** **

**NEWSLETTER#1 / PAŹDZIERNIK 2019**

**UsinG online gAMe to tacle Early school leaving   
and reducing behavioural difficulties among pupils**

Klimat społeczny szkoły wpływa zarówno na ogólne wyniki pracy uczniów, jak i zadowolenie nauczycieli i rodziców. Sposób komunikowania się i umiejętność tworzenia pozytywnych relacji w przestrzeni edukacyjnej stanowi elementarny warunek sukcesu pedagogicznego.

Budowanie trwałych i bezpiecznych więzi zależy w dużej mierze od wiedzy i kompetencji osobistych i społecznych nauczycieli i wychowawców, którzy potrafią rozpoznawać i identyfikować potrzeby, oczekiwania i problemy swoich uczniów. Skuteczność bowiem oddziaływań wychowawczych i profilaktycznych jest wynikiem między innymi rzetelnej i trafnej diagnozy sytuacji trudnych.

W nowej koncepcji edukacji powinny być zatem zmienione przede wszystkim stereotypowo postrzegane schematy interakcji między nauczycielami i uczniami. W tym celu należy wypracować nowe metody, techniki i środki kształcenia i wychowania.

Projekt GAME realizowany w ramach programu ERASMUS + (2019-1-PL01-KA201-064865) ma na celu stworzenie interaktywnego narzędzia edukacyjnego dla nauczycieli i wychowawców, którzy pracują z uczniami z zaburzeniami zachowania.

Więcej informacji na temat realizacji i przebiegu projektu dostępnych na stronie internetowej: **www.projectgame.eu**

**Facebook:** https://www.facebook.com/gameprojectVR

**AKTUALNOŚCI**

W dniach 24–25 października 2019 r. odbyło się spotkanie inaugurujące realizację międzynarodowego projektu **UsinG online gAMe to tacle Early school leaving and reducing behavioural difficulties among pupils.**

W spotkaniuwzięli udział reprezentanci pięciu organizacji partnerskich tj.: Uniwersytetu Patraskiego (Grecja), Stowarzyszenia Ainova (Portugalia), Stowarzyszenia Centrul de Training European (Rumunia), Stowarzyszenia New Edu (Słowacja) i Stowarzyszenia ARID (Polska). Celem tego spotkania było podpisanie umów dotyczących współpracy, przeanalizowanie harmonogramu pracy oraz podział zadań pomiędzy przedstawicielami organizacji biorących udział w projekcie.

 

**CO DALEJ?**

W ciągu kolejnych 6 miesięcy zamierzamy zgodnie z harmonogramem przebiegu projektu przeprowadzić diagnozę w zakresie zaburzeń społecznych, emocjonalnych i behawioralnych uczniów. W tym celu stworzone zostaną odpowiednie narzędzia diagnostyczne, które pozwolą na identyfikację najczęściej pojawiających się w przestrzeni szkolnej problemów i trudności z zachowaniem dzieci i młodzieży. Badania przeprowadzone zostaną zarówno wśród nauczycieli i wychowawców, jak i uczniów.

**REZULTATY**

R1: Zdefiniowanie obszarów na temat zaburzeń społecznych, emocjonalnych i społecznych uczniów w oparciu o przeprowadzoną diagnozę potrzeb

R2: Jednostki lekcyjne oparte na narzędziu wirtualnym GAME i materiały edukacyjne

R3: GAME aplikacja on-line

R4: Zasoby do organizacji kursów GAME