



Co-funded by
the European Union



МЕТОДОЛОГИЯ

за възрастни в затвора

Дигитално обучение, базирано на игри. Преподавай като играеш

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



Съдържание

1. Въведение	04
2. Защо е важна персонализираната методология при обучение в затвора?	07
2.1. Ограничения свързани със сигурността и онлайн обучението	07
2.2. Как офлайн геймификацията в затворите подобрява обучението?	08
2.3. Учете повече без достъп до интернет	09
3. Въздействие на геймифицираното обучение в затворите	09
3.1. Геймификацията за намаляване на процента на рецидивизъм	10
3.2. Геймификация и реинтеграция	10
3.3. Геймификацията за подобряване на социалните умения	11
3.4. Геймификация и емоционална стабилност	11
4. Справяне със специфичните нужди и интереси на възрастните в затвора	12
4.1. Разбиране на предизвикателствата на възрастните в затвора	12
4.2. Преодоляване на предизвикателствата при обучение в затвора	12
5. Предимства и ползи за преподавателите, използващи офлайн електронния инструментариум в затвора	14

6. Как да бъде използван електронния инструментариум в затвора?	15
6.1. Казуси	16
6.2. Ролята на геймификацията за намаляване на рецидивизма и подкрепа на реинтеграцията	18
6.3. Най-добри практики: Ефективна офлайн геймификация при обучение в затвора	18
7. Ресурси, които могат да бъдат направени удобни за офлайн употреба	19
8. Стратегии за обучение, адаптирани към нуждите на затворниците	20
9. Допълнителни дейности за целевата група	22
10. Допълнителни ресурси	24
11. Библиография	25

1. ВЪВЕДЕНИЕ

Проектът "Еразъм+ игри 4 You" има за цел да интегрира обучението, основано на игри, в образованието за възрастни по начин, който е едновременно интерактивен и ангажиращ. Въпреки това тази стратегия изисква голяма адаптация в затворите, където достъпът до интернет по света и използването на цифрови устройства са забранени или много ограничени.

Образованието в затвора е основно право и е стълб за рехабилитация и социална реинтеграция. Образованието трябва да бъде достъпно за всички затворници, както е посочено в Препоръка No на Съвета на Европа. [R (89) 12] гласи.

В Препоръка No R (89) 12 на Съвета на Европа се подчертава, че образованието трябва да бъде достъпно за всички лишени от свобода, като отразява възможностите, налични във външния свят, като същевременно се справя с уникалните предизвикателства на затворническата среда.

Достъпът до интернет за затворниците е в най-добрия случай минимален, така че преподавателите трябва да използват адаптирани форми на обучение, които могат да работят напълно офлайн.

Този документ **адаптира електронния инструментариум Games 4 You за офлайн образование** в затворите, който вгражда геймификация и интерактивна методология, която не включва онлайн доставка.

Тази публикация отговаря на препоръките на Европейския съвет относно ангажираността, мотивацията и структурираните подходи за обучение в образованието и обучението в затворите.

Целева група

Поради разнообразното образование на затворниците, методът **се основава на гъвкавост, приобщаване и практичност**, така че всички участници да могат да участват, независимо от предишното им ниво на образование.

Този адаптиран подход е предназначен за затворници от различни образователни нива, включително:

- Тези с малко или никакво формално образование или затруднения с грамотността.
- Тези с обучителни затруднения.
- Тези, които се нуждаят от професионални програми, за да намерят работа след освобождаване.
- Тези, които се нуждаят от социално и емоционално обучение за реинтеграция.

Съдържание на методологията

Всички дейности са проектирани да работят без използване на технологии, като се използват само евтини материали, одобрени за затворите като хартия, карти и рециклиране.

Преработеният подход заменя инструментите за дигитална геймификация с офлайн, интерактивни стратегии, включително:

- Физически табла за обучение и системи за проследяване на напредъка (напр. диаграми със значки).
- Ролеви игри (RPG) и кооперативни настолни игри, адаптирани за образование.
- Творчески работилници (театър, изкуство, писане) за насърчаване на себеизразяването.
- Професионални симулации (напр. симулации на интервюта за работа, пъзели за търговски умения).
- Физическото възпитание, съчетано с когнитивни предизвикателства (напр. спорт, базиран на любопитни факти).

Цели

Основната идея е да се внесат игрални дейности в затвора.

Следва една от препоръките на Съвета на Европа е "Образованието трябва да прилича на това, което се предоставя на подобни възрастови групи навън, с широк спектър от възможности за обучение".

Преподавателите в затвора трябва да се уверят, че отговарят на тази препоръка, като:

- **Предоставяне на готови офлайн стратегии за обучение, базирани на игри**, на учители/преподаватели.
- **Осигуряване на съответствие на съдържанието с препоръките на Съвета на Европа** относно рехабилитацията на лишените от свобода.
- **Насърчаване на активното обучение**: Каране на затворниците да играят и играят, за да учат; стратегията за активно обучение намалява съпротивата срещу образованието.
- **Култивиране на ключови умения**: Разширяване на уменията за четене, математика, умения, свързани с работата и междуличностни умения.
- **Подкрепа за рехабилитацията**: Насърчаване на емоционалната интелигентност, работата в екип и уменията за критично мислене за улесняване и насърчаване на реинтеграцията обратно в обществото.

Обезщетения за възрастни в затвора

Адаптирането на електронния инструментариум към ограниченията на затворите носи както достойнство, така и надежда и възможност за промяна.

Какви са тези предимства?

- **Висока ангажираност**: Механиката на играта (системи за възнаграждение или нива на напредък) привлича и мотивира обучаемите да учат по-ефективно и приятно.
- **Реална стойност**: Уменията ви подготвят за живота след освобождаването (напр. работа, разрешени конфликти).
- **Психологическа устойчивост**: Творческите дейности предоставят умения за контрол на емоциите и ограничаване на стреса.
- **Социална връзка**: Тези игри създават положителни взаимоотношения между затворниците и персонала.

2. ЗАЩО Е ВАЖНА СПЕЦИАЛИЗИРАНАТА МЕТОДОЛОГИЯ ЗА ОБРАЗОВАНИЕТО В ЗАТВОРИТЕ?

Фьодор Достоевски веднъж е казал: "Степента на цивилизованост в едно общество може да се прецени, като се влезе в неговите затвори. Това може да се приложи и за училището в затвора. Предлагайки образование толкова мотивиращо и обогатяващо, колкото това на училищата извън стените, ние **предоставяме уникална възможност за онези, които са лишени от свободата.**

Поради ограниченията за сигурност, затворите често нямат достъп до облачни или зависими от интернет платформи за обучение. Такива решения адаптират образованието, като го правят **интерактивно и по-ангажиращо, без да е необходим онлайн достъп.**

Геймификацията увеличава ангажираността с предизвикателства, структурирани по начини, които подобряват задържането на обучението. Тъй като цифровите инструменти не могат да се използват в затворите, геймификацията трябва да зависи от съществуващите хартиени, физически или в най-добрия случай пасивни, предварително инсталирани ресурси.

Персонализираната методология означава, че преподавателите в затворите могат да осигурят качествено, базирано на интереси и смислено обучение, без да имат достъп до онлайн. Адаптирането на дигитални инструменти и инструменти за геймификация за офлайн среда може да поддържа мотивацията висока, да повиши когнитивната ангажираност и да помогне на затворниците да развият умения, необходими за реинтеграцията в обществото.

2.1. ОГРАНИЧЕНИЯ НА СИГУРНОСТТА И ОНЛАЙН ОБУЧЕНИЕТО

Повечето затвори налагат строги разпоредби за цифровите инструменти, ограничавайки достъпа до интернет от съображения за сигурност. Не можете затворниците да имат достъп в реално време до облачни платформи като Moodle, Blackboard или Quizizz.

Следователно преподавателите са принудени да използват ресурси, които вече са предварително инсталирани на техните устройства, като локално хоствани ресурси или нецифрови практики за геймификация.

Ето как можете да преодолеете цифровите ограничения:

- **Локални офлайн сървъри:** Предварително инсталирани модули за обучение. В затворите се използват локални компютърни системи, за да позволят на затворниците да преминават през интерактивни уроци без нужда или достъп до интернет.
- **USB учебни комплекти:** Затворническото образователно съдържание под формата на геймифицирани работни листове и проследяване на напредъка в обучението може да се разпространява под формата на предварително заредени USB, разрешени за работа на затворнически компютърни системи.
- **Геймификация на хартия:** Физически работни листове, флаш карти и настолни игри, които пресъздават цифрови учебни структури, преобразувани в офлайн среда.
- **Интерактивни дейности:** Използване на недигитални дейности като ролеви игри, разказване на истории и групови упражнения за създаване на симулирано учебно изживяване, базирано на игри.

2.2. КАК ОФЛАЙН ГЕЙМИФИКАЦИЯТА В ЗАТВОРИТЕ ПОДОБРЯВА ОБУЧЕНИЕТО?

Докато геймификацията помага на обучаемите да останат ангажирани и да запомнят наученото, преподавателите може да се наложи да **използват механиката на играта за офлайн употреба**, ако нямат достъп до интернет. Инструментите за геймификация, които зависят от инструментите за геймификация в интернет, които зависят от интернет, могат да бъдат заменени чрез офлайн методи като следните:

- Заменете тестовете, направени от Quizizz или Kahoot! с отпечатани брошури и флаш карти за викторини. Използвайте цветна хартия, за да имитирате опциите на Kahoot.
- Заменете дигиталните класации и инструментите за проследяване на точки с физически класации и отпечатани жетони.
- Заменете онлайн ролевите игри като Classcraft с печатни материали и упражнения за разказване на истории.
- Заменете базираното на облак съвместно обучение с игри за решаване на проблеми и дискуссионни дейности.

2.3. НАУЧЕТЕ ПОВЕЧЕ БЕЗ ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ

За да бъде образованието в затворите ефективно и ангажиращо, персонализираните методологии трябва:

- **Използвайте осезаеми награди:** Вместо да използват цифрови значки, изследователите предлагат базирани на стикери системи за постижения, физически сертификати и системи за признаване на връстници.
- **Използвайте предварително записани мултимедийни материали:** Ако образователните видеоклипове и симулации се запазят на местен затворнически компютър, затворниците ще могат да следват структурирани модули без нужда от стрийминг връзка в реално време.
- **Мотивирайте прогресивна организация:** Учебните дневници се отпечатват от инструктори, където обучаемите водят писмени записи на своите постижения и етапи.
- **Насърчаване на съвместното обучение:** Въпреки че сътрудничеството липсва най-вече в онлайн средата, ангажирането на обучаемите в екипни дейности и групови състезания може да допринесе много за развитието на умения за решаване на проблеми и работа в екип.

3. ВЪЗДЕЙСТВИЕ НА ГЕЙМИФИЦИРАНОТО ОБУЧЕНИЕ В ЗАТВОРИТЕ

Образованието играе ключова роля в **рехабилитацията и реинтеграцията**, а прилагането на геймификацията в образованието **повишава ангажираността, мотивацията и изграждането на умения по начини**, които традиционните методи на преподаване често се борят да постигнат.

В затворите, където учащите често нямат достъп до цифрови ресурси и често се сблъскват със социални и различни образователни бариери, геймифицираните образователни **методи осигуряват структурирани, интерактивни и възнаграждаващи учебни преживявания.**

3.1. ГЕЙМИФИКАЦИЯТА ЗА НАМАЛЯВАНЕ НА ПРОЦЕНТА НА РЕЦИДИВИЗЪМ

Сред най-важните въздействия на геймифицираното обучение е намаляването на рецидивизма чрез обучение на затворниците на най-важните способности на живота и обществото: критично мислене, решаване на проблеми и саморегулация. Изследванията показват, че тези затворници, които получават добре организирано образователно обучение в затвора, са много по-малко склонни да извършат повторно престъпление, тъй като геймификацията насърчава:

- **Проследяване на целите:** Системите за офлайн класации или постиженията, базирани на значки, насърчават самодисциплината и личната отговорност на обучаемите.
- **Адаптиране и приспособяване:** Ролевите сценарии в интерактивна среда позволяват на затворниците да се научат как да вземат решения и да решават проблеми, което е важно да могат да правят, когато не са затворници.
- **Поведенчески стимули:** Дневниците на напредъка, сертификатите или привилегиите могат да бъдат ефективно използвани за засилване на положителното поведение като система за възнаграждение.

3.2. ГЕЙМИФИКАЦИЯ И РЕИНТЕГРАЦИЯ

Образованието в затворите не е само личностно развитие, но е врата към реинтеграция. Геймифицираното обучение прави грамотността, професионалното обучение и образованието за житейски умения по-ангажиращи и ефективни. Геймификацията прави изграждането на умения по-завладяващо и практично:

- **Семинари, базирани на симулация:** Обучаемите участват във физически ролеви дейности, които имитират реални задачи на работното място.
- **Състезания, базирани на отбори:** Групите работят заедно в предизвикателства, базирани на задачи, като засилват сътрудничеството и лидерските умения.
- **Проследяване на постиженията:** Преподавателите използват офлайн инструменти за проследяване (листове за напредъка, награди, базирани на значки), за да мотивират участието.

3.3. ГЕЙМИФИКАЦИЯТА ЗА ПОДОБРЯВАНЕ НА СОЦИАЛНИТЕ УМЕНИЯ

За затворниците ефективното социално взаимодействие и работата в екип са от решаващо значение за рехабилитацията.

Геймификацията насърчава сътрудничеството, комуникацията и взаимната подкрепа по структурирани начини. Ето как геймификацията може да подобри тези умения:

- **Ролевы упражнения:** Чрез ръководени ролевы игри, имитиращи сценарии от реалния живот (напр. взаимодействия на работното място, разрешаване на конфликти), обучаемите могат да репетираят и практикуват умения.
- **Офлайн сесии за решаване на пъзели,** където затворниците могат да работят за постигане на обща учебна цел в групи.
- **Наставничество на връстници, базирано на игри:** Организирайте затворниците да преподават и наставляват други затворници в контекстуализирана учебна игра, за да подобрят уменията и увереността.

3.4. ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ЕМОЦИОНАЛНА СТАБИЛНОСТ

Лишаването от свобода често води до проблеми с психичното здраве като тревожност, депресия и травма.

Геймифицираният подход към обучението осигурява структура, мотивация и емоционална безопасност. Обучението, базирано на игри, подкрепя емоционалното развитие чрез:

- **Подсилване на положителното:** Системите за възнаграждение, базирани на напредъка, помагат за изграждането на самочувствие, а не на модели, базирани на наказания.
- **Изграждане на умения за справяне:** Геймификацията създава структура за размисъл и обучение, където затворниците се научават не само как да обработват емоциите, но и как да разработват решения.
- **Култивиране на усещане за успех:** Печеленето на значки, сертификати и отличия от връстници насърчава увереността и чувството за ефикасност.

4. ОТГОВАРЯНЕ НА СПЕЦИФИЧНИТЕ НУЖДИ И ИНТЕРЕСИ НА ВЪЗРАСТНИ В ЗАТВОРА

Образованието в затворнически условия изисква уникални адаптации, за да се приспособят към обучаемите с различни нива на грамотност, ограничен дигитален достъп и социално-емоционални предизвикателства. Електронният инструментариум Games 4 You предоставя възможност за въвеждане на структурирани, геймифицирани методологии, като същевременно осигурява офлайн достъп.

4.1. РАЗБИРАНЕ НА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА ПРЕД ВЪЗРАСТНИ В ЗАТВОРА

Обучаемите в затвора са изправени пред следните предизвикателства:

- **Ниски нива на грамотност и пропуски в обучението:** Поради ниските нива на образование, затворниците се нуждаят от обучение, съобразено с по-активни и експериментални учебни практики.
- **Ограничен достъп до технологии:** Обучаемите често са откъснати от използването на интернет базирани платформи за обучение и поради строгата сигурност често е необходимо да разчитат на офлайн ресурси или геймифицирани физически дейности.
- **Интензивна травма и неангажираност:** Много от обучаемите са травмирани и са преживели несгоди в живота си. Така че техните емоционални бариери са високи и стратегиите, използвани в класните стаи, трябва да бъдат мотивационни и информирани за травмата.

4.2. ПРЕОДОЛЯВАНЕ НА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА ПРИ ПРОЦЕСА НА ОБУЧЕНИЕ В ЗАТВОРА

Въпреки че геймифицираното обучение е фантастично за обучаемите в затворите, то също така предизвиква преподавателите да променят методологиите си, за да останат ангажиращи, но по-лесни за прилагане офлайн. Електронният инструментариум може да бъде адаптиран към корекционните настройки чрез прилагане на следното:

Прилагане на нецифрова геймификация

Дигиталните инструменти често са ограничени в затворите, така че геймифицираното обучение трябва да бъде на хартиен носител, интерактивно и съвместно. Това може да стане с помощта на:

- **Флаш карти:** Преподавателите могат да използват флаш карти (отпечатани или ръчно създадени), за да засилят обучението по естетически начин, като изграждане на речников запас и решаване на проблеми.
- **Персонализирани настолни игри, базирани на предизвикателства:** Преподавателите могат да разработят настолни игри за решаване на проблеми, които симулират предизвикателства от реалния свят, развивайки критично мислене и умения за работа в екип.
- **Дейности за въпроси и отговори, базирани на колода с карти:** Затворниците се състезават срещу отбори с отпечатани карти с предизвикателства, за да затвърдят знанията си.

Образование, базирано на разказване на истории

Упражненията, базирани на разказване на истории, заменят дигиталните симулации със сценарии за разказване на истории на живо и ролеви игри, които са от полза за затворническите обучаеми чрез повишаване на грамотността и емоционалната свързаност. За целта можем да разберем някои дейности като:

- **Съвместни сесии за разказване на истории:** Участниците участват в съвместни диалози и разработват истории за изграждане на грамотност, комуникация и себеизразяване. Той насърчава комуникацията, работата в екип и творческото мислене, докато обучаемите изграждат разказа заедно.
- **Ролева игра за решаване на проблеми от реалния свят:** Преподавателите прилагат структурирани упражнения за дебат, свързани с теми за рехабилитация, заетост и личностно развитие. Затворниците се научават как да действат в различни работни или социални ситуации, за да развият умения за взаимодействие в общността.
- **Упражнения, базирани на сценарии в печат:** Предлагане на дейности, базирани на ролеви игри, фокусирани върху упражнения с работни листове, които ще осигурят ангажираност, дори и без елемента на технологията.

Системи за материално възнаграждение и мониторинг на напредъка

Мотивацията в образованието в затвора е от решаващо значение, тъй като учащите често се борят с ниска Аз-ефективност. Вместо да използват цифрови табла за управление, преподавателите могат да създават ръчни системи за проследяване:

- **Награди, базирани на материални токени:** Обучаемите печелят материални жетони за участие, насърчавайки непрекъснатите усилия за обучение. Преподавателите могат да създадат награда за напредък, базирана на стикери, за изпълнени задачи.
- **Системи за възнаграждение, базирани на сертификати:** Били са там, направили сте това, но вместо цифрова значка, обучаемите получават физически сертификат за постигане на образователен етап.
- **Диаграми за напредъка на аналоговите точки:** Постиженията се записват ръчно от обучаемия, което насърчава мотивацията.
- **Водени от връстници учебни дневници,** които записват постиженията на индивиди и групи. Това насърчава положителните условия за обучение и моделите за съвместно насърчаване.

5. ПРЕДИМСТВА И ПОЛЗИ ЗА ПРЕПОДАВАТЕЛИ, ИЗПОЛЗВАЩИ ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТ ОФЛАЙН В ЗАТВОРА

Тези, които преподават в затворите, работят в рамките на много различен набор от ограничения от другите преподаватели: ограничен достъп до технологии, минимално взаимодействие с учащите и различни нива на грамотност. Въпреки това, електронният инструментариум Games 4 You и неговите офлайн образователни адаптации предоставят **процедурни подходи, които съчетават приятно, динамично и достъпно учебно изживяване въпреки тези ограничения.**

Докато дигиталната геймификация често е под формата на интерактивни тестове, класации и проследяване на напредъка, офлайн геймификацията може да **осигури сравними нива** на ангажираност с физически награди, структурирани предизвикателства и екипни състезания.

Геймифицираните техники насърчават ангажираността, без да се налага да сте в интернет. Когато хората проследяват физическия си напредък, те са по-мотивирани да продължат и са готови да останат за още.

Поради липсата на каквато и да е форма на дигитална интерактивност в затворите, начинът, по който работи интерактивното обучение в затворите, трябва да компенсира това. Геймификацията, в контекста на ролевите игри и дискусиите, е по-стабилен, пряк заместител на повишаването на мотивацията и ангажираността.

Преподавателите могат да прилагат:

- **Ролевите упражнения** симулират сценарии за вземане на решения в реалния свят.
- **Водените от връстници дебати и структурираните дискусии** засилват критичното мислене.
- **Геймифицирано разказване на истории**, където обучаемите си сътрудничат при създаването на разказ.

Примери за ефективни офлайн ролеви и дискусийни дейности включват:

- **Симулационни упражнения за работа:** Затворниците практикуват етикет на работното място, преговори и работа в екип.
- **Ролеви игри за разрешаване на конфликти:** Учащите се участват в целенасочено решаване на социални проблеми.
- **Обучение, водено от разкази:** Преподавателите въвеждат предизвикателства, базирани на истории, изискващи критичен анализ и отговор.

6. КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТАРИУМ В ЗАТВОРА?

Електронният инструментариум Games 4 You предлага **структурирани стратегии за геймификация**, които могат да се прилагат офлайн за образование в затвора.

Това ще помогне на учителите да насърчат **ангажираността, изграждането на умения и рехабилитацията**.

6.1. КАЗУСИ

Различни коригиращи образователни програми успешно прилагат геймификация за повишаване на мотивацията и оптимизиране на резултатите от обучението. Ето няколко примера, които показват как обучението, базирано на игри, променя живота в затворите.

Дигитални истории за подобряване на грамотността в норвежки затвор

Геймифициран метод за грамотност и себеизразяване: Дигитално разказване на истории, приложено в програма за образование в затворите в Норвегия с ограничен достъп до дигитални пространства, методът е адаптиран от преподавателите да работи офлайн чрез:

- Печатните упражнения за разказване на истории позволяват на затворниците да създават структурирани разкази.
- Ролевите сценарии насърчават творческото мислене и комуникацията.
- Предизвикателствата за обучение, базирани на история, засилват уменията за четене с разбиране и писане.

Този подход води до по-висока ангажираност и подобрени умения за четене сред затворниците.

Програма за професионално обучение по испански език: Геймифицирана оценка на уменията за усвояване на умения

Инструмент за оценка, базиран на игри, беше включен в програма за професионално обучение на лишени от свобода възрастни в Испания. Програмата използва:

- Предизвикателства, базирани на сценарии, за да имитират реални взаимодействия на работното място.
- Напредъкът, базирана на значки, възнаграждава затворниците след завършване на практическа професионална работа.
- Екипните състезания насърчават сътрудничеството и лидерските умения.

Това доведе до увеличаване на нивата на участие и затворниците също стават по-ентузиазирани от обучението за умения, които да им помогнат да си осигурят работа, когато напуснат затвора.

Проект "Еразъм ": Пространства за межкултурно обучение – Полша и Финландия

Тази инициатива въведе геймификация в образованието в затворите, за да подобри уменията за межкултурна комуникация сред затворниците. Програмата използва:

- Дейности по геймификация за насърчаване на сътрудничеството и потапянето.
- Корекционни системи, в които затворниците получават значки за напредък за образователни предизвикателства.
- Критично мислене, в допълнение към дейностите за социални умения, чрез интерактивно разказване на истории.

Active Games 4 Change (AG4C) – Европа

Този проект имаше за цел да ангажира отново лишените от свобода младежи с образование чрез геймифициран учебен опит в различни страни.

Включваха ключови елементи:

- Геймификация чрез спорт за развитие на социални и емоционални умения.
- Обучение, базирано на предизвикателства, при което затворниците изпълняват структурирани задачи, за да печелят награди.
- Отборните състезания помагат за насърчаване на сътрудничеството и отговорното вземане на решения.

STEP2LAB – Европейски съюз

Този финансиран от ЕС проект е насочен към намаляване на рецидивизма чрез съчетаване на професионалното образование и обучение (ПОО) с геймификация. Акцентите включват:

- Геймифицирано професионално обучение за подготовка на затворниците за работа след освобождаване.
- Система от нива с предизвикателства, базирани на умения: Затворниците се изкачват на нивата според това, което са успели да постигнат.
- Ролеви игри и симулационни упражнения като семинари.

6.2. РОЛЯТА НА ГЕЙМИФИКАЦИЯТА ЗА НАМАЛЯВАНЕ НА РЕЦИДИВИЗМА И ПОДКРЕПА НА РЕИНТЕГРАЦИЯТА

Няколко проучвания подчертават необходимостта от структурирано образование в затворите, особено програми, които интегрират елементи на геймификация.

Според Европейската асоциация за образование в затворите (ЕРЕА) структурираните програми за обучение водят до:

- По-нисък процент на повторни престъпления – образованието помага на затворниците да развият по-добри умения за вземане на решения.
- Подобри възможности за заетост в периода след освобождаване – обучените лица са склонни да намират работа по-лесно.
- Повишена ангажираност и задържане, особено за хора, които се борят да учат в традиционната училищна рамка.

6.3. НАЙ-ДОБРИ ПРАКТИКИ: ЕФЕКТИВНА ОФЛАЙН ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЗА ОБУЧЕНИЕ В ЗАТВОРИТЕ

За да прилагат ефективно базирани на игри методи за обучение в затворите, преподавателите трябва да са наясно с голямото разнообразие от обучаеми в училищния затвор. Като преподаватели можем да използваме различни стратегии за ефективно управление на това разнообразие и разработване на приобщаващи учебни материали.

Адаптиране на съдържание за учащи с ниска грамотност

Много затворници имат ниски нива на грамотност и се нуждаят от съдържание, което е силно адаптирано, за да могат да взаимодействат с него ефективно и смислено.

Преподавателите могат да постигнат това, като отпечатват флаш карти, за да научат нов речник, използват упражнения за разказване на истории и подсилване на критичното мислене чрез съвместни дискусии.

Използване за ангажиране на механика, базирана на награди

Можем да възнаградим нашите обучаеми в затвора, като използваме физически значки или сертификати, които затворниците могат да съхраняват като доказателство за постиженията си, хартиени дневници за записване на напредъка и системи, базирани на жетони, за да запазят нивата си на активност и представяне.

Осигуряване на динамични и интерактивни подходи за обучение

Използвайки игри, ние създаваме динамични класове, които не се основават на лекции. Те са приобщаващи и водени от участниците, изграждайки сътрудничество, комуникация и ангажираност.

7. РЕСУРСИ, КОИТО МОГАТ ДА БЪДАТ НАПРАВЕНИ ПОДХОДЯЩИ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ ОФЛАЙН

Без достъпно до интернет електронно обучение преподавателите трябва да разполагат с физически и интерактивни инструменти за обучение, за да поддържат обучаемите ангажирани в затвора.

Ето някои страхотни офлайн еквиваленти на геймифицирани цифрови ресурси:

Отпечатани геймифицирани работни листове

Тези отпечатани работни листове могат да варират от пъзели, базирани на игри, дейности за разказване на истории и въпроси за разбиране. Използвайте пъзели, кръстословици и интерактивно разказване на истории, като ориентирате дейности в приключенски стил.

Образователни настолни игри

Настолните игри също са чудесни алтернативи на дигиталната геймификация, които имат осезаемо обучение и съвместно решаване на проблеми.

Това могат да бъдат стратегически настолни игри, които изискват стратегия, като шах или шашки, които учат на логическо мислене и търпение. Можете да използвате съвместни табла за предизвикателства, за да предложите мисии, които да бъдат изпълнени като екип, докато играчите придобиват знания, сътрудничество и критично мислене. Преподавателите могат също така да персонализират настолните игри, за да продължат да учат забавно, интерактивно и запомнящо се.

Учебни комплекти на базата на карти за укрепване на знанията

Преподавателите могат да отпечатват карти, за да прегледат и затвърдят знанията на обучаемите. Например, използвайте игри за памет и съвпадение. Също така, чрез карти с въпроси и отговори, преподавателите могат да провеждат викторини и други състезания, за да поддържат читателите ангажирани. Можем също така да използваме ролеви карти: създаване на сценарий за подражание на дискусия в реалния свят, като например как да разрешим спор с търговски партньор или как да направим избор сред морална дилема.

8. СТРАТЕГИИ ЗА ПРЕПОДАВАНЕ, АДАПТИРАНИ КЪМ НУЖДИТЕ НА ЗАТВОРНИЦИТЕ

Образованието в затворите е важна възможност за рехабилитация и реинтеграция. Въпреки това, когнитивните, емоционалните и технологичните проблеми, с които се сблъскват обучаемите в затвора, често се нуждаят от специфични подходи на преподаване.

Образованието в затворите трябва да ги приспособи, за да насърчи ангажираността, развитието на уменията и личностното израстване.

Когнитивни адаптации

Не всички затворнически обучаеми пристигат в затворническите училища с еднакво ниво на образование – някои имат сериозни проблеми с грамотността, някои имат обучителни затруднения, трети никога не са ходили на училище.

Стратегиите за посрещане на когнитивните нужди включват:

- **Различни нужди от обучение:** Използване на диференцирано обучение, където се предоставят различни материали на различни нива на трудност и мултимодално преподаване (визуално, слухово и кинестетично).
- **Водено обучение:** Разделяне на уроците на части с постепенно обучение, за да се гарантира увереност и способности.
- **Обучение на връстници:** Насърчаване на съвместното обучение между затворниците за затвърждаване на разбирателството и придобиване на междуличностни умения.

Емоционална и психологическа подкрепа

Известен факт е, че безброй лишени от свобода страдат от травма, тревожност или липса на самочувствие – същите състояния, които блокират обучението. Стратегиите, които реагират на емоциите, включват:

- **Преподаване с осъзнаване на травмата:** Грижовно, неосъдително пространство, което признава историята, но набляга на оцеляването.
- **Подчертаване на силните страни на обучаемите:** Подходът, основан на силата, се фокусира върху съществуващите умения и потенциал, а не върху дефицитите (които са склонни да подкопават мотивацията).
- **Положително подсилване:** Похвала или сертификат за постижения или водене на записи за напредък, за да насърчите постоянството и самоефективността.

Технологични адаптации

Докато затворите обикновено ограничават достъпа до технологии, дигиталната грамотност е от съществено значение за успешната реинтеграция. Това е ключов фокус на нашата персонализирана методология за електронния инструментариум. За да се преодолее пропастта, затворите трябва да останат възможно най-съобразени с дигиталния напредък. Както знаем, че в момента това в повечето случаи не е направено, училището има много важна роля в това.

Затворниците ще се нуждаят от дигитални умения след освобождаването, но нямат достъп до тези инструменти, докато са вътре. За да ги подготвят, преподавателите трябва:

- **Обсъдете съответните цифрови инструменти и платформи.**
- **Обяснете функциите им** чрез демонстрации.
- **Използвайте екранни снимки (или отпечатани водачи),** за да илюстрирате ключови функции.
- **Информирайте обучаемите** за развиващите се приложения и технологии.

Този проактивен подход помага да се предотврати разширяването на дигиталната пропаст между живота в затвора и извън него.

9. ДОПЪЛНИТЕЛНИ ДЕЙНОСТИ ЗА ЦЕЛЕВАТА ГРУПА

Като се има предвид липсата на достъп до интернет, преподавателите трябва да включват творчески, практически дейности, които насърчават критичното мислене, грамотността, професионалното обучение и емоционалното израстване.

Офлайн геймифицирани дейности за грамотност и езиково развитие

Много затворници се сблъскват с предизвикателства с грамотността, изискващи адаптирани, интерактивни учебни упражнения, за да подобрят уменията си за четене, писане и разбиране. Страхотна дейност е организирането на дискусия в книжен клуб, където преподавателите организират група за четене, насърчавайки критичен анализ и развитие на разбирането.

Писането на сценарии и дейностите, базирани на диалог, при които обучаемите пишат и изпълняват диалози по сценарий, също могат да засилят изучаването на езици и творческото изразяване.

Дейности за професионално обучение и готовност за заетост

Професионалното образование подготвя затворниците за работа след освобождаването, като гарантира самодостатъчност и намален процент на рецидивизъм. Практическите упражнения за професионално обучение и ролевите игри, базирани на симулация, са чудесни възможности за обучение. Семинарите за автобиография и кандидатстване за работа с печатни шаблони могат да помогнат на затворниците да се подготвят за бъдещето.

Социални и емоционални учебни дейности

Тъй като рехабилитацията е не само академична, но и емоционална, включването на техники за социално обучение помага за развитието на устойчивост, междуличностна комуникация и поведенческа осведоменост. Можем да организираме ролеви игри за разрешаване на конфликти, където обучаемите се ориентират в реални междуличностни конфликти, засилвайки уменията за вземане на решения. Дейностите за изграждане на доверие като екипни предизвикателства и съвместни учебни игри помагат за развитието на социална увереност и сътрудничество.

Творчески и артистични дейности

Дейностите, базирани на изкуството, насърчават себеизразяването, емоционалната устойчивост и когнитивното развитие, помагайки на затворниците да развият нови умения и хобита. Музикалните и поетичните сесии, в които учащите композират песни или поезия, засилват емоционалната обработка. Рисуването, скицирането или скулптурирането осигуряват терапевтична ангажираност. Театърът и ролевите упражнения развиват увереност и работа в екип.

10. ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ

European Prison Education Association

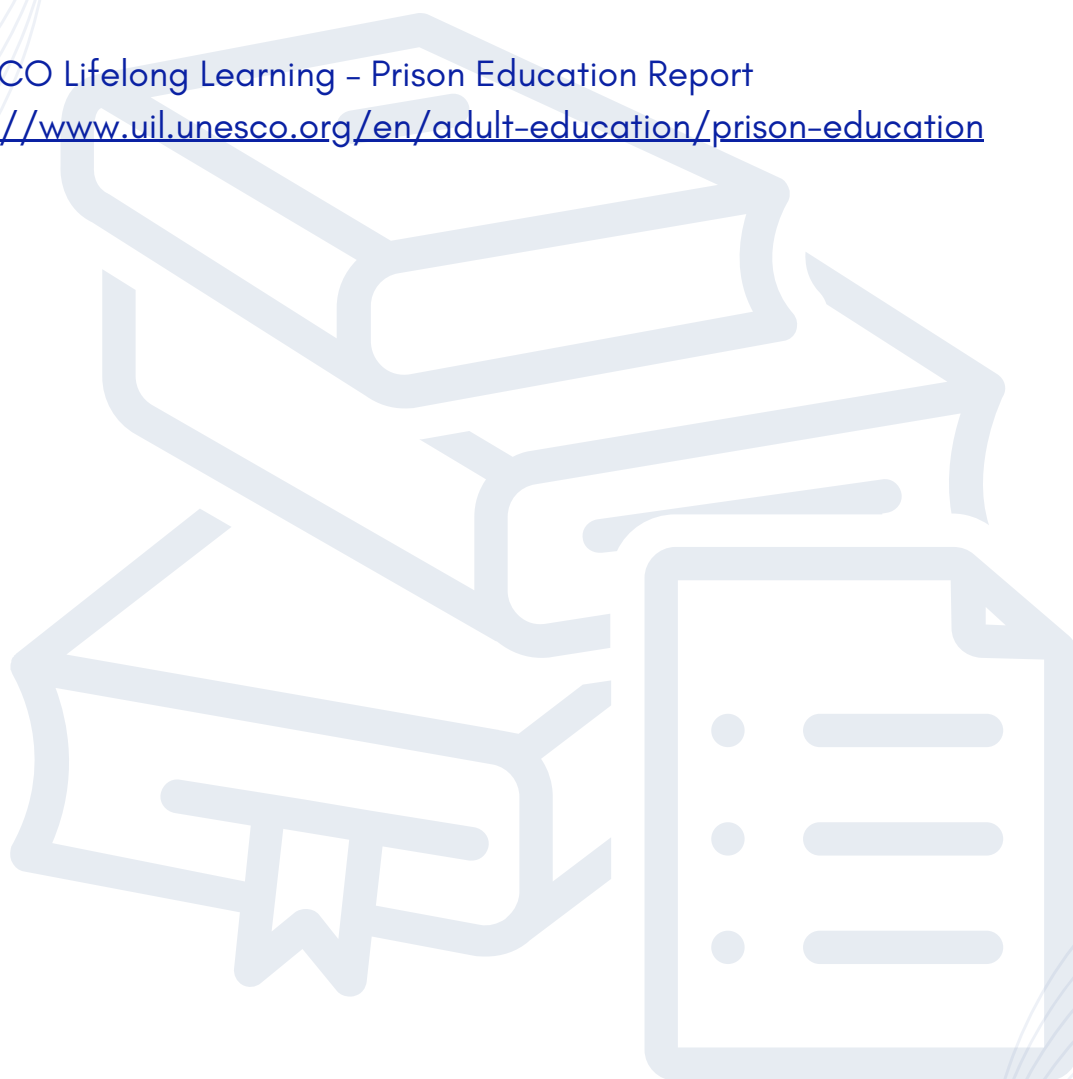
<https://epea.org>

Council of Europe Recommendations on Prison Education

<https://rm.coe.int/090000016804c858f>

UNESCO Lifelong Learning – Prison Education Report

<https://www.uil.unesco.org/en/adult-education/prison-education>



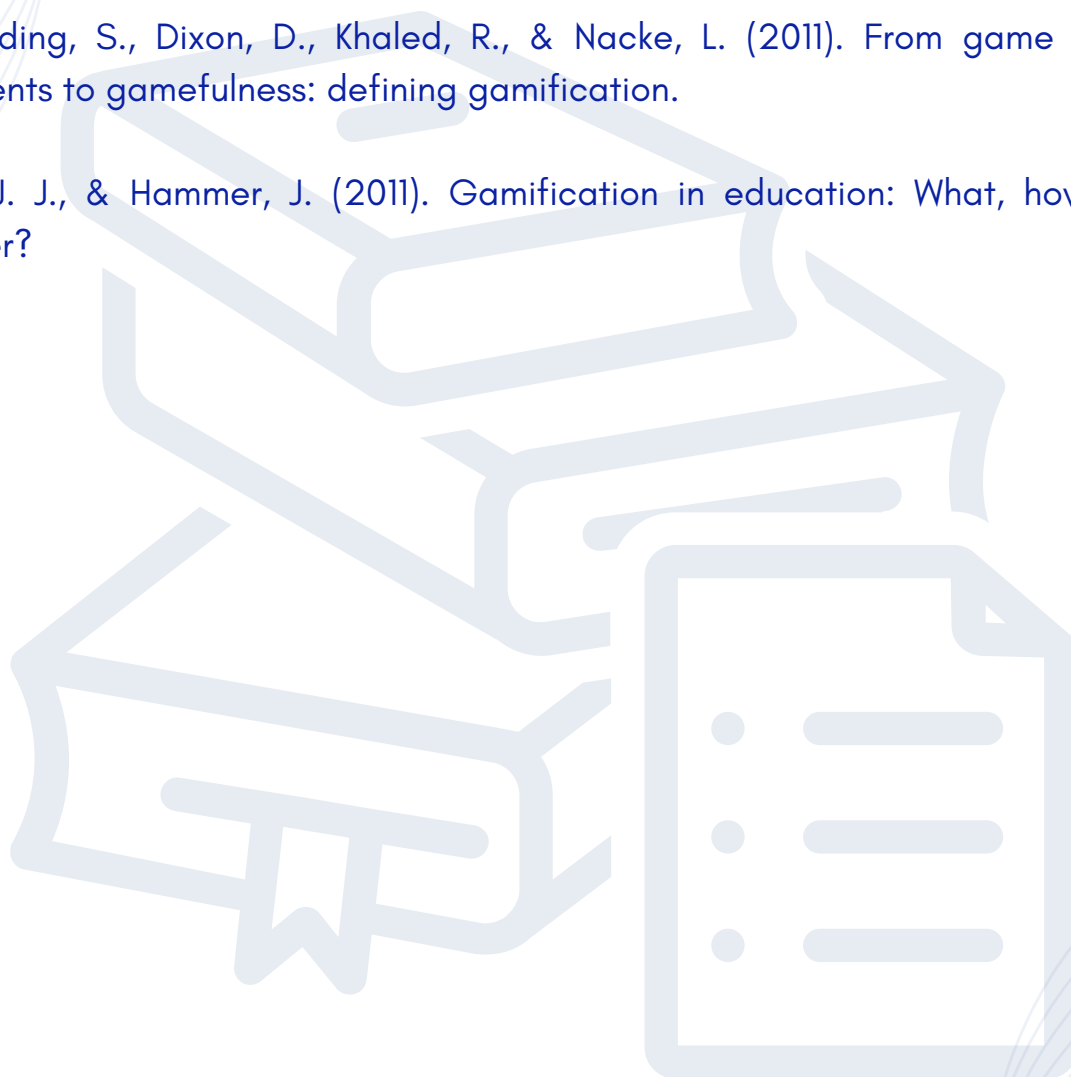
11. БИБЛИОГРАФИЯ

WODC Report (2021). Gaming and Gamification for Correctional Institutions.

Kapp, K. M. (2012). Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?





Co-funded by
the European Union



Безплатен лиценз

Продуктът е разработен тук като част от проекта по програма "Еразъм+" "Дигитално обучение, базирано на игри. Игра за преподаване ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66" е разработена с подкрепата на Европейската комисия и отразява изключително мнението на автора. Европейската комисия не носи отговорност за съдържанието на документите

Изданието получава лиценз Creative Commons CC BY- NC SA



Този лиценз ви позволява да разпространявате, ремиксирате, подобрявате и надграждате произведението, но само некомерсиално. При използване на произведението, както и извлечения от това трябва

1. Трябва да се посочи източникът и линк към лиценза и да се споменат възможни промени. Авторските права остават за авторите на документите.
2. Произведението не може да се използва за търговски цели.
3. Ако прекомпозирате, конвертирате или надграждате произведението, вашите приноси трябва да бъдат публикувани под същия лиценз като оригинала.

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.