**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.