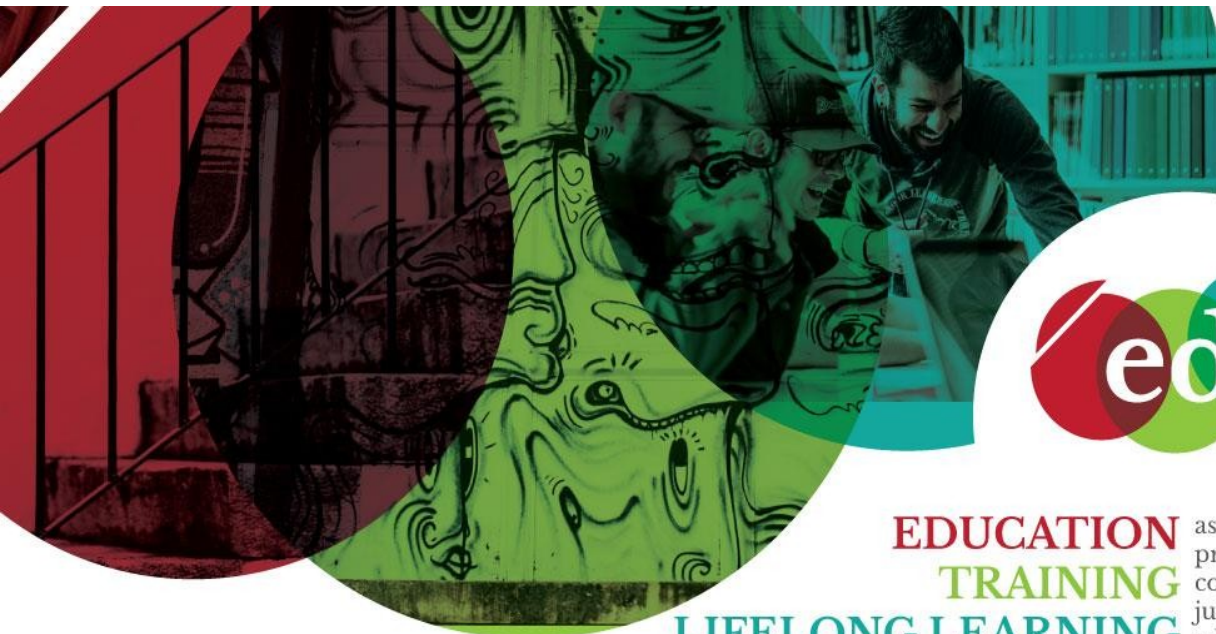


MANUALUL EDUCATORULUI EDUPRIS



EDUCATION as dynamic interventions to
TRAINING promote inclusion and
LIFELONG LEARNING common values in correctional
justice for minors and young
adults with educative challenges



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IP1-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Editat de: **Carmen Baias** (carmen.baias@e-uvt.ro)

Publicat în iulie 2022 de Universitatea de Vest din Timișoara.
Toate drepturile rezervate.



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IP1-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Program:

EDUPRIS - Educație, Formare, Învățare pe tot parcursul vieții ca intervenții dinamice de promovare a incluziunii și a valorilor comune în justiția corecțională pentru minori și tineri adulți cu dificultăți educaționale.

Parteneri:

Universitatea de Vest din Timișoara
- UVT Penitenciarul Gherla -PGCJ
Università Degli Studi di Sassari- UNISS
Asociația Internațională a Asociației
Corecționale și a Penitenciarelor Asociația ARID-
ARID
Centrul Pentru Promovarea Invatarii Permanente - CPIP
Universitatea Pontificală Ioan Paul al II-lea - UPJP II
Aproximar, Cooperativa de Solidariedade Social, CRL
Merseyside Expanding Horizons - MEH

Recunoștințe

Mulțumim echipelor EDUPRIS pentru că și-au împărtășit cunoștințele privind programele de educație în penitenciare pe baza experiențelor lor naționale.

Dorim să le mulțumim în mod special tuturor celor care au contribuit cu timpul lor la dezvoltarea și dezbaterăa jocurilor.

Data publicării

Iulie 2022



Tabelul de conținut

MANUALUL EDUCATORULUI EDUPRIS.....	1
<i>PARTEA I: Introducere</i>	4
1. Educația în închisoare	4
2. Închisoarea ca școală a crimei.....	5
<i>PARTEA a II-a: Educatorul din penitenciare</i>	6
3. Factori de risc pe care educatorii trebuie să îi înțeleagă	7
4. Evaluarea nevoilor educatorilor care lucrează cu copiii din închisoare -UNISS	8
5. Scurtă prezentare generală a educației/formării în penitenciare în Portugalia	11
Nivelul de educație al populației penitenciare	12
Principalele constrângeri și recomandări.....	12
6. Învățarea condamnaților în închisori și centre de detenție din Polonia	14
7. Rolul educatorului în sistemul judiciar românesc	17
<i>PARTEA III: Ghidul educatorului</i>	20
8. Factori de reziliență pentru succesul educațional la copii	20
9. Jocuri pentru educație (EDUPRIS).....	22
10. Metodologia EDUPRIS și jocul	30
Unde mă aflu acum?.....	31
Care sunt provocările mele?	32
Cum să-mi ating obiectivele?.....	33
Jocul	34
Studiu de caz: Primul joc tematic	40
Studiu de caz: Al doilea joc tematic.....	43
Prezentare generală a jocurilor educaționale în cadrul proiectului EDUPRIS.....	46
<i>PARTEA a IV-a: Limitări, obstacole și recomandări politice</i>	55
11. Bariere cu care se confruntă Marea Britanie în educația în domeniul justiției juvenile 55	
12. Obstacole în învățământul penitenciar din România și evoluții ulterioare	55
13. Obstacole în educația penitenciară în Polonia	57
Bibliografie:	59
Anexa.....	64



PARTEA I: Introducere

de Carmen Baias și Florin Lobonț (UVT)

Închisoarea este o formă de pedeapsă care îl privează pe individ de libertate, dar nu și de drepturile fundamentale ale omului la viață, integritate, educație, nediscriminare, nesupunere la tortură, sclavie, pentru a numi doar câteva. Articolul 10 alineatul (1) din Pactul internațional cu privire la drepturile civile și politice prevede următoarele "Toate persoanele private de libertate vor fi tratate cu umanitate și cu respectarea demnității inerente oricărei persoane umane."

Tratarea deținuților cu umanitate și respect face parte din procesul de reabilitare. Sistemul penitenciar trebuie să arate, de exemplu, cum ar trebui să fie educați oamenii; prin educarea deținuților într-un mod corect și uman și prin demonstrarea respectului pentru drepturile lor, se poate spera că deținuții vor învăța cum să îi trateze și pe ceilalți în același mod, urmând acest exemplu. Principalul obiectiv al pedepsei privative de libertate este de a pune în aplicare sancțiunea impusă de instanță, de a facilita reabilitarea deținuților și de a-i pregăti pentru reintegrarea în societate.

1. Educația în închisoare

Depășind componenta drepturilor omului a educației în închisoare, cercetătorii au arătat că învățarea poate fi folosită și pentru a motiva schimbarea individuală.

Jurgen Habermas (1972), a dezvoltat trei stiluri de învățare diferite care îi ajută pe studenți să se schimbe: instrumental, hermeneutic și critic. Componenta instrumentală a învățării stăpânește stăpânirea noastră personală asupra împrejurimilor și a mediului imediat. De exemplu, educația și competențele primite prin învățare ne permit să obținem un loc de muncă și, ca urmare, să determinăm plasarea noastră într-o anumită categorie socio-economică sau un statut social în diferite faze de-a lungul vieții. Această dimensiune a educației caracterizează, de asemenea, înțelegerea de către elevi a cauzalității și îi încurajează să rezolve problemele prin intermediul raționamentului și al rezolvării problemelor. Domeniul de învățare hermeneutică îi instruește pe elevi cu privire la natura ființei umane. Ei învață cum să interpreteze condiția noastră umană, cine suntem și cum interacționăm unii cu alții. În dimensiunea noastră socială, acest lucru determină modul în care ne conectăm și generăm sens.

Dimensiunea critică a învățării îi încurajează pe elevi să se concentreze asupra lor înșiși. Aceasta încurajează conștientizarea de sine pentru a reflecta asupra propriilor convingeri și



sentimente, permițând o mai mare interacțiune și o conexiune empatică cu ceilalți. Aceste forme de implicare, potrivit lui Habermas, sunt necesare pentru a dezvolta interogații despre sine, dar și pentru a se opune nedreptății sociale, precum și pentru a inspira schimbarea socială. Indivizii din mediul carceral pot beneficia de utilizarea educației ca loc de evoluție personală în încercarea de a progresa de la comportamente dăunătoare și identități dăunătoare către un viitor - presupus - mai constructiv, echitabil și incluziv. De asemenea, învățarea poate promova un sentiment mai mare de autoeficacitate și responsabilitate, ceea ce este benefic fie pentru a construi abilități sociale, fie pentru a descuraja comportamentele necorespunzătoare.



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 012203-EPP-1-2019-1-RO-EPPN3-01-DOC-01 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Educatorii din penitenciare ar trebui să îi îndemne pe elevi să treacă de la o atitudine argumentativă la o atitudine empatică pentru a se implica și a înțelege perspectivele celorlalți, dacă se dorește promovarea transformării prin învățare. Pentru ca o interacțiune mai reflexivă să aibă loc, un sentiment de încredere și de susținere trebuie să fie cultivat pe tot parcursul procesului de învățare, între educator și elev și de la elev la elev (Mezirow, 2009).

Costelloe și Warner (2003) indică faptul că învățarea transformățională recunoaște experiențele anterioare ale elevilor și le încorporează, construind noi capacități intelectuale în educația elevilor din închisori. Acest stil de învățare este de natură critică și presupune conștientizarea presupuzițiilor și convingerilor individuale, înțelegând în același timp creșterea personală. Acesta se concentrează pe capacitatea elevului de a face lucrurile să se întâmple, mai degrabă decât de a fi supus pasiv la evenimente. În cazul în care are loc o învățare transformativă, aceasta are potențialul de a-i lega direct și de a-i ajuta pe cei din închisoare să se îndepărteze de nivelurile ridicate de fatalism întâlnite în mediul carceral, așa cum sugerează Maruna (2001).

2. Închisoarea ca școală a crimei

Wheeler a sugerat, în schimb, că timpul petrecut în închisoare ar putea funcționa ca o școală a crimei care consolidează cultura criminogenă, gândirea antisocială și violența (Wheeler, 1962). Chiar mai îngrijorător, Walters consideră că timpul petrecut în închisoare este un indicator al stilurilor de învățare criminală (Walters, 2008). Atunci când a comparat deținuții de lungă durată cu deținuții începători, Walters, a raportat că socializarea deviantă operează în schimbarea atât a stilurilor de gândire, cât și a identității (Walters, 2003). Autorii au comparat stilurile de gândire și identitatea socială la 55 de deținuți începători cu 93 de deținuți cu cel puțin cinci ani de detenție. Inventarul psihologic al stilurilor de gândire criminală a fost administrat de două ori pe an, la 6 luni, în ambele grupuri. În timp ce deținuții începători au demonstrat o tendință de creștere în ceea ce privește identitatea criminală și gândirea violentă, scorurile deținuților aflați în detenție pe termen lung au rămas stabile de-a lungul perioadei. În acest fel, detenția a devenit un proces în timpul căruia deținuții care își ispășesc prima pedeapsă au asimilat atât un comportament agresiv instrumental semnificativ, cât și valori și stiluri de gândire antisociale (Walters, 2003). Aceste dificultăți sunt legate de paradigma de dezvoltare social-psihologică a elevului, care propune că noile comportamente pot fi obținute prin programe concomitente de reabilitare și educație (Bandura, 1977).

Prin urmare, în loc să încerce să îndemne elevul să îmbrățișeze înțelegerea predefinită a facilitatorului în ceea ce privește reabilitarea penală, educația în penitenciare poate fi capabilă să sprijine un grad mai mare de schimbare la elevi decât programele care se



concentrează pur și simplu pe rezolvarea comportamentelor infracționale. Potrivit lui Duguid (2000), dezvoltarea autonomiei elevilor, în loc să se limiteze la predarea sarcinilor de reabilitare în domeniul justiției penale, duce la formarea unor adulți funcționali. Educația și învățarea pot face ca perioada de detenție în mediul carceral să fie mai ușor de tolerat, iar stimularea sporită poate îmbunătăți abilitățile de comunicare, crește stima de sine și responsabilitatea și, poate ajuta infractorii în eforturile lor zilnice de a duce un stil de viață fără infracțiuni.

Într-un sens mai larg, educația hrănește identitatea personală completă prin îmbunătățirea empatiei, a socializării și a dezvoltării capacității de auto-reflecție și a abilităților interpersonale, toate acestea contribuind la dezvoltarea unui angajament civic. În concluzie, aceasta poate oferi persoanei o



sentimentul de apartenență, încurajând în același timp un comportament prosocial (Waller, 2010). Aceste abilități pot contribui la capacitatea unei persoane de a investi în viitor într-un mod pozitiv, proactiv și fără infracțiuni (Szifris, 2018).

PARTEA a II-a: Educatorul din penitenciare

De Carmen Baias și Florin Lobonț (UVT)

Doi din trei tineri deținuți intră în închisoare fără să fi terminat liceul, iar rata analfabetismului și a dificultăților de învățare pentru acești deținuți este de peste trei ori mai mare decât în rândul populației generale (Beaudry et al., 2021; Wolf-Harlow, 2003). Programele educaționale din penitenciare se concentrează, în general, pe sprijinirea deținuților pentru a obține o diplomă de studii secundare sau profesionale. Educatorii din penitenciare trebuie să reacționeze la un nivel mare de probleme complexe pentru a evalua nevoile deținuților și pentru a preda în cadrul mediului penitenciar. Acest lucru este dificil chiar și atunci când se folosesc instrumente solide și recunoscute, așa cum a subliniat Adam M. Key - un profesor de penitenciare- în teza sa:

"Astăzi este o premieră pentru mine. Vom face o versiune a "Rucsacului privilegiilor" exercițiu. Le spun elevilor să se alinieze în mijlocul sălii și să se pregătească pentru instrucțiuni.

Nerăbdătoare să văd cum va decurge totul, dar nu vreau să-i las să vadă, îmi curăț gâtul și citesc primul prompt.

"Dacă strămoșii tăi au fost forțați să vină în SUA, nu prin alegere, fă un pas înapoi."

Aproximativ o treime dintre elevii mei fac un pas înapoi. Eu continui.

"Dacă părinții tăi au fost profesioniști, medici, avocați etc., fă un pas înainte."

"Dacă ai fost crescut într-o zonă în care exista prostituție sau activități legate de droguri, faceți un pas înapoi."

"Dacă ai încercat vreodată să vă schimbați înfățișarea, manierele sau comportamentul pentru a evita să fiți judecat sau ridiculizat, faceți un pas înapoi."

Eu continui. Cam la jumătatea drumului, aud un zgomot surd. În timp ce îmi ridic privirea de la lucrare, unul dintre elevii mei strigă: "Sunt cu spatele la perete, domnule Key. Ce trebuie să fac?"

Nu știu cum să răspund, așa că spun primul lucru care îmi vine în minte: "Rămâi acolo pentru moment. S-ar putea să mergi mai departe peste puțin timp". Continui să citesc, cu



ochii fixați acum pe hârtie. Nu vreau să mă uit în sus.

"Dacă unul dintre părinții voștri a fost șomer sau a fost concediat, nu la alegere, faceți

un pas înapoi." "Dacă ați frecventat o școală privată sau o tabără de vară, faceți un

pas înainte."

"Dacă familia ta a fost vreodată nevoită să se mute pentru că nu-și permitea să plătească chiria, fă un pas înapoi."



"Dacă părinții tăi ți-au spus că ești frumoasă, deșteaptă și capabilă, fă un pas înainte."

Continui să citesc până când termin lista. Când îmi ridic privirea, nu mai am cuvinte. Dintre aproximativ 30 de studenți, dintre care doar 7 sau 8 sunt răspânziți în toată sala. Restul sunt aliniați pe peretele din spate al clasei. Numai Dumnezeu știe cât de departe ar fi fost în spate dacă ar fi fost o sală mai mare (Key, 2018, p.38).

Conform unei multitudini de studii efectuate atât între diferite închisori, cât și în cadrul aceleiași închisori, furnizarea de educație postliceală deținuților reduce rata de recidivă (Burke și Vivian, 2001; Stevens și Ward, 1997). Pe de altă parte, înțelegerea faptului că există o corelație între obținerea unei diplome de studii postliceale și recidivă nu oferă un răspuns la întrebarea de ce elevii nu au reușit să obțină o diplomă de studii înainte de a fi în închisoare și de ce educația în închisoare ar motiva un elev care nu a avut succes anterior să obțină o diplomă. Interacțiunile mai nuanțate dintre elevii și profesorii care lucrează în închisori și penitenciare au primit puțină atenție în educație. Instructorii din închisori au ales un drum care este incredibil de dificil - predarea într-un mediu complex - închisoarea - necesită un nivel ridicat de expertiză pentru a face față naturii umane într-o instituție totală foarte disciplinată. Majoritatea educatorilor din închisori îndeplinesc o varietate de roluri, inclusiv mentorat, consiliere, educație parentală și poliție. Acești educatori, demonstrându-și entuziasmul pentru predare, cred că pot face o diferență în viața tinerilor deținuți.

EduPris este un proiect care se angajează să furnizeze instrumente transnaționale de învățare reciprocă atât pentru educatori, cât și pentru personalul penitenciar. Acest proiect vine să facă schimburi și să ofere locuri de desfășurare a educației în mediul penitenciar. În plus, alături de ofițerii corecționali profesioniști, educatorii din penitenciare nu numai că sprijină programele care promovează oportunitățile persoanelor private de libertate de a-și avansa educația, dar reprezintă o componentă majoră pentru a contribui la facilitarea acestor oportunități educaționale, la toate nivelurile de lucru din penitenciare (securitate, industrii, educație, servicii medicale, clasificare, servicii sociale).

3. Factori de risc pe care educatorii trebuie să îi înțeleagă

Minorii care provin din medii defavorizate (de exemplu, copii cu unul sau ambii părinți dispăruți, copii abandonati, copii instituționalizați, copii fără adăpost, copii săraci etc.) sunt suprareprezentati în închisoare (Baiaș, 2022). De asemenea, adolescenții deținuți au un risc foarte ridicat de a prezenta diverse combinații de autocontrol scăzut, capacitate scăzută de



1

1

ă face față frustrării, lipsă de empatie și comportament antisocial (Baias și Beckwith, 2021). În plus, deținuții care au avut multiple experiențe adverse în copilărie prezintă, de asemenea, un risc mai mare de a avea semne de avertizare privind sănătatea mintală și au abandonat școala mai devreme decât colegii lor. Tinerii infractori (minori și adulți în curs de formare) cărora li se aplică măsuri privative de libertate poartă în general cu ei greutatea unor experiențe multiple de excludere: marginalizarea socială legată de nivelul scăzut de



1
2

statutul socioeconomic al familiei și al locului de trai, excluderea școlară din cauza comportamentului perturbator, nivelul scăzut al rezultatelor școlare și/sau abandonul școlar progresiv, disocierea de unul sau ambii părinți și frați ca urmare a tensiunilor repetate, a violenței, a abuzului de substanțe și/sau a plasamentului în afara domiciliului familial. După o măsură privativă de libertate, rețeaua lor socială și familială ar putea fi slăbită și mai mult sau s-ar putea să se fi prăbușit complet, în timp ce abilitățile și motivația lor de a ajunge la noi grupuri și oportunități sociale ar putea să lipsească cu desăvârșire. Reconstrucția relațiilor infracționale și potențial distructive cu colegii pe care le aveau înainte de a fi plasați în detenție - sau pe care le-au dezvoltat efectiv în detenție - poate apărea ca singura lor opțiune de ieșire pentru a evita marginalizarea totală și a-i conduce la recidivă. În timp ce combaterea sărăciei și a excluziunii sociale în general contribuie la prevenirea infracționalității, integrarea acestei strategii în centrul justiției pentru minori ar evita perpetuarea excluziunii sociale a acestor copii și tineri odată ce, din păcate, au căzut prin plasele anterioare de incluziune socială, de protecție a copilului și de prevenire a criminalității. Iar partea esențială a strategiei este crearea unui parcurs de învățare pe tot parcursul vieții pentru fiecare tânăr infractor.

4. Evaluarea nevoilor educatorilor care lucrează cu copiii din închisori -UNISS

De Gian Luigi Lepri și Lucrezia Perrella (UNISS)

Scopul acestei secțiuni este de a sublinia numeroasele cerințe ale unui educator, formator sau profesor care lucrează cu tineri adulți și/sau tineri infractori. Aceasta evidențiază provocările și nevoile notabile pe care educatorul trebuie să le abordeze pentru a obține realizări și strategii de succes. Raportul a fost realizat de Universitatea din Sassari în 2021, pe baza unui sondaj privind experiența profesională a profesorului/formatorului/educatorului.

Interviurile au fost împărțite în două secțiuni. Prima componentă a sondajului a vizat vârsta, educația, experiența profesională și anii de serviciu ai respondenților, precum și participarea acestora la cursuri de formare profesională sponsorizate de angajator și numărul de copii sau tineri delincvenți cu care lucrează. Aspectele de investigat în cea de-a doua parte, care se referea la experiența profesională, au fost: (1) ce este important să știe un educator și ce abilități trebuie să posede atunci când lucrează cu tineri adulți și/sau delincvenți juvenili; (2) rețeaua; (3) cunoașterea programelor, proiectelor sau serviciilor care vizează reducerea sau prevenirea abandonului școlar; (4) tehnicile, metodele și/sau programele pe care respondenții le folosesc în activitatea lor și cum pot fi acestea îmbunătățite.

Cele 16 interviuri rezultate au fost analizate și, pentru fiecare întrebare, au fost construite macro-categorii de răspunsuri, astfel încât răspunsurile de la diferitele interviuri să poată fi



1
3

clasificate în cadrul acestora. Vârsta medie a respondenților este de 41,5%, cu o vârstă minimă de 25 de ani și o vârstă maximă de 57 de ani. Numărul mediu de tineri infractori adulți și/sau minori cu care lucrează respondenții este de aproximativ 78,7, variind de la un minim de 3 la un maxim de 550. Conform datelor privind vechimea în muncă a respondenților, aceasta variază de la un an la 32 de ani, cu o medie de 12 ani de activitate.

În cel de-al doilea segment al acestei secțiuni, și anume, ce competențe ar trebui să aibă educatorul/formatorul/învățătorul atunci când lucrează cu tinerii delincvenți - în ordinea importanței - au rezultat nouă cerințe emergente (Figura 1): cunoașterea legii; cunoștințe teoretice, psihologice, pedagogice, sociale și



1
4

cunoștințe; înțelegerea tânărului; informații despre familia tânărului și despre contextul socio-medial al acestuia; dosare școlare; strategii inovatoare de învățare/educație/învățare; niveluri ridicate de eficacitate personală și interpersonală, precum și o experiență solidă în management; flexibilitate și adaptabilitate.

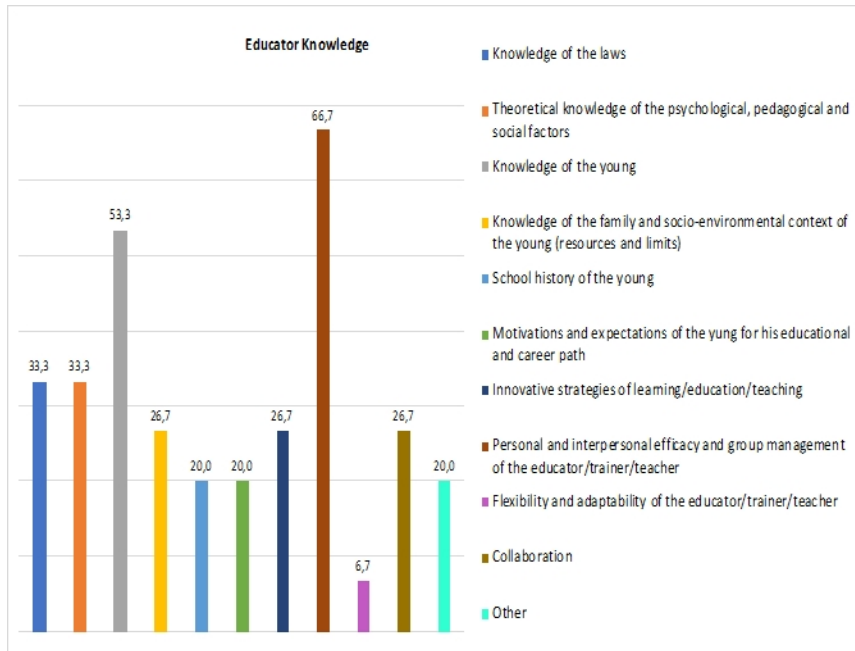


Figura1. Cunoștințele educatorilor



uniss
UNIVERSITATEA DE ȘTIINȚE ȘI SOCIETATE



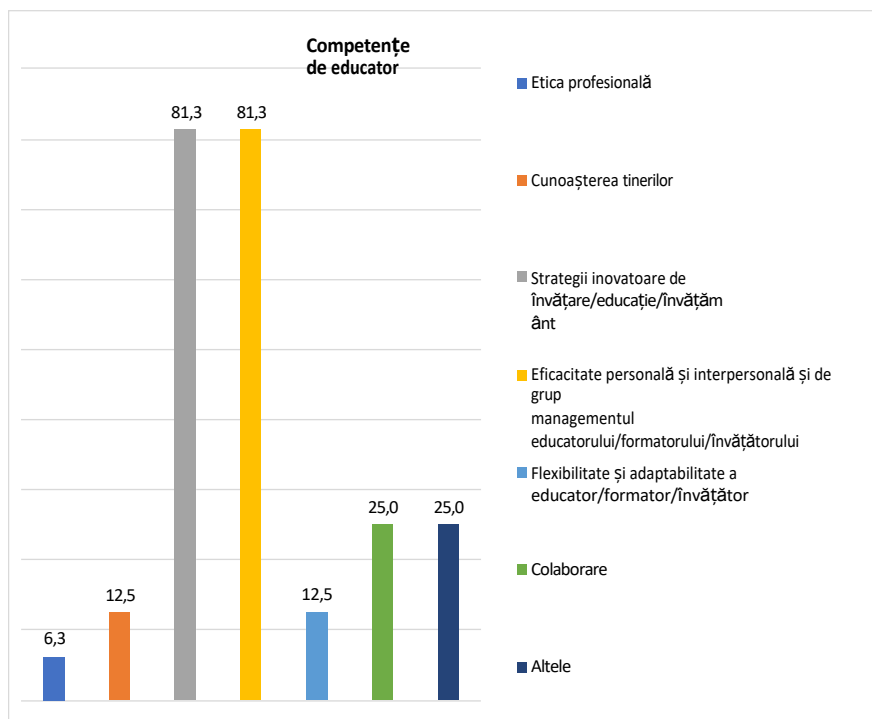


Figura 2. Competențele educatorilor

Capacitatea educatorului/profesorului/formatorului care lucrează cu delincvenții juvenili de a utiliza strategii inovatoare de învățare/educație/învățare, precum și importanța menținerii unei puternice eficacități personale și interpersonale și a unor bune abilități de management sunt elementele care apar cel mai frecvent în interviuri. De fapt, aproape 80% dintre cei intervievați consideră că acestea sunt competențe fundamentale. Respondenții, de asemenea, consideră că este esențial ca un educator/formator/profesor să respecte principiile morale aferente activității profesionale, mai exact "să respecte etica profesională și principiile morale prosoziale".

De asemenea, este crucială înțelegerea minorilor în ansamblul lor, inclusiv a trăsăturilor lor personologice (deficiențe cognitive, personalitate, comportament), a statutului lor familial, precum și a motivațiilor și așteptărilor lor pentru viitor. Respondenții au sugerat că ar trebui "să se cunoască istoricul vieții deținutului, nu doar trecutul său infracțional, ci și istoricul familiei sale și să se înțeleagă așteptările acestora", precum și "să se asigure întotdeauna că a fost efectuată, citită și planificată o depistare a dificultăților cognitive/de învățare".

Formarea adecvată a cadrelor didactice într-un cadru de custodie este o cerință care ar trebui să înceapă în momentul primei recrutări și să continue până la pensionare. Formarea ar trebui să se axeze pe principiile de rehabilitare, reeducare și reintegrare. Ar fi esențială o participare continuă și extinsă a educatorului la formare. Formarea continuă poate contribui



la dezvoltarea de noi cunoștințe, precum și la avansarea de noi tehnici și competențe care pot fi aplicate în domeniul reabilitării, reeducării și reintegrării. Prin urmare, educatorii/profesorii/formatorii din penitenciare ar trebui să beneficieze de o formare pedagogică specifică pentru a lucra cu minori și/sau tineri infractori.



5. Scurtă prezentare generală a educației/formării în penitenciare în Portugalia

de Rita Lourenço (Aproximativ PT)

În închisorile portugheze, educația este organizată în legătură cu formarea profesională, munca și alte activități menite să pregătească deținutul pentru eliberare, pe baza unei evaluări a riscurilor și a nevoilor la nivel individual, conform recomandărilor *Codului de executare a pedepselor și a măsurilor privative de libertate (Código da Execução das Penas e Medidas Privativas da Liberdade, CEP)* (Legea nr. 115/2009 din 12 octombrie).

Educația/formarea profesională a populației penitenciare este garantată în toate penitenciarele în conformitate cu prevederile Ordinului comun nr. 451/1999 din 1 iunie. Din 1979, această educație în penitenciare este asigurată prin colaborarea activă între Ministerul Justiției și Ministerul Educației (Decretul-lege nr. 265/79 din 1 august). Ministerul Educației este responsabil pentru organizarea și furnizarea educației în închisori, în timp ce Ministerul Justiției asigură crearea condițiilor pentru punerea în aplicare a acesteia, îndeplinindu-și sarcinile prin intermediul Direcției *Generale de Reintegrare și Servicii Penitenciare (Direção-Geral de Reinserção e Serviços Prisionais, DGRSP)*. În mod specific, *Centrul de formare profesională pentru sectorul justiției (Centro Protocolar da Justiça, CPJ)* este responsabil de propunerea și dezvoltarea cursurilor de formare profesională în scopul reintegrării sociale, ținând cont de nevoile, motivațiile și aptitudinile deținuților, precum și de nevoile pieței muncii (Ordinul nr. 538/88 din 10 august).

Ordinul comun nr. 451/1999 a introdus, de asemenea, noțiunea de "proiect educațional", care cuprinde educația școlară, formarea profesională și dezvoltarea personală, adaptate la profilul elevilor și la condițiile specifice de funcționare a unității penitenciare. Prin urmare, pe lângă cursurile de învățământ de bază și secundar (care sunt consolidate într-un singur act legislativ), proiectul educațional al închisorilor poate include activități extracurriculare și alte tipuri de cursuri, cum ar fi Programul de formare a competențelor de bază, limba portugheză pentru străini, Educație pentru cetățenie, Arte vizuale, Muzică și Sport (DGRSP, n.red.).

Articolul 39.º din CEP prevede, de asemenea, că frecventarea regulată a programelor de educație este echivalentă cu timpul de lucru, prin urmare deținutului ar trebui să i se acorde o bursă cu o sumă stabilită prin ordin ministerial. Absențele nejustificate și cele care rezultă din respectarea măsurilor disciplinare, din impunerea unor măsuri de precauție incompatibile sau a unor măsuri speciale de securitate determină pierderea burselor pentru perioada respectivă. Rezultatele școlare ale deținutului, prezența și comportamentul în spațiul de



Învățare sunt luate în considerare în scopul ajustării executării pedepsei și al acordării premiilor.



Nivelul de educație al populației penitenciare

Conform datelor oficiale ale DGRSP privind nivelurile de educație/formare în închisorile portugheze, în **2019**, 5 144 de deținuți (aproximativ 40,2 % din totalul populației penitenciare) erau înscriși în programe de educație și formare pentru adulți, dintre care 65 % corespund unor cursuri care vizează acordarea de certificări școlare și 35 % unor cursuri care vizează acordarea de certificări profesionale (DGRSP, 2020). În plus, un număr total de 529 de cadre didactice erau angajate în penitenciare (Pinto, 2022).

Activitățile de educație și formare au scăzut în **2020**, în principal din cauza situației pandemiei COVID-19, care a dus la suspendarea tuturor activităților din penitenciare care implicau contacte cu exteriorul. Această tendință de scădere a însoțit scăderea generală a populației penitenciare cu 10,8 % (comparativ cu 2019), care este, de asemenea, legată de eliberarea excepțională a deținuților ca măsură preventivă împotriva răspândirii coronavirusului. În mod specific, un număr total de 4.061 de deținuți (aproximativ 35,6% din totalul populației penitenciare) s-au înscris la cursuri de educație și formare profesională pentru adulți, distribuite prin formare școlară cu 3.261 de persoane, reprezentând 80,3% și formare profesională cu 800 de persoane, corespunzător la 19,7%. Prin urmare, formarea profesională a fost cea mai afectată de constrângerile declanșate de pandemie (DGRSP, 2021).

Ca o consecință a pandemiei, suspendarea activităților față în față a dus la implementarea modalității de învățământ la distanță, combinând sesiuni de învățare asincrone și sincrone. În ciuda multiplelor eforturi depuse de unitățile penitenciare pentru a trece la învățământul la distanță, diverse constrângeri au împiedicat aplicarea acestuia (în special sesiunile sincrone), inclusiv insuficiența echipamentelor și a resurselor umane și materiale (de exemplu, accesul la internet). Acesta a fost unul dintre factorii care au compromis performanța școlară în mediul penitenciar, deja condiționată de percepția unei motivații reduse. Într-adevăr, datele disponibile evidențiază o creștere a numărului total de abandonuri școlare și de activități de formare în 2020. Concret, 1.564 de deținuți au părăsit cursurile de educație/formare, ceea ce reprezintă 38,5%, comparativ cu 1.491 de deținuți (29%) în 2019, tendință care ar putea fi atribuită eliberărilor extraordinare de deținuți și eliberărilor anticipate din cauza pandemiei (Ibid.).

Principalele constrângeri și recomandări

Pe de altă parte, după cum a subliniat Mecanismul național de prevenire al Ombudsmanului portughez (MNP), deficiențele de formare și educație evidențiate în 2020 nu au fost întotdeauna rezultatul pandemiei. De exemplu, în Penitenciarul din Lisabona - una dintre cele mai mari unități penitenciare din țară - a prezentat o lipsă paradoxală de opțiuni de formare disponibile. În unitățile penitenciare mai mici, s-a dovedit a fi dificil să se mențină



cursuri regulate din cauza numărului minim necesar de studenți înscriși. Ca recomandare, Ombudsmanul a subliniat că aceste lacune ar putea fi acoperite prin căutarea de parteneriate cu organizațiile societății civile (MNP, 2021).

O altă limitare prezentată în Raportul Ombudsmanului se referă la incompatibilitatea practică a participării la educație/formare profesională și a activităților profesionale, fie prin suprapunerea orarelor, fie prin imposibilitatea economică de a renunța la salariul de la locul de muncă. Prin urmare, MNP recomandă reconcilierea acestor două tipuri de ocupații diferite, de exemplu, prin adaptarea orarelor, chiar dacă se reduce



activitatea profesională la o activitate cu normă parțială sau prin aplicarea stimulentei financiare asociate cu participarea la educație/formare profesională, așa cum este prevăzut în mod legal în CEP (Ibid.).

În 2020, DGRSP a colectat, de asemenea, date privind percepțiile profesorilor și formatorilor din penitenciare cu privire la experiențele lor de lucru. Principalele bariere în calea educației în penitenciare care au fost evidențiate sunt: i) lipsa resurselor modernizate și calificate pentru a sprijini activitățile pedagogice, ii) nivelurile scăzute de prezență, motivație și persistență în traseul educațional; iii) lipsa stimulentei pentru participarea la activitățile școlare/de formare. Profesorii/formatorii au menționat, de asemenea, lipsa condițiilor fizice pentru scopuri educaționale, cooperarea îngreunată între entitățile implicate, precum și între ofițerii de penitenciare și tehnicienii de reintegrare socială.

Mai mult, recomandările propuse de către profesorii/formatorii din penitenciare vizează răspunsul la constrângerile identificate, inclusiv (DGRSP, 2021):

- Modernizarea și calificarea resurselor pentru susținerea activităților pedagogice,
- Utilizarea de stimulente pentru participarea la activitățile de educație/formare,
- Necesitatea de a promova regularitatea în traseul de formare a studenților/stagiarilor,
- Îmbunătățirea condițiilor spațiilor de formare și diversificarea locurilor de formare,
- Îmbunătățirea calificării și articularea internă a învățământului și a formării profesionale,
- consolidarea cooperării și respectarea normelor în cadrul relațiilor interinstituționale și
- Recunoașterea și valorificarea specificității rolului profesorilor/formatorilor în contextul sistemului penitenciar.

Nu în ultimul rând, o constrângere specifică care a rezultat din situația pandemică a fost suspendarea activităților școlare și de formare față în față. Astfel, majoritatea instituțiilor penitenciare au adoptat învățământul la distanță, în principal modelul asincron, din motive de securitate cibernetică și de obsolescență a echipamentelor informatice. Cu toate acestea, utilizarea platformelor digitale într-un mod sigur și controlat, pe baza know-how-ului și a resurselor instituțiilor de învățământ, ar putea fi extrem de utilă pentru a facilita rezultatele școlare și, în același timp, ar putea constitui un instrument valoros în combaterea info-excluziunii în rândul populației penitenciare. Ca o recomandare din partea Asociației Naționale pentru Educație în Penitenciare (APEnP), Ministerul Educației, în asociere cu Ministerul Justiției, ar trebui să extindă aplicarea "Programului de școlarizare digitală"¹ la populația penitenciară, implementând o strategie digitală pentru educația în penitenciare (APEnP, 2020; Pinto, 2022).

Bibliografie

¹ Programul pentru școlarizare digitală, în cadrul Planului de acțiune pentru tranziția digitală, din 21 apriliest, 2020 (Rezoluția Consiliului de Miniștri nr. 30/2020) prevede dezvoltarea unui program de transformare digitală a școlilor, inclusiv un angajament puternic pentru dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, accesul la resurse educaționale digitale de calitate și accesul la instrumente de colaborare în medii digitale care să promoveze inovarea în procesul de predare-învățare.



- APEnP, Associação Portuguesa de Educação nas Prisões. (2020). *Ensino a Distância nos Estabelecimentos Prisionais em Portugal em Tempo de Pandemia*. Retrieved May 6, 2022 from https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/ensino_a_distancia_nos_estabelecimentos_prisionais_em_portugal_em_tempo_de_pandemia_2_0.pdf.
- DGRSP, Direcția Generală de Reinsertie și Servicii Penitenciare. (2020). *Relatório de Atividades e Autoavaliação 2019*. Ministerul Justiției: Direção-Geral de Reinserção e Serviços Prisionais. <https://dgrsp.justica.gov.pt/Portals/16/Instrumentos%20de%20Planeamento%20e%20Gest%C3%A3o/Relat%C3%B3rio%20de%20atividades/2019/RA-2019.pdf>
- DGRSP, Direcția Generală de Reinsertie și Servicii Penitenciare. (2021). *Relatório de Atividades e Autoavaliação 2020*. Ministerul Justiției: Direção-Geral de Reinserção e Serviços Prisionais. <https://dgrsp.justica.gov.pt/Portals/16/Instrumentos%20de%20Planeamento%20e%20Gest%C3%A3o/Relat%C3%B3rio%20de%20atividades/2020/RA-2020.pdf>
- DGRSP, Direcția Generală de Reinsertie și Servicii Penitenciare. (n.red.). *Atividades desenvolvidas em contexto prisional - Ensino*. Retrieved May 6, 2022 from <https://dgrsp.justica.gov.pt/Justi%C3%A7a-de-adultos/Penas-e-medidas-privativas-de-liberdade/Atividades-desenvolvidas-em-contexto-prisional/Ensino>
- MNP, Mecanismo Național de Prevenție. (2021). *Raport către Adunarea Republicii - 2020*. Provedor da Justiça: Mecanismo Nacional de Prevenção. https://www.provedor-jus.pt/documentos/MNP_202020_Relatorio.pdf
- Pinto, J. A. (2022, 9 aprilie). *Educația în închisori în Portugalia: o prezentare generală* [Prezentare conferință]. 1st Ciclu internațional de conferințe privind educația în penitenciare - căi și provocări, online. https://www.apenp.pt/images/Noticias/Sessao_I_PPTs/Portugal.pdf.

6. Învățarea condamnaților în închisori și centre de detenție din Polonia de Bożena Majerek (UPJPII)

Unul dintre aspectele esențiale ale activităților penitenciarelor este instruirea deținuților și pregătirea acestora pentru a se angaja după ce își ispășesc pedeapsa.

Printre cele mai importante obiective ale educației în închisoare se numără: completarea



deficitelor educaționale, pregătirea pentru rolul profesional, care constă în asigurarea unui loc de muncă după ieșirea din închisoare, construirea unui sentiment de valoare (în special pentru cei care, deși au o educație de bază, nu știu să citească sau să scrie),



eliminarea recidivei și reducerea semnificativă a posibilității de excludere socială după ce a părăsit închisoarea ((Jaworska, 2012, p. 324).

Persoanele care trăiesc în custodie au posibilitatea de a dobândi cunoștințe și de a-și îmbunătăți calificările la diferite niveluri și în diferite domenii. Deținuții pot frecventa școlile primare și secundare, pot trece examenele de absolvire a liceului și chiar își pot continua educația la un nivel superior cu permisiunea administrației unității. De asemenea, deținuții pot să urmeze o carieră, să se perfecționeze sau să dobândească noi competențe prin cursuri specializate.

Centrele educaționale care funcționează în penitenciare și centre de detenție sunt instituții publice care funcționează în conformitate cu reglementările naționale privind educația. Școlile care fac parte din centru sunt școli pentru adulți care urmează același curriculum de bază și predau programe ca și celelalte școli naționale.

Potrivit datelor publicate de Administrația Penitenciarelor, în anul școlar 2016-2017 au existat 183 de secții școlare afiliate, iar în anul următor 186. Aceste școli oferă posibilitatea de educație atât pentru minorii condamnați care sunt obligați să frecventeze școala, cât și pentru cei care solicită înscrierea la cursuri din proprie inițiativă. Aproximativ 3 500-4 000 de deținuți beneficiază de educație formală în fiecare an școlar. Oferta de predare în diferite tipuri de școli penitenciare se adresează în primul rând infractorilor minori care execută pentru prima dată o pedeapsă cu închisoarea. Aceștia constituie cel mai mare grup de deținuți care învață în școli. Aceștia reprezintă 66% din totalul elevilor din școlile afiliate în ansamblul lor (SW, 2017).

Cursurile de calificare profesională, care oferă o șansă la un loc de muncă după ce părăsesc închisoarea, reprezintă o componentă esențială a educației și a formării continue. Acestea includ în primul rând meseriile căutate pe piața muncii, cum ar fi: bucătar, tapițer, muncitor la sol, mecanic, montator de mașini și aparate, lăcătuș, electrician. În dezvoltarea educației profesionale a deținuților, se pune un mare accent pe calitatea formării practice. Oferta educațională este consolidată prin cursuri de formare, care sunt în mare parte orientate către persoanele care nu au competențe profesionale sau care au nevoie de recalificare în domeniul lor. Perioada de implementare relativ scurtă și o mare varietate de cursuri de formare sunt punctele forte de bază ale acestora.

Comisia penitenciară, care se califică pentru a preda într-un anumit tip de școală sau într-un curs de calificare profesională, se ghidează, în special, după criterii precum:

1. Educație documentată până în prezent, care să constituie baza curriculară necesară pentru a urma studii într-un tip de școală sau semestru de studii selectat;



2. Motivația și predispoziția de a învăța într-un tip de școală adecvat;
3. Recomandări incluse într-un program de impact individual;
4. Recomandările rezultate în urma testelor psihologice efectuate, în cazul în care au fost efectuate astfel de teste;
5. Starea generală de sănătate evaluată de un medic angajat în cadrul serviciului de sănătate al închisorii;



6. Perioada de eliberare anticipată condiționată sau de sfârșit de pedeapsă;
7. Experiența de muncă anterioară a deținutului în profesia aleasă;
8. Conformitatea tipului de școală ales de deținut și a direcției de învățământ cu lista școlilor și cu cea curentă pentru un anumit semestru, cu lista cursurilor de educație și a semestrelor școlare;
9. Scopul unității penitenciare în care funcționează școala aleasă de deținut;
10. Necesitatea de a asigura ordinea și siguranța în instituție (Regulamentul ministrului justiției privind normele și procedurile detaliate de predare în penitenciare, 2016).

În ciuda faptului că numărul deținuților care solicită posibilitatea de a-și finaliza educația crește de la an la an, potrivit lui Hubert Iwanicki (2007), ar trebui semnalate numeroase probleme în educația penitenciară:

- lipsa unei motivații adecvate pentru educație și creșterea nivelului de calificare;
- întâzieri în educația școlară (adesea de mai mulți ani);
- deficite în utilizarea metodelor și tehnicilor de muncă mentală, lipsa obișnuinței de muncă intelectuală;
- probleme de asimilare a conceptelor de bază, dificultăți mari în dobândirea cunoștințelor;
- accesul îngreunat la materiale sursă, resursele insuficiente ale bibliotecilor școlare;
- lipsa unui loc potrivit pentru munca mentală, lectură, studiu individual;
- acces limitat la instrumente de predare.

Pentru a îmbunătăți calitatea educației în penitenciare, D. Becker-Pestka (2019) propune:

- creșterea gradului de implicare și a sferei de cooperare a studenților din domeniile pedagogice cu unitățile penitenciare în domeniul educației deținuților - orele didactice se pot desfășura sub formă de ateliere de lucru, seminarii, proiecte;
- în procesul didactic al persoanelor care desfășoară activități didactice interesante, activități creative în instituțiile de învățământ extrașcolar și extrașcolar;
- arătându-le deținuților dimensiunea practică a educației și beneficiile educației, ale învățării, ale extinderii experienței, de exemplu prin utilizarea unor



competențe specifice în viața de zi cu zi;

- implicarea în predarea de către deținuți - deținuții pot pregăti instrumente de predare, pot participa activ la desfășurarea cursurilor.



Bibliografie:

- Becker-Pestka D. (2019), Organizacja systemu edukacji skazanych w Polsce, "E-mentor", nr 4 (81).
- Iwanicki, H. (2007). Możliwości praktyczne edukacji uczniów szkół przywieziennych. "Szkoła Specjalna", nr 1.
- Jaworska, A. (2012). Leksykon resocjalizacji. Kraków: OW Impuls.
- Ministerstwo Sprawiedliwości, Centralny Zarząd Służby Więziennej. (2019). Roczna informacja statystyczna za rok 2018. Pobrane z <https://sw.gov.pl/assets/40/74/32/7d5ad1384460bb0790e8236a9f6cd4264cb6e863.pdf>
- Rozporządzenie Ministra Sprawiedliwości z dnia 28 listopada 2016 r. w sprawie sposobu i trybu prowadzenia nauczania w zakładach karnych i aresztach śledczych (Dz. U. 2016 poz. 2004)
- Służba Więzienna. (2017), Nauczanie skazanych w zakładach karnych i aresztach śledczych. Pobrane z <https://sw.gov.pl/strona/Nauczanie-skazanych-w-zakladach-karnych-i-aresztach-sledczych>

7. Rolul educatorului în sistemul judiciar românesc

De Raluca Alina Coc și Mihaela Bălăi (Penitenciarul Gherla)

Educatorul (cel care desfășoară activități de intervenție indiferent de domeniu) în mediul penitenciar românesc dezvoltă un rol complex, în primul rând de a evalua nevoile individuale ale deținuților și apoi, pe baza informațiilor obținute, de a face recomandări în planul de intervenție în funcție de resursele existente pentru a compensa nevoile și riscurile identificate.

Un alt rol al educatorului din penitenciarele românești este acela de a-i învăța și îndruma pe deținuți să valorifice potențialul de dezvoltare al individului și să adopte un set de repere valorice corecte la care să se raporteze ulterior cu ușurință.

Educatorii îi ajută pe deținuți să devină conștienți de resursele lor personale și să înțeleagă oportunitățile educaționale (programe de grup, școlare, profesionale și vocaționale) care le sunt disponibile. Pentru a putea exercita acest rol foarte important, educatorul penitenciar trebuie să aibă competențele necesare în domeniu, dar și să cunoască foarte bine mediul penitenciar specific și profilul deținuților.

Educatorul este cel care transmite cunoștințe și informații, formează competențe, abilități și



dezvoltă atitudini prin intermediul metodelor de predare și învățare pe care le stăpânește.



Educația în penitenciarele din România ar trebui să se concentreze în principal pe formarea de competențe, pe dezvoltarea abilităților, pe abilitățile interpersonale și pe capacitatea de adaptare la mediu și la societate, și mai puțin pe acumularea de cunoștințe. Volumul mare de informații și cunoștințe transmise celor care participă la activitățile educaționale și la programele din penitenciare poate fi copleșitor din mai multe motive: nivel cognitiv scăzut, incapacitatea participanților de a înțelege informațiile primite, stare emoțională instabilă, plictiseală, lipsă de motivație interioară, etc. De aceea, este mai importantă și trebuie să prevaleze ideea și conceptul de a-i învăța să învețe, de a-i consilia pe deținuți și de a-i însoți și îndruma pe parcursul procesului educațional. Prin urmare, pentru a putea conduce deținuții prin procesul educațional, educatorul trebuie să posede cunoștințele și abilitățile necesare pentru a identifica stilurile de învățare ale deținuților.

EduPris Toolbox este o metodă care utilizează experiențele anterioare de învățare, fie ele formale, non-formale sau informale, și le folosește pentru a crea un parcurs de învățare. Prin exercițiile propuse, EduPris Toolbox ajută educatorul în procesul de explorare educațională a stilului de învățare, de transformare și reabilitare a elevului.

Pentru ca educatorul să poată explora și perfecționa utilizarea a cât mai multor metode și procedee de predare în activitatea sa cu deținuții, este necesară o calificare pedagogică specifică, aspect esențial al formării sale profesionale. Considerăm că în abordarea educațională în penitenciare avem nevoie în special de această pregătire pedagogică, dar și de flexibilitate în gândirea educatorului, astfel încât să se poată produce o schimbare pozitivă la deținut prin adoptarea unui stil diferit de predare, prin joc și înțelegere a experiențelor anterioare, dar și prin construirea capacității de a-și proiecta propriul proces de schimbare și învățare.

Astfel, în acest caz, rolul educatorului este de a ghida și de a direcționa elevul spre scopul final, spre ceea ce trebuie să dobândească din punct de vedere educațional, social sau moral. Rolul educatorului ar fi acela de a-l ajuta pe cel care învață să fie responsabil pentru ceea ce învață, să fie conștient de actul de învățare. Educatorul trebuie să înțeleagă faptul că informațiile și cunoștințele oferite "de pe raft", "cu lingurița", motivația extrinsecă sau pedeapsa nu conduc la învățare, scopul învățării este de a-i învăța pe elevi cum să învețe din experiența directă, personală.

De-a lungul experienței de învățare, tânărul deținut trebuie să se angajeze într-un proces de autoevaluare, autodescoperire și explorare personală pentru a decide cum să-și atingă obiectivele de învățare.

Considerăm că climatul educațional în mediul penitenciar este esențial și ar trebui să fie un climat informal care să favorizeze învățarea, apoi un grad ridicat de participare și



interacțiune în cadrul activității stimulează învățarea și, nu în ultimul rând, procesul de învățare poate fi stimulat prin diverse metode și materiale.

În activitățile cu minori condamnați și minori, în special cu cei cu deficiențe educaționale majore, ar trebui să se folosească povestiri, descrieri sau explicații ca metode eficiente, ușoare și rapide de transmitere a cunoștințelor. Pe cât posibil, acestea ar trebui să fie însoțite de ajutoare ilustrative și sugestive sau de imagini filmate, deoarece astfel este mai ușor de captat atenția și implicarea emoțională a adolescenților și a tinerilor.



Una dintre etapele semnificative în structura activităților educative este conștientizarea activității, care are ca scop asigurarea unei stări de concentrare interioară asupra stimulilor prezentați și a acțiunilor întreprinse de participanți. Abilitatea de a atrage atenția este arta educatorului. Cu cât educatorul este mai creativ, mai flexibil în gândire și mai inventiv, cu atât va găsi mai multe situații de învățare care să stimuleze interesul și motivația elevilor. În contextul închisorii, această abilitate de a capta atenția, de a inspira și de a stimula învățarea participanților este necesară și esențială ca un prim pas în procesul educațional.

Potrivit unui studiu realizat în 2011 pentru a evalua nevoile de intervenții de reabilitare pentru tinerii aflați în detenție în România, dintre cei 12 factori investigați, nivelul scăzut de educație se află pe locul trei pe scara factorilor care influențează comportamentele inadecvate în penitenciar. Dintre cei intervievați, 35,62% au declarat că nu au fost deloc educați, 42,91% au abandonat școala sau au avut diverse probleme în școli, iar majoritatea, adică 55,87%, au declarat că nu au competențe deosebite într-un anumit domeniu.

Atunci când tinerii au avut experiența abandonului școlar sau au dificultăți de scriere/lectură/învățare, încrederea lor în valoarea educației și interesul de a frecventa școala sunt scăzute. Acest lucru sporește și mai mult povara educatorului din penitenciare, care are nevoie de noi metode pentru a-i reangaja pe tineri în procesul de învățare, iar o astfel de metodă este oferită de proiectul EDUPRIS.

Bibliografie

NAP (2011) Evaluarea tinerilor privați de libertate - Studiu privind nevoile de intervenție reabilitativă ale tinerilor aflați în custodia Administrației Naționale a Penitenciarelor, mai-octombrie 2011. Ministerul Justiției - Biroul Administrației Naționale a Penitenciarelor, București.

Cucoș, C. (2002). Pedagogie, Editura Polirom, Iași.

Cucoș, C. (coord.) (1998). Psihopedagogie pentru definitivări și grade didactice. Editura Polirom Iași.

Cucos C (coord) (2010). Ghid de bune practici pentru educatorii care lucrează în sistemul penitenciar Proiect cofinanțat de Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial.

Dezvoltarea resurselor umane 2007-2013



Legea nr. 254 din 19 iulie 2013 privind executarea pedepselor și a măsurilor privative de libertate dispuse de organele judiciare în cadrul procedurilor penale, cu modificările și completările ulterioare

Strategii naționale pentru reintegrarea socială a persoanelor private de libertate 2020-2024, prin Hotărârea Guvernului nr. 430/2020 (publicată în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 494/11.06.2020),



OMJ nr. 1322/C/2017 din 25.04.2017 - Regulament privind organizarea și desfășurarea activităților și programelor educative, psihologice și de asistență socială în locurile de detenție

Vlăsceanu, L., Cerghit, I. (coord.) (1988). Curs de pedagogie. Universitatea București.

PARTEA III: Ghidul educatorului

de Carmen Baias și Florin Lobonț (UVT)

8. Factori de reziliență pentru succesul educațional la copii

Timp de peste 50 de ani, cercetarea și practica educațională s-au concentrat asupra efectelor condițiilor socio-economice nefavorabile asupra dezvoltării tinerilor (Agasisti, Avvisati, Borgonovi & Longobardi, 2018). Adaptarea și competența academică în timpul adolescenței pot fi împiedicate în mod semnificativ de dezechilibrele sociale și economice, conducând la bariere care limitează potențialul personal al adolescenților și le afectează viața și dezvoltarea atât în interiorul, cât și în afara educației formale (Erberber et al., 2015; Bryan, Williams & Griffin, 2020). Decalajele de realizare între elevii vulnerabili din punct de vedere social și majoritate (Bryan, Williams & Griffin, 2020), absenteismul persistent (Pavis & Cunningham-Burley, 1999), eșecul școlar (Agasisti et al., 2018; Bryan, Williams & Griffin, 2020), împiedicarea accesului la oportunitățile disponibile pentru a deveni elevi competenți (Schoon, Ingrid, Parsons & Sacker, 2004), excluderea socială (MacDonald, 2007) și creșterea riscurilor de delincvență, abuz de alcool sau droguri.

În plus, performanțele slabe din școala secundară ar putea avea consecințe pe termen lung, cum ar fi o participare mai redusă la viața civică, abilități slabe de adaptare la locul de muncă și instabilitate emoțională, stres psihologic și depresie (Waxman, Gray & Padron, 2003; Schoon, Parsons & Sacker, 2004).

Conform cercetărilor, privarea socio-economică este legată în mod constant de performanțele școlare slabe în întreaga lume și în toate programele de învățământ (Schoon, Parsons & Sacker, 2004; Erberber et al., 2015). Cu toate acestea, nu toți adolescenții care sunt expuși la condiții socioeconomice precare se luptă la școală (OCDE, 2019). În ciuda faptului că au crescut în condiții dificile, un număr mare de elevi își îmbunătățesc cunoștințele și prosperă la școală și, ulterior, în viață, ca urmare a capacității lor de a persevera în fața greutăților (OCDE, 2019). Prin urmare, este imperativ să



Înțelegem ce caracteristici specifice au un impact asupra rezilienței academice a unui elev și să promovăm în mod corespunzător aceste caracteristici.

Reziliența

Reziliența este definită ca fiind "factori și procese care limitează comportamentele negative asociate cu stresul și au ca rezultat rezultate adaptative chiar și în prezența adversității" (Waxman, Gray & Padron, 2003, p. 2). Reziliența, din punct de vedere factorial, se referă la capacitatea de a se adapta și de a



să se dezvolte în fața unor factori de adversitate acută sau cronică care interferează negativ cu procesele de dezvoltare, precum și a circumstanțelor care pot facilita sau împiedica această abilitate (Martin & Marsh, 2009). Dintr-o perspectivă dinamică, reziliența poate fi văzută ca o serie continuă de răspunsuri adaptative care le permit elevilor rezilienți să facă față adversității (Schoon, Ingrid, Parsons & Sacker, 2004).

Reziliența educației

Reziliența educațională a fost caracterizată ca fiind posibilitatea crescută de a avea succes la școală și în alte realizări în viață, în ciuda obstacolelor de mediu cauzate de adversități timpurii, situații provocatoare și expuneri (Wang, Haertal și Walberg, 1994, p. 46). Reziliența academică, prin urmare, se referă la capacitatea unui elev de a face față unor adversități dificile și de a menține un nivel ridicat de performanță în clasă, în timp ce se confruntă cu efectele dăunătoare ale adversității atât în interiorul, cât și în afara clasei (Erberber et al., 2015; Agasisti et al., 2018).

Factori în favoarea rezilienței academice

Reziliența academică nu este o trăsătură universală. Mai degrabă, reziliența educațională poate fi susținută prin intervenția asupra variabilelor care o pot ajuta sau împiedica (Coronado-Hijón, 2017). Timp de peste trei decenii, cercetarea educațională a analizat elementele critice legate de reziliența academică, folosind o varietate de strategii și metodologii pentru a înțelege mai multe despre ceea ce îi face pe elevi rezilienți, contextele în care se dezvoltă și modul în care interacționează acești diferiți factori.

În anii 1990, cercetarea privind reziliența educațională a devenit tot mai populară, ceea ce a dus la apariția unui număr de indicatori care au fost legați în mod semnificativ de adaptarea și implicarea pozitivă în școală, în rândul copiilor care se confruntă cu provocări socio-economice.

Benard, (1991) a evidențiat patru caracteristici personale esențiale pe care tinerii rezilienți din punct de vedere academic le prezintă adesea: (1) competența socială, care include comportamente prosociale precum receptivitatea, flexibilitatea, abilitățile de comunicare, empatia și grija, precum și simțul umorului; (2) abilitățile de rezolvare a problemelor, inclusiv capacitatea de a gândi abstract, de a reflecta, de a fi flexibil și de a căuta soluții alternative atât pentru problemele cognitive, cât și pentru cele sociale; (3) autonomie, care include un puternic sentiment de sine, capacitatea de a acționa independent și de a exercita control asupra propriului mediu și care reflectă un puternic sentiment de independență, putere, locus intern de control, stimă de sine, autoeficacitate, autodisciplină și control al impulsurilor; și (4) simțul scopului și al viitorului, care constă în convingerea că "cineva are un anumit grad de control asupra propriului mediu"



Alți autori (Martin și Marsh, 2009), mai recent, au identificat cinci caracteristici personale cheie care au fost asociate în mod semnificativ și stabil cu reziliența educațională și, prin urmare, ar putea fi utilizate ca predictorii fiabili ai acesteia: autoeficacitatea, planificarea, persistența, anxietatea și controlul incert, ultimele două fiind corelate negativ cu reziliența. Ca urmare, autorii au dezvoltat modelul 5-C al rezilienței academice, care afirmă că elevii își pot îmbunătăți reziliența prin consolidarea lor: (1) autoeficacitatea; (2) coordonarea (capacitățile de planificare); (3) angajamentul (persistența); (4) sentimentul de control; și (5) calmul (capacitățile de gestionare a anxietății) (Martin și Marsh, 2009).



Deși există o gamă largă de metodologii și operaționalizări utilizate pentru a studia reziliența educațională a tinerilor dezavantajați din punct de vedere socioeconomic, studiile și practica au evidențiat constatări convergente, care se consolidează reciproc de-a lungul timpului. Aceste constatări susțin ideea că reziliența educațională se bazează pe capacitățile personale, care sunt înrădăcinate în atitudini de încredere și ambiții pozitive, și sunt coroborate cu competențele necesare pentru a identifica și a rezolva preocupările în timp ce colaborează cu alții (Benard, 1993; Waxman, Martin & Marsh, 2009; Erberber et al., 2015; Anderson et al., 2020).

În ciuda progreselor înregistrate în înțelegerea componentelor rezilienței academice și a cadrelor care o pot încuraja, formarea elevilor rezilienți rămâne o provocare deschisă care afectează toate țările din întreaga lume.

Pandemia de COVID-19 a slăbit factorii de protecție oferți de școală, comunitate și familie prin exacerbarea dezavantajelor socio-economice și prin perturbarea activităților școlare normale din programa școlară și a activităților extracurriculare. Acest lucru a erodat legătura dintre acestea și a sporit povara psihologică suferită de copii. În acest caz, învățarea bazată pe jocuri ar putea fi foarte utilă. Proiectul EDUPRIS abordează preocupările menționate mai sus în ceea ce privește *reducerea disparităților în ceea ce privește rezultatele învățării experienței educaționale a unui tânăr infractor, atingerea unor rezultate educaționale de calitate prin metode integrate, cu o abordare multidisciplinară și promovarea rolului esențial al educației în justiția corecțională penală.*

Programul bazat pe jocuri este un mijloc practic și eficient de abordare a acestor probleme, deoarece: (1) jocurile plasate în scenarii autentice și semnificative pot promova dezvoltarea de abilități și comportamente care favorizează reziliența; (2) jocurile ar putea, într-adevăr, să implice tinerii și adulții în activități de colaborare între generații, promovând învățarea colectivă, consolidând relațiile semnificative și activând transferul de învățare; și (3) datele despre modul în care tinerii joacă un joc pot dezvălui informații despre modul în care învață (Calvo-Morata et al., 2018; Pusey, Kok & Rappa, 2020; Ypsilanti et al., 2014).

9. Jocuri pentru educație (EDUPRIS)

Conform dovezilor disponibile, educația bazată pe jocuri poate crește sprijinul și reduce izolarea socială la copiii care se confruntă cu situații dificile de viață (Jeynes., 2003); crește incluziunea socială a adolescenților (Neys et al., 2012); și poate spori participarea civică a tinerilor și discuțiile despre violență și extremism (Davies, 2012); îmbunătățește capacitatea de luare a deciziilor și de rezolvare a problemelor (Pusey, Kok & Rappa, 2020).



1. Jocurile plasate în scenarii realiste și semnificative pot permite elevilor să învețe abilități și atitudini care promovează reziliența (Pusey, Kok & Rappa, 2020)
2. Jocurile pot spori învățarea colectivă intergenerațională prin (1) îmbunătățirea oportunităților de învățare pentru tineri și (2) creșterea gradului de înțelegere a adulților cu privire la preocupările sociale care îi afectează pe tineri, la soluții și la implicarea lor personală în acest scenariu. (Ypsilanti et al., 2014; De la Hera, Loos, Simons & Blom, 2017).



3. Interacțiunile semnificative pot consolida rezultatele învățării bazate pe jocuri, dincolo de scenariile de joc, și pot facilita transferul în activități și contexte din lumea reală (Boyle et al., 2016; De la Hera et al., 2017).
4. Dinamica și rezultatele activităților de joc ale tinerilor pot dezvălui informații importante despre nevoile lor, despre ceea ce poate fi realizat și abordat și despre modul în care actorii din comunitate și educatorii profesioniști pot lucra împreună pentru a sprijini dezvoltarea lor (Ypsilanti et al., 2014; De la Hera et al., 2017; Calvo-Morata et al., 2018).

1. Jocuri EDUPRIS Scopul jocurilor EDUPRIS:

Pentru a promova: (1) trezirea: ajutându-l pe jucător să conștientizeze provocarea.

(2) creșterea: promovarea "schimbării comportamentului", permițând tinerilor să își dezvolte cunoștințele și sensibilitatea, să asimileze și să testeze strategiile într-un context simulat.

Să implementeze **intervenții de învățare gamificată cu** scopul de a dezvolta și de a utiliza pentru un impact social și educațional asupra următoarelor competențe cheie de învățare:

Competența de alfabetizare:

Alfabetizarea este abilitatea de a identifica, înțelege, exprima, crea și interpreta concepte, sentimente, fapte și opinii, atât în formă orală, cât și scrisă, folosind materiale vizuale, sonore/audio și digitale în diferite discipline și contexte. Aceasta implică capacitatea de a comunica și de a se conecta eficient cu ceilalți într-un mod adecvat și creativ. Dezvoltarea competențelor de citire și scriere constituie baza pentru continuarea învățării și a interacțiunii lingvistice. În funcție de context, competența de alfabetizare poate fi dezvoltată în limba maternă, în limba de școlarizare și/sau în limba oficială a unei țări sau regiuni.

Competența multilingvă:

Această competență definește abilitatea de a utiliza diferite limbi în mod adecvat și eficient pentru comunicare. Ea împărtășește, în linii mari, principalele dimensiuni ale competenței de comunicare din cadrul alfabetizării: se bazează pe capacitatea de a înțelege, exprima și interpreta concepte, gânduri, sentimente, fapte și opinii atât în formă orală, cât și scrisă (ascultare, vorbire, citire și scriere) într-o gamă adecvată de contexte sociale și culturale, în funcție de dorințele sau nevoile proprii. După caz, aceasta poate include menținerea și dezvoltarea în continuare a competențelor în limba maternă. Nivelul de competență al unui cursant va varia în funcție de cele patru dimensiuni și de diferitele limbi.

Competența matematică și competența în știință, tehnologie și inginerie:

Această competență definește capacitatea de a utiliza numere, măsuri și structuri; Operații



de bază și prezentări matematice de bază; Termeni și concepte matematice; Conștientizarea întrebărilor la care matematica poate oferi răspunsuri; Principii de bază ale lumii naturale; Concepte, teorii, principii și metode științifice fundamentale; Știința ca proces de investigare a naturii; Tehnologia și produsele și procesele tehnologice; Impactul științei, tehnologiei, ingineriei și al activității umane în general asupra lumii naturale; Aplicarea principiilor și proceselor matematice de bază în contexte cotidiene acasă și la locul de muncă, inclusiv abilități financiare; Urmărirea și



să evalueze lanțurile de argumente; să raționeze matematic; să înțeleagă demonstrația matematică; să comunice în limbaj matematic; să utilizeze mijloace auxiliare adecvate, inclusiv date statistice și grafice; să utilizeze și să manipuleze instrumente și mașini tehnologice; să investigheze natura prin experimente controlate; să utilizeze și să manipuleze date științifice pentru a atinge un obiectiv sau pentru a ajunge la o decizie sau o concluzie bazată pe dovezi; să poată recunoaște caracteristicile esențiale ale cercetării științifice.

Competența digitală

Competența digitală implică utilizarea încrezătoare, critică și receptivă a tehnologiilor digitale și implicarea în acestea pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea în societate. Aceasta include alfabetizarea în domeniul informațiilor și al datelor, comunicarea și colaborarea, crearea de conținut digital (inclusiv programarea), siguranța (inclusiv bunăstarea digitală și competențele legate de securitatea cibernetică) și rezolvarea problemelor. Elevul va aplica o abordare reflexivă și critică învățând cum să utilizeze o abordare etică, sigură și responsabilă în utilizarea conținutului și a instrumentelor digitale

Competența personală, socială și de a învăța să înveți

Competența personală, socială și de a învăța să înveți reprezintă capacitatea de a reflecta asupra propriei persoane, de a gestiona eficient timpul și informațiile, de a lucra cu ceilalți într-un mod constructiv, de a rămâne rezilient și de a-și gestiona propria învățare și carieră. Aceasta include capacitatea de a face față incertitudinii și complexității, de a învăța să învețe, de a-și susține bunăstarea fizică și emoțională, de a empatiza și de a gestiona conflictele. Elevii vor fi capabili să: Să-și identifice propriile capacități, să se concentreze și să își stabilească obiective; Să se motiveze; Să facă față complexității; Să reflecteze critic și să ia decizii; Să învețe și să lucreze în mod autonom și în colaborare; Să organizeze și să persevereze cu propria învățare, să o evalueze și să o împărtășească; Să se autoevalueze; Să dezvolte reziliența și încrederea în sine pentru a continua și a reuși să învețe pe tot parcursul vieții lor; Să caute sprijin atunci când este cazul și să își gestioneze în mod eficient învățarea, cariera și interacțiunile sociale; Să facă față incertitudinii și stresului; Să comunice în mod constructiv și să colaboreze în echipe; Să negocieze în mod eficient și să exprime și să înțeleagă puncte de vedere diferite; Să empatizeze cu ceilalți, să dea dovadă de toleranță și să creeze încredere.

Competența civică

Competența civică este capacitatea de a acționa ca cetățeni responsabili și de a participa pe deplin la viața civică și socială, pe baza înțelegerii conceptelor și structurilor sociale, economice și politice, precum și a conceptelor globale și a sustenabilității. Elevii vor fi capabili să: Să se angajeze în mod eficient cu alții în domeniul public; Să manifeste solidaritate și să arate interes pentru rezolvarea problemelor care afectează comunitatea locală și cea mai largă; Să reflecteze în mod critic și creativ asupra activităților comunitare; Să participe în mod constructiv la activitățile comunitare; Să participe la luarea deciziilor la nivel local, național și european, în special prin vot; să aibă acces, să aibă o înțelegere critică și să interacționeze atât cu formele tradiționale, cât și cu cele noi de mass-media; să înțeleagă schimbările climatice și demografice la nivel global și cauzele care



stau la baza acestora; să înțeleagă diversitatea și identitățile culturale în Europa și în lume; să înțeleagă dimensiunile multiculturale și sociologice și economice ale societăților europene și modul în care identitatea culturală națională contribuie la identitatea europeană.

Competența antreprenorială

Competența antreprenorială se referă la capacitatea de a acționa asupra oportunităților și ideilor și de a le transforma în valori pentru alții. Aceasta se bazează pe creativitate, gândire critică și rezolvarea problemelor, pe inițiativă și perseverență și pe capacitatea de a lucra în colaborare pentru a



să planifice și să gestioneze proiecte care au valoare culturală, socială sau comercială. Studenții vor fi capabili să: Să-și folosească imaginația în cadrul proceselor creative și al inovațiilor; Să gândească strategic și să rezolve probleme; Să gestioneze proiecte: să planifice, să organizeze, să gestioneze, să conducă și să delege; Să ia decizii financiare legate de costuri și valoare și să estimeze costul transformării unei idei într-o activitate creatoare de valoare; Să planifice, să pună în aplicare și să evalueze deciziile financiare; Să facă față incertitudinii, ambiguității și riscului ca parte a luării unor decizii în cunoștință de cauză; Să lucreze în mod autonom; Să colaboreze cu alții; Să-și identifice propriile puncte forte și limitări.

Conștientizare culturală și competență de exprimare

Competența de conștientizare și exprimare culturală presupune înțelegerea și respectul pentru modul în care ideile și semnificațiile sunt exprimate și comunicate în mod creativ în diferite culturi și prin intermediul unei game de arte și alte forme culturale. Aceasta implică implicarea în înțelegerea, dezvoltarea și exprimarea propriilor idei și a sentimentului locului sau rolului în societate într-o varietate de moduri și contexte. Elevii vor fi capabili să: să exprime și să interpreteze idei figurative și abstracte, experiențe și emoții cu empatie într-o serie de arte și alte forme culturale; să se bucure/aprecieze operele de artă; să se exprime prin diferite mijloace de comunicare - folosind/îmbunătățindu-și capacitățile; să identifice și să realizeze oportunități de valoare personală, socială sau comercială prin intermediul artelor și al altor forme culturale; să se angajeze în procese creative, atât individual, cât și colectiv.

2. Cerințe principale care trebuie îndeplinite

1. Dezvoltarea cunoștințelor.
 - Îmbunătățirea înțelegerii unei varietăți de subiecte curriculare și a comportamentului, precum și a efectelor benefice ale acestuia (țintă: minori și tineri adulți)
 - Integrarea noilor cunoștințe în culturile existente
2. Promovarea motivației și a schimbării de atitudine.
 - Faceți ca obiceiurile să fie motivante din punct de vedere intrinsec, ca ceva benefic în general, mai degrabă decât un simplu răspuns la un deficit (lacună în învățare).
 - Motivați și implicați educatorii
3. Promovarea schimbărilor de comportament.
 - Îmbunătățirea practicilor de obiceiuri la tinerii deținuți
 - Îmbunătățirea practicilor privind obiceiurile în rândul educatorilor lor
 - Îmbunătățirea comportamentelor de autogestionare la deținuți cu o varietate de obiective de învățare.

3. Articularea intervenției prin gamificare

Narațiunile îl implică pe cel care învață în joc, fiind pline de suspans, dar și educative. Jucătorul își va alege propria aventură. Direcția de luare a deciziei ar putea fi atât pozitivă,



cât și negativă pentru rezultatul învățării, iar jucătorul trebuie să învețe despre aceste rezultate pozitive și negative pe baza deciziei sale. Mai presus de toate, jocurile sunt distractive și emoționale. În timpul utilizării jocului, elevul trebuie să facă alegeri dintr-o varietate de exemple care sunt realiste prin natura lor, măsurabile și realizabile pe termen scurt. Ar trebui să își asume o "misiune" și să îmbrățișeze o cale pentru a-și atinge scopurile și obiectivele comportamentale pentru a lua cele mai eficiente măsuri. Reușita utilizatorilor în rezolvarea misiunii de învățare și încurajarea acestora de a construi obiceiuri satisfăcătoare cu motivație intrinsecă este ultima



obiectiv. De asemenea, persoana care învață trebuie să își stabilească obiective realiste pentru a depăși barierele în vederea atingerii obiectivelor sale.

Folosind tehnicile de joc, putem oferi o modalitate mai precisă și mai eficientă de auto-gestionare. Principiile principale ale gamificării serioase se concentrează pe implicarea, motivarea și recompensarea prin realizarea și reușita anumitor sarcini. Implicarea cursanților în educația lor prin intermediul gamificării este legată de nevoia constantă a creierului uman de a fi stimulat, de a învăța și de a se distra. Cursantul, în interacțiunea cu jocul, ar avea nevoie de un sentiment continuu de gratificare și de noi provocări care să îl motiveze să continue să joace jocul, așa cum se arată în Studiul de caz Primul joc tematic.

Conform teoriei autodeterminării, există două dimensiuni ale motivațiilor. Motivația extrinsecă, declanșată de motivatori externi, inclusiv recompense, și motivația intrinsecă, care reprezintă interesul/plăcerea interioară de a face o sarcină în sine (Ryan & Deci, 2018). Motivația intrinsecă este asociată cu nevoile sociale umane. Apartenența și faptul de a face parte din grup ar putea fi cele mai importante. Un alt aspect al motivației intrinseci este autonomia

adică individul trebuie să fie încurajat în dezvoltarea unui simț independent și creativ al dezvoltării personale. Motivația intrinsecă include, de asemenea, aspectul competenței, ceea ce înseamnă să se satisfacă pe sine, să-și sporească abilitățile la un nivel superior, atâta timp cât provocarea devine mai complicată. Distracția este, de asemenea, un aspect important atunci când angajăm un cursant într-un joc serios. În funcție de nevoile sale de învățare, cursantul ar învăța, și-ar da seama și și-ar îndeplini sarcinile. În acest context, factorii psihologici, cum ar fi disponibilitatea de a schimba, motivația, autoeficacitatea și autocontrolul, ar putea avea un impact considerabil asupra capacității unui tânăr de a-și autogestiona realizările de învățare.

Intervenția socio-educatională gamificată constă într-o componentă orientată spre elevul tânăr și o componentă orientată spre profesor.

3.1 Sistemul socio-educational orientat spre tânărul care învață (SEY)

- Acesta constă într-un joc multiplayer cu realități încrucișate, destinat tinerilor deținuți, care are ca scop promovarea cunoștințelor și practicilor pro-sociale de viață și a motivației de bază.
- Jucătorii sunt implicați atât în misiuni individuale, cât și în cele de colaborare pentru a se dezvolta într-un mediu etnografic simulat. Căutările sunt neliniare, permițând jucătorilor să aleagă obiective alternative, strategii pentru a face față provocărilor prezentate de joc și, de asemenea, să își definească propriile obiective și metode pentru a le urmări. Căutările de joc implică activități precum atingerea obiectivelor și



competențelor educaționale în mediul simulat.

- Jocurile integrează comportamente și interacțiuni din lumea reală în activitățile de joc, implementând caracteristici cheie ale realității încrucișate, printre care:

(1) Monitorizarea comportamentelor cheie ale jucătorilor din lumea reală și traducerea acestora în efecte în joc (dinamica acțiune-reacție).

(2) Semnalizarea disponibilității sau a urgenței pentru anumite tipuri de nevoi din lumea reală, pentru a obține efecte dezirabile asupra jocului.



(3) Adaptarea dinamică a provocărilor jocului la performanțele și modelele comportamentale ale jucătorilor.

- Luarea în considerare a caracteristicilor realității încrucișate:

(1) Rezultatele activităților desfășurate în lumea inter-realității (i) sporesc capacitățile jucătorului și/sau (ii) generează resursele necesare pentru desfășurarea activităților în această lume.

(2) Efectele în joc ale acțiunilor din lumea reală reflectă beneficiile din lumea reală. Acest lucru va avea ca scop (i) sprijinirea învățării semnificative, (ii) motivarea procesului de învățare și (iii) consolidarea obiceiurilor de învățare în timp.

(3) Adaptarea dinamică a jocului în funcție de performanța jucătorului:

- să limiteze riscul de plictiseală sau frustrare
- să extindă varietatea de situații/provocări care pot fi explorate/rezolvate de către jucători, îmbunătățind astfel învățarea.

3.2 Sistemul socio-educational orientat spre profesor (TSS)

- Aceasta vizează în principal educatorii din penitenciare, adică persoanele responsabile cu predarea și îndrumarea.
- Acesta constă în resurse de învățare pentru a promova integrarea în comunitate, educația semnificativă pentru dezvoltare și schimbarea comportamentală prin intermediul unor caracteristici care să permită:

(1) Furnizarea de îndrumare și orientare prin intermediul lecțiilor gamificate. Acestea vor fi destinate cursanților în funcție de nevoile și capacitățile acestora. Lecțiile vor explica, de asemenea, beneficiile tehnicilor gamificate propuse. În general, lecțiile îi ajută pe oameni să deprindă competențe-cheie pentru îmbunătățirea comportamentului și a mentalităților, inclusiv: (i) cum să aprecieze noile informații; (ii) cum să îmbunătățească învățarea prin tehnici îmbunătățite și prin utilizarea resurselor limitate; (iii) cum să combine resursele pentru binele comun și pentru un rezultat pozitiv în colaborare;

(2) Spațiul social. Caracteristicile din sala de clasă care permit (i) discutarea subiectelor de interes, (ii) schimbul de opinii și sfaturi, (iii) furnizarea/solicitarea de sfaturi și (iv) furnizarea de feedback de recunoaștere (de exemplu, sfaturi din partea educatorului);



(3) Gamificarea. Mecanisme care recompensează implicarea și impactul educațional (de exemplu, insigne și clasamente legate de recunoașterea feedback-ului primit de cursanți pentru rezolvarea problemelor sau pentru sfaturile oferite). Notă: proiectul ar putea explora posibilitatea conectării funcțiilor de gamificare cu educatorii (de exemplu, pentru a oferi recompense sau pentru a promova oferte speciale apreciate de elevul minor).



4. Domenii principale de predare/învățare

1. *Sociocultural (include impactul asupra învățării)*
 - Investigarea evoluției învățării la copii și adulți tineri și dezvoltarea celor 4 tipuri de gândire: critică, creativă, colaborativă și grijulie www.sapere.co.uk
 - Cartografierea evoluțiilor în materie de învățare în funcție de potențialele schimbări de comportament
 - Investigarea dezvoltării și a impactului asupra comunității de adulți (educatori)
 - Investigarea dezvoltării și a impactului asupra comunității de jucători (cursanți)
2. *Psihosocial.*
 - Investigarea schimbărilor în atitudinile și comportamentele participanților (inclusiv în ceea ce privește competențele și activitățile sociale)
3. *Tehnologie*
 - Mediul de învățare socială gamificată
 - Mediul de joc de realitate încrucișată
4. *Factori educativi și sisteme de lucru*
 - Sisteme de activitate psihosocială
 - Dezvoltarea de modele pentru monitorizarea și interpretarea activității, interacțiunilor și stării psihosociale a subiecților
 - Analiza activității subiecților, a interacțiunilor și a stării de învățare de-a lungul timpului
 - Planificarea, executarea și evaluarea proceselor de învățare și de participare

Descriptorii cheie utilizați pentru dobândirea acestor noi aptitudini și competențe sunt cei propuși de Consiliul Europei, și anume: valori, atitudini, aptitudini, cunoștințe și înțelegere critică. (Consiliul Europei, 2018).

Această abordare va fi în avantajul deținuților minori și, indirect, al comunităților mai largi, urmărind în mod activ scăderea constantă a etosului de lipsă de respect de sine, a dezangajării civice, a dependenței instituționale și, ca și consecințe suplimentare, scăderea problemelor legate de depresie, violență, radicalizare și, nu în ultimul rând, a recidivei.

Indirect, aceste aplicații sistematice ale jocurilor serioase vor aborda cauzele psihosociale ale manipulării la care sunt expuse persoanele vulnerabile, cum ar fi deținuții minori, și anume stima de sine scăzută, lipsa de afecțiune pozitivă, incluziunea socială și dependența instituțională.

Gândirea de design prin care este dezvoltată această metodologie oferă membrilor grupului țintă competențe și abilități practice și pragmatice pe care aceștia le pot utiliza în etape progresive, pentru: îmbunătățirea deficitului de încredere și de încredere în sine; încurajarea angajamentului lor social și afectiv pozitiv; creșterea nivelului de competențe civice și



relaționale, precum și a capacității de a lua decizii corecte din punct de vedere etic.

OBIECTIVE GENERALE

Avem în vedere patru obiective principale care stau la baza conceperii, contextualizării și urmării manualului; acestea contribuie la dezvoltarea spiritului critic, creativ, grijuliu și colaborativ.



gândire la tinerii din învățământul corecțional prin intermediul activităților de joc serios produse și asamblate în cadrul proiectului EDUPRIS:

- 1) Dezvoltarea know-how-ului pentru personalul didactic implicat în acest proces**
 - Schimbul de know-how inovator pentru formarea personalului didactic, a educatorilor și a consilierilor tinerilor în vederea gestionării dinamicii sociale legate de condiția unei mai bune integrări a acestora în societate;
 - Dezvoltarea de programe de mentorat prin care personalul va putea ajuta grupul țintă al proiectului să dobândească abilități similare de spirit critic, creativ și conceptual-analitic, precum și de luare a deciziilor corecte din punct de vedere etic;
 - Definirea unor pachete de formare inovatoare pentru formarea continuă a diversilor profesioniști din centrele penitenciare pentru tineri, ONG-uri și grupuri de sprijin civic, instituții de învățământ, capelani de penitenciare etc.;
 - desfășurarea unei perioade de activități pilot dedicate formării educatorilor pentru a testa caracterul adecvat și reacția la pachetele menționate mai sus;
 - Formarea formatorilor pentru gestionarea pachetelor de formare profesională într-un cadru de durabilitate a învățării pe tot parcursul vieții.

- 2) Dezvoltarea unor sisteme de gândire, consiliere și formare creative, colaborative și grijulii, capabile să ajute foștii delincvenți juvenili și alți tineri marginalizați să dobândească sau să recâștige un sens și o valoare de sine prin intermediul unor teme de cercetare - inclusiv identitatea personală, libertatea, etica credinței, subiecte legate de responsabilitatea morală, scepticism și sănătate mintală.**

- 3) Îmbunătățirea calității rețelelor de sprijin pentru membrii grupului țintă**
 - Utilizarea gândirii de proiectare a rețelelor pentru a crea grupuri de sprijin social durabile și rețele de oportunități pentru implicarea socială și civică a membrilor grupului țintă după eliberare.
 - Punerea în aplicare a descriptorilor-cheie în procesul de formare

- 4) Construirea unei rețele de resurse instituționale**
 - Organizarea unei rețele de instituții locale și internaționale disponibile pentru colaborare, cartografierea capacităților, a know-how-ului și a experților disponibili pentru desfășurarea diferitelor tipuri de activități în cadrul proiectului și în perioada de monitorizare. Rețeaua va avea rolul de a sprijini și susține în permanență know-how-ul profesional, practicile inovatoare și oportunitățile de finanțare.
 - Pentru a oferi o contribuție concretă la obiectivele menționate mai sus, instituțiile de cercetare și formare din cadrul proiectului vor sistematiza un cadru procedural transferabil între sistemele educaționale. Abordarea și cadrul de activități permit educatorilor și personalului să adapteze detaliile activităților la ceea ce este specific în sistemele lor, făcând, în același timp, ca sistemul propus să fie simplu de



implementat, bazându-se pe obiective comune în toate contextele - integrarea și implicarea cu succes a membrilor grupului țintă.



10. Metodologia EDUPRIS și jocul

Ediție îngrijită de Carmen Baias și Florin Lobonț (UVT)

Proiectul EDUPRIS intenționează să stabilească și să extindă o metodă de lucru specializată pentru educatorii din domeniul justiției juvenile - angajați ai Ministerului Justiției - care desfășoară activități educaționale în penitenciare.

Educatorii explorează numeroasele obiective ale educației și modul în care aceste obiective pot fi transpuse în opțiuni relevante și acceptabile pentru indivizi. O persoană poate acorda o mare valoare învățării doar pentru a-și extinde cunoștințele. În timp ce acest lucru poate fi o parte a stimulentei pentru ca oamenii să învețe, rolul său într-un serviciu de reabilitare sugerează că are un scop transformator mai larg, fie pe plan personal, fie pe plan social. Persoanele vor avea un acces mai mare la informații dacă își îmbunătățesc abilitățile de alfabetizare ca urmare a educației lor, de exemplu, devenind capabile să citească știrile zilnice sau romanele pe care le aleg. Astfel, oamenii pot fi informați despre subiecte precum politica, sănătatea și economia. Comunicarea ar putea deveni mai accesibilă la toate nivelurile, iar vocea individuală și colectivă a unui participant poate crește în forță. Aceasta ne poate ajuta să învățăm să trăim într-o societate în care oamenii au perspective diferite, cu aspirația de a promova o societate mai incluzivă în general (Robeyns, 2006).

Metodologia EDUPRIS este dezvoltată ca o cale de învățare progresivă pentru reangajarea minorilor și a tinerilor infractori în procesul de învățare, atât pentru elevi, cât și pentru educatori. Cursanții își îmbunătățesc competențele, își schimbă atitudinile și comportamentele față de învățare, în timp ce educatorii intră într-o călătorie de profesionalizare în pedagogie. Dezvoltarea competențelor-cheie pentru muncă și viață se poate face într-un nou model coerent de învățare, bazat pe un concept de învățare funcțional și pus în aplicare prin intermediul unor materiale de formare ingenioase. În această abordare de învățare și predare, minorii și tinerii delincvenți cu dificultăți educaționale își pot dezvolta evaluarea critică, creativitatea, strategiile de învățare sau orientarea spre creștere - pe scurt, se va dezvolta competența lor de a învăța să învețe.

Metodologia EDUPRIS prezintă un proces în trei etape de dezvoltare a competenței de a învăța să înveți, așa cum se arată în figura de mai jos.



Unde mă aflu acum?

Unde mă aflu acum este punctul de plecare în călătoria cursanților de a redescoperi învățarea și de a se reangaja în învățare. Această primă etapă a procesului se concentrează pe trei aspecte

pași: Ce este învățarea?

Biografia mea de
învățare Strategii de
învățare

Ce este învățarea?

Nu urmărim doar ca elevii să dobândească o nouă abilitate sau noi cunoștințe, ci și să redescopere bucuria de a învăța și să depășească barierele și experiențele negative legate de învățare și de școală.

Biografia elevului

În cea de-a doua etapă a acestei etape, cursanților li se prezintă conceptul de învățare biografică. Învățarea biografică este considerată ca fiind utilă pentru a face față tranzițiilor în cursul vieții, cum ar fi pierderea locului de muncă sau alte tranziții în viața privată și profesională a unei persoane.

Strategii de învățare



În cea de-a treia etapă, este important să devenim conștienți de strategiile individuale de învățare, să le îmbunătățim, poate împrumutând din strategiile altora sau recurgând la ele în mod deliberat atunci când ne este greu să ne concentrăm. Profesorul trebuie să aștepte ca cei care au nevoie de mai mult timp pentru a finaliza sarcina să încheie activitatea.



Care sunt provocările mele?

A doua etapă: După ce au reflectat asupra status quo-ului experiențelor lor de învățare, cursanții vor trece la o fază mai orientată spre acțiune pentru a se implica în învățare, care se concentrează pe următoarele:

- Aspirații și așteptări
- Explorarea opțiunilor și a provocărilor
- Concentrarea asupra provocărilor
- Cum se abordează provocarea

Aspirații și așteptări

Profesorul încurajează cursanții să reflecteze și să analizeze activitățile de învățare în timpul sesiunilor practice (autoreflexie); oferă posibilitatea de a lucra în grupuri pentru a spori competențele sociale/de comunicare și responsabilitatea cursanților; capacitatea de a împărți rolurile monitorizează și evaluează activitatea cursanților pe parcursul întregii sesiuni practice și oferă feedback de susținere atât indivizilor, cât și grupului.

În acest moment, profesorul evidențiază atât punctele forte, cât și pe cele slabe și îi încurajează pe cursanți să își realizeze potențialul pe baza interesului și a descoperirii.

Explorarea opțiunilor și a provocărilor

Educatorul ar trebui să le permită cursanților să își exploreze atitudinile față de învățare și experiențele lor anterioare de învățare, inclusiv barierele cu care s-au confruntat anterior. Atitudinea cursanților față de învățare va fi influențată de experiențele lor anterioare de învățare și de viață. Aceste experiențe anterioare pot fi atât pozitive, cât și negative. Educatorul ar trebui să aibă grijă să se asigure că, atunci când cursanții își examinează experiențele anterioare, aceștia nu se simt forțați să dezvăluie aspecte ale experiențelor lor anterioare care pot fi de natură foarte personală. De asemenea, educatorul ar trebui să fie conștient de faptul că, atunci când cursanții discută despre barierele anterioare în calea învățării, aceștia pot dezvălui aspecte negative din viața lor, care au influențat atitudinile și experiențele de învățare.

Concentrarea asupra provocărilor

Accentul se pune pe faptul că elevii încep să dezvolte abilități care să le permită să încerce să abordeze provocările cu care se confruntă atunci când se îndreaptă spre alte oportunități de învățare sau spre un loc de muncă.

Pentru mulți cursanți, experiența lor anterioară de învățare poate să fi fost negativă. Aceste experiențe anterioare vor avea un impact asupra modului în care elevul vede învățarea și



cum se vede pe sine însuși ca elev. Acest lucru poate avea ca rezultat faptul că aceștia consideră că învățarea prezintă prea multe provocări și bariere pentru a se gândi să se întoarcă la învățare. Pentru a încuraja și a permite cursantului să se reangajeze în procesul de învățare, acesta are nevoie de sprijin, încurajare și strategii pentru a identifica, aborda și depăși aceste provocări.



Una dintre strategiile care trebuie utilizate este reflecția critică. Reflecția critică este o abordare a rezolvării problemelor în care cursantul, după ce a identificat o problemă, o poate analiza pentru a identifica factorii cheie ai acesteia; cursantul caută apoi să determine una sau mai multe soluții care să îi permită să facă față și să depășească aceste provocări. Prin utilizarea exercițiilor de rezolvare a problemelor, cursanții își pot dezvolta abilități transferabile de rezolvare a problemelor pe care le pot folosi apoi pentru a aborda provocările și barierele cu care se confruntă și care pot avea un impact negativ asupra revenirii lor la învățare.

Prin utilizarea exercițiilor de lucru individuale și de grup și prin utilizarea metodelor de evaluare și de apreciere reciprocă, cursanții sunt încurajați să preia mai mult controlul asupra învățării lor. Această abordare îi introduce, de asemenea, pe cursanți în noțiunea de analiză critică și de reflecție critică, ambele făcând parte din exercițiile de rezolvare a problemelor și de evaluare reciprocă.

Cum se abordează provocarea

În această etapă a procesului, **educatorul îi va ajuta pe cursanți să:**

- își imaginează viitorul pe care și-l dorește
- să măsoare distanța dintre locul în care se află acum și locul unde vrea să ajungă
- să ia măsurile necesare pentru planificarea acțiunilor pentru viitorul său.

Acest lucru duce la planificarea efectivă a acțiunilor și la continuarea acestora.

Cum să-mi ating obiectivele?

După ce învățarea este consolidată, cursanții sunt capabili să întreprindă acțiuni viitoare concrete care să le îmbunătățească în continuare învățarea, să preia controlul asupra învățării și să planifice ceea ce doresc să realizeze cu învățarea lor viitoare:

- Planificarea acțiunilor
- Repere de monitorizare
- Mergând înainte

Planificarea acțiunilor face parte din dezvoltarea elevului autonom. Utilizarea planificării acțiunilor permite și încurajează elevul să preia controlul asupra învățării și asupra viitorului său. În cadrul planificării acțiunii, cursantul își planifică obiectivele viitoare folosind o combinație de obiective pe termen scurt și pe termen lung; identifică barierele în calea atingerii obiectivelor sale (poate fi vorba de lipsa calificărilor sau de lipsa competențelor); elaborează măsuri care îi vor permite să depășească aceste bariere și stabilește o strategie de evaluare care îi permite să își măsoare succesul în atingerea obiectivelor pe termen scurt și pe termen lung.



Monitorizarea reperelor În această etapă a procesului, educatorul îi va ajuta pe cursanți să:

- să reflecteze asupra experienței anterioare
- să-și amintească și să înțeleagă ce s-a întâmplat
- să dobândească o idee mai clară despre ceea ce s-a învățat și s-a realizat
- să împartă responsabilitatea pentru organizarea muncii lor
- să țină o evidență a activităților întreprinse
- să ia decizii corecte cu privire la acțiunile și obiectivele viitoare



Profesorii trebuie să acorde timp elevilor pentru a reflecta asupra progreselor lor și pentru a-și pregăti raportul. Este important ca acesta să devină un exercițiu care să îi ajute pe cursanți să se gândească la:

- ce au realizat
- procesele lor de învățare
- punctele lor forte în procesul de învățare
- domeniile în care trebuie să se îmbunătățească și pașii următori pe care trebuie să îi urmeze în învățarea lor.

Mergând înainte

Pentru mulți cursanți care sunt în centrul proiectului EDUPRIS, finalizarea cu succes a unui program de învățare prin învățare utilizând jocul EDUPRIS poate fi prima dată când aceștia au încheiat cu succes un program de învățare la care au participat. Prin urmare, este important ca elevii să își sărbătorească realizările. Acest lucru ajută la încheierea procesului de învățare; îi ajută pe cursanți să își consolideze încrederea în sine prin valorizarea și celebrarea realizărilor lor și îi încurajează pe cursanți să progreseze în procesul de învățare până la nivelul dorit.

Jocul

Jocul EDUPRIS, așa cum se arată în imaginea de mai jos, le permite tinerilor cursanți să se implice din nou în învățare printr-o abordare în două etape:

1. abordarea provocărilor legate de progresia învățării și
2. abordarea provocărilor legate de reflecția asupra învățării

Exemplul oferit de Universitatea din Sassari în cadrul Master Class-ului organizat la Sassari în iunie 2022 este prezentat în partea următoare, pentru a asigura o mai bună înțelegere a modului în care se joacă.



ETAPA 1. Unde mă aflu acum?

Unitatea 1: Ce este învățarea?

Include 4 exerciții bazate pe:

- i. Ce este învățarea?
- ii. Învățare, memorare și înțelegere
- iii. Experiențele mele școlare
- iv. Vreau să învăț

Cine va începe meciul? Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi deschis de către:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Unitatea 2: Biografia elevului include 2 exerciții:

- i. Experiența de viață pe o pungă de hârtie
- ii. Biografia mea de învățare

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să



numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi deschis de către:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.



- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Unitatea 3: Strategii de învățare include 3 exerciții:

- Ascultarea mesajelor orale
- Prelucrarea informațiilor grafice
- Testarea și validarea strategiilor noastre de învățare

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi deschis de către:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

SFÂRȘITUL ETAPEI 1

ETAPA 2: Care sunt provocările mele?

Unitatea 1: Aspiratii și așteptări include 4 exerciții:

- Sărbătorirea mea
- Visând la viitor
- Valorile mele
- Scenarii viitoare

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Unitatea 2: Explorarea opțiunilor și a provocărilor include 2 exerciții:

- Experiențe de învățare pozitive și negative
- Ghicește slujba

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12



- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble



Unitatea 3: Concentrarea asupra provocărilor include 4 exerciții:

- i. Cât de bună este concentrarea mea?
- ii. Dezvoltarea concentrării
- iii. Rezolvarea problemelor și percepția
- iv. Analiza critică

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Unitatea 4: Cum să abordăm provocarea include 2 exerciții:

- i. Imaginează-ți viitorul, identifică-ți provocarea
- ii. Construirea unei căi spre viitor

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

SFÂRȘITUL ETAPEI 2

ETAPA 3: Cum să-mi ating obiectivele?

Unitatea 1: Planificarea acțiunilor include 1 exercițiu privind elaborarea unui plan de acțiune

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Unitatea 2: Monitorizarea etapelor importante include 2 exerciții:

- i. Pomii de succes



- ii. Râul învățării: concluzii ale acestor obiective strategice



Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6.
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Unitatea 3: Mergând înainte include 2 exerciții:







- i. Sărbătorirea învățării
- ii. Idei care să contribuie la susținerea învățării viitoare

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânărul: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

SFÂRȘITUL ETAPEI 3

REFLECȚIA - În această etapă, cursanții vor arunca zarurile și vor discuta provocările pe baza imaginilor.

Game image	Tips for the educator
	Discuss whether they are capable of filling forms. What skills do they need, what skills they have and if there is anything new they should learn in order to be able to complete a form
	If they know what is the process for enrolling in a class, how and where to look for information, decide on what they want to learn
	How to find a job, types of jobs they would like to look for, the skills needed for certain jobs
	If they know what a CV is, what serves for, how to write a CV
	Why school is important, their experience with school, whether they want to continue or to go back to school
	Why books are important and why reading is important, whether they like it or not, what is their experience with reading books

	What is action planning, why it is important to have a plan for their learning and life in general, whether they are capable thinking of a plan for themselves
	Why being literate is important, how one's life they have poor reading and writing skills, why to improve their literacy skills
	Why holding a diploma or certificate is important for a job, if they have or would like to do in order to obtain a job (example)
	Why concentration and effort with learning is important, why concentrate
	Why...
	Why...

Participanții trebuie să arunce zarurile și să exerseze cu exercițiile jocului EDUPRIS și să numere suma numerelor care apar pe zar. Jocul va fi continuat de:

- Tânăru: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 2 la 6
- Un coleg al tinerilor: dacă suma numerelor aruncate la zar este un număr de la 7 la 12
- Educatorul: dacă numerele care ies la zaruri sunt duble

Utilizarea jurnalelor de învățare: Jurnalele de învățare pot fi utilizate pentru a înregistra reflecțiile în timp ce se joacă jocul, în etapa de REFLECȚIE, sau la încheierea fiecărei etape, în etapa de ÎNVĂȚARE, așa cum se arată în imaginea de mai jos:



O descriere completă a jocului și regulile jocului EDUPRIS pot fi accesate prin intermediul anexei, împreună cu EDUPRIS Toolbox.

În plus, pentru a implementa **intervenții de învățare gamificate cu scopul de** a dezvolta impactul educațional, fiecare echipă din cadrul proiectului a implementat cel puțin două jocuri serioase suplimentare privind următoarele competențe cheie de învățare: alfabetizare, competență multilingvă, competență matematică și competență în domeniul științei, tehnologiei și ingineriei, competență digitală, competență civică și antreprenorială, conștientizare culturală. În cele ce urmează, vom evidenția câteva dintre jocurile tematice create de Universitatea de Vest din Timișoara, iar pentru o analiză mai aprofundată, încurajăm educatorii să citească secțiunea intitulată "Prezentare generală a jocurilor educaționale în cadrul proiectului EDUPRIS".

Studiu de caz: Primul joc tematic

Primul joc tematic "Eroul propriei mele călătorii" este un joc de simulare strategică de tip role-playing, bazat pe jocuri de strategie în scopuri educaționale și, diferit de alte simulări de formare datorită caracteristicilor sale inovatoare (Johnson și Johnson, 2010):

- jucătorii participă la un scenariu interactiv de ficțiune bazat pe evenimente și



contexte reale și mediat de tehnologia digitală.

- dezvoltat și utilizat pentru a avea un impact social și educațional, cu scopul de a promova: (1) trezirea: ajutând jucătorul să conștientizeze provocarea. (2)



creșterea: promovarea "schimbării comportamentului", permițând tinerilor să își dezvolte cunoștințele și sensibilitatea, să asimileze și să testeze strategii într-un context simulat și protejat de un pericol real.

- jucătorul operează în principal într-o realitate alternativă, interacționând cu alți jucători, elemente și evenimente din viața "reală".

Jocul evidențiază provocările și evenimentele notabile pe care jucătorii trebuie să le abordeze, precum și realizările și strategiile lor de succes. Funcția jocului este de a promova învățarea socială în închisori prin stimularea jucătorilor de a explora scenariile și de a învăța din ele. Funcția permite jucătorilor să intre în contact unii cu alții pentru a face schimb de idei, sfaturi, strategii și pentru a oferi feedback de la egal la egal.

Jucătorul transformă mediul de joc și, în același timp, jucătorul este transformat de mediul de joc. Transformarea mediului jocului rezultă din rezultatele activităților jucătorului. Transformarea jucătorului rezultă din acumularea de cunoștințe și din dezvoltarea abilităților și sensibilităților necesare pentru a interpreta și transforma circumstanțele cu care se confruntă în joc. Transformarea jucătorului constituie, prin urmare, un proces de învățare integrator, deoarece implică noi cunoștințe, abilități și sensibilități, dictate de rolul ales de jucător în joc și necesare pentru a îndeplini obiectivele alese tot de acest jucător.

Acesta este dezvoltat într-un **mediu dinamic**. Mediul din joc evoluează continuu, într-o manieră realistă, în funcție de prezența și acțiunile jucătorilor.

Aceasta favorizează **monitorizarea și promovarea abilităților de luare a deciziilor și de gestionare a problemelor**. Abilitățile de luare a deciziilor și de gestionare a problemelor sunt monitorizate și promovate în cadrul jocului, astfel încât jucătorii să înțeleagă lucrurile, evenimentele, relațiile, consecințele și nevoile conflictuale, precum și ceea ce se poate face pentru a obține "cea mai bună soluție posibilă" pentru a satisface nevoile conflictuale și pentru a atinge un obiectiv comun.

Acesta sprijină monitorizarea și promovarea competențelor de utilizare a rețelelor de socializare. Competențele în domeniul rețelelor sociale sunt monitorizate și promovate în cadrul jocului, astfel încât jucătorii să înțeleagă funcțiile actorilor sociali și modul de interacțiune.

Acesta facilitează provocările și sprijinul într-un mediu adaptabil. Mediul de joc, provocările și sprijinul pe care îl primesc jucătorii se adaptează progresului individual, pe baza unei monitorizări continue de către educatori a capacității de luare a deciziilor, de gestionare a problemelor și de relaționare socială a fiecărui jucător.



Jocul oferă rapoarte de joc utile, de asemenea, pentru ca educatorii și personalul penitenciarelor să discute situațiile cu care s-au confruntat și decizia pe care au luat-o cu instructorii, în contextul activităților formale de coaching/formare.



Contextul și caracteristicile jocului

Jocul se desfășoară într-un grup de trei-patru persoane.

1. Lucrând singur, jucătorul va trage și va plasa sau va clasifica elementele în ordinea importanței, de la cel mai important la cel mai puțin important, explicând de ce a ordonat elementele în felul în care le-a ordonat.

2. Aceștia vor clasifica din nou elementele împreună cu grupul lor, lucrând împreună pentru a ajunge la un consens asupra modului în care ar trebui numerotate elementele și oferind o explicație pentru alegerea grupului. Formularul de clasificare a grupului trebuie să fie semnat de fiecare membru. Semnătura certifică faptul că:

- Membrul este de acord cu categorisirea și explicația grupului;
- Membrul este capabil să explice clasificarea grupului.

3. Jucătorii vor stabili acțiunile specifice care trebuie întreprinse pentru a atinge obiectivele și vor cere membrilor grupului să se angajeze să le îndeplinească. Ei trebuie să mențină legături de lucru solide între coechipieri.

Scorurile individuale ale acestora vor fi comparate cu cele ale grupului și ale profesorului.

1. Se va calcula diferența absolută (fără semnul +/-) dintre clasamentul personal și cel al profesorului (vezi fișa expertului).

2. Se va calcula diferența absolută (fără semnul +/-) dintre nota grupului dvs. și nota profesorului.

3. O clasificare care corespunde perfect va avea ca rezultat o diferență de punctaj zero. Dacă scorul dvs. este mai mic, clasificarea dvs. va fi mai precisă. Punctajele sunt următoarele:

- 0-20 Excelent
- 21-30 Bun
- 31-40 Slabă
- 41+ Teribil

Rezultatele așteptate de la joc sunt:

- sensibilizarea, stimularea gândirii critice, implicarea, adaptarea, învățarea prin practică;



- să exploreze, să aloce, să combine și să facă schimb de resurse limitate;
- să încurajeze abilitățile de rezolvare a problemelor în colaborare;



- promovează egalitatea și incluziunea, deoarece fiecare jucător are un rol diferit asociat cu acțiuni complementare (un rezultat pozitiv al jocului necesită contribuția comună a tuturor celor trei jucători);
- să încurajeze dezvoltarea rezilienței la tineri, colaborând în același timp cu profesorii;
- autoevaluarea nevoilor de învățare;
- să definească strategiile de colaborare pas cu pas, discutând în mod colectiv despre rezultatele generate de acțiunile fiecăruia;
- să se adapteze la nevoile celorlalți și la evenimente imprevizibile într-un scenariu complex;
- consolidarea cunoștințelor, încrederea în sine, mentalitatea pozitivă;
- promovarea angajamentului în activități de colaborare, consolidarea încrederii - dacă "pot" în joc, atunci "pot" și în viața reală;
- să învețe să utilizeze instrumente digitale și să înțeleagă utilitatea tehnologiei digitale în obiectivele lor de învățare

Educatorul poate preda mai multe despre competențele digitale, dar și despre aspectele negative ale internetului, de exemplu cum să se ferească de informații manipulate, de hărțuirea cibernetică, de hackeri etc. Aceste aspecte nu sunt familiare pentru un deținut care nu petrece mult timp online. Din acest punct, educatorul ar putea începe să îi ajute să își stăpânească abilitățile și cunoștințele digitale. Complexitatea ar putea fi crescută în funcție de capacitatea de învățare, implicarea și adaptarea jucătorului.

Studiu de caz: Al doilea joc tematic

Într-un studiu privind relația dintre dezangajarea școlară și infraționalitatea juvenilă în Noua Zeelandă, Kesia Ngaire Sherwood arată că "tinerii care suferă de deficiențe mentale, fizice și neurologice sunt suprareprezențați în mod semnificativ în populația de tineri infractori din Noua Zeelandă, ceea ce pune sub semnul întrebării impactul pe care dizabilitățile lor l-au avut asupra dezvoltării lor sociale". Un procent semnificativ din această categorie ajunge în penitenciare. "Un factor semnificativ în dezvoltarea cu succes a adolescenților este implicarea în școală în copilărie; invers, dezangajarea timpurie în educație constituie un factor de risc semnificativ pentru infraționalitatea juvenilă ulterioară." Una dintre concluziile cercetării sale este că "problema angajării școlare, în special de către copiii defavorizați, este un pas fundamental în îmbunătățirea rezultatelor pentru acești copii, inclusiv reducerea riscului de infraționalitate juvenilă" (Sherwood, 2015, pp. 1, 46).



DARE-CARE-SHARE - o intervenție de învățare prin jocuri serioase în educația minorilor, combinată cu pedagogia Philosophy for Children (P4C), cu accent pe dezvoltarea unor stiluri de gândire complementare, respectiv colaborare și grijă.



Competențe cheie susținute: abilități non-cognitive, adică abilități socio-emoționale, asertivitate, respect și acceptare a celorlalți.

Scurtă descriere a modului în care este integrat într-o activitate de învățare / clasă: Scopul activității este creșterea stimei de sine și a încrederii în sine prin împărtășirea gândurilor, sentimentelor, obiectivelor de viață, strategiilor și soluțiilor.

Activitatea se concentrează pe stima de sine, văzută ca fiind "modul în care ne vedem și ne gândim la noi înșine, precum și gradul în care ne apreciem sau ne aprobăm". Este părerea noastră despre noi înșine, ceea ce înseamnă că "atunci când avem o părere bună despre noi înșine, avem o stimă de sine ridicată și, invers, avem o stimă de sine scăzută atunci când avem o părere scăzută despre noi înșine". Stima de sine scăzută nu este ireversibilă la nicio vârstă, și cu atât mai schimbătoare la cei tineri. "Este o combinație între imaginea de sine (ceea ce ne percepem ca fiind noi înșine), sinele nostru ideal (cum vrem să fim) și ceea ce credem că gândesc ceilalți despre noi. Toate experiențele și relațiile interpersonale pe care le-am avut în viața noastră contribuie la modul în care este alcătuită stima de sine."

A avea o stimă de sine pozitivă înseamnă a avea încredere în sine și o tendință de a avea "o viață mai fericită" și de a fi "în general mai pozitiv" în modul de gândire, de simțire și de comportament. "Cu mai multă încredere în tine însuși, ești capabil să accepți provocări, îți recunoști calitățile și ești capabil să răspunzi celorlalți într-un mod sănătos și pozitiv. Principalul rezultat al unei bune stime de sine este capacitatea de a avea mai mult control asupra vieții tale și a ceea ce îți dorești de la ea." (Pași pentru viață, 2016, p. 1).

Deși poate fi normal ca un adolescent să nu aibă încredere în sine în anumite momente, persoanele cu probleme de stimă de sine se văd pe ele însele în mod normal diferit de cum le văd ceilalți. Această viziune negativă crește de mai multe ori în cazul infractorilor tineri închiși în penitenciare. Stima de sine scăzută poate fi deosebit de dificilă pentru tinerii care aparțin acestei categorii, mai ales atunci când trebuie să învețe la școală sau să decidă să se califice pentru un loc de muncă, precum și să își formeze noi prietenii și relații.

DARE-CARE-SHARE se bazează pe principiile de învățare ale jocurilor serioase și pe pedagogia P4C, punând accentul pe dezvoltarea a două dintre cele patru tipuri de gândire complementare, și anume: colaborarea și grija.

Aplicată la joc, gândirea colaborativă îi ajută pe participanți să urmărească ideile celorlalți; să se asculte și să se privească reciproc atunci când vorbesc, continuând să urmărească obiectivul. Principalele sale caracteristici sunt:



- comunicarea cu toată lumea
- conștientizarea și utilizarea limbajului corpului
- sprijinirea altora
- să se bazeze pe ideile celorlalți



- formarea unor înțelegeri și scopuri comune
- să ne ajutăm reciproc să ne exprimăm

Aplicată la joc, gândirea grijulie dezvoltă acceptarea și ascultarea opiniilor celorlalți și îi ajută pe participanți să devină pregătiți să se răzgândească în urma toleranței față de diversitatea și ambiguitatea pe care le văd la colegii lor de joacă. Principalele sale caracteristici sunt:

- arătând interes
- să răspundă cu sensibilitate
- fiecare persoană este respectată
- să se asculte cu atenție/atenție unii pe alții
- luarea în serios a opiniilor fiecărei persoane
- contestarea respectuoasă a opiniilor celorlalți
- asigurându-ne că toată lumea se simte inclusă și apreciată.

Jocul poate fi precedat de aplicarea Scalei de stimă de sine Rosenberg membrilor grupului. Periodic, scala poate fi reaplicată, pentru a monitoriza îmbunătățirile așteptate în ceea ce privește stima de sine. Ar trebui să se ia notițe atente despre fiecare membru al grupului și despre itemii la care a făcut progrese, precum și despre cei la care nu a făcut progrese.

Scala de stimă de sine Rosenberg (Rosenberg, 1965)

Scala este o scală Likert de zece itemi, cu răspunsuri pe o scară de patru puncte - de la "total de acord" la "total dezacord".

Instrucțiuni: Mai jos este o listă de afirmații care se referă la sentimentele dumneavoastră generale despre dumneavoastră. Dacă sunteți întru totul de acord, încercuiți **SA**. Dacă sunteți de acord cu afirmația, încercuiți **A**. Dacă nu sunteți de acord, încercuiți **D**. Dacă nu sunteți deloc de acord, încercuiți **SD**.

1. În general, sunt mulțumit de mine însumi. SA A D D SD
- 2.* Uneori, cred că nu sunt bună deloc. SA A D SD
3. Simt că am o serie de calități bune. SA A D SD
4. Sunt capabil să fac lucruri la fel de bine ca majoritatea celorlalți oameni. SA A D SD
- 5.* Simt că nu am prea multe motive de mândrie. SA A D SD
- 6.* Cu siguranță mă simt inutil uneori. SA A D SD



7. Simt că sunt o persoană de valoare, cel puțin pe un plan egal cu ceilalți. SA A D
D SD

8.* Mi-aș dori să am mai mult respect pentru mine. SA A D SD



9.* În concluzie, înclin să cred că sunt un eșec. SA A D D SD

10. Am o atitudine pozitivă față de mine însumi. SA A D D SD

Scorul: SA=3, A=2, D=1, SD=0. Itemii cu un asterisc sunt punctați invers, adică SA=0, A=1, D=2, SD=3. Adunați scorurile pentru cei 10 itemi. Cu cât scorul este mai mare, cu atât stima de sine este mai mare. (Crandal, pp. 80-82).

Prezentare generală a jocurilor educaționale în cadrul proiectului EDUPRIS

Acest proiect a obținut, analizat și dezbătut jocuri serioase educaționale detaliate pentru tinerii infractori, de la un grup de părți interesate care urmau diferite tipuri de educație sau formare. Legătura intrinsecă dintre pierderea învățării și dezavantajul a fost demonstrată prin examinarea contextului mai larg al nevoilor de învățare ale acestora și a numeroaselor obstacole cu care se confruntă. Rolul-cheie al educației în dezvoltarea capacităților, precum și capacitatea sa de a îmbunătăți starea de bine, a fost, de asemenea, principalul nostru obiectiv. În cele din urmă, a fost abordată asocierea dintre dezvoltarea competențelor, implicarea în învățare și abandonul anticipat sau timpuriu. Jocurile din acest proiect sunt sintetizate în tabelul de mai jos. Pentru o descriere completă a jocurilor, recomandăm cititorului să consulte anexa.

Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
Eroul din propria mea călătorie	Academic reziliență Gândire critică Pozitiv mentalitate Utilizarea de tehnologie	Digital conținut creație /problemă rezolvarea /angajare pentru învățare	Gestionați informații Share digital conținut Creați conținut	Critică gândire Minte deschisă Angajarea în rețea pentru scop social și un obiectiv de succes	Orice dispozitiv că permite o grafic interfața	Da: "Da, în jucători interacționează cu unul pe altul și a lor mediu să le permită pentru a dezvolta cunoștințe și sensibilitate



						într-un simulator context
EDUPRIS Joc	Re-angajarea cu învățare Îmbunătățiți competențe de învățare Schimbare atitudini	Învățarea proces și învățare strategii Motivație, încredere	Organizați și perseverează cu propriile lor învățare Dezvoltarea reziliența și	Căutând oportunități să învețe și să se dezvolte într-o varietate de viață contexte	Jocul: 2 zaruri 4 pioni Cărți cu exerciții pentru	Da: "Da, în jucători interacționează cu unul pe altul prin intermediul joc de bord



Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
	și comportamente către învățare		<p>Încrederea de a urmări și reușesc să învățare</p> <p>În mod eficient să-și gestioneze învățare</p>	Fiind asertiv	<p>învățare</p> <p>faza</p> <p>Învățare agende pentru la reflecție faza Mici auxiliar material poate fi necesare, cum ar fi hârtie, stilou, flipchart etc.</p>	<p>dezvoltarea</p> <p>învățare nouă competențe și cultivarea unui schimbat atitudine către învățare</p>
DARE - CARE - SHARE	<p>Creștere auto stima de sine și de sine încredere</p> <p>Stimulează deschidere, asertivitate, toleranță și empatie față de fiecare alte</p>	<p>Motivație, încredere și auto-disciplină</p> <p>The componente de o sănătate minte</p>	<p>Empatizați cu alții, arată toleranță și creați încredere</p> <p>Faceți față cu incertitudine și stresul</p>	<p>Îngrijirea lor personale și sociale</p> <p>bunăstare</p> <p>Afișarea cu privire la alții, depășirea prejudecăți și compromițătoare</p>	<p>3-4 pachete de PVC gol</p> <p>inscriptibil</p> <p>carduri (100 bucăți pe pachet)</p> <p>13 seturi de 4 (albastru, roșu, verde, negru) non-permanent</p> <p>bord markeri</p> <p>13 mici tablă albă radiere</p> <p>12 mici magnetic</p>	<p>Da: "Da, în jucători</p> <p>interacționează cu reciproc prin sharing/readin g/afisare cărțile lor și schimbând carduri sau soluții,</p> <p>ajutându-i construi încredere, pozitivitate și stima de sine</p>

						alb placi 20/30cm 1 mediu dimensiune (60/100cm) alb
--	--	--	--	--	--	---



Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
					tablă magnetică cu două fețe cu suport 2 cuburi 13 caiete jurnal de dimensiuni mici 1 pachet de autocolante 48 de magneți colorați pentru tablă magnetică	



Fii profesorul meu	Schimbarea polarității atitudinii din negativă în pozitivă față de învățare, experiențe de învățare, diversitate culturală și relații interpersonale Dezvoltarea abilităților de comunicare	Incluziune și egalitate Procesul de învățare și strategiile de învățare	Să învețe și să lucreze în colaborare Să comunice în mod constructiv și să colaboreze în echipe Să înțeleagă puncte de vedere diferite	Învățarea și lucrul în colaborare Conștientizare a și comunicarea interculturală Diversitate	Sală Cretă colorată Etichete cu nume sau post-it-uri Distribuiți împreună cu vameșii, particularitățile și caracteristicile diferitelor regiuni geografice/civilizații/comunități/țări din care provin membrii grupului veni.	Da: jocul este foarte interactiv, ajutând participanții să își dezvolte abilitățile interpersonale și sociale, îmbrățișând în același timp diversitatea.
--------------------	--	--	--	--	---	--



Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
					Harta țării/conținutul Instrumente și foi de scris de hârtie.	
O poveste despre: Toată lumea, Cineva, Oricine și Nimeni	Să înțeleagă conceptele de responsabilitate, implicare și cooperare. Să fie capabili să deschidă canale de comunicare cu ceilalți.	Cunoașteți și învățați lucruri noi unul despre celălalt. Să se introspecteze și să devină conștient de consecințele propriului comportament.	Exersați abilitățile de comunicare în grup. Să-și exprime propria opinie Să-și analizeze propria opinie experiență	Învățarea și lucrul în colaborare , abilități de rezolvare a problemelor .	Scaune de cameră	Da: jucătorii interacționează între ei prin schimbul de opinii, rezolvarea jocului de ghicit și identificarea autorilor. Profesorul îi ajută să își construiască respectul reciproc, pozitivismul și stima de sine

Foaie cu autograf	Schimbarea comportamentului și dezvoltarea creativității și a abilităților de comunicare	Incluziune și egalitate Procesul de învățare și strategiile de învățare	Învățați lucruri noi unul despre celălalt. Să fie conștienți de asemănările și preocupările comune ale colegilor. Să-și identifice calitățile, caracteristicile, aptitudinile și preferințele pentru a se cunoaște pe ei înșiși mai bine	Învățarea și lucrul în colaborare , abilități de rezolvare a problemelor , gestionarea situațiilor de conflict	Camera A câteva bucăți de hârtie Pix/creion	Da: jucătorii interacționează între ei prin schimbul de desene și identificarea autorilor. Profesorul îi ajută să își construiască respectul reciproc, pozitivismul și stima de sine
-------------------	--	--	--	--	---	--



Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
			Conștientizare a diversității umane Practica și îmbunătățirea comunicării asertive n competențe			
Puneți-vă în locul celuilalt	Dezvoltarea empatiei	Incluziune și egalitate	Să empatizeze cu ceilalți și să dea dovadă de toleranță Să exprime și să înțeleagă puncte de vedere diferite Să comunice în mod constructiv	Respectul față de ceilalți, depășirea prejudecăților și a compromisurilor Învățarea și lucrul în colaborare	Foaie de hârtie Instrumente de scris Ață	Da: jucătorii interacționează în grup și cu un partener, pentru a dezvolta înțelegerea empatică și comunicare/vocabular
Provocarea	Dezvoltarea abilităților sociale	Coduri de conduită și reguli de comunicare pentru participarea socială Motivație și încredere	Să învețe și să lucreze în colaborare Să își gestioneze eficient interacțiunile sociale Să empatizeze cu ceilalți	Îngrijirea bunăstării lor personale și sociale Învățarea și munca în mod colaborativ Arătând respect față de ceilalți	Jocul: tabla de joc, 2 zaruri, pioni cât mai mulți decât jucătorii, 15 cărți de abilități, 15 cărți de gânduri pozitive, 5 cărți de conflicte, pixuri, hârtie, pixuri.	Da: jucătorii interacționează unii cu alții, împărtășind abilități, gânduri pozitive și discutând situații de conflict.

Devenind un Geek competent	Dezvoltarea competenței digitale Utilizarea tehnologiei Cunoașterea internetului	Oportunități, limitări, efecte și riscuri asociate cu tehnologia digitală tehnologii	Să recunoască și să se angajeze eficient cu software-ul și dispozitivele	Abordare reflexivă și gândire critică Minte deschisă Siguranță și responsabil	1. 3 seturi de flash 20 de carduri conținând fiecare întrebări pentru persoane fizice	Da: jucătorii interacționează între ei prin intermediul întrebărilor și teme privind
----------------------------	--	--	--	---	---	--



Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Cunoștințe esențiale	Competențe de bază	Atitudini		
		Utilizarea și funcționarea de bază a diferitelor dispozitive, software și rețele Fiabilitatea și impactul informațiilor puse la dispoziție de către mijloace digitale	Gestionarea și protejarea informațiilor Utilizarea tehnologiei digitale pentru a sprijini creativitatea și colaborarea cu alții	abordare a utilizării conținutului și instrumentelor digitale	Întrebări pentru discuție Propoziții de completat 2. Stilou 3. Blocuri de notițe	carduri, dezvoltarea cunoștințelor tehnologice și a competențelor digitale
Compania mea	Aflați cum să faceți publicitate unei companii Construirea unui brand al companiei	Diferite contexte și oportunități de transformare a ideilor în acțiuni Propriile lor puncte forte și provocări	Să-și folosească imaginația în cadrul proceselor creative Să colaboreze cu ceilalți	Să fie proactivi și orientați spre viitor A fi motivat și determinat Ideile celorlalți	A1: Fișă de lucru Cuvinte nor - Anexa I A2: Calculator; internet A3: Calculator; reviste; foi; pixuri; creion, lipici; A4: Markere; A5 foi; pixuri; creion, lipici; reviste	Da: jucătorii interacționează între ei în mod colectiv și în grupuri pentru a dezvolta o imagine de "companie", dezvoltând astfel abilități antreprenoriale și de comunicare.

Planul financiar	Elaborarea unui plan financiar Promovarea competențelor antreprenoriale	Planificarea și gestionarea proiectelor, inclusiv a proceselor și resurselor	Gândiți strategic și rezolvați probleme Gestionați proiecte	Perseverența în atingerea obiectivelor A fi motivat și determinat Ideile celorlalți	Fișa financiară - Anexa II Tipăriți Anexa III cu notele pentru	Da: jucătorii interacționează între ei și cu mediul în care se dezvoltă.
------------------	--	--	--	---	---	--

Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
		Oportunități economice și provocări	Planificați deciziile financiare Colaborați cu alții		fiecare grup și materialele necesare	competențe financiare și antreprenoriale
Ce cred despre mine și despre ceilalți?	Reamintește și formulează anumite asociații Vorbește independent	O gamă largă de vocabular Funcțiile limbii	Să comunice în calitate de vorbitor Să-și monitorizeze propria comunicare să formuleze și să își exprime oral argumente	O dispoziție pentru un dialog constructiv Impactul limbii	Set de cartonașe de carton (40 de bucăți) Cartonașe de notițe A4 pentru luarea de notițe Pix	Da/Nu: poate fi jucat atât individual, cât și în grup.
HARTA EUROPEANĂ JOC	Conștientizarea simbolurilor și personajelor culturale din diferite țări Sentimentul de multiculturalism	Cum variază limba și cultura în diferite contexte Rolul limbii în propria lor cultură și în alte culturi	Înțelegerea mesajelor vorbite în limba străină Aprecierea modului în care diferențele culturale influențează utilizarea limbii și comunicarea	Învățarea de noi limbi străine Comunicare interculturală Rolul limbilor străine în cunoașterea propriei culturi și a altor culturi Respectul pentru fiecare persoană în parte și pentru limba sa individuală profil	Harta Europei. Lista de nume (anexa nr. 1). Lista de salutări (anexa nr. 2).	

TEAPOT	Dezvoltarea competențelor multilingve	O gamă adecvată de vocabular Rolul limbii în propria cultură și în alte culturi	Înțelegerea cuvintelor vorbite în limba străină Aprecierea modului în care diferențele culturale influențează utilizarea limbii și comunicarea	Învățarea de noi limbi străine Respectarea profilului lingvistic individual al fiecărei persoane	Posibil imagini	Da: jucătorii lucrează în echipe, învățând cuvinte noi în limbi străine.
--------	---------------------------------------	--	---	---	-----------------	--



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612203-EPP-1-2019-1-RO-EPPN3-01-DOC-01 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
CREAREA DE BENZI DESENATE	Dezvoltarea unei idei despre alte limbi prin intermediul unei benzi desenate	O gamă adecvată de vocabular Interacțiune verbală	Înțelegerea mesajelor vorbite în limba străină Citirea, înțelegerea și producerea de texte	Învățarea de noi limbi străine Comunicare interculturală Respectul față de limba maternă a persoanelor de origine migrantă	Șablon (a se vedea 'anexa 1') sau bandă desenată tipărită pentru fiecare persoană.	Da: jucătorii interacționează unii cu alții jucând roluri în banda desenată, dezvoltând abilități de comunicare în limbi străine.
Întotdeauna există un citat frumos...	Dezvoltarea competențelor lingvistice prin proverbe și citate	O gamă largă de vocabular O gamă largă de texte literare și nonliterare	Să comunice ca ascultător, vorbitor, cititor și scriitor Să formuleze și să își exprime argumentele orale și scrise	O dispoziție pentru dialog critic și constructiv Interacțiunea cu ceilalți	Cunoaștere a citatelor sau a proverbelor 10 seturi de puzzle-uri din 2 piese cu citate sau proverbe Foi A4 pentru a lua notițe Stilou	Da/Nu: poate fi jucat atât individual, cât și în grup.
6 PĂLĂRII	Rezolvarea diferitelor tipuri de probleme Gândire analitică Creativitate Mentalizare	Abilități de bază de gândire analitică Principiile de bază ale rezolvării problemelor	Să aplice principiile de bază ale gândirii analitice în contexte cotidiene Să urmărească și să evalueze lanțurile de argumente	Disponibilitate de a căuta motive Aprecieri critică și curiozitate	Pălării imprimate în următoarele culori: alb, roșu, negru, galben, verde și albastru.	Da: jucătorii interacționează între ei discutând problemele din diferite perspective, dezvoltând o analiză analitică. abilități de gândire

CE DACĂ	Gândire logică Raționament deductiv	Operații logice de bază Termeni și concepte logice	Să raționeze logic	Respectul pentru adevăr Respectul pentru adevăr dorița de a	-	Da: jucătorii interacțione ază unul cu celălalt în
---------	---	--	--------------------------	---	---	---

Joc	Obiective	Competența-cheie care trebuie obținută			Instrumente de joc (pentru profesori)	Joc interpersonal
		Esențial Cunoștințe	Competențe de bază	Atitudini		
		O conștientizare a problemelor în care logica poate oferi sprijin	Urmează și evaluează lanțurile de argumente Aplică procese logice de bază în contexte cotidiene	evaluează validitatea motivelor		extragerea de concluzii din premise și identificarea consecințelor, dezvoltarea unui raționament deductiv corect competențe
Culori pentru a exprima și impresiona	Conștientizare culturală și exprimare Înțelegerea diversității culturale promovează curiozitatea și deschiderea	Culturi și expresii locale, naționale, europene și globale Modul în care expresiile culturale pot influența ideile individului și ale celorlalți Rolul culturii ca modalitate de a vedea și de a modela lumea	Să se angajeze în procese creative Să se exprime prin diferite mijloace de comunicare	Participarea la experiențe culturale Diversitatea exprimării culturale Curiozitatea față de lume și imaginarea de noi posibilități	- foi de hârtie - panouri publicitare - stilouri - creioane - marker e pentru colorarea scotch-ului - perii - vopsel e pentru fețe sau vopsele - cameră foto sau camera telefonului mobil - capacitatea de a imprima fotografii (dacă posibil)	Da: jucătorii interacționează între ei în perechi și în grup, cultivându-și cunoștințele interculturale și deschiderea față de persoane din alte culturi.

PARTEA a IV-a: Limitări, obstacole și recomandări politice

11. Bariere cu care se confruntă Marea Britanie în educația în domeniul justiției juvenile de Stacey Robinson (MEH)

- Eșecul de a recunoaște amploarea și natura problemei. Deși recensământul a arătat că o mare parte a tinerilor nu participă la educație și formare profesională, acest lucru nu este pe deplin recunoscut sau reflectat în statisticile oficiale. Fără un acord asupra amplitudinii problemei, la nivel național și local, va fi dificil să se producă o schimbare majoră în ceea ce privește implicarea acestora.
- Lipsa de cunoștințe profesionale. Mulți manageri și practicieni din învățământul secundar și din învățământul superior nu au cunoștințe suficiente despre sistemul de justiție pentru tineret și despre cum să răspundă nevoilor de învățare ale tinerilor care au comis infracțiuni.
- Obiective și ținte contradictorii. Obiectivul privind educația al YJB nu este recunoscut de școli și de colegiile de învățământ superior. Sistemul de justiție pentru tineret se concentrează pe tânărul individual, în timp ce instituțiile de învățământ se concentrează pe grup. Fiecare agenție lucrează la obiective diferite, care adesea intră în conflict.
- Responsabilități confuze. Responsabilitatea pentru educația persoanelor greu accesibile pare a fi o ștafetă care este transmisă în mod regulat și adesea abandonată. Aceasta poate cădea între școli, autoritățile locale de educație, instituțiile de detenție și consiliile locale de învățare și competențe, iar YOT și parteneriatele Connexions sunt intermediari, adesea pentru perioade limitate de timp.
- Protocele ineficiente și inexistente. Protocelele convenite între agenții sunt impuse de standardele naționale ale YJB, dar acestea sunt adesea absente sau ineficiente - sau agențiile nu respectă procedurile conținute în ele.
- Transmiterea limitată și tardivă a informațiilor esențiale. YOT-urile primesc adesea informații deficitare cu privire la situația educațională a tinerilor, ceea ce îngreunează evaluarea eficientă a nevoilor, planificarea și revizuirea. De asemenea, pedagogii din unitățile de detenție nu reușesc adesea să primească informațiile de bază care constituie o barieră în ceea ce privește nevoile educaționale speciale ale celor aflați în grija lor.

12. Obstacole în învățământul penitenciar din România și evoluții ulterioare

de Carmen Baias (UVT) și Raluca Coc (Penitenciarul Gherla)



10
1

- O mare prevalență a problemelor legate de bolile mintale. Prin urmare, ar fi eficient să se ia în considerare procesul de îndepărtare a persoanelor cu risc de boli mintale de la sistemul de justiție penală. Cu toate acestea, după cum sugerează constatările din sistemul penitenciar pentru minori din România, atunci când se compară deținuții care prezintă semne de avertizare a bolii mintale cu cei care nu prezintă semne de avertizare, au fost demonstrate rate mult mai mari de lipsă de adăpost, de abuz fizic și psihologic, de instituționalizare, de abandon, de a fi copilul unui singur părinte în cazul celor cu probleme de sănătate mintală. În plus, disreglarea emoțională, autocontrolul scăzut și capacitatea scăzută de a face față la



frustrarea, abuzul de substanțe și ADHD prezintă o prevalență mai mare în sistemul penitenciar juvenil în comparație cu populația generală. Acești clienți prezintă, de asemenea, un risc mai mare de a prezenta dificultăți de învățare considerabile.

- Infracții care intră în sistemul penal juvenil din România reprezintă o provocare, deoarece prezintă o gamă largă de indicatori și diagnostice asociate comportamentelor antisociale. Constatările sugerează, acești clienți prezintă o prevalență ridicată a gândirii și atitudinilor antisociale care sunt congruente cu stilul de viață infracțional. Aceștia ar putea necesita mai mult decât servicii provizorii de sănătate mintală, iar educația lor ia în considerare factorii de risc semnificativi asociați cu gândirea criminală și delincvența. Politicile publice viitoare trebuie să abordeze factorii de risc care se presupune că sunt comorbide, atât pentru boala mintală, cât și pentru criminalitate, pentru a include în continuare nevoi specifice, tratament și intervenții educative pentru această populație de deținuți deosebit de vulnerabilă. În timp ce elaborează programe de tratament dedicate deținuților care prezintă semne de avertizare a bolii mintale, factorii de decizie politică corecțională trebuie să ofere, de asemenea, programe care să răspundă nevoilor speciale de reabilitare penală și să urmărească, de asemenea, reducerea recidivei penale. Sistemul penitenciar trebuie să aibă în vedere o implementare integrată a acestor programe, mai degrabă decât programe disparate sau secvențiale.
- Acces limitat la educație pentru infractorii cu risc ridicat. Faptul de a fi clasificat ca infractor cu risc ridicat într-un regim de detenție mai restrictiv nu are niciun efect benefic asupra educației și a cazurilor de comportament necorespunzător. Ar fi de așteptat ca regimurile de detenție mai restrictive și supravegheate să reducă comportamentul necorespunzător și să îmbunătățească educația, dar nu s-a dovedit a fi așa. Aceste perspective merită să fie dezvoltate în continuare pentru a înțelege cum ar putea fi educați sau încurajați deținuții să se schimbe în acest context. EduPris oferă o opțiune de dezvoltare a competențelor-cheie chiar și în acest context și ar putea fi o alternativă viabilă la starea actuală a educației în regimurile închise și în închisorile de maximă securitate, unde accesul la educația formală este limitat.
- Lipsa sau accesul limitat la informații și sprijin tehnic pentru pregătirea activităților didactice, atât în învățământul formal, cât și în cel informal. Deși există recomandări scrise sub formă de manuale și programe scrise pentru utilizarea unor metode atractive de implicare a elevilor, personalizând actul pedagogic în funcție de caracteristicile grupului și de stilul personal de predare în acest proces,



este nevoie de mai mult. EduPris oferă instrumente atractive în acest scop.

- Motivația tinerilor deținuți și a altor persoane private de libertate este de cele mai multe ori extrinsecă, vizând beneficii pe termen scurt, deoarece sistemul nu reușește să dezvolte activități atractive și pragmatice pentru tineri și adulți, și aici revenim la prima observație
- Lipsa unei formări specifice pentru cei care desfășoară acte educative în domeniul justiției juvenile:

Educatorii care pot avea diverse specializări (istorie, matematică, drept, religie etc.), asistenții sociali și psihologii nu au o pregătire specifică care să includă informații despre mediul și categoriile de clienți specifice mediului judiciar. De exemplu, ei învață despre dinamica grupurilor în general, dar nu despre dinamica grupurilor atunci când membrii acestora sunt persoane private de libertate sau care au încălcat legea.

Psihologii învață despre tulburările psihiatrice, dar nu și despre modul în care acestea sunt afectate de mediul penitenciar.

Majoritatea celor care ajung să lucreze în mediul justiției juvenile nu au fost în contact anterior cu acest mediu pentru a înțelege condițiile particulare în care se desfășoară actul pedagogic. Faptul că măsurile de siguranță sunt pe primul loc, că există o supraveghere video permanentă care face ca deschiderea cursanților, autenticitatea răspunsurilor lor, încrederea acordată profesorilor să fie mult diminuată.

Cei mai mulți dintre cei care desfășoară activități educaționale, cu puține excepții, nu cunosc profilul psihologic al celor pe care urmează să îi predea, care pot fi deținuți cu probleme psihiatrice grave, mai ales profesorii implicați în educația formală. Modulele pedagogice abordate opțional sau obligatoriu la nivel universitar conțin informații care se adresează mai ales populației școlare generale, ținând cont de vârstă, metode, condiții de mediu, logistică etc.

- Lipsa de conștientizare a impactului propriului model de rol ca factor de motivare în ceea ce privește implicarea deținuților și a tinerilor infractori în învățarea continuă.
- Comunicarea deficitară cu alte instituții de învățământ, ceea ce duce la întâzieri în depunerea documentelor școlare.
- Deși scopul detenției este reeducarea în vederea unei reintegrări eficiente în societate, personalul de securitate nu înțelege sau nu este conștient de importanța educației în reducerea recidivismului.
- Standardul scăzut al actului educațional în spațiul justiției din cauza lipsei de motivație profesională sau a supraîncărcării cu sarcini din cauza multiplelor documente care trebuie depuse.
- Metodologia și jocul educat individualizează intervenția, făcând-o mai atractivă atât pentru profesori, cât și pentru elevi.

13. Obstacole în educația penitenciară în Polonia

de Bożena Majerek (UPJPII)



10
5

- Obligația de educație în Polonia se referă la copiii și adolescenții cu vârsta de până la 18 ani. Reglementările legale aplicabile nu se aplică adolescenților care nu au împlinit 21 de ani și care nu beneficiază de o educație primară sau secundară adecvată. Obligația de educație în acest sens este exclusiv o directivă impusă închisorii și nu o obligație a unui tânăr care, de obicei, renunță la continuarea studiilor. Pe de altă parte



Pe de altă parte, recomandările privind educația ulterioară a adolescenților sunt impuse de penitenciar doar pentru aproximativ 60% dintre deținuți.

- Pentru a putea pune în aplicare procesul de reabilitare, este necesar să se angajeze personal specializat în educația penitenciară, adică psihologi, educatori, bibliotecari, profesori de disciplină sau chiar instructori de educație fizică, care sunt pregătiți profesional pentru a lucra cu minori în condiții de izolare penitenciară. Din păcate, în procesul de formare a cadrelor didactice, nu există un loc pentru pregătirea acestora pentru a lucra cu minorii și adolescenții aflați în instituțiile de reabilitare socială.
- În penitenciare, a apărut fenomenul așa-numitei educații de curs, care constă în concentrarea excesivă a eforturilor educaționale în domeniul diferitelor forme de cursuri profesionale. Fără îndoială, dobândirea unor calificări profesionale suplimentare este benefică pentru deținuți, dar cursurile limitate în timp nu pot înlocui educația școlară completă, care constă din două elemente: educație și creștere. Formarea profesională pe termen scurt se concentrează doar pe transferul de cunoștințe specifice, ignorând aspectul educațional. O astfel de politică penitenciară are deseori ca rezultat înlocuirea educației complete cu cursuri profesionale ca formă de educație mai atractivă (deoarece mai rapidă și mai puțin costisitoare).
- Lipsa unor regulamente și directive clare privind educația deținuților la nivel superior. În practică, se dovedește că educația la nivel superior este un privilegiu pentru câțiva. O atitudine de lipsă de înțelegere și de reticență față de eforturile deținuților în acest sens este adesea întâlnită în rândul personalului penitenciarelor.

Bibliografie:

Allport G. (1981). Structura și dezvoltarea personalității didactice, Editura Didactică și Pedagogică București.

Agasisti, T., Avvisati, F., Borgonovi, F., & Longobardi, S. (2018). Reziliența academică: Ce fac școlile și țările pentru a-i ajuta pe elevii dezavantajați să reușească în PISA. În *OECD Education Working Papers* (Vol. 167). Paris, Franța: OECD Publishing.

Anderson, R., Beach, P., Jacovidis, J., Chadwick, K. (2020). Stabilitatea și reziliența academică pentru studenții diverși din întreaga lume. <https://ibo.org/globalassets/publications/ib-research/policy/academic-resilience-policy-paper-en.pdf>

Baias, C.-V. (2022). Epidemiologia violenței recurente și relația sa cu durata pedepsei în sistemul penitenciar juvenil românesc: A Two-Year Cohort Study. *Open Journal of Epidemiology*, 12, 12-30.

Baias, C.-V. & Beckwith-Finnegan, J. (2021). Epidemiologia autoagresiunii în sistemul penitenciar juvenil din România: A Two-Year Cohort Study (Un studiu de cohortă de doi ani). *Open Journal of Epidemiology*, 11, 371-389.

Bandura, A. (1977). Autoeficacitatea: Toward a Unifying Theory of Behavioural Change. *Psychological Review*. Vol: 84(2), 191-215.

Beale, J. (2020). Reziliența academică și importanța sa în educație după Covid-19. *Eton Journal for Innovation and Research in Education*, (4), 1-6.

Beaudry, G., Yu, R., Långström, N. și Fazel, S. (2021). O revizuire sistematică actualizată și o analiză de meta-regresie: Tulburări mentale în rândul adolescenților din centrele de detenție și corecționale pentru minori. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 60(1), 46-60

Benard, B. (1991). Promovarea rezilienței la copii: Factori de protecție în familie, școală și comunitate. Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory.

Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., ... Pereira, J. (2016). O actualizare a revizuirii sistematice a literaturii de specialitate a dovezilor empirice privind impactul și rezultatele jocurilor pe calculator și ale jocurilor serioase. *Computers & Education*, 94, 178-192.

Bryan, J., Williams, J. M., & Griffin, D. (2020). Promovarea rezilienței și a oportunităților educaționale în școlile urbane prin intermediul parteneriatelor școală-familie-comunitate axate pe echitate. *Consiliere școlară profesională*, 23(1_parte_2).



Bryant, D. J., Oo, M., & Damian, A. J. (2020). Creșterea experiențelor negative din copilărie în timpul pandemiei COVID-19. *Trauma psihologică: Teorie, cercetare, practică și politică*.

Burke, LO. & Vivian, J.E. (2001). Efectul programelor de colegiu asupra ratelor de recidivă la Casa de corecție din comitatul Hampden: Un studiu de 5 ani. *Journal of Correctional Education*, 52 (4)160-162.

Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2018). Making Understandable Game Learning Analytics for Teachers. În G. Hancke, M. Spaniol, K. Osathanunkul, S. Unankard, & R. Klamma (Eds.), *Advances in Web-Based Learning - ICWL 2018: Vol. LNVS vol 1* (pp. 112-121). Cham, CH: Springer.

Coronado Hijón, Antonio. (2017). Reziliența academică: A Transcultural Perspective. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 237. 594-598.

Costelloe, A. și Warner, K., (2003). *Dincolo de "comportamentul infracțional": Perspectivele mai largi ale adulților Educația și normele penitenciare europene*

Consiliul Europei. (2018). Carta privind educația pentru cetățenie democratică și educația pentru drepturile omului <https://www.coe.int/en/web/educ>

Consiliul Europei. (2018). Cadrul de referință al competențelor pentru cultura democratică vol 1,2,3. <https://rm.coe.int/09000016807bc66c>;<https://rm.coe.int/09000016807bc66d>

Crandal, R. (1973). Măsurarea stimei de sine și a constructelor conexe, Pp. 80-82 În J.P. Robinson & P.R. Shaver (Eds), *Measures of social psychological attitudes*. Ediție revizuită. Ann Arbor: ISR.

Cucoș, C. (2002). *Pedagogie*, Iași: Editura Polirom.

Davies, L. (2011). *Alegeri și voci: O evaluare a resursei interactive pentru școli pentru prevenirea extremismului violent*. Centrul pentru cercetare educațională internațională. Extras din https://playgen.com/wp-content/uploads/images/cv/choices_and_voice_evaluation_2011.pdf

De la Hera, T., Loos, E., Simons, M., & Blom, J. (2017). Beneficii și factori care influențează proiectarea jocurilor digitale intergeneraționale: A Systematic Literature Review (O analiză sistematică a literaturii). *Societăți*, 7(3), 18.

Drame, I., Wingate L.M., Unonu, J., Turner. M., Taylor, M.D., Bush, A., Jarvis, M., Cawthorne, T.A. (2021). Asocierea dintre inteligența emoțională a studenților, competența culturală și conștientizarea culturală, *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*,13(9), 1146-1152.

Duck, S. (2000) *Relațiile interpersonale. Gândind, simțind, interacționând*, Iași: Editura Polirom.

Duguid, S. (2000). *Pot funcționa închisorile? The Prisoner as Object and Subject in Modern Corrections*. Toronto: University of Toronto Press.

Edward, C., Gandini, L. În Forman, G. (ur.) (1998). *Cele o sută de limbi ale copiilor: The Reggio*.

Erberber, E., Stephens, M., Mamedova, S., Ferguson, S., & Kroeger, T. (2015). *Elevii dezavantajați din punct de vedere socio-economic care au succes academic: Examinarea rezilienței academice la nivel național. Policy Brief No. 5.* Asociația Internațională pentru Evaluarea Performanței Educaționale.

Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, *Manualul privind conștientizarea și exprimarea culturală: Grupul de lucru al experților din statele membre ale UE privind "conștientizarea și exprimarea culturală" din cadrul metodei deschise de coordonare (MDC)*, Oficiul pentru Publicații, 2016, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/940338>.

Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, Competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, Oficiul pentru Publicații, 2019, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>

Comisia Europeană, Direcția Generală Educație, Tineret, Sport și Cultură, McGrath, C., Frohlich Hougard, K., O'Shea, M., *Supporting key competence development: learning approaches and environments in school education: input paper*, Oficiul pentru Publicații, 2020, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/8227>

Greenwood, Peter. (2006). *Changing Lives: Delinquency Prevention as Crime-Control Policy.* Chicago: University of Chicago Press.

Habermas, J. (1972). *Knowledge and Human Interests (Cunoaștere și interese umane).* Shapiro, J. (trad.). Londra: Heineman Jeynes, W. H. (2003). O meta-analiză: Efectele implicării părinților asupra copiilor minoritari. realizări academice. *Educație și societate urbană*, 35, 202-218.

Johnson, D., Gardner, M. J., & Perry, R. (2018). Validarea a două scale de experiență de joc: Player Experience of Need Satisfaction (PENS) și Game Experience Questionnaire (GEQ). *International Journal of Human Computer Studies*, 118, 38-46.

Johnson, D. W. & Johnson R.T. (2010). *Leadership e apprendimento cooperativo Condividere le idee, ridurre le tensioni, dare energia al gruppo: esercizi e attività.* Ed. a 2-a. Erickson: Academic Press.

Keller J. (2018). *Atitudinea este totul*, 5th ediție, București: Curtea Veche.

Key, A.M. (2018). *ÎN PRIMUL GRAD: UN STUDIU AL DISCURSULUI EFICIENT ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL POSTSECUNDAR EDUCAȚIA ÎN PENITENCIARE.* Teză de doctorat nepublicată, Texas A&M University.

Maness, J. (2020). *Cele șase pălării ale gândirii și cum să le folosim. The Persimmon Group.* Disponibil la: <https://thepersimmongroup.com/six-thinking-hats-use/>.

Martin, A. J., & Marsh, H. W. (2009). Reziliența academică și flotabilitatea academică: Încadrarea conceptuală multidimensională și ierarhică a cauzelor, a corelațiilor și a constructelor cognate. *Oxford Review of Education*, 35(3), 353-370.

11
0

Maruna, S. (2001). *Making Good*. Washington DC: Asociația Americană de Psihologie

Mezirow, J. (2009). *Învățarea transformativă în practică: Perspective din comunitate, de la locul de muncă și din educație*. San Francisco: Jossey-Bass



Mruk, C. J. (2013). Definirea stimei de sine ca o relație între competență și valoare: How a Two-Factor Approach Integrates the Cognitive and Affective Dimensions of Self-Esteem, *Polish Psychological Bulletin*, 44(2), 157-164.

NAP (2014) Raport Anual de Activitate 2014. Ministerul Justiției - Administrația Națională de Penitenciare, București.

Neys, J., Van Looy, J., De Grove, F., & Jansz, J. (2012). Sărăcia nu este un joc: schimbări comportamentale și efecte pe termen lung după ce a jucat PING. În *Etmaal van de Communicatiewetenschap*.

Ngaire Sherwood, K. (2015). "Stuck in Detention - the Connection between Disengaging from School" (Blocat în detenție - legătura dintre dezangajarea din școală) and Youth Offending in New Zealand", disertație BL, Universitatea din Otago, octombrie 2015.

OCDE. (2019). *Rezultatele PISA 2018 (volumul II): Where All Students Can Succeed (Vol. 2)*. Paris, Franța: OECD Publishing.

Pérez García, Á., Sacaluga Rodríguez, I., Moreno Melgarejo, A. (2021). Dezvoltarea competenței de "Conștientizare și exprimare culturală" folosind turismul indus de filme ca resursă didactică. *Educ. Sci.* 11, 315.

Peters S. (2019). Paradoxul cimpanzeului, București: Publica.

Pripp, C. (2018). „Program de dezvoltare a mobilității personale”, Administrația Națională a Penitenciarelor, 44.

Pusey, M., Kok W. & Rappa, N. A. (2020) Resilience interventions using interactive technology: a scoping review, *Interactive Learning Environments*.

Robeyns, I. (2006). Trei modele de educație: drepturi, capacități și capital uman. În *Theory and Research in Education*. Vol 4, 69-84.

Ravysse, W. S., Blignaut, A. S., Leendertz, V. și Woolner, A. (2017). Factorii de succes pentru jocurile serioase pentru a îmbunătăți învățarea: o revizuire sistematică. *Virtual Reality*, 21(1), 31-58.

Ryan R. & Deci E. (2018). *Self-Determination Theory Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, Guilford Press, New York.

Sheridan, S. M., Smith, T. E., Moorman Kim, E., Beretvas, S. N., & Park, S. (2019). O meta-analiză a intervențiilor familie-școală și a funcționării socio-emoționale a copiilor: Moderatori și componente ale eficacității. *Review of Educational Research*, 89(2), 296-332.

Schoon, I., Parsons, S., & Sacker, A. (2004). Adversitatea socio-economică, rezistența educațională și nivelurile ulterioare de adaptare la vârsta adultă. *Journal of Adolescent Research*, 19(4), 383-404.

Schultz T., Kirchoff K. (2006). Multilingual speech processing: transnationalism, ethnicity, and the languages of American literature, Elsevier Academic Press, Amsterdam.

Pași pentru viață (2016). <https://www.stepsforlife.co.nz/article/self-esteem-what-it-and-how-can->





Stevens, D.J. & Ward, C.S. (1997), College education and recidivism: Educarea infractorilor este meritorie, *Journal of Correctional Education*, 48, 3,106-111

Stewart, J., Bleumers, L., Van Looy, J., Mariën, I., All, A., Schurmans, D., ... & Misuraca, G. (2013). The potential of digital games for empowerment and social inclusion of groups at risk of social and economic exclusion: evidence and opportunity for policy. *Centrul Comun de Cercetare, Comisia Europeană*.

Szifris, K. (2018). *Filosofia în închisoare: O explorare a dezvoltării personale*. Colegiul Robinson: Universitatea din Cambridge

Szmidt, K. J. (2013). Trening kreatywności: Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych. Helion, Gliwice, 42-43.

Ypsilanti, A., Vivas, A. B., Räisänen, T., Viitala, M., Ijäs, T., & Ropes, D. (2014). Sunt jocurile video serioase ceva mai mult decât un joc? O trecere în revistă a eficacității jocurilor serioase pentru a facilita învățarea intergenerațională. *Education and Information Technologies*, 19(3), 515-529.

Waller, R. (2010). Schimbarea identităților prin reangajarea în educație: Relatări narative de la două femei care învață. În Bathmaker, A. și Harnett, P. (eds.) *Exploring Learning, Identity and Power through Life History and Narrative Research*. Oxen: Routledge

Walters, G.D. (2008). Comportamentul infracțional de tip prădător în cadrul Biroului Federal al Închisorilor. În: DeLisi, M. și Conis, P.J., Eds., *Violent Offenders: Theory, Research, Public Policy, and Practice*, Jones and Bartlett, Boston, 191-204.

Walters, G.D. (2003). Schimbări în gândirea și identitatea criminală la deținuții începători și experimentați: Prisonization Revisited. *Criminal Justice and Behavior*, 30, 399-421.

Wang, M.C., Haertel, G.D., & Walberg, H.J. (1994). Reziliența educațională în orașele interioare.

Wheeler, S. (1961) Socializarea în comunitățile corecționale. *American Sociological Review*, 26, 697- 712.

Waxman, H. C., Gray, J. P., & Padron, Y. N. (2003). *Revizuirea cercetărilor privind reziliența educațională*. Santa Cruz, CA: CREDE - Center for Research on Education, Diversity and Excellence (Centrul pentru cercetare în domeniul educației, diversității și excelenței).

Wolf-Harlow, C. (2003). Education and Correctional Populations (Educația și populația penitenciară), Office of Justice Program, BJS: Raport special.



Anexa

Pachete complete de jocuri - [descărcați aici toate jocurile din arhiva - fisier .zip](#):

- EDUPRIS Joc
- Eroul propriei mele călătorii
- ÎNDRĂZNEȘTE-CARE-ÎMPĂRTĂȘEȘTE
- Fii profesorul meu
- Puneți-vă în locul celuilalt
- Provocarea
- Devenind un Geek competent
- Compania mea
- Planul financiar
- Ce cred despre mine și despre ceilalți?
- HARTA EUROPEANĂ JOC
- TEAPOT
- CREAREA DE BENZI DESENATE
- Întotdeauna există un citat frumos...
- 6 PĂLĂRII
- CE DACĂ
- O poveste despre: Toată lumea, Cineva, Oricine și Nimeni
- Culori pentru a exprima și impresiona
- Foaie cu autograf



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612203-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-PI-SOC-01 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.