** **

**NEWSLETTER#4 / SEPTEMBER 2021**

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

Proiectul GAME implementat în cadrul programului ERASMUS + (2019-1-PL01-KA201-064865) își propune să creeze un instrument educațional interactiv pentru cei care se confruntă cu tulburări sociale, emoționale și de comportament în rândul copiilor și adolescenților în activitatea lor.

Activitatea principală desfășurată în perioada 1 aprilie - 30 septembrie 2021, în conformitate cu metodologia adoptată, a fost digitizarea și implementarea a 30 de scenarii de unități de lecție în instrumentul virtual GAME. În cadrul atelierelor pilot, o versiune de testare a jocului împreună cu manualul de instrucțiuni elaborat a fost prezentată pentru evaluare profesorilor, educatorilor, educatorilor, asistenților sociali și altor specialiști care lucrează cu copiii și adolescenții cu tulburări de comportament. Persoanele care au participat la atelierul pilot au ajutat la identificarea erorilor și a punctelor slabe ale instrumentului, care au fost îndepărtate cu grijă și golurile umplute. Un element important al proiectului a fost, de asemenea, dezvoltarea unui set de materiale și informații necesare pentru persoanele și organizațiile care ar dori să folosească materialele și instrumentele dezvoltate în proiect în cadrul trainingurilor și atelierelor, al căror scop va fi îmbunătățirea cunoștințelor și abilități în domeniul lucrului cu un elev cu tulburări de comportament.

Toate materialele dezvoltate de echipa de proiect pot fi găsite pe site-ul:

www.projectgame.eu

**EVENIMENTE RECENTE**

Echipa de proiect sa întâlnit de două ori on-line (27 mai, 18 iunie), ceea ce a permis efectuarea unei analize amănunțite a concluziilor atelierelor-pilot și implementarea meticuloasă a îmbunătățirilor instrumentului virtual GAME. În perioada 26-27 iulie am avut plăcerea să ne întâlnim în organizația Amadora Inova din Portugalia.





**CE URMEAZĂ?**

Pe 24 septembrie 2021 va avea loc o conferință științifică: **CATEGORII (NU) PREZENTE ÎN EDUCAȚIE; Creștere – Educație – Dezvoltare**, care va fi punctul culminant a doi ani de muncă la proiect. În cadrul acestui eveniment, vom prezenta tuturor rezultatele intelectuale dezvoltate de echipa de proiect GAME. În timpul sesiunilor și secțiunilor plenare, peste 100 de oameni de știință și practicieni vor discuta probleme educaționale importante.

Agenda detaliată este disponibilă pe site-ul: [www.projectgame.eu](http://www.projectgame.eu)

**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**