** **

**NEWSLETTER#1 / OCTOMBRIE 2019**

**Utilizarea jocului online GAME pentru a aborda părăsirea timpurie a școlii și reducerea dificultăților de comportament în rândul elevilor**

Climatul social al unei școli afectează atât performanța generală a elevilor, cât și satisfacția profesorilor și părinților. Modul de comunicare și capacitatea de a crea relații pozitive în spațiul educațional este o condiție elementară pentru succesul pedagogic.

Construirea de legături durabile și sigure depinde în mare măsură de cunoștințele și competențele personale și sociale ale profesorilor și educatorilor care sunt capabili să recunoască și să identifice nevoile, așteptările și problemele elevilor lor. Eficacitatea interacțiunilor educaționale și preventive este rezultatul, printre altele, al diagnosticării fiabile și precise a situațiilor dificile.

Prin urmare, în noul concept de educație, în primul rând, modelele stereotipe de interacțiune dintre profesori și elevi ar trebui schimbate. În acest scop, este necesară dezvoltarea unor noi metode, tehnici și mijloace de educație și creștere.

Proiectul GAME implementat în cadrul programului ERASMUS + (2019-1-PL01-KA201-064865) își propune să creeze un instrument educațional interactiv pentru profesorii și educatorii care lucrează cu elevii cu tulburări de comportament.

Mai multe informații despre implementarea și cursul proiectului sunt disponibile pe site-ul:

[**www.projectgame.eu**](http://www.projectgame.eu)**;** FB: <https://www.facebook.com/gameprojectVR>

**EVENIMENTE RECENTE**

În perioada 24-25 octombrie 2019, a avut loc ședința inaugurală a proiectului internațional Using online game to tacle Early school leave și reducerea dificultăților de comportament în rândul elevilor.

La întâlnire au participat reprezentanți ai cinci organizații partenere, adică Universitatea din Patras (Grecia), Asociația Ainova (Portugalia), Asociația Europeană Centrul de Training (România), Asociația New Edu (Slovacia) și Asociația ARID (Polonia). ). Scopul acestei întâlniri a fost semnarea acordurilor de cooperare, analizarea programului de lucru și împărțirea sarcinilor între reprezentanții organizațiilor participante la proiect.

 

**CE URMEAZĂ?**

În următoarele 6 luni, ne propunem să realizăm un diagnostic al tulburărilor sociale, emoționale și comportamentale ale elevilor în conformitate cu graficul proiectului. În acest scop, vor fi create instrumente de diagnostic adecvate, care vor permite identificarea celor mai frecvente probleme și dificultăți cu comportamentul copiilor și adolescenților în spațiul școlar. Cercetarea se va desfășura în rândul profesorilor și educatorilor, precum și al studenților.

**REZULTATE**

R1: Rezultatele învățării bazate pe dovezi pentru subiectul despre comportamentul problematic al copiilor

R2: Unități și materiale de învățare JOC

R3: Jocul on-line GAME

R4: Resurse de cunoștințe pentru cursul GAME

**LOGO-URI PARTENERI**