



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



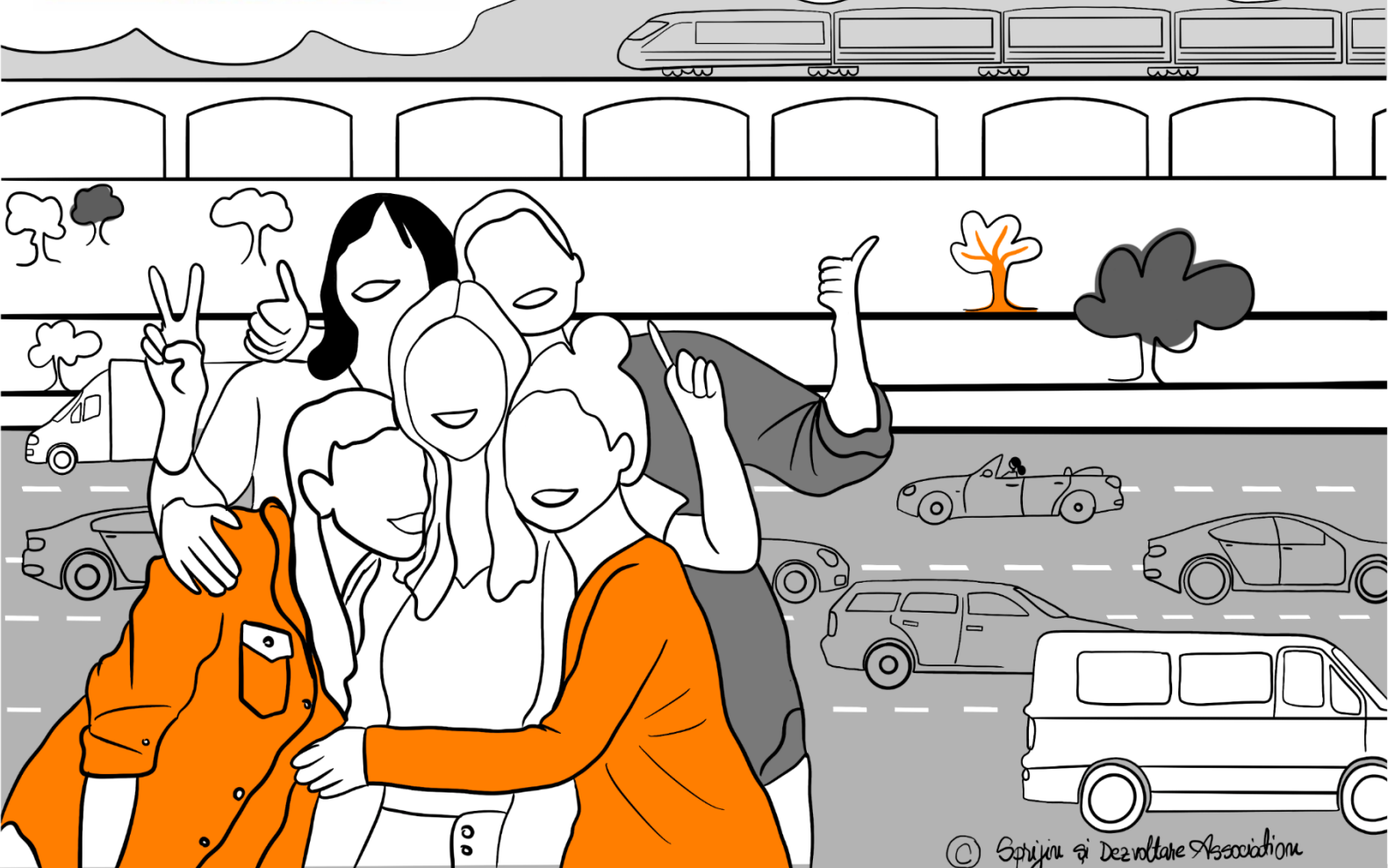
Sprijin
și
Dezvoltare
Asociație



inerciadigital



Youth
Work
2.0



© Sprijin și Dezvoltare Asociație

Cum puteți utiliza acest joc – Metodologie pentru facilitator

Boardgame – Călătoria descoperirilor și a înțelegerii

Acest joc a fost creat de către Asociația Sprijin și Dezvoltare din România în colaborare cu Inercia Digital din Spania, pe parcursul proiectului YOUTH WORK 2.0, CO-FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ PRIN PROGRAMUL ERASMUS+.

ASOCIAȚIA SPRIJIN ȘI DEZVOLTARE ROMÂNIA – Coordonator de proiect

Sorina Carmen Văcariu

Gabriela Adam

sprjinsidezvoltare@yahoo.com

<https://sprjinsidezvoltare.wordpress.com/>

<https://www.facebook.com/SprjinSiDezvoltare/>

Inercia Digital – Partener

<http://inerciadigital.com/>

<https://www.facebook.com/inerciadigital/>

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

METODOLOGIE

Cum poate fi folosit jocul?

Jocul va fi aplicat de către lucrătorul de tineret (facilitatorul), pentru a crește toleranța, a elimina stenoțiipurile și prejudecățile dintre tinerii cu și fără oportunități reduse, și pentru a crește conștientizarea asupra excluderii sociale și asupra diversității.

„Călătoria descoperirilor și a înțelegerii” este un joc interactiv și distractiv, și va fi jucat împreună de tineri cu și fără oportunități reduse. Prin intermediul jocului aceștia vor aborda concepte cheie în sfera includerii sociale, a participării active și a diversității culturale, fiind angrenați în rezolvarea unor probleme sub formă de sarcină/ întrebare/ provocare, scopul final fiind câștigarea jocului. Acesta este un joc unde realitatea de zi cu zi se amestecă cu magia, este un joc al descoperirii, al provocărilor, al lucrului în echipă și al înțelegerii; un joc competitiv care îi provoacă pe tineri să găsească soluții, pentru a putea trece mai departe.

Scopul este de a rezolva în echipă diferite situații care abordeze excluderea, diversitatea, discriminarea, toleranța, stereotipurile, participarea activă în comunitate, democrație, lucru în echipa, în vederea câștigarea acestui joc.

Timpul pentru parcurgerea jocului este de la 45 de minute până la o oră jumătate, totul depinde de abilitățile participanților de a termina jocul, de cât de repede înaintează, de răspunsurile oferite și de obstacolele cu care se confruntă tinerii.

Numărul minim de participanți poate fi de 18 tineri cu și fără oportunități reduse. Jocul se va juca în 3 echipe, fiecare echipă fiind formată întotdeauna din tineri cu și fără oportunități reduse. Astfel, se vor face grupe mixte, cu tineri cu și fără oportunități reduse. Împărțirea grupelor este detaliată în regulile jocului. Pentru că fiecare echipă va juca pe rând, tinerii vor putea urmări și echipele adverse rezolvând sarcinile jocului, astfel că vor învăța unii de la alții.

Sarcinile jocului vor oferi un cadru oportun participanților de a se cunoaște unul pe celălalt mai bine, de a experimenta excluderea socială și efecte diverse asupra indivizilor, de a observa comportamentele celorlalți tineri din celelalte echipe, de a conștientiza limitele și dificultățile cu care se confruntă o societate, de a învăța unii de la alții, de a împărtăși competențele și a deveni conștient de particularitățile diversității.

Tabla de joc conține 32 de căsuțe. În timpul jocului tinerii pleacă la drum și aleg la un moment stabilit, un drum din cele 3 trasee diferite: A - cu trenul, B - cu mașina, C - pe jos (mai multe informații se găsesc în regulamentul și în cartonașele jocului). Timpul de a ajunge la destinație diferă în funcție de cât înaintează și de obstacolele pe care le întâlnesc pe drum. Numărul căsuțelor mare și cele 3 drumuri, oferă posibilitatea ca acest joc să fie repetat cu același grup, participanții putând să aleagă un drum diferit, trecând și prin căsuțe/ sarcini/ întrebări/ probleme diferite. Toate drumurile sunt egale ca dimensiuni și număr de căsuțe.

După ce fiecare echipă a realizat sarcinile aferente fiecărei căsuțe, lucrătorul de tineret va oferi o validare a răspunsurilor. Dacă se primește un răspuns negativ din partea lucrătorului de tineret sau dacă tinerii nu au rezolvat sarcinile, atunci aceștia se întorc în căsuța de unde au plecat înainte să arunce cu zarurile.

Jocul se va opri în momentul în care primul grup va ajunge la căsuța 32, „Finish”. Dacă o echipă va fi determinată de joc să se întoarcă înapoi, dacă va trece prin aceleași căsuțe, ea va trebui să ofere noi exemple, acolo unde este posibil.

Pe parcursul jocului, atunci când va fi necesar, lucrătorul de tineret va folosi secțiunea de pedepse (detaliată mai jos). Aceasta secțiune va fi folosită în cazul în care tinerii nu vor respecta regulile jocului. Lucrătorul de tineret va stabili dacă va folosi pedepse sau avertisment verbal - această decizie va fi luată în funcție de caracteristicile grupului de tineri. În secțiunea de pedepse, echipele pot experimenta exclusiunea socială, discriminarea, precum și diferite tipuri de oportunități reduse. Tinerii nu vor fi informați care este scopul pedepsei, ci vor primi direct una dintre următoarele sarcini (menționați tinerilor faptul că primesc o pedeapsă și de ce, însă nu și scopul acesteia):

- mimează fără a folosi brațele;
- rezolvați o sarcină acoperind ochii, pentru o perioadă de 5 minute;
- mimează una dintre întrebări sau sarcini ale jocului, spre exemplu: Ce este ...? (o persoană va mima cuvântul);

- răspunde la o întrebare incompletă (lucrătorul de tineret va citi o întrebare incompletă, va omite cuvânt sau mai multe, iar echipa va trebui să găsească răspunsul, folosind doar informațiile pe care le au);

- excludeți un membru al echipei - tânărul care va fi exclus nu va ști. Doi tineri din echipă vor fi aleși aleatoriu, și vor primi instrucțiuni secrete să excludă timp de 3 minute, un membru al echipei lor - în final ei pot alege să nu excludă, dar acest lucru depinde doar de ei, nu li se prezintă că pot alege și diferit.

Ce conține acest joc?

Jocul “Călătoria descoperirilor și a înțelegerii” este disponibil online pe platforma <https://youthworkers.eu/>, în limbile română, engleză și spaniolă.

Fișierul online disponibil pe platformă conține:

- Copertă joc
- Informații despre joc
- Planșă de joc – Format A3
- Metodologie Facilitator
- Regulament joc
- Cărți de joc – Facilitator
- Cărți de joc – Tineri – Căsuțe comune
- Cărți de joc – Tineri – Drum A
- Cărți de joc – Tineri – Drum B
- Cărți de joc – Tineri – Drum C

Ce trebuie să aveți:

- O cutie A4
- Un zar
- Figurine
- Cronometru sau clepsidră (de 1, 2, 3 și minute)

Cum vă pregătiți pentru a folosi jocul?

Pasul 1: Descărcați fișierele online și studiați jocul, începând cu metodologia și regulile acestuia.

Pasul 2: Procurați materialele necesare, care nu se găsesc în fișierul online. Aveți nevoie de:

- O cutie A4, în care să depozitați jocul.
- Un zar, care va fi folosit de către tineri pe parcursul jocului.
- Figurine. Trebuie să procurați 3 tipuri de figurine pentru a face 3 echipe de tineri (jetoane, pionii, piese de lego, capace etc). Figurinele sunt folosite pentru a crea echipele în mod aleatoriu. În timpul jocului, fiecare echipă va folosi o singură figurină pe tabla de joc.
- Cronometru sau clepsidră pentru a cronometra timpul.

Pasul 3: Imprimați fișierele online:

- Copertă joc. Coperta va fi lipita pe cutia în care veți tine jocul.
- Informații despre joc, pe care le veți include în cutia jocului.
- Planșă de joc – Format A3. Planșa de joc este în format A3 și recomandăm imprimarea lui pe foaie groasă, cel puțin 180 g/m².
- Metodologie Facilitator. Reprezintă această metodologie.
- Regulament joc. Reprezintă regulamentul de joc, care este necesar atât lucrătorului de tineret, cât și tinerilor.
- Cărți de joc – Facilitator. Documentul va fi imprimat față verso iar apoi va fi decupat pentru a face cărțile de joc. Aceste cărți vor fi folosite doar de către facilitator atunci când va fi nevoie.
- Cărți de joc – Tineri – Căsuțe comune. Documentul va fi imprimat față-verso (pe foaie groasă, cel puțin 180 g/m²) iar apoi va fi decupat pentru a face cărțile de joc. Aceste cărți vor fi folosite de către toți tinerii atunci când se vor afla în căsuțele 1-8 și 25-32.
- Cărți de joc – Tineri – Drum A. Documentul va fi imprimat față-verso (pe foaie groasă, cel puțin 180 g/m²) iar apoi va fi decupat pentru a face cărțile de joc. Aceste cărți vor fi folosite doar de către tinerii care aleg să meargă pe drumul A.
- Cărți de joc – Tineri – Drum B. Documentul va fi imprimat față-verso (pe foaie groasă, cel puțin 180 g/m²) iar apoi va fi decupat pentru a face cărțile de joc. Aceste cărți vor fi folosite doar de către tinerii care aleg să meargă pe drumul B.
- Cărți de joc – Tineri – Drum C. Documentul va fi imprimat față verso (pe foaie groasă, cel puțin 180 g/m²) iar apoi va fi decupat pentru a face cărțile de joc. Aceste cărți vor fi folosite doar de către tinerii care aleg să meargă pe drumul C.

Pasul 4: Organizați jocul. Înainte de a începe jocul trebuie să așezați pe masă tabla de joc, figurinele și cărțile de joc. Cărțile de joc care sunt destinate facilitatorului le veți tine dvs., iar celelalte cărți vor fi așezate pe masă, cu fața în jos. Așezați separat cele 4 tipuri de cărți, pentru Tineri – Drum comun, Tineri – Drum A, Tineri – Drum B, Tineri – Drum C.

Pasul 5: Începeți jocul. Înmânați tinerilor regulamentul de joc și asigurați-vă că toți înțeleg cum trebuie să se joace. Faceți echipele conform regulamentului și începeți să vă jucați.

Pasul 6: Supravegheați jocul. Pe parcursul jocului veți cronometra timpul pentru realizarea sarcinilor, vă veți asigura că regulamentul jocului este respectat și veți acorda explicații și pedepse, atunci când va fi necesar.

Când poate fi folosit jocul?

Este recomandat să se folosească jocul după o minimă introducere a tinerilor în conceptele principale ale acestuia: excludere socială, diversitate culturală, discriminare, toleranță, stereotipuri, democrație, participare activă în societate. Este important ca tinerii să cunoască aceste concepte, să nu fie prima interacțiune cu ele. Dacă există printre tineri cu anumite lacune în cunoașterea conceptelor, lucrătorul de tineret v-a studia cu atenție instrucțiunile, și va oferi explicații suplimentare acolo unde este cazul.

De asemenea, se recomandă o sesiune de intercunoaștere a tinerilor cu și fără oportunități reduse. Jocul presupune colaborare în cadrul fiecărei echipe, din acest motiv, coeziunea grupului și eliminarea posibilităților etichetări, vor face parte din obiectivele urmărite, chiar anterior utilizării jocului.

Jocul poate fi folosit de către lucrători de tineret, dar poate fi transferat și profesorilor, experților și formatorilor din domeniile VET, Educația Adulților și Educație, în vederea dezvoltării competențelor civice, sociale și interculturale și asigurarea includerii sociale.

Care sunt rezultatele așteptate?

În urma aplicării acestui joc rezultatele așteptate la nivelul tinerilor cu și fără oportunități reduse sunt:

- o încrederii și o stimă de sine mai mare;
- competențe dobândite/ dezvoltate privind includerea socială, învățarea interculturală, diversitatea culturală;
- competențe dobândite/ dezvoltate pentru a gestiona conflicte;
- o motivație crescută pentru a participa activ în societate și la procesul de luare a deciziilor;
- o mai bună înțelegere a provocărilor și barierelor privind participarea activă;
- o mai bună motivație pentru a schimba lucruri în comunitate, a identifica căi pentru a fi activ în societate, și pentru a înțelege democrația;
- tinerii vor fi mai toleranți unii cu ceilalți, mai incluzivi, și vor înțelege diferențele dintre ei.

Introducerea în includerea socială

Prin intermediul jocului se urmărește facilitarea în rândul tinerilor a includerii sociale, participarea activă a acestora și tratarea diversității într-un mod respectos și pozitiv.

Includerea socială în rândul tinerilor, urmărește ca toți tinerii să ia parte la activități și viața socială indiferent de obstacolul cu care aceștia se confruntă, iar focusul asupra diversității este în momentul în care, toți tinerii iau parte la aceasta ținând cont de condițiile lor, acceptând valorile de diferență în norme, atitudini, comportamente și experiență de viață. Prin încurajarea oferirii unui răspuns pozitiv asupra diversității, vor beneficia în special tinerii cu oportunități reduse, contribuind la includerea lor în societate.

Acest joc oferă un instrument lucrătorului de tineret pentru a lucra cu tinerii cu și fără oportunități reduse împreună și pentru a contribui la o interacțiune pozitivă și incluzivă între aceștia. Se încurajează un răspuns pozitiv la diversitate, de unde vor beneficia atât tinerii cu oportunități reduse, cât și cei fără oportunități reduse.

Conform Strategiei Uniunii Europene de Tineret, obiectivele urmărite pentru includerea socială sunt:

- Crearea unor oportunități egale pentru toți tinerii de a participa la educație și piața forței de muncă;
- De a sprijini cetățenia activă și solidaritatea între tineri cu și fără oportunități reduse;
- De a folosi centrele de tineret și întregul potențial al lucrătorului de tineret;
- De a promova colaborarea cros-sectorială pentru a preveni excluderea socială, în domenii precum educație și angajare;
- De a sprijini activități care să dezvolte conștientizarea interculturală și combaterea prejudecăților și stereotipurilor;
- De a sprijini activități în vederea educării și informării tinerilor despre drepturile personale;
- De a sprijini accesul la servicii calitative și de a promova accesul tuturor tinerilor.

Este important ca lucrătorii de tineret să ajungă la tineri cu oportunități reduse, care nu sunt privilegiați, dar acesta este doar un pas. Formarea și dezvoltarea competențelor tinerilor cu și fără oportunități reduse, este o direcție importantă în vederea includerii și asigurării unei interacțiuni pozitive între aceștia.

Tineri cu oportunități reduse

Jocul “Călătoria descoperirilor și a înțelegerii” este potrivit pentru diferite tipuri de oportunități reduse. Astfel, jocul se va adapta, după cum urmează mai jos.

Pentru **tinerii cu nevoi speciale, tinerii cu dizabilități mintale (intelectuale, cognitive, de învățare):**

- În cazul căsuțelor cu întrebări, acestea vor fi citite și explicate de către unul dintre colegii fără dizabilitate mintală. Dacă deficiența este severă, se recomandă atașarea fiecărui tânăr cu dizabilitate mintală a unui coechipier (tânăr fără oportunitate redusă).
- În cazul căsuțelor cu sarcini care presupun jocul de rol, pentru punerea în scenă și asumarea rolului, tinerii cu dizabilități vor fi ajutați de colegi; i se va atribui, sau va alege (dacă poate) un rol cu o dificultate redusă. Lucrătorul de tineret va oferi asistență în conturarea rolului, asigurându-se că tânărul se simte în siguranță și că va putea urmări ce s-a stabilit în echipă.
- În cazul căsuțelor unde trebuie să răspundă la întrebări, li se va oferi în permanență explicații suplimentare, de către lucrătorul de tineret. Dacă tânărul cu deficiență mintală va fi desemnat să răspundă (liderul echipei), acesta poate oferi răspunsul în pereche cu tânărul fără dizabilitate. Se vor accepta ca răspunsuri corecte și răspunsuri succinte, la care se vor adăuga completări de alți tineri din aceeași echipă, dacă este necesar.

Tinerii cu dizabilități mintale vor fi încurajați verbal, prin feedback pozitiv. Se va pune accent pe proces, nu pe rezultat.

Pentru **tinerii cu deficiențele fizice**, spațiu unde se va juca jocul, va fi în primul rând adaptat pentru deficiența fizică. Dacă situația va impune, iar deplasarea va fi necesară, tânărul cu deficiență fizică va fi ajutat de către un tânăr fără dizabilități, cel din urmă fiind escorta lui. Jocul nu implică obligatoriu mișcări. Dacă un tânăr preferă să nu se miște, să rămână în același loc, va putea juca jocul fără să facă acest lucru.

Pentru tinerii cu **deficiențe senzoriale:**

- În cazul tinerilor cu **deficiențe de auz** se va folosi limbajul semnelor, iar o persoană din exterior va fi desemnată să se ocupe de această parte. În cazul tinerilor surdo-muți, dacă vor simți nevoia, persoana din exterior va putea folosi mai multe exemplificări, folosind mișcări ale corpului, scriere, desen sau mimă. Aceste exemplificări pot fi folosite în timpul rezolvării sarcinilor (căsuțelor), ca substitut al vorbirii și de către ceilalți participanți. Lucrătorul de tineret le va specifica acest lucru de la început, și le va oferi materialele necesare.

- În cazul tinerilor cu **deficiențe de vedere**, li se va citi în permanență sarcinile. Se vor face echipe de câte 2 persoane, combinate, tânăr cu și fără deficiență de vedere, iar în funcție de gravitatea deficienței, tânărul fără dizabilitate va avea rol și de însoțitor, iar tânărului cu deficiență de vizi se va putea atribui un rol, cum ar fi de sfătuitor. În cazul pantomimei sau a unui joc de rol/ scenetă, se vor adăuga întotdeauna și cuvinte, cel care va mima sau care va juca, va descrie pe scurt ce face.

Pentru tinerii cu **dificultăți educaționale** (tineri cu dificultăți de învățare; persoane care abandonează timpuriu studiile; persoane slab calificate; tineri cu rezultate slabe la învățătură) se va insista pe conținut, lucrătorul de tineret asigurându-se că toată lumea a înțeles sarcina/ întrebarea. Acesta va reformula fiecare sarcină, ori de câte ori este necesar, folosind cuvinte comune, nu științifice, urmărind ca conținutul să fie simplu. Se vor accepta și încuraja răspunsurile cu "cuvintele lor", nu se va urmări folosirea terminologiei.

Debriefing-ul jocului

După ce jocul se va încheia, va exista o sesiune de debriefing, cu întrebări care îi va ajuta pe participanți să reflecteze și să evalueze ce s-a întâmplat în timpul jocului, și să identifice care este aplicabilitatea jocului în viața reală. Debriefing-ul se poate face în grupul mare, prin adresarea directă a întrebărilor de către lucrătorul de tineret.

Reflecție și evaluare

1. Cum ați cooperat și comunicat în echipă? Ce ați schimba în ceea ce privește lucru în echipă?
2. Cum v-ați simțit în timpul jocului? Ați avut încredere în răspunsurile și modul de rezolvare al sarcinilor, pe care l-ați oferit?
3. Ce ați învățat în timpul jocului? Ce simțiți că ați obținut jucându-vă jocul "Călătoria descoperirilor și a înțelegerii"?
4. Ce anume din joc ați întâlnit și în viața de zi cu zi?
5. Ce puteți aplica din ce ați învățat aici în viața reală?
6. Ce credeți că puteți îmbunătăți la nivel personal, în ceea ce privește comportamentele și atitudinea față de discriminare, excludere socială, diversitate culturală ori participare socială și civică?

Bibliografie

1. Comisia Europeană, *Erasmus+ Inclusion and Diversity Strategy–in the field of Youth*, Decembrie 2014.

https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/inclusion-diversity-strategy_en.pdf

2. Strategia UE de Tineret, https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/social-inclusion_en

3. Ghidul Programului Erasmus+

https://www.erasmusplus.ro/library/Documente/erasmus-plus-programme-guide_ro.pdf