



ActiveGames4Change (AG4C)

Ambiente di Apprendimento Dello Sport e
Dell'attività Fisica per la Formazione Delle
Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed
Elettroniche

Curriculum & Manuale del Corso

Un Manuale per Educatori Sulla
Metodologia AG4C

Ana Rita Pires

Ângela Fernandes

IPS_Innovative Prison Systems

Con il contributo di tutti i partner Europei



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto di IPS Innovative Prison Systems, agosto 2022 ©



ActiveGames4Change (AG4C) - Ambiente di Apprendimento Dello Sport e Dell'attività Fisica per la Formazione Delle Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed Elettroniche

Curriculum & Manuale del Corso

Sito web del progetto - www.activegames4change.org

Per ulteriori informazioni su questa guida o sul progetto, si prega di contattare: ips@prisonsystems.eu

Autori

Ana Rita Pires, IPS_Innovative Prison Systems

Ângela Fernandes, IPS_Innovative Prison Systems

Multimedia e Design

Sílvia Silva, IPS_Innovative Prison Systems

KA3 - Sostegno alla riforma delle politiche - Inclusione sociale attraverso l'istruzione, la formazione e i giovani. Questo rapporto è stato realizzato nell'ambito del progetto " Ambiente di Apprendimento Dello Sport e Dell'attività Fisica per la Formazione Delle Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed Elettroniche" (ActiveGames4Change), Grant Agreement no. 604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN, implementato con il supporto finanziario della Commissione Europea dal Programma Erasmus+. Il presente rapporto riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore; pertanto la Commissione europea non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Contenuti

Introduzione	1
Che cos'è questo documento?	2
Perché è necessario?	3
Su cosa si basa?	4
Struttura	4
Sezione I Giochi e processi di attuazione s	5
Gestione dei giochi	6
Carte Gioco	8
Sezione II Casi di studio - Feedback dal pilotaggio	14
Quadro di attuazione - Criteri dei gruppi target	15
Organizzazioni	15
Giovani	15
Educatori	15
Contesto di implementazione	16
Suggerimenti e consigli da parte di educatori/giovani	17
AG4C aiuta a gestire le emozioni	17
Quanto dura una sessione di gioco AG4C?	19
Pianificazione della sessione	20
In che ordine devono essere giocate le partite?	22
Dove si può giocare?	23
Verifica dei progressi del gruppo	25
Valutazione Prima e dopo	27
Sezione III L'App AG4C	29
App AG4C - Caratteristiche	30
Sezione IV Documenti di valutazione	33
Conclusione	42
Riferimenti	44

Indice delle cifre

Figura 1. Il potenziale di sport e giochi nella promozione delle competenze.....	3
Figura 2. Le cinque competenze da sviluppare attraverso il programma AG4C.....	4
Figura 3. Processo di implementazione e raccolta dati.....	7
Figura 4. Giochi distribuiti su 3 livelli.....	8
Figura 5. Criteri del gruppo target.....	15
Figura 6. Applicazione AG4C.....	30
Figura 7. Menu iniziale dell'App.....	31
Figura 8. Elenco dei giochi.....	31
Figura 9. Valutare la classe e/o lo studente.....	32
Figura 10. Grafico dei progressi dello studente.....	32
Figura 11. Scala del benessere di Warwick-Edimburgo (WEMWBS).....	35
Figura 12. Griglia di osservazione del gioco.....	37
Figura 13. Indagine Sugli Educatori Dopo La Formazione.....	40
Figura 14. Valutazione delle competenze sociali ed emotive dei giovani.	41

Indice delle tabelle

Tabella 1. Valutazioni dell'implementazione di AG4C.....	34
--	----

Introduzione



Che cos'è questo documento?

Benvenuti!

Questo manuale è stato concepito **per aiutare gli educatori a implementare il programma ActiveGames4Change (AG4C) con i bambini e i giovani nelle loro strutture**. È una guida complementare alla guida Leading Change e alla Guida per formatori e tutor, disponibili sul [sito web di ActiveGames4Change](#).

Questa guida è suddivisa in 4 sezioni:

- **Sezione I.** Giochi e processo di attuazione
- **Sezione II.** Casi di studio - Feedback dal pilotaggio
- **Sezione III.** L'App AG4C
- **Sezione IV.** Documenti di valutazione

Lo scopo di questo documento è quello di guidare gli educatori nell'implementazione e nella realizzazione del programma AG4C.

Il programma AG4C è stato sviluppato nell'ambito di un progetto transnazionale con dieci partner (IPS, Aproximar, BSAFELab/UBI, ANTER, CPIP, BAGázs, CESIE, Izmir Probation Directorate e FDIP) in 7 Paesi europei, guidato dall'Università del Gloucestershire (UoG) nel Regno Unito. AG4C mira a **sviluppare competenze sociali ed emotive nei giovani che si trovano nel sistema di giustizia giovanile, attraverso giochi e sport attivi**. Il partenariato ha lavorato insieme per sviluppare un **quadro metodologico e una cassetta degli attrezzi** con una formazione completa e manuali di orientamento di accompagnamento per aiutare a implementare la metodologia in contesti di sicurezza in ogni Paese. Il progetto pilota rispetta le linee guida dell'UoG in materia di riservatezza etica, anonimato e diritto di recesso. Non sono stati identificati i contesti, né gli individui o i giovani. Tutti i feedback e i dati sono conservati in modo sicuro, secondo le leggi sulla protezione dei dati e le procedure etiche.

Perché è necessario?

Negli ultimi decenni, una crescente letteratura sostiene l'idea che i **giochi e gli sport attivi tra gruppi vulnerabili** (come i giovani in conflitto con la legge) **portino allo sviluppo di competenze socio-emotive** (ad esempio, autoregolazione, competenze sociali, etiche e morali).

Gli educatori ci hanno detto che i giochi hanno migliorato le competenze dei giovani, soprattutto la loro capacità di cooperare tra loro. Hanno anche imparato a rispettare le regole e a rimanere in un gioco strutturato. Molti educatori hanno sottolineato che, se ripetuti nel tempo, i giochi **avrebbero avuto un impatto più significativo**.

"Questa metodologia avrà un impatto molto positivo perché aiuta a sviluppare la collaborazione e lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali, sia personali che di gruppo, dei bambini coinvolti, generando anche benessere emotivo".

Educatore dall'Italia

Inoltre, l'impegno nello sport e nell'attività fisica contribuisce non solo alla salute fisica, alla salute mentale e al benessere dei giovani, ma anche alla loro inclusione sociale, all'istruzione e all'occupabilità.¹

Il potenziale di sport e giochi ha un impatto positivo sullo sviluppo di:



- 01** Competenze sociali
- 02** Competenze etiche
- 03** Competenze morali

Figura 1. Il potenziale di sport e giochi nella promozione delle competenze.

¹ Per saperne di più, accedi al [Rapporto di analisi sullo stato dell'arte di AG4C](#).

Su cosa si basa?

Questo documento è stato prodotto come risultato della sperimentazione dei giochi e delle attività in contesti detentivi in diversi Paesi europei, ovvero Regno Unito, Portogallo, Romania, Ungheria, Italia, Turchia e Spagna. Sono state raccolte prove del suo successo nello sviluppo di competenze sociali ed emotive nei bambini e nei ragazzi in custodia e in altri contesti di giustizia giovanile.

Struttura

Il programma AG4C valuta e sviluppa le seguenti competenze, che i giovani in conflitto con la legge potrebbero sfruttare al meglio nella loro vita quotidiana.



Figura 2. Le cinque competenze da sviluppare attraverso il programma AG4C.



Sezione I

Giochi & Processo di
Implementazione

Gestione dei giochi

Se desiderate saperne di più sulla ricerca alla base di ActiveGames4Change, potete dare un'occhiata al nostro [Rapporto di analisi sullo stato dell'arte](#), a cui potete accedere gratuitamente. Questa analisi costituisce la **base teorica della metodologia AG4C** e presenta le ultime ricerche e pratiche nei Paesi partner in relazione alle competenze sociali, emotive, civiche ed elettroniche dei giovani in conflitto con la legge e come queste competenze possano essere sviluppate attraverso l'uso di giochi attivi. Per ora, è il momento di iniziare a pianificare i giochi!

La **figura 1 qui di seguito** rappresenta la **guida pratica** (suggerita) **al pilotaggio nel vostro ambiente**, e comprende l'intero processo e un'utile tabella di marcia. Include:

- La "**Formazione degli educatori**" - che presenta la formazione teorica degli educatori;
- L"**Implementazione dei giochi**" - che presenta l'implementazione dei livelli dei giochi;
- **Feedback e riflessione**" - corrisponde alla riflessione finale individuale con i giovani;

La "**Formazione degli educatori**" - corrisponde alla riflessione e alla valutazione degli educatori sul programma AG4C.

FORMAZIONE AG4C IMPLEMENTAZIONE DEI GIOCHI Programma suggerito

							
FORMAZIONE DEGLI EDUCATORI	FORMAZIONE DEGLI EDUCATORI	FORMAZIONE DEGLI EDUCATORI	IMPLEMENTAZIONE GIOCHI	IMPLEMENTAZIONE GIOCHI	IMPLEMENTAZIONE GIOCHI	FEEDBACK & RIFLESSIONE	FORMAZIONE DEGLI EDUCATORI
Giorno di formazione 1	Giorno di formazione 2	Giornata di formazione 3	Giochi: Livello 1	Giochi: Livello 2	Giochi: Livello 3	Riflessione individuale	Giornata di formazione 4
<i>Settimana 1 2 ore</i>	<i>Settimana 2 3 ore</i>	<i>Settimana 3 3 ore</i>	<i>Settimana 4 3 ore</i>	<i>Settimana 5 3 ore</i>	<i>Settimana 6 4 ore</i>	<i>Settimana 7 1 hs</i>	<i>Settimana 8 1 hs</i>
Approccio teorico	Pratico: Livelli di gioco 1 & 2	Pratico: Livelli di gioco 2 e 3	La valutazione iniziale delle competenze + Implementazione dei giochi Livello 1	Realizzazione di giochi Livello 2	Realizzazione di giochi Livello 3 + La valutazione finale delle competenze	Riflessione finale individuale con i giovani	Conclusione & riflessioni e valutazione dell'educatore

Figura 3. Processo di implementazione e raccolta dati.

Carte Gioco

La metodologia AG4C prevede **18 schede di gioco** suddivise in 3 livelli (6 giochi ciascuno, come mostrato nella figura 4). Tenete presente che il **miglioramento delle competenze** è più importante del numero di partite giocate!

Come educatori, è sufficiente selezionare la propria lingua sul sito web per accedere alle diverse schede di gioco disponibili in inglese, portoghese, spagnolo, italiano, turco, rumeno e ungherese. Le schede di gioco possono essere scaricate e stampate (a seconda di ciò che ritenete opportuno per voi e per il contesto di attuazione).



Figura 4. Giochi distribuiti su 3 livelli.

Tutte le informazioni necessarie per lo svolgimento del gioco sono riportate su ogni scheda.

Sulla prima pagina della scheda di gioco si trovano: **il nome della scheda**, **il livello di difficoltà**, **la Panoramica del gioco**, **lo schema del gioco (il Set-Up)** e **la sfida del gioco**.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Gira il Tappeto

I livello

L'attività



Preparazione
Sistema una cerata/tappeto sul pavimento e invita tutte le partecipanti e i partecipanti a salirci su.

Il gioco
L'intero gruppo dovrà voltare il tappeto senza scendere sul pavimento. Se qualcuno tocca il pavimento bisogna cominciare da capo.

Troverete quindi il **Set-Up** del gioco e avrete accesso a un codice QR che vi reindirizzerà al video del gioco per aiutarvi.

Schema








Dopo di che, si troverà una descrizione delle **Competenze del** gioco e del livello richiesto per giocare. Una nota indica che le informazioni sulle competenze, gli indicatori e i livelli sono riportati sul retro della scheda.

Competenze




Cons	★
AutoCont	★
CPDR	★★
CR	★★★
CS	★

Informazioni dettagliate su competenze, indicatori e livelli sul retro

Segue l'elenco dell'**attrezzatura** necessaria per giocare. Tenete presente che l'attrezzatura può essere adattata nel caso in cui la vostra organizzazione non disponga dell'attrezzatura esatta.

Occorrente



- Un tappeto grande, più o meno 2m x 2m in base al numero di partecipanti. È importante che il gruppo stia comodamente all'interno del perimetro del tappeto
- Bende (per aumentare il coefficiente di difficoltà)

Avrete quindi alcuni suggerimenti per l'**adattamento del** gioco, che vi permetteranno di adattarlo al vostro gruppo. Questi sono solo suggerimenti e se pensate di poter aggiungere qualcosa che vi è venuto in mente durante il percorso, siete liberi di farlo.

Varianti




Variante semplificata
Usa un tappeto più grande.

Variante con un maggiore coefficiente di difficoltà
Benda metà delle partecipanti e dei partecipanti. Usa un tappeto più piccolo.

Nell'ultima parte della prima pagina della scheda di gioco, troverete suggerimenti di domande da porre ai ragazzi per fare la **Riflessione**, sul processo del gioco, su ciò che hanno imparato e sulle loro opinioni sui giochi in generale.

Riflessioni



- Quale ruolo hai avuto nel corso dell'attività? In che modo hai contribuito al successo della squadra?
- Scegli un/a altro/a componente della squadra e parla di come ha contribuito al successo della squadra.
- Che cosa potrebbe fare la tua squadra per migliorare il suo rendimento in futuro?
- Quali consigli daresti a giocatrici e giocatori se fossi tu ad allenare la squadra?

Questa parte è fondamentale, come abbiamo detto prima. L'obiettivo della metodologia AG4C è aiutare i giovani ad acquisire competenze sociali ed emotive utilizzando lo sport e il gioco. Dopo ogni gioco/sessione, la riflessione è essenziale per la consapevolezza dei giovani dell'acquisizione/presenza di competenze sociali ed emotive.

Queste domande sono dei suggerimenti, e potreste dover considerare il gruppo che avete di fronte e sviluppare la discussione sulla base dei suggerimenti iniziali, progredendo/non progredendo a seconda del comportamento del gruppo.

Sul retro della scheda di gioco sono riportate le **competenze definite** per quel gioco.

Gira il Tappeto Competenze

Competenze	
Consapevolezza di sé	La consapevolezza di sé è la capacità cognitiva che consente di valutare con precisione il proprio rendimento e i propri comportamenti e di reagire in maniera appropriata alle differenti situazioni sociali. La consapevolezza di sé aiuta l'individuo a entrare in sintonia con i propri sentimenti e a comprendere i comportamenti e le emozioni degli altri.
Autocontrollo	Per autocontrollo si intende la capacità di regolare i propri comportamenti senza ricorrere all'aiuto degli altri. Ciò implica rimanere concentrati su ciò che si sta facendo nonostante le distrazioni e compiere scelte adeguate per quanto attiene alle proprie azioni e ai propri comportamenti.
Capacità di prendere decisioni responsabili	Tale capacità serve a compiere delle scelte ponderate, chiare e razionali tenendo conto del punto di vista degli altri soggetti coinvolti. Pertanto, potrebbe essere necessario consultare altre persone o esperti.
Competenze relazionali	Per competenze relazionali si intende l'insieme di capacità, strumenti, conoscenze e concetti necessari al fine di creare, comunicare, evolversi, crescere, fidarsi e preservare le relazioni. Fra tali capacità ricordiamo anche l'abilità di collaborare con persone provenienti da ambienti diversi.
Consapevolezza sociale	La consapevolezza sociale è la capacità di conoscere e sentire le persone attorno a te, nonché di interagire con gli altri nel modo più appropriato. Per fare ciò è necessario comprendere appieno vari punti di vista e riflettere sul modo in cui le proprie azioni possono essere interpretate da altri.

Infine, potrete scoprire come valutare le **competenze** dei vostri giovani, in base a 3 livelli: *da sviluppare, da potenziare, acquisite*. Questo viene fatto partita per partita e vi aiuterà a identificare i progressi fatti dai giovani nel corso delle partite.

Valutazione delle competenze – Gira il Tappeto

	Da sviluppare	Da potenziare	Acquisite
Consapevolezza di sé	Raramente riconosce il valore del proprio contributo e l'impatto che questo può avere sugli altri.	Alle volte riconosce il valore del proprio contributo e l'impatto che questo può avere sugli altri.	Riconosce chiaramente il valore del proprio contributo e l'impatto che questo può avere sugli altri.
Autocontrollo	Fatica a mantenere la concentrazione e si rende spesso necessario un intervento da parte di altri.	Quando svolge un compito è in grado di mantenere un buon livello di concentrazione, sebbene a volte si renda necessario l'intervento di altri.	Quando svolge un compito è in grado di mantenere sempre la concentrazione senza che intervengano altri.
Capacità di prendere decisioni responsabili	Raramente cerca di raccogliere le opinioni altrui prima di scegliere la strategia più adatta per risolvere un problema.	A volte cerca di raccogliere le opinioni altrui prima di scegliere la strategia più adatta per risolvere un problema.	Cerca sempre di raccogliere le opinioni altrui prima di scegliere la strategia più adatta per risolvere un problema.
Competenze relazionali	Comunica poco con gli altri, lavora spesso in solitudine.	Sa comunicare in maniera efficace durante quasi tutta l'attività ed è in grado di dare dei contributi significativi.	Sa comunicare in maniera efficace nel corso dello svolgimento di un'attività ed è in grado di essere una guida per gli altri.
Consapevolezza sociale	È spesso inconsapevole delle ricadute che le sue azioni hanno sugli altri e sull'attività da svolgere. Ha difficoltà a comprendere i punti di vista altrui.	A volte dimostra empatia nel corso dell'attività e la maggior parte delle volte è in grado di comprendere idee legate a diversi punti di vista.	Dimostra empatia nel corso dell'attività ed è capace di elaborare idee e concetti a partire da diversi spunti e punti di vista.

Tutte le schede di gioco presentano la stessa struttura. Saranno lo strumento più importante durante la gestione del programma AG4C. Vale la pena di leggere ogni sezione prima di iniziare, in quanto potrebbero sorgere domande da sottoporre al vostro Master Trainer e iniziare in modo più agevole.

Se non avete accesso a un Master Trainer e state applicando la metodologia seguendo i documenti AG4C per conto vostro, leggete attentamente ciascuno di essi, poiché contengono le risposte ad alcune delle domande più frequenti sui giochi.

Ricordate che è necessario registrare la valutazione delle competenze e del benessere dei giovani che partecipano ai giochi - prima e dopo aver avviato l'implementazione della metodologia AG4C. Questo è molto importante perché altrimenti non sarete in grado di dire se il programma ha avuto successo o meno con il vostro gruppo. Questo può essere completato tramite l'App AG4C.

Nella sezione IV troverete tutti i documenti cartacei per la registrazione delle informazioni raccolte nel caso in cui la vostra impostazione non consenta una connessione a Internet. Altrimenti, è possibile farlo nell'App - lo spiegheremo in dettaglio nella sezione III.

Sezione II

A group of hikers is seen from behind, walking along a dirt trail on a steep, green mountain slope. They are wearing various hiking gear, including backpacks, hats, and jackets. The hiker in the foreground on the right has a large blue backpack with a yellow flower attached. The background shows a vast, hazy mountain range under a blue sky.

Casi Studio -
Feedback dal
Progetto Pilota

Quadro di attuazione - Criteri dei gruppi target

Organizzazioni

Le organizzazioni che lavorano e/o sostengono i giovani in conflitto con la legge sono le organizzazioni target. Queste organizzazioni possono essere all'avanguardia nell'applicazione delle ultime ricerche sullo sviluppo delle competenze sociali ed emotive dei giovani.

Giovani

Durante il progetto pilota e la sperimentazione dei giochi, **326 giovani hanno** avuto l'opportunità di beneficiare di giochi basati sulla ricerca, divertenti e coinvolgenti, progettati esplicitamente per soddisfare le loro esigenze e i vincoli del contesto di sicurezza, il tutto supportato da prove di ricerca psicologica ed educativa.

Nella fase di sperimentazione, i bambini e i giovani che sono stati coinvolti nel programma e nelle attività successive rispondevano ad almeno **uno dei criteri**, oltre a quello finale, che era obbligatorio:



Figura 5. Criteri del gruppo target.

Educatori

Gli educatori che hanno partecipato alla fase pilota e di test rispondevano ad almeno uno dei criteri presentati di seguito (per essere coinvolti e ricevere una formazione successiva - sezione precedente di questo documento):

- Partecipare a programmi di formazione professionale avviati in modo continuativo;
- Lavorare con i minori e i giovani, anche in comunità;
- Interesse espresso nelle fasi precedenti del progetto;

- Comunicazione e coinvolgimento nelle attività del progetto;
- Disponibilità a partecipare al programma completo;
- Accedere al gruppo target finale, bambini e giovani, e attuare il programma con loro.

Contesto di implementazione

Come educatori, dovete avere un'idea chiara di come l'implementazione della metodologia AG4C possa essere adattata agli ambienti e ai contesti in cui voi e i giovani vi trovate. Per questo motivo, abbiamo ritenuto importante includere in questo manuale le differenze tra i contesti (presentate **di seguito nella tabella 1**) che hanno dato forma all'implementazione in ogni Paese:

- **Contesto culturale dei servizi penitenziari e di libertà vigilata:** nonostante la comune conformità agli standard internazionali, ogni Paese vive contesti culturali specifici che influenzano l'organizzazione e la cultura dei servizi. Queste diverse fasi impongono anche strategie di coinvolgimento e di implementazione differenti.
- **Incertezze in un contesto sociale ed economico:** nonostante quasi tutti i Paesi dell'UE abbiano in qualche modo affrontato la pandemia COVID-19, si trovano in fasi diverse di recupero. L'incertezza sul futuro potrebbe avere un impatto significativo sullo sviluppo delle attività pianificate e sulla progressione dei risultati associati a tali attività.
- **Contesto nazionale:** ogni Paese ha partner con natura giuridica diversa per quanto riguarda l'attuazione e gli effetti. In Romania, ad esempio, i servizi carcerari stessi hanno facilitato il superamento di qualsiasi ostacolo. In altri Paesi, invece, ci siamo affidati a partner chiave del sistema carcerario che, pur essendo vicini ai servizi penitenziari, potrebbero facilmente risentire di cambiamenti improvvisi e potrebbero avere una minore capacità di determinare il corso d'azione del progetto.
- **Conformità ai tempi dell'UE:** i Paesi che fanno parte del partenariato avevano date di ingresso nell'UE diverse, che influivano sui tempi di adozione di legislazioni o pratiche diverse.
- **Quadro giuridico di riferimento: ad esempio,** in Portogallo i centri educativi erano, fino alla fine del 2012, di competenza dei servizi di libertà vigilata, mentre in altri Paesi sono di competenza dei servizi carcerari. Altre differenze relative alla protezione dei giovani e al quadro legale di correzione possono influenzare l'attuazione del progetto.

Suggerimenti e consigli da parte di educatori/giovani

In qualità di educatori, avrete già ricevuto, o riceverete presto, la formazione **per educatori AG4C** - in caso contrario, potete accedere alla formazione nella prima parte di questo Manuale. L'implementazione della metodologia AG4C richiede che l'educatore completi la formazione per educatori. Alcune componenti della formazione possono essere adattate alla realtà e al contesto di ciascuna cultura nazionale. Nella sezione seguente presentiamo alcuni suggerimenti e consigli per aiutarvi.

AG4C aiuta a gestire le emozioni

Le attività di AG4C possono aiutare a gestire le emozioni, a rimuovere le barriere culturali, a promuovere l'interazione, il gioco di squadra e la collaborazione senza competizione. Può anche generare benessere emotivo, sviluppare un'interdipendenza positiva, allontanare l'apatia e aumentare la motivazione e la socializzazione. Al termine dell'attività, gli educatori hanno notato un rafforzamento delle relazioni sociali, una migliore dinamica di gruppo, un miglioramento della collaborazione e un aumento della motivazione.

"Durante i giochi, i partecipanti hanno dovuto comunicare tra loro, la necessità di agire come una squadra, la strategia e la pianificazione, l'empatia, la consapevolezza di come la decisione presa da uno qualsiasi dei membri della squadra influisca sulla squadra e sul gioco, l'autoconsapevolezza positiva e la capacità di prendere decisioni responsabili."

Educatore dalla Turchia

In generale, i giovani hanno apprezzato le attività proposte. Hanno parlato molto del fatto che si sono divertiti con i loro coetanei e che dopo si sono sentiti bene.

*"È stato diverso e mi è piaciuto molto".
"Mi ha fatto sentire bene".
"È stato divertente giocare con i colleghi".*

Giovani dalla Romania

In Romania, i giovani hanno apprezzato l'opportunità di partecipare ad altre attività sportive diverse da quelle a cui erano già abituati. Il personale del carcere ha descritto il processo come relativamente semplice e i giochi non sono stati impegnativi da realizzare. **Quindi, non c'è bisogno di sentirsi scoraggiati quando si implementano i giochi!** Il feedback degli educatori è stato che i giochi sono semplici e facili da implementare.

Gli educatori hanno espresso la volontà di continuare con ulteriori attività che aumentino le relazioni tra pari e rompano le routine della comunità.

"Sì, certo, infatti continueremo a farli. I minori sono stati abbastanza soddisfatti, sono usciti dalla routine, dal quotidiano, dal fare sempre gli stessi sport, le stesse attività e quindi alla maggioranza è piaciuto molto".

Educatore dalla Spagna

I migliori consigli per i grandi giochi!

Vale la pena ricordare che i giovani stessi hanno spinto per inserire questo tipo di giochi/attività nel loro calendario **(Portogallo)**.

Quindi, dateci dentro!

"Sì, perché mi è piaciuto molto".
"Sì, perché i giochi erano divertenti".
"Sì, perché lavoro in squadra e faccio nuove amicizie".
"Sì, perché possiamo fare molte attività e giochi".

Giovani portoghesi

Sia i partecipanti che gli educatori ritengono che la metodologia AG4C fornisca, anche se in modo sottile e senza essere inizialmente notata, strumenti essenziali per la vita in società **(Portogallo)**.

Un altro buon motivo per adottarlo!

I giochi dovrebbero essere ripetuti nel tempo per avere un impatto positivo e sostanziale sui giovani **(Italia)**. Se state pensando di implementarlo, non fatelo **solo una volta!** Il consiglio è di eseguirlo più volte o, se non ne avete l'opportunità, almeno di tanto in tanto, di rompere la routine.

L'approccio dell'AG4C è innovativo ma semplice come concetto, quindi non difficile da adottare e implementare. Offre l'opportunità di facilitare l'apprendimento e di creare un ambiente piacevole per i giovani **(Romania)**.



"Questo approccio è così innovativo, ma allo stesso tempo così semplice come concetto".

Educatore dalla Romania



Quanto dura una sessione di gioco AG4C?

La durata della sessione varierà a causa della logistica di ogni ambiente (si può sempre adattare), ma suggeriamo che da 30 a 60 minuti siano l'ideale (anche se oltre i 45 minuti, la capacità di concentrazione di alcuni partecipanti potrebbe essere messa a dura prova - come educatore, dovete valutarlo). Alcuni giochi dureranno più a lungo di altri e quindi potreste voler utilizzare gli adattamenti o magari due giochi in una sessione mentre lavorate attraverso i livelli.

Le attività AG4C sono state inserite nel programma sportivo ordinario di molte strutture protette e, in alcuni casi, sono state utilizzate in sostituzione di altre attività sportive (ad esempio, il calcio). Il progetto pilota con ciascun gruppo ha avuto una durata diversa a seconda della disponibilità; **non è stato fissato un tempo fisso**. Ad esempio, in Romania, le sessioni di attività sono state di circa 2 o 3 ore in gruppi di 10-15 partecipanti.

I migliori consigli per i grandi giochi!

Iniziate con un'attività di riscaldamento (pettegolezzi positivi, feedback sulle risorse dell'altro) - feedback che dovreste considerare di fare con alcuni gruppi **(Ungheria)**.

È tempo di riflettere!

- Sebbene gli educatori abbiano provato ad applicare le sezioni di riflessione con i partecipanti nel lavoro di gruppo, hanno sperimentato che questo creava un grosso problema in termini di gestione del tempo e quindi hanno deciso di applicare le sezioni di riflessione individualmente. Come abbiamo descritto in precedenza, la riflessione sulle modalità di svolgimento dei giochi è essenziale. Pertanto, non bisogna prenderla alla leggera. Come consigliato dai vostri colleghi educatori, se dovete adattarvi da una prospettiva di gruppo a una individuale, tenete presente il tempo e l'ordine per farlo. È importante parlare con i ragazzi dei giochi e di come questi li hanno fatti sentire. **Non dimenticate che stanno imparando attraverso i giochi e devono essere consapevoli del loro apprendimento e dei loro risultati!**

Pianificazione della sessione

Gran parte della pianificazione è fatta per voi nelle schede/app di gioco. L'unica decisione che dovrete prendere è quella di scegliere i giochi più adatti alla sessione. L'importante è prevedere un tempo sufficiente per gli elementi di riflessione (questo è fondamentale): suggeriamo dai 10 ai 15 minuti.

In Italia, i giochi sono stati scelti in base alle esigenze degli utenti di ciascuna comunità in termini di propensione al gioco di gruppo, mobilità motoria e caratteristiche demografiche, e alla disponibilità di spazi pubblici e privati nei contesti. In Spagna, ogni gruppo ha svolto 3 sessioni (9 sessioni), una per livello di gioco (sono stati testati tutti i giochi, tranne "Torre di Hanoi" e "Costruisci un rifugio").

Per aiutarvi a pianificare e sostenere la sessione, [ecco alcuni video](#) che vi aiutano a vedere i giochi in azione.

I migliori consigli per i grandi giochi!

Durante il gioco "Via di fuga", due dei tre istituti hanno notato che mantenere la concentrazione dei partecipanti sul compito era più impegnativo in questa attività. Per

questo motivo, consigliamo agli educatori di assegnare ruoli diversi ai membri del gruppo (ad esempio, capogruppo, portatore di mappa). Avere ruoli specifici può aiutare a concentrare il gruppo e a superare alcune delle sfide.

I punti di forza dei giochi sono la semplicità, la varietà e il fatto di essere basati sul gruppo **(Italia)**. È possibile realizzare l'implementazione con giovani di diverse fasce d'età. Basta adattarsi.

I giochi con la palla ("Pallavolo a 4", "Corner Ball") sono stati i più apprezzati dai giovani. Altri sono stati "Secchio Bucato", "Fa' scorrere alla palla", "La torre di Hanoi" e "Costruisci un rifugio" **(Italia)**.



"Il mio gioco preferito era 'Gutter ball', perché dovevamo essere molto attenti e intelligenti per non far cadere la palla a terra e allo stesso tempo vincere contro l'altra squadra".

"Ci siamo divertiti con 'Pallavolo a 4' e 'Invasione' perché è stato un gioco movimentato di collaborazione e complicità tra di noi".

Giovani dall'Italia



La lingua giusta:

- La lingua può essere un ostacolo per alcune persone nei giochi che richiedono una comunicazione verbale **(Italia)**.
- Bassi livelli di alfabetizzazione tra i giovani: difficoltà a leggere, scrivere, comprendere e decodificare informazioni, testi scritti, istruzioni, ecc. Se lavorate in un ambiente con giovani stranieri, tenete conto di queste difficoltà espresse. Inoltre, se lavorate con giovani con problemi di linguaggio e/o comprensione, dovete trovare un altro modo per comunicare le regole. Saranno comunque in grado di giocare. È sufficiente adattare il messaggio per renderlo comprensibile.
- Sebbene i partecipanti abbiano aderito facilmente ai giochi, si è notato, attraverso le risposte ai moduli, che nelle attività che coinvolgono la scrittura non mostrano molto interesse. Per questo motivo, consigliamo agli educatori di aiutare i giovani a completare il questionario, ad esempio lavorando a tu per tu con loro. Questo è molto importante, perché è necessario completare la scala del benessere prima e

dopo l'implementazione, per valutare i loro livelli di benessere. Tenete presente che i giovani potrebbero non essere così coinvolti.

- Se siete preoccupati di individuare le competenze in azione, date un'occhiata al nostro video sulle competenze sul sito web di AG4C per aiutarvi a identificare in quale fase si trovano i vostri giovani e come si stanno sviluppando.

In che ordine devono essere giocate le partite?

I livelli 1-3 si svolgono in ordine sparso, ma sentitevi liberi di adattare i giochi all'interno di un livello in base all'interesse/alla risposta del gruppo ai giochi. Ci sarà anche l'opportunità o la necessità di ripetere un gioco o di rivisitarlo in una sessione successiva.

Gli educatori possono semplificare le istruzioni del gioco e ripeterle più volte. Alcuni giovani possono essere cauti riguardo al giudizio degli altri sulle loro prestazioni fisiche o sulla loro mancanza di atteggiamento sportivo. È necessario tenerne conto durante la gestione del gioco.

I migliori consigli per i grandi giochi!

Adattare i giochi al proprio gruppo



"La metodologia AG4C permette ai partecipanti di essere più motivati e curiosi di imparare qualcosa di nuovo. Inoltre, aumenta lo spirito di squadra, la comunicazione e le capacità motorie dei giovani".

Educatore dal Portogallo



Alcuni giochi potrebbero essere adattati per essere più impegnativi, poiché il loro basso livello di difficoltà può portare i partecipanti a perdere interesse (**Portogallo**). **Questo è il vostro lavoro!** Con alcuni gruppi, potrebbe essere necessario aumentare il livello dei giochi o fare adattamenti più impegnativi; con altri gruppi, potrebbe essere necessario abbassare il livello e persino rendere l'adattamento più semplice. **Come educatore, valutate il gruppo che avete di fronte e adattatelo.** Ma non preoccupatevi: gli adattamenti vi verranno facili e non saranno così difficili da attuare. A volte sono i giovani a fornire idee e voi potete scegliere se seguirle o meno.

"Via di fuga" e "Costruisci un rifugio" sono stati considerati giochi impegnativi a causa di problemi linguistici e della necessità di attrezzature diverse (**Italia**). Raccomandiamo agli educatori di accedere alle schede di gioco e di leggere la sezione **Varianti**, dove troverete alcuni suggerimenti per il gioco in modo da adattarlo al gruppo. È possibile semplificare e/o far procedere il gioco in modo diverso. Questi sono suggerimenti e se pensate di poter aggiungere qualcosa in questo senso, siete liberi di farlo.

In **Italia**, i giochi preferiti dai giovani sono stati: "Attraverso il guado", "Via di fuga", "Fa' scorrere la palla", "Invasione di campo", "Corner Ball", "Torre di Hanoi" e "Secchio bucato". Le ragioni di questa scelta erano spesso legate al fatto che i ragazzi erano "bravi" in questi giochi o simili ad altri sport (pallavolo o calcio). "Torre di Hanoi" perché richiedeva ragionamento e riflessione. "Ragnatele" perché si aiutavano a vicenda. **Questi potrebbero essere dei buoni giochi di avviamento! Prendeteli in considerazione!**

"Il mio gioco preferito era Attraverso il Guado perché ero più veloce degli altri bambini".

"Corner Ball" perché era simile al calcio, che è il mio sport preferito".

"Il mio gioco preferito è stato Secchio Bucato perché mi sono divertito con il mio amico".

"Il mio gioco preferito è stato Vie di Fuga perché ho capito la strada giusta da prendere prima degli altri".

Giovani dall'Italia

Dove si può giocare?

Ogni organizzazione disporrà di spazi fisici diversi per realizzare i giochi. Si raccomanda un'analisi dello spazio prima di iniziare il programma. Controllate l'elenco dei materiali (nella parte 3rd di questo manuale di coniugazione sul sito web del progetto) e valutate se la vostra istituzione ha ciò di cui ha bisogno, se è disposta o può acquistarlo, o se potete adattare l'implementazione dei giochi con il materiale che già avete. **Non lasciatevi scoraggiare dall'implementazione della metodologia AG4C solo perché non avete l'elenco esatto dei materiali.** L'acquisto di materiali non deve essere una limitazione o un vincolo per l'applicazione dei giochi, perché molti dei **materiali richiesti**

possono essere facilmente sostituiti. Ad esempio, nel progetto pilota portoghese sono stati utilizzati nastri di lycra al posto delle corde nel gioco della Ragnatela.

I migliori consigli per i grandi giochi!

Superare le sfide

I ragazzi hanno indicato che si potrebbero aggiungere diversi percorsi per bilanciare il livello di difficoltà del gioco "Fa' scorrere la palla". Una delle difficoltà evidenziate è stata quella di far entrare la palla nel secchio. Questo gioco ha richiesto molta collaborazione da parte dei partecipanti **(Portogallo)**.

A volte sono i giovani a fornire un feedback sulla direzione che ritengono debba prendere il gioco. Se siete d'accordo con il loro contributo, ditelo e si sentiranno responsabilizzati; se non siete d'accordo, fornite un'alternativa e vedete cosa succede! Anche questo fa parte della loro esperienza di apprendimento, senza dimenticare che l'obiettivo finale del gioco è quello di migliorare le loro competenze sociali, morali ed emotive.

Nel gioco "Attraverso il Guado", alcuni elementi sono risultati difficili per quanto riguarda il contatto fisico, la gestione dell'ansia e degli impulsi. È stato indicato che si potrebbero adottare strategie per aumentare la difficoltà. Uno dei punti deboli presentati era la distanza tra i coni **(Portogallo)**. Si può prendere in considerazione questo adattamento portoghese del gioco quando si implementa "Attraverso il Guado" se i giovani trovano il gioco difficile.

Gli educatori hanno trovato l'attrezzatura preziosa e appropriata. Quando si sono trovati di fronte a difficoltà nella costruzione o nell'organizzazione delle attrezzature, hanno lavorato in gruppo per trovare le soluzioni utilizzando le competenze di problem-solving (raccomandiamo agli educatori di incoraggiare i giovani a contribuire a trovare le soluzioni). Anche il materiale e gli strumenti di formazione (schede, presentazioni PowerPoint, registrazioni di formazione, video, App) sono stati fondamentali per la realizzazione delle attività **(Italia)**.

I materiali scelti e forniti dal CESIE sono stati generalmente ritenuti utili e appropriati. Per il gioco "Costruisci un rifugio", tutte le comunità hanno utilizzato anche altri materiali reperiti localmente. Inoltre, alcune hanno incontrato difficoltà tecniche, ad esempio nell'assemblare la rete che attivava le competenze di problem-solving dei giovani **(Italia)**. Come si può vedere dal feedback italiano, il materiale è importante ma non è necessario che sia l'elenco esatto dei materiali. Potete utilizzare le risorse che avete a disposizione e realizzare comunque i giochi con successo!

Considerare le attrezzature e lo spazio fisico

- Gli educatori hanno evidenziato differenze in merito all'impostazione dell'attuazione. Nei centri di detenzione ci sono restrizioni per quanto riguarda gli orari, la libertà di movimento e i materiali disponibili **(Spagna)**. Si raccomanda un'analisi di questi aspetti prima dell'inizio dell'attuazione del programma, in modo da poter creare una strategia basata sulle risorse disponibili, adattandole al proprio contesto.



"Il punto debole più grande è l'ambiente. Abbiamo limiti di tempo e di spazio all'interno del centro. Dobbiamo coordinarlo con altre attività. E abbiamo dei limiti per realizzare i giochi come vorremmo. Anche se siamo riusciti a realizzarli, dobbiamo fare affidamento sull'adattamento all'ambiente e alla vita quotidiana del centro".



Educatore dalla Spagna

Verifica dei progressi del gruppo

Come educatori, dovete essere liberi di adattare e di verificare i progressi del gruppo, mantenendo il livello e l'obiettivo dei giochi. Anche le dimensioni del gruppo possono variare e ciò influisce sulla durata della sessione: i gruppi più numerosi, ad esempio, richiederanno inevitabilmente più tempo per l'organizzazione.

I migliori consigli per i grandi giochi!

Cambio di marcia!

Gioco "Gira il Tappeto": Il gioco è stato descritto come troppo facile ed è stato suggerito di aumentare il livello di difficoltà e di diminuire il tempo. Questo gioco ha avuto un'ampia comunicazione e alcuni elementi si sono distinti nel gruppo di testa **(Portogallo)**.

Gioco "Ragnatele", il suggerimento di utilizzare nastri di lycra (per non avere accesso alle corde, materiale suggerito nella scheda di gioco). La difficoltà principale individuata è stata quella di passare senza toccare la ragnatela **(Portogallo)**. Il materiale può essere adattato a ciò che già si possiede o si ha la possibilità di acquistare.

Dobbiamo concentrarci su quanti strumenti abbiamo a disposizione per procedere al reinserimento di un detenuto minorenni. L'educazione esperienziale è uno di questi strumenti essenziali e preziosi. L'obiettivo non è solo quello di introdurla nel sistema riformatorio come un possibile progetto, ma anche di renderla una parte "di routine" del sistema **(consigliamo agli educatori di rendere i giochi parte di una routine regolare) (Ungheria)**.

"Rafforza la comunità e le esperienze svolgono un ruolo di coesione massiccia nel gruppo dei bambini, che si manifesta in molti ambiti della vita istituzionale, ad esempio le coppie di studenti a scuola, l'assistenza reciproca".

Educatore dall'Ungheria

Alcune comunità hanno scelto di svolgere le attività in un solo giorno, mentre altre hanno dedicato due o tre giorni per completare le attività scelte **(Italia)**. Siete liberi di fare ciò che ritenete più opportuno per il vostro programma, quello dei giovani e quello della vostra organizzazione - **e potete scegliere un formato diverso per ogni volta che pianificate un'implementazione**. Ad esempio, decidete di implementare 3 giorni questo mese, ma potete implementarne solo 2 il mese successivo. Oppure potete implementare un singolo giorno ogni mese, o ancora non avere un calendario regolare.

Sono meno adatti agli anziani o ai disabili; tuttavia, possono essere particolarmente utili per le persone che lottano contro la tossicodipendenza e per le persone con maggiori difficoltà di interazione, che tendono a isolarsi (**Italia**). Vi preghiamo di considerare questo feedback molto utile.

Per le persone con mobilità ridotta, sarebbe necessario un ulteriore adattamento. Hanno ancora bisogno di attività fisica, ma forse non così dinamica come le attività di AG4C (**Romania**).

Provate e riprovate!

Sebbene alcuni educatori si siano esercitati almeno una volta per ogni gioco prima dello studio pilota, durante lo studio pilota hanno dichiarato di non essersi ancora sviluppati a sufficienza per alcuni giochi. **Tuttavia, dopo lo studio pilota, gli educatori ritengono che, continuando a giocare con i partecipanti, saranno in grado di gestire meglio i giochi (Turchia). La pratica porta alla perfezione!**



"Dopo l'implementazione pilota, penso di essere più competente nell'applicazione dei giochi e di poter applicare tutti i giochi che ho sperimentato alle mie parti obbligate".

"Si può fare una formazione prima dell'inizio dei giochi, in modo che tutti i partecipanti possano beneficiare appieno degli effetti dei giochi per il loro scopo".

Educatore dalla Turchia



Valutazione Prima e dopo

La valutazione delle competenze è fondamentale e voi, in qualità di educatori, non dovete dimenticarvi di farlo! Le competenze sono valutate utilizzando la Warwick Edinburgh Mental Health & Well-Being Scale (WEMHWBS), un semplice sondaggio a 14 voci che sarà utilizzato **prima** e **dopo** l'implementazione dei giochi. Gli educatori hanno anche fornito un feedback sull'uso dei materiali, degli strumenti, dei giochi e dei manuali.

I migliori consigli per i grandi giochi!

Comprendere idee difficili

Per alcuni giovani può essere difficile comprendere i concetti della scala di 14 domande: difficoltà a riconoscere ed esprimere i sentimenti. Anche le due domande aperte finali sono state un po' difficili da comprendere ed esprimere **(Italia)**.

La maggior parte dei partecipanti non ha incontrato difficoltà nello svolgimento dei giochi. È capitato che qualcuno avesse difficoltà a comprendere rapidamente lo svolgimento del gioco, per cui è stato necessario spiegarlo più volte. È stato anche riferito che il multilinguismo potrebbe creare incomprensioni sulle regole e sugli obiettivi del gioco. Alcuni erano preoccupati per le loro prestazioni fisiche **(Italia)**. Il compito di un educatore è quello di chiarire i dubbi (soprattutto di comunicazione) e le paure legate alla prestazione.

Gli educatori penitenziari che non hanno un background di educazione sportiva avrebbero bisogno di un ulteriore supporto da parte di colleghi specializzati nella facilitazione di attività sportive **(Romania)**. **Non sentitevi in imbarazzo se chiedete aiuto (ai vostri colleghi o ad altre persone intorno a voi)**. Ricordate che questa è anche un'opportunità di apprendimento per voi.

Nel **feedback spagnolo**, i giovani hanno anche sottolineato che i giochi sono stati efficaci per migliorare le competenze fisiche (velocità, agilità), acquisire consapevolezza sociale e competenze relazionali, conoscere se stessi e acquisire fiducia in se stessi.



"Sono molto utili per l'apprendimento, il lavoro di squadra, la velocità, l'agilità e l'intesa con gli educatori... E per conoscere se stessi e gli altri. E per sapere come considerare ciò che è importante e ciò che non lo è".

"Si ride molto, si ride con gli altri. Non ridono di te, ma tu ridi con loro. È come se, se fallisci, nessuno la prendesse male".

"Fondamentalmente, poiché prima di questa partita c'era molto più imbarazzo, non avevamo molta fiducia".



Giovani dalla Spagna

Sezione III

The image features a monochromatic teal color scheme. In the foreground, the silhouettes of two basketball players are visible against a lighter background. One player on the right is in a high jump, holding a basketball above their head. Another player on the left has their hand raised. In the background, a basketball hoop and net are visible. The setting appears to be an outdoor court with a view of the ocean under a clear sky.

L'App AG4C

App AG4C - Caratteristiche

AG4C supporta i giovani (in custodia e sotto sorveglianza comunitaria) nell'acquisizione e nell'utilizzo di competenze chiave per facilitare l'inclusione, l'istruzione e l'occupabilità, sviluppando un quadro innovativo di ambienti e materiali di apprendimento.

L'App AG4C è uno strumento prezioso perché permette di accedere a tutti i dettagli dei giochi e alle indicazioni per l'erogazione e la gestione dell'intero programma di formazione. L'App è **tradotta in sette lingue diverse: Inglese, Portoghese, Spagnolo, Ungherese, Italiano, Rumeno e Turco.**

Per maggiori dettagli sull'applicazione, scaricatela su dispositivi Android e iOS.

Scaricate la versione per Android [qui](#).

Scaricate la versione per iOS [qui](#).

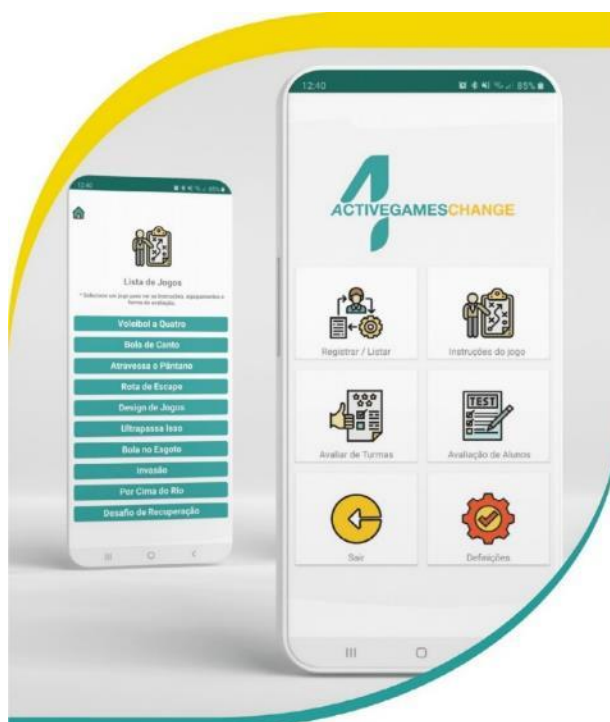


Figura 6. Applicazione AG4C.

01.

Con l'App AG4C, potete creare un login che vi darà il permesso di creare una nuova classe, aggiungere studenti e valutarli.

Dopo aver scaricato e installato l'App, è necessario creare un account e le credenziali di accesso (vedere la figura 6). Assicurarsi di aver selezionato la lingua corretta; in caso contrario, il contenuto dell'App rimarrà in inglese.

Dopo di che, si arriva alla schermata iniziale e si deve fare clic sulla scheda in alto per accedere al menu principale e decidere cosa si desidera fare.

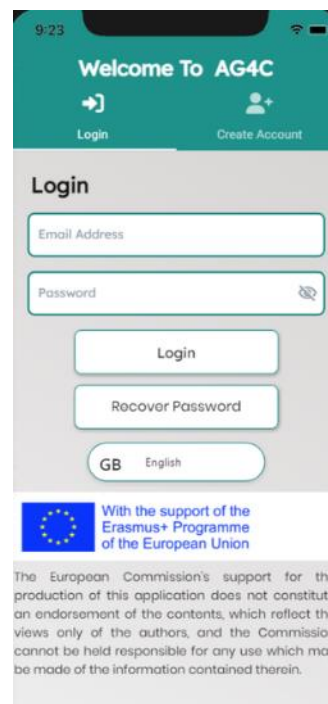


Figura 7. Menu iniziale dell'App.

02.

È possibile accedere ai **Giochi** (figura 7) e tutto il contenuto delle schede di gioco verrà visualizzato non appena si seleziona un gioco da aprire. È inoltre possibile accedere all'[elenco dei video di AG4C](#) che forniscono una dimostrazione pratica dei giochi.

All'interno dell'applicazione, avrete anche la possibilità di elencare le classi, creare le classi e aggiungere studenti alle classi (dovete selezionare registrazione/elenco nel menu principale).

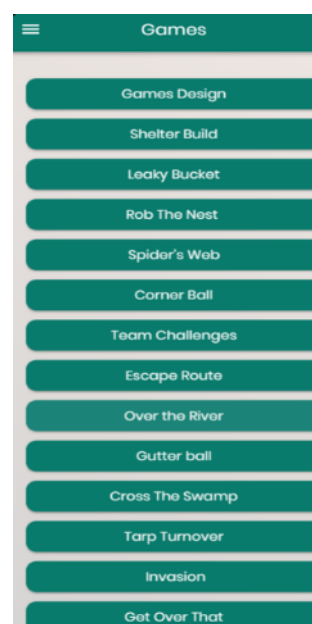


Figura 8. Elenco dei giochi.

03.

Potrete anche valutare la vostra classe e/o i vostri studenti. Li valuterete in base alle competenze definite, tenendo conto dei 3 livelli indicati nelle schede di gioco (emergente - 1 stella; in via di sviluppo - 2 stelle e sviluppato 3 stelle), come mostrato nella figura 8.

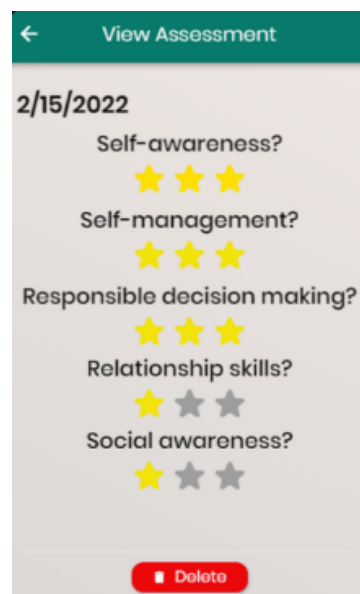


Figura 9. Valutare la classe e/o lo studente.

04.

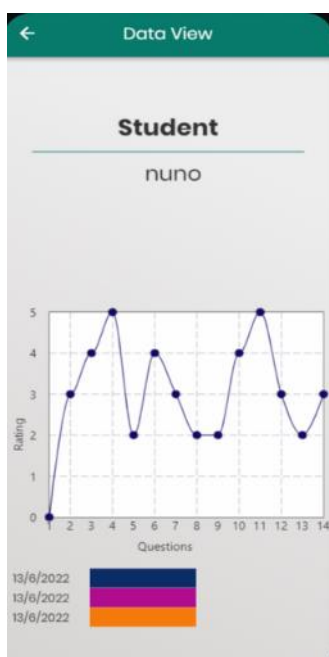


Figura 10. Grafico dei progressi dello studente.

L'applicazione consente all'educatore di visualizzare la progressione dello studente in diversi archi temporali e l'evoluzione dell'acquisizione delle competenze.

05.

Sarà inoltre possibile raccogliere tutti i dati relativi alla scala WEMWBS e inserirli nell'App (vedi figura 10).

In questo modo, tutta la raccolta dei dati e la preparazione delle sessioni sono a portata di mano, e si può controllare l'App sul proprio telefono o tablet nel caso in cui si desideri chiarire alcuni dubbi durante l'implementazione dei giochi con i giovani.

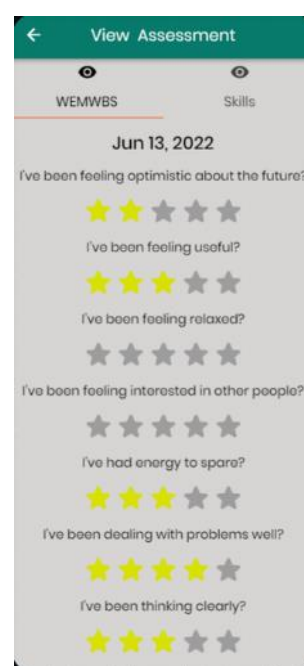


Figura 10. Valutazione WEMWBS mobile.

Sezione IV

A person is shown from the side, aiming a bow at a target. The target is a circular bullseye with concentric rings of blue, red, and yellow. The background is a dark, teal color with a subtle pattern of small, light-colored dots, suggesting a night sky or a textured surface. The overall mood is focused and precise.

Documenti di
Valutazione

Il processo di implementazione della metodologia AG4C prevede l'applicazione di diverse valutazioni e questionari che sono fondamentali per il successo dell'implementazione, della raccolta e dell'analisi dei dati (ad esempio, per capire se la metodologia è adeguata al gruppo target, per la messa a punto, ecc.) Per questo motivo, di seguito presentiamo una breve descrizione delle **valutazioni dell'implementazione** e in quale momento della formazione dovrebbero essere applicate (nelle pagine seguenti, avrete accesso a questi strumenti).²

Strumenti di valutazione	Breve descrizione	Tempistica
1. Scala del benessere di Warwick-Edimburgh (WEMWBS)	Questo questionario vi aiuta a valutare le competenze sociali ed emotive prima e dopo il programma AG4C, in modo che voi e il giovane possiate vedere i suoi progressi.	Prima e dopo l'attuazione del programma
2. Griglia di osservazione del gioco	Questa griglia di osservazione aiuta ad osservare come si svolgono le cose durante il gioco in termini di interazione dei partecipanti, sfide e soluzioni.	Dopo ogni partita/sessione
3. Sondaggio sugli educatori dopo la formazione	Raccogliere feedback/dati sull'efficacia dei materiali e delle risorse del programma; registrare le prospettive sulla risposta dei giovani al programma - questo potrebbe non essere necessario e dipende dal fatto che il setting richieda queste informazioni.	Dopo l'attuazione del programma
4. Valutazione delle competenze sociali ed emotive dei giovani	Questo aiuta a valutare le competenze degli studenti dopo ogni gioco per vedere quanto sono stati bravi rispetto ai requisiti del gioco.	Dopo ogni implementazione del gioco/ogni livello

Tabella 1. Valutazioni dell'implementazione di AG4C.

² Per maggiori dettagli sulle valutazioni, consultare le altre parti del manuale conjoint sul sito web di AG4C.

Scala di benessere mentale di Warwick Edimburgh (WEMWBS)



Genere: _____

Età: _____

Solo per educatore

Data:

Numero del partecipante:

Tipo di test: Pre/Post

Di seguito sono riportate alcune affermazioni su sentimenti e pensieri. Selezionate la risposta che meglio descrive la vostra esperienza di ciascuno di essi nelle ultime 2 settimane.

	Mai	Raramente	A Volte	Spesso	Sempre
Mi sono sentito ottimista per il futuro.	1	2	3	4	5
Mi sono sentito utile.	1	2	3	4	5
Mi sono sentito rilassato.	1	2	3	4	5
Ho provato interesse per altre persone.	1	2	3	4	5
Ho avuto energia.	1	2	3	4	5
Ho affrontato bene i problemi.	1	2	3	4	5
Ho pensato con chiarezza.	1	2	3	4	5
Mi sono sentito bene con me stesso.	1	2	3	4	5
Mi sono sentito vicino alle altre persone.	1	2	3	4	5
Mi sono sentito sicuro di me stesso.	1	2	3	4	5
Sono stato in grado di decidere da solo.	1	2	3	4	5
Mi sono interessato a cose nuove.	1	2	3	4	5
Mi sono sentito allegro.	1	2	3	4	5



Figura 11. Scala del benessere di Warwick-Edimburgo (WEMWBS).

Griglia di osservazione

Da compilare da parte di educatori/professionisti

	Data	Numero Sessione	Numero di partecipanti	Durata prevista	Durata reale	Giochi	Raggiungimento dell'obiettivo (S/N); se no, perchè?	Qualità della riflessione	Sfide avvertite e strategie utilizzate per superarle	Interazioni verbali e non verbali durante i giochi	Valutazione dei giochi da parte dei partecipanti			Nome dell'educatore
											Ti piace il gioco?	Livello di difficoltà (da 1 troppo facile a 5 troppo difficile)	Interesse per il gioco	
											S/N			
											S/N			
ESEMPIO	22.11.2021	1	8	1h	1h15	Attraverso il Guado, Gira il Tappeto	Sì	Buona riflessione sul lavoro di squadra e sulle capacità di comunicazione	Sfide nella comprensione del gioco: Attraverso il Guado. Adattamento: Semplificare l'attività	Non verbale: sorriso; occhi spalancati; Verbale: comunicazione tra giocatori "qui, qui! passami la palla".	Sì	4 (difficile)	No. Complicato	Joana

Griglia di osservazione

Da compilare da parte di educatori/professionisti

Data	Numero Sessione	Numero di partecipanti	Durata prevista	Durata reale	Giochi	Raggiungimento dell'obiettivo (S/N); se no, perché?	Qualità della riflessione	Sfide avvertite e strategie utilizzate per superarle	Interazioni verbali e non verbali durante i giochi	Valutazione dei giochi da parte dei partecipanti			Nome dell'educatore
										Ti piace il gioco? S/N			
										Livello di difficoltà (da 1 troppo facile a 5 troppo difficile)			
										Interesse per il gioco S/N			

Figura 12. Griglia di osservazione del gioco.

Educator Survey Post Piloting



1.

Rispetto ai loro livelli di impegno tipici, come hanno risposto i vostri studenti ai giochi/attività?

Rifiuto di
impegnarsi

1

2

3

4

5

Con entusiasmo

CHANGE

2.

Ci sono giochi/attività che gli studenti hanno apprezzato particolarmente?

Si prega di spiegare:

3.

Ci sono giochi/attività che i vostri studenti hanno trovato particolarmente difficili da affrontare?

Si prega di spiegare:

4.

Avete notato qualche cambiamento nelle loro abilità sociali ed emotive come risultato del coinvolgimento nei giochi/attività? Si prega di spiegare:

Durante le attività?

Le attività?



Educator Survey Post Piloting



5.

Quanto è stato facile gestire i giochi e le attività?

Per niente 1 CHANGE 2 3 4 5 Molto

Commento aggiuntivo:

6.

Quanto è stato efficace il materiale guida nel supportare l'implementazione dei giochi/attività con gli studenti?

Per niente 1 2 3 4 5 Molto

Commento aggiuntivo:

7.

Quanto sono state efficaci le schede di attività nel supportare l'implementazione dei giochi/attività con i vostri studenti?

Per niente 1 2 3 4 5 Molto

Commento aggiuntivo:



Educator Survey Post Piloting



8.

Il materiale guida ha supportato la comprensione di:
a. come gestire i giochi/le attività?

Per niente 1 2 3 4 5 Molto

CHANGE

b. quali competenze sociali ed emotive i giochi/attività cercavano di sviluppare?

~~Per niente~~ 1 2 3 4 5 ~~Molto~~

Commento aggiuntivo:

9.

Avete bisogno di una formazione aggiuntiva che vi sostenga nella comprensione e nell'esecuzione delle attività e dei giochi?

Sì No

Se no, ~~specificare~~

For more information, please visit
www.activegames4change.org

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Figura 13. Indagine Sugli Educatori Dopo La Formazione.

Griglia di osservazione Da compilare da parte di educatori/professionisti



		Nome dello studente																								
		Studente 1					Studente 2					Studente 3					Studente 4					Studente 5				
		CONS	AUTO COMT	CPDR	CR	CS	CONS	AUTO COMT	CPDR	CR	CS	CONS	AUTO COMT	CPDR	CR	CS	CONS	AUTO COMT	CPDR	CR	CS	CONS	AUTO COMT	CPDR	CR	CS
Livello 1	Gira il Tappeto																									
	Al di là del fiume																									
	Lancia e Scappa																									
	Sfide di squadra																									
	Supera l'ostacolo																									
	Fà scorrere la palla																									
Livello 2	Pallavolo a 4																									
	Attraversa il guado																									
	Cornier Ball																									
	Trafuga la palla																									
	Ragnatele																									
	Il Secchio Bucato																									
Livello 3	Caccia alla bottiglia																									
	Invasione di campo																									
	Torre di Hanoi																									
	Costruiamo un riparo																									
	Crea un nuovo gioco																									
	Vie di fuga																									

Figura 14. Valutazione delle competenze sociali ed emotive dei giovani.



Conclusion

Quando si gioca, la procedura è più importante del risultato, liberando i partecipanti dall'ansia della prestazione, dalla frustrazione dell'errore e dalla paura del giudizio.

Giocare in gruppo facilita anche l'incontro con gli altri. Socializzare significa relazionarsi nel rispetto delle regole, accettare la volontà degli altri e far valere le proprie ragioni, riconciliarsi, cooperare e competere senza ricorrere alla violenza.

Un educatore rumeno ha dichiarato: "*Stanno imparando ma non si rendono conto di farlo, quindi questa è una buona opportunità per noi di coinvolgerli in attività educative*", il che porta a considerare alcuni insegnamenti chiave dell'esperienza pilota:

- Trasformare l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze in un processo intenzionale: il fatto che sia incorporato nelle attività sportive non lo rende secondario.
- Pochi educatori hanno una formazione in Pedagogia/Scienze dell'Educazione, quindi hanno bisogno di ulteriore supporto per comprendere e integrare la metodologia AG4C.
- Sostenere i giovani durante tutto il processo per farli diventare studenti consapevoli: questi giovani hanno una distanza considerevole dall'istruzione e dall'apprendimento, quindi ciò che dobbiamo fare prima di ogni altra cosa è cercare di ridurre questo divario. Una fase preliminare all'implementazione dei giochi (sotto forma di attività di coinvolgimento nell'apprendimento) sarebbe molto utile.

I risultati del progetto pilota dimostrano che **i giochi AG4C hanno migliorato significativamente le competenze dei giovani, soprattutto per quanto riguarda lo spirito collaborativo, il lavoro di squadra e le relazioni interpersonali.**

A nome della partnership AG4C, ci auguriamo che questo manuale vi sia utile per implementare la metodologia.

Riferimenti



- Daly, A., Ruxton, S., & Schuurman, M. (2016). Le sfide ai diritti dei bambini oggi: Cosa pensano i bambini? <https://edoc.coe.int/en/children-s-rights/7205-challenges-to-children-s-rights-today-what-do-children-think.html>
- Shafi, A., Templeton, S., Pritchard, R., Middleton, T., Jones, C., Wintle, J., & Sullivan R. (2020). Rapporto sull'analisi dello stato dell'arte (WP2): Socio-emotional development through active games and sport for young people in conflict with the law a state of the art analysis report with 10 partners in Europe. https://www.activegames4change.org/uploads/9/7/7/2/97721820/ag4c_state_of_art_en.pdf
- Tennant, R., Hiller, L., Fishwick, R., Platt, S., Joseph, S., Weich, S., Parkinson, J., Secker, J., & Stewart-Brown, S. (2007). La Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale (WEMWBS): Sviluppo e validazione nel Regno Unito. Health and Quality of Life Outcomes, 5, Articolo 63. doi:[10.1186/1477-7525-5-63](https://doi.org/10.1186/1477-7525-5-63)



ACTIVEGAMESCHANGE
 Youth socio-emotional development

This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

