** **

**NEWSLETTER#3 / PAŹDZIERNIK 2020**

**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 nauczycieli i wychowawców, którzy pracują z uczniami z zaburzeniami społecznymi, emocjonalnymi i behawioralnymi.

Zasadniczymi działaniami prowadzonymi od 1.04.2019 r. do 1.10.2020 r. było opracowanie materiałów i scenariuszy, które stanowią podstawę teoretyczną dla narzędzia wirtualnego GAME. Zgodnie z wypracowanymi założeniami przygotowane materiały obejmują 5 modułów, które związane są z obszarami pracy z uczniem przejawiającym zaburzenia w relacjach z osobami dorosłymi, rówieśnikami, funkcjonowaniu w grupie, postrzeganiu samego siebie oraz sytuacjach zadaniowych. Każdy z modułów obejmuje szczegółowe aspekty pracy z uczniem doświadczającym określonego rodzaju trudności, takich jak np.: agresja, odmawianie współpracy, manipulacja, izolowanie się, koncentrowanie na sobie uwagi, impulsywność, mobbing, zachowania antyspołeczne, brak akceptacji odmienności kulturowych, syndrom depresji, odmienna orientacja seksualna, prowokacja, zachowania autodestrukcyjne, nieśmiałość, specyficzne trudności w uczeniu się, ADHD, zaburzenia funkcji wykonawczych, zaburzenia internalizacyjne, zaburzenia obsesyjno-kompulsywne.

Jednocześnie wszyscy partnerzy projektu pracowali nad przygotowaniem kreatywnych i innowacyjnych scenariuszy zajęć, które oprócz części teoretycznej, zawierają elementy symulacji konkretnych zdarzeń, z którymi nauczyciele, wychowawcy czy pedagodzy spotykają się w swojej codziennej pracy. Opracowane scenariusze zajęć pozwolą na stworzenie ciekawego narzędzia wirtualnego GAME.

Raport końcowy z analizy diagnozy potrzeb oraz wypracowane przez nas materiały znajdą Państwo w publikacji pt.: "*Praca z uczniem z zaburzeniami zachowania, Wnioski i rekomendacje*", który zamieszczona została na stronie internetowej: **www.projectgame.eu**

**RECENT EVENTS**

W tym czasie aż trzykrotnie odbyły się on-line spotkania naszego zespołu (7 maja, 18 czerwca oraz 30 lipca) na którym szczegółowo omawialiśmy propozycje do wyznaczenia założeń metodologicznych dla wirtualnego narzędzia GAME. Natomiast w dniach 26-29 sierpnia mieliśmy przyjemość gościć u naszych greckich partnerów w Patras.

****

**CO DALEJ?**

W ciągu kolejnych 6 miesięcy zamierzamy zgodnie z harmonogramem przebiegu projektu opracować 30 scenariuszy jednostek lekcyjnych, które zostaną zgodnie z przyjętą metodologią zdygitalizowane i zaimplementowane w narzędziu wirtualnym GAME. Wersję próbną gry przedstawimy do ewaluacji specjalistom, którzy pomogą nam zidentyfikować błędy i słabe strony narzędzia.

**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