** **

**NEWSLETTER#3 / Octombrie 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 aprilie 2019 – 1 octombrie 2020 au fost dezvoltarea Materiale &, care constituie baza teoretică pentru instrumentul virtual GAME. Conform ipotezelor elaborate din Materiale &, acestea includ 5 module legate de domeniile de lucru cu un elev care prezintă tulburări în relațiile cu adulții, colegii, funcționarea în grup, autopercepția și situațiile de sarcină. Fiecare modul acoperă aspecte detaliate ale lucrului cu un student care se confruntă cu un anumit tip de dificultate, cum ar fi: agresiune, refuz de a coopera, manipulare, izolare, concentrarea pe sine, impulsivitate, mobbing, comportament antisocial, lipsa de acceptare a diferențelor culturale, sindrom depresiv, orientare sexuală diferită, provocare, comportament autodistructiv, timiditate, dificultăți specifice de învățare, ADHD, tulburări ale funcției executive, tulburări de interiorizare, tulburări obsesiv-compulsive.

În același timp, toți partenerii de proiect au lucrat la pregătirea unor scenarii de lecție creative și inovatoare care, pe lângă partea teoretică, conțin elemente de simulare a problemelor specifice pe care le întâmpină profesorii și educatorii în activitatea lor zilnică. Materialele dezvoltate vor permite crearea unui instrument virtual de JOC interesant.

Raportul final privind analiza diagnosticului nevoilor și materialele pe care le-am elaborat se găsesc în publicația: „Lucrul cu un elev cu tulburări de comportament. Concluzii și recomandări”, care a fost postată pe site-ul: www.projectgame.eu

**EVENIMENTE RECENTE**

În acest timp, au avut loc întâlniri on-line ale echipei de proiect de trei ori (7 mai, 18 iunie și 30 iulie). Am discutat în detaliu propunerile pentru determinarea ipotezelor metodologice pentru instrumentul virtual GAME. În perioada 26-29 august, am avut plăcerea de a vizita partenerii noștri greci din Patras.

****

**CE URMEAZĂ?**

În următoarele 6 luni, intenționăm să dezvoltăm 30 de scenarii de unități de lecție conform calendarului proiectului, care vor fi digitizate și implementate în instrumentul virtual GAME în conformitate cu metodologia adoptată. Vom prezenta versiunea de testare a jocului pentru evaluare specialiștilor care vor ajuta la identificarea erorilor și a punctelor slabe ale instrumentului.

**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**