



ActiveGames4Change (AG4C)

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

**Generare Cambiamento
Attraverso Attività & Sport**

**Un Manuale Per Leaders Sulla
Metodologia ActiveGames4Change**

Rita Lourenço

Susana Reis

Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social

Con il contributo di tutti i partner Europei



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



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

Generare Cambiamento Attraverso Attività & Sport

Sito web del progetto - www.activegames4change.org

Per ulteriori informazioni su questa guida o sul progetto, si prega di contattare: rita.alves@aproximar.pt

Autori

Rita Lourenço, Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social

Susana Reis, Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social

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
Cosa è questo documento?	2
A cosa serve?	2
Su cosa si basa?	2
Sezione I Il Progetto AG4C	4
Il Processo di Sviluppo & Convalida	5
Risultati Chiave	6
A. Educatori ed Educatrici	6
B. Giovani	8
Sezione II Il Programma AG4C	10
Perché la Metodologia AG4C?	11
Sviluppo delle competenze sociali ed emotive dei giovani.....	12
Sviluppare Competenze Attraverso Giochi & Sport.....	13
Framework.....	14
Pubblico Target.....	15
Profilo dei Giovani.....	15
Profilo Degli Educatori	16
Programma.....	16
Il Ruolo dell'educatore.....	19
Assessment.....	19
Sezione III Una Tabella di Marcia per L'implementazione	20
Un Approccio Graduale	21
Reclutamento & Formazione dei Master Trainers.....	22
Selezione & Formazione Degli Educatori	23
Implementazione del Programma.....	24
Valutazione.....	25
Allegati	26
Allegato 1. I 18 giochi di AG4C distribuiti per livello di difficoltà e valutazione delle competenze.....	27
Allegato 2. AG4C Lista Materiale.....	28
Allegato 2. AG4C Lista Materiale.....	28
Allegato 3. AG4C Strumenti di Valutazione	33
Referenze	34

Indice delle cifre

Figura 1. Il Processo di Sviluppo & Convalida del Progetto.....	5
Figura 2. Testimonianse Degli Educatori ed Educatrici	7
Figura 3. Le Testimonianze dei/le Giovani sui Giochi AG4C.	9
Figura 4. Rapporto di Analisi Dello Stato Dell'arte AG4C.	12
Figura 5. Le 5 Competenze da Sviluppare Tramite Il Programma AG4C.	14
Figura 6. Profili dei Giovani.....	16
Figura 7. Profili Degli Educatori.....	16
Figura 8. La scheda di gioco "Attraversare la palude" (vista frontale e posteriore).	17
Figura 9. Il ruolo dell'educatore	19
Figura 10. Roadmap per l'implementazione	21
Figura 11. Processo di formazione dell'educatore	23
Figura 12. AG4C Lista materiali.....	24

Indice delle tabelle

Tabella 1. Partecipanti Coinvolti/e nel Piloting del Programma AG4C.....	6
Tabella 2. Prove dell'impatto del programma.....	7
Tabella 3. Impatto del Programma AG4C Sul Benessere Mentale dei/le Giovani (misurato da WEMWBS) nei Paesi Partner.....	8
Tabella 4. Impatto del Programma AG4C Sulle Competenze Chiave dei/le Giovani (Misurato da WEMWBS) nei Paesi Partner Partecipanti al Piloting.....	9

Introduzione



Cosa è questo documento?



Il "Guida al cambiamento attraverso lo sport" è un manuale per professionisti, facilitatori e responsabili delle istituzioni che hanno il compito di guidare il cambiamento o di avere un impatto sui giovani sotto la loro responsabilità. Fornisce una panoramica del **programma ActiveGames4Change (AG4C)**, inclusa la metodologia, le risorse chiave e le linee guida per la pianificazione e l'implementazione dei giochi.

A cosa serve?

Il manuale ti aiuterà a decidere se il programma ActiveGames4Change è adatto al tuo contesto e ai tuoi giovani- Presenta i dati a supporto del programma e tutto ciò di cui avrai bisogno per implementare il programma in modo tale che abbia impatto nel tuo contesto.

Su cosa si basa?

Questo documento è stato prodotto sulla base dei risultati del progetto AG4C, un'iniziativa triennale dedicata a supportare i giovani in conflitto con la legge nell'acquisizione e nell'utilizzo di competenze chiave che facilitino l'inclusione, l'istruzione e l'occupabilità.

 Se hai bisogno di ulteriori informazioni o ulteriore aiuto per implementare la metodologia AG4C nel tuo contesto, visita il sito [Web del progetto](#) all'indirizzo contattaci tramite i nostri contatti che trovi [qui](#). 

Nel 21° secolo, lo sport e l'attività fisica vengono sempre di più riconosciuti come mezzi per contribuire agli obiettivi di sviluppo sostenibile e ad altre priorità globali. Ciò include l'uso di approcci basati sullo sport per promuovere l'inclusione sociale e prevenire la violenza e la criminalità giovanile, in particolare tra le popolazioni vulnerabili.

I bambini, le bambine e i/le giovani in conflitto con la legge sono tra i membri più vulnerabili e svantaggiati della nostra società. Sport, giochi e attività fisica hanno il potenziale per sviluppare le competenze sociali ed emotive di questi/e bambini/e, migliorare la loro salute fisica e mentale e il loro benessere, consolidando il loro processo di riabilitazione.

In questo contesto, una partnership di dieci organizzazioni europee ha sviluppato il progetto **“Ambiente di Apprendimento Dello Sport e Dell'attività Fisica per la Formazione Delle Competenze Civiche, Emotive, Sociali ed Elettroniche” - ActiveGames4Change**, un'iniziativa triennale dedicata al sostegno dei/le giovani autori e autrici di reato (in custodia e sotto la supervisione delle comunità) nell'acquisizione e nell'utilizzo di competenze chiave che facilitano l'inclusione, l'istruzione e l'occupabilità. Il programma è stato sperimentato dai paesi partner dal 2021 al 2022, che hanno raccolto dati quantitativi e qualitativi da giovani ed educatori /educatrici utilizzando un approccio misto.

Questo manuale mira a supportare le organizzazioni interessate all'attuazione del programma AG4C offrendo una panoramica della sua metodologia, delle risorse chiave e delle linee guida per la pianificazione e la realizzazione delle attività nel proprio contesto.

Il manuale è diviso in tre sezioni:

- La **sezione I** presenta il progetto AG4C, in particolare i suoi obiettivi, il processo di convalida, i risultati chiave e gli insegnamenti tratti dalla valutazione del programma.
- La **Sezione II** descrive la metodologia di AG4C, compreso il quadro teorico e concettuale per lo sviluppo delle competenze attraverso lo sport in contesti detentivi; il profilo del pubblico target; i giochi e gli strumenti pedagogici sviluppati; e la sua valutazione.
- La **Sezione III** spiega come facilitare il programma AG4C, descrivendo in dettaglio le sue diverse fasi e attività, e come possono essere adattate nei vari contesti.

In tutto il manuale troverai riferimenti ad altri documenti e output prodotti nel progetto AG4C che, per la maggior parte, sono collegati direttamente tramite link nelle sezioni seguenti, ma tieni d'occhio il sito web del progetto per ulteriori informazioni su queste risorse. I gruppi target di questo manuale sono i leader delle istituzioni che lavorano con giovani in conflitto con la legge, comprese le istituzioni della giustizia minorile, le organizzazioni comunitarie e le istituzioni educative.



Sezione I

Il Progetto AG4C

AG4C è un progetto triennale finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea che coinvolge una partnership di dieci organizzazioni provenienti da Inghilterra, Romania, Ungheria, Turchia, Spagna, Portogallo e Italia, tra cui due università, un ministero della giustizia e ONG (organizzazioni non governative). Tutti i partner sono coinvolti nella ricerca o nel lavoro come professionisti con i/le giovani che sono entrati/e in contatto con i sistemi di giustizia giovanile nei rispettivi paesi.

Questa iniziativa mira a sostenere i/le giovani autori di reato (in contesti detentivi e sotto la supervisione della comunità) nell'acquisizione e nell'utilizzo di competenze chiave per facilitare l'inclusione, l'istruzione e l'occupabilità, sviluppando un quadro innovativo di materiali di apprendimento. Si concentra sull'importanza di incorporare lo sport e l'attività fisica negli ambienti correttivi e nelle comunità, nel tentativo di promuovere la salute fisica, mentale e il benessere dei/le giovani autori di reato, contribuendo nel contempo al controllo sociale e riducendo la recidiva.

Il Processo di Sviluppo & Convalida

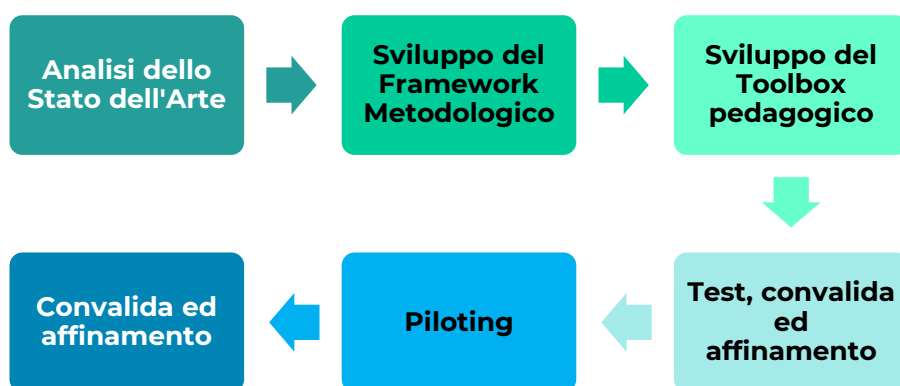


Figura 1. Il Processo di Sviluppo & Convalida del Progetto.

La partnership di AG4C è iniziata conducendo **un'analisi dello stato dell'arte** che presenta le recenti ricerche e pratiche nei paesi partner relative alle competenze sociali, emotive, civiche e digitali nei/le giovani in conflitto con la legge e come queste competenze possono essere sviluppate utilizzando giochi. Quindi è stato creato **il quadro metodologico** che fa da supporto e guida per lo sviluppo e la valutazione dei giochi e degli strumenti. Sono stati prodotti un **set di 18 giochi** e un'**applicazione** mobile di supporto. In ogni paese partner sono stati organizzati

workshop di convalida per rivedere la progettazione dei giochi e dell'app in base ai contesti/conoscenze professionali dei partecipanti. Il programma AG4C è stato successivamente sperimentato nei paesi partner con l'obiettivo di sperimentare, testare e valutare le soluzioni e garantirne l'adeguatezza al target group e alle diverse realtà locali. In ogni paese, gli educatori hanno seguito un corso di formazione dei formatori sull'impostazione dell'intervento e successivamente hanno applicato il programma con i/le giovani. In totale, la sperimentazione è stata condotta in 17 strutture e ha coinvolto 105 professionisti e 326 giovani (tabella 1). Il programma AG4C è stato successivamente perfezionato sulla base dei risultati del piloting.

Paesi	Educatori/Educatrici	Giovani (età 13-24)
Regno Unito	11	60
Portogallo	20	56
Italia	28	48
Spagna	5	26
Ungheria	29	46
Romania	2	40
Turchia	10	50
Total	105	326

Tabella 1. Partecipanti Coinvolti/e nel Piloting del Programma AG4C.

Risultati Chiave

A. Educatori ed Educatrici

Il feedback generale degli educatori ed educatrici è stato molto positivo ed hanno espresso il loro entusiasmo per la metodologia AG4C e le risorse proposte. Gli educatori ed educatrici hanno evidenziato che i giochi hanno migliorato le competenze dei/le giovani, in particolare la loro capacità di cooperazione. Hanno anche imparato a giocare secondo le regole e a rimanere in un gioco strutturato. Se ripetuti nel tempo, molti hanno evidenziato, i giochi avrebbero un impatto più significativo. Le testimonianze raccolte nei paesi partner (esempi sotto) confermano questi risultati.

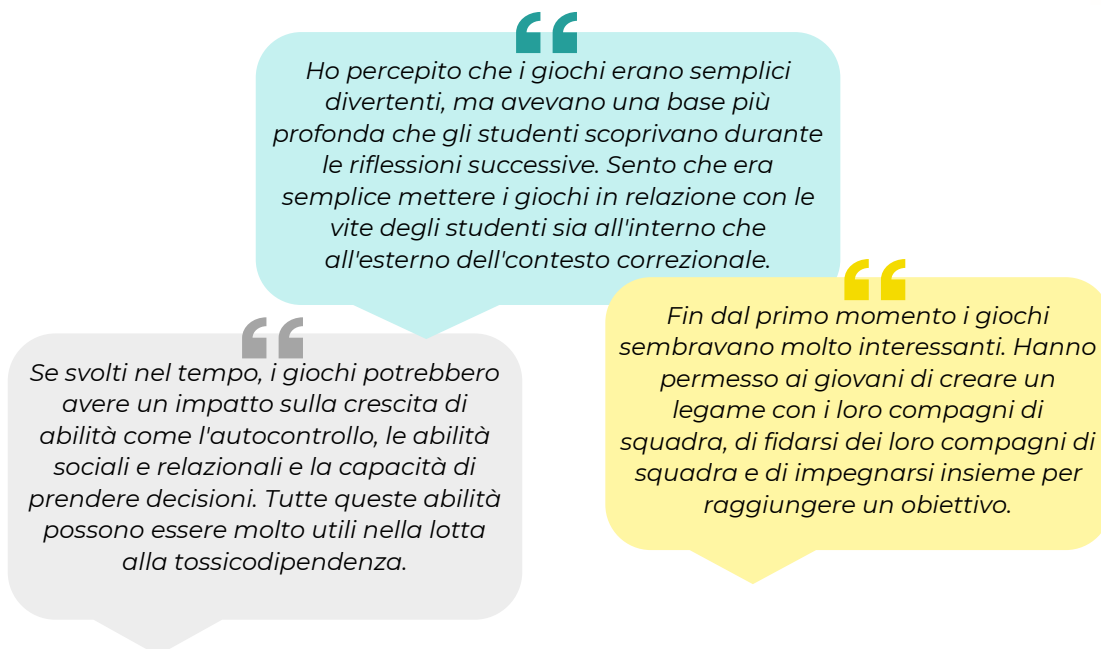


Figura 2. Testimonianze Degli Educatori ed Educatrici

<p>CASI STUDIO</p> <p>L'Impatto dei Giochi di AG4C</p>	<p><i>"Voglio condividere il caso di un ragazzo che inizialmente si è rifiutato di giocare perché si sentiva "superiore" rispetto alla richiesta di partecipare a una partita. Gli abbiamo chiesto di fare da spettatore ma dopo aver visto i compagni divertirsi è diventato uno dei principali protagonisti che chiedono di fare più attività in un solo giorno. Il nostro motto ora è "niente è come sembra". Abbiamo spiegato che bisogna prima vedere, fidarsi, essere aperti a nuove possibilità prima di trarre conclusioni. Inoltre, gli abbiamo fatto notare quanto sia fondamentale essere coinvolti."</i></p>
	<p><i>"Uno dei giovani ha detto di aver visto che era possibile divertirsi senza usare droghe. Ha affermato di non aver fatto uno sforzo individuale per partecipare a tali attività nella vita quotidiana e che grazie a questa implementazione ha avuto la possibilità fare sport e socializzare in un contesto lontano dalle sostanze."</i></p>
	<p><i>"Posso raccontarvi il caso di una ragazza che ha una disabilità e alla quale gli altri ragazzi di solito non prestano molta attenzione. Attraverso i giochi si è sentita più coinvolta. Gli altri giovani del suo gruppo l'hanno aiutata a completare i giochi. Ad esempio, nel salto del cavallo da volteggio, non era in grado di saltare così in alto e, in mezzo a loro, hanno abbassato il livello e l'hanno incoraggiata a saltare. Ci ha provato ed è caduta, ma il gruppo ha continuato a incoraggiarla e ha riprovato con un sorriso. Ci è riuscita. È stata una bella esperienza per lei."</i></p> <p><i>"(Ragazzo) ha avuto numerose esperienze negative, è stato coinvolto in atti di violenza mentre era in prigione, spesso considerato difficile dal personale. Dopo la prima sessione ho litigato con lui (...). Entrambi abbiamo detto la nostra opinione, discusso di ciò che sentivamo, ho spiegato come l'attività fosse a suo vantaggio e gli ho chiesto cosa fosse più vantaggioso secondo lui: partecipare o rimanere in camera...)La sessione successiva è stata completamente diversa, lui è stato il mio assistente, ogni volta che avevo bisogno di qualcosa, come coni, fazzoletti o palline da prendere o mettere via, lui era il mio punto di riferimento. Questo ha davvero migliorato il suo coinvolgimento nel progetto. (...) ha spiegato come le persone non hanno mai saputo come relazionarsi con lui, lo escludono dalle cose perché è più facile; sentiva che questo lo stava aiutando a dormire meglio e pensare meglio e lo ha davvero apprezzato."</i></p>

Tabella 2. Prove dell'impatto del programma.

La partnership ha anche chiesto agli educatori ed educatrici i casi di giovani che hanno beneficiato particolarmente della metodologia AG4C, aumentando l'impatto del programma (esempi di seguito).

B. Giovani

Le competenze sociali ed emotive dei/le giovani coinvolti/e sono state valutate utilizzando la scala del benessere mentale di Warwick-Edimburgh (WEMWBS). I risultati della sperimentazione mostrano che i giochi AG4C hanno avuto un impatto positivo sul benessere dei/le partecipanti in tutti i paesi partner (tabella 3).

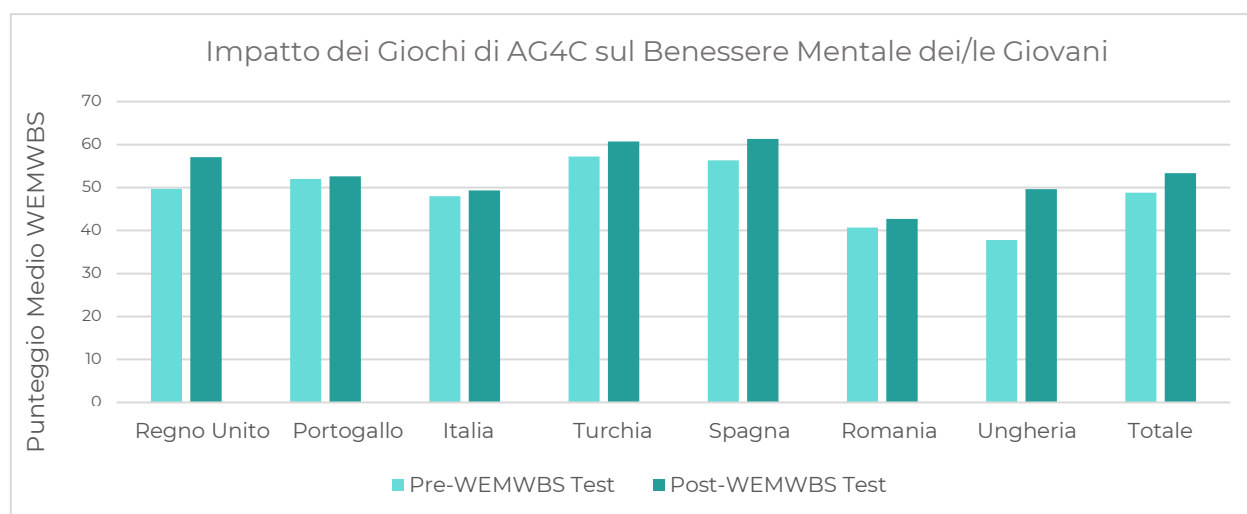


Tabella 3. Impatto del Programma AG4C Sul Benessere Mentale dei/le Giovani (misurato da WEMWBS) nei Paesi Partner.

Le cinque competenze chiave affrontate dal programma AG4C¹ sono state mappate sulla scala WEMWBS. Sono state estratte le domande dal WEMWBS rilevanti per ciascuna competenza e sono state confrontate le variazioni medie del benessere in queste aree prima e dopo la partecipazione ai giochi. I risultati indicano miglioramenti complessivi in tutte le competenze, ad eccezione della capacità di prendere decisioni responsabili che è rimasta invariata. Questo risultato sarà ulteriormente studiato dal partenariato nell'ambito del monitoraggio a lungo termine del programma (tabella 4).

¹ Per ulteriori informazioni, consultare la sottosezione "Framework".

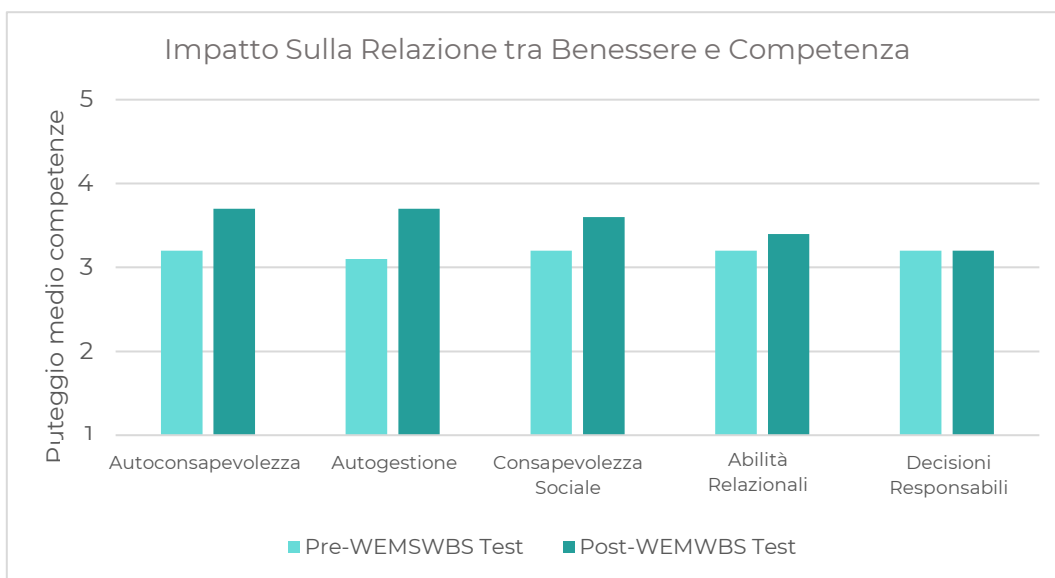


Tabella 4. Impatto del Programma AG4C Sulle Competenze Chiave dei/le Giovani (Misurato da WEMWBS) nei Paesi Partner Partecipanti al Piloting.

I dati qualitativi corroborano questi risultati, indicando che i/le giovani di tutti i contesti che hanno espresso che l'esperienza è stata piacevole e ha fornito l'opportunità di connettersi con i/le compagni/e e lavorare come una squadra.

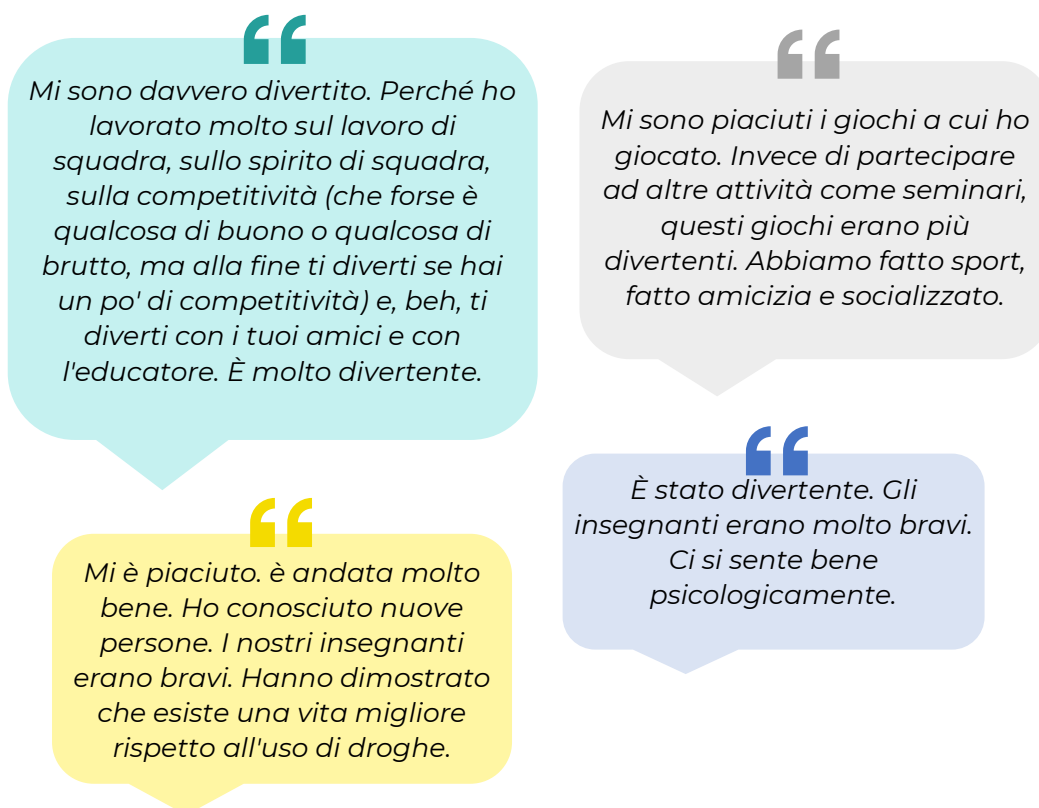
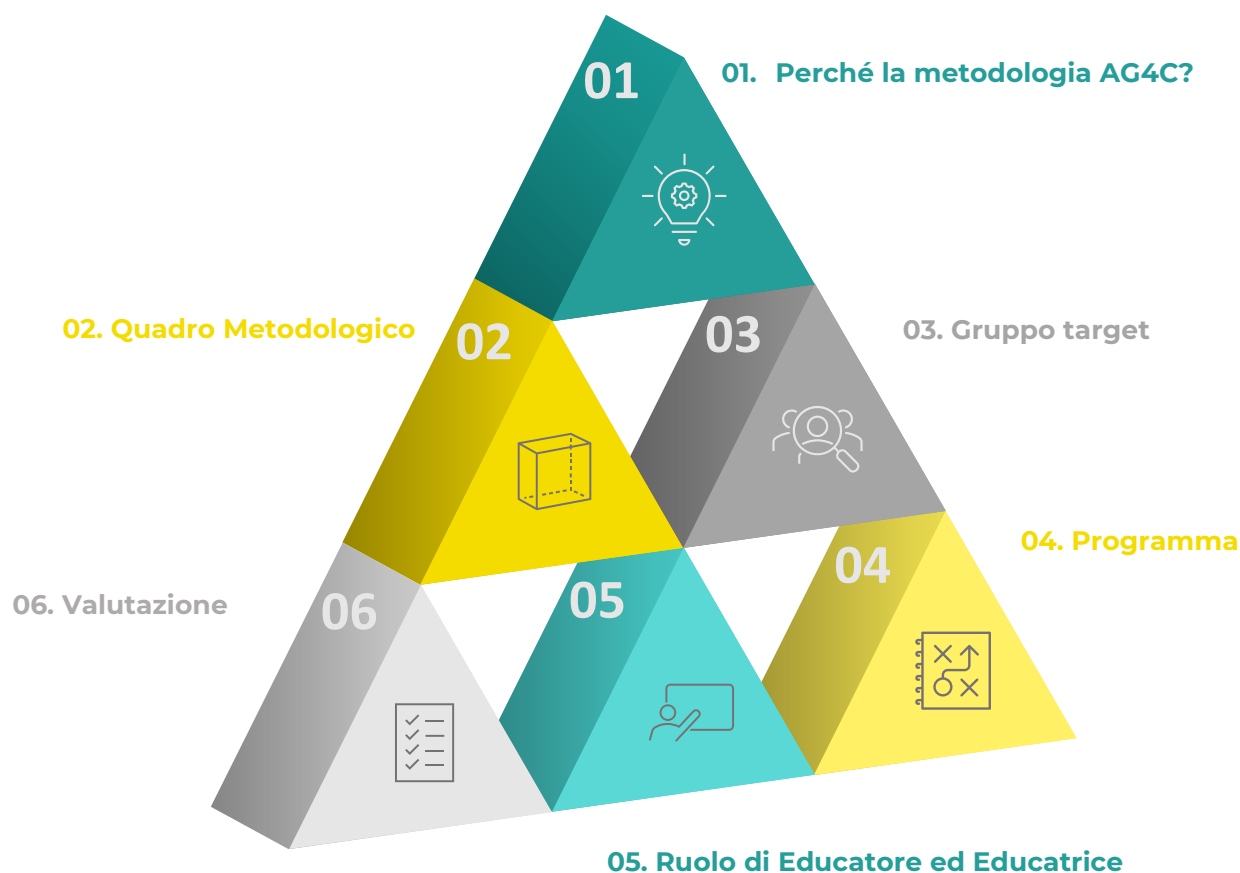


Figura 3. Le Testimonianze dei/le Giovani sui Giochi AG4C.

A photograph of volleyball players in action, overlaid with a teal tint. The image shows several players in dark jerseys and shorts, with one player in the foreground wearing jersey number 14 and shouting with her mouth open. Other players are seen in the background, some with their hands raised near the net. The text 'Sezione II' is written vertically on the left side of the image.

Sezione II

Il Programma AG4C



Perché la Metodologia AG4C?

È ben noto che i bambini e i giovani in conflitto con la legge sono tra i membri più vulnerabili e svantaggiati della nostra società, come hanno affermato Daly, Ruxton e Schuurman (2016). Infatti, la ricerca ha dimostrato che i giovani autori di reato hanno alti livelli di bisogni in diverse aree, tra cui la salute mentale (31%), l'istruzione/lavoro (36%) e le relazioni sociali (48%) (Chitsabesan et al., 2006) e la cittadinanza attiva, portando a un'ulteriore scarsa partecipazione come cittadini a pieno titolo.

L'aumento della partecipazione dei giovani detenuti, in particolare di quelli poco qualificati, all'istruzione e alla formazione professionale continua è fondamentale per un approccio di inclusione attiva, per aumentare le opportunità di lavoro e per promuovere la cittadinanza attiva. Il programma **AG4C** promuove l'acquisizione e l'utilizzo di competenze chiave da parte dei

giovani in contatto con la legge per facilitare la loro inclusione sociale, istruzione e occupabilità.

Sviluppo delle competenze sociali ed emotive dei giovani

[Nella State of the Art Analysis](#) prodotta dal progetto, passiamo attraverso le principali argomentazioni trovate nella ricerca, che supportano lo sviluppo di queste competenze:

- Le competenze sociali ed emotive nei giovani hanno chiari legami con risultati positivi nella vita adulta e livelli più elevati di benessere all'interno della popolazione generale; queste competenze tendono anche a tradursi in risultati accademici più elevati e una traiettoria di carriera di successo.
- Queste competenze tendono ad includere la capacità di regolare le emozioni, gestire le relazioni sociali e il processo decisionale responsabile, che possono fungere da fattori protettivi per affrontare il cambiamento oltre ad essere predittori del successo scolastico.
- Queste competenze sociali ed emotive forniscono ai bambini e ai giovani le capacità per creare relazioni di fiducia sicure, dimostrare perseveranza, impegnarsi nella risoluzione dei problemi, dimostrare intelligenza emotiva e consapevolezza di sé insieme alla capacità di far fronte a situazioni avverse.
- Un'assenza o un ritardo in questo sviluppo delle competenze ha una correlazione con risultati accademici più scarsi, una ridotta stabilità finanziaria in età adulta e un aumento della probabilità di mettere in atto comportamenti criminali.
- Queste abilità sono di solito sviluppate in bambini molto piccoli che hanno vissuto esperienze educative e assistenziali sensibili che hanno fornito loro l'opportunità di avere la motivazione e l'inclinazione per mettere in pratica le loro capacità di sviluppo.



Figura 4. Rapporto di Analisi Dello Stato Dell'arte AG4C.

Per i giovani in conflitto con la legge, le questioni familiari, socioeconomiche, educative e di altro genere non sono sempre in perfetta armonia per creare le condizioni ottimali necessarie per lo

sviluppo di queste competenze. Rispetto alla popolazione generale, per i giovani in conflitto con la legge, i problemi di disgregazione familiare, povertà, classe sociale e altre circostanze personali sono aggravati da una maggiore prevalenza di abuso di droghe e alcol, tassi più elevati di problemi di salute mentale e livelli di difficoltà di apprendimento.

Questi sono esacerbati da ulteriori problemi emotivi come ansia e depressione, problemi comportamentali e difficoltà di linguaggio e comunicazione che sono anche più prevalenti. Ciò dimostra che è meno probabile che i giovani che finiscono nei sistemi di giustizia giovanile abbiano sviluppato le competenze sociali, emotive o civiche. Questo potrebbe spiegare perché hanno messo in atto comportamenti a rischio a cui sono più inclini in assenza, ad esempio, di alfabetizzazione emotiva, consapevolezza di sé e regolamentazione. Sviluppare competenze sociali, emotive e civiche è importante per i giovani che si trovano nei sistemi di giustizia minorile.

Sviluppare Competenze Attraverso Giochi & Sport

Inoltre, si è cominciata a prestare attenzione all'importanza di inserire lo sport e l'attività fisica negli ambienti correttivi come sforzo per promuovere la salute fisica/mentale e il benessere dei detenuti (ad esempio, Elger, 2009; Meek & Lewis, 2012) contribuendo contemporaneamente al controllo sociale e a ridurre la recidiva (Lewis & Meek, 2012), come strumento di gestione del reato (ad esempio, Martos-García, Devís-Devís, & Sparkes, 2009; Sabo, 2001) che potrebbe rafforzare il loro processo di riabilitazione (ad esempio, Leberman, 2007). Infatti, "gli interventi sportivi (all'interno delle strutture carcerarie), in particolare le istituzioni per i giovani delinquenti, possono fornire ai giovani uno scopo e un modo di socializzare con gli amici in modo più positivo, possono anche ridurre i tassi di recidiva in quanto (i giovani) potrebbero avere maggiori probabilità di trovare lavoro al momento del rilascio" (Richardson, Cameron e Berlouis, 2017, p. 42).

Le attività sportive hanno un impatto positivo sullo sviluppo psicologico, culturale e comportamentale degli individui oltre al progresso fisico solitamente atteso. Incorporare lo sport e l'attività fisica nello sviluppo delle competenze può aiutare a coinvolgere nuovamente questi giovani nell'apprendimento. I giovani che offendono hanno quella che può essere definita una "grande distanza" dall'istruzione e dall'apprendimento e il loro rinnovato impegno dipende in larga misura dall'uso di modalità di apprendimento meno formali e minacciose come i giochi.

Framework

Nell'implementare la metodologia AG4C, queste sono le competenze sociali ed emotive con cui lavorerai:

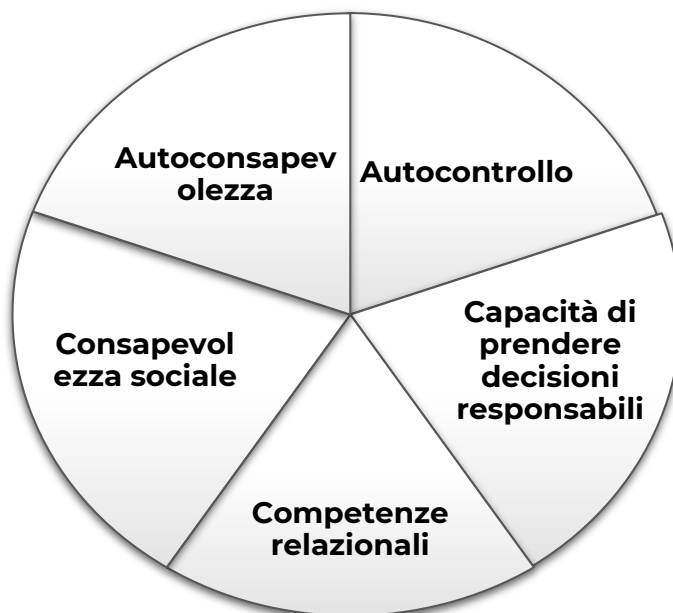


Figura 5. Le 5 Competenze da Sviluppare Tramite Il Programma AG4C.

- **L'autoconsapevolezza** è l'abilità di pensiero che si concentra sulla capacità di un individuo di giudicare accuratamente le proprie prestazioni e comportamenti e di rispondere in modo appropriato alle diverse situazioni sociali. La consapevolezza di sé aiuta un individuo a sintonizzarsi sui propri sentimenti, nonché sui comportamenti e sui sentimenti degli altri.
- **L'autocontrollo** si riferisce alla capacità di una persona di regolare la propria attività con poco o nessun intervento da parte di altri. Ciò include mantenere la concentrazione anche quando sono presenti distrazioni e fare buone scelte in termini di azioni e comportamenti.
- **La capacità di prendere decisioni responsabili** implica essere in grado di dimostrare di aver preso una decisione ragionata che tenga conto dei punti di vista delle varie parti interessate (altre persone) con una chiara motivazione alla base del processo decisionale. Ciò può includere un interesse verso il punto di vista di altri o di esperti.
- **Le competenze relazionali** si riferiscono alle abilità, agli strumenti, alla conoscenza e alla comprensione per creare, comunicare, evolvere, crescere, fidarsi e mantenere una

relazione. Ciò implica essere in grado di lavorare in modo efficace con un'ampia gamma di individui di diversa estrazione.

- La **consapevolezza sociale** è la capacità di conoscere e sentire le persone intorno a te e la capacità di interagire con loro nel modo più efficiente e corretto. Ciò include entrare in empatia con vari punti di vista e considerare come le proprie azioni possono essere interpretate dagli altri.

Nel definire le competenze di cui sopra, [il Framework CASEL](#) è stato selezionato per i suoi legami tra ricerca, politica e pratica sostenuti da un approccio collaborativo con una gamma di professionalità tra cui professionisti, accademici e responsabili politici. Questo quadro riflette le competenze individuate nella letteratura relative ai giovani in conflitto con la legge e sarà utilizzato per sostenere i giochi progettati in questo progetto. Questo framework mappa anche tre delle otto competenze chiave identificate dalla Commissione Europea (2006) e aggiornate nel 2018, vale a dire Imparare ad Imparare, Competenza Civica e Sociale, e Senso di Iniziativa ed Imprenditorialità.

Pubblico Target

Il programma AG4C si rivolge alle organizzazioni che lavorano e/o supportano i giovani in conflitto con la legge. Le organizzazioni avranno l'opportunità di aprire la strada esplorando le più recenti ricerche riguardanti lo sviluppo delle competenze sociali ed emotive dei giovani sotto la loro responsabilità attraverso lo sport e l'attività fisica.

Profilo dei Giovani

I partecipanti avranno l'opportunità di beneficiare di giochi basati sulla ricerca, divertenti e coinvolgenti, progettati esplicitamente per soddisfare le loro esigenze e i vincoli del contesto sicuro, il tutto supportato da prove di ricerca psicologica e educativa.

I bambini e i giovani che sono stati coinvolti nel programma rientrano in almeno uno dei profili di seguito presentati:



Figura 6. Profili dei Giovani

Profilo Degli Educatori

La corretta attuazione del programma è stata facilitata da educatori che rientrano nel profilo descritto di seguito:



Figura 7. Profili Degli Educatori.

Programma

Il programma contiene **18 giochi** disposti su tre diversi livelli (sei per ogni livello): il livello uno dei giochi richiede competenze sociali ed emotive meno complesse mentre il livello tre richiede più competenze o competenze utilizzate a un livello di difficoltà più alto, mentre il livello 2 funge da

ponte per cementificare e sviluppare quelle stabilite nel livello 1. I giochi aiutano a sviluppare le cinque competenze sociali ed emotive di AG4C (dai un'occhiata ai [18 giochi di AG4C](#) distribuiti per livello di difficoltà e valutazione delle competenze sul sito del progetto).

Ogni gioco presenta una serie completa di istruzioni: **schede di gioco** (Figura 8), incluso lo scopo del gioco, regole e una panoramica dell'attrezzatura e dei requisiti della struttura. Troverai anche un'utile sezione su come rendere i giochi più facili o più impegnativi a seconda della natura del gruppo con cui stai lavorando. Accanto a questo vedrai che ogni gioco ha una serie di domande di riflessione guidata da utilizzare durante il gioco o dopo il completamento. Ogni gioco ha un **codice QR di un breve video** che mostra il gioco in corso, che aiuterà gli educatori a comprendere meglio la configurazione e l'implementazione del gioco. Sul retro di ogni scheda di gioco, vedrai una panoramica delle competenze: questo servirà da promemoria per l'insegnante, ma consigliamo ai giovani di familiarizzare con queste competenze e come appaiono nella pratica in modo che possano iniziare autovalutare i propri progressi. Il **supporto degli educatori nell'autovalutazione si è dimostrato fondamentale per l'efficacia del programma**. Vedrai anche una griglia di valutazione nella parte inferiore della scheda che consentirà al tutor o al giovane di valutare le proprie prestazioni nel gioco a livello **Acquisita** (dimostra chiaramente la competenza su base coerente), **Da potenziare** (dimostra la competenza a volte ma è incoerente) o **Da Sviluppare** (raramente o non dimostra mai la competenza).

Cross the Swamp Level 2

Game Overview

Set-Up

Competences

Self-awareness	☆☆
Self-management	☆☆☆☆
Responsible decision making	☆☆☆☆
Relationship skills	☆☆☆☆
Social awareness	☆☆

Equipment

- 1 bench per team
- 1 Redaction sheet (or other similar size playing area)
- 2x coloured split per group

Adaptations

To simplify
One student per team can stand on the floor. Give additional items of equipment. Shorten travel distance.

To Progress
Reduce equipment available (minimum 2 items). Standard 2 or more team members. Team must complete the task in silence.

Reflection

- What role did you play within the task? How did this contribute to the success of the group?
- Pick another group member and explain how they had a positive impact on the task
- What could the group do in the future to improve their performance in similar tasks?
- What skills were used in this task and how could they transfer to other areas of your life?

Cross the Swamp Competencies

Competencies Defined	
Self-awareness	Self-awareness is the thinking skill that focuses on an individual'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.

Competency Ratings – Invasion			
	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.

Figura 9. La scheda di gioco "Attraversare la palude" (vista frontale e posteriore).



Video 2. Video "Attraversa il Guado"



Video 1. Video "Costruiamo un Rifugio"

In aggiunta alle carte, è stata **creata l'app mobile AG4C** per supportare l'implementazione. L'App è uno strumento prezioso perché consente l'accesso completo a tutti i dettagli dei giochi, nonché le indicazioni sull'implementazione e la gestione dell'intero programma, compreso il monitoraggio, la valutazione e le relazioni sullo stato di avanzamento. **L'app AG4C è tradotta in sette lingue diverse: inglese, portoghese, spagnolo, ungherese, italiano, rumeno e turco.**

Esplora l'app nel modo più conveniente per te!

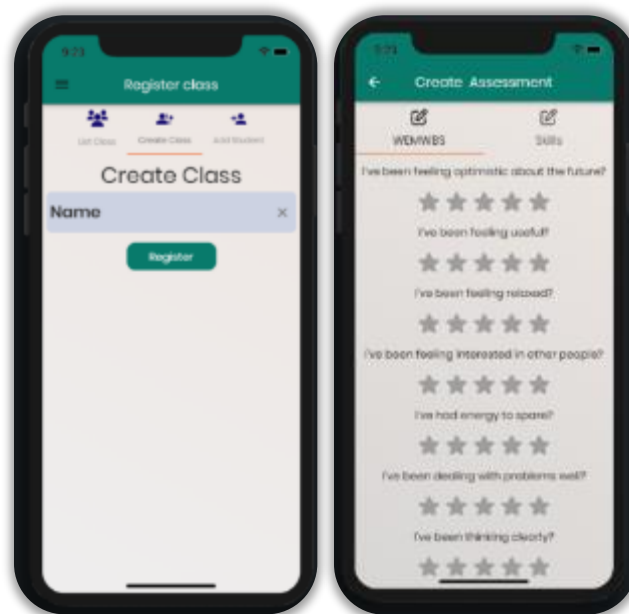


Figura 9. L'APP di AG4C



Il Ruolo dell'educatore

Il ruolo dell'educatore è fondamentale per il successo del programma AG4C e desideriamo fornirti alcune indicazioni sullo stile di implementazione dei giochi. Il diagramma seguente illustra il metodo di svolgimento per ogni gioco.²



Figura 10. Il ruolo dell'educatore

Assessment

Le competenze di AG4C sono valutate tramite la [Warwick–Edinburgh Mental Wellbeing Scale \(WEMWBS\)](#). È una scala standardizzata di 14 voci con 5 categorie di risposta, che copre gli aspetti del benessere mentale. È facile e veloce da amministrare sia in forma cartacea che tramite App.

Oltre alla scala WEMWBS, al completamento dei giochi vengono poste due domande di follow-up:

1. In che modo lavorare con gli altri ti ha aiutato a raggiungere l'obiettivo finale dei giochi?
2. Come hai superato le difficoltà che hai avuto nel raggiungere l'obiettivo finale dei giochi?



² Per maggiori informazioni sui fondamenti teorici e concettuali del programma, consultate il [Rapporto di analisi sullo stato dell'arte](#).



Sezione III

Una Tabella di
Marcia per
L'implementazione

Un Approccio Graduale

L'implementazione efficace della metodologia AG4C da parte delle organizzazioni può essere supportata da un approccio graduale.

Oltre al presente manuale, esistono **2 guide** fondamentali che supporteranno la vostra organizzazione in questo senso:

1. Guida per Master Trainer e Tutor - per formare i vostri educatori/tutor (disponibile sul sito [web di AG4C](#)).
2. Curriculum e manuale del corso - per gli educatori/tutor che implementano i giochi AG4C (disponibile sul sito [web di AG4C](#)).

Questa tabella di marcia per l'implementazione si rivolge ai leader delle organizzazioni che vogliono sviluppare le competenze chiave dei giovani in conflitto con la legge utilizzando questa metodologia. Si articola in quattro diversi step, basati sull'approccio sperimentato dalla partnership AG4C:

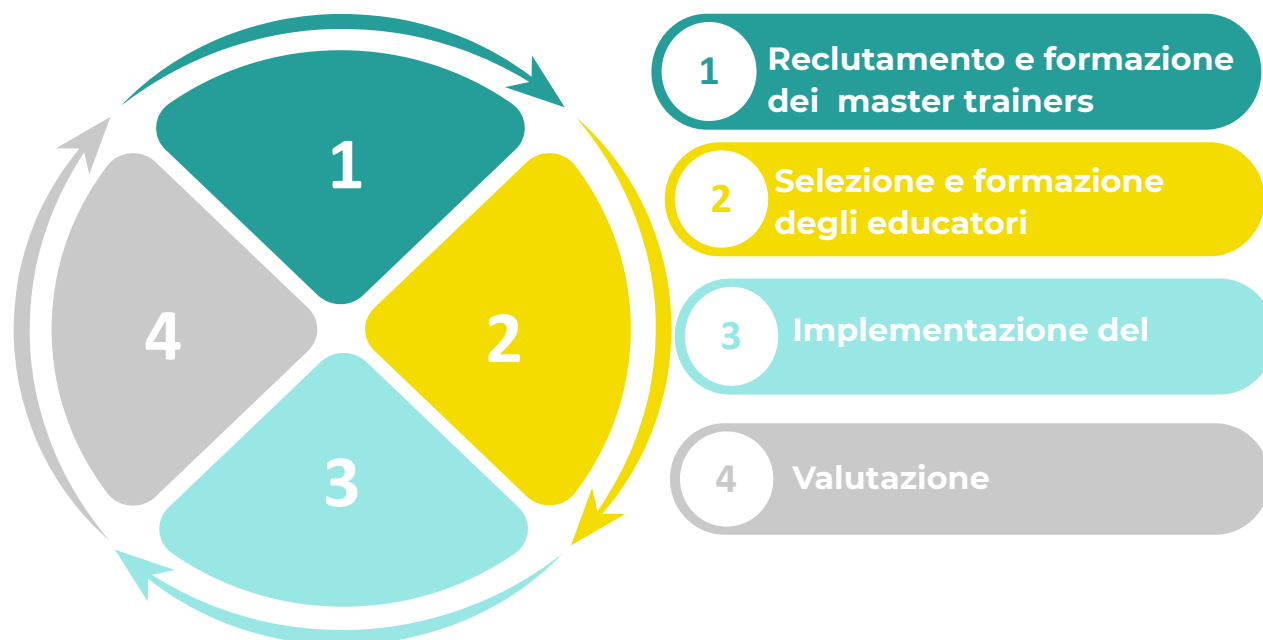


Figura 11. Roadmap per l'implementazione

Reclutamento & Formazione dei Master Trainers

Per una corretta consegna delle attività sportive, è importante garantire che gli educatori della struttura siano adeguatamente formati sulla pedagogia e sull'uso delle carte gioco AG4C. In qualità di leader di un'istituzione, dovresti prima identificare il personale che sarà responsabile dell'organizzazione e della facilitazione della formazione degli educatori all'interno o al di fuori della struttura: i "**master trainer**". Svolgono un ruolo importante in:

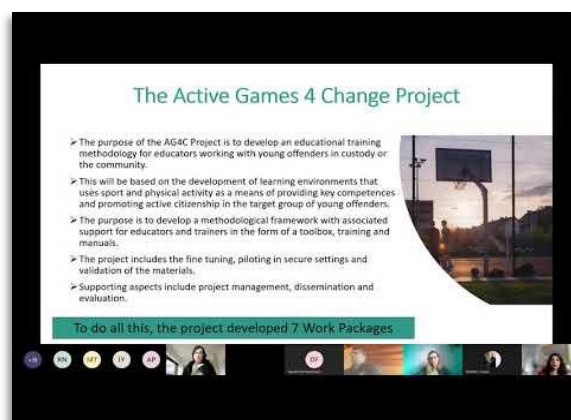
- Identificare gli educatori che svolgeranno le attività.
- Formare gli educatori utilizzando il materiale formativo sviluppato nel progetto.
- Assicursi che comprendano la formazione e come utilizzare i materiali, le risorse fornite tramite AG4C.
- Supportare gli educatori durante il programma.
- Aiutare ad implementare il programma dei giochi.

Per essere selezionati, i master trainer devono avere eccellenti capacità di facilitazione (gestione di gruppi/processi, domande aperte, ecc.) e capacità organizzative. Inoltre, se i master trainer non hanno esperienza nell'erogazione di attività sportive, è consigliabile che collaborino con un insegnante di sport durante la pianificazione e l'erogazione della formazione degli educatori.

Per familiarizzare con la metodologia AG4C, i maestri formatori dovrebbero consultare la Guida AG4C per formatori e tutor (disponibile sul sito web di AG4C), che è un insieme completo di linee guida e istruzioni per la formazione che facilita l'autoapprendimento dei maestri formatori. Una volta che i maestri formatori conoscono la metodologia, possono progettare, pianificare ed erogare una formazione per gli educatori. Di seguito vengono presentati i video del corso di "Formazione dei formatori" condotto nell'ambito del progetto pilota AG4C.



Video 3. AG4C Parte pratica della formazione Master.



Video 4. AG4C Parte teorica della formazione Master.

Selezione & Formazione Degli Educatori

Gli educatori dovrebbero essere selezionati in base alla loro disponibilità e impegno a promuovere il cambiamento dei giovani nel tempo. Gli educatori dovrebbero completare con successo il corso Train-the-Trainer e poi mettere in pratica il programma. La formazione degli educatori è divisa in due parti principali (teoria e pratica) e copre le seguenti aree:

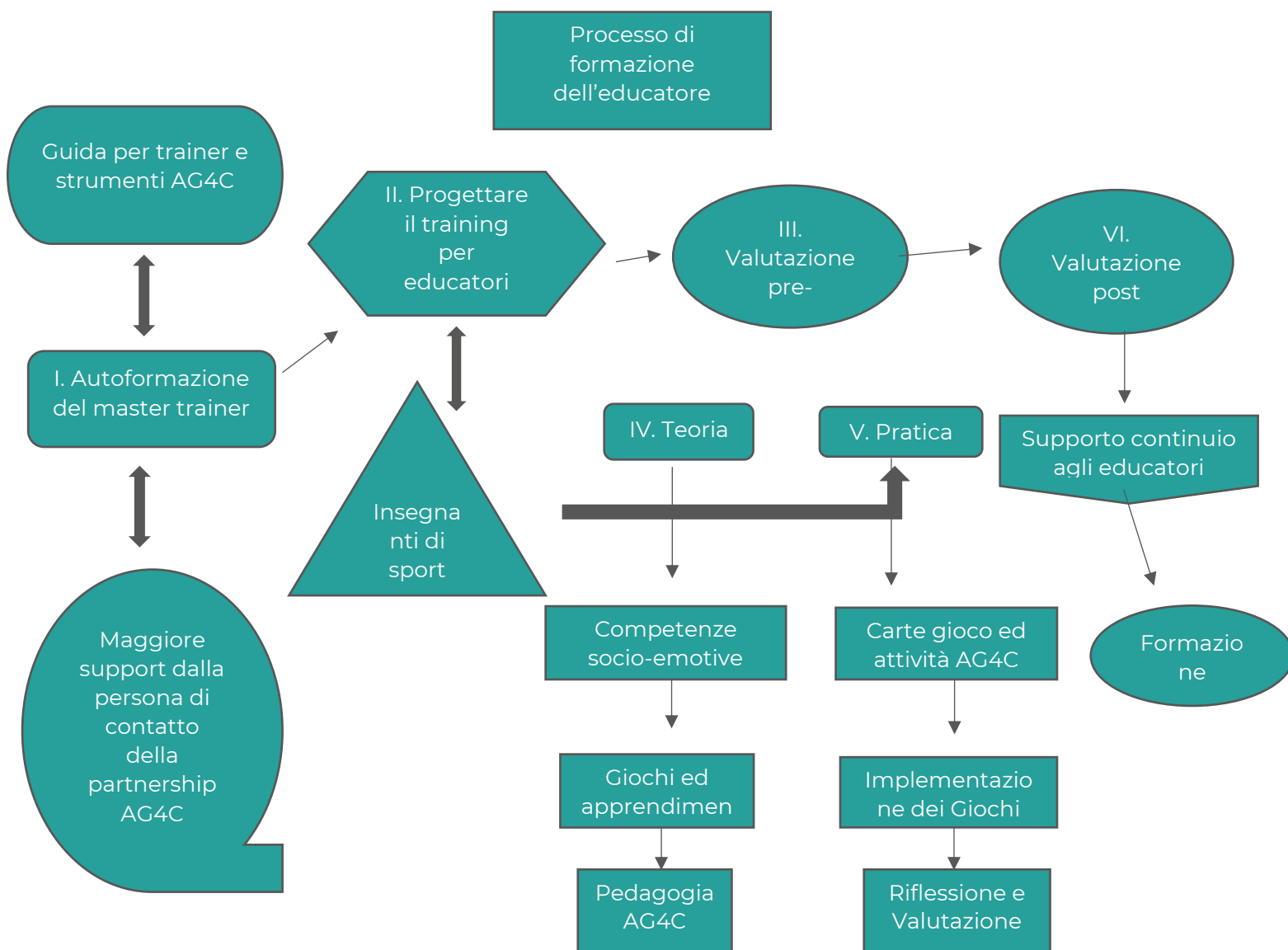


Figura 12. Processo di formazione dell'educatore



Per garantire un adeguato trasferimento di conoscenze e competenze, si raccomanda di erogare la formazione degli educatori nell'arco di più giorni, destinando almeno un giorno a ciascuna delle aree di formazione, compresa la valutazione pre e post.

Dai un'occhiata alla [Guida AG4C per Trainer e Tutor](#) (dedicato ad educatori) per informazioni dettagliate su come pianificare ed implementare la formazione, incluso un calendario di implementazione, moduli di formazione, piani per le sessioni e materiale pedagogico

Implementazione del Programma

Il programma contiene 18 giochi divisi su tre diversi livelli (sei per ogni livello). Si raccomanda di implementare almeno 3 partite per ogni livello. L'attenzione qui dovrebbe essere focalizzata sullo sviluppo delle competenze, piuttosto che sul numero di giochi svolti.

I giochi possono essere svolti più di una volta, rivisitandoli ed adattandoli utilizzando le modifiche suggerite per aumentare o diminuire la difficoltà a seconda delle esigenze del gruppo.

Nel selezionare e adattare lo svolgimento dei giochi al contesto, dovresti prendere in considerazione fattori come³:



Figura 13. AG4C Lista materiali

³ Questa è la lista di materiali ideale per completare tutti i giochi ma il materiale può essere adattato in base al contest e alle risorse disponibili.

- Il tempo assegnato ad ogni gioco è abbastanza flessibile ma, a seconda delle dimensioni e delle competenze del gruppo, dura in genere dai 30 ai 45 minuti.
- Le attività possono essere adattate in base alle dimensioni dell'area di gioco disponibile: gli educatori devono prendere una decisione informata in merito a partire dalle informazioni contenute nelle schede di gioco.

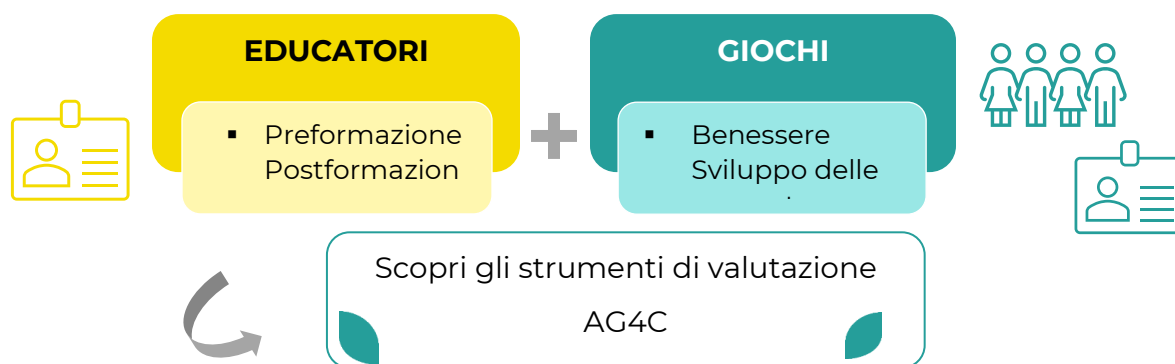
Consultate l'elenco dell'attrezzatura per i giochi
AG4C nelle appendici

Valutazione

La valutazione è una componente chiave in qualsiasi programma/intervento, in quanto è uno strumento utile ai manager per identificare quali risultati stanno cercando di produrre e in che modo le attività in cui sono impegnati i membri del loro personale sono orientate a produrre tali risultati.

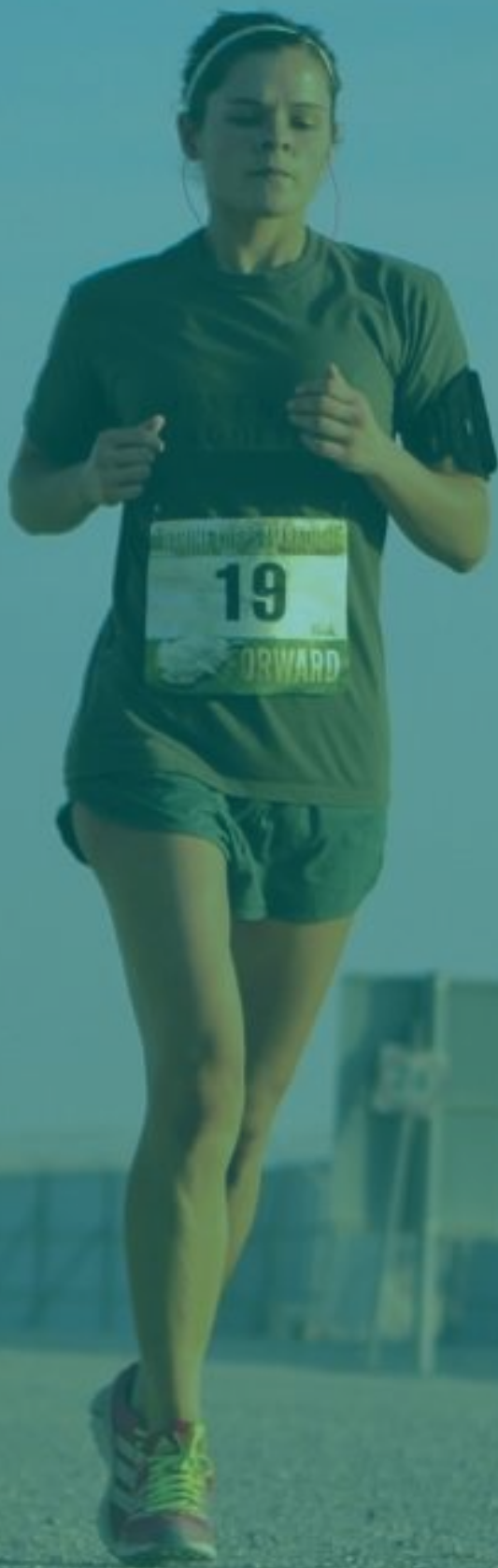
Nel campo della giustizia minorile, dati affidabili sull'efficacia dei programmi di riabilitazione e reinserimento sociale e degli interventi rivolti ai giovani in conflitto con la legge sono fondamentali per ottenere l'impegno e l'impegno delle autorità pubbliche nei confronti di questo target

La valutazione del programma AG4C è finalizzata a raccogliere dati quantitativi e qualitativi su due componenti:



Le valutazioni possono essere raccolte in forma cartacea o **tramite l'App AG4C**.

Allegati



Allegato 1. I 18 giochi di AG4C distribuiti per livello di difficoltà e valutazione delle competenze

Livelli	Gioco	Competency Rating (1 to 5 stars)				
		Consapevolezza di sé	Autocontrollo	Capacità di prendere decisioni responsabili	Competenze relazionali	Consapevolezza sociale
1	Gira il Tappeto	★	★	★★	★★★	★
	Al di là del fiume	★★	★★	★	★★	★★
	Lancia e scappa	★★	★★	★★	★★	★★
	Sfide di squadra	★★	★★	★★★★	★★★	★★★
	Supera l'ostacolo	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★
	Fa' scorrere la palla	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★
2	Pallavolo a 4	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★
	Attraversa il Guado	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★
	Corner Ball	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
	Trafuga la palla	★	★★	★★★★	★★★★	★★★★
	Ragnatele	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★
	Il secchio bucato	★★	★★	★★★★	★★★★	★★★
3	Caccia alla Bottiglia	★	★★	★★★★	★★★★	★★★★
	Invasione di campo	★★★	★★★★	★★★★★ ★	★★★★★ ★	★★
	La torre di Hanoi	★★	★★★★★ ★	★★★★★ ★	★★★★	★★
	Costruiamo un rifugio	★★★	★★★★	★★★★★ ★	★★★★	★★★★
	Crea un nuovo gioco	★★★★	★★★★★ ★	★★★★★ ★	★★★★	★★★★
	Vie di Fuga	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★ ★	★★★★★

Allegato 2. AG4C Lista Materiale

Cavallina (varie altezze x3)



Pettorine colorate (3 colorix6)



Panche da ginnastica (x 6)



Conetti di vari colori x 100)



Grondaia 8 x 1.5m



Secchi larghi (x3)



**Secchi normali con buchi sotto (x3) – 25
buchi su varie altezze**



Grucce (x 2)



Corda 1.5m (x16)



Nastro adesivo (x1)



Teli larghi (3x3m) (x 4)



Palla da spiaggia (x2)



Bottiglie d'acqua (x 2)



Bende (x 10)



Pali (x 4)



Reti da pallavolo/badminton (x 4)



Hoola Hoops (x 15)



Reti da basket/pallavolo (x 2)



Pali da badminton/pallavolo (x 8)



Dischi x 6 (or similar)



Dischetti colorati (x 10)



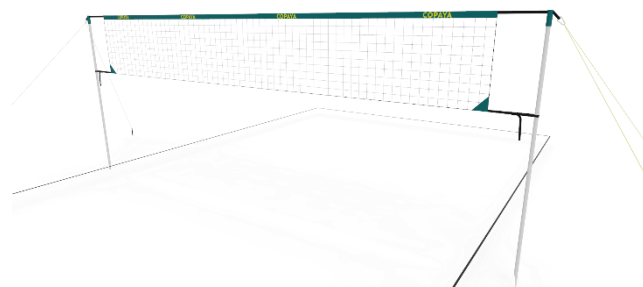
Palle da Tennis (x 16)



Palle da Golf (x 10)



Palle da pallavolo (x 5)



Palle da calcio (x 5)



Palle da Basket (x 5)



Allegato 3. AGAC Strumenti di Valutazione

Strumento	Obiettivo	Target	Quando	Come
<u>WEMWBS</u>	Valutare le competenze sociali ed emotive dei giovani	Giovani	Prima e dopo l'implementazione	Individualmente
Sondaggio qualitativo	Generare dati qualitativi sull'autogestione, sulle capacità relazionali e sul processo decisionale responsabile; incoraggiare la riflessione attiva e l'impegno nella comprensione e nello sviluppo delle competenze mirate	Giovani	Dopo l'implementazione	Da educatori
Griglia di osservazione dei giochi	Registra le interazioni dei partecipanti durante il gioco; sfide e soluzioni trovate; motivazione	Giovani	Dopo ogni gioco	Da educatori
Testimonianze/casi studio	Registra le percezioni sui punti di forza e di debolezza del programma e il suo impatto	Giovani	Dopo l'implementazione	Individualmente
Sondaggio post-training educatori	Valutare l'efficacia della formazione e quanto bene ha preparato gli educatori per l'erogazione dei giochi Raccogliere feedback/dati sull'efficacia dei materiali e	Educators	Dopo la formazione educatori	Individualmente
Sondaggio post-piloting	delle risorse del programma; registrare le prospettive su come i giovani hanno risposto al programma	Educators	Dopo l'implementazione	Individualmente
Testimonianze/casi studio	Registra le percezioni sui punti di forza e di debolezza del programma e il suo impatto	Educators	Dopo l'implementazione	Individualmente

Referenze



- CASEL (2020). CASEL'S SEL Framework: What Are the Core Competence Areas and Where Are They Promoted?
- Chitsabesan, P., Kroll, L., Bailey, S., Kenning, C., Sneider, S., MacDonald, W., & Theodosiou, L. (2006). Mental health needs of young offenders in custody and in the community. *The British journal of psychiatry: the journal of mental science*, 188, 534–540. doi:10.1192/bjp.bp.105.010116
- Daly, A., Ruxton, S., & 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>
- Elger B. (2009). Prison life: Television, sports, work, stress and insomnia in a remand prison. *International Journal of Law and Psychiatry*, 32:2, 74-83. doi:10.1016/j.ijlp.2009.01.001
- Leberman, Sarah. (2007). Voices behind the walls: female offenders and experiential learning. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*. 7. 113-130. doi:10.1080/14729670701485832
- Martos García, D., Devís Devís, J., & Sparkes, A. C. (2009). Deporte entre rejas. ¿Algo más que control social?. *Revista Internacional De Sociología*, 67(2), 391–412. doi:10.3989/RIS.2007.07.26
- Meek, R. and Lewis, G. (2012), "The role of sport in promoting prisoner health", *International Journal of Prisoner Health*, Vol. 8 No. 3/4, pp. 117-130. <https://doi.org/10.1108/17449201211284996>
- Richardson, Cara & Cameron, Paul & Berlouis, Katherine. (2017). The Role of Sport in Deradicalisation and Crime Diversion. *Journal for Deradicalization*. 29-48
- Sabo, Don & Veliz, Philip. (2008). *Go Out and Play: Youth Sports in America*.
- Shafi, A., Templeton, S., Pritchard, R., Middleton, T., Jones, C., Wintle, J., & 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., & 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. <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.

