

IO3 Introduzione e indice del corso di formazione

"Happy In Missione"



CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ciao!

***Mi chiamo Happy e nelle seguenti diapositive
 presenterò il progetto Co-Happiness e il
 programma di formazione IO3.***



1. Presentazione del progetto e del programma formativo



Questa presentazione fa parte del progetto Co-Happiness e integra l'Output Intellettuale 3.

Al suo interno, daremo una breve panoramica del progetto e presenteremo il programma di formazione IO3.

Il programma di formazione è composto da sette parti (diversi gruppi di diapositive e documenti).

Nella parte 0, faremo una breve presentazione dell'indice globale (diapositiva successiva) e una panoramica generale degli scopi e degli obiettivi del progetto e del programma di formazione (diapositive successive).

Nella parte 1, presenteremo il contesto che sottolinea il progetto e il gioco "Happy in Missione".

Nella parte 2, descriveremo in dettaglio la struttura del gioco e forniremo indicazioni per il suo utilizzo.

Nella parte 3, forniremo consigli per l'applicazione di gioco.

Nella parte 4, c'è una libreria con documenti di supporto.

Nella parte 5, c'è la valutazione iniziale e finale.

Nella parte 6, c'è la struttura del programma di formazione.

Indice globale

(include altri file e gruppi di diapositive / documenti oltre a questa presentazione)

Parte 0

1. **Presentazione del progetto e del programma di formazione**

(le parti seguenti verranno presentate su file / diapositive differenti)

Parte 1

1. Risultati di apprendimento
1. Lezione 1 - Presentazione dei risultati / prodotti del progetto
2. Lezione 2 - Presentazione della rilevanza del gioco nell'approccio agli studenti
3. Lezione 3 - Impostazione del gioco come strumento per la diagnosi precoce in caso di abusi e maltrattamenti sui minori

Parte 2

1. Risultati di apprendimento
2. Lezione 1 - Presentazione delle caratteristiche generali del gioco

Parte 3

1. Risultati di apprendimento
2. Lezione 1 - Presentazione di raccomandazioni

Parte 4

1. **Biblioteca**

Parte 5

1. **Valutazioni**

Parte 6

1. **Struttura del corso di formazione**

1. Presentazione del progetto e del programma di formazione

Nelle prossime diapositive presenteremo il progetto Co-Happiness e il programma di formazione Intellectual Output 3.



- Il progetto Co-Happiness è stato finanziato nell'ambito del Programma Erasmus + 2018 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices: Strategic Partnerships in the Sector of Adult Education;
- Questo progetto ha 9 partner di progetto da 6 paesi dell'UE - (Paesi Bassi, Portogallo, Finlandia, Grecia, Italia e Romania);
- Il progetto include 5 Intellectual Outputs, essendo il terzo, quello che include questa presentazione e al suo interno, il programma di formazione.

1. Presentazione del progetto e del programma di formazione

(Partners)



- St. Dona Daria
 - Inthecity Project Development
 - Cooperatieve Vereniging Pressure Line U.A.
 - Aproximar – Cooperativa de Solidariedade Social, CRL
 - Amadora Inova – Amadora Inovation, E.M. Unipessoal Lda
 - Diakonia – ammattikorkeakoulu
 - San Giuseppe Onlus - Italia
 - Asociatia Start Pentru Performanta
 - KMOP – Kentro Merimnas Oikogeneias Kai Paidiou
- Paesi Bassi
- Portogallo
- Finlandia
- Italia
- Romania
- Grecia

1. Presentazione del progetto e del programma di formazione



Co-Happiness è un progetto innovativo che mira:

- 1) Promuovere il capitale sociale e l'efficacia collettiva al fine di prevenire abusi e maltrattamenti sui minori, fornendo alla comunità il set necessario di conoscenze, formazione, strumenti e tecniche per riconoscere meglio i segni di abuso e maltrattamento sui minori;
- 2) Consentire ai bambini di segnalare i casi, in modo che le agenzie di protezione dei bambini possano intervenire più rapidamente dalle agenzie di protezione dei bambini;
- 3) Sviluppare un gioco innovativo per prevenire abusi e maltrattamenti sui minori, realizzando un modello di prevenzione efficace senza compromettere il benessere emotivo dei bambini.

La priorità principale del progetto è promuovere l'inclusione sociale creando una serie di metodologie di formazione per favorire il pensiero critico dei bambini sull'abuso e la violenza individuale.

1. Presentazione del progetto e del programma di formazione

Questo progetto ha i seguenti obiettivi specifici:

1. Promuovere un intervento multidisciplinare su abusi e maltrattamenti sui minori;
2. Consentire alle comunità di riconoscere e segnalare situazioni di abuso e maltrattamento sui minori;
3. Sviluppare una ricerca sugli approcci al capitale sociale e all'efficacia collettiva per la protezione dei minori;
4. Fornire consapevolezza su segnali, conseguenze e interventi efficaci;
5. Fornire un pilot di formazione per attori chiave nella comunità;
6. Sviluppare un gioco per computer per la prevenzione e la consapevolezza e pilota.

1. Presentazione del progetto e del programma di formazione

(Intellectual Output 3 - programma della formazione - obiettivi)



Nell'ambito del progetto Co-Happiness e per preparare insegnanti ed educatori a utilizzare il gioco "Happy in Missione", abbiamo sviluppato un corso di formazione come parte dell'intellectual Output 3. I

suoi obiettivi sono:

- Preparare i partecipanti per l'applicazione del gioco online "Happy in missione";
- Cambiare l'ambiente di apprendimento producendo effetti sul "metodo" di insegnamento e, di conseguenza, sulle interazioni in classe;
- Stabilire l'allievo come un partecipante attivo nel processo di apprendimento, trasformando così l'insegnante / accompagnatore in un sostenitore e compagno nel processo;
- Informare / preparare gli allievi sui retroscena del gioco, per presentare la sua struttura, gli obiettivi e le modalità adeguate e corrette in cui il gioco dovrebbe essere giocato.
- Informare sulle raccomandazioni e le salvaguardie relative sia alle azioni di contesto che dovrebbero supportare l'uso del gioco sia alle interazioni che si verificheranno prima e durante il gioco.
- Il corso di formazione è diviso in 3 parti: contesto, utilizzo del gioco e raccomandazioni.

1. Presentazione del progetto e del programma di formazione



In conclusione, il programma di formazione mira anche a:

- Diffondere il progetto Co-Happiness;
- Diffondere i suoi obiettivi, gruppi target, risultati attesi;
- Fornire informazioni su quali teorie e background influenzano questo progetto;
- Fornire un quadro per il gioco come parte di ciò che viene fatto nell'area dei giochi per l'individuazione precoce dei casi di abuso e maltrattamento;
- Consentire al gioco di essere utilizzato come strumento per la diagnosi precoce di casi di abuso e maltrattamento;
- Preparare educatori / professionisti e assistenti a utilizzare il gioco;
- Presentare la struttura del gioco: istruzioni e progressione;
- Presenta consigli per coloro che utilizzano il gioco.

Parte 1

1. Risultati di apprendimento;
2. Lezione 1 - Presentazione dei risultati / prodotti del progetto;
3. Lezione 2 - Presentazione della rilevanza del gioco nell'approccio agli studenti;
4. Lezione 3 - Impostare il gioco come strumento di sensibilizzazione e prevenzione nei casi di abusi e maltrattamenti sui minori.

In questa parte del corso i corsisti potranno:

- Conoscere i risultati / prodotti del progetto fino ad ora;
- Riconoscere l'importanza del gioco nell'individuare situazioni di abuso e maltrattamento;
- Comprendere l'importanza del gioco nel contesto della diagnosi precoce dei casi di abuso e maltrattamento (obiettivi, utilità).



2. Lezione 1 - Presentazione dei risultati/prodotti del progetto

Questi sono alcuni dei prodotti che sono scaturiti dallo sviluppo di questo progetto e saranno presentati in modo più dettagliato nelle diapositive seguenti:

Panoramica Rapporto sul capitale sociale e sugli approcci di efficacia collettiva per prevenire gli abusi sui minori e maltrattamenti

IO2

Programma per prevenire l'abuso e il maltrattamento sui minori

IO4

Guida alle risorse per la prevenzione e la consapevolezza della comunità e dei bambini su abusi e maltrattamenti sui minori

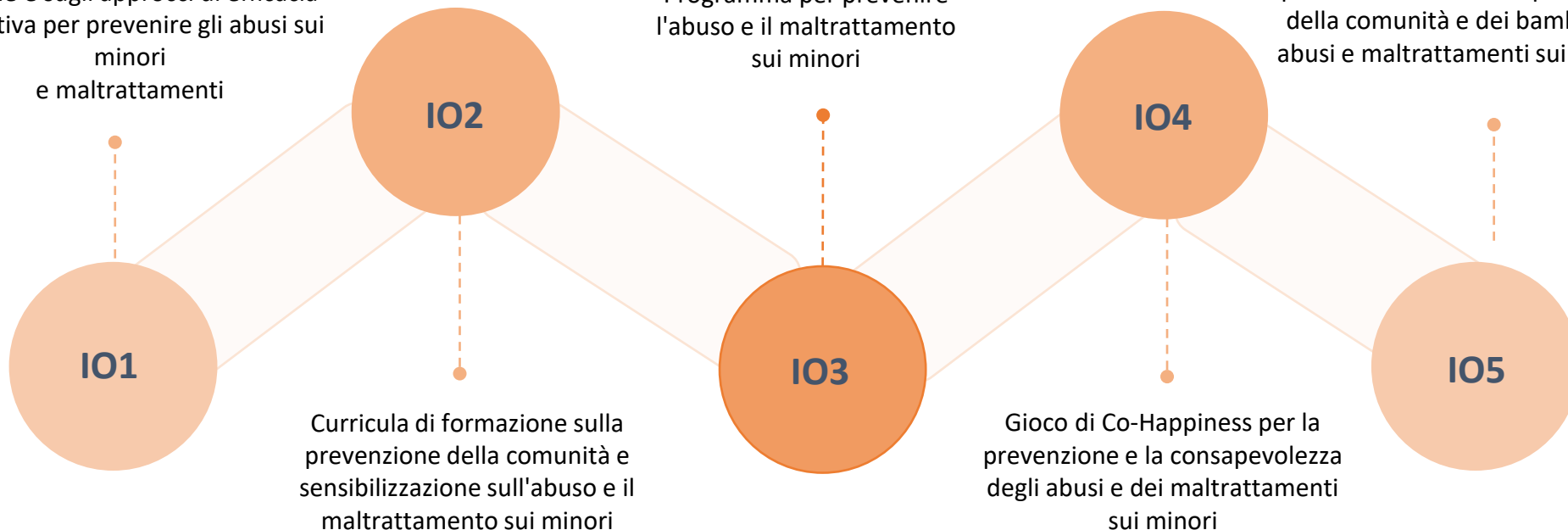
IO1

Curricula di formazione sulla prevenzione della comunità e sensibilizzazione sull'abuso e il maltrattamento sui minori

IO3

Gioco di Co-Happiness per la prevenzione e la consapevolezza degli abusi e dei maltrattamenti sui minori

IO5



2. Lezione 1 - Presentazione dei risultati/prodotti del progetto

Rapporto generale sul capitale sociale e sugli approcci di efficacia collettiva per prevenire gli abusi sui minori e maltrattamento:

Leader: Diak | Co-Leader: KMOP

- Identificare le prove di ricerca sugli interventi di successo esistenti per prevenire l'abuso e il maltrattamento sui minori attraverso il capitale sociale e approcci di efficacia collettiva
- Identificare e compilare buone pratiche ed estrarre contenuti formativi su abusi sui minori e prevenzione del maltrattamento utili per IO2.

Il prodotto finale contiene:

- brevi informazioni sul contesto nazionale;
- pratiche individuate sul capitale sociale;
- approcci di efficacia collettiva per paese, raccomandazioni per i seguenti progetti IO, ma anche alcune raccomandazioni politiche per influenzare i decisori politici.

Curricula di formazione sulla prevenzione della comunità e sensibilizzazione sull'abuso e il maltrattamento sui minori

Leader: Aproximar



Co-Leader: Start Pentru Perfomanta

Un curriculum di formazione per la comunità basato sulla ricerca fatta per IO1. Il curriculum di formazione consente ai gruppi target della comunità di agire e prevenire il maltrattamento sui minori, rendendo così le comunità più resilienti e più sicure per i bambini.



Consulta la libreria del corso [Allegato 1](#) - Qui puoi trovare i curricula

formativi;

Per ulteriori informazioni sul progetto Co-Happiness, visitare il nostro sito

Web [qui](#).

Programma per prevenire l'abuso e il maltrattamento sui minori

Leader: Amadora Inova | Co-Leader: San Giuseppe



Identificare le prove di ricerca sui programmi esistenti incentrati sulle terapie incentrate sul bambino e interventi di maltrattamento sui minori



Al fine di estrarre le informazioni e la struttura necessarie e creare le basi per lo sviluppo il b-learning e il programma di gioco.



Consulta la libreria del corso [Allegato 2](#) - Gli approcci per prevenire l'abuso e il maltrattamento sui minori clicca qui per vedere i principali risultati in ogni paese.

2. Lezione 1 - Presentazione dei risultati/prodotti del progetto

Gioco di co-felicità per la prevenzione e la consapevolezza degli abusi e dei maltrattamenti sui minori

Leader: Inthecity | Co-Leader: Pressure Line

Riguardo al gioco:

- ✓ Per bambini da 6 a 9 anni;
- ✓ Il gioco è progettato per essere utilizzato con la supervisione di adulti per aumentare la consapevolezza del bambino di situazioni che potrebbero avere un impatto sulla sua sicurezza personale e per potenziarlo con la capacità di agire in modo appropriato;
- ✓ Progettato per un significativo programma di B-learning prodotto in IO3.

ALTA QUALITA'



USER FRIENDLY



VISIVAMENTE ATTRAENTE



Il gioco Co-Happiness si basa sulla conoscenza e sull'esperienza dei bambini per rendere più probabile che il contenuto venga compreso e mantenuto.

3. Lezione 2 - Presentazione della rilevanza del gioco nell'approccio agli studenti

Nelle diapositive seguenti si intende presentare in che modo il gioco può funzionare come strumento di prevenzione precoce nei casi di abusi e maltrattamenti sui minori:

- Per i bambini il gioco è un'attività molto seria e può essere paragonata all'attività di un adulto appassionato di ciò che sta facendo, attività in cui ha la sensazione di poter esprimere la propria personalità;
- In altre parole, il bambino che gioca può essere paragonato all'adulto che fa il suo lavoro con passione e che proprio per questo si reca con piacere sul posto di lavoro. Per questo, negli scenari proposti, il bambino è posto al centro della pratica educativa del “gioco”;
- Sentirsi liberi di giocare, sentirsi liberi di scegliere, significa fare del bambino un attore attivo e responsabile, supportato dall'azione educativa dell'adulto che sarà chiamato ad intervenire quando il bambino non ha capito qualcosa, al fine di rafforzare e sviluppare il suo / le sue abilità.



Cosa possono offrire i giochi quando si lavora con i bambini:

I giochi offrono un'opportunità unica per presentare informazioni vitali ai bambini in modo non minaccioso. I bambini sono coinvolti ed entusiasti dai giochi e dalla sfida di trovare soluzioni ai problemi che si pongono. Dando il minor numero di informazioni possibile e facendo domande, i bambini hanno la possibilità di scoprire da soli le risposte.

Cosa possono offrire i giochi:

- I giochi hanno il potenziale per fornire ambienti di apprendimento ideali in quanto facilitano gli spazi di risoluzione dei problemi che utilizzano percorsi di apprendimento continuo per padroneggiare attraverso l'intrattenimento e il piacere;
- Poiché la costruzione di relazioni è un fattore importante per il maltrattamento e la prevenzione degli abusi sui minori, un approccio basato sui giochi ha il potenziale per rafforzare le relazioni sane con i pari e gli insegnanti. La costruzione di relazioni positive è considerata una componente fondamentale della protezione dei minori;
- È importante che i programmi di prevenzione del maltrattamento sui minori coinvolgano attivamente bambini, genitori, insegnanti, funzionari, organizzazioni chiave e la comunità in generale.



Puoi trovare ulteriori informazioni sui giochi nella libreria dei corsi in [Allegato 3](#) e [Allegato 4](#).



Nelle diapositive seguenti si intende presentare come il gioco possa funzionare come strumento per la diagnosi precoce in caso di abusi e maltrattamenti sui minori.



GAMES

Il gioco dovrebbe essere visto come:

- Uno strumento in cui il bambino esprime la propria identità e sviluppa conoscenze e abilità anche le più complesse quali: consapevolezza, riflessività, senso critico, problem solving ed emozione;
- Stabilire un "gioco libero e socializzato" con educatori / professionisti finalizzato a sviluppare capacità cognitive, creative, relazionali ed emotive;
- Mettere il minore al centro della pratica educativa del "gioco": sentiti libero di giocare, sentiti libero di scegliere. Ciò significa renderlo un attore attivo e responsabile, supportato dall'azione educativa dell'educatore / professionista che sarà chiamato ad intervenire quando il bambino non ha capito qualcosa, al fine di rafforzare e sviluppare le proprie capacità.

IL NOSTRO GIOCO

Il gioco “Happy in Missione”:

- È stato progettato per essere utilizzato da bambini con la supervisione di un adulto per aumentare la consapevolezza del bambino di situazioni che potrebbero avere un impatto sulla sua sicurezza personale e per responsabilizzarli con la capacità di agire in modo appropriato;
- è di alta qualità, facile da usare e visivamente attraente per coinvolgere i bambini e fornire loro esperienze emotive in un ambiente a basso rischio attraverso la narrazione presentata nel gioco e l'interazione con il mondo del gioco, i personaggi del gioco e l'immersione nell'audio - ambiente visivo;
- il concetto si basa sul fatto che i bambini usano i giochi per aiutarli a dare un senso al mondo complesso che li circonda. Il gioco Co-Happiness si basa sulla conoscenza e sull'esperienza dei bambini, garantendo così che il contenuto venga compreso e conservato.

Il gioco “Happy in Missione”

Il gioco si concentra sullo sviluppo progressivo degli apprendimenti e delle abilità chiave, in particolare incoraggiando:

lo sviluppo della consapevolezza, riflessione, analisi e valutazione di una situazione;

e migliorando le capacità di prevenzione, le capacità di comunicazione e la fiducia.

Nel fare quanto detto, il gioco costruisce reti di supporto, conoscenza della comunità e responsabilità.

IL NOSTRO GIOCO

Le caratteristiche del gioco lo definiscono un efficace programma di prevenzione, ovvero:

- Promozione di una partecipazione attiva;
- Fruizione di formazione esplicita;
- Adozione di materiale standardizzato;
- Fruizione di formazione per insegnanti.



IL NOSTRO GIOCO

Per quanto riguarda la partecipazione attiva:

I buoni giochi motivano intrinsecamente i giocatori e per progredire è necessaria una partecipazione attiva. Alcune motivazioni comuni per giocare includono immersione, eccitazione, ricompensa e sfida. Questi si combinano per costruire una connessione emotiva tra il giocatore e il gioco; il giocatore ha un senso dell'agenzia; sentono che le loro decisioni contano e fanno la differenza per il mondo di gioco.



Riguardo alla formazione esplicita:

Sebbene i giochi diano al giocatore un senso di agentività, i giochi sono anche un ambiente controllato. Un gioco può guidare l'esperienza del giocatore mantenendo il suo senso dell'agire e la sua immersione nell'ambiente di gioco. Pertanto, i giochi possono fornire una formazione esplicita attraverso esperienze di gioco, conseguenze delle azioni di gioco, tutorial di gioco e formazione just-in-time.

Per quanto riguarda l'utilizzo di materiale standardizzato:

L'ambiente controllato dei giochi per computer consente di standardizzare i materiali. Inoltre, offrono un feedback immediato e possono valutare come i giocatori stanno padroneggiando gli apprendimenti chiave e offrono loro l'opportunità di riprovare, se necessario.

Per quanto riguarda la formazione degli insegnanti:

I giochi di apprendimento sono uno strumento potente per supportare la formazione degli insegnanti. Così come è stato impostato, il programma di formazione mirava a fornire le competenze necessarie per l'utilizzo del gioco in classe.

In questo modo, consente ai professionisti di aumentare le proprie conoscenze in materia e, di conseguenza, utilizzare il gioco come strumento complementare per la diagnosi precoce e la prevenzione degli abusi e dei maltrattamenti sui minori.



1. Parte 2

1. Risultati dell'apprendimento;
2. Lezione 1 - Presentazione delle caratteristiche generali del gioco.

In questa parte del corso i corsisti potranno:

- Riconoscere le parti che compongono il gioco;
- Comprendere il modo in cui funziona il gioco, i suoi obiettivi e scopi;
- Prepararsi a utilizzare il gioco nell'ambito del progetto Co-Happiness.



2. Lezione 1 - Presentazione delle caratteristiche generali del gioco

Il gioco “Happy in Missione” è costruito attraverso un approccio che mira a fornire un ambiente di apprendimento in cui l'utente (bambino) acquisisce la capacità di comprendere atteggiamenti e comportamenti inadeguati e il professionista (insegnante, educatore) acquisisce la capacità di identificare segnali su l'utente che possa rivelare potenziali situazioni di abuso e maltrattamento.

È un gioco di avventura per giocatore singolo, distribuito attraverso tre ambienti (casa, scuola, all'aperto), con situazioni integrate in cui il giocatore naviga nel personaggio principale e svolge una serie di compiti cercando di completare il gioco.



Scopri di più cercando "Pedagogia del gioco e teorie dell'allenamento"

Design del gioco e caratteristiche principali:

Il gioco prevede una serie di caratteristiche che coinvolgono personaggi, ambienti specifici e, all'interno di questi, situazioni. Il personaggio principale (che è interpretato dall'utente / bambino), naviga attraverso questi e al loro interno è esposto a quattro possibili tipi di abuso e maltrattamento: abbandono, abuso morale, abuso sessuale, maltrattamento fisico. Le situazioni sono progettate per consentire al professionista che accompagna il gioco di identificare possibili segnali che possono rivelare uno dei suddetti tipi.

Le caratteristiche principali sono:

- Titolo del gioco: HAPPY IN MISSIONE;
- Gioco di avventura per giocatore singolo con mini-situazioni integrate in cui il giocatore esplora il personaggio principale e svolge una serie di compiti cercando di completare il gioco.



2. Lezione 1 - Presentazione delle caratteristiche generali del gioco



(continua del design e delle caratteristiche principali):

Personaggio principale: un bambino di nome Happy;

Il gioco segue una giornata di Happy, che deve affrontare diverse attività quotidiane, senza diventare triste.

Secondo personaggio del gioco: La guida Joe (un consulente).

(Quando Happy è la figura centrale della situazione, riceve suggerimenti / aiuto dalla guida Joe;

(Quando gli amici felici sono le figure centrali della situazione, Happy dà i consigli.

- La guida Joe fornisce anche suggerimenti e istruzioni su cosa fare / come giocare;
- Ambiente di gioco: casa, città, scuola, siti di attività, case di amici;
- Indicatore vitale: metro della felicità (mele per ricostituire la felicità). In qualsiasi momento durante il gioco, ogni volta che la felicità sta per esaurirsi. La guida Joe consiglierà Happy di rifornirsi. In diversi punti della città ci sono negozi di mele, dai quali il giocatore potrà prendere una mela e rifornirsi. Se il giocatore non si rifornisce, perde la partita.
- Progressione del gioco / ricompense: raccolta di stelle.

(continua del design e delle caratteristiche principali):

Il gioco procede, all'interno degli ambienti, attraverso una serie di situazioni. Questi includono:

- Happy riceve missioni da completare durante il gioco.
- Il giocatore muove Happy attraverso la mappa della città per andare da un luogo all'altro in cui si svolgono le missioni.
- Le situazioni di ricerca sono presentate con video che il giocatore deve prima guardare e poi reagire prendendo decisioni / scegliendo risposte.
- C'è sempre una risposta corretta o sbagliata. Se il giocatore sceglie l'opzione sbagliata, l'indicatore della felicità si abbassa e viene visualizzata una casella di testo di spiegazione e il giocatore deve iniziare dall'ultimo checkpoint;

2. Lezione 1 - Presentazione delle caratteristiche generali del gioco



(continua del design e delle caratteristiche principali):

- Quando il giocatore sceglie l'opzione corretta, riceve una ricompensa (una stella), parte della progressione del gioco;;
- Il giocatore riceve la ricompensa ogni volta che viene scelta l'opzione corretta, al fine di procedere nel gioco, ma la felicità viene ripristinata solo quando viene scelta l'opzione corretta al primo tentativo; dopo che una situazione è stata cancellata / completata, viene effettuato un checkpoint).
- Una barra delle applicazioni sempre visibile - minimappa con brevi istruzioni di missione; Sullo schermo sarà sempre disponibile un testo che spiega la missione in corso.

Il gioco salverà i progressi del giocatore mentre il giocatore gioca attraverso la storia interattiva, consentendo così la sua integrazione nelle attività di classe per un periodo più lungo.

Il gioco Co-Happiness si concentrerà sullo sviluppo progressivo di apprendimenti e abilità chiave. Favorisce lo sviluppo della consapevolezza, riflessione, analisi e valutazione di una situazione. In modo complementare, sviluppa capacità di prevenzione, capacità di comunicazione, fiducia e crea supporto per le reti e la conoscenza e la responsabilità della comunità.

2. Lezione 1 - Presentazione delle caratteristiche generali del gioco

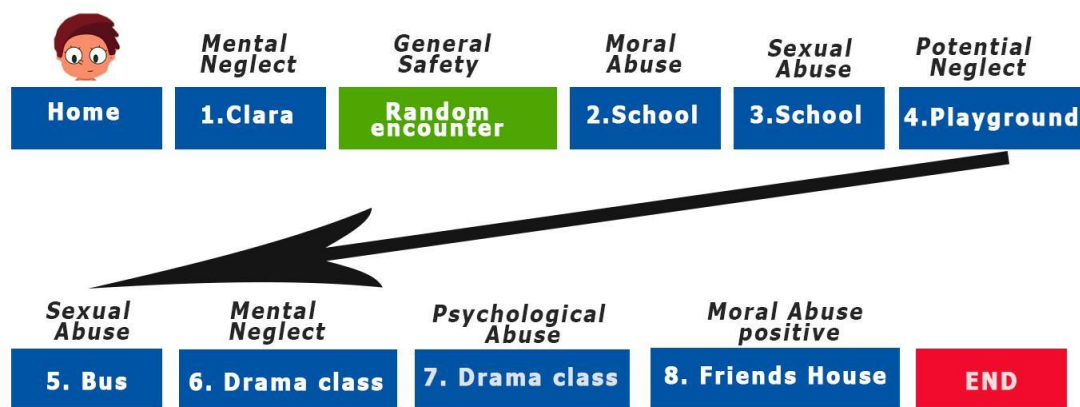
(continua del design e delle caratteristiche principali):

All'interno dei quattro ambienti, sono previste otto situazioni, che coinvolgono dialoghi e azioni tra i personaggi e il confronto con il personaggio principale. Questi sono:

<u>Home: ricezione delle missioni.</u>	Situation 5:
Situazione 1:	a) sul bus.
a) ambientato nella casa di Clara.	<u>Incontro casuale 2.</u>
<u>Incontro casuale 1, sulla strada per la scuola, appare uno sconosciuto.</u>	a) per strada dopo aver lasciato l'autobus.
Situazione 2:	Situazione 6:
a) In classe.	a) nello spogliatoio prima della lezione di recitazione.
Situazione 3:	Situazione 7:
a) negli spogliatoi dopo la lezione di educazione fisica.	a) durante le prove / lezione di recitazione.
Situazione 4:	Situazione 8:
a) cortile.	a) a casa dell'amico Alex.

Struttura del gioco:

Come accennato, il gioco include diversi ambienti: casa, città, scuola, luoghi di attività; dove il personaggio principale (Happy), si confronta con quattro possibili tipi di abuso e maltrattamento. All'interno di questi, esegue diversi compiti con la seguente sequenza:



Se vuoi saperne di più sugli abusi sui minori e sui maltrattamenti e su altre importanti definizioni consulta la libreria dei corsi Allegato 5.

Evolvendo attraverso gli ambienti e le situazioni forniti dal gioco, miriamo a evidenziare quanto segue:

- La capacità di riconoscere vari aspetti del comportamento degli adulti (freddezza, incapacità di esprimere emozioni, intolleranza) e apprendere modi efficaci in cui può esternare la propria esperienza. L'obiettivo sarebbe quello di facilitare lo sviluppo di un ambiente rassicurante, sicuro, stabile e nutriente per il bambino;
- fornire un'esperienza di gioco in prima persona permettendo così al bambino di prendere coscienza e agire con determinazione senza essere colpevole ma chiedere aiuto dall'esterno: la figura genitoriale attraverso il dialogo;
- evidenziare come la prevenzione passi attraverso un fondamentale processo di apprendimento che coinvolge il "Meta comunicare" ovvero la capacità di comunicare e capire cosa sta succedendo, comprendendo quindi senza isolarsi, ma con riflessività, esternando la propria esperienza al di fuori dello spazio in cui è avvenuta: "Aiuto "; "Mamma, penso che il mio insegnante mi abbia insultato oggi." Quelle sono espressioni emotive derivanti dalla maturità e dalle capacità di

Strategie di intervento all'interno del gioco:

Per realizzare il gioco è stato adottato un concetto ampio di apprendimento, inteso come esperienza sociale che si riflette sulle attività quotidiane, oltre che sulle pratiche educative.

Questo tipo di apprendimento ha delle implicazioni per la vita del bambino perché lo pone al centro del processo esperienziale e didattico, creando una connessione tra l'ambiente di vita e l'ambiente scolastico.

L'educazione in sé, è una pratica sociale che conferisce ai bambini abilità e competenze socialmente appropriate, è in questa prospettiva che gli scenari che abbiamo creato, hanno voluto mettere al centro il bambino rendendolo attivo e protagonista nel gioco supportato dal azione dell'adulto: impalcatura. Con il gioco e il suo metodo di interazione, intendiamo evidenziare il ruolo dell'educazione nel coltivare una conoscenza profonda, critica, autentica che può essere fatta valere, con il supporto del nostro gioco, come strumento fondamentale per la prevenzione degli abusi sui minori e maltrattamento.



- A. Bobbio, *Pedagogia del gioco e teorie della formazione*, La Scuola, 2012;
- A. Miller, *Am Anfang war Erziebung*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1981 [trad. It. *La persecuzione del bambino: le radici della violenza*, Bollati Boringhieri, Torino 1988];
- Baudrillard, Jean, *De la séduction*, Denoel, Paris 1979.
- C. Classen, C. Koopman e D. Spiegel, *Trauma and Dissociation*, in <<Bulletin of the Menninger Clinic>> 1993;
- Laura Scholes, Christian Jones, Colleen Stieler-Hunt & Ben Rolfe (2014) *Serious games for learning: games-based child sexual abuse prevention in schools*, *International Journal of Inclusive Education*, 18:9, 934-956, DOI: 10.1080/13603116.2013.860195 - <http://dx.doi.org/10.1080/13603116.2013.860195>;
- P. Limone, *Ambienti di apprendimento e progettazione didattica. Proposte per un Sistema educativo transmediale*. Carocci, Roma 2012;
- S. Ferenczi, *Sprachwerwirrung zwischen den Erwachsenen und dem Kind*, 1932-33 [trad. It. *Confusione delle lingue tra adulti e bambini*, in *Fondamenti di psicoanalisi*, vol. III. Guaraldi, Milano 1993]; <http://orbit.ht.dstier2.com/csa/the-orbit-approach/>.

Parte 3

1. Risultati di apprendimento;
2. Lezione 1 - Presentazione delle raccomandazioni.

In questa parte del corso i corsisti potranno:



- Sapere come comportarsi in presenza dello studente durante il gioco;
- Saper agire in ciascuna delle situazioni presentate nel gioco (abbandono mentale, sicurezza generale, abuso morale, abuso sessuale, potenziale abbandono e abuso psicologico);
- Comprendere i possibili tipi di risposte / reazioni a eventuali dubbi dello studente.

Presenteremo una serie di consigli da tenere in considerazione durante l'utilizzo del gioco:

- 1. Quadro legale ed etico;***
- 2. Come presentare il gioco allo studente;***
- 3. Preparazione dell'educatore / professionista.***

2. Lezione 1 - Presentazione delle raccomandazioni

Quando si pensa a raccomandazioni legali o etiche dobbiamo tenere presente che questo tipo di gioco non può essere considerato un gioco dal punto di vista tradizionale, dove l'obiettivo principale è vincere. Si possono osservare evidenti differenze ai fini del gioco e delle regole di gioco.



Questo gioco potrebbe essere considerato, come affermato in letteratura, come un gioco serio e come tale ha caratteristiche che lo differenziano dai giochi ordinari.

Gioco serio è un termine generico utilizzato per le applicazioni sviluppate utilizzando una tecnologia di gioco per computer e principi di progettazione del gioco, ma utilizzati per scopi non di intrattenimento. Pertanto, queste applicazioni sono giochi divertenti con obiettivi non di intrattenimento, come nel caso del nostro gioco.

Dato quanto detto, il nostro gioco non è un'applicazione ordinaria. Ha obiettivi precisi che vanno oltre la semplice voglia di giocare. È stato progettato per essere utilizzato sotto la guida di adulti per aumentare la consapevolezza del bambino di situazioni che potrebbero avere un impatto sulla sua sicurezza personale e per responsabilizzarlo con la capacità di agire in modo appropriato.



Il nostro obiettivo qui è che il gioco sia considerato come un altro approccio per lo sviluppo delle capacità di prevenzione nel campo del maltrattamento e dell'abuso sui minori. E considerando questo principio ci sono concetti etici che dovrebbero essere considerati, come beneficenza e non maleficenza, onestà, obiettività, integrità, attenzione, apertura, riservatezza, responsabilità sociale, non discriminazione, competenza, legalità e rispetto dei diritti e della dignità delle persone. .

Anche e per un uso adeguato del gioco, e dato il quadro giuridico europeo, i professionisti che lo useranno, dovrebbero sempre tenere in considerazione il quadro giuridico ed etico del loro paese.

Nelle diapositive seguenti presenteremo alcuni consigli su come presentare il gioco al bambino, in termini di presentazione e comunicazione e considerando le variabili legate al professionista, all'ambiente e al bambino stesso.



Per quanto riguarda la presentazione del gioco e il processo di comunicazione:

- Quando si presenta il gioco si deve essere neutrale, fornire una comunicazione semplice e fare una presentazione visiva e attraente del gioco;
- Le regole scritte del gioco devono essere semplici, esplicite e brevi;
- Utilizzare un linguaggio adatto ai bambini appropriato al loro livello di sviluppo;
- Essere consapevoli della comunicazione non verbale, del tono emotivo e della postura, accettare possibili incongruenze, lacune informative e contraddizioni nel discorso del bambino;
- si dovrebbe cercare di promuovere il linguaggio spontaneo del bambino, stabilendo un'alleanza con il bambino;
- Fare affermazioni empatiche che aiutano il bambino a sentirsi capito.



Riguardo le variabili professionali

- Questo gioco deve essere giocato dal bambino con un caregiver responsabile in quest'area.
- Va considerata l'età del bambino e la situazione emotiva innescata dalla possibilità di una precedente esperienza di abuso;
- Va tenuto conto del carico emotivo che può emergere da questo gioco;
- È importante conoscere le caratteristiche e i fattori di rischio associati a situazioni di abuso e maltrattamento, sottolineando l'importanza di comprendere la definizione di abuso e maltrattamento e le conseguenze di questi nello sviluppo psicopatologico del bambino e dell'adolescenza;
- È importante conoscere le fasi di sviluppo di bambini e adolescenti.



Riguardo alle variabili ambientali:

- Presta attenzione all'ambiente. Deve essere rispettoso delle esigenze cognitive ed emotive del bambino;
- Il gioco dovrebbe svolgersi in uno spazio informale, tranquillo, umanizzato, protetto, empatico e caldo che trasmetta sicurezza e fiducia. Diminuire la possibilità che questo gioco sia un generatore di ansia, consentendo la manifestazione di emozioni e pensieri;
- È importante essere seduti accanto al bambino, rispettando lo spazio personale del bambino (ma non separati da un tavolo ad esempio);
- Fornire un ambiente neutro, tranquillo e confortevole, rispettando il loro tempo e dando loro lo spazio per sentirsi liberi senza subire pressioni.

Riguardo alle variabili dei bambini:

Tenere sempre in considerazione che il rapporto del bambino con il caregiver può essere influenzato dal seguente insieme di fattori: sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e morale.

- Se l'utente mostra un'emozione / reazione negativa, permettilgli di prendersi del tempo prima di continuare il gioco;
- se l'utente mostra difficoltà nell'espressione verbale, aiutare utilizzando il materiale giocoso;
- alla fine del gioco, potrebbe essere necessario ricapitolare ciò che è stato detto e giocato;
- dare sempre all'utente la possibilità di aggiungere qualcosa o porre più domande e dubbi.

Termina sempre il gioco con un argomento neutro o positivo!

Alla fine del gioco, elogia la collaborazione dell'utente nel gioco!

Qui cercheremo di preparare i professionisti ad agire sulle situazioni problematiche presentate dal gioco.

Durante e dopo la partita possono sorgere dubbi, che possono portare i professionisti a chiedersi se si trovano ad affrontare un caso di maltrattamento o abuso sui minori.

I professionisti dovrebbero considerare non solo le risposte fornite dal bambino durante il gioco, ma anche altri segni, che possono derivare dal loro contatto quotidiano con il bambino.

È quindi fondamentale che la partita sia giocata alla presenza di professionisti che abbiano una conoscenza approfondita del gioco, della sua struttura e degli obiettivi, delle condizioni e delle precauzioni presentate nelle diapositive precedenti.



Per completare le informazioni in questa diapositiva, rivedere la lezione nella parte 2 di questo corso.

- Agulhas & Alexandre. (2017). Audição da Criança- Guia de Boas Práticas. Guia de boas práticas. Conselho Regional de Lisboa da Ordem dos Advogados.
- Chatterjee, S. (2018). Children's coping, adaptation and resilience through play in situations of crisis. *Children, Youth and Environments*, 28(2), 119-145.
- Coimbra, A., Faria, A., & Montano, T. (1990). ANOVA: Centro de apoio e intervenção na crise para crianças vítimas de maus tratos. *Análise Psicológica*, 8,193-201
- Conceição, J. (2017). Ética e Prática Profissional nas Comissões de Proteção de Crianças e Jovens. Master dissertation in Community Psychology, Protection of Children and Youth at Risk. Lisbon: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa.
- Crosson-Tower, C. (2003). The role of educators in preventing and responding to child abuse and neglect. US Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families, Administration on Children, Youth and Families, Children's Bureau, Office on Child Abuse and Neglect.
- Duarte, J. A. (2009). O jogo e a criança (Doctoral dissertation).

- Fagnani, B. F., & Misak, M. Y. (2016). A INQUIRIÇÃO DA CRIANÇA VÍTIMA DE ABUSO SEXUAL INFANTIL.
- Ferreira, M. (2018). Selo protetor: uma análise compreensiva com base nas candidaturas ao Selo (edição 2018). Master dissertation in Community Psychology, Protection of Children and Youth at Risk. Lisbon: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa.
- Franco, O. A. M., Zampieri, O. F. M., Maciel, G. R., Silva, R. C. (n.d). JOGOS COM FERRAMENTA PARA FAVORECER A APRENDIZAGEM. Congresso Nacional da Educação. Retirado de: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf
- Franzem, R. T. (1993). Prevention: Using games to teach children about sexual abuse. Journal of Child Sexual Abuse, 2(2), 75-84.
- Lei n.º 147/99. Lei de Protecção de Crianças e Jovens em Perigo. Diário da República Portuguesa, I Série-A, n.º 204 de 1 de Setembro de 1999
- Lesar, Š. ETHICAL CONSIDERATIONS ON SERIOUS GAMES IN CHILD PSYCHOTHERAPY.
- Maria, S., & Ornelas, J. (2010). O papel da comunidade na prevenção dos Abusos Sexuais de Crianças (ASC). Análise Psicológica, 3 (XXVIII), 411 - 436.

- Matos, A., & Sousa, L. (2006). O apoio das instituições de proteção social às famílias multiproblemáticas. *Revista de Psicologia Social e Institucional, Londrina, 3(1)*, 1-23.
- National Institute of Health and Welfare. 2019. Report of statistics 2018. Preliminary Report. Retrieved on 2.4.2019 from <https://thl.fi/fi/tilastot-ja-data/tilastot-aiheittain/lapset-nuoret-ja-perheet/lastensuojelu>
- Rodrigues, Â. M. P. N. (2016). A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses (Doctoral dissertation).
- Rodrigues, I. S. (2014). Abuso sexual intrafamiliar: orientações para a participação da criança no sistema judicial (Doctoral dissertation).
- Schaefer, L. S., Rossetto, S., & Kristensen, C. H. (2012). Perícia psicológica no abuso sexual de crianças e adolescentes. *Psicologia: Teoria e Pesquisa, 28(2)*, 227-234.
- Scholes, L., Jones, C., Stieler-Hunt, C., & Rolfe, B. (2014). Serious games for learning: games-based child sexual abuse prevention in schools. *International journal of inclusive education, 18(9)*, 934-956.
- Sequeira, A. C. F. (2014). 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.
- Toscani, N. V., Santos, A. J. D. S., Silva, L. L. D. M. D., Tonial, C. T., Chazan, M., Wiebbelling, A. M. P., & Mezzari, A. (2007). Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação, 11*, 281-294
- Warren, S. J., & Lin, L. (2014). Ethical considerations for learning game, simulation, and virtual world design and development. In *K-12 Education: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 292-309). IGI Global.