

# Introducere si indexul cursului de formare IO3

“Happy in misiune”



## CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



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



# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare

***Buna!***

***Ma numesc Happy si in slide-urile  
urmatoare voi prezenta proiectul Co-  
Happiness si programul de formare IO3.***



# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare



***Aceasta prezentare face parte din proiectul Co-Happiness si integreaza rezultatul intelectual 3.***

**in cadrul acesteia, vom oferi o scurta prezentare generala a proiectului si vom prezenta programul de formare IO3.**

**Programul de formare este compus din sapte parti (diferite grupuri de diapozitive si documente).**

**In partea 0, vom face o scurta prezentare a indicelui global (slide-ul urmator) si o prezentare generala a scopurilor si obiectivelor proiectului cat si a programului de formare (slide-urile urmatoare).**

**In prima parte, vom prezenta contextul care sta la baza proiectului si jocul "Happy on a Mission".**

**In partea a doua, vom detalia structura jocului si vom oferi indrumari pentru utilizarea acestuia.**

**In partea a treia, vom oferi recomandari pentru aplicatia de joc.**

**In partea 4, exista o bibliografie/resurse cu documente de asistenta.**

**In partea a 5, exista evaluarea initiala si finala.**

**in partea a 6-a, este vorba despre structura programului de formare.**

# Indicele global

(include alte fisiere si grupuri de diapozitive/documente in afara acestei prezentari)

## Partea 0

### 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare

*(urmatoarele parti vor fi prezentate pe diferite fisiere/diapozitive)*

## Partea 1

1. Rezultatele invatarii
1. Lectia 1 - Prezentarea rezultatelor/produselor proiectului
2. Lectia 2 - Prezentarea relevantei jocului in abordarea elevilor
3. Lectia 3 - Stabilirea jocului ca instrument de detectare timpurie in cazurile de abuz si maltratate a copiilor

## Partea 2

1. Rezultatele invatarii
2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului

## Partea 3

1. Rezultatele invatarii
2. Lectia 1 - Prezentarea recomandarilor

## Partea 4

1. **Bibliografie/Resurse**

## Partea 5

1. **Evaluari**

## Partea 6

1. **Structura cursului de formare**

# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare

***in slide-urile urmatoare vom prezenta proiectul Co-Happiness si programul de formare Intellectual Output 3.***



- Proiectul Co-happiness a fost finantat in cadrul Programului Erasmus+ 2018 - Cooperare pentru inovare si schimb de bune practici: Parteneriate strategice in sectorul educatiei adultilor;
- Acest proiect are 9 parteneri din 6 tari ale UE (Olanda, Portugalia, Finlanda, Grecia, Italia si Romania);
- Proiectul include 5 rezultate intelectuale, cel de-al treilea fiind cel care include aceasta prezentare si in cadrul acesteia, programul de formare.

# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare

(Parteneri de proiect)



- Sfanta Dona Daria
  - Inthecity Project Development
  - Cooperatieve Vereniging Pressure Line U.A.
  - Aproximativ - 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
- } Olanda
- } Portugalia
- Finlanda
- Italia
- Romania
- Grecia

# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare



***Co-happiness este un proiect inovator care isi propune:***

- 1) Promovarea capitalului social si a eficacitatii colective in vederea prevenirii abuzului si maltratarii copiilor, oferind comunitatii setul necesar de cunostinte, formare, instrumente si tehnici pentru a recunoaste mai bine semnele abuzului si maltratarii copiilor;
- 2) Pentru a da posibilitatea copiilor sa raporteze cazurile, astfel incat agentiile de protectie a copilului sa poata interveni mai rapid de catre agentiile de protectie a copilului;
- 3) Dezvoltarea unui joc inovator de prevenire a abuzului si maltratarii copiilor, realizand un model de prevenire eficient fara a compromite bunastarea emotionala a copiilor.

Principala prioritate a proiectului este de a promova incluziunea sociala prin crearea unui set de metodologii de formare pentru a stimula gandirea critica a copiilor cu privire la abuzul si violenta individuala.

# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare



***Acest proiect are urmatoarele obiective specifice:***

1. Promovarea **unei interventii multidisciplinare in ceea ce** priveste abuzul si maltratarea copiilor;
2. Sa imputerniceasca comunitatile sa **recunoasca si sa raporteze** situatiile de abuz si maltratare a copiilor;
3. **Dezvoltarea unei cercetari privind abordarile privind capitalul social si eficacitatea colectiva** pentru protectia copilului;
4. **Sa ofere informatii privind semnalele, consecintele si interventiile eficiente;**
5. **Realizarea unui proiect pilot de formare** pentru actorii cheie din comunitate;
6. **Elaborarea unui joc pe calculator pentru prevenire si sensibilizare si pilotarea acestuia.**

# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare

(Rezultatul intelectual 3 - programul de formare - obiective)



***in cadrul proiectului Co-Happiness si pentru a pregati profesorii si educatorii sa foloseasca jocul "Happy on a Mission", am dezvoltat un curs de formare ca parte a rezultatului intelectual 3. Obiectivele sale sunt:***

- Pregatiti participantii pentru aplicarea jocului online "Happy on a mission";
- Sa schimbe mediul de invatare, producand astfel efecte asupra "metodei" de predare si, in consecinta, asupra interactiunilor din clasa;
- Sa-l faca pe cel care invata sa devina un participant activ in procesul de invatare, transformand astfel profesorul/ingrijitorul intr-un sustinator si insotitor in acest proces;
- Informarea/pregatirea cursantilor cu privire la contextul jocului, pentru a prezenta structura, obiectivele si modalitatile adecvate si corecte de desfasurare a jocului.
- Informarea cu privire la recomandarile si garantiile legate atat de actiunile contextuale care ar trebui sa sprijine utilizarea jocului, cat si de interactiunile care vor avea loc inainte si in timpul jocului.
- Cursul de formare este impartit in 3 parti: context, utilizarea jocului si recomandari.

# 1. Prezentarea proiectului si a programului de formare



## ***in concluzie, programul de formare are ca scop:***

- Diseminarea proiectului Co-Happiness;
- sa isi difuzeze obiectivele, grupurile tinta, rezultatele si efectele preconizate;
- Oferiti o perspectiva asupra teoriilor si a contextului care influenteaza acest proiect;
- Furnizarea unui cadru pentru joc ca parte a ceea ce se face in domeniul jocurilor pentru detectarea timpurie a cazurilor de abuz si rele tratamente;
- Sa permita utilizarea jocului ca instrument de detectare timpurie a cazurilor de abuz si rele tratamente;
- Pregatiti educatorii / profesionistii si ingrijitorii sa utilizeze jocul;
- Prezantati structura jocului: instructiuni si progresie;
- Prezantati recomandari pentru cei care utilizeaza jocul.

***Multumesc!***

***Va doresc o misiune sigura  
si fericita.***



# Introducere si indexul cursului de formare IO3 „Happy in misiune” Partea 1



## CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



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



Diak

DONADARIA



## **Partea 1**

1. Rezultatele invatarii;
2. Lectia 1 - Prezentarea rezultatelor/produselor proiectului;
3. Lectia 2 - Prezentarea relevantei jocului in abordarea elevilor;
4. Lectia 3 - Stabilirea jocului ca instrument de constientizare si prevenire in cazurile de abuz si rele tratamente aplicate copiilor.

***in cadrul acestei parti a cursului, cursantii vor fi capabili sa***



- Cunoasteti rezultatele/produsele proiectului pana in prez
- Sa recunoasca importanta jocului pentru detectarea situatiilor de abuz si rele tratamente;
- Sa inteleaga importanta jocului in contextul depistarii timpurii a cazurilor de abuz si rele tratamente (obiective, utilitate).

## 2. Lectia 1 - Prezentarea rezultatelor/produselor proiectului

**Acestea sunt cateva dintre produsele care au rezultat in urma dezvoltarii acestui proiect si vor fi prezentate mai detaliat in slide-urile urmatoare:**

Raport de ansamblu privind capitalul social si abordarile de eficacitate colectiva pentru prevenirea abuzului asupra copiilor si rele tratamente

**IO2**

Program de prevenire a abuzului si a relex tratamentel aplicate copiilor

**IO4**

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

**IO1**

Cursuri de formare privind prevenirea si constientizarea comunitatii cu privire la abuzul si maltratarea copiilor

**IO3**

Jocul Co-Happiness pentru prevenirea si constientizarea abuzului si maltratarii copiilor

**IO5**

### **Raport de ansamblu privind capitalul social si abordarile de eficacitate colectiva pentru prevenirea abuzului asupra copiilor si rele tratamente:**

Lider: Diak | Co-lider: KMOP

- Identificarea dovezilor de cercetare privind interventiile de succes existente pentru a preveni abuzul si maltratarea copiilor prin abordari bazate pe capital social si eficacitate colectiva;
- Identificarea si compilarea de bune practici si extragerea de continuturi de formare privind prevenirea abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor, utile pentru **IO2**.

#### **Produsul final contine:**

- scurte informatii privind contextul national;
- practicile identificate privind capitalul social;
- abordari de eficacitate colectiva pentru fiecare tara, recomandari pentru urmatoarele IO ale proiectului, dar si cateva recomandari de politici pentru a influenta factorii de decizie politica.

### **Cursuri de formare privind prevenirea si constientizarea comunitatii cu privire la abuzul si maltratarea copiilor**

Lider: Aproximar | Co-lider: Start Pentru Perfomanta



Un program de formare pentru comunitate bazat pe cercetarea efectuata in cadrul IO1. Programul de formare sprijina actori relevanti din comunitate sa actioneze si sa previna maltratarea copiilor, transformand astfel aceste comunitati in unele mai rezistente si mai sigure pentru copii.



Consultati bibliografia de cursuri [Anexa 1](#) - Aici puteti gasi programele de formare;

Pentru a obtine mai multe informatii despre proiectul Co-Happiness, vizitati site-ul nostru [aici](#).

### **Program de prevenire a abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor**

Lider: Amadora Inova | Co-lider: San Giuseppe



Identificarea dovezilor de cercetare privind programele existente axate pe terapiile centrate pe copil si interventii in caz de maltratatare a copiilor



Pentru a extrage informatiile si structurile necesare dezvoltarii unui program b-learning cat si al jocului.



Consultati biblioteca cursului [Anexa 2](#) - Abordarile pentru prevenirea abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor, faceti clic aici pentru a vedea principalele constatari din fiecare tara.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea rezultatelor/produselor proiectului

### **Jocul Co-Happiness pentru prevenirea si constientizarea abuzului si maltratarii copiilor**

Lider: Inthecity | Co-lider: Pressure Line

Despre joc:

- ✓ Pentru copii cu varste cuprinse intre 6 si 9 ani;
- ✓ Jocul este conceput pentru a fi utilizat sub supravegherea adultilor pentru a creste gradul de constientizare a copilului cu privire la situatiile care ar putea avea un impact asupra sigurantei personale si pentru a facilita capacitatea de a actiona in mod corespunzator;
- ✓ Conceput pentru un program de invatare B semnificativ produs in **IO3**.

CALITATE



USER FRIENDLY (Accesibil)



ATRACTIV DIN PUNCT DE VEDERE  
VIZUAL



Jocul Co-Happiness se bazeaza pe cunostintele si experienta copiilor, pentru a creste sansele ca acestia sa inteleaga si retina continutul.

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

Lider: KMOP | Co-lider: Aproximar

Ghidul de resurse este conceput ca un instrument pentru practicienii care lucreaza in comunitati sau pentru alte parti interesate care intervin in mentinerea si promovarea bunastarea copiilor [aplica programul (IO3) si jocul (IO4)].

Ghidul sprijina utilizarea tuturor resurselor dezvoltate: formarea pentru actorii comunitari, programul de formare pentru aplicarea jocului si jocul in sine.



### 3. Lectia 2 - Prezentarea relevantei jocului in abordarea elevilor

**in slide-urile urmatoare intentionam sa prezentam modul in care jocul poate functiona ca instrument de prevenire timpurie in cazurile de abuz si maltratare a copiilor:**

- Pentru copii, joaca este o activitate foarte serioasa si poate fi comparata cu activitatea unui adult care este pasionat de ceea ce face, o activitate in care are sentimentul ca isi poate exprima personalitatea;
- Cu alte cuvinte, copilul care se joaca poate fi comparat cu adultul care isi face meseria cu pasiune si care tocmai de aceea merge cu placere la locul de munca. Din acest motiv, in scenariile propuse, copilul este plasat in centrul practicii educative a "jocului";
- Libertatea de a se juca, de a alege, inseamna sa faca din copil un actor activ si responsabil, sprijinit de actiunea educatoare a adultului care va fi chemat sa intervina atunci cand copilul nu a inteles ceva, pentru a-i consolida si dezvolta abilitatile.



## ***Ce pot oferi jocurile atunci cand se lucreaza cu copiii:***

Jocurile ofera o ocazie unica de a prezenta copiilor informatii vitale intr-un mod neamenintator. Copiii sunt implicati si entuziasmati de jocuri si de provocarea de a gasi solutii la problemele care le sunt expuse. Oferind cat mai putine informatii posibil si punand intrebari, copiii au sansa de a descoperi singuri raspunsurile.

### ***Ce pot oferi jocurile:***

- Jocurile au **potentialul de a oferi medii de invatare ideale**, deoarece faciliteaza spatii de rezolvare a problemelor care utilizeaza cai de invatare continua pentru a ajunge la maiestrie prin divertisment si placere;
- Deoarece dezvoltarea relatiilor este un factor important pentru prevenirea relor tratamente si a abuzurilor la copii, o abordare bazata pe jocuri are potentialul de a **consolida relatiile sanatoase cu colegii si profesorii**. Consolidarea relatiilor pozitive este considerata o componenta esentiala a protectiei copilului;
- Este important ca programele de prevenire a relor tratamente aplicate copiilor sa implice in mod activ copiii, parintii, profesorii, oficialitatile, organizatiile cheie si comunitatea in general.



Puteti gasi mai multe informatii despre jocuri in biblioteca cursului in [anexele 3](#) si [4](#).



***In urmatoarele slide-uri intentionam sa prezentam modul in care jocul poate functiona ca instrument de detectare timpurie in cazurile de abuz si maltratate a copiilor.***



### JOCURI

***Jocul ar trebui sa fie vazut ca:***

- Un instrument in care copilul isi exprima identitatea si isi dezvolta cunostinte si abilitati, chiar si cele mai complexe ari, cum ar fi: constientizarea, reflexivitatea, simtul critic, rezolvarea problemelor si inteligenta emotionala;
- Stabilirea unui "joc liber si socializat" cu educatorii/profesionistii, menit sa dezvolte abilitatile cognitive, creative, relationale si emotionale;
- Plasarea elevului in centrul practicii educationale a "jocului": *simtiti-va liberi sa va jucati, simtiti-va liberi sa alegeti.* Aceasta inseamna sa facem din elev un actor activ si responsabil, sustinut de actiunea educatoare a profesionistului care va fi chemat sa intervina atunci cand elevul nu a inteles ceva, pentru a-i consolida si dezvolta competentele.



**JOCUL  
NOSTRU**

***Jocul "Happy on a Mission":***

- A fost conceput pentru a fi utilizat de copii sub supravegherea unui adult pentru a creste gradul de constientizare a copiilor cu privire la situatiile care ar putea avea un impact asupra sigurantei lor personale si pentru a le facilita capacitatea de a actiona in mod corespunzator;
- sa fie de inalta calitate, usor de utilizat si atractiv din punct de vedere vizual, pentru a implica copiii si pentru a le oferi experiente emotionale intr-un mediu cu risc scazut prin intermediul naratiunii prezentate in joc si al interactiunii cu lumea jocului, cu personajele jocului si cu imersiunea in mediul audio-vizual;
- conceptul se bazeaza pe faptul ca copiii folosesc jocurile pentru a-i ajuta sa inteleaga lumea complexa care ii inconjoara. Jocul Co-Happiness se bazeaza pe cunostintele si experienta copiilor, asigurand astfel ca continutul va fi inteles si retinut.

## ***Jocul "Happy on a Mission"***

Jocul se concentreaza pe dezvoltarea progresiva a unor deprinderi si abilitati cheie, si anume prin incurajarea:

- dezvoltarii constientizarii, reflectiei, analizei si evaluarii unei situatii;
- imbunatatirea abilitatilor de prevenire, a capacitatii de comunicare si a increderii.

In acest fel, jocul creeaza retele de sprijin, cunostinte si un sentiment al responsabilitatii in cadrul comunitatii.

**JOCUL NOSTRU**

***Caracteristicile jocului il fac sa fie un program de prevenire eficient,  
si anume:***

- Promovarea unei participari active;
- Furnizarea unei formari explicite;
- Adoptarea de materiale standardizate;
- Furnizarea de cursuri de formare pentru profesori.

**JOCUL NOSTRU**

## 4. Lectia 3 - Configurarea jocului ca instrument de detectare timpurie in cazurile de abuz

### si rele tratamente aplicate copiilor



#### **In ceea ce priveste participarea activa:**

Jocurile bune ii motiveaza in mod intrinsec pe jucatori, iar participarea activa este necesara pentru a progresa. Printre motivatiile comune pentru a juca jocuri se numara imersiunea, entuziasmul, recompensa si provocarea. Acestea se combina pentru a crea o conexiune emotionala intre jucator si joc; jucatorul are un sentiment de autonomie; simte ca deciziile sale sunt importante si ca fac diferenta in lumea jocului.



#### **In ceea ce priveste formarea explicita:**

Desi jocurile ofera jucatorului un sentiment de autonomie, jocurile sunt, de asemenea, un mediu controlat. Un joc poate ghida experienta jucatorului, mentinand in acelasi timp sentimentul de autonomie si imersiunea acestuia in mediul de joc. Prin urmare, jocurile pot oferi o formare explicita prin intermediul experientelor de joc, al consecintelor actiunilor din joc, al tutorialelor de joc si al formarii "just-in-time".

## 4. Lectia aplicata 3 - Configurarea jocului ca instrument de detectare timpurie in cazurile de abuz si rele tratamente copiilor



### **In ceea ce priveste utilizarea materialelor standardizate:**

Mediul controlat al jocurilor pe calculator permite standardizarea materialelor. In plus, acestea ofera un feedback imediat si pot evalua modul in care jucatorii stapanesc invataturile cheie si le ofera posibilitatea de a incerca din nou, daca este necesar.

### **In ceea ce priveste formarea profesorilor:**

Jocurile de invatare sunt un instrument puternic pentru a sprijini formarea profesorilor. Asa cum a fost stabilit, programul de formare a avut ca scop sa ofere competentele necesare pentru utilizarea jocului in clasa.

Astfel, profesionistii isi pot spori cunostintele in domeniu si, in consecinta, pot folosi jocul ca instrument complementar pentru detectarea timpurie si prevenirea abuzului si a relelor tratamente aplicate copiilor.



# Introducere si continutul cursului de formare

## IO3

### „Happy in misiune”

#### Partea 2



**CO-HAPPINESS**  
Happy and Safe in Community



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



## **1. Partea 2**

1. Rezultatele invatarii;
2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului.

***in cadrul acestei parti a cursului, cursantii vor fi capabili sa:***



- Recunoasca partile care compun jocul;
- Inteleaga modul in care functioneaza jocul, obiectivele si scopurile sale;
- Fie pregatit sa foloseasca jocul in cadrul proiectului Co-Happiness.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului

Jocul "Happy on a Mission" a fost elaborat printr-o abordare care isi propune sa ofere un mediu de invatare in care utilizatorul (copilul) dobandeste abilitatea de a intelege atitudini si comportamente inadecvate, iar profesionistul (profesor, educator) dobandeste abilitatea de a identifica semnale asupra utilizatorului care pot dezvalui potentiale situatii de abuz si rele tratamente.

Este un joc de aventura cu un singur jucator, desfasurat in trei medii (acasa, la scoala, in aer liber), cu situatii integrate in care jucatorul navigheaza personajul principal si trece printr-o varietate de sarcini/misiunii incercand sa finalizeze jocul.



Aflati mai multe cautand " Pedagogia jocului si teorii de formare"

### ***Designul jocului si principalele caracteristici:***

Jocul presupune un set de caracteristici care implica personaje, medii specifice si, in cadrul acestora, situatii. Personajul principal (care este jucat de utilizator/copil), navigheaza prin aceste situatii si, in cadrul acestora, este expus la patru tipuri posibile de abuz si rele tratamente: neglijare, abuz moral, abuz sexual, rele tratamente fizice. Situatiile sunt concepute pentru a permite profesionistului care insoteste jocul sa identifice posibilele semnale care pot dezvalui unul dintre tipurile mentionate mai sus.

### **Principalele caracteristici sunt:**

- Titlul jocului: HAPPY ON A MISSION;
- Joc de aventura cu un singur jucator, cu mini-situatii/scenarii integrate in care jucatorul navigheaza personajul principal si trece printr-o varietate de sarcini incercand sa finalizeze jocul.



## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului



### ***(continuarea proiectului si principalele caracteristici):***

Personajul principal: un copil pe nume Happy;

Jocul urmareste o zi a lui Happy, care trebuie sa treaca prin diferite sarcini zilnice, fara a deveni trist.

Al doilea personaj din joc: Joe Guide (un consilier).

(Atunci cand Happy este figura centrala a situatiei, primeste indicatii/ajutor de la Joe Guide;

(in cazul in care prietenii lui Happy sunt figurile centrale ale situatiei, acesta (Happy) ofera sfaturi/sugestii.

- Ghidul Joe ofera, de asemenea, indicii si instructiuni despre regulile si desfasurarea jocului;
- Mediul de joc: casa, oras, scoala, zone de agrement, casele prietenilor;
- Indicator vital: Contorul de fericire (mere pentru a reface fericirea). In orice moment din timpul jocului, ori de cate ori nivelul de Fericirea este scazuta, Joe Guide (ghidul) va sfatui reumplerea nivelului de Fericire. In diferite locatii din oras exista magazine de mere, de unde jucatorul va putea lua un mar si va putea reumple nivelul de Fericire (indicator vital). . Daca jucatorul nu se reaprovizioneaza, pierde jocul.
- Progresia jocului/recompense: colectarea de stele.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului



### ***(continuarea proiectului si principalele caracteristici):***

Jocul avanseaza, in cadrul mediilor, printr-un set de situatii. Acestea implica:

- Happy primeste misiuni pe care trebuie sa le indeplineasca in timpul jocului.
- Jucatorul navigheaza Happy prin harta orasului pentru a merge dintr-un loc in altul, unde au loc misiunile.
- Situatiile de cautare sunt prezentate cu ajutorul unor imagini video pe care jucatorul trebuie mai intai sa le priveasca si apoi sa reactioneze luand decizii/alegand raspunsuri.
- Exista intotdeauna un raspuns corect sau gresit. Daca jucatorul alege optiunea gresita, contorul de fericire scade si apare o caseta de text cu explicatii, iar jucatorul trebuie sa porneasca de la ultimul punct de control;

## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului



### ***(continuarea proiectului si principalele caracteristici):***

- Atunci cand jucatorul alege optiunea corecta, primeste o recompensa (o stea), care face parte din progresul jocului;
- Jucatorul primeste recompensa ori de cate ori alege optiunea corecta. Fericirea se reface doar atunci cand optiunea corecta este aleasa din prima incercare; dupa ce o situatie este indeplinita/completata se realizeaza un punct de control).
- O bara de sarcini afisata permanent – mini harta cu scurte instructiuni despre misiune; un text care explica misiunea curenta va fi disponibil tot timpul pe ecran.

Jocul va salva progresul jucatorului pe masura ce acesta parcurge povestea interactiva, permitand astfel integrarea sa in activitatile din clasa pe o perioada mai lunga de timp.

Jocul Co-Happiness se va concentra pe dezvoltarea progresiva a unor deprinderi si abilitati cheie. Acesta incurajeaza dezvoltarea constientizarii, reflectiei, analizei si evaluarii unei situatii. Complementar, construieste abilitati de prevenire, abilitati de comunicare, incredere si creeaza sprijin pentru retele, cunostinte si responsabilitate comunitara.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului

### ***(continuarea proiectului si principalele caracteristici):***

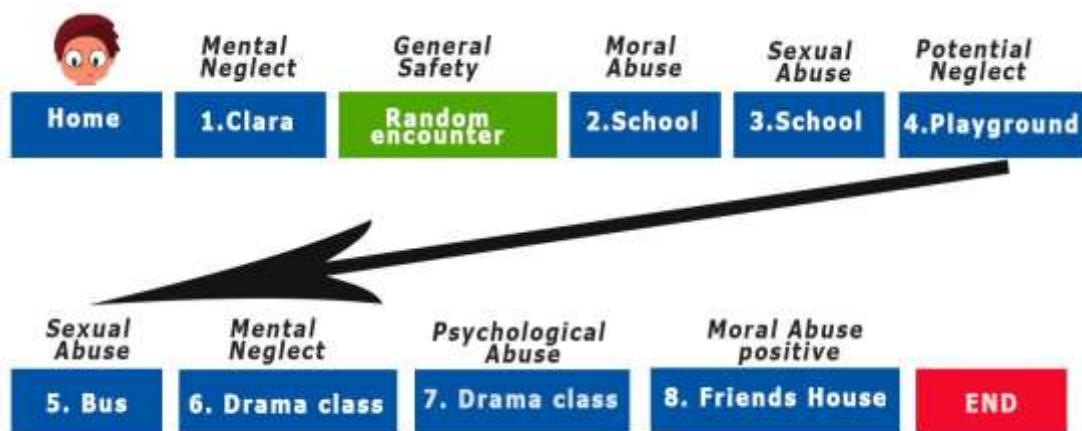
in cadrul celor patru medii, sunt oferite opt situatii, care implica dialoguri si actiuni intre personaje si confruntari cu personajul principal. Acestea sunt:

<u>Acasa: Primirea misiunilor.</u>	Situatia 5:
Situatia 1:	a) in autobuz.
a) casa Clarei.	<u>intalnire aleatorie 2.</u>
<u>intalnire aleatorie 1, in drum spre scoala, apare un strain.</u>	a) pe strada, dupa ce a coborat din autobuz.
Situatia 2:	Situatia 6:
a) in sala de clasa.	a) in vestiar, inainte de ora de teatru.
Situatia 3:	Situatia 7:
a) in vestiar dupa o ora de educatie fizica.	a) la repetitie/la ora de teatru.
Situatia 4:	Situatia 8:
a) loc de joaca.	a) in casa prietenului Alex.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului

### Structura jocului:

Dupa cum am mentionat, jocul include diferite medii: casa, oras, scoala, locuri de activitati/zone de agrement; unde personajul principal (Happy), se confrunta cu patru tipuri posibile de abuz si rele tratamente. in cadrul acestora, el indeplineste mai multe sarcini cu urmatoarea succesiune:



Daca doriti sa aflati mai multe despre abuzul si relele tratamente aplicate copiilor si alte definitii importante, consultati [Anexa 5 din bibliografia cursului.](#)

## 2. Lectia 1 - Prezentarea caracteristicilor generale ale jocului



### ***Prin intermediul evolutiei/progresului prin mediile si situatiile oferite de joc, ne propunem sa evidentiem urmatoarele:***

- Capacitatea de a recunoaste diferite aspecte ale comportamentului adultului (raceala, incapacitatea de a-si exprima emotiile, intoleranta) si de a invata modalitati eficiente prin care isi poate exterioriza experienta. Scopul ar fi acela de a facilita dezvoltarea unui mediu securizant, sigur, stabil si educativ pentru copil;
- sa ofere o experienta directa in joc, permitandu-i astfel copilului sa constientizeze si sa actioneze cu determinare, fara a se simti vinovat, dar oferind oportunitatea unui ajutor din exterior;
- pentru a evidentia modul in care preventia trece printr-un proces fundamental de invatare care presupune "Metacomunicarea" sau capacitatea de a comunica si de a intelege ceea ce se intampla, deci de a intelege fara a se izola, ci cu reflexivitate, externalizand propria experienta in afara spatiului in care s-a produs: "Ajutor"; "Mama, cred ca profesorul meu m-a insultat astazi". Acestea sunt exemple de expresii emotionale rezultate din maturitate si abilitati de metacomunicare.

### **Strategii de interventie in cadrul jocului:**

Pentru a realiza jocul, a fost adoptat un concept mai larg de invatare, conceput ca o experienta sociala care se poate reflecta in activitatile zilnice, precum si in practicile educationale.

Acest tip de invatare are implicatii asupra vietii copilului, deoarece il plaseaza pe acesta in centrul procesului experiential si didactic, creand o legatura intre mediul de viata si mediul scolar.

Educatia in sine este o practica sociala care le ofera copiilor abilitati si competente adecvate din punct de vedere social, din aceasta perspectiva scenariile pe care le-am creat isi propun sa se concentreze pe copil, facandu-l activ si protagonist in joc, sustinut fiind de un adult: scaffolding. Prin intermediul jocului si a metodei de interactiune a acestuia, ne-am propus sa evidentiem rolul educatiei in cultivarea unei cunoasteri profunde, critice, autentice, care poate fi aplicata, cu sprijinul jocului nostru, ca instrument fundamental pentru prevenirea abuzului si maltratarii copiilor.



- 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 si D. Spiegel, Trauma and Dissociation, in <<Bulletinul Clinicii Menninger>> 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 pentru un sistem educational transmedial. Carocci, Roma 2012;
- S. Ferenczci, 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/>.

# Introducere si continutul cursului de formare IO3

Partea 3



## CO-HAPPINESS

Happy and Safe in Community



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



## **Partea 3**

1. Rezultatele invatarii;
2. Lectia 1 - Prezentarea recomandarilor.

***In cadrul acestei parti a cursului, cursantii vor fi capabili sa:***



- Sa stiti cum sa comportati in prezenta elevului atunci cand juca jocul;
- Sa stie cum sa actioneze in fiecare dintre situatiile prezentate in joc (neglijenta mentala, siguranta generala, abuz moral, abuz sexual, neglijenta potentiala si abuz psihologic);
- intelegerea tipurilor posibile de raspunsuri/reactii la eventualele indoieli/neclaritatii ale elevului/copilului.

***Va vom prezenta un set de recomandari de care ar trebui sa tineti cont atunci cand utilizati jocul:***

1. Cadrul juridic si etic;
2. Cum sa prezentati jocul elevului;
3. Pregatirea educatorului/profesionistului.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea recomandarilor

Atunci cand ne gandim la **recomandari legale sau etice** trebuie sa tinem cont de faptul ca acest tip de joc nu poate fi considerat un joc din punct de vedere traditional, in care obiectivul principal este acela de a castiga. Se pot observa diferente evidente in ceea ce priveste scopul jocului si regulile de joc.



Acest joc poate fi considerat, asa cum se mentioneaza in literatura de specialitate, un **joc serios si**, ca atare, are caracteristici care il diferentiaza de jocurile obisnuite.

Jocul serios este un termen general utilizat pentru aplicatiile care sunt dezvoltate folosind tehnologia jocurilor pe calculator si principiile de proiectare a jocurilor, dar care sunt utilizate in alte scopuri decat cele de divertisment. Astfel, aceste aplicatii sunt jocuri de divertisment cu scopuri care nu sunt de divertisment, ceea ce este cazul jocului nostru.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea recomandarilor

Avand in vedere cele de mai sus, **jocul nostru nu este o aplicatie obisnuita**. Ea are obiective specifice care depasesc simpla dorinta de a juca. **A fost conceput pentru a fi utilizat sub indrumarea adultilor pentru a creste gradul de constientizare a copilului cu privire la situatiile care ar putea avea un impact asupra sigurantei sale personale** si pentru a-i da capacitatea de a actiona in mod corespunzator.



Scopul nostru aici este ca **jocul sa fie considerat o alta abordare pentru dezvoltarea abilitatilor de prevenire in domeniul maltratarii si abuzului asupra copiilor**. si avand in vedere acest principiu, **exista concepte etice care ar trebui luate in considerare, cum ar fi beneficenta si non maleficenta, onestitatea, obiectivitatea, integritatea, grija, deschiderea, confidentialitatea, responsabilitatea sociala, nediscriminarea, competenta, legalitatea si respectul pentru drepturile si demnitatea oamenilor**.

De asemenea, pentru o utilizare adecvata a jocului, si avand in vedere cadrul legal european, profesionistii care il vor utiliza ar trebui sa ia intotdeauna in considerare cadrul legal si etic al tarii lor.

## 2. Lectia 1 - Prezentarea recomandarilor

**in slide-urile urmatoare, vom prezenta cateva recomandari cu privire la modul in care ar trebui sa prezentam jocul copilului, din punct de vedere al prezentarii si al comunicarii si luand in considerare variabilele legate de profesionist, de mediu si de copilul insusi.**



### ***in ceea ce priveste prezentarea jocului si procesul de comunicare:***

- Prezentarea jocului, trebuie sa fie neutra, sa ofere o comunicare simpla si o prezentare vizuala si atractiva a jocului;
- Regulile scrise ale jocului trebuie sa fie simple, explicite si scurte;
- Folositi un limbaj adaptat la nivelul de dezvoltare al copiilor;
- Fiti atenti la comunicarea nonverbala, la ton si postura, raspunsuri emotionale, acceptand eventualele inconsecvente, lacune de informatii si contradictii in discursul copilului;
- Incercati sa promovati vorbirea spontana a copilului, prin stabilirea unei aliante cu acesta;
- Faceti declaratii empaticе care sa il ajute pe copil sa se simta inteles.



### ***in ceea ce priveste alte variate de a juca acest joc:***

- Acest joc trebuie sa fie jucat de catre copil impreuna cu un ingrijitor/responsabil, care a trecut prin formare sau are cunostinte in domeniu.
- Trebuie sa se tina seama de varsta copilului, precum si de situatia emotionala declansata de posibilitatea unei experiente anterioare de abuz;
- Trebuie sa se tina cont de incarcatura emotionala care poate aparea in urma acestui joc;
- Este important sa cunoastem caracteristicile si factorii de risc asociati cu situatiile de abuz si rele tratamente, subliniind importanta intelegerii definitiei abuzului si relelor tratamente si a consecintelor acestora in dezvoltarea psihopatologica a copilului si adolescentului;
- Este important sa cunoastem etapele de dezvoltare a copiilor si adolescentilor.



### ***in ceea ce priveste variabilele de mediu:***

- Fiti atenti la mediul inconjurator. Acesta 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 generator de anxietate, permitand manifestarea emotiilor, si a gandurilor;
- Este important sa va asezati langa copil, respectand spatiul personal al acestuia (dar nu separat de o masa, de exemplu);
- Asigurati un cadru neutru, linistit si confortabil, respectand timpul copiilor, oferindu-le spatiu pentru a se simti liberi, fara a fi presati.

### ***in ceea ce priveste variabilele referitoare la copii:***

Luati intotdeauna in considerare faptul ca relatia copilului cu persoana care se ocupa de el poate fi influentata de urmatorul set de factori: dezvoltarea cognitiva, emotionala, sociala si morala.

- Daca utilizatorul manifesta o emotie/reactie negativa, permiteti-i acestuia sa ia timp inainte de a continua jocul;
- in cazul in care utilizatorul manifesta dificultati de exprimare verbala, ajutati-l folosind diferite materiale ludice;
- la sfarsitul jocului, poate fi nevoie de o recapitulare a ceea ce s-a vorbit si s-a jucat;
- oferiti intotdeauna utilizatorului posibilitatea de a adauga ceva sau de a pune mai multe intrebari si indoieli/neclaritati.

intotdeauna incheiati jocul cu un subiect neutru sau pozitiv!

La sfarsitul jocului, laudati colaborarea utilizatorului in joc!

***Aici vom incerca sa pregatim profesionistii pentru a actiona in situatiile problematice prezentate de joc.***

in timpul si dupa joc, pot aparea indoieli, ceea ce ii poate determina pe profesionisti sa se intrebe daca se afla in fata unui caz de maltratare sau abuz asupra copilului.

Profesionistii ar trebui sa ia in considerare nu numai raspunsurile date de copil in timpul jocului, ci si alte semne care pot aparea in contactul lor zilnic cu copilul.

**De aceea, este fundamental ca jocul sa fie practicat in prezenta unor profesionisti care cunosc bine jocul, structura si obiectivele acestuia, precum si conditiile si precautiile prezentate in slide-urile anterioare.**



Pentru a completa informatiile din acest diapozitiv, va rugam sa revedeti lectia din partea 2 a acestui curs.

- 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). infruntarea, adaptarea si rezilienta copiilor prin joc in situatii de criza. 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. Disertatie de masterat in psihologie comunitara, Protectia copiilor si tinerilor aflati in situatii de risc. Lisabona: ISCTE - Instituto Universitario de Lisboa.
- Crosson-Tower, C. (2003). Rolul educatorilor in prevenirea si raspunsul la abuzul si neglijarea copiilor. 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 (Teza de doctorat).

- 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 (editia 2018). Disertatie de masterat in psihologie comunitara, Protectia copiilor si a tinerilor in situatii de risc. Lisabona: ISCTE - Instituto Universitario 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. Congresul National al Educatiei. Retirado de: [http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA17\\_ID7680\\_07092018192407.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf)
- Franzem, R. T. (1993). Prevenirea: Utilizarea jocurilor pentru a-i invata pe copii despre abuzul sexual. Journal of Child Sexual Abuse, 2(2), 75-84.
- Legea nr. 147/99. Legea privind protectia copiilor si tinerilor in pericol. Diário da República Portuguesa, I Série-A, nr. 204 din 1 septembrie 1999.
- Lesar, Š. CONSIDERAȚII ETICE PRIVIND JOCURILE SERIOASE ÎN PSIHOTERAPIA COPILULUI.
- Maria, S., & Ornelas, J. (2010). O papel da comunidad na prevención dos Abusos Sexuais de Crianças (ASC). Análise Psicológica, 3 (XXVIII), 411 - 436.

- Matos, A., & Sousa, L. (2006). O apoio das instituições de protecção social às famílias multiproblemáticas. *Revista de Psicologia Social e Institucional*, Londrina, 3(1), 1-23.
- Institutul National de Sanatate si Asistenta Sociala. 2019. Raport de statistica 2018. Raport preliminar. Extras la 2.4.2019 de pe <https://thl.fi/fi/tilastot-ja-data/tilastot-aiheittain/lapset-nuoret-ja-perheet/lastensuojelu>
- Rodrigues, a. M. P. N. (2016). A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses (Teza de doctorat).
- Rodrigues, I. S. (2014). Abuso sexual intrafamiliar: orientações para a participação da criança no sistema judicial (Teza de doctorat).
- Schaefer, L. S., Rossetto, S. si 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. si Rolfe, B. (2014). Jocuri serioase pentru invatare: prevenirea abuzului sexual asupra copiilor in scoli pe baza de jocuri. *Jurnalul international de educatie incluziva*, 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 necessarias, na perspectiva de magistrados e psicólogos forenses.
- Toscani, N. V., Santos, A. J. D. S., Silva, L. L. D. D. M. D., Tonial, C. T., Chazan, M., Wiebbelling, A. M. P., & Mezzari, A. (2007). Dezvoltarea si analiza jocului educational pentru copii in vederea prevenirii bolilor parazitologice. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11, 281-294.
- Warren, S. J., & Lin, L. (2014). Consideratii etice pentru proiectarea si dezvoltarea jocurilor de invatare, a simularilor si a lumilor virtuale. in *K-12 Education: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications (Concepts, Methodologies, Tools, and Applications)* (pp. 292-309). IGI Global.