



Ghid de resurse

Call: Erasmus+ 2018 - KA204 - Parteneriate strategice pentru educatia adultilor

"Co-Happiness: Fericit si in siguranta in comunitate"

Numarul proiectului: 2018-1-NL01-KA204-038991

Produs Intelectual #5

Ghid de resurse pentru prevenirea si constientizarea comunitatii si a copiilor cu privire la abuzul si maltratarea copiilor

Informatii despre documente

Liderul OI	KMOP	
Contributie si revizuire	Toti partenerii	
Nivelul de diseminare		
PU	Public	X
PP	Restrictionat pentru alti participanti la program (inclusiv serviciile Comisiei)	
RE	Restrictionat la un grup specificat de consortiu (inclusiv serviciile Comisiei).	
CO	Confidential, numai pentru membrii consorțiului (inclusiv pentru serviciile Comisiei).	

Proiectul Co-Happiness nr. 2018-1-NL01-KA204-038991 a fost finantat cu sprijinul Comisiei Europene. Continutul acestui raport reprezinta doar punctul de vedere al autorului si este responsabilitatea exclusiva a acestuia. Comisia Europeana nu isi asuma nicio responsabilitate pentru utilizarea care poate fi facuta din informatiile pe care le contine.

Cuprins

1. Introducere	3
2. Formarea in materie de Co-Fericire pentru actorii comunitari	5
2.1. Structura formarii	5
2.2. Principalele aspecte de care trebuie sa se tina seama la desfasurarea formarii	6
2.3. Factorii cheie de succes la care trebuie sa participe (ce dorim sa invete participantii)	8
2.4. Implicarea comunitatilor locale in formare	11
2.5. Metode de transferabilitate si durabilitate (cum putem noi/organizatiile sa o exploatam pe deplin)	13
2.6. Evaluarea formarii	15
3. Jocul fericirii comune	24
3.1. Reguli de joc	24
3.2. Principalele puncte de care trebuie sa se tina seama la punerea in aplicare a jocului	25
3.3. Jocul (instructiuni pas cu pas)	26
3.4. Intrebari frecvente	29
3.5. Metode de transferabilitate si durabilitate	30
Sustenabilitatea jocului	30
Cooperari strategice	30
Conexiuni strategice cu alte metode de <i>bune practici</i>	30
Metode de exploatare in contexte profesionale	31
3.6. Evaluarea formarii	31
4. Concluzie	36
5. Referinte	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

1.1 Introducere

Abuzul și maltratarea copiilor este un fenomen care afectează regiunea europeană, peste 55 de milioane de copii având experiențe relevante. Acesta se referă la neglijare, manipulare, abuz emoțional și fizic, precum și la abuzul sexual. Consecințele pe termen scurt și pe termen lung ale tipurilor de abuz și neglijare, menționate mai sus, afectează copilul pe tot parcursul vieții sale și subliniază necesitatea de a interveni pentru a combate, dar și pentru a preveni acest fenomen¹.

Dupa cum se arată în Raportul European privind prevenirea relelor tratamente aplicate copiilor, elaborat de Organizația Mondială a Sănătății (OMS), factorii de risc și de protecție împotriva abuzului asupra copiilor pot fi clasificați în:

- o! factori la nivel individual,
- o! factori la nivelul familiei și al relațiilor cu îngrijitorii,
- o! factori la nivelul comunității,
- o! factori la nivelul societății.

Primul set de factori de risc se referă la caracteristicile individuale ale persoanelor de referință incluzând, printre altele, abuzul de alcool și de substanțe cât și bolile mintale. În ceea ce privește factorii legați de familie și de relația cu îngrijitorii, competențele parentale slabe, aprobarea de către părinți a pedepselor corporale, coeziunea și funcționarea slabă a familiei, stresul financiar, violența domestică și faptul de a fi copilul unei sarcini neplanificate pot crește riscul de maltratare. Pe de altă parte, legăturile familiale puternice, reziliența părinților, legăturile sociale puternice și sprijinul social, precum și cunoștințele în materie de educație parentală și de dezvoltare a copilului pot funcționa ca factori de protecție în ceea ce privește prevenirea fenomenului. În afara de cercul apropiat al copilului și de caracteristicile individuale ale partilor implicate, comunitatea joacă un rol important atât în ceea ce privește creșterea pericolului ca un copil să fie victima a relelor tratamente, cât și în ceea ce privește scăderea acestei probabilități. În mod specific, comunitățile cu caracteristici precum un capital social slab pot afecta probabilitatea de maltratare a copilului, în timp ce rețelele sociale puternice pot avea un efect opus. Inegalitatea de gen și lipsa de servicii pentru copiii maltratați și familiile acestora pot avea, de asemenea, un impact negativ și pot influența probabilitatea de maltratare, în timp ce valorile egalitare și sistemele de prevenire organizate pot contribui la prevenirea și combaterea fenomenului².

Prevenirea relelor tratamente aplicate copiilor ar trebui să implice profesioniști din domeniile sănătății, educației, justiției, asistenței sociale, ocupării forței de muncă, comerțului și societății civile. Programele de prevenire ar trebui să includă programe de combatere a hărțuirii, vizite la domiciliu, educație parentală, educație în școlile primare și educație parentală în spitale, pentru a

¹ Sethi, Yon, Parekh, Parekh, Anderson, Huber, Rakovac și Meinck, *Raport european privind prevenirea relelor tratamente aplicate copiilor*, 2018.

² Ibidem.

facilita dezvoltarea unei abordarii mai holistice in prevenirea fenomenului; toti actorii mentionati mai sus au un rol important in succesul actiunilor de preventive si interventie, prin urmare contributia acestora este vitala implicati pot si ar trebui sa contribuie ³. Programele de vizita la domiciliu, programele de educatie parentala si programele de educatie scolara primara au inregistrat multe progrese in 2017 in Regiunea Europeana a OMS, comparativ cu 2013 ⁴.

Avand in vedere cele de mai sus, precum si importanta implicarii tuturor actorilor care sunt in contact sau lucreaza cu copiii in prevenirea si combaterea fenomenului, proiectul european "Co-Happiness - Fericire si siguranta in comunitate", finantat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene, isi propune sa contribuie la eforturile de prevenire a abuzului si relelor tratamente aplicate copiilor. In acest scop, proiectul urmeaza o abordare multidisciplinara a prevenirii, prin implicarea diferitelor parti interesate, cum ar fi: scolile, profesionistii din domeniul justitiei, autoritatile locale, practicienii si ONG-urile, pentru a contribui, in cele din urma, la reducerea abuzului, a relelor tratamente si a neglijarii copiilor. Urmand abordarea capitalului social si a eficacitatii colective, Co-Happiness include un raport de cercetare privind cele mai bune practici identificate in tarile participante; un curriculum de formare adresat actorilor comunitari, cu scopul de a le imbunatati competentele pentru a identifica cazurile relevante si a lucra in vederea prevenirii; si jocul Co-Happiness, adresat copiilor si avand ca scop abilitarea acestora de a recunoaste cazurile de abuz, maltratate si neglijare, pentru a fi mai in siguranta si pentru a-si sprijini colegii care ar putea fi victime. Principalele grupuri tinta ale proiectului sunt copiii cu varste cuprinse intre 6 si 9 ani, precum si actorii comunitari care lucreaza sau intra in contact cu copiii. Proiectul este coordonat de Dona Daria si este implementat in sase tari de catre noua organizatii.

<i>Tarile de Jos</i>	<i>Sfanta Dona Daria</i>
	Dezvoltarea proiectului Inthecity
	Coöp. vereniging Pressure Line U.A.
<i>Grecia</i>	KMOP
<i>Portugalia</i>	Aproximativ Cooperativa de Solidariedade Sociala
	Amadora Inova
<i>Finlanda</i>	Universitatea de Stiinte Aplicate Diaconia
<i>Italia</i>	San Giuseppe Onlus
<i>Romania</i>	Asociatia Start pentru performanta

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

2. Trainingul Co-Happiness pentru actorii comunitari

2.1. Structura formarii

Continutul cursului de formare Co-Happiness este organizat dintr-o sesiune de Bun Venit, pentru cunoasterea participantilor si a formatorilor, a programului de formare precum si o prezentare scurta in vederea oferirii a unor date concludente despre proiect si cele sase module din care este alcatuit programul de formare pentru actorii din comunitate. Acest program poate fi oferit urmad structura prezentata mai jos:

A) Sesiunea de bun venit (durata preconizata: 1 ora)

B) Abuzul si relele tratamente aplicate copiilor (durata preconizata: 3 ore)

- ! Definitia abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor
- ! Definirea tipurilor de abuz si rele tratamente
- ! Nevoile copiilor si tinerilor victime ale abuzurilor si relelor tratamente (in functie de impactul pe termen scurt si lung)
- ! Studii epidemiologice pe teren

C) Cadrul juridic si sistemul de protectie (durata preconizata: 4 ore)

- ! Diferente intre situatiile de risc si cele de pericol
- ! Cadrul juridic European si national
- ! Actorii principali
- ! Masuri de protectie
- ! Implicarea copilului in acest proces

D) Copii si familie (durata estimata: 4 ore)

- ! Rolul familiei
- ! Situatii de abuz si rele tratamente in familie - implicatii asupra dezvoltarii copilului si impactul asupra familiei
- ! Comportamente/ atitudini normale si perturbatoare in functie de varsta copilului
- ! Parenting pozitiv
- ! Educatia parentala (de exemplu, strategii, programe)

E) Realitatea relelor tratamente aplicate copiilor (durata preconizata: 4 ore)

- ! Factori de risc si de protectie
- ! Semnale de alarma
- ! Ridicarea vocii/perspectivei copilului abuzat
- ! Interventia cu copilul (de exemplu, tehnici de discutie cu victima)
- ! Interventia cu familia

F) Responsabilitate sociala (durata preconizata: 4 ore)

- ! Definitia capitalului social
- ! Definitia eficacitatii colective si relatia sa cu capitalul social si prevenirea abuzului si maltratarii copiilor
- ! Modalitati de imbunatatire a capitalului social in comunitatile noastre
- ! Raportarea situatiilor de abuz si rele tratamente - cum si cui trebuie raportate situatiile de abuz si rele tratamente asupra copiilor
- ! Politici europene si practici de succes
- ! Importanta cooperarii: Cum sa implicam actorii cheie si comunitatea in ansamblul ei pentru prevenirea abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor.
- ! Diseminarea de informatii utile prin intermediul comunitatii

G) Prevenire si interventie (durata preconizata: 4 ore)

- ! Dezvoltarea abordarilor de prevenire
- ! Capacitatea sociala de a preveni abuzul si maltratarea copiilor
- ! Principiile directe ale interventiei
- ! Lucrul impreuna pentru aceeasi cauza - un raspuns sistematic - retele cu parintii
- ! Resurse comunitare

2.2. Principalele puncte de care trebuie sa tineti cont atunci cand oferiti formarea

- ! Descrieti si explicati ordinea de zi a formarii. Introduceti subiectul sesiunii cu o scurta prezentare generala a principalelor puncte ale subiectului de formare (aceasta poate fi considerata o trecere in revista a sesiunilor anterioare).
- ! Furnizati informatii adecvate. In partea principala a sesiunii, explicati punctele cheie, treceti in revista teoria, demonstrati teoria prin raportare la exemple sau situatii reale potrivite pentru grupul dumneavoastra si orice alte informatii pe care cursantii trebuie sa le cunoasca.
- ! Incheiati cu un rezumat al prezentarii dumneavoastra de deschidere. Folositi repetitia pentru a-i ajuta pe cursanti sa inteleaga si sa retina informatiile. De asemenea, este o modalitate excelenta de a verifica daca au fost sau nu acoperite toate punctele enuntate in deschiderea fiecarui modul.
- ! In timpul sesiunii, explicati intotdeauna participantilor ce vor vedea, inainte de a le arata materialul. Aceasta practica asigura faptul ca participantii sunt ghidati pe tot parcursul procesului de invatare, stiind astfel ce trebuie sa caute si ce trebuie sa retina. Explicarea

scopului materialelor multimedia asigura o linie de comunicare mai eficienta, imbunatatind astfel dobandirea si asimilarea informatiilor.

- ! Respectati-va programul. Incepeti la timp si terminati la timp. Acorda-ti o zona tampon de 15 minute inainte si dupa fiecare sesiune. Daca primesti feedback de la participanti ca un anumit subiect necesita mai multa atentie, propuneti o sesiune separata pe acel subiect specific.
- ! Incercati sa fiti empatici (puneti-va in locul lor). Oferiti oportunitati pentru pauze si bauturi racoritoare, in special in timpul sesiunilor mai lungi (sesiuni de 4-8 ore).
- ! Asigurarea unui mediu sigur si hranitor in care sentimentele si nevoile pot fi exprimate, crearea unui mediu de intelegere si gasirea de solutii pentru prevenirea si gestionarea abuzului. Acest mediu de protectie (prezentat si discutat pe parcursul modulelor din cadrul acestui curs de formare) schimba modul obisnuit de invinovatire, etichetare si judecata cu un limbaj de conectare si compasiune.
- ! Folositi cat mai multa instruire practica, informatii practice despre diferitele aspecte ale fenomenului care nu pot fi gasite sau sunt prezentate vag in literatura existenta. Eficacitatea unei sesiuni de formare sau a formarii in ansamblu, consta in capacitatea facilitatorului de a crea o atmosfera in care cursantii isi pot folosi toate simturile. Este important sa se demonstreze si sa se aplice punctele principale ale formarii, creand astfel o mai buna intelegere si cunoastere a subiectelor mentionate mai sus.
- ! Implicarea participantilor. Creati momente in care participantii isi pot impartasi experientele in legatura cu subiectele abordate. Majoritatea participantilor sunt profesionisti care detin informatii valoroase, ceea ce poate imbunatati experienta de invatare generala.
- ! Asigurati-va ca informatiile pe care doriti sa le transmiteti sunt clare. Repetati intrebarile inainte de a raspunde la ele, reflectati sentimentele, rezumati, folositi intrebari deschise pentru a crea context si claritate.
- ! Fiti flexibil. Planurile de sesiune sunt un ghid. Analizati sesiunile pe parcurs. Pastrati-va o minte deschisa si fiti un cercetas (fiti in cautarea a ceea ce functioneaza cel mai bine). Acest lucru poate deveni o mare oportunitate de a va imbogati materialele de formare pentru viitor. De asemenea, poate stimula moralul grupului si colaborarea, sporind astfel coeziunea grupului.

- ! Testati frecvent. Testele sunt cele mai eficiente atunci cand cursantii stiu ca vor fi chestionati, deoarece vor fi foarte atenti la material. Testarea este o modalitate obiectiva de a determina daca formarea si-a atins obiectivele.
- ! Solicitati feedback cu privire la sesiunea de formare. Criticile functioneaza cel mai bine atunci cand sunt scrise si anonime, cu exceptia cazului in care un cursant se ofera voluntar pentru a-si discuta gandurile in persoana. Contributia cursantului este vitala pentru ca urmatoarea sesiune - si programul general de formare - sa fie mai eficient.

2.3. Factorii cheie de succes la care trebuie sa participe (ce dorim sa invete participantii)

Programul de formare "Co-Happiness" are ca scop abilitarea actorilor si practicienilor din comunitate sa actioneze pentru a contribui la prevenirea relelor tratamente aplicate copiilor, ceea ce va face comunitatile mai rezistente si mai sigure pentru copii. Formarea utilizeaza reciclarea cunostintelor si strategii inovatoare pentru a le permite actorilor si practicienilor din comunitate sa actioneze mai rapid in cazul abuzului si maltratarii copiilor, sa recunoasca nevoile copiilor, precum si factorii de risc si de protectie, sa inteleaga importanta capitalului social asupra prevenirii abuzului si maltratarii copiilor, sa ofere strategii pentru a face fata in mod eficient situatiilor de abuz si maltratate a copiilor si sa inteleaga contextul juridic si social al acestora.

Exista mai multi factori cheie de succes (KSF) la care trebuie sa participati. Actorii si practicienii comunitari ar trebui sa participe la programul de formare pentru:

- ! A intelege mai bine diferitele situatii de abuz si rele tratamente aplicate copiilor si implicatiile acestora;
- ! Intelegerea semnelor legate de rele tratamente pentru a putea raporta la timp acest tip de situatii;
- ! A oferi sprijin eficient copiilor abuzati si familiilor acestora;
- ! A fi constienti importanta colaborarii cu alti membri ai comunitatii/organizatii, pentru a avea o prevenire mai eficienta a abuzului si maltratarii copiilor si promovarea drepturilor copilului.

2.3.1 Factorii cheie de succes (module)

Programul de formare consta in sase module de formare. Cele sase module de formare au diferiti factori-cheie de succes (secundari), care contribuie toti la atingerea KSF-urilor sau obiectivelor generale.

Modulul 1: Abuzul si maltratarea copilului

Actorii comunitari care participa la modulul 1 vor reusi:

- ! Sa aiba o definitie clara a abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor
- ! Sa fie capabil sa numeasca formele de abuz si rele tratamente si sa identifice semnele care dezvaluie abuzul si relele tratamente
- ! Intelegerea mecanismelor traumei psihice la copii si adolescenti

Modulul 2: Cadrul juridic si sistemul de protectie

Actorii comunitari care participa la modulul 2 vor reusi:

- ! Sa identifice cadrul juridic national si international cat si elemente cheie din sistemul de protective afferent tarii lor
- ! Sa evalueze situatia din tara lor
- ! Sa evidentieze importanta eficacitatii colective pentru prevenirea si combaterea abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor
- ! Sa defineasca modalitatile potentiale de interventie in cazurile de abuz si rele tratamente aplicate copiilor

Modulul 3: Copii si familie

Actorii comunitari care participa la modulul 3 vor reusi:

- ! Sa defineasca violentei si adaptarea conceptului la contextul familial
- ! Sa recunoasca modelul familial autoritar-normativ
- ! Sa proiecteze un model de familie regenerativa pentru copil

Modulul 4: Realitatea relelor tratamente aplicate copiilor

Actorii comunitari care participa la modulul 4 vor reusi:

- ! Sa Intelega procesul formare a loialitatii copiilor fata de parinti
- ! Sa compare dezvoltarea socio-emotionala sanatoasa fata de cea nesanoasa
- ! Sa Intelega comunicarea informata a traumei si abilitatile de comunicare cu copiii
- ! Sa reflecteze asupra propriilor actiuni anterioare in comunicarea cu copiii

Modulul 5: Responsabilitate sociala

Actorii comunitari care participa la modulul 5 vor reusi:

- ! Sa defineasca capitalul social si eficacitatea colectiva
- ! Sa constientizeze importanta raportarii situatiilor de abuz si rele tratamente aplicate copiilor
- ! Sa indentifice initiativele/programele din Europa care se ocupa de prevenirea abuzului si a relor tratamente aplicate copiilor.

Modulul 6: Prevenire si interventie

Actorii comunitari care participa la modulul 6 vor reusi:

- ! Sa intelega relatia dintre abuz si trauma
- ! Sa recunoasca/cum sa distinga semnele de abuz si sa identificati factorii declansatori
- ! Sa intelega tehnicile de baza de reincadrare
- ! Intelegerea bazelor modelului ARC ca instrument de utilizat la nivel sistemic
- ! Sa intelega conceptul de trauma indirecta si sa constientizeze importanta ingrijirii personale

2.3.2 Indicatori care arata ca factorii cheie de succes au fost indepliniti

Pentru a indica daca factorii cheie de succes mentionati mai sus au fost indepliniti, se utilizeaza metode cantitative si calitative de evaluare a formarii. La finalizarea formarii, actorii comunitari vor completa un chestionar de autoevaluare, punctand/evidentiind astfel, atingerea elementelor cheie mentionate mai sus, folosindu-se de o scala Likert. In plus, acestia vor completa un Chestionar de Evaluare a satisfactiei (ca si participant) si un alt Chestionar privind continutul fiecarui modul, evaluand calitatea modulului pe o scala Likert si completand comentarii calitative (a se vedea Programele de formare Anexa 2, 3 si 4). Urmatorii indicatori pot fi utilizati ulterior pentru a evalua daca au fost indepliniti factorii-cheie de succes:

Programul de formare este considerat un succes atunci cand 70% dintre participanti au raspuns:

- !! ca formarea a fost importanta pentru viitoarea lor ocupatie ca profesioniști, dar si pentru viata de zi cu zi;
- !! continutul a fost in conformitate cu asteptarile lor si au evaluat obiectivele si rezultatele invatarii ca fiind bune;
- !! au mentionat ca ar recomanda formarea si altora;
- !! au mentionat ca informatiile furnizate (prin toate modulele) au fost utile;
- !! au acordat evaluarii globale finale de satisfactie o nota de 4 (pe scala Likert) sau mai mare;

- !! au evaluat chestionarul general despre fiecare modul cu o nota de 4 (pe scala Likert) sau mai mare;
- !! au evaluat chestionarul de autoevaluare generala cu o nota de 4 (pe scala Likert) sau mai mare;

2.4. Implicarea comunitatilor locale in formare

Parteneriatul Co-Happiness are un rol important de promotor in domeniul prevenirii abuzului asupra copiilor. Acesta a avut sansa de a inspira si de a promova implicarea civica si comunitara la diferite niveluri. Prin intermediul etapei de pilotare, a fost evident ca parteneriatul este in masura sa faca un salt semnificativ pentru a deveni un agent al schimbarii important si semnificativ. Organizatiile implicate in acest proiect au devenit o punte de legatura intre agentii guvernamentali si cei comunitari, intre factorii de decizie politica si lucratorii din prima linie, dar si, cel mai important, intre copii si persoanele apropiate acestora.

Atunci cand se ofera programe de interventie, exista o provocare in a aduce impreuna parteneri traditionali si pe cei mai putini traditionali in a crea aliante durabile pentru a avea un impact asupra strategiilor de prevenire a abuzului asupra copiilor, utilizate la nivel local si national. Ca atare, proiectul a depus eforturi mari pentru a crea un mediu sigur si incluziv, in care partenerii au avut posibilitatea de a fi creativi si de a integra strategii de prevenire in cadrul comunitatilor lor.

Avand in vedere efortul de a crea o punte de legatura de lunga durata intre diversi actori din cadrul serviciilor pentru copii si familii, mai jos sunt prezentate anumite sugestii pentru facilitarea acestui proces:

- ! Deveniti un lider in motivarea comunitatii si in construirea capacitatii de planificare al masurilor de preventie.
- ! Incepeti un dialog pentru a evalua nevoile si valorile.
- ! Clarificarea punctelor de vedere si negocierea unui teren comun utilizand toate datele furnizate de rezultatele intelectuale (cercetare, program de formare, joc etc.). In acest fel, se poate garanta ca toate organizatiile care doresc sa ia parte la acest efort se vor simti importante si valorizate. Acest consens faciliteaza motivatia de a actiona, de a deveni un avocat/o voce/al protectiei copilului, furnizand astfel in mod activ informatii valoroase privind strategiile de prevenire a abuzurilor asupra copiilor catre elementele cheie din cadrul comunitatii (primarie, scoli, servicii pentru copii si familie, persoane de referinta).
- ! Creati si transmiteti un mesaj care sa raspunda nevoilor comunitatii. Oferiti un mesaj care sa le permita participantilor sa auda, sa vada si sa experimenteze realitatea abuzului si a maltratarii copiilor (ex: activitatea cu baloane).

- ! Permiteți ca vocea copiilor și a părinților să fie auzită. Evidențiați valoarea vocii lor și a experienței lor.
- ! Deveniți un aliat, un umăr pe care se pot baza cei aflați în nevoie.
- ! Promovarea recunoașterii persoanelor care au fost sau sunt implicate în eforturile de prevenire, pentru a valida angajamentul și lupta lor, pe de o parte, și pentru a oferi un exemplu pentru viitor, pe de alta parte.
- ! Sprijinirea conștientizării publice și facilitarea dezvoltării unei înțelegeri comune a modului de prevenire a abuzului și neglijării copiilor (prin utilizarea rezultatelor intelectuale Co-Happiness).
- ! Furnizarea de informații și materiale (rezultate intelectuale din cadrul proiectului) tuturor membrilor comunității, utilizând diferite canale de distribuție (mass-media, față în față, organizații religioase, ONG-uri etc.).
- ! Creați un set de instrumente pentru comunitate, folosind ca punct de plecare rezultatele proiectului Co-Happiness și site-ul web. Ulterior, adăugați toate sfaturile și instrumentele practice pentru a acționa în comunitate, ale instituțiilor sau organizațiilor menționate mai sus, pentru a fi la dispoziția celor care lucrează efectiv cu copiii și familiile acestora, astfel încât să poată crea o comunitate mai sigură, afectuoasă și sănătoasă.

Odată creată puntea de legătură între diversele servicii pentru copii și familii, accentul se va muta pe modul în care va fi implementat programul Co-Happiness.

Una dintre principalele dificultăți în implementare este realizarea echilibrului dintre furnizarea conținutului materialelor elaborate în timpul proiectului și adaptarea acestora la nevoile specifice ale comunității în care acest program urmează să fie implementat. Pe parcursul etapei de pilotare a proiectului Co-Happiness au ieșit la iveală unele alternative de implementare. Mai jos, vor fi prezentate câteva argumente pro și contra pentru fiecare alternativă în parte:

A. Adaptarea rezultatelor intelectuale ale proiectului la nevoile comunității.

Pro	Contra
Apartenența și sprijin din partea comunității	Nu se respectă structura și compoziția inițială a programului
O mai mare adoptare a rezultatelor intelectuale de către comunitate	Componentele-cheie din realizări ar putea fi modificate, prin urmare unele rezultate preconizate ar putea fi reduse sau nu ar putea fi obținute.
Cresterea probabilității de a obține un impact	Un aspect cheie al programului poate să nu para evident (ex: atingerea capului unui copil).

Rezultatele intelectuale sunt mai potrivite pentru a raspunde nevoilor comunitatii in ceea ce priveste limba, etnia si cultura.	
---	--

B. Punerea in aplicare a rezultatelor este determinata de comunitate.

Pro	Contra
Potential sporit pentru o acceptare ridicata de catre comunitate	Provocari de finantare pentru sustinerea unui program unic
Potential sporit de extindere a zonei de punere in aplicare in diverse institutii si organizatii din cadrul comunitatii deservite (asa cum s-a observat in cadrul proiectelor-pilot).	Ineficacitatea potentiala datorata modificarilor structurii originale a rezultatelor intelectuale
O mare oportunitate de a evalua rezultatele programelor bazate pe dovezi si ale programelor comunitare.	Timp sporit pentru dezvoltarea unei viziuni comune, urmata de o productie intelectuala modificata sau adaptata, care poate influenta motivatia.

Programele comunitare de prevenire, cum ar fi Co-Happiness, pot furniza informatii, cunostinte si resurse pentru a raspunde nevoilor unui grup tinta divers. Acesta evidentiaza importanta prevenirii si aduce in lumina diverse subiecte sensibile, cum ar fi abuzul sexual sau abuzul fizic, sensibilizand astfel publicul cu privire la ceea ce este inadecvat si daunator pentru copii.

Raspunzand la nevoile unice ale comunitatilor (la un nivel macro) si la nevoile copilului in contextul comunitatii (la un nivel micro), Co-Happiness contribuie la sprijinirea profesionistilor, a parintilor si, cel mai important, a copiilor, pentru a dezvolta abilitati esentiale in prevenirea abuzului asupra copiilor si crearea unui mediu protector.

2.5. Metode de transferabilitate si durabilitate (cum putem noi/organizatiile sa o exploatam pe deplin)

a) Durata

Dupa finalizarea proiectului Co-Happiness (august 2021), site-ul proiectului va fi activ pentru urmatorii 5 ani, adica pana in 2026. In aceasta perioada, cele sase module de formare dezvoltate si pilotate in cadrul produsului intelectual 2 vor fi disponibile pentru consultare si pentru descarcare in limbile engleza, portugheza, olandeza, italiana, romana si greaca, in format power point. La sfarsitul fiecarui modul, este posibil sa se gaseasca principalele referinte pentru continutul formarii, care pot fi explorate pentru informatii mai aprofundate si mai ample.

b) Modalitatea de invatare

Metodologia de invatare a cursului de formare este foarte adaptabila, putand fi oferita fata in fata, in modalitatea b-learning sau 100% in format online. Prin urmare, continutul disponibil poate fi adaptat la nevoile organizatiilor si ale participantilor.

In cazul invatarii mixte, de exemplu, materialele pot fi adaptate pentru a oferi cursuri de formare cu ajutorul unei platforme online care permite participantilor sa consulte modulele online si sa desfasoare sesiunile de formare oricand si oriunde doresc. De asemenea, este posibil sa se includa si alte resurse importante (de exemplu, documente Word, articole stiintifice, articole de presa, tutoriale video si evaluari) care completeaza obiectivele de formare.

Pentru formatul online, este important de considerat posibilitatea de a oferi continuturile cu o explicatie (voice over). Deasemeenea, in momentul adaptarii materialelor de formare, se pot include: imagini atractive, videoclipuri, descrieri animate si exemple din viata reala peantru a facilita explicatia si intelegrea conceptelor.

In cazul in care aveti in vedere livrarea formarii in format b-learning, oferiti participantilor posibilitatea de a participa la sesiuni sincrone si asincrone. In timp ce sesiunile asincrone servesc pentru ca participantul sa parcurga continutul in ritmul si programul dorit, sesiunile sincrone (care se pot desfasura fata in fata sau online), vor oferi posibilitatea unui moment mai personalizat si programat pentru intrebari individuale, discutii intre profesionisti, dinamica de grup, facilitarea networking-ului, precum si pentru a desfasura activitati practice cu participantii in vederea aplicarii cunostintelor acumulate in timpul sesiunilor asincrone/online.

Colaborare

Colaborarea cu OSC-uri relevante in domeniul protectiei copilului este un pas esential pentru a continua raspandirea misiunii proiectului cat si pentru a putea avea un impact si creste numarul persoanelor implicate in acest proces. Este crucial ca organizatiile care vor implemtna acest program sa isi utilizeze la maxim conexiunile locale pentru a ajunge la scoli, municipalitati, comisii locale de actiune sociala si organizatii comunitare. Acesta stransa colabaorare cu actori cheie, favorizeaza nivelul de participare si implicarea la training/formare. Deasemenea , va crea un mediu propice diseminari proiectului si cel mai important: constientizarea comunitatii cu privire la subiectul abuzului si prevenirii relelor tratamente aplicate copiilor

Diseminarea formarii

Este important ca echipa care doreste sa implementeze acest program sa ia in considerare crearea unei echipe de diseminare, precum si a unei liste de corespondenta cu partile interesate relevante. Deoarece proiectul si formarea se concentreaza pe capitalul social, eficacitatea colectiva si pe

abilitarea comunitatilor pentru a preveni maltratarea si abuzul asupra copiilor, principalul grup tinta pentru actiunile de diseminare poate include scoli, organizatii care promoveaza activitati ocupationale pentru copii, asociatii/organizatii comunitare, organizatii care lucreaza pentru a preveni violenta si maltratarea copiilor si alte institutii care au legaturi puternice cu comunitatea. Tinta de diseminare poate include, de asemenea, institutii care au puterea de a influenta politicile publice si/sau chiar de a promova formarea ca recomandari si bune practici la nivel national, si anume: agentii de protectie a copilului, autoritatile locale si factorii de decizie politica. Procesul de recrutare poate fi realizat online, prin elaborarea unui pliant cu principalele informatii din cadrul formarii (modalitatea de invatare, calendarul activitatilor, durata etc.) care poate fi postat pe canalele de socializare sau trimis prin e-mail catre o lista de corespondenta creata in prealabil cu principalele parti interesate si organizatii relevante.

2.6. Evaluarea formarii

Formarea are mai multe momente de evaluare:

- 1.! Chestionar de autoevaluare (care va fi completat de participanti **inainte** si **dupa** formare). Scopul autoevaluarii este de a ajuta participantii si formatorii sa cunoasca gradul de cunoastere a participantilor in legatura cu subiectul formarii si de a verifica eventualele imbunatatiri sau progrese dupa livrarea formarii.
- 2.! Evaluarea satisfactiei participantilor (va fi completata de catre participanti **dupa** incheierea formarii). Ajuta formatorii sa inteleaga modul in care participantii evalueaza organizarea formarii (de exemplu, facilitatile si resursele educationale disponibile, durata sedintelor de formare in functie de nevoile lor, programarea sedintelor etc.); modul in care acestia evalueaza continutul (de exemplu: obiectivele si rezultatele invatarii, aplicarea practica a continutului etc.); modul in care evalueaza formatorul (de exemplu: cunostintele in domeniul, modul de abordare, etc); precum constanta imbunatatire (bazata pe feedback-ul participantilor) a materialelor si experientei din cadrul formarii.
- 3.! Evaluarea modulului (se completeaza **dupa fiecare dintre cele 5 module**). Acest instrument este important pentru a obtine informatii detaliate cu privire la fiecare dintre module (ajutand astfel formatorul sa inteleaga daca continutul este adaptat la nevoile participantilor, daca exista continuturi care necesita mai multa explorare sau imbunatatire).

Instrumentele de evaluare:

!! Chestionar de autoevaluare

NUME: _____

DATE: _____

Completati acest chestionar...

Inainte de pilotare

Dupa pilotare

Aceasta autoevaluare a competentelor este conceputa pentru a ajuta formatorul sa identifice nivelul de cunostinte si competente pe care le-ati dezvoltat in legatura cu prevenirea si constientizarea comunitatii privind abuzul si maltratarea copiilor.

De asemenea, va va ajuta sa va evaluati punctele forte si oportunitatile de dezvoltare personala.

INSTRUCTIUNI:

Prima coloana identifica cunostintele/comportamentul asteptat pentru fiecare competenta.

Va rugam sa verificati nivelul abilitatilor dumneavoastra in raport cu comportamentul descris pentru fiecare competenta. Utilizati urmatoarea scala:

1 =	2 =	3 =	4 =	5 =
Nu exista competente actuale in acest domeniu	Cu calificare redusa in acest domeniu	Oarecum calificat	Calificat	Foarte priceput

Va multumim pentru participarea dumneavoastra la acest proces important!

Va rugam sa selectati optiunea corecta cu o cruce (X).

Daca aveti intrebari, nu ezitati sa le adresati antrenorului dumneavoastra.

Am cunostintele, aptitudinile si/sau capacitatea de a:	1 = Nu exista competente actuale in acest domeniu	2 = Cu calificare redusa in acest domeniu	3 = Oarecum calificat	4 = Calificat	5 = Foarte priceput
...definiti abuzul si relele tratamente aplicate copiilor					
...sa defineasca si sa identifice in mod clar diferitele tipuri de abuz si rele tratamente aplicate copiilor					
...sa identifice nevoile copiilor si tinerilor victime ale abuzurilor si relelor tratamente si impactul acestor comportamente					
...sa faca diferenta intre situatiile de risc si cele de pericol					
...sa inteleaga legislatia privind abuzul si maltratarea copilului					
...sa identifice actorii cheie din cadrul sistemului de protectie					
...sa identifice masurile de protectie in contextul cadrului legal					
...sa inteleaga importanta implicarii/ascultarea copilului in acest proces					
...sa inteleaga rolul familiei					
...sa identifice situatiile de abuz si rele tratamente in cadrul familiei					
...sa inteleaga implicatiile si impactul abuzului si al relelor tratamente asupra dezvoltarii copilului si a familiei					

...sa identifice si sa distinga comportamentele/ atitudinile normale si cele perturbatoare in functie de varsta copilului					
...sa recunoasca indicatorii si conceptele de parenting pozitiv					
...sa identifice strategii si programe adecvate pentru educatia parintilor					
...sa identifice, sa inteleaga si sa distinga factorii de risc si de protectie					
...sa identifice semnalele de alarma ale abuzului si relelor tratamente					
...sensibilizarea cu privire la abuzul si relele tratamente aplicate copiilor					
...sa inteleaga perspectiva copilului abuzat					
...sa inteleaga tehnicile adecvate pentru a comunica si interveni cu copiii					
...sa cunoasca strategiile adecvate pentru a interveni pe langa familia victimelor					
...sa inteleaga notiunea de capital social					
...sa fie capabil sa clarifice notiunea de eficacitate colectiva si relatia acesteia cu capitalul social si cu prevenirea abuzului si maltratarii copilului.					
...sa stie cum sa implementeze strategii de imbunatatire a capitalului social in comunitate					
...sa stie cum si cui sa raporteze situatiile de abuz si rele tratamente					

...sa identifice politicile europene si practicile de succes existente					
...sa identifice strategiile adecvate pentru a se angaja cu actorii cheie					
...sa inteleaga importanta cooperarii cu comunitatea pentru a preveni abuzul si maltratarea copiilor					
...sa stie cum sa disemineze informatii utile prin intermediul comunitatii					
...sa inteleaga resursele disponibile pentru profesionisti si pentru comunitate					
...sa inteleaga importanta unei abordari bazate pe dovezi pentru succesul prevenirii relelor tratamente aplicate copiilor					
...sa aloce capacitatea sociala pentru a preveni abuzul si maltratarea copiilor					
...sa identifice si sa inteleaga principiile directe ale interventiei					
...sa inteleaga importanta colaborarii cu parintii prin intermediul unui raspuns sistematic					
...sa identifice resursele comunitare disponibile					

Va multumim pentru timpul acordat!

●! **Evaluarea satisfactiei participantilor**

Denumirea evenimentului de formare: Co-Happiness: Reciclarea cunostintelor si noi abordari in prevenirea abuzului si maltratarii copilului

Formator:

Data:

Locul desfasurarii :

Acest sondaj este anonim, iar raspunsurile dumneavoastra vor fi folosite pentru imbunatatirea continua a programelor de formare. Va multumim pentru cooperare.

Instructiuni de completare



Va rugam sa marcati cu o cruce (X) casuta care reprezinta cel mai bine evaluarea dumneavoastra pentru fiecare articol.

1. Cum apreciati organizarea formarii din punct de vedere al?	1 Rau	2 Slab	3 Acceptabil	4 Bun	5 Foarte bine
Facilitati si resurse educationale disponibile					
Durata actiunii, in functie de nevoile dumneavoastra					
Programarea si timpul					
Sprijin administrativ si logistic					
2. Cum evaluati continutul programului?	1 Rau	2 Slab	3 Acceptabil	4 Bun	5 Foarte bine
In ceea ce priveste ceea ce ma asteptam					
Obiective si rezultate ale invatarii					
Aplicarea practica a continutului					

3. Cum evaluati formatorul (formatorii)?	1 Rau	2 Slab	3 Acceptabil	4 Bun	5 Foarte bine
Domeniul si cunostintele in materie					
Utilizati un limbaj clar si accesibil					
Promovarea unui bun mediu de invatare					

4. Considerati cursul de formare ca fiind:

Foarte teoretic Practic Echilibrat, teoretic si practic

5. Ati recomanda participarea la acest curs de formare?



Da Nu

Va rugam sa indicati orice alte comentarii sau sugestii pentru imbunatatirea programului de formare:

!! Chestionar despre fiecare modul

Va rugam sa ne oferiti cateva minute pentru a completa acest formular despre utilitatea acestui modul. **Feedback-ul dumneavoastra este foarte important pentru noi**, in vederea imbunatatirii cursurile de formare.

Va rugam sa fiti sincer si deschis cu feedback-ul dumneavoastra.

Va rugam sa incercuiti un punctaj de la 1 la 5  
unde 1 este cel mai mic punctaj pe care il puteti acorda iar 5 este cel mai mare.

1. Cat de util vi s-a parut modulul?

1: nu este deloc util <-> 5: foarte util

Scor: 1  2  3  4  5 

Sugestii:

2. Cat de bune credeti ca sunt subiectele abordate in cadrul formarii?

Scor: 1  2  3  4  5 

Va puteti scrie sugestiile in caseta de mai jos:

3. In ce masura credeti ca acest modul a contribuit la activitatea dumneavoastra in domeniul prevenirii si interventiei in cazurile de abuz si maltratatare a copiilor?

1: deloc bine pregatit <-> 5: foarte bine pregatit

Scor: 1  2  3  4  5 

Sugesti:

3. Exista subiecte care credeti ca ar trebui incluse in acest modul de formare si care lipsesc in prezent?

Da Nu

Sugesti:

4. Ati considerat ca ati primit suficient sprijin din partea formatorului dumneavoastra?

Da Nu

Va rugam sa explicati de ce sau de ce nu:

8. Daca aveti orice alte comentarii sau feedback, va rugam sa scrieti mai jos:

Va multumim!

Asistenta dumneavoastra este foarte apreciata.

VA RUGAM SA RETURNATI FORMULARUL COMPLETAT ANTRENORULUI DUMNEAVOASTRA.

3. Jocul Happy in Misiune

3.1. Reguli de joc

Happy on a Mission este un joc de aventura cu un singur jucator, cu mini situatii integrate, in care jucatorul navigheaza personajul principal si trece printr-o varietate de sarcini incercand sa finalizeze jocul.

Jocul urmareste ziua personajului principal, Happy, care trebuie sa treaca prin diferite sarcini zilnice, fara a deveni trist. Pentru a indeplini sarcinile, vei primi ajutor de la Joe Guide, un ajutor, care va aparea ori de cate ori trebuie sa iei o decizie si iti va da sfaturi cu privire la diferitele situatii. Jucatorul (tu) va prelua controlul lui Happy si il va ajuta sa isi indeplineasca sarcinile. Cu fiecare sarcina indeplinita cu succes, jucatorul va castiga o stea de aur. Colectati toate stelele pentru a finaliza jocul.

Il ve-ti deplasa pe Happy prin oras cu ajutorul butoanelor WASD sau a sagetilor de la tastatura. In coltul din dreapta sus al ecranului va exista o miniharta pentru a va ajuta sa il conduceti pe Happy, care este indicat de un punct alb, catre urmatoarea destinatie. Destinatia lui Happy va fi vazuta ca un punct verde pe minimap. Sarcinile vor avea, de asemenea, un semn de exclamare rosu pe ele. Sarcina curenta va fi vizibila in partea stanga a minihartii. Obiectivele, care fac parte din sarcina, vor fi, de asemenea, afisate in ordinea in care trebuie indeplinite.

In coltul din dreapta jos al ecranului, ve-ti putea vedea contorul de FERICIRE, care va indica cat de bine va descurcati. Incercati sa nu-l lasi sa se goleasca, pentru ca atunci Happy va fi trist si va trebui sa incepeti din nou jocul.

In timpul unei sarcini va ve-ti confrunta cu doua raspunsuri posibile. Ve-ti putea alege raspunsul preferat prin apasarea butonului corespunzator (1 sau 2) sau printr-un clic stanga al mouse-ului. Daca dati un raspuns corect, veti dobandi o stea aurie si va va creste FERICIREA* (* acest lucru se intampla numai atunci cand dati un raspuns corect la prima incercare). Daca dati un raspuns gresit, FERICIREA dvs. va scadea si veti fi readus la punctul de control anterior, de unde va trebui sa repetati situatia in care ati gresit.

In orice moment in timpul jocului, ori de cate ori simti ca HAPPINESS-ul (FERICIREA) ta este pe sfarsite, vei putea sa o reincarcati. In diferite locatii din oras ve-ti avea magazine de mere, de unde veti putea lua mere si va veti putea creste FERICIREA. Fiecare magazin va oferi jucatorului un mar

doar O SINGURA data, deci chiar daca vizitati un magazin pentru a doua oara, FERICIREA dumneavoastra nu va creste. Magazinele sunt afisate sub forma de mere pe miniharta.

Un buton MUTE si un buton EXIT vor fi, de asemenea, vizibile pe ecran si accesibile in orice moment.

3.2. Principalele puncte care trebuie luate in considerare la implementarea jocului

1) Prezentare si comunicare

- ! La prezentarea jocului: profesionistul trebuie sa fie neutru, sa ofere o comunicare simpla si sa prezinte vizual si atractiv tema/jocul.
- ! Regulile scrise ale jocului trebuie sa fie simple, explicite si scurte.
- ! Folositi un limbaj adaptat la nivelul de dezvoltare al copiilor.
- ! Profesionistul trebuie sa fie atent la comunicarea nonverbală, la tonul si postura emotionala, acceptand posibilele inconsecvente, lacune de informatii si contradictii in discursul copilului.
- ! Profesionistul ar trebui sa incerce sa promoveze vorbirea spontana a copilului, prin stabilirea unei aliante cu acesta.
- ! Faceti declaratii empaticice care sa il ajute pe copil sa se simta inteles.
- ! Deoarece acest joc are caracteristici foarte specifice si abordeaza subiecte foarte sensibile, parintii/ingrijitorii trebuie sa fie constienti de faptul ca este destinat copiilor lor.
- ! Acest joc poate fi aplicat, de asemenea, ca o continuare a unui anumit subiect predat in clasa. Poate fi aplicat in cadrul temei de prevenire a abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor.

2) Variabile profesionale

- ! Acest joc trebuie sa fie jucat de catre copil in prezenta unui profesionist cu experienta in acest domeniu.
- ! Profesionistul trebuie sa tina cont de varsta copilului, precum si de situatia emotionala declansata de posibilul abuz trait si trebuie sa fie constient de incarcatura emotionala care poate aparea in urma acestui joc.
- ! Acesti profesionisti care lucreaza cu copii si adolescenti trebuie sa cunoasca caracteristicile si factorii de risc asociati cu situatiile de abuz si maltratare, subliniind importanta intelegerii definitiei abuzului si maltratarii dar si a consecintelor acestora in dezvoltarea psihopatologica a copilului si adolescentului.
- ! Este important sa cunoastem etapele de dezvoltare ale copiilor si adolescentilor, iar acest lucru ar trebui sa fie o competenta a tuturor profesionistilor implicati in acest proiect.

3) Variabile de mediu

- ! Trebuie sa acordam atentie mediului inconjurator. Trebuie sa fie respectuos fata de cerintele cognitive si emotionale ale copilului. Jocul trebuie sa se desfasoare intr-un spatiu informal, linistit, umanizat, protejat, empatic si cald, care sa transmita siguranta si incredere, pentru a diminua posibilitatea ca acest joc sa fie un generator de anxietate, permitand manifestarea emotiilor, si a gandurilor.
- ! Profesionistul ar trebui sa se aseze langa copil, respectand spatiul personal al acestuia (dar nu trebuie sa fie separat de alte obiecte, cum ar fi o masa, de exemplu).
- ! Asigurati un cadru neutru, linistit si confortabil, respectand timpul copiilor si oferindu-le spatiu pentru a se simti liberi fara a fi presati.

4) Variabile pentru copii

- ! Amintiti-va ca relatia copilului cu profesionistul poate fi influentata de un set de actori: dezvoltarea cognitiva, emotionala, sociala si morala.
- ! Daca un copil plange sau are o emotie/reactive negativa, permiteti-i sa ia timp dupa ce continua jocul.
- ! In cazul in care un copil are dificultati in a arata ceva verbal, ajutati-l folosind materialul ludic.
- ! La sfarsitul jocului, se poate face o recapitulare a ceea ce s-a vorbit si s-a jucat, dandu-i copilului posibilitatea de a adauga ceva sau de a pune mai multe intrebari si de a-si exprima orice indoilei. Incheiati cu un subiect neutru sau pozitiv.
- ! Intariti un copil prin colaborarea la joc.

3.3. Jocul (instructiuni pas cu pas)

Jocul incepe cu Happy pregatindu-se sa mearga la scoala. Jucatorul primeste o lista de obiecte pe care trebuie sa le colecteze inainte de a merge la scoala. Dupa ce colecteaza obiectele, mama lui Happy ii da lui Happy sarcinile lor pentru ziua respectiva. Dupa videoclip, jucatorul incepe pe harta din fata casei lui Happy.

Prima sarcina pe care trebuie sa o indeplineasca este sa-i returneze o carte unei prietene, Clara. Jucatorul trebuie sa navigheze Happy pana la casa Clarei. Odata ajuns la casa, va incepe un videoclip. In videoclip, Clara se plange ca se simte neglijata pentru ca parintii ei pleaca la munca si trebuie sa stea cu bunica ei, Happy trebuie sa aleaga ce sfat sa-i dea. Optiunea 1 este: "Ai dreptate sa te plangi. Parintii tai ar trebui sa petreaca mai mult timp cu tine". Optiunea 2 este: "Nu ai dreptate sa te plangi. Parintii tai te iubesc, dar trebuie sa munceasca". Daca alegi optiunea 1, va aparea un ecran care iti va spune ca ai dat un raspuns gresit, fericirea ta va scadea si va trebui sa incepi sarcina din nou. Va ve-ti intoarce in fata casei lui Happy. Daca alegi Optiunea 2, va aparea un ecran care iti va spune ca

ai ales raspunsul corect si vei castiga o stea; daca alegi optiunea corecta din prima incercare, fericirea ta va creste. Dupa aceea, va ve-ti intoarce in fata casei lui Clara si va aparea urmatoarea sarcina.

A doua sarcina este ca Happy sa mearga la scoala. Trebuie sa navighezi cu Happy de la casa Clarei pana la sediul scolii. Pe drum, puteti sau nu sa treceti pe langa un batran. Daca da, il veti vedea cerandu-va sa il ajutati sa isi gaseasca catelul pierdut. Daca te apropii de el, vei avea de ales. Optiunea 1 este sa refuzati: "Nu, voi intarzia la scoala". Optiunea 2 este de a accepta: "Da, voi veni sa-ti caut catelusul". Daca alegi optiunea 1, va aparea un ecran care iti va spune ca ai luat decizia corecta si ca vei putea merge in continuare la scoala. Daca alegeti optiunea 2, va aparea un ecran care va va spune ca ati luat o decizie gresita si va aparea o imagine a lui Happy pe un afis cu un copil disparut. In acest caz, va trebui sa reincepeti jocul de la prima sarcina.

Odata ce ajungi la scoala, va trebui sa termini un joc de memorie pentru a intra in incinta acesteia. Dupa ce il veti completa, veti vedea programul clasei dumneavoastra. Va trebui sa faceti clic pe prima clasa si va incepe un videoclip. In videoclip, un profesor abuzeaza emotional de unul dintre colegii de clasa ai lui Happy. Tu, in rolul lui Happy, va trebui sa il consolezi pe copil. Optiunea 1 este: "Imi pare rau. Tuturor li se intampla sa aiba emotii. Profesorul nu a avut dreptate. Ar trebui sa vorbesti cu consilierul elevilor". Optiunea 2 este: "Nu plange! Nu este mare lucru. Profesorii se supara pe noi, este normal si se intampla tot timpul". In acest caz, optiunea 2 este alegerea gresita. Daca o alegeti, va aparea un ecran care va va spune ca ati gresit, iar fericirea dumneavoastra va scadea. Veti fi apoi readus la ecranul cu programul orelor de curs. Daca alegeti Optiunea 1, va aparea un ecran care va va spune ca ati ales raspunsul corect, veti castiga o stea, iar daca alegeti optiunea corecta din prima incercare, fericirea dumneavoastra va creste. Apoi, veti fi readus la ecranul cu programul clasei, unde va trebui sa alegeti a doua clasa.

Dupa ce ati ales clasa de sport, veti vedea ca Happy se afla in vestiar. Happy se uita in jur si ii vede pe ceilalti colegi de clasa schimbandu-si hainele. Apare un ecran cu silueta lui Happy si cu o intrebare: "Ce locuri din corpul tau pot fi atinse sau poti arata altor persoane?". Dand click pe maini, picioare si cap, partile respective devin verzi. Daca atingeti zona pieptului sau zona bazinului, aceasta va deveni rosie si va aparea o explicatie. Dupa aceea, puteti continua la ora de sport.

Va rula un videoclip in care, in timp ce joaca baschet, Happy observa un baiat trist pe marginea terenului de joaca. Dupa ce baiatul ii impartaseste faptul ca parintii lui intarzie sa vina sa-l ia, asa cum fac intotdeauna, Happy trebuie sa-i dea un sfat. Optiunea 1 este: "Este normal. Se intampla cu parintii. Nu stii drumul spre casa? Daca as fi in locul tau, m-as duce singur acasa pe jos". Optiunea 2 este: "Nu este in regula. Nu ar trebui sa astepti singur atat de mult timp. Hai sa ne intoarcem la scoala ca sa-i spunem profesorului tau". Daca alegi optiunea 1, va aparea un ecran care iti va spune ca gresesti, iar fericirea ta va scadea. Veti fi apoi readus la ecranul cu programul orelor de curs. Daca alegeti Optiunea 2, va aparea un ecran care va va spune ca ati ales raspunsul corect, veti castiga o stea, iar daca alegeti optiunea corecta din prima incercare, fericirea dumneavoastra va creste.

Apoi veti fi readus pe harta. Va aparea noua sarcina. Va trebui sa navigati Happy pana la ora de teatru, in primul rand, luand autobuzul. Asadar, va trebui sa mergeti de la scoala pana la statia de autobuz. Odata ce ajungeti in statia de autobuz, va incepe un videoclip cu Happy urcand in autobuz. In autobuz, Happy va fi atins de un strain. Tu va trebui sa alegi cum reactioneaza Happy. Optiunea 1 este: "Striga imediat dupa ajutor, anunta soferul autobuzului". Optiunea 2 este: "Pleci, te duci acasa si nu spui nimanui despre povestea asta rusinoasa". Daca alegi optiunea 2, va aparea un ecran care iti va spune ca ai ales un raspuns gresit, iar fericirea ta va scadea. Apoi vei fi readus la ultimul punct de control, langa locul de joaca, si va trebui sa ajungi din nou la statia de autobuz. Daca alegi optiunea 1, va aparea un ecran care iti va spune ca ai ales raspunsul corect, vei castiga o stea, iar daca alegi optiunea corecta din prima incercare, fericirea ta va creste. Vei cobori in urmatoarea statie de autobuz si va trebui sa mergi pe jos pana la teatru.

Cand ajungi la cladirea teatrului, vei vedea o femeie langa ea, care te va intreba daca vrei bomboane. Daca va decideti sa va apropiati de ea, va trebui sa faceti o alegere. Optiunea 1 este sa accepti: "Da, arata delicios si doamna pare draguta". Optiunea 2 este sa refuzati: "Nu, multumesc. Nu va cunosc". Daca alegeti optiunea 1, va aparea un ecran care va va spune ca ati luat o decizie gresita si va aparea o imagine a unei ambulante. Va trebui sa reincepeti jocul de la prima sarcina/misiune. Daca alegeti Optiunea 2, va aparea un ecran care va va spune ca ati luat decizia corecta si veti putea continua la ora de teatru.

Odata ce intrati in teatru, va incepe o inregistrare video. Happy va vedea cum unul dintre ceilalti copii este agresat. Va trebui sa alegeti ce ar trebui sa faca Happy. Optiunea 1 este: "Nu, e mai bine sa nu intervina". Optiunea 2 este: "Voi raporta invatatorului ce se intampla". Daca alegeti optiunea 1, va aparea un ecran care va va spune ca ati gresit, iar fericirea dumneavoastra va scadea. Veti fi intors la statia de autobuz si va trebui sa mergeti din nou pe jos pana la cladirea teatrului. Daca alegi optiunea 2, va aparea un ecran care iti va spune ca ai ales raspunsul corect, vei castiga o stea, iar daca alegi optiunea corecta din prima incercare, fericirea ta va creste. Dupa aceea, incepe repetitia.

Va incepe o inregistrare video cu Happy si un alt copil repetand o scena. Tony, celalalt copil, nu si-a invatat replicile si profesorul il cearta, dupa care Tony se duce in spatele perdelelor si plange pentru ca el crede ca profesorul a facut asta intentionat. Happy trebuie sa il consoleze. Optiunea 1 este: "Profesorul are dreptate. Sa vorbim cu ea si sa-i cerem sfaturi despre cum sa invete replicile mai usor". Optiunea 2 este: "Sunt de acord cu tine! Profesoara a facut-o intentionat". Daca alegeti optiunea 2, va aparea un ecran care va va spune ca ati ales un raspuns gresit, iar fericirea dumneavoastra va scadea. Apoi veti fi readus in fata cladirii teatrului. Daca alegi optiunea 1, va aparea un ecran care iti va spune ca ai ales raspunsul corect, vei castiga o stea, iar daca alegi optiunea corecta din prima incercare, fericirea ta va creste. In acest caz, va veti intoarce pe harta si va aparea urmatoarea sarcina.

Ultima sarcina este sa mergi la casa prietenului tau, ca sa va puteti juca impreuna. Va trebui sa il ghidezi pe Happy de la teatru pana la casa prietenului lor. Cand ajungeti la casa va incepe un videoclip. Happy se joaca cu Alex, cand ii aud pe parintii lui Alex certandu-se, urmat de tatal care vine separat la copii si il palmuieste pe Alex. Happy se intoarce repede acasa. Inainte de a intra in casa, Happy trebuie sa aleaga daca este bine sa le impartaseasca parintilor sai ce s-a intamplat in casa lui Alex. Optiunea 1 este: "A fost rau. Voi pastra secretul si nu voi spune nimanui ce s-a intamplat". Optiunea 2 este: "Le voi spune parintilor mei ce s-a intamplat in casa lui Alex. Ar trebui sa chemam pe cineva sa ne ajute". Daca alegeti optiunea 1, va apare un ecran care va va spune ca ati gresit, iar fericirea dumneavoastra va scadea. Vetii fi intors la ultimul punct de control, in fata teatrului. Daca alegeti Optiunea 2, va apare un ecran care va va spune ca ati ales raspunsul corect, veti castiga o stea, iar daca alegeti optiunea corecta din prima incercare, fericirea dvs. va creste.

Dupa indeplinirea ultimei sarcini, jocul se va incheia. Va rula un videoclip cu Happy sarbatorind alaturi de ceilalti copii.

3.4. Intrebari frecvente

Q	Pot juca doi sau mai multi copii in acelasi timp?
A	Nu. Jocul trebuie jucat individual, deoarece exista un intreg set de precautii pe care profesionistul trebuie sa le considere in interactiunea copilului cu jocul. In plus, este important ca copilul sa se identifice cu personajul din joc si sa se puna in rolul acestuia, iar acest lucru ar trebui facut individual.
Q	Pot juca jocul copiii fara cunostinte prealabile?
A	Da. Unul dintre scopurile jocului este de a le oferi copiilor noi cunostinte despre abuzul si maltratarea copiilor intr-un mod jucaus.
Q	Poate pierde copilul in joc?
A	Nu. De fiecare data cand copilul da un raspuns gresit in ciuda scaderii nivelului de fericire, se intoarce la ultimul punct de control, ceea ce ii permite sa indeplineasca din nou sarcina.
Q	In cazul in care un copil nu da raspunsurile corecte, ar trebui ca profesorul/profesionistul sa explice conceptul mai departe?
A	Da. Profesorul va putea sa explice mai bine motivul raspunsului gresit, folosindu-se de cunostintele sale despre subiect si respectand stadiul de dezvoltare al copilului.
Q	Daca un copil cere ajutor, ar trebui sa intervina profesorul/profesionistul?
A	Profesorul/profesionistul poate interveni intr-un mod neutru si il poate face pe copil sa se simta inteles, clarificandu-i indoilele. Acesta este motivul pentru care sunt esentiale anumite cunostinte prealabile ale profesionistului pe anumite subiecte.
Q	Pot copiii sa-l joace acasa?
A	Da, dar este recomandat sa fie jucat sub supravegherea unei persoane cu experienta in domeniu/tematica.
Q	Poate un copil sa renunte la joc?
A	Da, dar este de datoria profesorului/profesionistului sa inteleaga de ce copilul nu vrea sa termine jocul.
Q	In cazul in care copilul da intotdeauna un raspuns gresit la o situatie, ar trebui sa intervina profesorul/profesionistul?
A	Da. Invatatorul/profesionistul ar trebui sa intervina si sa clarifice problema in cauza cu copilul, pentru a-l face sa inteleaga raspunsul corect.
Q	Daca jocul se intrerupe, ce pot face?

A	Verificati conexiunea la internet. Aveti nevoie de o conexiune buna la internet pentru a juca acest joc. Dupa ce ati restabilit conexiunea buna la internet, trebuie sa reporniti jocul prin intermediul browserului.
Q	Daca copilul nu poate trece la urmatorul scenariu pentru ca jocul s-a blocat, ce pot face?
A	Verificati conexiunea la internet si reporniti jocul.
Q	Poate fi oprit jocul in orice moment si reluat mai tarziu?
A	Daca lasati jocul deschis pe dispozitivul pe care il jucati, acesta poate fi continuat; nu exista nicio optiune de salvare a progresului dupa inchiderea jocului.
Q	Poate fi salvat jocul?
A	Jocul nu este legat de conturile personale, asa ca progresul si rezultatele individuale nu pot fi salvate.
Q	Daca jocul se blocheaza, trebuie sa o luam de la capat?
A	Da, trebuie sa o iei de la capat. Jocul nu este legat de conturile personale si nu recupereaza continutul individual si progresul jocului daca se intampla ceva. Daca va confruntati cu blocaje repetate in timpul jocului sau la pornirea jocului, este posibil ca configuratia grafica actuala a computerului dvs. sa nu fie compatibila cu jocul. Incercati sa descarcati cel mai recent driver al placii video pentru sistemul dvs., sa instalati cateva actualizari simple sau sa ajustati setarile grafice.

3.5. Metode de transferabilitate si durabilitate

Sustenabilitatea jocului

Jocul va fi disponibil pentru utilizare timp de cel puțin 5 ani după încheierea oficială a proiectului Co-Happiness, în august 2021.

Cooperari strategice

Pentru a exploata pe deplin jocul, se pot forma cooperari strategice cu o gama larga de organizatii si persoane-cheie din domeniile aplicabile. Domeniile in care jocul va fi eficient si eficace sunt toate domeniile in care pot fi contactati copii cu varste cuprinse între 6 si 9 ani. Cooperarile strategice ar putea fi (1) colaborari cu organizatii autonome din diferite contexte sociale si culturale, in cadrul carora persoanele-cheie pot fi instruite (formare de formatori) pentru a utiliza jocul si a-l aplica in rețeaua lor, (2) colaborari cu organizatii-umbrela din sectorul educatiei, care ar putea disemina jocul si instrui scolile si profesorii, (3) colaborari cu organizatii umbrela din sectorul ingrijirii si asistentei sociale, care ar putea disemina jocul, si (4) colaborari cu municipalitati care ar putea utiliza jocul ca parte a programelor lor de prevenire a abuzului si neglijarii copiilor si ar putea disemina jocul la scara larga, de exemplu in centrele comunitare municipale. In plus, jocul va fi disponibil in toate limbile pentru a fi utilizat in cadrul altor proiecte UE care lucreaza pe tema abuzului si neglijarii copiilor.

Conexiuni strategice cu alte metode de *bune practici*

Pentru a oferi o abordare mai holistica in ceea ce priveste constientizarea de catre copii a limitelor si a modului de recunoastere a abuzului si a neglijarii copiilor, se pot face conexiuni strategice cu alte *bune practici* care se concentreaza pe acelasi obiectiv prin utilizarea unei alte metode. Iata cateva exemple: (1) *Kiku si mana*, cunoscuta si sub numele de *Regula lenjeriei*, care ii ajuta pe parinti sa le explice copiilor lor ce parti ale corpului pot fi sau nu pot fi atinse, iar copilul invata in timp ce

se joaca, (2) jocul de societate "Let's Prevent! Aventurile lui Buzio si Coral", care ii invata pe copii despre abuzul sexual si cum sa reactioneze in astfel de situatii, sau (3) emisiuni TV si programe TV scolare destinate copiilor, cum ar fi 'Het Klokhuis' din Tarile de Jos, care se concentreaza pe educarea copiilor si pe sensibilizarea acestora cu privire la diferite subiecte, si pare foarte eficient in atingerea acestui obiectiv.

Utilizarea jocului in combinatie cu aceste *bune practici* dezvoltate anterior - care se concentreaza toate pe imbunatatirea bunastarii copiilor, pe prevenirea abuzului si neglijarii copiilor si pe sensibilizarea copiilor cu privire la modul in care trebuie sa reactioneze cu intelegere in aceste situatii - ar putea contribui la consolidarea cunostintelor necesare copiilor pentru a recunoaste din timp abuzul si neglijarea si pentru a actiona in mod corespunzator.

Metode de exploatare in contexte profesionale

Jocul va fi disponibil pentru diseminare intr-o gama larga de contexte profesionale. Pentru a disemina jocul in (de exemplu) syndicatele profesorilor, syndicatele parintilor, autoritatile educationale regionale/locale sau in alte retele sau syndicate, exista mai multe optiuni. Profesioniștii, syndicatele sau organizatiile ar putea, de exemplu, sa plaseze link-ul jocului pe propriul site web, impreuna cu ghidul de formare privind modul de utilizare a jocului, ambele in limba preferata. Jocul si ghidul de formare pot fi gasite pe site-ul web www.co-happiness.eu, iar formarea la rubrica Materiale de formare - Program pe site-ul web al proiectului mentionat mai sus. Daca se doreste sau daca este necesar, unul dintre partenerii (nationali) din consorțiul Co-Happiness ar putea fi, de asemenea, solicitat sa asigure formarea privind modul de utilizare a jocului, sa impartaseasca mai multe informatii despre proiectul Co-Happiness sau despre utilizarea jocului sau sa raspunda la intrebari privind diseminarea jocului. In calitate de coordonator al proiectului Co-Happiness, Stichting Dona Daria din Tarile de Jos va fi intotdeauna deschis pentru intrebari si va oferi sprijin atunci cand este necesar.

3.6. Evaluarea formarii

Scalele de autoevaluare pentru colectarea opiniilor si evaluarilor obiective reprezinta o metoda obisnuita in diverse domenii de cercetare. De exemplu, se pot utiliza scale in care indivizii evalueaza un joc fara influenta externa prin intermediul raspunsurilor date intr-un chestionar. Dintre acestea, una dintre cele mai utilizate este scala Likert, in care respondentul indica la fiecare intrebare gradul de acord sau dezacord cu privire la ceva, cu o scala cu cinci niveluri (cele mai frecvente fiind: total dezacord, dezacord, neutru/indiferent, de acord, total de acord). In Game Design, aceste scale reprezinta un instrument de colectare a evaluarilor despre joc, fie in timpul procesului de productie, colectand evaluari din partea echipei ca modalitate de identificare a punctelor care trebuie imbunatatite sau corectate; fie dupa ce jocul a fost lansat, pentru a analiza receptivitatea acestuia.

Structura chestionarelor consta in:

- 1) instructiuni initiale privind modul de completare,
- 2) intrebarile propriu-zise,
- 3) un camp deschis si optional, in care respondentii pot scrie consideratii despre chestionarul in sine, oferind feedback cu privire la experienta lor de utilizare a acestuia.

In cazul Jocului " Happy on a mission", ar fi util ca profesorii/profesionistii sa evalueze criteriile de mai jos cu privire la formare si la jocul prezentat in cadrul formarii, folosind o scala de evaluare in 5 puncte pentru a indica cat de multumiti sunt de joc (de la 1 foarte nemultumit la 5 foarte multumit).

De exemplu, profesionistii pot construi un:

- ! **Chestionar privind satisfactia profesorilor cu privire la jocul "Happy on a mission"**

Va rugam sa evaluati criteriile enumerate mai jos cu privire la jocul "Happy on a mission", folosind o scala de evaluare in 5 puncte pentru a indica in ce masura sunteti multumit sau nemultumit de fiecare aspect descris mai jos. Selectati numarul care se aplica.

1= Foarte nemultumit

2= Nemultumit

3= Neutru

4= Satisfacut

5= Foarte multumit

De exemplu, "Foarte multumit" de "Precizia materialului pentru profesori/formatori" sau "Foarte nemultumit" de "Utilitatea continutului pentru profesori/formatori".

1. Aspecte care trebuie evaluate					
Precizia materialului pentru profesori/profesionisti	1	2	3	4	5
Utilitatea continutului pentru profesori/profesionisti	1	2	3	4	5
Adecvarea jocului in raport cu aspectele legate de maltratare si abuz sexual	1	2	3	4	5

Relevanta sarcinilor de joc acest subiect	1	2	3	4	5
Usurinta de utilizare a diferitelor etape ale jocului	1	2	3	4	5
Metodologia jocului de prevenire/constientizare si protectie a copiilor	1	2	3	4	5
Pedagogie/Cunostintele pe care jocul le ofera copiilor	1	2	3	4	5

2. Ati folosi acest joc ca instrument la locul de munca si cu copiii cu care lucrati? Daca da, va rugam sa justificati?	DA	NU
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MULTUMESC!

●! Chestionar privind satisfactia copiilor cu privire la jocul "Happy on a mission"

Va rugam sa evaluati criteriile enumerate mai jos cu privire la jocul "Happy on a mission", folosind o scala de evaluare in 5 puncte pentru a indica in ce masura sunteti multumit sau nemultumit de fiecare aspect descris mai jos. Selectati numarul care se aplica.

1= Foarte nemultumit, 2= Nemultumit, 3= Neutru, 4= Satisfacut, 5= Foarte multumit.

1. Aspecte care trebuie evaluate					
Mi-a placut sa joc jocul	1	2	3	4	5
Jocul este usor de jucat	1	2	3	4	5
Am invatat ceva astazi cu acest joc	1	2	3	4	5
Profesorul/profesionistul m-a ajutat pe parcurs in timpul jocului	1	2	3	4	5

2. I-ai spune unui prieten sa joace acest joc cu profesorii lor? De ce?

MULTUMESC!

Eficacitatea programelor ar putea fi evaluata nu numai in ceea ce priveste gradul de satisfactie al participantilor, ci si prin analiza daca programul a atins obiectivele pentru care a fost conceput.

Prin urmare, evaluarea sa poate include daca au existat schimbari in cunostintele persoanelor care au jucat jocul. Se poate construi un chestionar pe baza cunostintelor pe care jocul urmareste sa le ofere copiilor. Continutul intrebarilor poate fi legat de temele jocului.

Pentru culegerea datelor, se poate utiliza un chestionar construit cu intrebari cu alegere multipla pentru a obtine datele necesare pentru a evalua cunostintele prealabile ale copilului cu privire la maltratare si abuz sexual. Acest proces are loc in 3 momente: in primul rand, se aplica chestionarul (pre-test) pentru a identifica cunostintele anterioare ale copiilor; in al doilea rand, se realizeaza jocul cu acestia; si, in cele din urma, se aplica chestionarul a doua oara (post-test), acesta putand fi in termen de 3 luni. Prin aceasta intentionam sa masuram cantitatea de informatii invatate cu privire la credintele si faptele importante despre abuzul asupra copiilor si, de asemenea, cunostintele si abilitatile care ar putea preveni abuzul.

De exemplu, profesionistii/profesorii pot dezvolta un:

- ! **Chestionar pentru copil pentru a evalua cunostintele acestuia (inainte si dupa ce a jucat jocul):**

Veti gasi cateva propozitii care reprezinta ideile altor copii. Pentru fiecare dintre ele, am dori sa ne spui daca crezi ca sunt **adevarate** sau **false**, **punand** o cruce (X) in raspunsul pe care il consideri cel mai potrivit; **daca nu stii**, poti alege raspunsul "Nu stiu", **punand un X**.

	Adevarat	Fals	Nu stiu.
--	----------	------	----------

1.! Un strain este o persoana pe care o cunoastem.			
2.! Un strain poate fi un barbat sau o femeie, un batran sau un tanar, o persoana de orice culoare sau din orice grup social.			
3.! Daca ma ratacesc pe strada sau in alta parte, trebuie sa cer ajutorul unui adult.			
4.! Toti strainii iti pot face rau, dar daca cineva in care ai incredere iti prezinta un strain - acel strain poate deveni un prieten; daca cineva pe care il iubesti si in care ai incredere nu iti prezinta un strain, nu ar trebui sa vorbești niciodata cu el de unul singur.			
5.! Daca un strain imi spune: "Mama ta m-a rugat sa vin sa te iau de la scoala pentru ca intarzie", ma duc cu ea/el.			
6.! Pot sa dau informatii personale (de exemplu, numele, adresa, numele scolii) unei persoane necunoscute.			
7.! Pot spune "Nu" unui adult daca face ceva care ma face sa ma simt prost.			
8.! Corpul meu are parti intime care sunt protejate de lenjeria mea intima si care nu pot fi atinse de nimeni.			
9.! Este in regula ca cineva sa-ti fotografieze partile intime.			
10.!Daca cineva ma atinge intr-un mod care nu-mi place, trebuie sa spun imediat unui adult in care am incredere.			
11.!Intotdeauna trebuie sa pastrez toate secretele.			

<p>12. In scoala, daca un adult imi face ceva rau unui prieten sau mie, nu ar trebui sa ma duc sa vorbesc cu un alt adult de incredere (de exemplu, un consilier sau parintii).</p>			
<p>13. Daca un prieten este ranit de un adult, ar trebui sa ma duc sa vorbesc cu parintii mei si sa le explic ce s-a intamplat.</p>			

Va multumesc!

4. Concluzie

Obiectivul general al formarii pentru actorii din comunitate si al jocului "Co-Happiness" a fost acela de a oferi instrumente inovatoare si utile comunitatii pentru a sprijini prevenirea si combaterea abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor. Urmand abordarile capitalului social si ale eficacitatii colective, aceste instrumente urmaresc sa sporeasca implicarea comunitatii in prevenirea si combaterea fenomenului, subliniind faptul ca abuzul si maltratarea copiilor nu este o chestiune privata, ci una publica si ca oamenii nu ar trebui sa ramana spectatori pasivi, ci sa actioneze pentru bunastarea si interesul superior al copilului.

Curriculum-ul de formare care a fost dezvoltat include informatii si resurse pentru diferitele aspecte ale fenomenului, inclusiv informatii generale despre abuzul si maltratarea copilului, cadrul legal european si national si sistemul de protectie, dinamica dintre copil si familie, perspectiva copilului, responsabilitatea sociala, precum si prevenirea si interventia. Avand in vedere faptul ca formarea se adreseaza unei mari varietati de actori comunitari, cum ar fi educatorii pentru copilaria timpurie (gradinite), practicienii, parintii, profesorii, familiile, cartierele, comunitatile locale si alte persoane implicate in procesul de educare a copiilor, a fost de o importanta vitala includerea tuturor informatiilor necesare pentru a dota publicul tinta cu cunostinte, informatii practice si abilitati pentru a putea identifica si gestiona cazurile de abuz si rele tratamente aplicate copiilor.

Formarea constituie o baza pentru ca profesionistii sa se familiarizeze cu diferitele aspecte ale fenomenului si sa exploreze in continuare elementele acestuia, precum si sa se pregateasca pentru a aborda cazuri relevante. Co-Happiness isi propune sa acopere eventualele lacune existente in materie de formare si dezvoltare profesionala continua in ceea ce priveste prevenirea relelor tratamente aplicate copiilor, nu numai prin intermediul formarii mentionate anterior, ci si prin jocul Co-Happiness, care a fost dezvoltat si care constituie un instrument util pentru a implica copiii in discurs. Jocul, jucat de copii sub indrumarea adultilor, ofera stimulentele pentru a incepe conversatii

relevante și pregătește copilul să identifice și să gestioneze situațiile relevante. Acesta constituie un instrument inovator, prietenos cu copilul, care îl sprijină să învețe într-un mod ludic. Jucând jocul, copilul va învăța despre diferite tipuri de abuz și va putea distinge cazurile care indică rele tratamente aplicate copiilor de cele care nu indică rele tratamente, pregătindu-i în același timp pe copii cu privire la modalitățile de reacție în aceste cazuri, precum și cu privire la sprijinirea colegilor lor care sunt (potențiale) victime. În plus, acesta oferă un instrument pentru profesioniști, sprijinindu-i în ghidarea copiilor și învățându-i despre acest fenomen într-un mod inteligent.

Ambele instrumente prezentate în acest ghid constituie un material de sprijin pentru profesioniștii din domeniul copilăriei timpurii și pentru membrii activi ai comunității pentru a lua atitudine în prevenirea abuzului, neglijării și maltratării copiilor. Prin consolidarea capitalului social și a legăturilor comunitare, precum și prin creșterea competențelor parentale și a legăturilor familiale, factorii de prevenire față de acest fenomen sunt, de asemenea, sporiti ⁵.

De asemenea, instrumentele prezentate au ca scop creșterea numărului de cazuri raportate, astfel încât agențiile de protecție a copilului să poată interveni și să gestioneze mai rapid incidentul respectiv. Co-Happiness îl plasează pe copil într-un rol mai centrat, încurajând reacția și rolul activ al copilului nu numai în identificarea cazurilor de rele tratamente, ci și în sprijinirea colegilor săi în cazul în care aceștia sunt o -potențială- victimă. În plus, proiectul evidențiază și urmărește importanța investiției în practici deschise și inovatoare într-o eră digitală pentru a-și atinge obiectivul principal. Jucând jocul dezvoltat, copiii își vor cultiva abilitățile critice, tehnologice și digitale, conceptualizând în același timp cunoștințele ce urmează a fi transferate. Jocul Co-Happiness Game, care poate fi jucat în contextul programei școlare, sprijină educatoarii să îmbunătățească abilitățile de comunicare și de prevenție ale copiilor.

⁵ Dinesh Sethi, Yongjie Yon, Nikesh Parekh, Thomas Anderson, Jasmine Huber, Ivo Rakovac & Franziska Meinck, *Raport european privind prevenirea rețelor tratamente aplicate copiilor* (Danemarca, Organizația Mondială a Sănătății - Biroul Regional pentru Europa, 2018).

5. Bibliografie

Aguiar, Bernardo, Walter Correia si Fábio Campos. "Uso da escala likert na análise de jogos". *Salvador: SBC-Proceedings of SBGames Anais 7* (2011): 2.

Alvarez, Maria-João, et al. "Evaluarea proiectului integrat pentru prevenirea abuzului sexual (PIPAS): studiu preliminar". *Psychologica* 52 (2010): 231-252.

Ana Sequeira, *A audição da criança vítima de abuso sexual no sistema judicial português: as práticas atuais e as modificações necessárias, na perspetiva de magistrados e psicólogos forenses* (2014).

Angela Rodrigues, "A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses". Teza de doctorat.(2016).

Camargo, Elisana Ágatha Iakmiu si Rosangela Aparecida Pimenta Ferrari. "Adolescenti: cunostinte despre sexualitate inainte si dupa participarea la birourile de prevenire". *Ciência & Saúde Coletiva* 14 (2009): 937-946.

Cezario, Taynara Lais Pereira si Catiana Leila Possamai Romanzini. "Escala de satisfactie pentru utilizarea jocurilor de jocuri video pentru studenti". *Caderno de Educação Física e Esporte* 12.2 (2014): 31-37.

Dalmoro, Marlon si Kelmara Mendes Vieira. "Dilemas na construção de escalas Tipo Likert: o número de itens e a disposição influenteaza rezultatele?". *Revista gestão organizacional* 6.3 (2013).

Sethi, Dinesh, Yon, Yongjie, Parekh, Nikesh, Anderson, Thomas, Huber, Jasmine, Rakovac, Ivo si Franziska Meinck, *Raport european privind prevenirea relelor tratamente aplicate copiilor*. Danemarca: Organizatia Mondiala a Sanatatii - Biroul Regional pentru Europa, 2018, https://www.euro.who.int/_data/assets/pdf_file/0017/381140/wh12-ecm-rep-eng.pdf.

Exemplos de escalas de likert. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://www.questionpro.com/blog/pt-br/exemplos-de-escalas-likert/>.

Figueiredo, Nicole Christine Alves. *Haideti sa prevenim! As aventuras do Búzio e da Coral: joc de prevenire primara a abuzului sexual pentru copii intre 6 si 10 ani*. Diz. (2015).

Joana Conceição, "Ética e Prática Profissional nas Comissões de Proteção de Crianças e Jovens" (Disertatie de masterat in psihologie comunitara, Protectia copiilor si tinerilor in situatii de risc. Lisabona: ISCTE - Instituto Universitario de Lisboa, 2017).

Jones, Christian, et al. "Un joc serios pentru prevenirea abuzului sexual asupra copiilor: o evaluare a lui Orbit". *Child Abuse & Neglect* 107 (2020): 104569.

José Duarte, "O jogo e a criança" (teza de doctorat, 2009).

Luiziana Schaefer, Silvana Rossetto si Christian Kristensen, "Perícia psicológica no abuso sexual de crianças e adolescentes" *Psicologia: Teoria si cercetarea*, 28(2), (2012): 227-234.

Magda Franco si Margarete Zampieri, et. al. *Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem* (Brazilia: Congresso Nacional da Educação) Retirado de: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf

Nadima Toscani, António Santos, Leonardo Tonial, Marcio Chazan, Adília Wiebbelling si Adelina Mezzari. "Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas" *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11, (2007): 281-294.

Questionários de satisfaction. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://mindminers.com/blog/perguntas-de-pesquisa-de-satisfacao/>

Rute Agulhas si Joana Alexandre, *Audição da Criança - Guia de Boas Práticas* (Conselho Regional de Lisboa da Ordem dos Advogados, 2017).

Tutty, Leslie M. "The revised Children's Knowledge of Abuse Questionnaire: Dezvoltarea unui instrument de masurare a intelegerii de catre copii a conceptelor de prevenire a abuzului sexual". *Social Work Research* 19.2 (1995): 112-120.

Yılmaz, Yasin, si Fulya Cenkseven Önder. "Adaptarea in limba turca a chestionarului de cunoastere a abuzului pentru copii - revizuit (CKAQ-R): Studiu de validitate si fiabilitate". *Elementary Education Online* 19.1 (2019): 384-392.