** **

**NEWSLETTER#4 / WRZESIEŃ 2021**

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

Projekt GAME realizowany w ramach programu ERASMUS + (2019-1-PL01-KA201-064865) ma na celu stworzenie interaktywnego narzędzia edukacyjnego dla osób, które w swojej pracy spotykają się z zaburzeniami społecznymi, emocjonalnymi i behawioralnymi wśród dzieci i młodzieży.

Zasadniczym działaniem prowadzonym od 1 kwietnia do 30 września 2021 r., zgodnie z przyjętą metodologią, była digitalizacja i implementacja 30 scenariuszy jednostek lekcyjnych do narzędzia wirtualnego GAME. W trakcie trwania warsztatów pilotażowych wersja próbna gry wraz z opracowaną instrukcją obsługi została przedstawiona do ewaluacji nauczycielom, wychowawcom, pedagogom, pracownikom socjalnym i innym specjalistom pracującym z dziećmi i młodzieżą z zaburzeniami zachowania. Osoby, uczestniczące w warsztatach pilotażowych pomogły zidentyfikować błędy i słabe strony narzędzia, które zostały starannie usunięte, a braki uzupełnione. Ważnym elementem prowadzonego projektu było również opracowanie zestawu materiałów i niezbędnych informacji dla osób oraz organizacji, które zechcą wykorzystać wypracowane w projekcie materiały i narzędzia w prowadzonych szkoleniach i warsztatach, celem których będzie doskonalenie wiedzy i umiejętności z zakresu pracy z uczniem z zaburzeniami zachowania.

Wszystkie wypracowane przez zespół projektowy materiały znajdą Państwo na stronie internetowej: **www.projectgame.eu**

**AKTUALNOŚCI**

Nasz zespół projektowy spotkał się dwukrotnie on-line (27 maja, 18 czerwca), co pozwoliło nam przeprowadzić wnikliwą analizę wniosków z warsztatów pilotażowych oraz skrupulatne wprowadzenie ulepszeń w wirtualnym narzędziu GAME. W dniach 26-27 lipca mieliśmy przyjemność gościć u naszych partnerów w organizacji Amadora Inova w Portugalii.

****

**CO DALEJ?**

W dniu 24 września 2021 r. odbędzie się konferencja naukowa pt.: *Kategorie (nie)obecne w edukacji. Wychowanie-Kształcenie-Rozwój*, która będzie stanowiła zwieńczenie dwuletniej pracy przy realizacji projektu. Podczas tego wydarzenia zaprezentujemy Państwu również wszystkie wypracowane przez zespół projektowy GAME rezultaty intelektualne. W trakcie obrad plenarnych i sekcji ponad 100-stu naukowców i praktyków podda dyskusji ważne kwestie edukacyjne.

Szczegółowy program obrad znajduje się na stronie: **www.projectgame.eu**

**REZULTATY**

R1: Diagnoza potrzeb z zakresu zaburzeń społecznych, emocjonalnych i behawioralnych uczniów

R2: Jednostki i materiały dla nauczycieli oparte na narzędziu wirtualnym GAME

R3: GAME aplikacja on-line

R4: Zasoby dla podmiotów prowadzących szkolenia SEBD