ACTIVEGAMESCHANGE
Youth socio-emotional development

Cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene

# ActiveGames4Change (AG4C)

## Mediu de Învățare a Sportului și a Activităților Fizice Pentru Educație Cetățenească, Formare Emoțională, Socială și a Competențelor Electronice

# Programa și Manualul Cursului Comun

## Un Manual Pentru Profesori Privind Metodologia AG4C

**Ana Rita Pires**

**Ângela Fernandes**

**IPS_Innovative Prison Systems**

**Cu contribuții de la toți partenerii europeni**

ACTIVEGAMESCHANGE
Youth socio-emotional development

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

Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului său, acesta refl ectând doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru nicio utilizare a informațiilor conținute aici.

Design de IPS Innovative Prison Systems, august 2022 ©

**ActiveGames4Change (AG4C) -** Mediu de Învățare a Sportului și a Activităților Fizice Pentru Educație Cetățenească, Formare Emoțională, Socială și a Competențelor Electronice

**Programa și Manualul Cursului Comun - Un Manual Pentru Profesori Privind Metodologia AG4C**

Site-ul web al proiectului – www.activegames4change.org

Pentru mai multe informații despre acest ghid sau despre proiect, contactați: ips@prisonsystems.eu


**Autori**

Ana Rita Pires, IPS_Innovative Prison Systems

Ângela Fernandes, IPS_Innovative Prison Systems

**Multimedia și design**

Sílvia Silva, IPS_Innovative Prison Systems



Acțiunea – Cheie 3: Sprijin pentru elaborarea de politici și cooperare – Incluziunea socială prin educație, training și tineret. Acest raport a fost redactat în scopul proiectului „Mediu de Învățare a Sportului și a Activităților Fizice Pentru Educație Cetățenească, Formare Emoțională, Socială și a Competențelor Electronice" (Mediu de învățare a sportului și a activităților fizice pentru educație cetățenească, formare emoțională, socială și a competențelor electronice) (ActiveGames4Change), nr. acord de grant 604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN, implementat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Acest raport reflectă numai punctul de vedere al autorilor; prin urmare, Comisia Europeană nu poate fi responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute de acesta.

# Cuprins

**Introducere** ..... 1
Ce conține acest document? ..... 1
Care este scopul său? ..... 2
Pe ce se bazează? ..... 3
Cadru ..... 3
**Secțiunea I** Jocurile și Procesul de Implementare ..... 4
Desfășurarea Jocurilor ..... 5
Cărțile de Joc ..... 7
**Secțiunea II** Studii de caz - Feedbackul din Faza Pilot ..... 12
Cadrul de Implementare - Criteriile Grupului Țintă ..... 13
Organizațiile ..... 13
Tinerii ..... 13
Profesorii ..... 13
Contextul Implementării ..... 14
Sfaturi și Ponturi de la Profesori/Tineri ..... 15
AG4C ajută la gestionarea emoțiilor ..... 15
Cât Durează o Sesiune de Jocuri AG4C? ..... 17
Planificarea Sesiunii dvs. ..... 18
În ce ordine trebuie desfășurate jocurile? ..... 20
Unde se desfășoară jocurile? ..... 22
Revizuirea progresului grupului ..... 24
Evaluarea de dinainte și de după ..... 26
**Secțiunea III** Aplicația AG4C ..... 28
Aplicația AG4C - Funcții ..... 29
**Secțiunea IV** Documentele de Evaluare ..... 32
**Concluzii** ..... 34
**Referințe** ..... 34

# Indexul Figurilor

Figura 1. Potențialul sporturilor și jocurilor în promovarea competențelor..... 2
Figura 2. Cele cinci competențe de dezvoltat prin intermediul programului AG4C. ..... 3
Figura 3. Implementarea și procesul de colectare a datelor. ..... 6
Figura 4. Jocurile distribuite până la nivelul 3. ..... 7
Figura 5. Criteriile grupului țintă. ..... 13
Figura 6. Aplicația AG4C ..... 29
Figura 7. Meniul inițial al aplicației ..... 30
Figura 8. Lista de jocuri. ..... 30
Figura 9. Evaluarea clasei și/sau a elevilor dvs. ..... 31
Figura 10. Graficul cu progresul elevului ..... 31
Figura 11. Evaluarea WEMWBS pe mobil. ..... 31
Figura 12. Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS). ..... 34
Figura 13. Grila de observare a jocurilor. ..... 34
Figura 14. Sondajul profesorilor după training. ..... 34
Figura 15. Clasificarea competențelor sociale și emoționale ale tinerilor. ..... 34

# Indexul Tabelelor

Tabelul 1. Evaluările implementării AG4C ..... 33

# Introducere

# Ce conține acest document?

**Bun venit!**

Acest manual a fost elaborat **pentru a ajuta profesorii să implementeze programul ActiveGames4Change (AG4C) cu tinerii și copiii din instituțiile lor.** Acesta reprezintă un ghid care vine în completarea ghidului Stimularea schimbării și a Ghidului AG4C pentru trainerii principali și preparatori, care pot fi consultate pe site-ul web AG4C.

Acest ghid cuprinde 4 secțiuni:

- **Secțiunea I.** Jocurile și Procesul de Implementare
- **Secțiunea II.** Studii de Caz - Feedbackul din Faza Pilot
- **Secțiunea III.** Aplicația AG4C
- **Secțiunea IV.** Documentele de Evaluare

**Scopul acestui document este acela de a ghida profesorii în implementarea și aplicarea programului AG4C.**

Programul AG4C a fost dezvoltat ca parte a unui proiect internațional ce cuprinde zece parteneri (IPS, Aproximar, BSAFELab/UBI, ANTER, CPIP, BAGázs, CESIE, Izmir Probation Directorate și FDIP) din 7 țări europene, condus de Universitatea din Gloucestershire (UoG) din Marea Britanie. AG4C își propune **să dezvolte competențele sociale și emoționale ale tinerilor care au ajuns în sistemul de justiție pentru delincvenții juvenili, prin intermediul jocurilor active și activităților sportive.** Partenerii au colaborat pentru a dezvolta un **cadru metodologic și un set de instrumente** împreună cu un training complet și manuale însoțitoare care să faciliteze implementarea metodologiei în penitenciarele/centrele de reeducare din fiecare țară. Proiectul pilot respectă ghidul UoG privind confidențialitatea și codul deontologic, anonimatul și dreptul de retragere. Nici instituțiile, nici persoanele sau tinerii menționați nu au fost identificați. Toate datele și feedbackul acordat au fost stocate în siguranță în temeiul legilor privind protecția datelor și în conformitate cu procedurile etice.

## Care este scopul său?

În ultimele decenii, au apărut tot mai multe publicații de specialitate care susțin ideea că **jocurile active și sporturile în rândul grupurilor vulnerabile** (precum tinerii în conflict cu legea) **conduc la dezvoltarea competențelor socioemoționale** (ex. competențele de autoreglare, sociale, etice și morale).

Profesorii ne-au mărturisit că jocurile au îmbunătățit competențele tinerilor, în special abilitatea de a coopera între ei. Aceștia au învățat, de asemenea, cum să se joace după reguli și să rămână implicați într-un joc structurat. Mai mulți profesori au subliniat faptul că, repetate în timp, jocurile **vor produce un impact mai semnificativ**

> *„Această metodologie va avea un impact foarte pozitiv deoarece ajută la dezvoltarea colaborării și a aptitudinilor sociale și relaționale, atât personale cât și de grup, ale copiilor implicați, generând în același timp bunăstare emoțională."*
>
> **Profesor din Italia**

În plus, participarea la activități sportive și fizice contribuie nu doar la sănătatea fizică, mentală și la bunăstarea tinerilor, ci și la incluziunea lor socială, la educație și inserția profesională.[1]

### Potențialul de impact pozitiv al sporturilor și jocurilor în dezvoltarea:

**01** Competențelor sociale

**02** Competențelor etice

**03** Competențelor morale

*Figura 1. Potențialul sporturilor și jocurilor în promovarea competențelor.*

[1] Pentru a afla mai multe informații, consultați Raportul analizei aprofundate AG4C.

## Pe ce se bazează?

Acest document a fost elaborat în urma fazei pilot a jocurilor și activităților desfășurate în centrele educative/de detenție din diferite țări europene, respectiv Marea Britanie, Portugalia, România, Ungaria, Italia, Turcia și Spania. Astfel, s-au colectat dovezi privind succesul programului în dezvoltarea competențelor sociale și emoționale ale copiilor și tinerilor din centrele educative/de detenție și alte sisteme de justiție pentru delincvenții juvenili.

## Cadru

Programul AG4C evaluează și dezvoltă următoarele competențe de care ar putea beneficia cel mai mult tinerii în conflict cu legea în viața lor de zi cu zi.

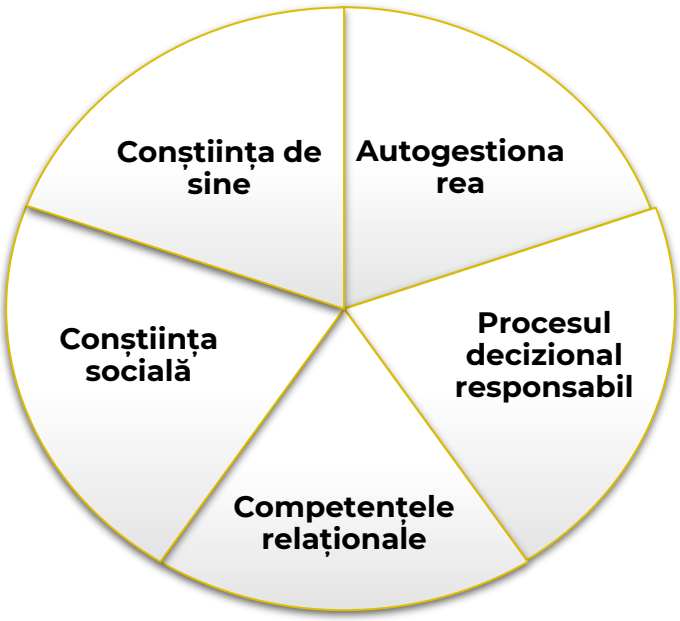



*Figura 2. Cele cinci competențe de dezvoltat prin intermediul programului AG4C.*

# Secțiunea I

# Jocurile și Procesul de Implementare

## Desfășurarea Jocurilor

Dacă doriți să aflați mai multe despre cercetările care stau la baza programului ActiveGames4Change, puteți consulta **Raportul analizei aprofundate** care vă este pus la dispoziție cu titlu gratuit. Această analiză constituie **baza teoretică a metodologiei AG4C** și prezintă ultimele cercetări și practici din țările partenere privind competențele emoționale, sociale, civice și electronice în rândul tinerilor în conflict cu legea și modul în care aceste competențe pot fi dezvoltate prin intermediul jocurilor active. Pentru moment, haideți să începem să planificăm organizarea jocurilor dvs.!

**Figura 1 de mai jos** reprezintă **ghidul practic (sugerat) prin care puteți testa programul în instituția dvs.** și include întregul proces, precum și o cronologie ajutătoare. Acesta include:

- „**Trainingul profesorilor**" – care prezintă trainingul teoretic al profesorilor;
- „**Implementarea jocurilor**" – care prezintă implementarea nivelurilor de jocuri;
- „**Feedbackul și reflecția**" – care corespunde reflecției individuale finale realizate cu tinerii;

  „**Trainingul profesorilor**" – care corespunde reflecției și evaluării profesorilor privind programul AG4C.

**TRAININGUL AG4C**
**IMPLEMENTAREA JOCURILOR**
**Program sugerat**

| TRAINIGUL ACTUALIZAT AL PROFESORILOR | TRAINIGUL ACTUALIZAT AL PROFESORILOR | TRAINIGUL ACTUALIZAT AL PROFESORILOR | IMPLEMENTAREA JOCURILOR | IMPLEMENTAREA JOCURILOR | IMPLEMENTAREA JOCURILOR | FEEDBACK ȘI REFLECȚII | TRAINIGUL ACTUALIZAT AL PROFESORILOR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Ziua 1 de training** | **Ziua 2 de training** | **Ziua 3 de training** | **Jocuri: Nivelul 1** | **Jocuri: Nivelul 2** | **Jocuri: Nivelul 3** | **Reflecția individuală** | **Ziua 3 de training 4** |
| *Săptămâna 1*<br>*2 ore* | *Săptămâna 2*<br>*3 ore* | *Săptămâna 3*<br>*3 ore* | *Săptămâna 4*<br>*3 ore* | *Săptămâna 5*<br>*3 ore* | *Săptămâna 6*<br>*4 ore* | *Săptămâna 7*<br>*1 oră* | *Săptămâna 8*<br>*1 oră* |
| Abordarea teoretică | Practică: Jocurile de nivel 1 și 2 | Practică: Jocurile de nivel 2 și 3 | Măsurarea inițială a competențelor + Implementarea jocurilor Nivel 1 | Implementarea jocurilor Nivel 2 | Implementarea jocurilor Nivel 3 + Măsurarea finală a competențelor | Reflecția individuală finală cu tinerii | Concluzii, reflecția și evaluarea profesorului |

*Figura 3. Implementarea și procesul de colectare a datelor.*

## Cărțile de Joc

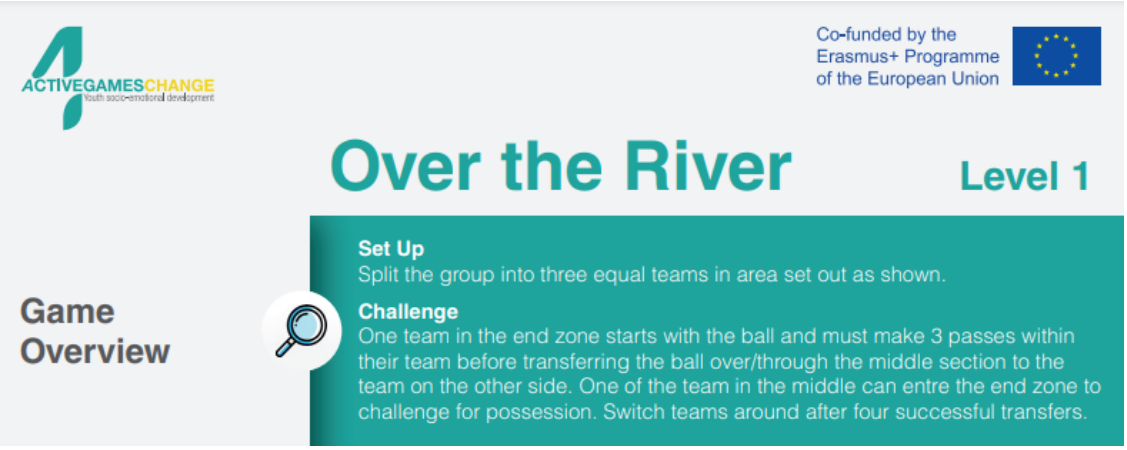
Metodologia AG4C cuprinde **18 cărți de joc**, împărțite pe 3 niveluri (6 jocuri pentru fiecare nivel, conform celor prezentate în figura 4). Rețineți faptul că **îmbunătățirea cunoștințelor** este mai importantă decât numărul de jocuri realizate!

În calitate de profesor, trebuie doar să selectați limba dvs. pe site-ul web și să accesați diferitele cărți de joc disponibile în engleză, portugheză, spaniolă, italiană, turcă, română și maghiară. Cărțile de joc pot fi descărcate și tipărite (în funcție de cum considerați că ar fi mai potrivit pentru dvs. și locația implementării).

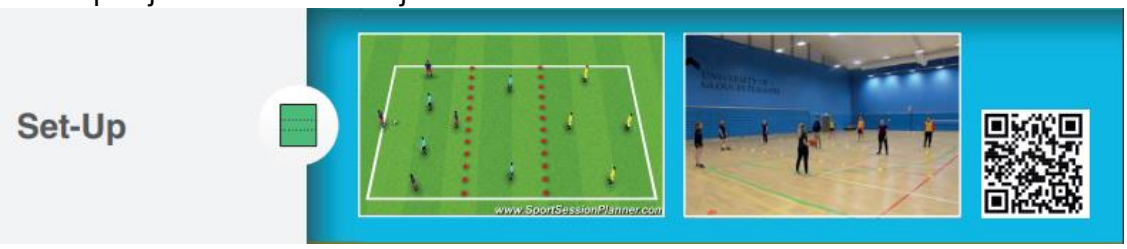
*Figura 4. Jocurile distribuite până la nivelul 3.*

**Toate informațiile necesare pentru desfășurarea jocurilor se regăsesc pe fiecare carte de joc în parte.**

Pe partea din față a cărții de joc, puteți găsi: **numele cărții**, **nivelul de dificultate**, **descrierea jocului**, **explicații privind jocul (Organizarea) și provocarea jocului.**

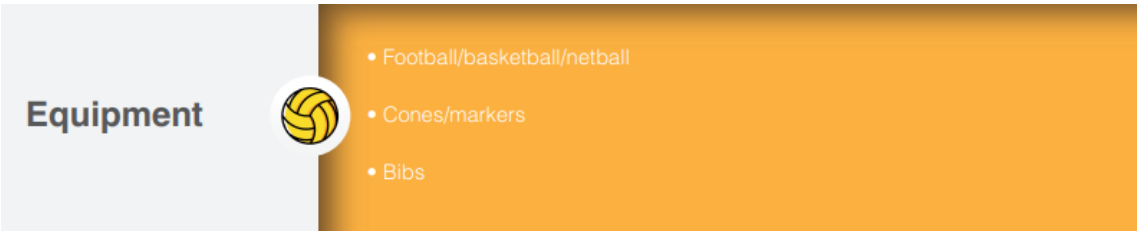



Dedesubt, veți găsi **Organizarea** jocului și un cod QR care vă va redirecționa către un videoclip al jocului care să vă ajute.

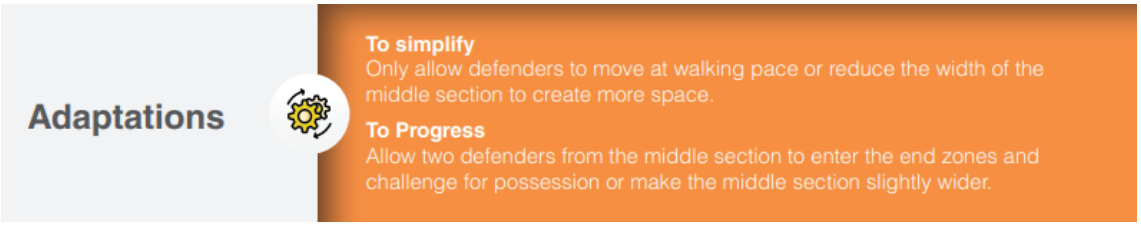



După aceea, veți găsi o descriere a **Competențelor** jocului și nivelul necesar pentru desfășurarea jocului. Veți descoperi o notă conform căreia informațiile detaliate despre competențe, indicatori și niveluri se regăsesc pe spatele cărții.

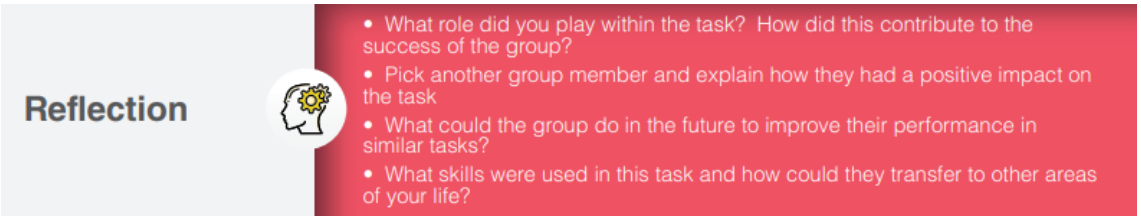
Apoi urmează lista cu **Echipamentul** necesar pentru a desfășura jocul. Rețineți faptul că echipamentul poate fi ajustat în cazul în care organizația dvs. nu dispune fix de respectivul echipament.




Dedesubt veți primi niște sugestii pentru a putea efectua **Adaptări** ale jocului, care vă vor permite să-l personalizați în funcție de grupul dvs. Acestea sunt doar sugestii și, dacă considerați că puteți adăuga ceva nou, aveți toată libertatea să o faceți.




La finalul părții din față a cărții de joc, veți găsi sugerate întrebări care pot fi formulate tinerilor pentru **Analiză**, privind progresul jocului, ce au învățat și care sunt părerile lor despre jocuri în general.




Această parte este esențială, după cum am menționat anterior. Obiectivul metodologiei AG4C este acela de a ajuta tinerii să dobândească competențe sociale și emoționale prin intermediul sporturilor și jocurilor. După fiecare joc/sesiune, reflecția este esențială pentru ca tinerii să conștientizeze dobândirea/prezența competențelor sociale și emoționale.

Aceste întrebări sunt sugestii și va trebui să luați în considerare natura grupului cu care lucrați și să discutați pornind de la sugestiile inițiale, continuând/oprindu-vă după cum considerați că este necesar în funcție de comportamentul grupului.

Pe spatele cărții de joc, veți găsi **Definirea competențelor** pentru respectivul joc.

# Over the River Competencies

| Competencies Defined | |
|---|---|
| **Self-awareness** | Self-awareness is the thinking skill that focuses on a child's ability to accurately judge their own performance and behaviour and to respond appropriately to different social situations. Self-Awareness helps an individual to tune into their feelings, as well as to the behaviours and feelings of others. |
| **Self-management** | Self-management refers to the ability of a person to regulate their own activity with little or no intervention with others. This will include staying on task even when distractions are present and making good choices in terms of actions and behaviour. |
| **Responsible decision making** | Responsible decision making involves being able to demonstrate making a reasoned decision that considers the views of various stakeholders (other people) with a clear rationale behind the decision-making process. This may involve seeking the views of others or experts. |
| **Relationship skills** | Relationship skills refers to the skills, tools, knowledge and understanding to create, communicate, evolve, grow, trust and maintain a relationship. This involves being able to work effectively with a broad range of individuals from different backgrounds. |
| **Social awareness** | Social awareness is the ability to know and feel the people around you and the ability to interact with them in the most efficient and proper manner. This includes being to empathise with various viewpoints and consider how your own actions may be interpreted by others. |

La final, veți găsi modul de evaluare a **Competențelor** tinerilor dvs. – pe baza celor 3 niveluri – *Incipient*, *În curs de dezvoltare* și *Fixate*. Această evaluare se efectuează de la joc la joc și vă va ajuta să identificați progresul realizat de tineri de-a lungul jocurilor.

| Competency Ratings – Over the River | | | |
|---|---|---|---|
| | **Emerging** | **Developing** | **Established** |
| **Self-awareness** | Rarely recognises the impact of their contribution and the impact this has on others. | At times recognises the impact of their contribution and the impact this has on others. | Clearly recognises the impact of their contribution and the impact this has on others. |
| **Self-management** | Struggles to maintain - concentration on the task throughout with frequent intervention needed from others. | Maintains good concentration on the task throughout with some intervention from others. | Maintains full concentration on the task throughout with no intervention from others. |
| **Responsible decision making** | Rarely seeks others views before deciding on a strategy to solve the problem. | Sometimes seeks others views before deciding on a strategy to solve the problem. | Seeks others views before deciding on a strategy to solve the problem. |
| **Relationship skills** | Little communication with others often working alone. | Communicates effectively throughout most of the task offering frequent contributions. | Communicates effectively throughout the task and is able to lead effectively. |
| **Social awareness** | Is often unaware of their impact on others and the task. Finds it difficult to understand others views. | Shows empathy at times during the task and is able to understand most ideas from a range of viewpoints. | Shows empathy throughout the task and is able to synthesise ideas from a range of viewpoints. |

Veți găsi aceeași structură pentru toate cărțile de joc. Acestea vor constitui cel mai important instrument al dvs. atunci când implementați programul AG4C. Înainte de a începe, merită să citiți fiecare secțiune deoarece acestea pot conduce la întrebări pe care le puteți adresa trainerului principal pentru a începe cu dreptul programul.

Dacă nu aveți acces la un trainer principal și aplicați metodologia folosind documentele AG4C pe cont propriu, vă rugăm să citiți cu atenție fiecare dintre documente deoarece acestea conțin răspunsuri la unele dintre cele mai frecvente întrebări despre jocuri.

**Nu uitați că trebuie să notați rezultatele măsurării competențelor și bunăstării tinerilor care participă la jocuri înainte și după ce inițiați implementarea metodologiei AG4C. Acest lucru este foarte important deoarece, în caz contrar, nu veți putea ști dacă programul a fost unul reușit pentru grupul dvs. sau nu. Evaluarea poate fi completată cu aplicația AG4C.**

În secțiunea IV, veți găsi toate documentele pe suport fizic necesare pentru înregistrarea informațiilor colectate în cazul în care instituția dvs. nu permite o conexiune la internet. În caz contrar, puteți să le parcurgeți în aplicație, urmând a vă explica totul mai detaliat totul în secțiunea III.

# Secțiunea II

# Studii de Caz - Feedbackul din Faza Pilot

# Cadrul de Implementare - Criteriile Grupului Țintă

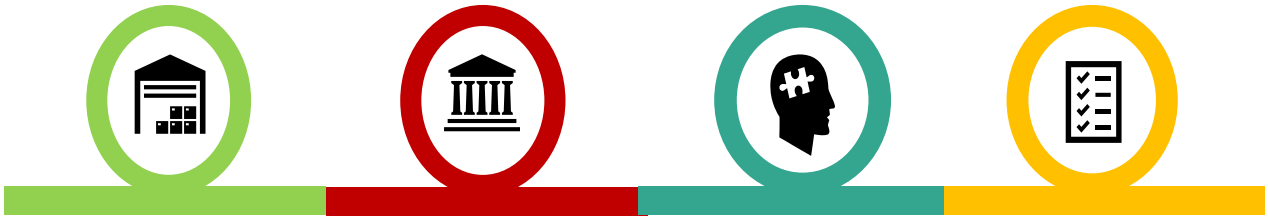
## Organizațiile

Organizațiile care lucrează cu și/sau sprijină tinerii în conflict cu legea reprezintă organizațiile țintă. Respectivele organizații pot fi pioniere în aplicarea ultimelor cercetări în materie de dezvoltare a competențelor sociale și emoționale ale tinerilor.

## Tinerii

În timpul fazei pilot și de testare a jocurilor, **326 de tineri** au avut oportunitatea de a beneficia de jocuri distractive și antrenante elaborate pe baza unor cercetări, care au fost create explicit pentru îndeplinirea nevoilor și restricțiilor dintr-un mediu securizat – toate fundamentate pe concluziile cercetărilor psihologice și educaționale.

În faza pilot, copiii și tinerii care au participat la program și la activitățile ulterioare au îndeplinit cel puțin **un criteriu**, plus criteriul final care a fost obligatoriu:



S-au aflat în detenția unui centru de reeducare și/sau a unei închisori

S-au aflat în detenția unui sistem de justiție pentru delincvenții juvenili (într-un regim diferit, în functie de diversele

Au fost considerați a se afla la risc de conflict cu legea: delincvență, mediu defavorizat și altele

**Au acceptat să participe la dezvoltarea AG4C**

*Figura 5. Criteriile grupului țintă.*

## Profesorii

Profesorii care au participat în faza pilot și în faza de testare au îndeplinit cel puțin unul dintre criteriile prezentate mai jos (s-au implicat și au primit training ulterior - a se vedea secțiunea anterioară a acestui document):

- S-au implicat în programele de formare vocațională inițiate în mod continuu;
- Au lucrat cu minori și tineri și în comunitate;
- Și-au exprimat interesul în etapele anterioare ale proiectului;

- Au comunicat și s-au implicat în activitățile proiectului;
- Au dorit să participe la întregul program;
- Au accesat grupul țintă final, copiii și tinerii și au implementat programul cu aceștia.

## Contextul Implementării

În calitate de profesor, trebuie să aveți o idee clară asupra modului în care poate fi adaptată implementarea metodologiei AG4C în instituție și la contextele în care vă aflați cu tinerii. Prin urmare, am considerat important să includem în acest manual diferențele dintre contexte (prezentate **mai jos în tabelul 1)** care au modelat implementarea din fiecare țară:

- **Contextul cultural al serviciilor de detenție și de probațiune:** în pofida respectării generale a standardelor internaționale, fiecare țară a evoluat pornind de la un context cultural specific care a influențat organizarea serviciilor și cultura sa. Aceste etape diferite impun, de asemenea, diferite strategii de implicare și implementare.
- **Incertitudinile într-un context social și economic:** deși aproape toate țările din UE se confruntă într-o oarecare măsură cu pandemia de COVID-19, există diferite stadii de recuperare. Incertitudinea privind viitorul ar putea afecta semnificativ impactul dezvoltării activităților planificate și secvența livrabilelor aferente acestor activități.
- **Contextul național:** fiecare țară s-a afiliat unor instituții de natură juridică diferite pentru implementare și efectele acesteia. De exemplu, în România, serviciile de detenție propriu-zise au depășit singure orice obstacol. Însă, în alte țări, ne-am bazat pe parteneri cheie din sistemele de detenție care, deși erau familiarizați cu serviciile de detenție, au suferit foarte ușor de pe urma schimbărilor bruște, ceea ce a însemnat o capacitate mai mică de a determina cursul de acțiune al proiectului.
- **Respectarea sincronizării UE:** țările partenere au avut termene diferite de intrare în UE, ceea ce a afectat sincronizarea adoptării diferitelor legislații sau practici.
- **Nivelul de referință al cadrului juridic:** de exemplu, în Portugalia, de centrele de reeducare răspundeau până la finalul lui 2012 serviciilor de probațiune, pe când, în alte țări, de acestea răspundeau serviciilor de detenție. Alte diferențe privind cadrul de protecție și de reeducare a tinerilor pot influența implementarea proiectului.

## Sfaturi și Ponturi de la Profesori/Tineri

În calitate de profesor, este posibil să fi primit deja sau veți primi în curând **Trainingul profesorilor AG4C** – dacă nu, puteți accesa trainingul în prima parte a acestui Manual comun. Implementarea metodologiei AG4C presupune ca dvs. să finalizați trainingul profesorilor. Anumite componente de training pot fi ajustate la fiecare realitate culturală națională și la fiecare instituție. În următoarea secțiune, vă prezentăm câteva sfaturi și ponturi care să vă ajute.

### AG4C ajută la gestionarea emoțiilor

**Activitățile AG4C pot ajuta la gestionarea emoțiilor, eliminarea barierelor culturale, sprijinirea interacțiunilor, a spiritului de echipă și la colaborarea fără competiție. De asemenea, pot conduce la bunăstare emoțională, dezvoltarea independenței pozitive, scoaterea din apatie și creșterea motivației și socializării.** La sfârșitul activității, profesorii au observat prezența unor relații sociale mai puternice, o dinamică mai bună de grup, o colaborare îmbunătățită și o motivație sporită.

*„În timpul jocurilor, participanții au trebuit să comunice între ei, acestea implicând acționarea în echipă, strategii și planificare, empatie, conștientizarea modului în care o decizie luată de cineva din echipă afectează întreaga echipă și jocul, o conștiință de sine pozitivă și abilități de luare a deciziilor responsabile.”*

**Profesor din Turcia**

În general, tinerilor le-au plăcut activitățile propuse. Aceștia au vorbit mult despre cât de tare s-au distrat cu colegii și cât de bine s-au simțit ulterior.

*„A fost ceva diferit și mi-a plăcut la nebunie.”*
*„M-a făcut să mă simt bine.”*
*„A fost amuzant să mă joc cu colegii.”*

**Tineri din România**

În România, tinerii s-au bucurat să aibă ocazia de a participa la alte activități sportive, diferite de cele cu care erau deja obișnuiți. Personalul penitenciarului a descris procesul ca relativ clar și concis și jocurile ca simplu de implementat. **Prin urmare, nu trebuie să vă simțiți speriați de implementarea jocurilor!** Feedbackul de la profesori a fost că jocurile sunt clare și concise și ușor de implementat.

Profesorii și-au exprimat dorința de a continua și cu alte activități care să îmbunătățească relațiile colegiale și să mai spargă rutina comunității.

*„Da, desigur, de altfel o să le mai jucăm. Minorii au fost destul de satisfăcuți, au mai ieșit din rutina de zi cu zi, în care făceau mereu aceleași sporturi, aceleași activități și, prin urmare, marea majoritate a lor s-au distrat."*

**Profesor din Spania**

## Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave!

Merită să vă amintiți că tinerii însuși au insistat să fie incluse aceste tipuri de jocuri/activități în programul lor **(Portugalia).**

Deci nu ezitați!

*„Da, pentru că mi-au plăcut foarte mult."*
*„Da, deoarece jocurile au fost distractive."*
*„Da, pentru că am lucrat ca o echipă și mi-am făcut prieteni."*
*„Da, deoarece putem să realizăm multe activități și jocuri."*

**Tineri din Portugalia**

Atât participanții, cât și profesorii consideră că metodologia AG4C oferă, deși subtil și fără a fi inițial observate, instrumente esențiale pentru traiul în societate **(Portugalia).** Încă un motiv pentru care merită să adoptați programul!

Jocurile ar trebui repetate în timp pentru a influența în mod pozitiv și substanțial tinerii **(Italia).** Dacă vă gândiți să implementați programul, **nu o faceți o singură dată!** Sfatul nostru este să-l executați de mai multe ori sau, dacă nu aveți ocazia, cel puțin ocazional pentru a sparge rutina.

Abordarea din AG4C este inovatoare, însă simplă din punct de vedere al conceptului, deci ușor de adoptat și implementat. Aceasta vă oferă ocazia de a facilita procesul învățării și de a crea un mediu plăcut pentru tineri **(România).**

*„Această abordare este atât de inovatoare, însă în același timp atât de simplă din punct de vedere al conceptului."*

## Cât Durează o Sesiune de Jocuri AG4C?

Durata sesiunii va varia în funcție de logistica din fiecare instituție (o puteți mereu adapta), însă ar fi ideal ca aceasta să fie între 30 și 60 de minute (deși, după 45 de minute, unii participanți ar putea să aibă probleme de concentrare – ceea ce ar trebui să evaluați în calitate de profesor). Unele jocuri vor dura mai mult decât altele și, în astfel de situații, ar fi util să le ajustați sau poate să includeți două jocuri într-o sesiune în timp ce parcurgeți nivelurile.

Activitățile AG4C au fost incluse în programul obișnuit de activități fizice din multe penitenciare/centre de reeducare și, în unele cazuri, au înlocuit alte activități sportive (respectiv fotbalul). Faza pilot cu fiecare grup a avut o durată diferită în funcție de disponibilitate; **nu există nicio perioadă de timp fixă.** De exemplu, în România, sesiunile cu activități au durat aproximativ 2-3 ore în grupurile a câte 10-15 participanți.

| Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave! |
| --- |
| Începeți cu un exercițiu de încălzire (discuții pozitive, feedback privind resursele fiecăruia), mai exact cu feedbackul care considerați că trebuie oferit unor grupuri **(Ungaria).** |

**Este timpul să reflectați!**

- Deși profesorii au încercat să aplice sesiuni de reflecție participanților în cadrul activităților de grup, aceștia au observat că acest lucru creează mari probleme în ceea ce privește gestionarea timpului, deci au decis să aplice sesiunile de reflecție în mod individual. După cum am descris anterior, reflecția asupra modului în care se desfășoară jocurile este esențială. Prin urmare, nu trebuie să treceți cu vederea această etapă. După cum au declarat colegii dvs. profesori, dacă trebuie să o adaptați la un nivel individual, în locul unei perspective de grup, țineți cont de timpul și ordinea necesare pentru aceasta. Este important să vorbiți cu tinerii despre jocuri și despre cum se simt în urma lor. **Nu uitați că aceștia învață prin intermediul jocurilor și trebuie să conștientizeze propriul lor proces de învățare și realizările!**

## Planificarea Sesiunii dvs.

O mare parte din planificare este deja gata pentru dvs. în cadrul cărților de joc/aplicației. Singurele decizii pe care mai trebuie să le luați sunt ce jocuri se potrivesc fiecărei sesiuni. Partea importantă este să alocați suficient timp pentru elementele de reflecție (acesta este aspectul cheie) și, în acest sens, vă sugerăm între 10 și 15 minute.

În Italia, jocurile au fost alese în funcție de nevoile utilizatorilor din fiecare comunitate din punct de vedere al inclinației pentru jocurile de grup, a mobilității motrice și a caracteristicilor demografice, precum și a disponibilității spațiilor publice și private din instituții. În Spania, fiecare grup a desfășurat câte 3 sesiuni (9 sesiuni), câte una pe fiecare nivel de joc (toate jocurile au fost testate, mai puțin „Turnul din Hanoi” și „Construirea unui adăpost”).

Pentru a vă ajuta cu planificarea și susținerea sesiunii dvs., iată câteva videoclipuri care să vă ajute să vedeți cum sunt puse în practică jocurile.

## Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave!

În timpul jocului „Traseul de salvare”, două din trei instituții au observat că a fost mai dificil să mențină participanții concentrați pe o sarcină în această activitate. Ținând cont de acest lucru, vă recomandăm ca, în calitate de profesor, să atribuiți roluri diferite membrilor echipei (ex. liderul grupului, păstrătorul hărții). Alocarea unor roluri specifice va ajuta grupul să se concentreze și să treacă peste unele provocări.

Avantajele jocurilor sunt simplitatea, diversitatea lor și faptul că sunt destinate grupului **(Italia).** Le puteți implementa cu tineri din diferite grupe de vârstă. Tot ce trebuie să faceți este să le adaptați.

Jocurile cu mingea („Volei cu fileu în cruce”, „Mingi la colț”) au fost cele mai apreciate de către tineri. Pe lângă acestea s-au mai numărat „Găleata cu scurgere”, „Mingi și jgheaburi”, „Turnul din Hanoi” și „Construirea unui adăpost” **(Italia).**

*„Jocul meu preferat a fost «Mingi și jgheaburi» deoarece a trebuit să fim foarte atenți și ingenioși astfel încât să nu scăpăm mingea pe jos și, în același timp, să batem cealaltă echipă.”*
*„Ne-a plăcut «Volei cu fileu în cruce» și «Invazia» deoarece au fost niște joc de colaborare și complicitate reciprocă pline de evenimente.”*

**Tineri din Italia**

**Găsirea limbajului potrivit:**

- Limba poate reprezenta un obstacol pentru unele persoane în jocurile care implică comunicarea verbală **(Italia).**
- Nivelurile scăzute de alfabetizare din rândul tinerilor presupun dificultăți de citire, scriere, înțelegere și decodificare a informațiilor, a textului scris, instrucțiunilor etc. **(România).** Dacă lucrați într-o instituție cu tineri străini, luați în calcul aceste dificultăți exprimate. De asemenea, dacă lucrați cu tineri cu tulburări de vorbire și/sau înțelegere, trebuie să găsiți alte modalități de a prezenta regulile. Aceștia se vor putea juca. Trebuie doar să adaptați mesajul pentru ca ei să-l înțeleagă.

- Deși participanții s-au implicat cu ușurință în jocuri, s-a observat din răspunsurile date în formulare că aceștia nu au prezentat prea mult interes în activitățile ce implicau scrisul. Pentru aceasta, recomandăm profesorilor să-i ajute pe tineri să completeze chestionarul în cadrul unor sesiuni individuale, de exemplu. Acest lucru este foarte important dat fiind că trebuie să completați scala de evaluare a stării de sănătate mentală înainte și după implementare pentru a evalua nivelul de bunăstare al tinerilor. Vă rugăm să rețineți faptul că este posibil ca tinerii să nu se implice prea mult în acest pas.
- Dacă sunteți îngrijorați privind depistarea competențelor în acțiune, consultați Videoclipul de competențe care o să vă ajute să identificați stadiul în care se află tinerii și cum se dezvoltă aceștia.

## În ce ordine trebuie desfășurate jocurile?

Luați în ordine nivelurile de la 1 la 3, dar simțiți-vă liberi să adaptați jocurile în cadrul fiecărui nivel astfel încât să se potrivească intereselor/răspunsului grupului la adresa jocurilor. De asemenea, va mai exista șansa sau nevoia de a repeta sau de a revizita un joc în cadrul sesiunilor ulterioare.

Profesorii pot simplifica instrucțiunile jocului și pot repeta activitățile de mai multe ori. Unii tineri pot fi prevăzători când vine vorba de judecățile emise de ceilalți la adresa performanței lor fizice sau a lipsei unei atitudini sportive. Trebuie să țineți cont de aceste aspecte atunci când implementați jocurile.

**Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave!**

**Adaptarea jocurilor la grupul dvs.**

*„Metodologia AG4C permite participanților să fie mai motivați și curioși să descopere lucruri noi. De asemenea, îmbunătățește spiritul de echipă, abilitățile motrice și de comunicare ale tinerilor.”*
**Profesor din Portugalia**

Unele jocuri pot fi adaptate astfel încât să fie mai dificile deoarece este posibil ca un nivel scăzut de dificultate să-i facă pe participanți să-și piardă interesul **Portugalia). Aceasta este sarcina dvs.!** Cu anumite grupuri, este posibil să trebuiască să creșteți

nivelul de dificultate al jocurilor sau să faceți ajustări mai solicitante, în timp ce cu alte grupuri este posibil să trebuiască să scădeți nivelul de dificultate sau chiar să-l simplificați. **În calitate de profesor, evaluați grupul cu care lucrați și adaptați activitățile**. Însă nu vă faceți griji: adaptările vă vor părea ușor de făcut și nu va fi așa de greu să le implementați. Câteodată tinerii vin cu idei și puteți alege dacă să le dați sau nu curs.

„Traseul de salvare" și „Construirea unui adăpost" au fost considerate niște jocuri solicitante din cauza problemelor lingvistice și a necesității de a folosi un echipament diferit **(Italia).** Recomandăm profesorilor să acceseze cărțile de joc și să citească secțiunea **Adaptări**, unde vor găsi sugestii prin care să poată adapta jocurile la grup. Puteți simplifica activitățile și/sau să faceți jocurile să evolueze diferit. Acestea sunt sugestii și, dacă considerați că puteți adăuga ceva care să se potrivească, aveți toată libertatea de a o face.

În **Italia**, jocurile favorite ale tinerilor au fost următoarele: „Traversează mlaștina", „Traseul de salvare", „Mingi și jgheaburi", „Invazia", „Mingi la colț", „Turnul din Hanoi" și „Găleata cu scurgere". Motivul din spatele alegerii a fost faptul că tinerii au fost „buni" la aceste jocuri sau că acestea erau similare altor sporturi (volei sau fotbal). „Turnul din Hanoi" a fost ales deoarece implica raționamente și reflecție. „Pânza de păianjen" deoarece presupunea ca tinerii să se ajute între ei. **Toate acestea ar fi niște jocuri bune pentru început! Deci luați-le în considerare!**

*„Jocul meu preferat a fost «Traversează mlaștina» deoarece am fost mai rapid decât ceilalți copii."*
*„«Mingi la colț» pentru că a semănat cu fotbalul, care este sportul meu preferat."*
*„Jocul meu favorit a fost «Găleata cu scurgere» deoarece m-am distrat cu amicul meu."*
*„Jocul meu preferat a fost «Traseul de salvare» pentru că m-am prins care este drumul corect înaintea celorlalți."*

**Tineri din Italia**

## Unde se desfășoară jocurile?

**Fiecare organizație va dispune de un spațiu diferit** pentru a implementa jocurile. Vă recomandăm să analizați spațiul înainte de a începe programul. Consultați lista de materiale (din a treia parte a acestui manual comun) și analizați dacă instituția dvs. dispune de toate cele necesare, dacă este dispusă sau poate achiziționa materialele sau dacă puteți adapta implementarea jocurilor cu materialele de care dispuneți deja. **Nu vă lăsați descurajați în implementarea metodologiei AG4C doar pentru că nu aveți toate lucrurile din lista de materiale.** Achiziționarea materialelor nu trebuie să constituie o barieră sau o restricție în aplicarea jocurilor deoarece majoritatea **materialelor necesare pot fi înlocuite cu ușurință.** De exemplu, în faza pilot din Portugalia, s-au folosit benzi din lycra în locul funiilor în jocul Pânza de păianjen.

| Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave! |
| --- |
| **Depășirea provocărilor**<br><br>Tinerii au indicat că pot fi folosite rute diferite pentru a echilibra nivelul de dificultate al jocului „Mingi și jgheaburi”. Una dintre dificultățile evidențiate a fost plasarea mingii în găleată. Acest joc a presupus un grad ridicat de colaborare între participanți **(Portugalia).**<br><br>**Câteodată tinerii sunt cei care oferă feedback despre direcția în care simt că ar trebui să se îndrepte jocul.** Dacă sunteți de acord cu contribuția lor, spuneți acest lucru și aceștia se vor simți mai mobilizați; în caz contrar, oferiți-le o alternativă și vedeți ce se întâmplă! Acest lucru face la rândul său parte din experiența lor de învățare și nu uitați că obiectivul final al jocului este acela de a îmbogăți competențele sociale, morale și emoționale ale tinerilor.<br><br>În jocul „Traversează mlaștina”, unele elemente au fost mai dificile în contextul contactele fizice, a gestionării anxietății și a impulsurilor. S-a indicat că ar putea fi adoptate strategii pentru a crește nivelul de dificultate. Unul dintre punctele slabe observate a fost distanța dintre jaloane **(Portugalia).** Puteți lua în considerare această adaptare a jocului din Portugalia atunci când implementați „Traversează mlaștina”, dacă tinerilor li se pare că jocul este dificil. |

Profesorii au considerat că echipamentul este unul util și adecvat. Atunci când au întâmpinat probleme cu montarea și aranjarea echipamentului, au lucrat în echipă pentru a găsi soluții, aplicând competențe de rezolvare a problemelor (recomandăm profesorilor să încurajeze tinerii să-i ajute în găsirea soluțiilor). Materialul și instrumentele de training (cărțile, prezentările PowerPoint, înregistrările cu traininguri, videoclipurile, aplicația) au fost, de asemenea, esențiale pentru implementarea activităților **(Italia).**

Materialele alese și furnizate de CESIE au fost, în general, considerate utile și adecvate. Pentru jocul „Construirea unui adăpost", toate comunitățile au folosit și alte materiale găsite la nivel local. În plus, anumite dificultăți tehnici întâmpinate, de exemplu în montarea plasei, au activat competențele tinerilor de rezolvare a problemelor **(Italia).** După cum se poate constata din feedbackul celor din Italia, materialul este important, însă nu trebuie să corespundă în totalitate celui din lista de materiale. Vă puteți folosi de resursele pe care le aveți la îndemână pentru a implementa cu succes jocurile!

**Luați în calcul echipamentul și spațiul fizic**

- Profesorii au subliniat faptul că există diferențe în ceea ce privește locul implementării. În centrele de detenție au existat restricții privind programul, libertatea de mișcare și materialele disponibile **(Spania).** Vă recomandăm să analizați aceste aspecte înainte de a începe implementarea programului, astfel încât să creați o strategie bazată pe resursele disponibile, adaptându-le în funcție de contextul dvs.

*„Cel mai mare dezavantaj îl constituie mediu. Dispunem de un timp și un spațiu limitate în centru. Trebuie să coordonăm programul cu alte activități și nu putem desfășura jocurile așa cum ne-am dori. Deși am reușit să le realizăm, a trebuit să ne bazăm pe adaptarea acestora la mediu și la viața de zi cu zi din centru."*

**Profesor din Spania**

## Revizuirea progresului grupului

În calitate de profesor, trebuie să aveți libertatea de a vă adapta și să revizuiți progresul grupului, respectând în același timp nivelul și obiectivul jocurilor. Mai pot exista și variații în dimensiunea grupului care să afecteze durata sesiunii din instituția dvs. – grupurile mai mari vor implica inevitabil mai mult timp alocat organizării, de exemplu.

### Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave!

**Adoptarea unei abordări diferite!**

Jocul „Întoarce prelata”: Jocul a fost descris ca prea simplu și s-a sugerat ca nivelul de dificultate al acestuia să crească și ca durata lui să fie micșorată. Acest joc a implicat destul de multă comunicare, iar anumite elemente au ieșit în evidență mai mult decât altele **(Portugalia).**

În jocul „Pânza de păianjen” s-a sugerat utilizarea benzilor din lycra (din cauza lipsei de acces la funii, materialul indicat pe cartea de joc). Principala dificultate identificată a fost ca tinerii să treacă fără să atingă pânza **(Portugalia).** Materialul poate fi adaptat în funcție de ceea ce aveți deja în dotare sau de ceea ce puteți să achiziționați.

Trebuie să ne concentrăm pe instrumentele de care dispunem și să continuăm să reintegrăm deținuții minori. Educația experimentală constituie un astfel de instrument esențial și valoros. Scopul nu este doar acela de a o introduce în sistemul de reeducare ca un eventual proiect, ci și să o transformăm într-o „rutină” care să facă parte din sistem **(recomandăm profesorilor să introducă jocurile în rutina lor cotidiană) (Ungaria).**

*„Aceasta face comunitatea mai puternică, iar experiențele joacă un rol masiv de coeziune în grupul de copii, care se manifestă în numeroase sfere din viața instituționalizată, de exemplu în perechile de studiu la școală, sprijinirea reciprocă.”*

**Profesor din Ungaria**

Unele comunități au ales să desfășoare activitățile într-o singură zi, în timp ce altele și-au alocat două sau trei zile pentru a termina activitățile alese (**Italia**). Aveți libertatea de a face ceea ce considerați că se potrivește mai bine dvs., tinerilor și programului organizației – **și puteți alege un format diferit de fiecare dată când planificați o implementare.** De exemplu, decideți să implementați programul 3 zile luna aceasta, însă puteți să-l implementați doar 2 zile luna următoare. De asemenea, puteți să-l implementați și o singură zi pe lună sau fără a respecta un anumit program regulat.

Activitățile nu se potrivesc atât persoanelor mai în vârstă sau cu dizabilități, însă pot fi îndeosebi utile persoanelor care se luptă cu dependența de droguri și celor care prezintă dificultăți când vine vorba de interacțiuni și tind să se izoleze **(Italia).** Luați în considerare acest feedback extrem de util.

Pentru persoanele cu mobilitate redusă, este necesară o adaptare suplimentară. Acestea au nevoie în continuare să facă activitate fizică, însă nu una atât de dinamică ca cea din programul AG4C **(România).**

**Încercați o dată și încă o dată!**

- Deși unii profesori au exersat cel puțin o dată fiecare joc înainte de faza pilot, au mărturisit că încă nu și-au dezvoltat suficient îndemânarea pentru unele jocuri în timpul fazei pilot. **Cu toate acestea, după faza pilot, profesorii consideră că, pe măsură ce vor continua să aplice jocurile participanților, vor reuși să le gestioneze mai bine (Turcia). Exercițiul conduce la perfecțiune!**

*„După implementarea pilot, cred că sunt mai apt(ă) în aplicarea jocurile și că pot să implementez toate jocurile pe care le-am experimentat cu părțile implicate.”*
*„Ar putea fi desfășurat un training înainte ca jocurile să înceapă, astfel încât toți participanții să beneficieze pe deplin de efectele avute de jocuri asupra obiectivelor lor.”*

**Profesor din Turcia**

## Evaluarea de dinainte și de după

Evaluarea competențelor este crucială și nu trebuie să uitați acest lucru în calitate de profesor! Competențele sunt evaluate utilizând Scala consacrată și validată de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMHWBS) – un simplu chestionar cu 14 itemi care va fi folosit **înainte** și **după** implementarea jocurilor. Profesorii au mai acordat feedback și privind utilizarea materialelor, a instrumentelor, jocurilor și manualelor.

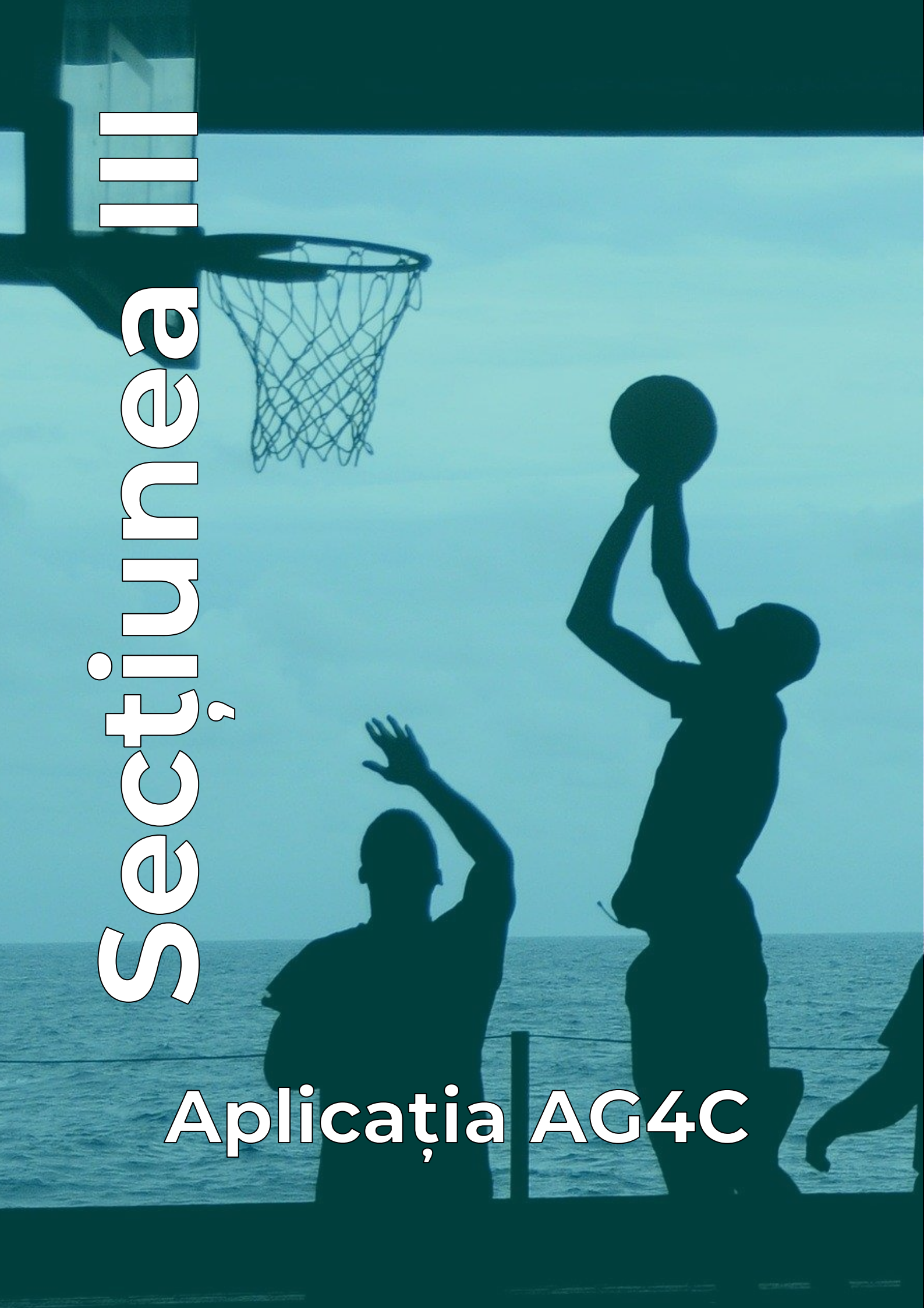
| Sfaturi importante pentru niște jocuri grozave! |
| --- |
| **Înțelegerea ideilor dificile**<br><br>Poate fi greu pentru unii tineri să înțeleagă conceptele din scala de 14 întrebări: să aibă dificultăți în a recunoaște și în a-și exprima sentimentele. La cele două întrebări deschise de la final acestora le-a fost, de asemenea, un pic greu să le înțeleagă și să răspundă **(Italia).**<br><br>Majoritatea participanților nu au întâmpinat dificultăți în a desfășura jocurile. S-a întâmplat ca unii să aibă dificultăți în a înțelege rapid cum se desfășoară jocul și a fost necesar să îl explicăm de mai multe ori. De asemenea, s-a indicat că un mediu multilingv poate genera neînțelegeri privind regulile și obiectivele jocului. Unele persoane și-au făcut griji cu privire la performanța lor fizică **(Italia).** Ca profesor, este datoria dvs. să clarificați neînțelegerile (în speciale cele de comunicare) și temerile privind performanța.<br>Profesorii din cadrul penitenciarelor fără o experiență în educație fizică vor avea nevoie de ajutor suplimentar de la colegii care s-au specializat în desfășurarea activităților sportive **(Romania). Nu vă simțiți prost să solicitați ajutorul celorlalți (colegilor sau altor persoane din jur)**. Amintiți-vă că aceasta este o oportunitate de învățare și pentru dvs.<br>În feedbackul oferit de **Spania,** tinerii au mai subliniat faptul că jocurile au fost eficiente în îmbunătățirea competențelor fizice (vitezei, agilității), în dobândirea competențelor de conștiință socială și celor relaționale, în cunoașterea celorlalți și creșterea încrederii. |

*„Jocurile sunt foarte utile pentru învățare, munca în echipă, viteză, agilitate și relații îmbunătățite cu profesorii... cât și pentru a ne cunoaște pe noi înșine și pe ceilalți. Ne învață cum să deosebim ce este important de ceea ce nu este."*

*„Râzi foarte mult și râzi împreună cu ceilalți. Aceștia nu râd de tine, ci împreună cu tine. Este la modul că, dacă greșești, nimeni nu se supără pe tine."*

*„Mai concret, înainte de acest joc cu toții ne simțeam mult mai stânjeniți și nu aveam prea multă încredere în noi."*

**Tineri din Spania**



# Secțiunea III

# Aplicația AG4C

## Aplicația AG4C - Funcții

AG4C sprijină infractorii minori (aflați în detenție sau sub supraveghere comunitară) în dobândirea și folosirea competențelor cheie care facilitează incluziunea, educația și inserția profesională, prin dezvoltarea unui cadru inovativ de medii și materiale de învățare.

Aplicația AG4C reprezintă un instrument valoros deoarece permite accesul complet la toate detaliile jocurilor, precum și instrucțiuni privind executarea și gestionarea întregului program de training. Această aplicație **este tradusă în șapte limbi diferite: engleză, portugheză, spaniolă, maghiară, italiană, română și turcă.**

Pentru mai multe detalii despre aplicație, descărcați-o pe dispozitivele Android și iOS.

**Descărcați versiunea pentru Android aici.**

**Descărcați versiunea pentru iOS aici.**

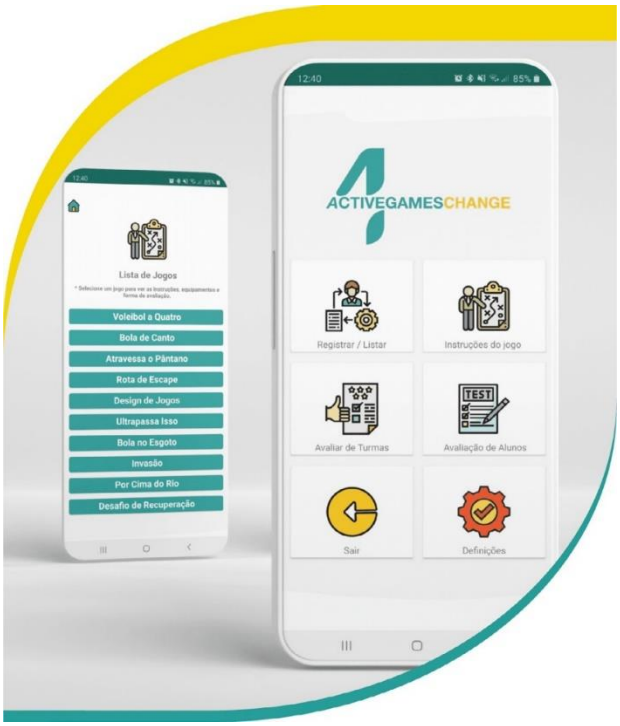



*Figura 6. Aplicația AG4C*

# 01.

Cu ajutorul aplicației AG4C, puteți să vă creați un cont de conectare care vă va oferi permisiunea de a crea o clasă nouă, de a adăuga elevi și de a evalua respectivii elevi.

După descărcarea și instalarea aplicației, va trebui să creați un cont și niște acreditări de conectare (a se vedea figura 7). Asigurați-vă că ați selectat limba corectă; în caz contrar, conținutul aplicației va rămâne în engleză.

După aceea, veți descoperi ecranul inițial și va trebui să faceți click pe tabul de deasupra pentru a accesa meniul principal și a decide ce doriți să faceți.

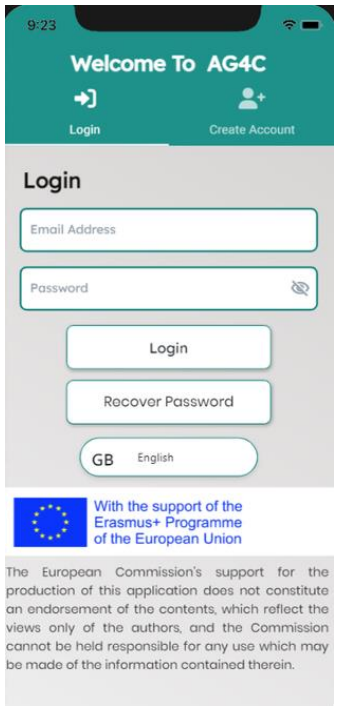



*Figura 7. Meniul inițial al aplicației.*

# 02.

Puteți accesa **Jocurile** (figura 8), iar întregul conținut al cărților de joc va fi afișat de îndată ce selectați un joc pentru a-l deschide. De asemenea, va trebui să accesați [Lista de videoclipuri AG4C] care vă oferă o demonstrație practică a jocurilor.

În aplicație, veți avea și posibilitatea de a lista clasele, de a crea clase și de a adăuga elevi la clase (trebuie să selectați registrul/lista din meniul principal).

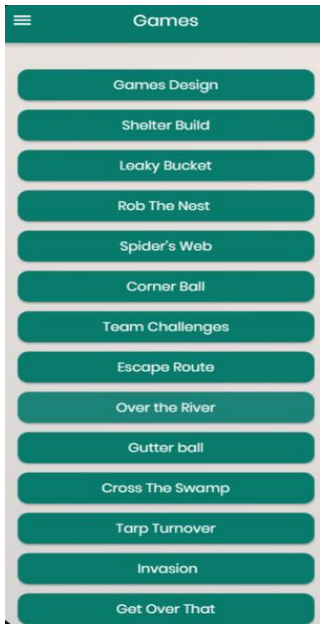



*Figura 8. Lista de jocuri.*

## 03.

De asemenea, veți putea evalua clasa și/sau studenții. Îi veți clasifica în funcție de competențele definite, luând în considerare cele 3 niveluri menționate pe cărțile de joc (Incipient – 1 stea, În curs de dezvoltare – 2 stele și Fixat – 3 stele), conform celor indicate în figura 8.

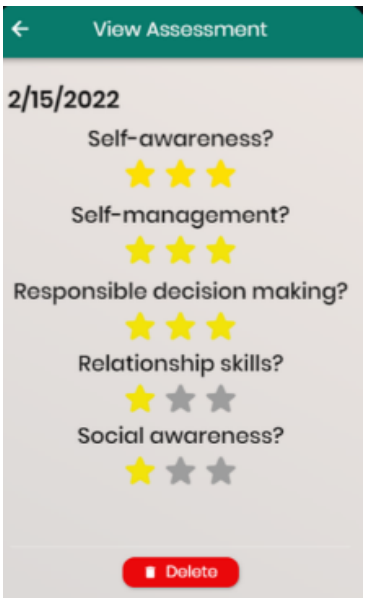



*Figura 9. Evaluarea clasei și/sau a elevilor dvs..*

## 04.

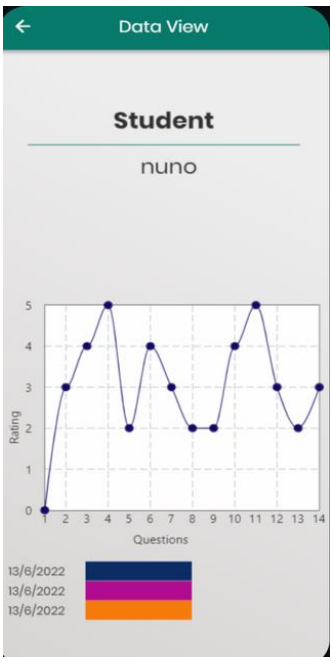



*Figura 10. Graficul cu progresul elevului*

Aplicația permite profesorului să vadă progresul elevilor în diferite perioade de timp și cum a evoluat dobândirea competențelor.

## 05.

De asemenea, veți putea colecta toate datele referitoare la scala WEMWBS și le veți putea introduce în aplicație (a se vedea figura 11).

Astfel, aveți la îndemână întreaga colectare a datelor și pregătirea sesiunii și puteți consulta aplicația pe telefon sau tabletă, în cazul în care doriți să clarificați anumite neînțelegeri atunci când implementați jocurile împreună cu tinerii.

*Figura 11. Evaluarea WEMWBS pe mobil.*

# Secțiunea IV

# Documentele de Evaluare

Procesul de implementare a metodologiei AG4C include aplicarea unei varietăți de evaluări și chestionare care sunt esențiale pentru o implementare reușită, pentru colectarea datelor și analize (ex. pentru a înțelege dacă metodologia este potrivită grupului țintă, ajustarea acesteia etc.). Prin urmare, mai jos vă prezentăm o scurtă descriere a **evaluărilor implementării** și în care moment din training trebuie acestea aplicate (în următoarele pagini veți avea acces la aceste instrumente).[2]

| Instrumentele de evaluare | Scurtă descriere | Moment |
|---|---|---|
| **1. Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS)** | Acest chestionar vă ajută să evaluați competențele sociale și emoționale înainte și după programul AG4C, astfel încât tinerii să-și poată vedea progresul. | Înainte și după implementarea programului |
| **2. Grila de observare a jocurilor** | Această grilă de observare vă ajută să observați cum decurg lucrurile în timpul jocului în ceea ce privește interacțiunea participanților, provocările și soluțiile găsite. | După fiecare joc/sesiune |
| **3. Sondajul profesorilor după training** | Obținerea de feedback/date despre eficiența materialelor și resurselor programului; înregistrarea perspectivelor privind modul în care tinerii au răspuns la program - acestea din urmă este posibil să nu fie necesare și depind de măsura în care instituția necesită aceste informații. | După implementarea programului |
| **4. Clasificarea competențelor sociale și emoționale ale tinerilor** | Vă ajută să evaluați competențele cursanților după fiecare joc și să vedeți cât de bine s-au descurcat în comparație cu cerințele jocului. | După fiecare implementare a jocului/la fiecare nivel |

*Tabelul 1. Evaluările implementării AG4C*

[2] Pentru mai multe detalii privind evaluările, consultați celelalte părți ale manualului comun.

## Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS)

**Sex:**_____

**Vârstă:** _____

**Strict pentru uz profesional**

Data:

Tipul de test: Înainte/După

Numărul participantului:

**Mai jos sunt formulate câteva afirmații despre sentimente și gânduri. Selectați răspunsul care descrie cel mai bine experiența dvs. pentru fiecare dintre afirmații pe parcursul ultimelor 2 săptămâni.**

| | Niciodată | Rar | Câteodată | Adesea | Tot timpul |
|---|---|---|---|---|---|
| M-am simțit optimist(ă) privind viitorul | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-am simțit util(ă) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-am simțit relaxat(ă) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-au interesat celelalte persoane | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Am avut multă energie de consumat | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-am descurcat bine cu problemele | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Am gândit mai clar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Am avut un sentiment plăcut despre mine | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-am simțit apropiat de alte persoane | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Am avut încredere în mine | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Am reușit să-mi fac propria părere despre lucruri | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-am simțit iubit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Am simțit interes pentru lucruri noi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| M-am simtit vesel(ă) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS)
**® University of Warwick 2006, toate drepturile rezervate.**

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

*Figura 12. Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS).*

## Grila de observare
### A se completa de către educatori/specialiști

| | Dată | Nr. sesiune | Număr de participanți | Durata prevăzută | Durata reală | Jocurile desfășurate | Obiectiv atins (Da/Nu); dacă nu, de ce? | Calitatea reflecției | Provocările întâmpinate și strategiile folosite pentru a le depăși | Interacțiunile verbale și nonverbale în timpul jocurilor | Evaluarea jocurile de către participanți<br>V-a plăcut jocul? Da/Nu<br>Nivelul de dificultate (de la 1 - prea ușor la 5 - prea greu)<br>Doriți să-l jucați din nou? Da/Nu | Numele profesorului |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EXEMPLU | 22.11. 2021 | 1 | 8 | 1h | 1h15 | Peste râu; Întoarce prelata | Da | O reflecție bună asupra muncii în echipă și a aptitudinilor de comunicare. | Provocări în înțelegerea procesului de a trece peste râu. Adaptări: Simplificarea activității | Nonverbale: zâmbete, ochi larg deschiși, felicitări între 2 participanți<br>Verbale: comunicarea dintre jucători „aici, aici! pasează-mi mingea" | Da<br>4 (greu)<br>Nu. Prea complicat | Joana |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

*„Sport and Physical Activity learning environment for citizenship, emotional, social and e-competences" (Mediu de învățare a sportului și a activităților fizice pentru educație cetățenească, formare emoțională, socială și a competențelor electronice) – proiectul ActivesGames4Change [604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN].*
Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorilor, iar Comisia Europeană nu poate fi responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute de aceasta.

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

*Figura 13. Grila de observare a jocurilor.*

## Grila de observare
### A se completa de către educatori/specialiști

| Dată | Nr. sesiune | Număr de participanți | Durata prevăzută | Durata reală | Jocurile desfășurate | Obiectiv atins (Da/Nu); dacă nu, de ce? | Calitatea reflecției | Provocările întâmpinate și strategiile folosite pentru a le depăși | Interacțiunile verbale și nonverbale în timpul jocurilor | Evaluarea jocurile de către participanți<br>V-a plăcut jocul? Da/Nu<br>Nivelul de dificultate (de la 1 - prea ușor la 5 - prea greu)<br>Doriți să-l jucați din nou? Da/Nu | Numele profesorului |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

*„Sport and Physical Activity learning environment for citizenship, emotional, social and e-competences" (Mediu de învățare a sportului și a activităților fizice pentru educație cetățenească, formare emoțională, socială și a competențelor electronice) – proiectul ActivesGames4Change [604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN].*
Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorilor, iar Comisia Europeană nu poate fi responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute de aceasta.

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

## Chestionar pentru profesori
## Post pilotare

**1. În comparație cu nivelurile lor obișnuite de implicare, cum au răspuns cursanții dvs. la jocuri/activități?**

Au refuzat să se implice — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — Cu entuziasm

**2. Sunt anumite jocuri/activități care le-au plăcut cursanților în mod deosebit?**

Explicați:

**3. Sunt anumite jocuri/activități la care cursanților dvs. li s-a părut destul de greu să participe?**

Explicați:

**4. Ați observat vreo schimbare în competențele lor sociale și emoționale în urma participării la jocuri/activități? Explicați:**

În timpul activităților?

După activități?

Pentru mai multe informații, vizitați
www.activegames4change.org

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

*Figura 14. Sondajul profesorilor după training.*

## Chestionar pentru profesori
## Post pilotare

**5.**

### Cât de ușor de executat au fost jocurile/activitățile?

**Deloc** 1 2 3 4 5 **Foarte**

Comentarii suplimentare:

**6.**

### Cât de eficiente au fost materialele de îndrumare în sprijinirea implementării jocurilor/activităților pentru cursanți?

**Deloc** 1 2 3 4 5 **Foarte**

Comentarii suplimentare:

**7.**

### Cât de eficiente au fost cărțile de joc în sprijinirea implementării jocurilor/activităților pentru cursanți?

**Deloc** 1 2 3 4 5 **Foarte**

Comentarii suplimentare:

## Chestionar pentru profesori
## Post pilotare

**8.** **V-au ajutat materialele de îndrumare să înțelegeți:**

a. cum să desfășurați jocurile/activitățile?

**Deloc** 1 2 3 4 5 **Mult**

b. ce competențe sociale și emoționale încearcă să sprijine jocurile/activitățile?

**Deloc** 1 2 3 4 5 **Mult**

Comentariu suplimentar:

**9.** **Aveți și alte nevoi suplimentare de training pentru a înțelege și a implementa mai bine activitățile și jocurile?**

Da Nu

Dacă nu, vă rugăm să detaliați:

## Grila de observare
**A se completa de către educatori/specialiști**

| | | Numele studentului | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Studentul 1 | | | | | Studentul 2 | | | | Studentul 3 | | | | | Studentul 4 | | | | | Studentul 5 | | | | | |
| | | CS | AG | LDR | AR | CS | CS | AG | LDR | AR | CS | CS | AG | LDR | AR | CS | CS | AG | LDR | AR | CS | CS | AG | LDR | AR | CS |
| Nivelul 1 | Întoarcerea prelatei | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Peste râu | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Scatterball | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Sarcini de echipă | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Treci peste | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Mingi și jgheaburi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nivelul 2 | Volei cu fileu în cruce | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Traversează mlaștina | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Mingi la colț | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Jefuiește cuibul | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pânza de păianjen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Găleata cu scurgere | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nivelul 3 | Provocarea recuperării | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Invazia | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Turnul din Hanoi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Construirea unui adăpost | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Conceperea de jocuri | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Traseul de salvare | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

*„Sport and Physical Activity learning environment for citizenship, emotional, social and e-competences"*
*(Mediu de învățare a sportului și a activităților fizice pentru educație cetățenească, formare emoțională, socială și a competențelor electronice) – proiectul ActivesGames4Change [604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN].*
Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorilor, iar Comisia Europeană nu poate fi responsabilă pentru utilizarea informațiilor conținute de aceasta.
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

*Figura 15. Clasificarea competențelor sociale și emoționale ale tinerilor.*

# Concluzii

Atunci când aplicați jocurile, procedura este mai importantă decât rezultatul, eliberând participanții de anxietatea legată de performanță, de frustrările că ar putea greși și de teama de a fi judecați.

Jocurile de grup ajută, de asemenea, la crearea conexiunilor. Socializarea înseamnă stabilirea unor legături în care se respectă regulile, se acceptă dorințele celorlalți și se analizează motivele acestora prin reconciliere, cooperare și competiții, fără a se recurge la violență.

Un profesor din România a declarat: „*Învață fără a-și da seama că învață, deci este o bună oportunitate pentru noi de a-i implica în activități educaționale.*”, ceea ce ne face să tragem niște învățăminte cheie din experiența pilot:

- Transformați procesul de învățare și de dezvoltare a competențelor într-un proces deliberat: faptul că acestea sunt incluse în activitățile sportive nu ar trebui să le pună pe locul doi.
- Foarte puțini profesori au experiență pedagogică/în științele educației, deci au nevoie de ajutor suplimentar în înțelegerea și integrarea metodologiei AG4C.
- Sprijiniți tinerii pe parcursul procesului pentru a deveni niște cursanți conștienți: acești tineri s-au distanțat considerabil de procesul educațional și de învățare, deci principalul lucru pe care trebuie să-l facem înainte de toate este să reducem această distanță. Ar fi foarte benefică o etapă preliminară înainte de implementarea jocurilor (sub forma unor activități de implicare în procesul de învățare).

În urma fazei pilot s-a demonstrat că **jocurile AG4C au îmbunătățit semnificativ competențele tinerilor, în special cele privind colaborarea, munca în echipă și relațiile interpersonale.**

În numele parteneriatului AG4C, sperăm ca acest manual să vă ajute să implementați metodologia.

# Referinte

- Daly, A., Ruxton, S. și Schuurman, M. (2016). Challenges to children's rights today: What do children think? 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. și Sullivan R. (2020). A State of the Art Analysis Report (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. și Stewart-Brown, S. (2007). The Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale (WEMWBS): Development and UK validation. Health and Quality of Life Outcomes, 5, Article 63. doi:10.1186/1477-7525-5-63

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.

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