

## **RAPORT FINAL ȘTIINȚIFIC ȘI TEHNIC**

---

*REThink*: Un joc terapeutic online validat științific pentru promovarea  
sănătății mintale la copii și adolescenți

---

Acronim: *REThink*

Cod proiect: PN-II-PT-PCCA-2013-4-1937

Director proiect: Oana Alexandra David

**SEPTEMBRIE 2017**

---

## Obiectivele generale ale proiectului

Proiectul și-a propus să răspundă cerințelor europene de îmbunătățire a accesului copiilor și adolescenților la intervenții validate științific pentru promovarea sănătății mintale, ceea ce îl plasează în aria domeniului prioritar *Sănătate*, Tematica de cercetare 4.1.6: *Implementarea de noi metode de prevenție și intervenționale, la nivel național, arondate la spațiul european de operare*. Obiectivul proiectului a fost să proiecteze, dezvolte și evalueze un joc video terapeutic accesibil prin internet, destinat să fie utilizat în principal ca și aplicație de sine stătătoare pentru promovarea rezilienței emoționale în rândul copiilor și adolescenților.

## Rezumatul Etapei I de implementare a proiectului

Etapa I a proiectului a avut ca obiectiv stabilirea cadrului științific și tehnic al proiectului. Jocul online *REThink* dezvoltat în cadrul acestui proiect este gândit să ducă mai departe utilizarea jocurilor video terapeutice, către utilizarea în scop de prevenție a problemelor emoționale ale tinerilor. *REThink* este menit să fie un instrument autonom – un joc atractiv disponibil online, cu scop terapeutic și construit pe baza unor strategii de reglare emoțională validate științific și a celor mai actuale tehnologii disponibile.

Prima etapă a proiectului a vizat stabilirea cadrului științific și tehnic al proiectului și a urmărit construirea unui cadru teoretic complex și actual, necesar dezvoltării specificațiilor jocului terapeutic online *REThink*.

Activitatea principală a etapei, **Activitatea 1.1.** denumită **Sinteză teoretică a literaturii (parțial)**, ce a fost finalizată în Etapa II, a constat în a investiga starea actuală a literaturii de specialitate și a realiza o sinteză teoretică a studiilor referitoare la utilizarea jocurilor online și video pentru sănătatea mintală la copii și adolescenți.

Scopul demersurilor realizate a implicat identificarea celor mai relevante jocuri video și documentarea caracteristicilor și a limitelor lor. Mai mult decât atât, au fost analizate tehnicile de prevenție și intervenție care s-au dovedit utile în ceea ce privește reducerea/prevenirea distresului emoțional la copii și adolescenți, cu scopul de a fi incluse în dezvoltarea jocului online. Rezultatele studiilor (Anderson, Jacobs, și Rothbaum, 2004; Barak, și Grohol, 2011 ) care investighează eficiența/eficacitatea intervențiilor psihologice bazate pe utilizarea lui Retman au fost de asemenea revizuite cu atenție. În plus, au fost analizate preliminar instrumentele utilizate pentru evaluarea variabilelor cognitive și emoționale la copii, în vederea selectării unor instrumente de calitate, fezabile să fie integrate în componenta de evaluare a jocului.

Pe baza teoriilor și modelelor din domeniul științelor clinice cognitive (Bennett, și Glasgow, 2009; Butler, Chapman, Forman, și Beck, 2006; Costello, Egger, și Angold, 2004; Coyle, 2007), a fost propusă o structură inițială privind conținuturile psihologice care au fost ulterior încorporate în scenariile jocului. Dificultatea conținuturilor crește gradual, pornind de la identificarea reacțiilor emoționale și comportamentale și mergând până la schimbarea cognițiilor iraționale în cogniții raționale. Strategiile folosite în jocul online sunt validate științific și sunt derivate din REBT/CBT.

În urma documentării exhaustive și sintetizării literaturii (Brezinka, 2008; Ceranoglu, 2010; Clarke și Schoech, 1994; Coyle, și Mathews, 2004; Wilkinson, și Goh, 2008) finalizate în Etapa 2, am oferit definiții operaționale ale constructelor psihologice ce stau la baza jocului, astfel încât cadrul conceptual al jocului să fie împărtășit între partenerii ce au dezvoltat jocul online, în vederea facilitării specificațiilor jocului.

Activitatea principală a etapei **Activitatea 1.1.** a constat în realizarea **Sintezei teoretice a literaturii (parțial)**, activitate ce finalizată în Etapa 2. Pe baza realizării integrale a Activității 1.1. au rezultat ambele livrabile propuse pentru această perioadă, care sunt prezentate în cadrul Anexei 1 și Anexei 2, aferente etapei 1 de implementare:

- D1.1 Un raport ce cuprinde rezultatele sintezei teoretice privind utilizarea jocurilor terapeutice online de către copii și adolescenți (parțial).
- D 1.2: Raport privind structura conținuturilor psihologice ale jocului.

Etapa I de derulare a proiectului a inclus obiective conectate cu **Managementul proiectului și coordonarea acestuia**, respectiv **Diseminarea produsului și a rezultatelor în comunitate**. Activitățile realizate în cadrul acestei etape pentru atingerea obiectivelor de management și coordonare ale proiectului, au avut obiectivele specifice de asigurare a congruenței și complementarității activităților partenerilor, în conformitate cu obiectivele principale ale proiectului, cu planificarea activităților și alocarea bugetului, cu prevederile acordului de colaborare, precum și cu cerințele etice și legale relevante. Managementul proiectului a presupus în această perioadă procesarea tuturor informațiilor științifice, tehnice, financiare și administrative și asigurarea comunicării cu autoritatea contractantă.

Principala activitate legată de diseminare proiectului și a rezultatelor acestuia realizată în cadrul Etapei I de derulare a proiectului a fost realizarea website-ului proiectului, care conține informații complete despre proiect, evenimente relevante, livrabile de interes public etc. Site-ul a fost actualizat regulat.

## **Rezumatul Etapei II de implementare a proiectului**

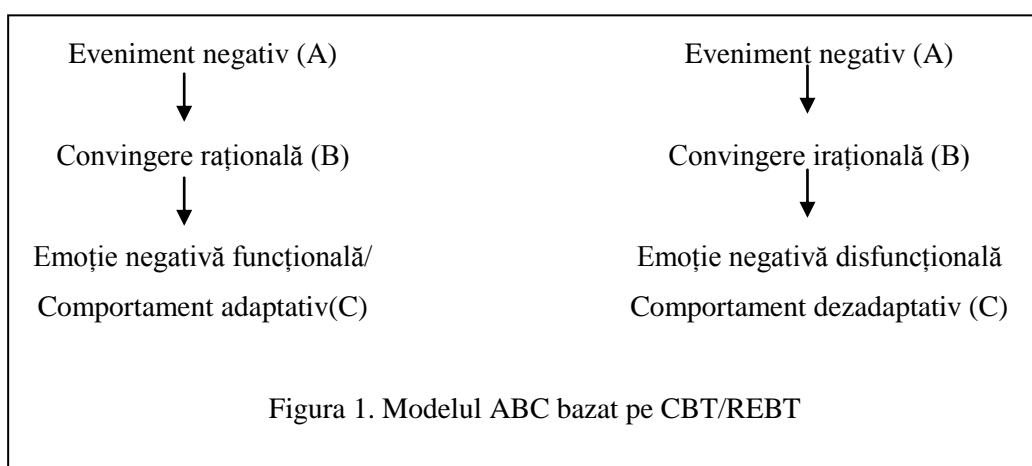
Etapa II a proiectului a avut ca obiectiv dezvoltarea protocolului jocului terapeutic și al modelului funcțional al jocului. A doua etapă a proiectului a vizat dezvoltarea protocolului preliminar al jocului, elaborat pe baza conținuturilor psihologice.

Prima activitate a etapei, **Activitatea 2.1.** denumită **Sinteză teoretică a literaturii (finalizare)**, o continuare a Activității 1.1. din cadrul Etapei I, a constat în investigarea stării actuale a literaturii de specialitate și realizarea unei sinteze teoretice a studiilor referitoare la eficiența utilizării jocurilor online și video pentru sănătatea mintală la copii și adolescenți.

Scopul activității a fost identificarea celor mai relevante jocuri terapeutice online și documentarea caracteristicilor și a limitelor acestora. În urma sintetizării literaturii și a concluziilor

științifice extrase a fost dezvoltată structura jocului video terapeutic, conținuturile psihologice care au fost încorporate în scenariile jocului și protocolul final al jocului terapeutic.

A doua activitate a etapei, **Activitatea 2.2** denumită **Definirea scenariilor pentru jocul online** a avut drept scop realizarea scenariilor jocului terapeutic, pe baza conținuturilor dezvoltate pentru fiecare nivel al acestuia, pornind de la povestea principală a lui Retman. Scenariile au fost definite pentru 7 abilități de coping, potrivit modelului ABC: 1) identificarea reacțiilor emoționale și comportamentale (Cs), 2) identificarea proceselor cognitive (Bs), 3) identificarea relației dintre procesele cognitive și consecințele emoționale și comportamentale (Bs-Cs), 4) schimbarea cognițiilor iraționale în cogniții raționale, 5) dezvoltarea abilităților de rezolvare de probleme, 6) construirea abilităților de relaxare și 7) dezvoltarea abilităților de a fi fericit (emoții fericite).



Potrivit structurii scenariilor jocului terapeutic, copiii au sarcini diferite, menite să-i învețe să diferențieze între emoțiile funcționale/ disfuncționale și între cognițiile raționale/ iraționale, să facă legătura între emoții și cogniții, să realizeze distincția dintre emoții și comportamente, să identifice convingerile iraționale distorsionate, pe care să le substituie cu convingeri raționale și să dezvolte abilități de rezolvare de probleme, de relaxare și de a fi fericiți. Conținuturile psihologice ale jocului sunt adaptate pentru copii și adolescenți cu vârste cuprinse între 10 și 16 ani, pe baza tehnicilor și a metodelor eficiente raportate în livrabilul Activității 2.1. Sinteza teoretică a literaturii de specialitate (finalizare).

Tot în cadrul **Activității 2.2. Definirea scenariilor pentru jocul online** a fost investigată relevanța conținuturilor psihologice prin organizarea unui număr de 5 focus-grupuri cu copii și adolescenți și 2 focus-grupuri cu profesioniști în sănătate mintală. Scopul acestor activități a reprezentat culegerea de date referitoare la dificultatea scenariilor, a gradului de înțelegere a sarcinilor din joc și a felului în care utilizatorii percep conținuturile. În cadrul focus-grupurilor a fost pus accentul pe măsura în care scenariile prezintă interes/ sunt atractive pentru tineri, măsura în care sunt accesibile pentru ei și modalități alternative în care își imagină participanții un astfel de joc. O

importanță aparte a fost acordată sondării opiniilor tinerilor referitoare la componenta de evaluare a jocului, pentru a maximiza șansele obținerii unor informații acurate și a evita plictiseala în timpul utilizării acestei componente de către copii și adolescenți. Percepțiile, opiniile, credințele și atitudinile lor în ceea ce privește jocul terapeutic online au fost înregistrate și integrate în cadrul unui raport, rezultat al acestei activități.

A treia activitate a etapei, **Activitatea 2.3.** denumită **Dezvoltarea sistemului de evaluare pentru măsurarea abilităților antrenate de jocul terapeutic online (parțial)** a avut drept scop stabilirea tehnicilor de evaluare folosite în cadrul jocului terapeutic, astfel încât produsul să răspundă cât mai bine nevoilor grupului țintă. Sistemul de evaluare stabilit ne-a asigurat că jocul terapeutic online are toate premisele pentru a fi o modalitate eficientă, inovativă și atractivă de transmitere a conceptelor psihologice în vederea dezvoltării rezilienței emoționale.

Sistemul de evaluare pentru măsurarea abilităților antrenate de jocul terapeutic online este structurat în 3 etape de evaluare: etapa I- înainte de începerea jocului, etapa II- în timpul jocului și etapa III- după finalizarea jocului. Metodele de evaluare se împart în două categorii: 1) chestionare online, validate științific și 2) indicatori online, obținuți în cadrul jocului și stabiliți pe baza concluziilor sintezei teoretice realizate la Activitatea 2.1. din cadrul acestei etape (ex. timp petrecut în joc, răspunsuri/acțiuni greșite/corecte).

Ultima activitate a etapei, **Activitatea 2.4.** denumită **Diseminarea protocolului și a rezultatelor preliminare în comunitate**, a fost realizată prin mijloace clasice și online (buletine informative distribuite online, website al proiectului, pagini în rețele de socializare, anunțuri de invitație de participare la focus-grupuri, participări la conferințe) și prin publicarea de articole științifice în jurnale de specialitate cu impact în domeniu.

Etapa a II-a a proiectului a avut ca obiective 1) realizarea sintezei teoretice a literaturii, 2) definirea scenariilor jocului online, 3) dezvoltarea sistemului preliminar de evaluare pentru abilitățile antrenate de jocul terapeutic online și 4) diseminarea protocolului și a rezultatelor preliminare în comunitate.

Pe baza realizării integrale a **Activității 2.1. Sinteza teoretică a literaturii (finalizare)** a rezultat livrabilul propus pentru această activitate, prezentat în cadrul Anexei 1, aferente Etapei II de implementare:

- D 2.1a: Un manuscris trimis spre publicare ce cuprinde rezultatele sintezei teoretice privind utilizarea jocurilor terapeutice online de către copii și adolescenți (finalizare).

Realizarea **Activității 2.2. Definirea scenariilor pentru jocul online** a dus la finalizarea livrabilelor propuse pentru această activitate, prezentate în cadrul Anexei 2 și Anexei 3, aferente Etapei II de implementare:

- D 2.1.b: Protocolul preliminar al jocului, elaborat pe baza conținuturilor psihologice ale jocului.
- D 2.3: Raport al focus grupurilor.

Ca urmare a realizării **Activității 2.3. Dezvoltarea sistemului de evaluare pentru măsurarea abilităților antrenate de jocul terapeutic** a rezultat livrabilul stabilit pentru această activitate, prezentat în cadrul Anexei 4, aferent Etapei II de implementare:

- D 2.2: Sistem de evaluare preliminar pentru abilitățile antrenate prin joc.

Realizarea **Activității 2.4. Diseminarea protocolului și a rezultatelor preliminare în comunitate** a fost concretizată prin livrabilul stabilit pentru această etapă, prezentat în cadrul Anexei 5, aferent Etapei II de implementare:

- D 2.7: Materiale dezvoltate pentru diseminarea clasică și online a protocolului și a rezultatelor preliminare (broșuri, anunțuri, știri în presa locală, postere și lucrări prezentate la conferințe, website-ul proiectului, rețele media sociale).

Etapa II de derulare a proiectului a inclus obiective conectate cu **Managementul proiectului și coordonarea acestuia**. Activitățile realizate în cadrul acestei etape pentru atingerea obiectivelor de management și coordonare ale proiectului, au avut obiectivele specifice de asigurare a congruenței și complementarității activităților partenerilor, în conformitate cu obiectivele principale ale proiectului, cu planificarea activităților și alocarea bugetului, cu prevederile acordului de colaborare, precum și cu cerințele etice și legale relevante.

### **Rezumatul Etapei III de implementare a proiectului**

Etapa III a proiectului a avut ca obiectiv finalizarea protocolului jocului *REThink* și dezvoltarea unui model funcțional al acestuia. A treia etapă a proiectului a vizat finalizarea protocolului jocului, elaborat pe baza conținuturilor psihologice și dezvoltarea unui model funcțional al acestuia, care să descrie caracteristicile de ansamblu, cerințele funcționale și instrumentele de analiză.

Prima activitate a etapei, **Activitatea 3.1. denumită Dezvoltarea sistemului de evaluare pentru măsurarea abilităților antrenate de jocul terapeutic online (finalizare)**, o continuare a Activității 2.3. din cadrul Etapei a II-a, a constat în definitivarea tehnicilor de evaluare integrate în cadrul jocului terapeutic, astfel încât produsul să evalueze cât mai bine abilitățile dezvoltate. Sistemul de evaluare final ne asigură că jocul terapeutic *REThink* are toate premisele pentru a fi o modalitate eficientă, inovativă și atractivă de transmitere a conceptelor psihologice în vederea dezvoltării rezilienței emoționale.

Sistemul de evaluare pentru măsurarea abilităților antrenate de jocul terapeutic online este structurat în 4 etape de evaluare: etapa I- înainte de începerea jocului, etapa II- în timpul jocului, etapa III- după finalizarea jocului și etapa IV- la un interval după finalizarea jocului (ex. 3 luni, 6 luni, 1 an). Metodele de evaluare se împart în două categorii: 1) chestionare standardizate și 2) indicatori online, obținuți în cadrul jocului și stabiliți pe baza concluziilor sintezei teoretice realizate la Activitatea 2.1. din cadrul Etapei a 2-a de implementare a proiectului (ex. timp petrecut în joc, răspunsuri/acțiuni greșite/cirecte).

A doua activitate a etapei, **Activitatea 3.2** denumită **Investigarea relevanței conținuturilor psihologice și a sistemului de evaluare ale jocului**, o continuare a Activității 2.2 din cadrul Etapei a II-a, a avut drept scop investigarea relevanței conținuturilor psihologice prin evaluarea opiniilor tinerilor referitoare la componenta de evaluare a jocului și la scenariile acestuia, pentru a maximiza șansele obținerii unor informații acurate și a evita plictiseala în timpul utilizării acestei componente de către copii și adolescenți. Percepțiile, opiniile, credințele și atitudinile lor în ceea ce privește jocul terapeutic online au fost înregistrate și integrate în cadrul unui raport, rezultat al acestei etape.

A treia activitate a etapei, **Activitatea 3.3**, denumită **Ajustarea conținuturilor și scenariilor precum și a sistemului de evaluare pe baza informațiilor obținute în urma focus-grupurilor** a avut drept scop sistematizarea observațiilor subiective ale copiilor și adolescenților colectate în timpul focus-grupurilor și încorporarea acestora într-o variantă îmbunătățită a protocolului, a scenariilor jocului și a tehnicilor de evaluare folosite, astfel încât jocul terapeutic să răspundă cât mai bine nevoilor grupului țintă.

A patra activitate a etapei, **Activitatea 3.4**, denumită **Stabilirea unui set de cerințe funcționale ce descriu comportamentul detaliat al jocului și interacțiunile dintre utilizator și mediul jocului pentru a amorsa parametri psihologici măsurați**, a avut drept scop dezvoltarea unui set de cerințe funcționale ale jocului, stabilite pentru a oferi o descriere de ansamblu a logicii jocului, fluxului de lucru și a datelor necesare pentru analize, precum și a instrumentelor de analiză dezvoltate.

Ultima activitate a etapei, **Activitatea 3.5**, denumită **Dezvoltarea versiunii modelului funcțional al jocului online și a unui model de bază de date pentru colectarea și stocarea datelor din cadrul jocului (parțial)**, a avut drept scop dezvoltarea schițelor inițiale ale jocului și a unei versiuni pilot a acestuia. Pentru dezvoltarea schițelor au fost selectate cele mai relevante părți din scenariu, care au fost detaliate la nivel de design, grafică, sunete, personaje și obiecte din mediu. În a doua parte a acestei activități, versiunea pilot a jocului online a fost dezvoltată pe baza schițelor obținute.

Etapa a III-a a proiectului a avut ca obiective 1) finalizarea protocolului jocului pe baza raportului derivat din focus-grupuri, 2) dezvoltarea cerințelor funcționale și a instrumentelor de analiza ale jocului, 3) construirea caracteristicilor de ansamblu ale jocului și 4) dezvoltarea unui model funcțional al jocului terapeutic *REThink*.

Pe baza realizării integrale a **Activităților 3.1. Dezvoltarea sistemului de evaluare pentru măsurarea abilităților antrenate de jocul terapeutic online (finalizare), 3.2 Investigarea relevanței conținuturilor psihologice și a sistemului de evaluare ale jocului și 3.3. Ajustarea conținuturilor și scenariilor precum și a sistemului de evaluare pe baza informațiilor obținute în urma focus-grupurilor**, au rezultat livrabilele propuse pentru aceste activități, prezentate în cadrul Anexelor 1 și 2, aferente Etapei III de implementare a proiectului:

- D 2.4: Protocolul final al jocului pe baza raportului derivat din focus-grupuri (Anexa 1).

- D.3.6: Articole științifice în reviste cu referenți, lucrări la conferințe și raport sumativ al rezultatelor proiectului (Anexa 2).

Realizarea **Activității 3.4. Stabilirea unui set de cerințe funcționale ce descriu comportamentul detaliat al jocului și interacțiunile dintre utilizator și mediul jocului pentru a amorsa parametri psihologici mășurați** a dus la finalizarea livrabilului propus pentru această activitate, prezentat în cadrul Anexei 3, aferentă Etapei III de implementare a proiectului:

- D 2.5: Set de documente care descriu cerințele funcționale ale jocului și instrumentele de analiză (Anexa 3).

Ca urmare a realizării **Activității 3.5. Dezvoltarea versiunii modelului funcțional al jocului online și a unui model de bază de date pentru colectarea și stocarea datelor din cadrul jocului (parțial)** a rezultat livrabilul stabilit pentru această activitate, prezentat în cadrul Anexei 4 aferentă Etapei III de implementare a proiectului:

- D 2.6: Schite ale caracteristicilor de ansamblu ale jocului și un model funcțional al jocului online (Anexa 4).

Etapa 3 de derulare a proiectului a inclus obiective conectate cu **Managementul proiectului și coordonarea acestuia**. Activitățile realizate în cadrul acestei etape au avut obiectivele specifice de asigurare a congruenței și complementarității activităților partenerilor, în conformitate cu obiectivele principale ale proiectului, cu planificarea activităților și alocarea bugetului, cu prevederile acordului de colaborare, precum și cu cerințele etice și legale relevante.

#### **Rezumatul Etapei IV de implementare a proiectului**

A patra etapă a proiectului a vizat finalizarea jocului terapeutic *REThink*, elaborat pe baza conținuturilor psihologice și testarea eficacității jocului *REThink* în dobândirea strategiilor de autoreglare emoțională la copii și adolescenți.

Prima activitate a etapei, **Activitatea 4.1. denumită Dezvoltarea versiunii model funcțional al jocului online și a unui model de bază de date pentru colectarea și stocarea datelor din cadrul jocului (finalizare)**, o continuare a Activității 3.5. din cadrul Etapei a III-a, a constat în dezvoltarea scenelor pentru fiecare nivel al jocului și implementarea într-o versiune pilot a acestuia. Utilizând schițele dezvoltate în etapa anterioară au fost finalizate cele mai relevante părți din scenariu la nivel de design, grafică, sunete, personaje și obiecte din mediu.

A doua activitate a etapei, **Activitatea 4.2 denumită Dezvoltarea jocului online pe baza versiunii modelului funcțional și a modelului de bază de date pentru colectarea și păstrarea datelor înregistrate de joc**, o continuare a Activității 4.1. din cadrul Etapei a IV-a, a avut drept scop dezvoltarea schițelor finale ale jocului și a unei versiuni finale a acestuia (model experimental). Pentru dezvoltarea schițelor au fost selectate cele mai relevante părți din scenariu, care au fost detaliate la nivel de design, grafică, sunete, personaje și obiecte din mediu. În a doua parte a acestei activități, versiunea finală de model experimental a jocului online a fost dezvoltată pe baza versiunii model



funcțional al jocului și a modelului de bază de date pentru colectarea și stocarea datelor din cadrul jocului, funcții și procese dezvoltate în cadrul primei activități din această etapă.

A treia activitate a etapei, **Activitatea 4.3.** denumită **Lansarea jocului online, a bazei de date și a instrumentelor de analiză** a avut drept scop translatarea aplicației de pe contul directorului de proiect pe noul cont creat ([appledeveloper@pixeldata.ro](mailto:appledeveloper@pixeldata.ro)), pentru a pregăti la un nivel cât mai apropiat transferul către operatorul economic a rezultatului obținut în proiect cât și de a putea trece de către beneficiar la dezvoltarea ulterioară a jocului pentru a-l pregăti ca produs comercial. Tot în cadrul acestei activități, produsul a fost verificat, testat și analizat, pentru a avea siguranța că odată ajuns la beneficiari, aceștia nu vor întâmpina dificultăți în accesarea lui.

A patra activitate a etapei, **Activitatea 4.4.** denumită **Testarea pilot a eficacității versiunii preliminare a jocului online**, a avut drept scop analiza funcționalității (funcționează produsul așa cum s-a intenționat în toate mediile?), a performanței (funcționează jocul la standardele propuse?) și a funcționării (sunt acțiunile jocului intuitive?) jocului dezvoltat. În cadrul acestei activități s-a realizat și analiza ghidurile etice, pentru a ne asigura că acestea sunt respectate, în special secțiunile referitoare la protecția datelor și cercetare care include populație vulnerabilă (ex., proceduri cu privire la consimțământ informat, coduri de conduită, protecția datelor și confidențialitate, posibilități de renunțare și opțiuni de sesizare).

Următoarea activitate, **Activitatea 4.5.** denumită **Testarea eficacității jocului online RETHink**, a avut drept scop testarea eficienței jocului online în îmbunătățirea abilităților de identificare a reacțiilor emoționale, comportamentale și a proceselor cognitive, respectiv schimbarea cognițiilor iraționale în unele raționale. În cadrul studiului au participat copii și adolescenți ( $N = 165$ ) cu vârsta cuprinsă între 10-16. Efectele jocului terapeutic asupra sănătății mintale a tinerilor au fost comparate cu efectele unui grup de terapie clasică de grup, față în față, și a unei liste de așteptare.

**Activitatea 4.6.** denumită **Investigarea satisfacției utilizatorilor cu platforma terapeutică RETHink** a constatat în analiza a satisfacției copiilor și adolescenților care au finalizat intervenția RETHink. Satisfacția participanților a fost evaluată la mijlocul intervenției și la finalizarea acesteia.

Ultima activitate din cadrul acestei etape, **Activitatea 4.7.** denumită **Diseminarea platformei RETHink și a rezultatelor obținute pe baza studiilor de eficiență** a avut drept scop promovarea platformei RETHink în comunitatea științifică internațională și locală. Activitatea a fost implementată pentru a acoperii nevoile concrete ale utilizatorilor finali, și a susține profesioniștii în sănătate mintală, comunitatea științifică și actorii sociali implicați în stabilirea de politici în efortul de a înțelege și de a îmbunătăți strategiile de prevenție și tratament a tulburărilor emoționale în rândul tinerilor. Diseminarea platformei și a rezultatelor proiectului a fost realizată prin intermediul trimerii de articole științifice spre publicare în jurnale de specialitate cu impact în domeniu ( $FI > 1$ ), articole de presă, participări la conferințe și rapoarte publice disponibile pe website-ul proiectului.

Etapa a IV-a a proiectului a avut ca obiective 1) finalizarea jocului online, 2) finalizarea instrumentelor de analiză și raport ale jocului, 3) implementarea studiului pilot de eficacitate, 4)

realizarea raportului de satisfacție a utilizatorilor și 4) diseminarea jocului terapeutic și a rezultatelor etapei a 4-a prin articole științifice în reviste cu referenți, lucrări la conferințe și prin realizarea raportului sumativ al rezultatelor proiectului.

Pe baza realizării integrale a **Activităților 4.1. Dezvoltarea versiunii model funcțional al jocului online și a unui model de bază de date pentru colectarea și stocarea datelor din cadrul jocului (finalizare) și 4.2. Dezvoltarea jocului online pe baza versiunii modelului funcțional și a modelului de bază de date pentru colectarea și păstrarea datelor înregistrate de joc** a rezultat livrabilul stabilit pentru aceste activități, prezentat în cadrul Anexei 1, aferentă Etapei IV de implementare a proiectului:

- D.3.1: Versiunea finală a jocului online (Anexa 1).

Realizarea **Activității 4.3 Lansarea jocului online, a bazei de date și a instrumentelor de analiză** a dus la finalizarea livrabilului propus pentru această activitate, prezentat în cadrul Anexei 2, aferentă Etapei IV de implementare a proiectului:

- D 3.2: Instrumente de analiză și raport (Anexa 2).

Ca urmare a realizării **Activităților 4.4. Testarea pilot a eficacității versiunii preliminare a jocului online, 4.5. Testarea eficacității jocului online RETHink și 4.6. Investigarea satisfacției utilizatorilor cu platforma terapeutică RETHink** au rezultat livrabilele stabilite pentru aceste activități, prezentate în cadrul Anexelor 3, 4 și 5, aferente Etapei IV de implementare a proiectului:

- D 3.3: Raport pe baza studiului pilot de eficacitate (Anexa 3).
- D 3.4: Raport pe baza studiului de eficiență (Anexa 4).
- D 3.5: Raport de satisfacție a utilizatorilor (Anexa 5).

Implementarea **Activității 4.7. denumită Diseminarea platformei RETHink și a rezultatelor obținute pe baza studiilor de eficiență** a dus la finalizarea livrabilului propus pentru această activitate, prezentat în cadrul Anexei 6, aferentă Etapei IV de implementare a proiectului:

- D 3.6: Articole științifice în reviste cu referenți, lucrări la conferințe și raport sumativ al rezultatelor proiectului (Anexa 6).

Etapa IV de derulare a proiectului a inclus obiective conectate cu **Managementul proiectului și coordonarea acestuia**. Activitățile realizate în cadrul acestei etape au avut obiectivele specifice de asigurare a congruenței și complementarității activităților partenerilor, în conformitate cu obiectivele principale ale proiectului, cu planificarea activităților și alocarea bugetului, cu prevederile acordului de colaborare, precum și cu cerințele etice și legale relevante. Managementul proiectului a presupus și în această perioadă procesarea tuturor informațiilor științifice, tehnice, financiare și administrative și asigurarea comunicării cu autoritatea contractantă.

### **Impactul și diseminarea rezultatelor proiectului**

Având în vedere că rezultatul final al acestui proiect îl reprezintă un produs online, vehiculele de diseminare au fost foarte diverse. Grupurile-țintă pentru diseminarea rezultatelor proiectului au fost

formate din utilizatorii propriu-ziși ai jocului, copii și adolescenți cu vârste între 10 și 16 ani, și utilizatorii intermediari ai jocului, profesioniștii în sănătate mintală (psihologi clinicieni, psihiatri, psihoterapeuți cu pregătire în CBT), și diseminatori secundari (de exemplu, profesori universitari și profesori de licee/școli elementare). În plus, ne-am adresat comunității științifice cu informații despre protocolul studiului și eficacitatea jocului.

**Principalele metode de diseminare** folosite au constat în metode de *diseminarea online* ([www.rethink.info.ro](http://www.rethink.info.ro), <https://www.facebook.com/retman.terapeut.vrajitor/>). Rezultatele proiectului au fost puse la dispoziția **comunității științifice și a organismelor de elaborare a politicilor de sănătate mintală**. Mijloacele au constat în publicarea de articole științifice în reviste recenzate, capitole de cărți și cărți, cât și participări la conferințe și întâlniri științifice.

**Diseminarea rezultatelor proiectului** a constat în realizarea următorilor **indicatori**:

<b>INDICATOR</b>	<b>TOTAL</b>
Articole <i>publicate</i> în reviste indexate ISI	3
Articole <i>în evaluare</i> în reviste indexate ISI	6
Articole <i>publicate</i> în reviste indexate în baze de date internaționale	1
Participări conferințe	17
Cărți	2
Capitole de carte	4
Produse inovative	1
Studii implementate	3