** **

**NEWSLETTER#2 / KWIECIEŃ 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 1.10.2019 r. do 1.04.2020 r. było zaprojektowanie oraz przeprowadzenie diagnozy potrzeb, której głównym celem była analiza i opis postrzegania częstotliwości pojawiania się wybranych zaburzeń zachowania dzieci i młodzieży w sytuacjach szkolnych. Uzyskane w trakcie badań wyniki pozwoliły na udzielenie odpowiedzi na następujące pytania:

1. Jaka jest częstotliwość dostrzegania wybranych zaburzeń zachowania uczniów w szkole przez nauczycieli z poszczególnych krajów?

2. Jaka jest częstotliwość dostrzegania wybranych zaburzeń zachowania dzieci i młodzieży w szkole przez uczniów z poszczególnych krajów?

3. Jakie są różnice w dostrzeganiu częstotliwości pojawiających się w szkole wybranych zaburzeń zachowania dzieci i młodzieży w ocenach nauczycieli i uczniów z poszczególnych krajów?

Na podstawie analizy teoretycznej oraz przeprowadzonej diagnozy potrzeb uznano, że najczęściej problemy społeczne, emocjonalne i behawioralne uczniów przejawiają się w relacjach z osobami dorosłymi, rówieśnikami, grupą rówieśniczą, postrzeganiu samego siebie oraz funkcjonowaniu w sytuacjach zadaniowych.

Opis etapów postępowania badawczego oraz szczegółową analizę uzyskanych wyników zamieszczono w raporcie końcowym

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

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

**AKTUALNOŚCI**

W dniu 3 kwietnia 2020 r. odbyło się spotkanie on-line naszego zespołu, na którym szczegółowo omówiono wyniki zamieszczone w raporcie diagnozy potrzeb. Wyznaczono również perspektywę dalszych działań, zmierzających do wypracowania efektu zasadniczego, czyli narzędzia wirtualnego GAME. UPJP2 przedstawił propozycję opracowania materiałów i scenariuszy do gry, natomiast partnerzy z UPAT oraz NEW EDU zaproponowali niezbędne formularze, na bazie których powstanie narzędzie wirtualne GAME.



**Co DALEJ?**

W ciągu kolejnych 6 miesięcy zamierzamy zgodnie z harmonogramem przebiegu projektu opracować materiały, które będą stanowiły podstawę teoretyczną dla narzędzia wirtualnego GAME. Jednocześnie wszyscy partnerzy projektu pracować będą nad przygotowaniem kreatywnych i innowacyjnych scenariuszy zajęć w obrębie pięciu modułów, określonych w trakcie diagnozy potrzeb. W rezultacie ma powstać 30 inspirujących scenariuszy jednostek lekcyjnych.

**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