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

Stimularea Schimbării Prin Activități Fizice Și Sport

Un Manual Pentru Directori Privind Metodologia ActiveGames4Change

Rita Lourenço

Susana Reis

Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social

Cu contributii din partea tuturor partenerilor din Europa

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

Stimularea Schimbării Prin Activități Fizice Și Sport - Un Manual Pentru Directori Privind Metodologia ActiveGames4Change

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

Pentru mai multe informații despre acest ghid sau despre proiect, contactați: rita.alves@aproximar.pt

Autori

Rita Lourenço, Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social

Susana Reis, Aproximar - Cooperativa de Solidariedade Social

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? 2
Care este scopul său? 2
Pe ce se bazează? 2
Capitolul I Proiectul AG4C 5
Procesul de Dezvoltare și Validare 6
Concluziile Cheie 7
A. Educatorii 7
B. Tinerii 9
Capitolul II Programul AG4C 11
De ce Metodologia AG4C? 12
Dezvoltarea Competențelor Prin Jocuri Active și Sporturi 14
Cadru 15
Publicul Țintă 16
Profilul Tânărului 17
Profilul Educatorilor 17
Programul 18
Rolul Educatorului 20
Evaluarea 21
Capitolul III Schema Pentru Implementare 22
O abordare Pas Cu Pas 23
Recrutarea și Formarea Trainerilor Principali 24
Selecția și Formarea Educatorilor 25
Implementarea Programului 26
Testarea și Evaluarea 27
Anexe 28
Anexo 1. 18 jocuri active AG4C distribuite pe nivel de dificultate și clasificarea competențelor 29
Anexo 2. Lista cu Piesele de echipament Pentru Jocurile AG4C 30
Anexo 3. Instrumentele de Evaluare AG4C 34
Referințe 36

Indexul Figurilor

Figura 1. Procesul de Dezvoltare și Validare. 6
Figura 2. Testimonialele profesorilor despre jocurile AG4C. 8
Figura 3. Testimonialele tinerilor despre jocurile AG4C. 10
Figura 4. Raportul de analiză a stadiului actual al tehnicii AG4C. 13
Figura 5. Cele cinci competențe care vor fi dezvoltate prin programul AG4C.. 15
Figura 6. Profilul copiilor și tinerilor. 17
Figura 7. Profilul Educatorilor 17
Figura 8. Cartea de joc „Traversează mlaștina" (fața și spatele cărții) 19
Figura 9. Aplicația AG4C. 20
Figura 10. Rolul Educatoruluis. 21
Figura 11. O abordare pas cu pas. 23
Figura 12. Procesul de training al profesorului. 25
Figura 13. AG4C Games Lista de echipamente. 26

Indexul Tabelelor

Tabelul 1. Participanții Implicați în Faza Pilot a Programului AG4C. 8
Tabelul 2. Impactul programului AG4C asupra bunăstării tinerilor (măsurat de WEMWBS) în țările partenere care au participat la faza pilot. 9
Tabelul 3. Impactul programului AGAC asupra competențelor cheie ale tinerilor (măsurat de WEMWBS) în țările partenere care au participat la faza pilot. 10

Introducere

Ce conține acest document?

Bun venit!

„Stimularea schimbării prin activități fizice și sport” este un manual destinat **directorilor și managerilor de instituții** responsabili de impulsionarea schimbării sau de sprijinirea tinerilor aflați în îngrijirea lor. Ghidul cuprinde o prezentare generală a **Programului ActiveGames4Change (AG4C)**, inclusiv a metodologiei, resurselor cheie și instrucțiunilor pentru planificarea și facilitarea jocurilor active.

Care este scopul său?

Manualul vă va ajuta să decideți dacă programul AG4C se potrivește instituției dvs. și tinerilor din instituția dvs., vă va prezenta resursele din spatele programului și toate informațiile de care aveți nevoie pentru a implementa programul astfel încât acesta să funcționeze în instituția dvs.

Pe ce se bazează?

Acest document a fost redactat pe baza concluziilor din proiectul AG4C, o inițiativă de trei ani care a vizat sprijinirea tinerilor deținuți în dobândirea și folosirea competențelor cheie care facilitează incluziunea, educația și inserția profesională.

Pentru mai multe informații sau ajutor suplimentar privind implementarea metodologiei AG4C în instituția dvs., vizitați site-ul web al proiectului pe luați legătura cu unul dintre punctele noastre de contact din Parteneriatul proiectului.

În secolul XXI, sportul și activitățile fizice încep să fie din ce în ce mai des recunoscute ca mijloace de a contribui la obiectivele de dezvoltare durabilă și la alte priorități globale. Printre acestea se numără abordările bazate pe sport pentru încurajarea integrării sociale și prevenirea violenței și a delincvențelor juvenile, în special în cadrul populațiilor vulnerabile.

Copiii și tinerii în conflict cu legea se numără printre cei mai vulnerabili și dezavantajați membri ai societății noastre. Sporturile, jocurile și activitățile fizice au potențialul de a dezvolta competențele sociale și emoționale ale acestor copii, de a îmbunătăți sănătatea lor fizică și mentală și bunăstarea, precum și de a consolida procesul de reabilitare.

În consecință, în urma unui parteneriat între zece organizații europene, a apărut proiectul „**Sports and Physical Activity Learning Environment for Citizenship, Emotional, Social e-Competencies" (Mediu de învățare a sportului și a activităților fizice pentru educație cetățenească, formare emoțională, socială și a competențelor digitale) - ActiveGames4Change**, o inițiativă pe trei ani dedicată tinerilor delicvenți (aflați în detenție sau sub supraveghere comunitară) în dobândirea și folosirea competențelor cheie care facilitează incluziunea, educația și inserția profesională. Faza pilot a programului s-a desfășurat în țările partenere între 2021-2022, colectându-se date cantitative și calitative de la tineri și educatori folosind o abordare mixtă.

Acest manual își propune să sprijine organizațiile interesate în implementarea programului ActiveGames4Change, oferind o prezentare generală a metodologiei acestuia, a resurselor cheie și a instrucțiunilor pentru planificarea și facilitarea activităților în propria lor instituție.

Manualul cuprinde trei secțiuni:

- **Secțiunea I** prezintă proiectul AG4C respectiv obiectivele, procesul de validare și concluziile cheie, precum și lecțiile învățate în urma evaluării programului.
- **Secțiunea II** descrie metodologia AG4C, inclusiv cadrul teoretic și conceptual pentru dezvoltarea competențelor prin sport în centrele educative/de detenție; profilul publicului țintă; jocurile active, instrumentele pedagogice dezvoltate și evaluarea acestora.
- **Secțiunea III** explică modul în care puteți facilita programul ActiveGames4Change, detaliind diferitele etape și activități și cum pot fi acestea adaptate pentru a corespunde instituției dvs.

Pe parcursul manualului veți găsi referințe la alte documente și rezultate obținute în cadrul proiectului AG4C corelate la secțiunile de mai jos. Grupul țintă al acestui manual îl reprezintă directorii de instituții care lucrează cu tinerii în conflict cu legea, inclusiv instituțiile de justiție pentru delincvenții juvenili, organizațiile comunitare și instituțiile de învățământ.

Capitolul I

Proiectul AG4C

AG4C este un proiect pe trei ani finanțat de programul Erasmus+ al Uniunii Europene, care implică un parteneriat între zece organizații din Anglia, România, Ungaria, Turcia, Spania, Portugalia și Italia, inclusiv două universități, un Minister al Justiției și ONG-uri (organizații nonguvernamentale). Toți partenerii sunt implicați în activități de cercetare sau lucrează ca practicanți cu tinerii care au intrat în contact cu sistemele de justiție pentru delincvenții juvenili în țările din care fac parte.

Această inițiativă vizează sprijinirea infractorilor 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. Acesta se axează pe importanța includerii sportului și a activității fizice în centrele de reeducare și în cele comunitare, în scopul de a promova sănătatea și bunăstarea fizică și mentală a infractorilor minori, contribuind totodată la controlul social și reducerea riscului de recidivă.

Procesul de Dezvoltare și Validare

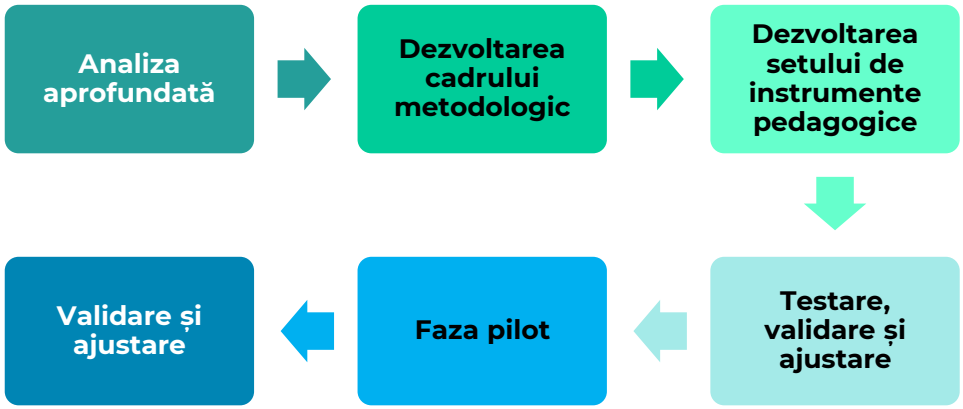


Figura 1. Procesul de Dezvoltare și Validare.

Parteneriatul AG4C a debutat prin desfășurarea unei **analize aprofundate** în care s-au prezentat ultimele cercetări și practici în țările partenere privind competențele emoționale, sociale, civice și electronice din rândul tinerilor aflați în conflict cu legea și modul în care aceste competențe pot fi dezvoltate prin intermediul jocurilor active. Ulterior a fost creat **cadrul metodologic** care să servească drept îndrumar și ghid pentru

dezvoltarea și evaluarea jocurilor și instrumentelor. A fost conceput un set de **18 jocuri active** și o **aplicație mobilă** în completarea acestora. În fiecare țară parteneră au fost organizate **ateliere de validare** pentru revizuirea designului jocurilor și a aplicației în funcție de propriile instituții/cunoștințe profesionale ale participanților. Programul AG4C a trecut după aceea la **faza pilot** în țările partenere, vizând experimentarea, testarea și evaluarea soluției, precum și confirmarea gradului său de conformitate în rândul grupului țintă și în raport cu diferitele realități locale. În fiecare țară, educatorii au parcurs un curs de Training pentru traineri (ToT) pentru stabilirea intervenției și, ulterior, au aplicat programul în rândul tinerilor. În total, faza pilot s-a desfășurat în 17 instituții și a inclus 105 specialiști și 326 de tineri (tabelul 1). Programul AG4C a fost apoi **ajustat** pe baza rezultatelor din faza pilot.

Țări	Educatori	Tineri (cu vârste între 13-24)
Marea Britanie	11	60
Portugalia	20	56
Italia	28	48
Spania	5	26
Ungaria	29	46
România	2	40
Turcia	10	50
Total	**105**	**326**

Concluziile Cheie

A. Educatorii

Educatorii au subliniat faptul că jocurile au îmbunătățit competențele tinerilor, în special abilitatea lor de cooperare. Aceștia au învățat, de asemenea, cum să se joace după reguli și să rămână implicați într-un joc structurat. Conform multora, jocurile ar avea un impact mai semnificativ dacă ar fi repetate în timp. Testimonialele colectate în cadrul țărilor partenere (a se vedea exemplele de mai jos) au confirmat aceste rezultate.

Jocurile mi s-au părut vesele și distractive, însă cu un sens mai profund pe care cursanții l-au descoperit în timpul discuțiilor de după jocuri. Mi s-a părut că jocurile au ajutat la înțelegerea vieții cursanților atât din afara, cât și din interiorul mediului de reeducare.

Dacă ar continua în timp, jocurile ar putea avea impact asupra dezvoltării unor abilități precum autocontrolul, aptitudinile sociale și relaționale și luarea deciziilor. Toate aceste aptitudini pot fi foarte utile în lupta cu dependența de droguri.

Încă de la început, jocurile au părut foarte interesante. Acestea le-au permis tinerilor să stabilească legături cu colegii, să aibă încredere în colegii de echipă și să depună împreună eforturi în vederea atingerii unui obiectiv.

Figura 2. Testimonialele profesorilor despre jocurile AG4C.

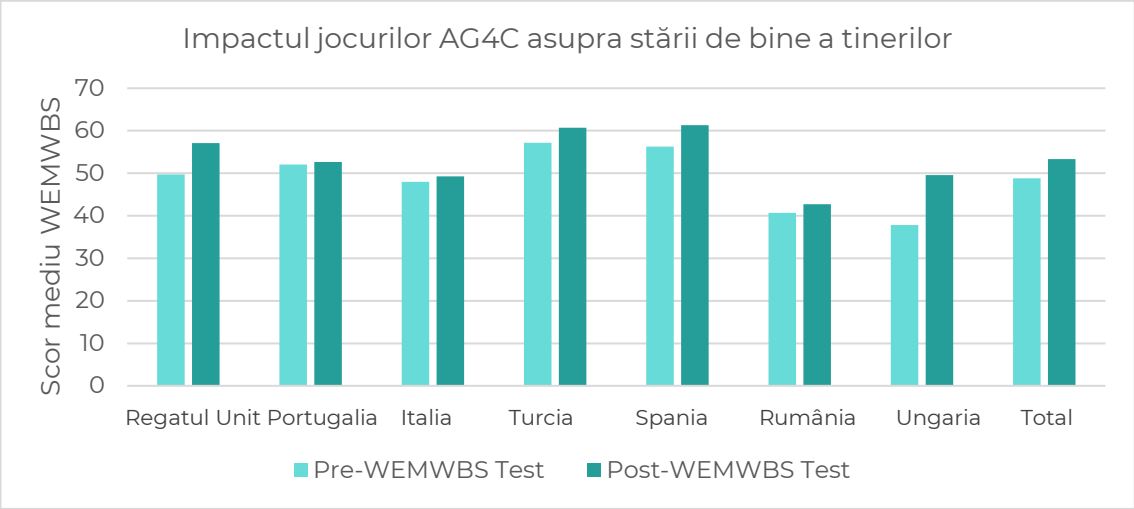
STUDII DE CAZ	*„Vreau să menționez cazul unui băiat care inițial a refuzat să participe la joc deoarece se simțea mult prea bun pentru asta. L-am rugat să fie spectator, însă după ce a văzut cum se distrează colegii săi, a devenit unul dintre protagoniști, solicitând mai multe activități în ziua respectivă. Noul nostru motto este acum «nimic nu este ceea ce pare». Le-am explicat că mai întâi trebuie să vezi cu proprii ochi, să ai încredere și să fii deschis la noi oportunități înainte de a trage concluzii. De asemenea, i-am explicat băiatului cât de important este să se implice."* *„Unul dintre tineri a mărturisit că a realizat că este posibil să te simți bine și fără droguri. Acesta a zis că, în viața de zi cu zi, nu a încercat niciodată singur să participe la astfel de activități, însă că, mulțumită acestui exercițiu, a avut șansa să facă sport și să socializeze într-un mediu fără droguri."* *„Vă pot povesti cazul unei fete cu dizabilități căreia ceilalți copii nu prea îi acordau atenție. Prin intermediul jocurilor, aceasta însă s-a simțit mai integrată. Ceilalți tineri din grup au ajutat-o să termine jocurile. Un exemplu a fost atunci când a trebuit să sară lada. Aceasta nu reușea să sară atât de sus și copiii au coborât lada cu un nivel și au încurajat-o să sară. A încercat prima dată și a căzut, însă grupul a continuat s-o încurajeze și a mai încercat o dată cu zâmbetul pe buze. De data aceasta i-a reușit. Toată experiența a fost una foarte bună pentru ea."*
Impactul jocurilor AG4C	*"(Băiatul) avea numeroase ieșiri negative, participase la multe acte de violență în pușcărie și adesea era perceput ca dificil de către personal. După prima sesiune, m-am certat cu el (...). Ambii ne-am spus ce aveam de zis, am discutat ce simțim, i-am explicat cum schema este mai mult în beneficiul său decât al meu și cum nu văd ce altceva l-ar ajuta mai mult - să ia parte la exercițiu sau să stea izolat în aripa sa. (...) Următoarea sesiune a fost complet diferită: acesta a fost asistentul meu personal și, de fiecare dată când aveam nevoie de ceva, precum jaloane, veste sau să aduc și să așez la margine mingile, el a fost mâna mea dreaptă. Experiența a îmbunătățit gradul său de implicare în schemă. (...) acesta mi-a explicat că ceilalți oameni nu știuseră până acum cum să se poarte cu el, că pur și simplu îl excludeau din activități pentru că le era mai ușor așa și că simte că aceste activități l-au ajutat să doarmă mai bine, să gândească mai limpede și că îmi mulțumește pentru asta.*

Tabelul 1. Participanții Implicați în Faza Pilot a Programului AG4C.

Parteneriatul a mai solicitat educatorilor informații despre cazurile tinerilor care au participat la metodologia AG4C, care să completeze dovezile privind impactul acestui program (a se vedea exemplele mai jos).

B. Tinerii

Competențele sociale și emoționale ale copiilor și tinerilor vizați au fost evaluate utilizând Scala de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS). Rezultatele în urma fazei pilot au demonstrat că jocurile AG4C au avut un impact pozitiv asupra bunăstării participanților în toate țările partenere (tabelul 2).

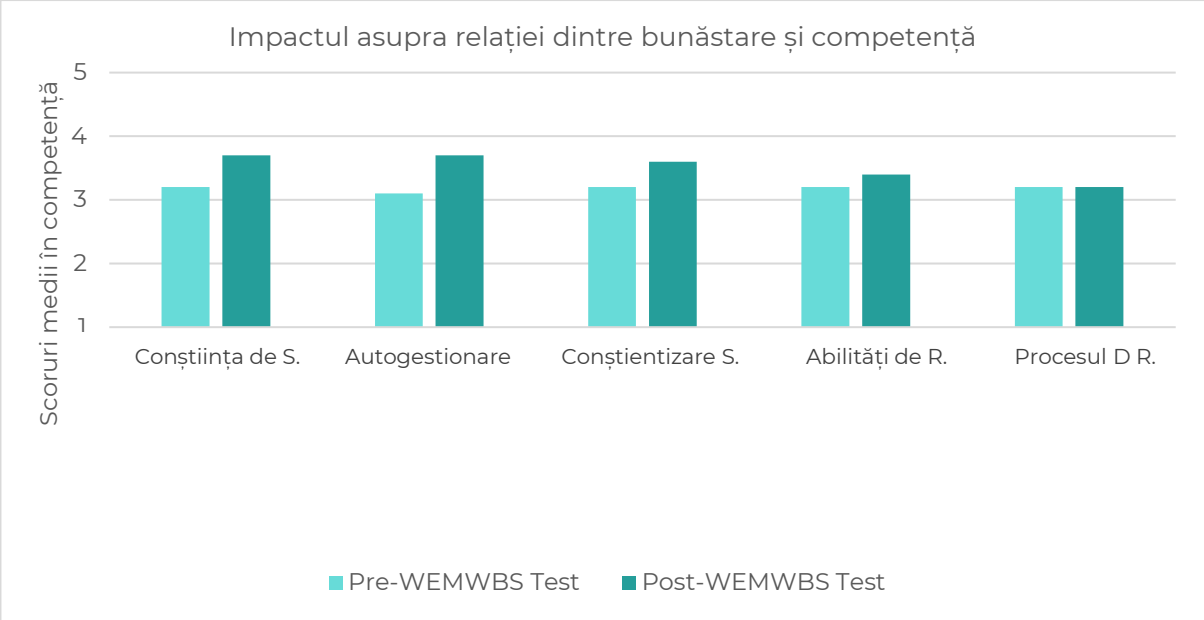


Tabelul 2. Impactul programului AG4C asupra bunăstării tinerilor (măsurat de WEMWBS) în țările partenere care au participat la faza pilot.

Cele cinci competențe cheie abordate de către programul AG4C [1] au fost marcate pe scala WEMWBS. S-au extras întrebările din WEMWBS relevante fiecărei competențe și s-au comparat schimbările medii de bunăstare din aceste arii de dinainte și de după participarea la jocuri. Rezultatele au indicat îmbunătățiri globale în toate competențele, cu excepția celei privind procesul decizional responsabil, care a rămas identică. Aceste

[1] Pentru mai multe informații, consultați subsecțiunea „Cadru”.

rezultate vor fi investigate pe viitor de către parteneriat, ca parte din procesul de monitorizare pe termen lung a programului (tabelul 3).



Tabelul 3. Impactul programului AGAC asupra competențelor cheie ale tinerilor (măsurat de WEMWBS) în țările partenere care au participat la faza pilot.

Datele calitative coroborează aceste rezultate, toți tinerii din toate instituțiile susținând că experiența a fost plăcută și că le-a oferit șansa de a stabili legături cu colegii și de a lucra în echipă.

Sincer, mi-au plăcut la nebunie. Pentru că am lucrat foarte mult în echipă, în spiritul echipei și au existat competiții (care câteodată sunt bune, câteodată rele, dar la final te simți bine dacă există și puțină competiție) și, ei bine, m-am distrat cu prietenii și cu profesorul. Chiar a fost foarte distractiv.

Mi-au plăcut jocurile la care am participat. Spre deosebire de alte activități, precum seminarele, aceste jocuri au fost foarte distractive. Am făcut sport, ne-am făcut prieteni și am socializat.

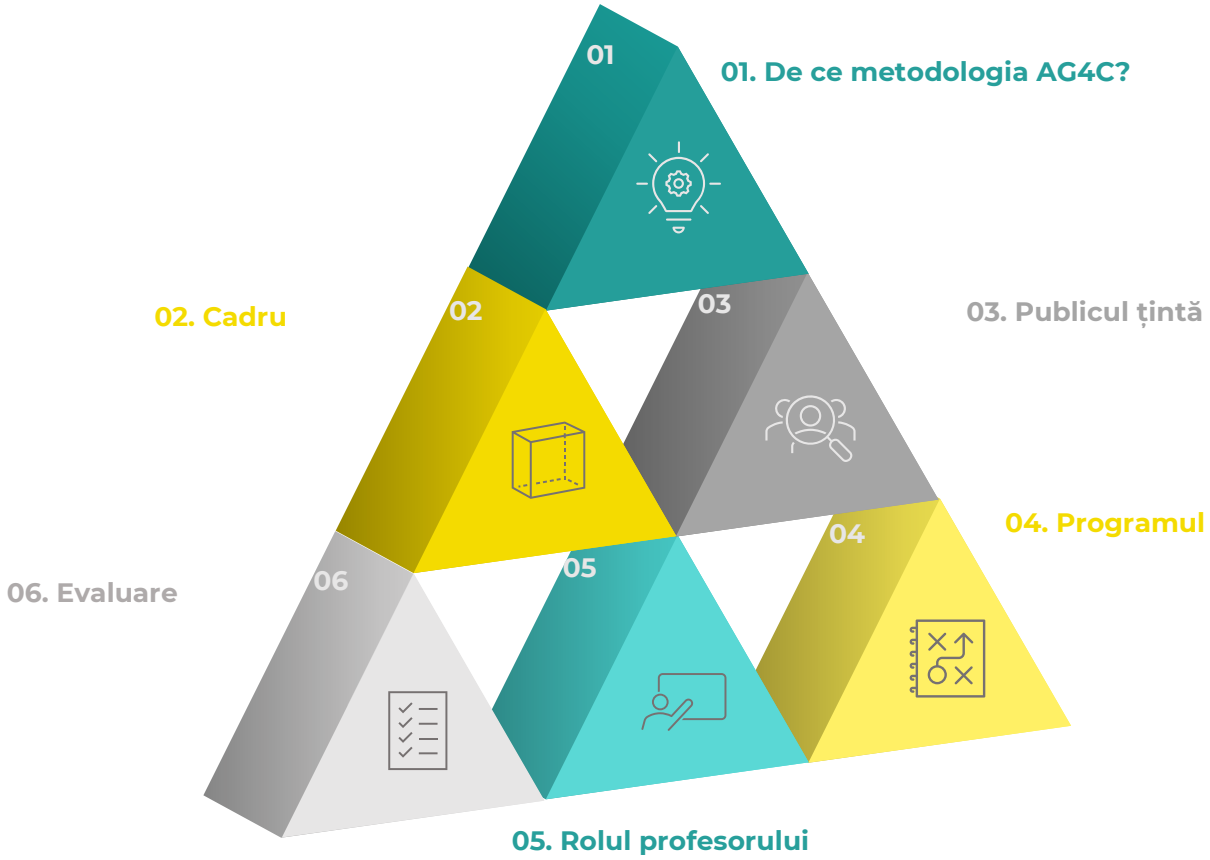
A fost distractiv. Profesorii au fost foarte tari și ne-am simțit foarte bine psihic.

Mi-a plăcut și totul a decurs super bine. Am cunoscut oameni noi. Profesorii au fost tari și ne-au arătat că există o viață mai bună care nu implică drogurile.

Figura 3. Testimonialele tinerilor despre jocurile AG4C.

Capitolul II

Programul AG4C



De ce Metodologia AG4C?

Este bine-cunoscut faptul că tinerii și copiii în conflict cu legea se numără printre cei mai vulnerabili și dezavantajați membri ai societății noastre, conform Daly, Ruxton și Schuurman (2016). De fapt, cercetările au demonstrat că infractorii minori au un grad ridicat de nevoi în mai multe domenii, inclusiv în cel de sănătate mintală (31%), relații educaționale/profesionale (36%) și sociale (48%) (Chitsabesan et al., 2006) și în cel de conștientizare civică, ceea ce poate conduce la o slabă participare socială a acestora ca cetățeni cu drepturi depline.

O participare crescută a tinerilor aflați în detenție, în special a celor cu aptitudini scăzute, în continuarea educației vocaționale și a formării este esențială pentru o abordare incluzivă activă, creșterea oportunităților de angajare și promovarea cetățeniei active. **Programul ActiveGames4Change promovează dobândirea și folosirea competențelor cheie de către tinerii deținuți care facilitează incluziunea socială, educația și inserția profesională a acestora**.

Dezvoltarea Competențelor Sociale și Emoționale ale Tinerilor

În analiza aprofundată elaborată de proiect, parcurgem principalele argumente obținute din cercetare care susțin dezvoltarea acestor competențe:

Figura 4. Raportul de analiză a stadiului actual al tehnicii AG4C.

- Competențele sociale și emoționale ale copiilor și tinerilor sunt în mod clar corelate cu rezultate pozitive la vârsta adultă și niveluri ridicate de bunăstare în rândul populației generale; aceste competențe tind, de asemenea, să conducă la realizări academice ridicate și la o traiectorie profesională de succes.
- Aceste competențe includ abilitatea de a regla emoțiile, de a gestiona relațiile sociale și de a lua decizii în mod responsabil, care pot servi ca factori de protecție în gestionarea schimbărilor, precum și ca factori de predicție a succesului academic.
- Aceste competențe sociale și emoționale oferă copiilor și tinerilor aptitudinile de a stabili relații sigure și de încredere, de a demonstra perseverență, de a se implica în rezolvarea problemelor, de a demonstra inteligență emoțională și conștiință de sine împreună cu capacitatea de a face față situațiilor nefavorabile.
- O absență sau o întârziere în dezvoltarea acestor aptitudini este corelată cu rezultate academice mai slabe, o stabilitate financiară redusă la vârsta adultă și o creștere a probabilității de angajare în comportamente delincvente.
- Aceste aptitudini se dezvoltă de obicei la copiii foarte mici care au avut experiențe în care au beneficiat de îngrijire și afecțiune, precum și experiențe educaționale care le-au oferit oportunitatea de a dobândi gradul de motivare și inclinația de a-și exersa aptitudinile în dezvoltare.

Pentru tinerii deținuți, familia, mediul socioeconomic, cel educațional și celelalte probleme de fundal nu sunt mereu în perfectă armonie astfel încât să creeze condițiile optime necesare pentru dezvoltarea acestor competențe. În comparație cu populația

generală, pentru tinerii aflați în conflict cu legea, problemele precum destrămarea familiei, sărăcia, clasa socială și alte circumstanțe personale conduc la o prevalență mai mare a abuzului de droguri și alcool, la mai multe cazuri de probleme mentale și la niveluri ridicate de dificultăți de învățare.

Toate acestea se intensifică atunci când există și probleme emoționale suplimentare precum anxietatea și depresia, probleme comportamentale și de limbaj, precum și dificultăți de comunicare care sunt, la rândul lor, mai prevalente. Toate acestea demonstrează că este mult mai puțin probabil ca tinerii care ajung în sistemele de justiție pentru delincvenții juvenili să-și fi dezvoltat competențele sociale, emoționale și civice. Acest lucru ar putea explica de ce aceștia se angajează în comportamente riscante la care sunt mai predispuși în absența unei alfabetizări emoționale, a conștientizării de sine și a unor reglementări, de exemplu. Dezvoltarea competențelor sociale, emoționale și civice reprezintă niște deprinderi de viață importante pentru tinerii care ajung în sistemele de justiție pentru delincvenții juvenili.

Dezvoltarea Competențelor Prin Jocuri Active și Sporturi

În plus, a început să se conștientizeze importanța includerii sportului și a activităților fizice în instituțiile de reeducare în scopul de a promova atât sănătatea fizică/mentală a deținuților, cât și bunăstarea acestora (ex., Elger, 2009; Meek și Lewis, 2012), contribuind totodată la controlul social și reducerea riscului de recidivă (Lewis și Meek, 2012), drept instrument de management al delincvenților (ex. Martos-García, Devís-Devís și Sparkes, 2009; Sabo, 2001) care ar putea consolida procesul de reabilitare (ex. Leberman, 2007). De fapt, „intervențiile prin sport (în penitenciare), în special în centrele infractorilor minori, le pot oferi tinerilor un scop în viață și un mijloc de a socializa cu prietenii într-un mod mai pozitiv, (ceea ce) poate reduce, de asemenea, rata de recidivă, dat fiind că posibilitatea ca aceștia să-și găsească un loc de muncă după eliberare este mai mare” (Richardson, Cameron și Berlouis, 2017, pag. 42).

Activitățile sportive au un impact pozitiv asupra dezvoltării psihice, culturale și comportamentale a indivizilor pe lângă dezvoltarea fizică implicită. Includerea sporturilor și a activităților fizice în dezvoltarea competențelor poate ajuta la reimplicarea acestor tineri în procesul de învățare. Tinerii care comit delincvențe prezintă acea așa numită „distanțare” față de educație și de procesul de învățare, iar reimplicarea lor depinde

foarte mult de folosirea unor moduri mai puțin formale și amenințătoare de interacțiune și de predare, precum jocurile active.

Cadru

În momentul implementării metodologiei AG4C, acestea sunt competențele sociale și emoționale cu care veți lucra în organizarea jocurilor:

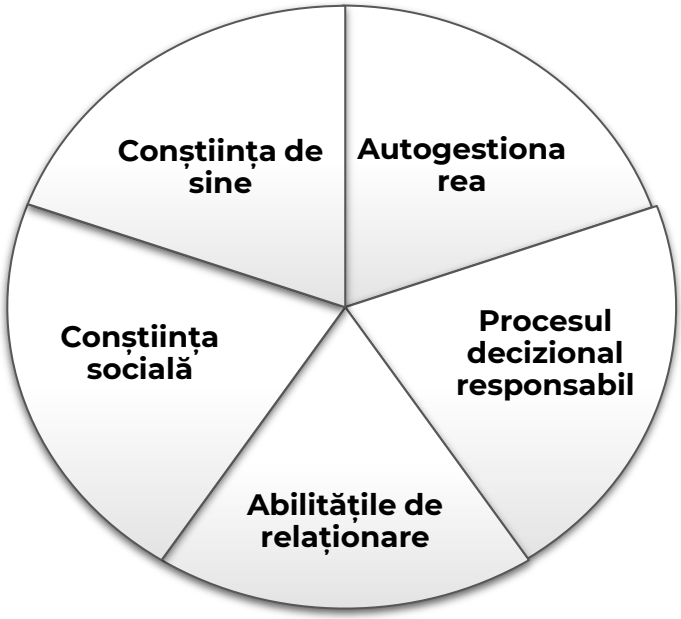


Figura 5. Cele cinci competențe care vor fi dezvoltate prin programul AG4C..

- **Conștiința de sine** este abilitatea de gândire care se axează pe capacitatea unui individ de a judeca cu acuratețe propria sa performanță și propriul comportament și de a răspunde adecvat la diferite situații sociale. Conștiința de sine ajută o persoană să se raporteze la propriile sentimentele, precum și la comportamentele și sentimentele celor din jur.
- **Autogestionarea** se referă la abilitatea unei persoane de a-și regla propria sa activitate cu puțină intervenție sau fără intervenție din partea celorlalte persoane. Aceasta va include concentrarea pe o sarcină în pofida elementelor din jur care pot

distrage atenția și luarea deciziilor potrivite în ceea ce privește acțiunile și comportamentul.

- **Procesul decizional responsabil** implică capacitatea de a putea demonstra luarea unei decizii motivate care ia în considerare perspectivele mai multor părți (ale altor persoane) cu un raționament clar în spatele procesului decizional. Acest proces poate presupune solicitarea opiniilor celorlalte persoane sau ale experților.
- **Abilitățile de relaționare** se referă la aptitudinile, instrumentele, cunoștințele și înțelegerea creării, comunicării, evoluției, dezvoltării, încrederii și menținerii unei relații. Acest lucru implică capacitatea de a lucra eficient cu o varietate de persoane din diferite medii.
- **Conștiința socială** este abilitatea de a cunoaște și simți oamenii din jur și de a interacționa cu aceștia în cel mai eficient și adecvat mod cu putință. Acest lucru include capacitatea de a empatiza cu mai multe perspective și de a lua în considerare modul în care pot fi interpretate de ceilalți propriile acțiuni.

În vederea definirii competențelor de mai sus, s-a selectat Cadrul CASEL datorită corelărilor pe care le face între cercetare, politici și practică bazate pe o abordare de tip colaborare cu o gamă vastă de experți, incluzând practicanți, personal din mediul universitar și decidenți la nivelul politicilor publice. Acest cadru reflectă competențele identificate în literatura de specialitate privind tinerii aflați în conflict cu legea și va fi utilizat pentru a sprijini jocurile active elaborate în cadrul acestui proiect. Acesta descrie, de asemenea, trei dintre cele opt competențe cheie identificate de către Comisia Europeană (în 2006) și actualizate în 2018, respectiv capacitatea de a învăța să înveți, competențele sociale și civice, spiritul de inițiativă și antreprenoriat.

Publicul Țintă

Programul AG4C vizează organizațiile care lucrează cu și/sau sprijină tinerii în conflict cu legea. Organizațiile vor avea oportunitatea de a fi pioniere în explorarea ultimelor cercetări în materie de dezvoltare a competențelor sociale și emoționale ale tinerilor aflați în îngrijirea acestora prin intermediul sportului și a activităților fizice.

Profilul Tânărului

Participanții vor avea oportunitatea de a beneficia de jocuri bazate pe cercetări, distractive și antrenante, elaborate explicit pentru îndeplinirea nevoilor și a restricțiilor unui mediu sigur – toate fundamentate pe concluziile cercetărilor psihologice și educaționale.

Copiii și tinerii implicați în program se încadrează în cel puțin unul dintre profilurile prezentate mai jos:

Figura 6. Profilul copiilor și tinerilor.

Profilul Educatorilor

Implementarea cu succes a programului a avut loc cu ajutorul educatorilor care au corespuns profilului descris mai jos:

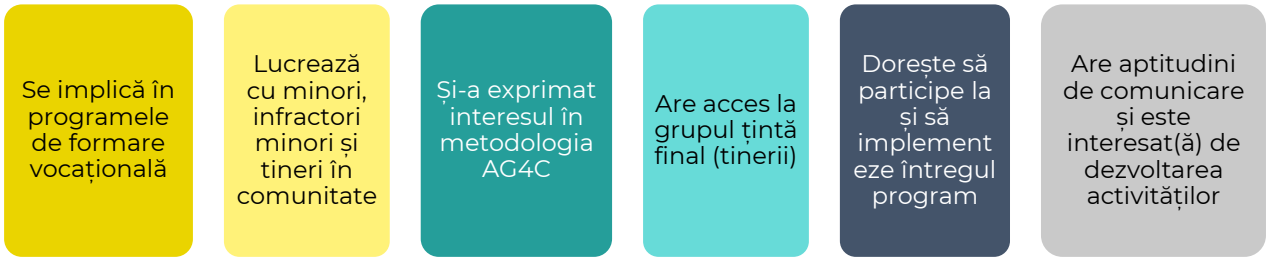


Figura 7. Profilul Educatorilor

Programul

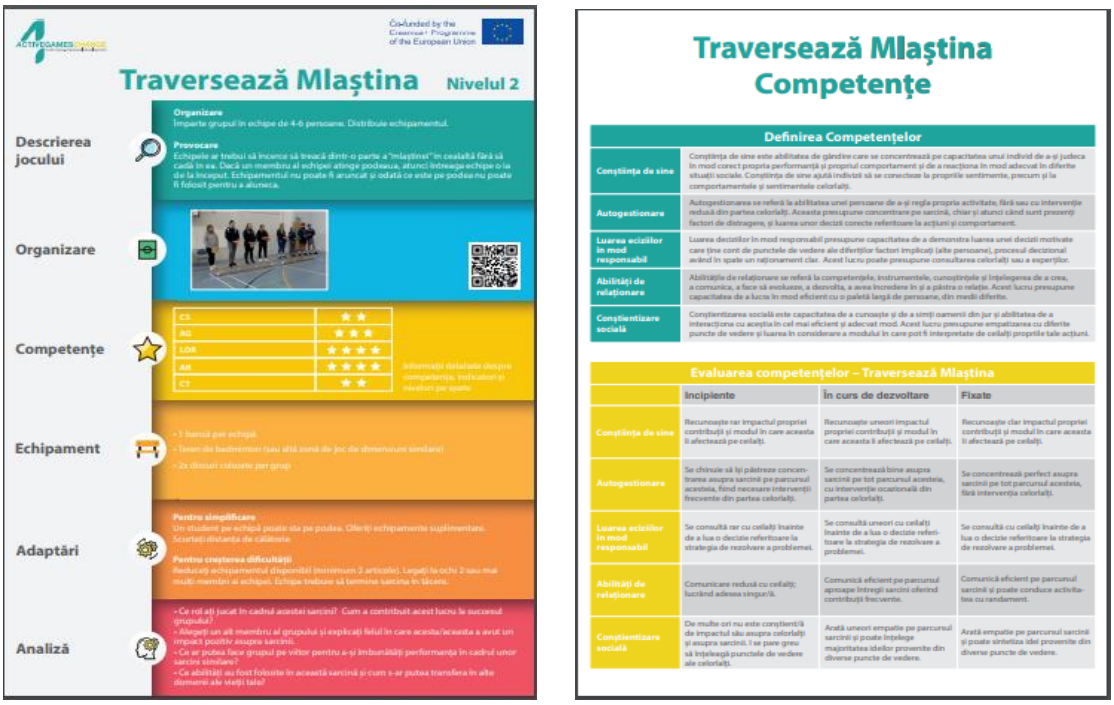
Programul conține 18 jocuri active împărțite pe trei niveluri diferite (șase pentru fiecare nivel): primul nivel de jocuri presupune competențe sociale și emoționale mai puțin complexe, în timp ce nivelul trei presupune fie mai multe competențe, fie folosirea competențelor la un nivel ridicat de dificultate, nivelul doi reprezentând puntea de legătură necesară pentru consolidarea și dezvoltarea celor exersate la primul nivel. Jocurile ajută la dezvoltarea celor cinci competențe sociale și emoționale AG4C.

Fiecare joc vine la pachet cu un set complet de instrucțiuni - **cărțile de joc** (Figura 8), care includ scopul jocului, regulile și o prezentare generală a echipamentului și cerințelor privind locul. De asemenea, veți găsi o secțiune utilă privind modul în care gradul de dificultate al jocurilor poate fi adaptat, în funcție de natura grupului cu care lucrați. Pe lângă aceasta, veți vedea că jocul conține un set de întrebări de reflecție ghidate care pot fi folosite fie în timpul, fie după finalizarea jocului. Fiecare joc are un **cod QR către un scurt videoclip** care prezintă jocul în curs, care va ajuta educatorii să înțeleagă mai bine cadrul și cum se implementează jocul, dacă este nevoie.

Pe spatele fiecărei cărți de joc, veți găsi o prezentare generală a competențelor - care va servi ca memento pentru educator, însă vă recomandăm ca tinerii să devină familiari cu aceste competențe și cu modul în

care acestea se pun în practică pentru a începe autoevaluarea progresului lor. **Sprijinul educatorilor la autoevaluare s-a dovedit a fi cheie pentru eficiența programului**.

De asemenea, veți vedea o grilă de evaluare în partea de jos a cărții care va permite educatorului sau tânărului să-și evalueze performanța în cadrul jocului ca una la un nivel **fixat** (unde este demonstrată clar competența în mod consistent), **în curs de dezvoltare** (unde competența este demonstrată câteodată, însă inconsistent) sau **incipient** (unde competența este demonstrată rar sau deloc).



Traversează Mlaștina Nivelul 2

Descrierea jocului

Organizare

Competențe

Echipament

Adaptări

Analiză

Traversează Mlaștina
Competențe

Definirea Competențelor	
Conștiința de sine	Conștiința de sine este abilitatea de gândire care se concentrează pe capacitatea unui individ de a-și judeca în mod corect propria performanță și propriul comportament și de a reacționa în mod adecvat în diferite situații sociale. Conștiința de sine ajută indivizii să se conecteze la propriile sentimente, precum și la comportamentele și sentimentele celorlalți.
Autogestionare	Autogestionarea se referă la abilitatea unei persoane de a-și regla propria activitate, fără sau cu intervenție redusă din partea celorlalți. Aceasta presupune concentrare pe sarcină, chiar și atunci când sunt prezenți factori de distragere, și luarea unor decizii corecte referitoare la acțiuni și comportament.
Luarea eciziilor în mod responsabil	Luarea deciziilor în mod responsabil presupune capacitatea de a demonstra luarea unei decizii motivate care ține cont de punctele de vedere ale diferiților factori implicați (alte persoane), procesul decizional având în spate un raționament clar. Acest lucru poate presupune consultarea celorlalți sau a experților.
Abilități de relaționare	Abilitățile de relaționare se referă la competențele, instrumentele, cunoștințele și înțelegerea de a crea, a comunica, a face să evoluezze, a dezvolta, a avea încredere în și a păstra o relație. Acest lucru presupune capacitatea de a lucra în mod eficient cu o paletă largă de persoane, din medii diferite.
Conștientizare socială	Conștientizarea socială este capacitatea de a cunoaște și de a simți oamenii din jur și abilitatea de a interacționa cu aceștia în cel mai eficient și adecvat mod. Acest lucru presupune empatizarea cu diferite puncte de vedere și luarea în considerare a modului în care pot fi interpretate de celălți propriile tale acțiuni.

Evaluarea competențelor – Traversează Mlaștina			
	Incipiente	În curs de dezvoltare	Fixate
Conștiința de sine	Recunoaște rar impactul propriei contribuții și modul în care aceasta îi afectează pe celălți.	Recunoaște uneori impactul propriei contribuții și modul în care aceasta îi afectează pe celălți.	Recunoaște clar impactul propriei contribuții și modul în care aceasta îi afectează pe celălți.
Autogestionare	Se chinuie să își păstreze concentrarea asupra sarcinii pe parcursul acesteia, fiind necesare intervenții frecvente din partea celorlalți.	Se concentrează bine asupra sarcinii pe tot parcursul acesteia, cu intervenție ocazională din partea celorlalți.	Se concentrează perfect asupra sarcinii pe tot parcursul acesteia, fără intervenția celorlalți.
Luarea eciziilor în mod responsabil	Se consultă rar cu celălți înainte de a lua o decizie referitoare la strategia de rezolvare a problemei.	Se consultă uneori cu celălți înainte de a lua o decizie referitoare la strategia de rezolvare a problemei.	Se consultă cu celălți înainte de a lua o decizie referitoare la strategia de rezolvare a problemei.
Abilități de relaționare	Comunicare redusă cu celălți; lucrând adesea singur/ă.	Comunică eficient pe parcursul apropie întregii sarcini oferind contribuții frecvente.	Comunică eficient pe parcursul sarcinii și poate conduce activitatea cu randament.
Conștientizare socială	De multe ori nu este conștient/ă de impactul său asupra celorlalți și asupra sarcinii. I se pare greu să înțeleagă punctele de vedere ale celorlalți.	Arată uneori empatie pe parcursul sarcinii și poate înțelege majoritatea ideilor provenite din diverse puncte de vedere.	Arată empatie pe parcursul sarcinii și poate sintetiza idei provenite din diverse puncte de vedere.

Figura 8. Cartea de joc „Traversează mlaștina" (fața și spatele cărții)

Video 2. Videoclipul „Traversează mlaștina"

Video 1. „Construirea unui adăpost"

To În completarea resursei a fost creată **aplicația mobilă AG4C** care să sprijine implementarea acesteia. Aplicația reprezintă un instrument valoros deoarece permite accesul complet la toate detaliile jocurilor, precum și instrucțiuni privind executarea și gestionarea întregului program, inclusiv monitorizarea evaluării și rapoartele privind progresul. **Aplicația AG4C este disponibil[în șapte limbi diferite: engleză, portugheză, spaniolă, maghiară, italiană, română și turcă.**

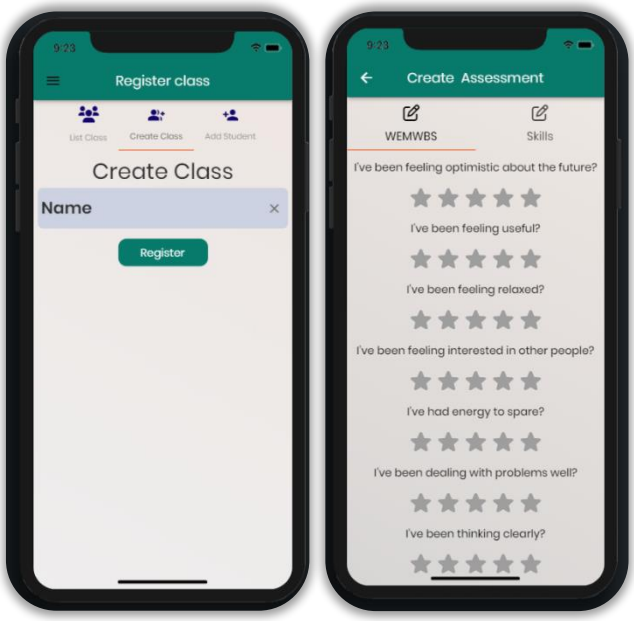


Figura 9. Aplicația AG4C.

Explorați aplicația în cel mai convenabil mod!

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Rolul Educatorului

Rolul educatorului este esențial pentru succesul programului AG4C și suntem dornici să vă oferim sfaturi privind stilul în care trebuie implementate jocurile. Diagrama de mai jos prezintă metoda de execuție a fiecărui joc.[2]

[2] Consultați Raport al Analizei pentru mai multe informații despre fundamentele teoretice și conceptuale ale programului.

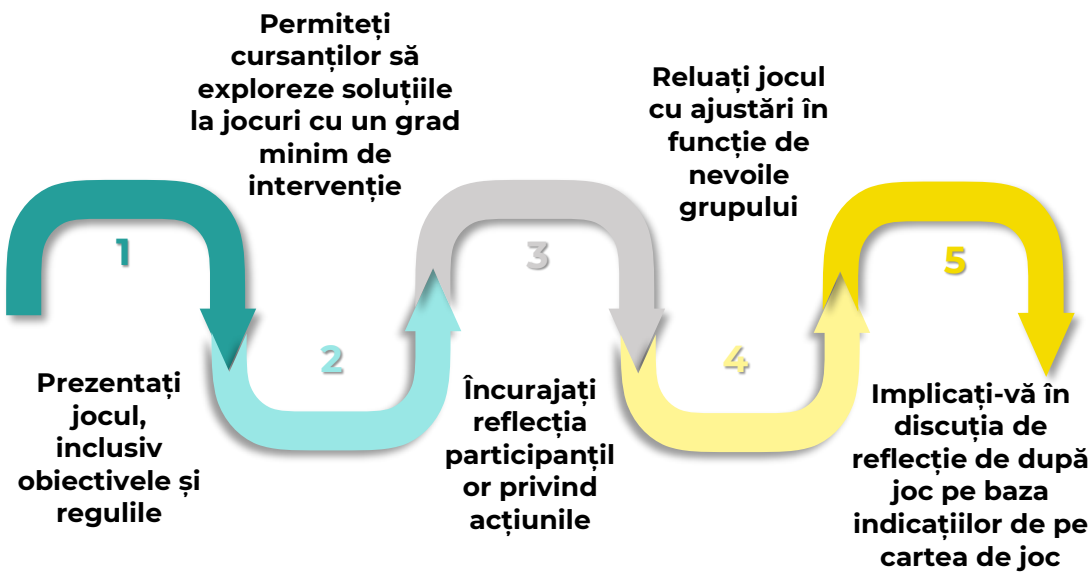


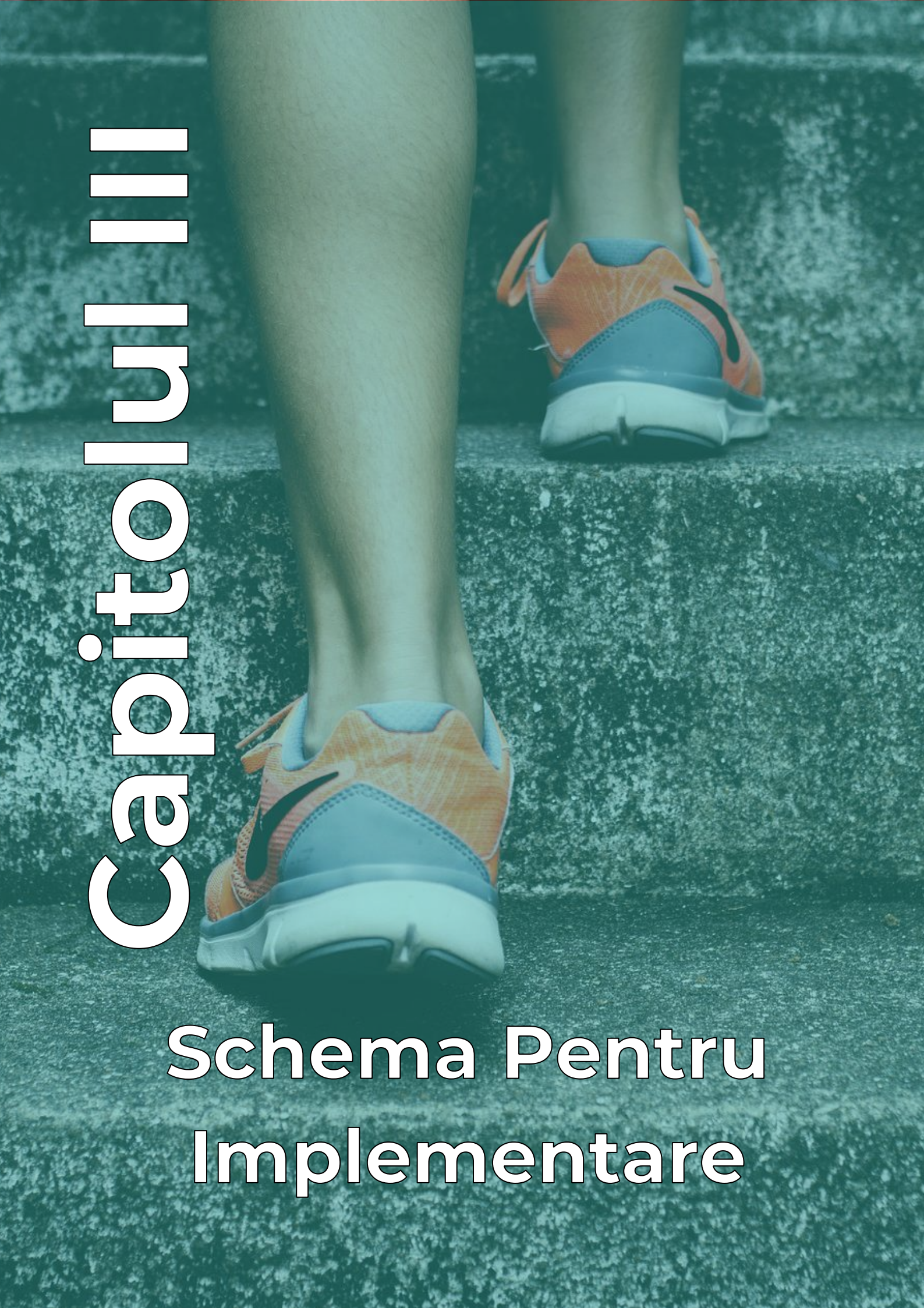
Figura 10. Rolul Educatoruluis.

Evaluarea

Competențele AG4C sunt evaluate prin intermediul Scalei de evaluare a stării de sănătate mentală Warwick - Edinburgh (WEMWBS). Aceasta este o scală standardizată de 14 puncte cu 5 categorii de răspuns, care acoperă aspecte ce țin de sentimente și funcționarea sănătății mintale. Aceasta se administrează într-un mod ușor și rapid fie pe un suport fizic, fie în aplicație.

Pe lângă WEMWBS, se mai pun două întrebări ulterioare după finalizarea jocurilor:

1. Cum v-a ajutat munca în echipă să atingeți obiectivul final al jocului?
2. Cum ați depășit orice dificultate întâmpinată în atingerea obiectivului final al jocului?



Capitolul III

Schema Pentru Implementare

O abordare Pas Cu Pas

Implementarea eficientă a metodologiei AG4C de către organizații poate fi completată de o abordare pas cu pas.

Pe lângă acest manual, mai există **2 ghiduri cheie** care vor sprijini organizația dvs. în cadrul procesului:

1. Ghidul pentru traineri și mentori – pentru formarea educatorilor/educatorilor dvs (accesați site-ul AG4C).
2. Programa și manualul cursului – pentru educatorii/educatorii care implementează jocurile AG4C (accesați site-ul AG4C).

Această schemă de implementare vizează directorii organizațiilor care doresc să dezvolte competențele cheie ale tinerilor în conflict cu legea utilizând această metodologie. Aceasta cuprinde patru pași diferiți, bazați pe abordarea testată de către parteneriatul AG4C:

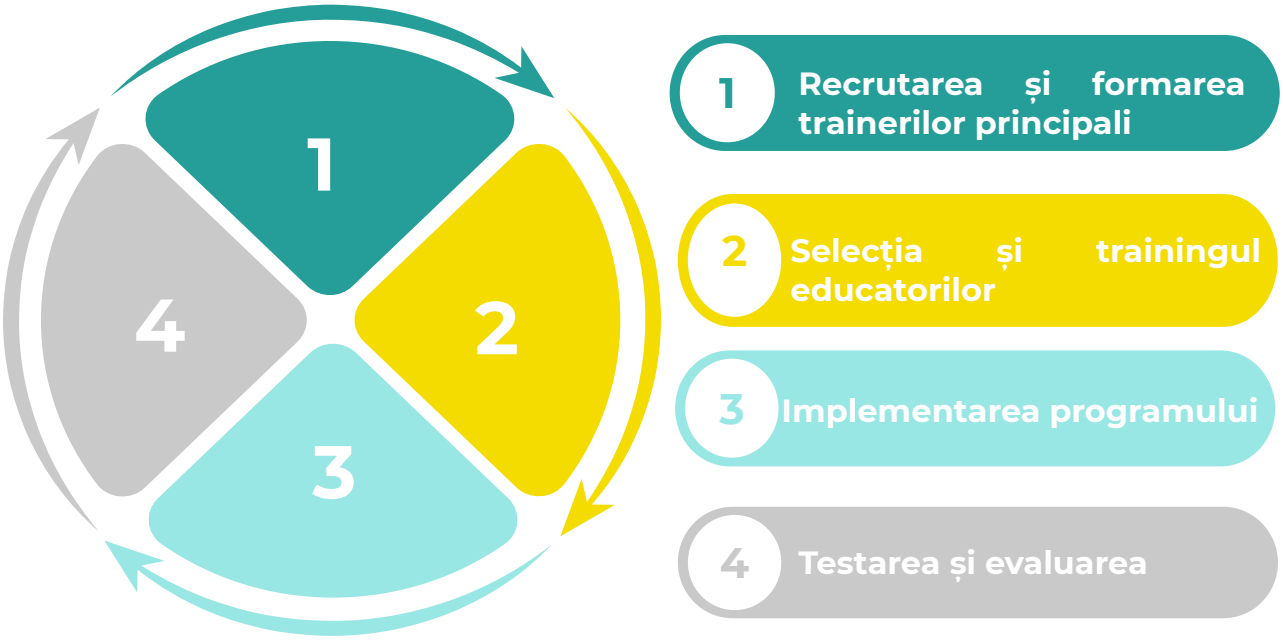


Figura 11. O abordare pas cu pas.

Recrutarea și Formarea Trainerilor Principali

Pentru o implementare reușită a activităților sportive, este important să vă asigurați că educatorii din centrul educativ/de detenție sunt formați adecvat privind modul de predare și folosire a cărților de joc AG4C.

În calitate de director al unei instituții, trebuie mai întâi să identificați personalul care va răspunde de organizarea și facilitarea trainingului educatorilor în instituția dvs. sau să sprijiniți educatorii din alte organizații la implementarea metodologiei AG4C - „**trainerii principali**”. Aceștia joacă un rol fundamental în:

- Identificarea educatorilor care predau în instituție sau a celor angajați de instituție.
- Formarea educatorilor prin intermediul materialului de îndrumare dezvoltat în cadrul proiectului.
- Garantarea faptului că aceștia înțeleg trainingul și cum să utilizeze materialele și resursele furnizate prin AG4C.
- Sprijinirea educatorilor pe măsură ce aceștia parcurg programul.
- Oferirea de ajutor în implementarea programului de jocuri.

Pentru a fi selectați, trainerii principali trebuie să dețină abilități excelente de facilitare (management de grup/proces, întrebări deschise etc.) și abilități organizaționale, precum și o experiență solidă pedagogică/didactică. Pe lângă acestea, dacă trainerii principali nu au experiență în organizarea activităților sportive, se recomandă colaborarea acestora cu un profesor de sport care să planifice și faciliteze formarea educatorilor.

Pentru a se familiariza cu metodologia AG4C, trainerii principali trebuie să parcurgă **Ghidul AG4C pentru traineri și mentori**, care reprezintă un set cuprinzător de indicații și instrucțiuni de training care facilitează autoînvățarea pentru trainerii principali. Odată ce trainerii principali se familiarizează cu metodologia, aceștia pot elabora, planifica și facilita un program de formare pentru profesori.

Videoclipurile cursului „Formarea trainerului” desfășurat ca parte din faza pilot AG4C sunt prezentate mai jos.

Selecția și Formarea Educatorilor

Educatorii trebuie selectați în funcție de dorința și angajamentul acestora de a promova schimbarea în timp a tinerilor. Educatorii trebuie să finalizeze cu succes cursul „Formarea trainerului" și ulterior practica pentru cofacilitarea programului AG4C. Procesul de training al educatorilor se împarte în două părți principale (teorie și practică) și acoperă următoarele domenii:

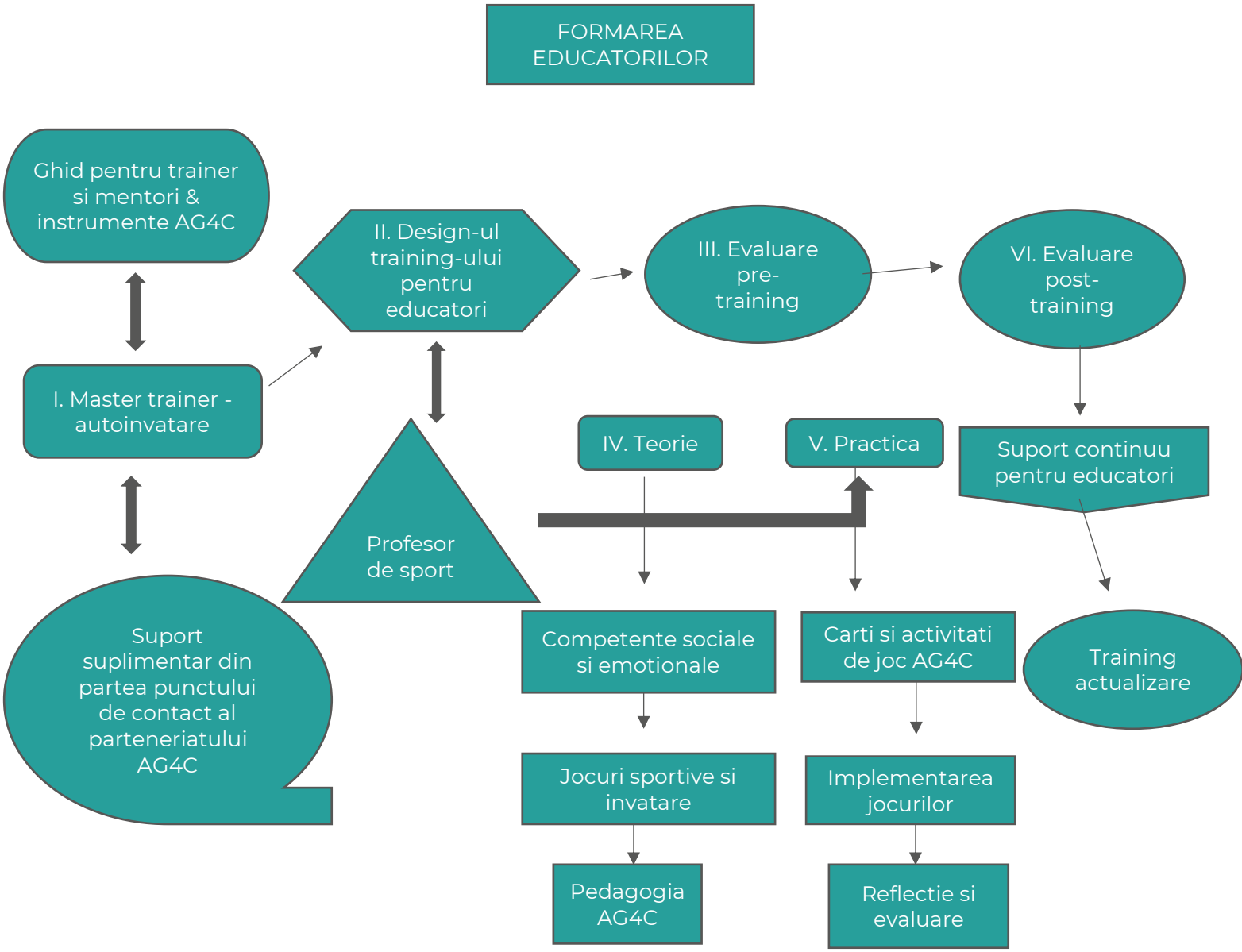


Figura 12. Procesul de training al profesorului.

Pentru a garanta un transfer corect al cunoștințelor și abilităților, se recomandă să desfășurați cursurile de training ale profesorului pe parcursul mai multor zile, alocând cel puțin o zi fiecărei teme de training, incluzând evaluarea de dinainte și de după curs.

Consultați Ghidul AG4C pentru traineri și mentori (care vizează practicanții) pentru informații detaliate privind modul de planificare și implementare al trainingului, inclusiv un program de facilitare, modulele de training, planurile sesiunilor și

Implementarea Programului

Programul cuprinde 18 jocuri active împărțite pe trei niveluri diferite (șase pentru fiecare nivel) și se recomandă implementarea a cel puțin 3 jocuri la fiecare nivel. Punctul central al acestora trebuie să fie dezvoltarea competențelor, nu atât numărul de jocuri desfășurate.

Jocurile pot fi desfășurate de mai multe ori, reluând anumite jocuri individuale prin implementarea modificărilor sugerate pentru a crește sau a scădea gradul de dificultate în funcție de nevoile grupului.

La selectarea și adaptarea jocurilor în cadrul instituției, trebuie să luați în considerare următorii factori:[3]:

- **Echipamentul disponibil**
- **Dimensiunea spațiului de joc**
- **Timpul alocat activităților**
- **Caracteristicile grupului de tineri**

Figura 13. AG4C Games Lista de echipamente.

[3] Aceasta este lista "ideală" de echipament pentru a finaliza toate jocurile, dar poate fi adaptată în funcție de context și de resursele disponibile.

- Timpul alocat fiecărui joc este unul destul de flexibil dar, în funcție de mărimea și competența grupului, de obicei durează între 30 și 45 de minute.
- Activitățile pot fi adaptate la dimensiunea zonei de activități disponibile – educatorii trebuie să ia o decizie informată în acest sens pe baza informațiilor de pe cărțile de joc.

Consultați lista de echipamente pentru jocurile AG4C din Anexe.

Testarea și Evaluarea

Evaluarea constituie o componentă cheie a oricărui program/oricărei intervenții, fiind un instrument util prin care managerii pot identifica rezultatele pe care încearcă să le obțină și modul în care activitățile în care sunt implicați membrii personalului se axează pe obținerea respectivelor rezultate.

În sistemul de justiție pentru delincvenții juvenili, datele sigure privind eficiența reabilitării și programele și intervențiile de reintegrare socială care vizează copiii în conflict cu legea sunt cruciale în atragerea angajamentului și implicării autorităților publice cu privire la acest sector al populației.

Evaluarea programului AG4C vizează obținerea de date cantitative și calitative pe două componente:

EDUCATORUL

- **Înainte de training**
- **După training**

TINERII

- **Starea de bine**
- **Dezvoltarea competențelor**

Consultați Instrumentele de evaluare AG4C

Evaluările pot fi colectate pe suport fizic sau în **aplicația AG4C.**

Anexe

Anexo 1. 18 jocuri active AG4C distribuite pe nivel de dificultate și clasificarea competențelor

		Clasificarea competențelor (1-5 stele)				
		Conștiința de sine	Autogestionarea	Procesul decizional responsabil	Abilitățile de relaționare	Conștiința socială
Nivelul 1	Întoarce prelata	★	★	★★	★★★	★
	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	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★

Anexo 2. Lista cu Piesele de echipament Pentru Jocurile AG4C

Lăzi de gimnastică (de diferite înălțimi x 3)

Veste colorate (3 culori x 6 din fiecare)

Bănci de gimnastică (x 6)

Jaloane (un teanc de diferite culori x 100)

Jgheaburi cu o lungime de 8 x 1,5 m

Găleți mari (x 3)

Găleți normale cu găuri perforate (x 3) – 25 de găuri de diferite mărimi

Umerașe (x 2)

Frânghii de sfoară de 1,5 m (x 16)

Bandă adezivă (x 1 rolă)

Prelate (mari 3x3m) (x 4)

Mingi de plajă (x 2)

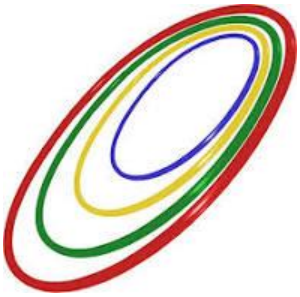
Sticle de apă (sticle normale de apă x 2)

Eșarfe de legat la ochi (x 10)

Stâlpi/steaguri de colț (x 4)

Plase de badminton/volei (x 4)

Cercuri de gimnastică de diferite mărimi (x 15)



Plase de baschet/netball (x 2)

sau

Stâlpi de badminton/volei (x 8)

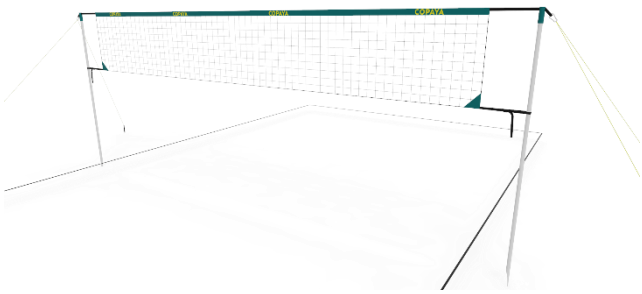
Discuri x 6 (sau similare)

Cercuri colorate din izopren (x 10)

Mingi de tenis (x 16)

Mingi de golf (x 10)

Mingi de netball (x 5)



Mingi de fotbal (x 5)

Mingi de baschet (x 5)

Anexo 3. Instrumentele de Evaluare AG4C

Instrument	Scop	Persoane vizate	Când	Cum
WEMWBS	Evaluarea competențelor sociale și emoționale ale tinerilor	Tinerii	Înainte și după implementarea programului	Individual
Sondajul de date calitative	Generarea datelor calitative despre autogestionare, abilitățile de relaționare și luarea de decizii responsabile; încurajarea reflecției și implicarea activă în înțelegerea și dezvoltarea competențelor vizate	Tinerii	După implementarea programului	De către profesori
Grila de observare a jocurilor	Înregistrarea interacțiunilor participanților în timpul jocului; provocările și soluțiile găsite; motivarea	Tinerii	După fiecare joc	De către profesori
Testimoniale/studii de caz	Înregistrarea percepțiilor despre punctele forte și punctele slabe ale programului și impactul acestuia	Tinerii	După implementarea programului	Individual
Sondajul educatorilor după training	Evaluarea eficienței trainingului și cât de bine sunt pregătiți educatorii pentru punerea în practică a jocurilor	Educatorii	După trainingul educatorilor	Individual

Sondajul educatorilor după implementare	Obținerea de feedback/date despre eficiența materialelor și resurselor programului; înregistrarea perspectivelor privind modul în care tinerii au răspuns la program	Educatorii	După implementarea programului	Individual
Testimoniale/studii de caz	Înregistrarea percepțiilor despre punctele forte și punctele slabe ale programului și impactul acestuia	Educatorii	După implementarea programului	Individual
Clasificarea competențelor sociale și emoționale ale tinerilor	Evaluarea competențelor cursanților include clasificarea competențelor sociale și emoționale după fiecare joc pentru a vedea cum își dezvoltă un student fiecare competență.	Educatorii	După fiecare implementare a jocului/la fiecare nivel	Individual

Referinţe

- 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

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