** **

**NEWSLETTER#2 / APRIL 2020**

**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 profesorii și educatorii care lucrează cu elevii cu tulburări sociale, emoționale și comportamentale.

Principalele activități desfășurate în perioada 1 octombrie 2019 – 1 aprilie 2020 au fost proiectarea și implementarea unui diagnostic de nevoi, al cărui scop principal a fost de a analiza și descrie percepția asupra frecvenței tulburărilor de comportament selectate ale copiilor și adolescenților în situații școlare. Rezultatele obţinute în timpul cercetării ne-au permis să răspundem la următoarele întrebări:

1. Care este frecvența perceperii unor tulburări ale comportamentului elevilor la școală de către profesorii din țările individuale?

2. Care este frecvența perceperii unor tulburări de comportament ale copiilor și adolescenților la școală de către elevii din anumite țări?

3. Care sunt diferențele de percepție a frecvenței unor tulburări de comportament ale copiilor și adolescenților selectate care apar în școală în evaluările profesorilor și elevilor din țările individuale?

Pe baza analizei teoretice și a diagnosticului nevoilor s-a constatat că cel mai adesea problemele sociale, emoționale și comportamentale ale elevilor se manifestă în relațiile cu adulții, semenii, grupul de colegi, autopercepția și funcționarea în situații de sarcină.

Descrierea etapelor procedurii de cercetare și o analiză detaliată a rezultatelor obținute sunt incluse în raportul final

Mai multe informații despre implementarea și cursul proiectului sunt disponibile pe site-ul web: [www.projectgame.eu](http://www.projectgame.eu)

FB: https://www.facebook.com/gameprojectVR

**EVENIMENTE RECENTE**

Pe 3 aprilie 2020 a avut loc o întâlnire online a echipei noastre, unde au fost discutate în detaliu rezultatele incluse în raportul de diagnosticare a nevoilor. A fost determinată și perspectiva acțiunilor ulterioare, care vizează elaborarea efectului principal, adică instrumentul virtual GAME. UPJP2 a prezentat o propunere de dezvoltare a unităților și materialelor de învățare, în timp ce partenerii de la UPAT și NEW EDU au propus formularele necesare pe baza cărora va fi creat instrumentul virtual GAME.



**CE URMEAZĂ?**

Pe parcursul următoarelor 6 luni, intenționăm să dezvoltăm Materiale și conform programului proiectului, care va constitui baza teoretică pentru instrumentul virtual GAME. În același timp, toți partenerii de proiect vor lucra la pregătirea unor scenarii de lecție creative și inovatoare în cadrul a cinci module, identificate în timpul diagnosticării nevoilor. Ca rezultat, urmează să fie create 30 de scenarii de lecție inspiratoare!

**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**