**Formulário de observação para o/a Facilitador/a**

Nome do/a jovem (12-18 anos): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 4. Concordo totalmente | 3. Concordo | 2. Discordo | 1.Discordo totalmente |
| **Competências interpessoais*** Ouviu e comunicou com os outros jogadores em prol do jogo
* Apresentou de forma assertiva os seus pontos de vista
 |  |  |  |  |
| **Competência de Cooperação*** Colaborou e apoiou os outros
* Contribuiu para a resolução de problemas da equipa
* Trabalhou como membro de equipa
 |  |  |  |  |
| **Resolução de problemas*** Usou criatividade para resolver problemas
* Contribuiu com ideias, conhecimentos ou competências para resolver uma tarefa
 |  |  |  |  |
| **Competências emocionais*** Ultrapassou obstáculos durante o jogo
* Demonstrou várias emoções durante o jogo.
* Ficou entusiasmado com o jogo
 |  |  |  |  |
| **Competências para a aprendizagem*** Jogou melhor do que esperava
* Identificou as suas qualidades
* Identificou áreas de melhoria
* Usou conhecimentos e competências adquiridas previamente
 |  |  |  |  |

Outros comentários:

**Fonte:** Manual de jogos de fuga, Projecto OpenDigiTaito financiado pelo Ministério da Educação e Cultura da Finlândia, 2021-2022. Universidade de Ciências Aplicadas de Humak. Traduzido e modificado por Kristiina Vesama 2023 e Team MAIS.