



Un instrumentar pentru jocurile de simulare menite să prevină

Bullying-ul și Abuzul

GHID pentru instrumentarul jocului de simulare



UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI
BABEȘ-BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITÄT
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITY
TRADITIO ET EXCELLENTIA



Erasmus+

Proiectul a fost finanțat de Comisia Europeană. Punctele de vedere exprimate în această publicație nu reflectă neapărat cele ale Comisiei Europene.

Conținut

I. Jocul.....	3
II. În ce constă instrumentarul?.....	3
1. Ce conțin aceste cărți situaționale?	3
2. Tabla de joc	5
3. Matrix of characters	6
III. Sugestie de joc	7
1. Pregătirea.....	7
2. Desfășurarea jocului	7
A: Toți se joacă cu același personaj.....	8
B: Fiecare grup se joacă cu câte un personaj diferit	8
C: Fiecare grup se joacă cu câte un personaj diferit, dar cărțile reprezintă același tip de abuz ..	8
IV. Ghid metodologic	9
1. De ce să ne jucăm?.....	9
2. Cu cine ne jucăm?	9
3. Cum ne pregătim pentru joc?	9
Lista	10
4. Moduri de procesare	10
Moduri verbale	10
Metode dramatizate.....	10
5. AȘA DA și AȘA NU în facilitarea jocului.....	10
Lucruri la care să fiți atenți în timpul jocului	11
V. Glosar de termeni.....	12
Abuzuri	12
Prevenire	13
Vulnerabilități	14
Desfășurarea jocului	15

I. Jocul

Jocul de simulare PREVENȚIA arată situațiile de viață și posibilele abuzuri suferite de copiii și tinerii din grupurile sociale vulnerabile. Jucătorii trebuie să aleagă cele mai bune reacții și trebuie să ia cele mai bune decizii în situațiile abuzive ale personajelor lor. Personajele și situațiile sunt legate de viețile adolescenților și ale tinerilor adulți între 16-21 de ani, precum și de profesioniștii care lucrează cu acest grup de vârstă, dar ele pot fi folosite în orice situație menită să ducă la o mai bună înțelegere a fenomenului de abuz.

Jocul nostru de simulare oferă tinerilor ocazia de a reflecta și de a discuta subiectele importante și situațiile de viață, de a împărtăși și de a asculta diferite opinii, de a observa și de a exprima anumite sentimente și gânduri. Jocul îi face mai sensibili și mai incluzivi față de diferite tipuri de grupuri vulnerabile. În plus, jocul le oferă anumite cunoștințe, pentru a putea recunoaște diferite feluri de situații abuzive, pentru a evita posibilitatea de a deveni un abuzator și ei pot astfel obține strategii în funcție de care să facă față situațiilor abuzive.

II. În ce constă instrumentarul?

1. Jocul se bazează pe **un pachet de cărți de joc care conțin descrierile a 17 personaje**. Pentru fiecare personaj, există o carte de profil, arătând calitățile lor de bază și situațiile lor de viață, și 5 cărți de situații, descriind câte un caz de abuz (verbal, emoțional, financiar, fizic și sexual) și diferitele reacții posibile față de situația respectivă (evadare, cerere de ajutor, înfruntare asertivă și înfruntare agresivă). Maestruș jocului (sau, mai degrabă, *facilitatorul*) poate alege între **cărțile cu situațiile unui anumit personaj** sau **situațiile personajelor care aparțin unui anumit tip de abuz**. O tablă simplă de joc face parte din joc.
2. Variațiile de joc sugerate, precum și toate informațiile necesare facilitatorului sunt sintetizate în acest **ghid**.
3. O descriere a Metodelor Teatrului Forum, menite să ducă la o analiză mai profundă a situațiilor de abuz prezente în cărți.

1. Ce conțin aceste cărți situaționale?

ABUZ VERBAL

Marta


Comparativ cu colegii ei, comportamentul Martei este mult mai infantil. Încă îi plac păpușile și jucăriile și le păstrează ascunse în ghiozdan. Într-o zi, liderul clasei observă că o păpușă îi căzuse din ghiozdan și începe să o batjocorească cu voce tare în fața celorlalți. Împreună cu alți elevi, încep să arunce păpușa de la unul la altul strigând „pămpălaie”

A) EVADARE
Când, într-un final, reușește să își recupereze păpușa și o ascunde rapid, Marta decide să nu o mai aducă cu ea la școală. Totuși, ea își alocă timp în fiecare dimineață să își ia la revedere de la păpușă.

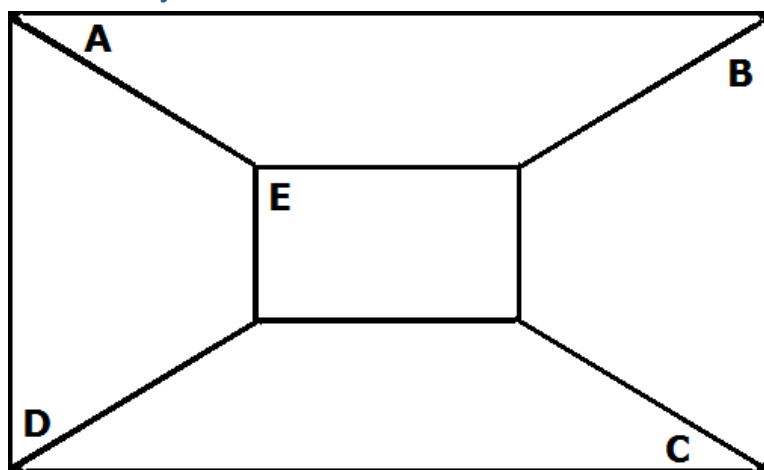
B) CERERE DE AJUTOR
Marta îi spune dirigintelui despre incident.

C) RĂSPUNS ASERTIV
Marta le spune foarte ferm colegilor să-i dea înapoi păpușa, pentru că nu au dreptul să ia lucrurile altora. Le spune că nici lor nu le-ar plăcea.

D) REACȚIE AGRESIVĂ
Marta îi împinge pe bully.

 Carte situațională

2. Tabla de joc



Câmpurile A,B,C,D, în funcție de opțiuni; Câmpul E pentru orice alt răspuns (vezi explicația detaliată mai jos)

3. Matrix of characters

Nume	Profil	Recomandări de lectură/vizionare în legătură cu vulnerabilitatea personajului
Adam	Elev de liceu de 18 ani, care trăiește cu o deficiență de auz. Nu aude aproape deloc.	The Miracle Worker (film), The Hammer (film), See No Evil, Hear No Evil (film)
Benjamin	Elev de liceu de 18 ani; este timid și neîndemânatic în preajma colegilor săi.	Andersen: The Ugly Duckling (poveste), The Perks of Being a Wallflower (film)
Marta	O fată de 16 ani care trăiește cu o dizabilitate intelectuală și are dificultăți de învățare; urmează cursurile unui program integrat al unei școli profesionale	Gilbert Grape (film), Charley (film)
Irina	O frumoasă tânără Romă de 19 ani, provenind dintr-o comunitate săracă și marginalizată lângă un mare oraș.	Despre exploatarea sexuală- “Speranțe la vânzare” https://sperantelavanzare.ro/
János	Un tânăr de 19 ani care a fost abandonat la naștere de mama lui la spital și a crescut într-o instituție de protecția copilului	https://www.youtube.com/watch?v=3KbSzQtiAE8 , https://www.youtube.com/watch?v=VCeWr8OFuEs Două video-uri scurte despre efectele pe care le are instituționalizarea asupra dezvoltării
Sophia	O tânără de 17 ani de la Școala A Doua Șansă, care a abandonat școala din cauza fobiei de școală.	https://www.youtube.com/watch?v=FzxmeVRTjwU un video despre fobia școlară
Dina	O fată de 15 ani care a venit în Danemarca din Palestina împreună cu părinții și frații ei la vârsta de doi ani. Este bună la învățătură.	https://www.teachingenglish.org.uk/article/immigration The Namesake este o dramă în limba engleză, din 2006, regizată de Mira Nair, cu un scenariu de Sooni Taraporevala, bazată pe romanul The Namesake, de Jhumpa Lahiri.
George	Un băiat de 16 ani care a venit în Danemarca la vârsta de 14 ani, din Uganda. Îi este dor de prieteni și de familie.	https://www.teachingenglish.org.uk/article/immigration The Namesake este o dramă în limba engleză, din 2006, regizată de Mira Nair, cu un scenariu de Sooni Taraporevala, bazată pe romanul The Namesake, de Jhumpa Lahiri.

III. Sugestie de joc

Variațiile de joc de mai jos reprezintă sugestii menite să ajute facilitatorul să creeze propria lui/ei versiune de joc. În fiecare caz, cursul corect al jocului depinde de nevoile grupului, de experiențele lor cu jocurile de grup, de timpul avut la dispoziție, de mediul fizic, de scopul jocului și de experiențele facilitatorului.

1. Pregătirea

Jocul este cel mai bine jucat de 2-4 grupuri a câte 4-6 persoane, pe cât posibil într-un interval de timp de aproximativ 120 de minute.

În faza de pregătire, facilitatorul alege din versiunile A,B,C de mai jos pe cea ideală pentru el/ea și pentru grup (sau creează o versiune bazată pe ele). El/ea alege personajele/tipurile de abuz cu care vor lucra și, ca atare, selectează cărțile de joc necesare. Este de asemenea sarcina facilitatorului de a decide instrucțiunile răspunsurilor care vor fi evaluate (vezi punctul 1 pentru variantele A,B,C).

Fiecare grup primește o tablă de joc și un set de piese de joc, astfel încât fiecare jucător să aibă o piesă unică.

La începutul jocului, facilitatorul are cărțile pre-selectate (sau versiunile lor digitale).

Esate nevoie de o tablă de perete comună mare, care să aibă post-it-uri în număr egal cu numărul jucătorilor (sau o tablă digitală cu câmpuri editabile).

Versiuni de joc:

A: Toți se joacă cu același personaj.

B: Fiecare grup se joacă cu câte un personaj diferit.

C: Fiecare grup se joacă cu câte un personaj diferit, dar cărțile reprezintă același tip de abuz.

2. Desfășurarea jocului

În fiecare caz, jocul începe cu instrucțiunile date grupului: *Este vorba despre personaje care urmează să se afle în diferite situații. Sarcina este de a alege pentru fiecare ...* (aici, facilitatorul explică punctul de vedere decis anterior):

- *Ce ar face personajul în această situație?*
- *Ce ar trebui să facă personajul?*
- *Ce ați face voi dacă ați fi într-o situație similiară?*

(Facilitatorul poate folosi combinația acestor trei întrebări; schimbarea punctului de vedere este un instrument excelent pentru o mai profundă înțelegere a fenomenului. Scopul este ca indicațiile să fie întotdeauna clare.)

A: Toți se joacă cu același personaj

1. Facilitatorul citește cu voce tare / afișează descrierea personajului și prima situație, împreună cu opțiunile posibile.
2. Jucătorii își pun acele pe tabla grupului, în funcție de alegerile lor.
3. Membrii grupurilor discută alegerile, putând să își mute piesele în timp ce ascultă argumentele.
4. Situația este apoi discutată și/sau analizată prin metode teatrale (vezi Ghidul Metodologic) de către toți jucătorii, conduși de facilitator.
5. Oricine consideră necesar, poate să își înlocuiască acul pe tablă.
6. Rezultatele combinate sunt scrise pe tabla de perete și sunt luate notițe despre lecțiile astfel învățate.
7. Trec mai departe la următoarea situație.
8. ...
9. Sesiunea se încheie, cerând feedback fiecărui jucător.

B: Fiecare grup se joacă cu câte un personaj diferit

1. Facilitatorul distribuie cărțile grupurilor.
2. Grupurile citesc cu voce tare descrierile personajelor.
3. Grupurile citesc prima situație, împreună cu opțiunile posibile și își pun piesele în câmpurile aferente alegerilor lor.
4. Jucătorii discută alegerile în grupuri mici și își pot înlocui piesele, în funcție de argumentele auzite.
5. Situația unui grup este discutată și/sau analizată prin metode teatrale (vezi Ghidul Metodologic) de către toți jucătorii, conduși de facilitator.
6. Jucătorii grupului ales își pot înlocui piesele pe tablă.
7. Ceilalți jucători pot ghici câte piese se află în câmpurile grupului ales, iar fiecare primește un număr de puncte egal cu numărul încercărilor corecte.
8. Trec mai departe la următorul grup.
9. ...
10. Sesiunea se încheie, cerând feedback fiecărui jucător.

C: Fiecare grup se joacă cu câte un personaj diferit, dar cărțile reprezintă același tip de abuz

1. Facilitatorul prezintă jocul, specificând clar faptul că vor juca cu tip anume de abuz.
2. Facilitatorul citește cu voce tare prima descriere a personajului și a situației.
3. Jucătorii își pun piesele în câmpurile aferente alegerilor lor.
4. Membrii grupurilor își discută alegerile și își pot muta piesele după ce ascultă argumentele.
5. Situația este apoi discutată și/sau analizată prin metode teatrale (vezi Ghidul Metodologic) de către toți jucătorii, conduși de facilitator.
6. Oricine consideră necesar, își poate înlocui piesa pe tablă.

7. Rezultatele combinate sunt scrise pe tabla de perete și sunt luate notițe despre lecțiile astfel învățate.
8. Trec mai departe la următoarea situație.
9. ...
10. Sesiunea se încheie, cerând feedback fiecărui jucător.

IV. Ghid metodologic

1. De ce să ne jucăm?

Participanții la un joc de simulare intră în contact cu situații apropiate realității, dar într-un mediu protejat. Jocul creează o situație de „cum ar fi dacă”, ceea ce face posibil ca jucătorii să dobândească experiențe reale despre subiecte față de care societatea manifestă, de obicei, atitudini foarte puternice de respingere, fapt pentru care abordările sunt părtinitoare și stereotipice. Reflecția asupra experiențelor astfel dobândite în timpul jocului ajută la schimbarea acestor atitudini și la transformarea interpretărilor în cunoștințe.

Jocul oferă incluziune prin experiențele comune; ridică și sporește motivația individuală și, în același timp, contribuie la consolidarea coeziunii grupului, oferind experiențe astfel împărtășite.

2. Cu cine ne jucăm?

Grupurile țintă sunt tineri/adulți cu vârste cuprinse între 16-25 de ani, ținând cont de faptul că personajele sunt și ele din acest grup de vârstă. Astfel, jocul poate fi jucat în primul rând cu aparținătorii acestui grup de vârstă. Însă, jocul poate fi folosit și pentru formarea profesioniștilor care lucrează cu acest grup de vârstă, precum și pentru sintetizarea abuzului pentru acest grup de vârstă.

Este posibilă adaptarea la diferite grupuri țintă, prin modurile descrise la punctul 4. Facilitatorul poate decide dacă poate aplica elementele emoțional teatrale, sau metodele verbale bazate pe discuții, în funcție de nivelul de implicare, de pregătire și de nevoile grupului respectiv.

3. Cum ne pregătim pentru joc?

Făcând acest joc public, țelul nostru este de a-l face aplicabil diferitelor grupuri țintă, având experiențe anterioare diferite, însă nu putem să oferim pași detaliați pentru modul de pregătire pentru o situație anume. Totuși, putem să vă oferim viitorilor facilitatori o listă ale cărei puncte trebuie completate de către cei care se pregătesc să joace acest joc.

În momentul prezentării jocului, sau în cazul în care acesta este jucat cu un grup mai mare, vă recomandăm o dublă coordonare și o procesare a experiențelor.

Lista

- ✓ Jocul de simulare trebuie potrivit nivelului de maturitate al grupului (și al fiecărui membru).
- ✓ Am cugetat și am decis ce scop urmăresc pentru această sesiune și cum anume ea va fi mai mult decât un simplu joc.
- ✓ Cunosc nivelul de maturitate al grupului și am ales personajele/situațiile în funcție de asta.
- ✓ Dețin suficiente informații despre grupurile vulnerabile despre care vom vorbi.
- ✓ Dețin suficiente informații despre tipurile de abuz.
- ✓ Sunt încrezător în ceea ce privește metodele de procesare alese.
- ✓ Am analizat situațiile alese din punctul de vedere al implicării mele; consider că voi fi capabil să păstrez sub control nivelul emoțional al membrilor grupului în orice situație.
- ✓ Știu ce voi face atunci când, în ciuda cunoștinșelor mele, un membru al grupului este afectat într-un mod emoțional critic.
- ✓ Am luat în considerare pericolele previzibile și modurile în care le pot evita.
- ✓ În cazul sublei coordonări, ne vom stabili clar rolurile.
- ✓ Dacă facilitez sesiunea singur, voi avea pe cineva cu care să îmi împărtășesc experiențele.
- ✓ Mi-am pregătit instrumentele.
- ✓ Am pregătit locul de desfășurare.
- ✓ Am promovat sesiunea într-un mod adecvat.

4. Moduri de procesare

Moduri verbale

- Fiecare participant are ocazia de a vorbi despre aspectele pozitive și negative ale reacției alese.
- Fiecare participant explică de ce el/ea are reacționat în felul în care a făcut-o. Ceilalți pun întrebări.
- Participanții încearcă să se convingă reciproc în privința alegerilor. Aduc argumente care susțin punctul lor de vedere și argumente contra punctului de vedere al altora.

Metode dramatizate

Toate informațiile despre aceste metode pot fi regăsite într-o descriere separată a Metodei Teatru Forum.

5. AȘA DA și AȘA NU în facilitarea jocului

Pentru a putea crea un mediu protejat pentru a experimenta emoțiile jocului simulării, cadrele adecvate trebuie asigurate. Facilitatorul are în acest caz multă responsabilitate.

Atitudinea de lider de grup conștient este necesară pentru a crea jocului un mediu fizic și social și pentru a putea ghida participanții la proces în siguranță.

Lucruri la care să fiți atenți în timpul jocului:

Începeți sesiunea prin a stabili cadrele! Asigurați-vă că participanții au înțeles ce urmează să aibă loc și că au înțeles scopul mai larg al sesiunii.

Stabiliți și respectați intervalele de timp ale sesiunii! Faceți în așa fel încât fiecare participant să ia parte, de la început până la sfârșit, fiindcă feedback-ul și încheierea sunt părți integrante ale sesiunii și funcționează pentru întregul joc!

Asigurați-vă că toți jucătorii înțeleg sarcinile în fiecare moment; puneți întrebări sau reformulați, dacă este nevoie!

Aveți grijă la siguranța personală. Toți trebuie să participe voluntar; trebuie să aibă opțiunea de a nu oferi nicio opinie, atât în cazul procesării verbale, cât și în cel al procesării teatrale. În același timp, puteți atrage atenția participanților că trebuie să fie cât de activi posibil: primesc atât de multă inspirație din partea grupului cât oferă ei înșiși procesului. Păstrați totuși opțiunea de a trece la altceva, fiindcă, pentru unii, poate apărea o senzație de disconfort prea mare în cazul răspunsului unei întrebări, sau în cazul exercițiului teatral.

Toate opțiunile și părerile fiecărui participant sunt la fel de importante: ascultați-i pe toți și faceți-i să se asculte reciproc în timpul discuțiilor de facilitare!

Asigurați-vă că părerile sunt verbalizate ca mesaje personale; evitați să îi evaluați sau să îi limitați pe alții!

În timpul jocului, nu oferiți interpretări, ci doar facilitați comunicarea și înțelegerea. Puteți oferi interpretarea dumneavoastră în timpul rundelor de feedback care au loc după fiecare fază.

Nu transmiteți oamenilor din afara sesiunii informații personale despre participanți, despre ce s-a întâmplat în timpul sesiunii, asigurați-i pe participanți de acest fapt și rugați-i să nu o facă nici ei (confidențialitatea grupului)!

V. Glosar de termeni

Abuzuri

Violență

Folosirea intenționată a forței sau a puterii de către o persoană împotriva lui însuși, împotriva altei persoane sau împotriva unui grup sau unei comunități, ceea ce rezultă în sau are o mare probabilitate de a rezulta în prejudiciu, moarte, traume psihologice, dezvoltare necorespunzătoare sau privațiuni (WHO, 2020)

Violență interpersonală

Se referă la violența dintre indivizi și este de obicei subdivizată în *violență domestică sau violența partenerului intim* (ceea ce includ *maltratarea copilului, violența asupra partenerului intim sau abuzurile asupra persoanelor în vârstă*) și *violența la nivel comunitar* (ceea ce include *violența din partea cunoșcuților sau a străinilor*, de ex. violența juvenilă, asaltarea din partea străinilor, violența la locul de muncă sau în alte instituții) (WHO, 2020).

Violența juvenilă

Violența juvenilă se referă la violența care are loc între indivizi cu vârste cuprinse între 10-29 de ani, care nu sunt înrudite și care e posibil să nu se cunoască. În general, are loc în afara locuinței. Ea poate include o serie de acte, de la bullying până la lupta fizică, la asalturi sexuale și fizice mai severe, la omucidere. (WHO, 2020).

Bullying

Acesta este un fenomen complex, care implică comportamente deliberate / folosirea puterii, care pot cauza rău fizic, social, sexual și psihologic, și, în timp, are loc în mod repetat (criteriul repetiției). Ca o formă de violență, există un dezechilibru de putere real sau perceput (cum ar fi forța fizică, accesul la informații compromițătoare, sau popularitatea), astfel încât este dificil pentru victimă să se apere (Olweus, 1993). Poate avea loc în diferite contexte (la școală, la locul de muncă, în cartier, online), între colegi, în copilăriile sau în perioada adultă.

Bullying online / Cyberbullying

Bullying-ul online este acea formă de bullying care este exercitată pe internet sau prin dispozitivele mobile.

Violența între partenerii intimi

Implică privarea fizică, sexuală, emoțională sau economică, neglijența sau acte violente din partea unui partener intim sau a unui fost partener. Între partenerii necăsătoriți, aflați într-o

relație amoroasă, mai ales în cazul adolescenților, poartă numele de “dating violence”- (WHO, 2020).

Violența domestică

Violența domestică se referă la actele violente care au loc între membrii familiei – ceea ce include maltratarea copilului, violența între frați, violența partenerului intim și abuzul asupra persoanelor vârstnice (WHO, 2020).

Violența sexuală

Include contactul sexual și actele de natură sexuală care nu implică contact (precum voyeurismul, hărțuirea sexuală, abuzul sexual online), sau tentativele lor, comise împotriva voinței unei persoane, sau în cazul în care persoana în cauză este incapabilă de a-și da consimțământul sau refuză (WHO, 2020)

Violența fizică

Orice act în care un individ încearcă să facă rău altei persoane în mod fizic. Are multe forme de manifestare: lovirea, ciupirea, tragerea de păr, răsucirea brațului, strangularea, arderea, înjunghierea, plesnirea, baterea, hrănirea cu forța, atacarea cu un obiect sau cu o armă, expunerea deliberată la vreme severă sau la temperaturi ambientale neadecvate, omorul etc. (WHO, 2020)

Violența psihologică/emoțională/verbală

Orice act sau comportament care cauzează rău psihologic partenerului sau fostului partener. Violența psihologică poate lua forma, printre altele, a constrângerii, defăimării, a insultelor verbale sau a hărțuirii. **Violența emoțională apare atunci când cineva spune sau face ceva pentru ca cealaltă persoană să se simtă fără valoare, proastă, sau pentru a cauza frică pentru a obține controlul.** Include denigrarea, ridiculizarea, bătaia de joc, izolarea socială, amenințarea și intimidarea, discriminarea, respingerea și alte forme non-fizice de tratament ostil. (EIGE, 2017).

Abuz financiar

Are loc în momentul în care un individ încearcă să aibă un control total sau parțial asupra resurselor financiare ale altei persoane, respectiv banii, proprietatea, moștenirea sau venitul din salariu (BWSS, 2020).

Prevenire

Prevenția primară

Scopul prevenției primare este de a interveni înainte să aibă loc problemele sociale sau de sănătate, prin eliminarea cauzei sau prin prevenirea dezvoltării factorilor de risc asociați cu

problema. Prevenția primară își propune să prevină abuzul/violența înainte ca această să aibă loc. (Chamberlain, 2008, Last & Wallace, 1992).

Prevenția secundară

Țelul prevenției secundare este de a identifica factorii de risc sau problemele și de a lua măsurile necesare pentru a elimina factorii de risc și potențiala problemă. Obiectivul este de a crea oportunitățile de a identifica problema înainte ca aceasta să devină evidentă și de a interveni cât de repede posibil, pentru a preveni problema sau pentru a nu o lăsa să progreseze (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006)

Prevenția terțiară

Prevenția terțiară are loc în urma unui eveniment advers, iar intervențiile sunt destinate să minimizeze impactul și să restaureze sănătatea, starea de bine și/sau siguranța, cât mai rapid posibil, și să se asigure că violența nu va avea loc din nou (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006).

Vulnerabilități

Migrant

O persoană care se mută din locul lui/ei obișnuit de reședință, fie în interiorul unei țări, fie peste o graniță internațională, temporar sau permanent, dintr-o varietate de motive (ION, 2019).

Imigrant

O persoană care se mută dintr-o țară în alta, cu intenția de a locui acolo permanent (Cambridge English Dictionary).

Grupuri dezavantajate

Grupuri de persoane pentru care există un risc mai ridicat de sărăcie, excludere socială, discriminare și violență decât pentru populația generală, ceea ce include, dar nu se limitează la – minorități etnice, migranți, persoane cu dizabilități, vârstnici izolați și copii (EIGE, 2020).

Vulnerabilitatea

Vulnerabilitatea este nivelul la care o populație, un individ sau o organizație este incapabilă să anticipeze, să facă față, să reziste sau să își revină după impacturile adversităților (WHO, 2002)

Minoritate națională

Termenul de „minoritate” se referă la un grup care este mai restrâns ca număr decât populația statului, al cărui membri, care sunt cetățeni ai statului (qui ont la nationalité de cet

État), au trăsături etnice, religioase sau lingvistice diferite de cele ale restului populației și sunt guvernați de dorința de a-și apăra cultura, tradițiile, religia, sau limba. Orice grup care se încadrează în termenii acestei definiții sunt considerați a fi minorități etnice, religioase sau lingvistice (Comisia europeană pentru democrație prin drept, 1993)

Școlile/Programele A Doua Șansă

Școlile A Doua Șansă oferă o oportunitate secundară pentru educația și/sau formarea celor (în mare parte tineri) care nu și-au terminat studiile sau programele de formare în cadrul sistemelor de educație principale și au recurs la abandon școlar. Publicul școlilor A Doua Șansă sunt, în mare parte, cei care au renunțat la educație și formare. Aceste programe pot include asistență medicală sau socială, pot oferi unități de cazare celor care au nevoie, precum și activități extracuriculare sportive, artistice și culturale, pe lângă o educație și o formare corespunzătoare. Programele școlare se concentrează și asupra lacunelor de cunoștințe, asupra îmbunătățirii competențelor sociale, comunicaționale și de învățare, precum și asupra dezvoltării carierei.

Dizabilitate

O dizabilitate este definită ca o condiție sau funcție considerată a fi depreciată semnificativ, în raport cu standardul general al unui individ sau al unui grup. Termenul este folosit cu referire la o funcție individuală, precum deprecierea fizică, senzorială, cognitivă, intelectuală, boli mintale și diferite tipuri de boli cronice.

Clasificarea recunoaște, de asemenea, rolul factorilor de mediu fizic și social în afectarea consecințelor dizabilității.

Dizabilitățile pot afecta oamenii în moduri diferite, chiar și atunci când o persoană are aceleași dizabilități ca o altă persoană. Există multe tipuri de dizabilități, precum cele care afectează văzul, auzul, învățarea, mișcarea, sănătatea mintală, memoria, comunicarea, relațiile sociale (WHO, 2020)

Desfășurarea jocului

Facilitatorul

Termenul de „facilitator” îl înlocuiește pe cel depășit de „lider de grup”, deși acesta din urmă poate fi încă folosit în diferite contexte. După cum o sugerează jocul, țelul este de a facilita, iar nu de a conduce grupul. Pe lângă cunoștințele și abilitățile de dinamică a grupului, un facilitator bun trebuie să emită judecăți corecte (și, uneori, rapide) asupra resurselor grupului, asupra nivelului de disponibilitate al grupului, asupra nivelului de motivația și asupra potențialului grupului. El/ea trebuie să reducă nivelul de manipulare și impunere la minim și trebuie să fie pregătit pentru schimbări ale planului, ale abordării sau ale metodelor. Obiectivele date lucrului în grup pot varia, atât în ceea ce privește contextul, cât și

în ceea ce privește claritatea lor, însă, de obicei, procesul în sine este mai important decât rezultatul.

Jokerul

În Teatrul Forum, jokerul este intermediarul dintre actorii de pe scenă și publicul activ (sau „spect-actorii”). El/ea este prezentatorul reprezentației, trebuie să fie foarte familiarizat cu piesa pusă în scenă, atât în ceea ce privește conținutul ei, cât și în ceea ce privește dimensiunile ei sociale și psihologice. O bună cunoaștere și o bună judecată a oamenilor din auditoriu /vârsta, contextul social etc./ sunt foarte importante, deși, uneori, el/ea ajunge să cunoască publicul doar prin desfășurarea procesului.

Condițiile impuse comportamentului jokerului sunt prea numeroase pentru a putea fi definite pe scurt, însă mai jos veți regăsi câteva dintre cele de bază:

- Nu judecați niciodată și nu vă exprimați opiniile; puteți interoga judecățile emise de către auditoriu, dar fără a le confrunța. Încercați să fiți cât mai obiectiv posibil.
- Fiți pregătiți pentru surprize în ceea ce privește viziunile dumneavoastră proprii, nimeni nu este scutit de prejudecăți.
- Niciodată nu lăudați și niciodată nu criticați actoria, nici a actorilor de pe scenă, nici a membrilor auditoriului.
- Încurajați orice formă de implicare, dar nu uitați faptul că spect-actorii trebuie să urce pe scenă și să se pună pe ei înșiși *în* situația dată, nu doar să discute problema din auditoriu.