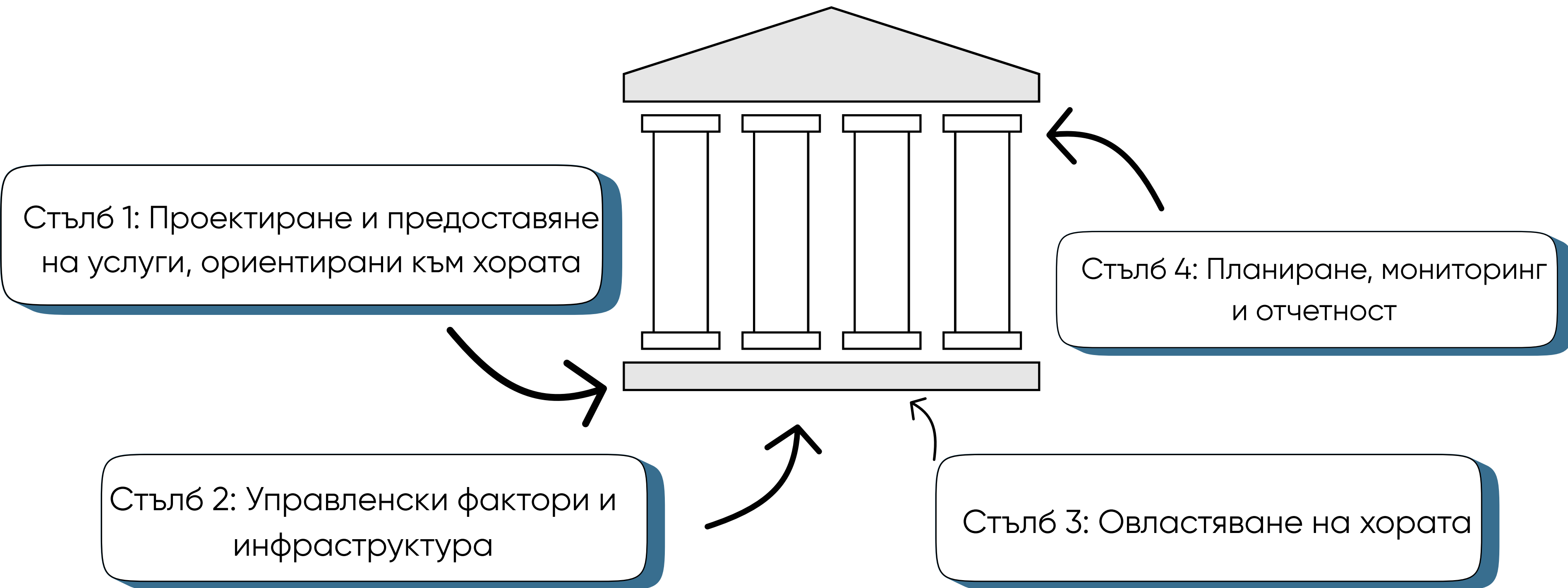


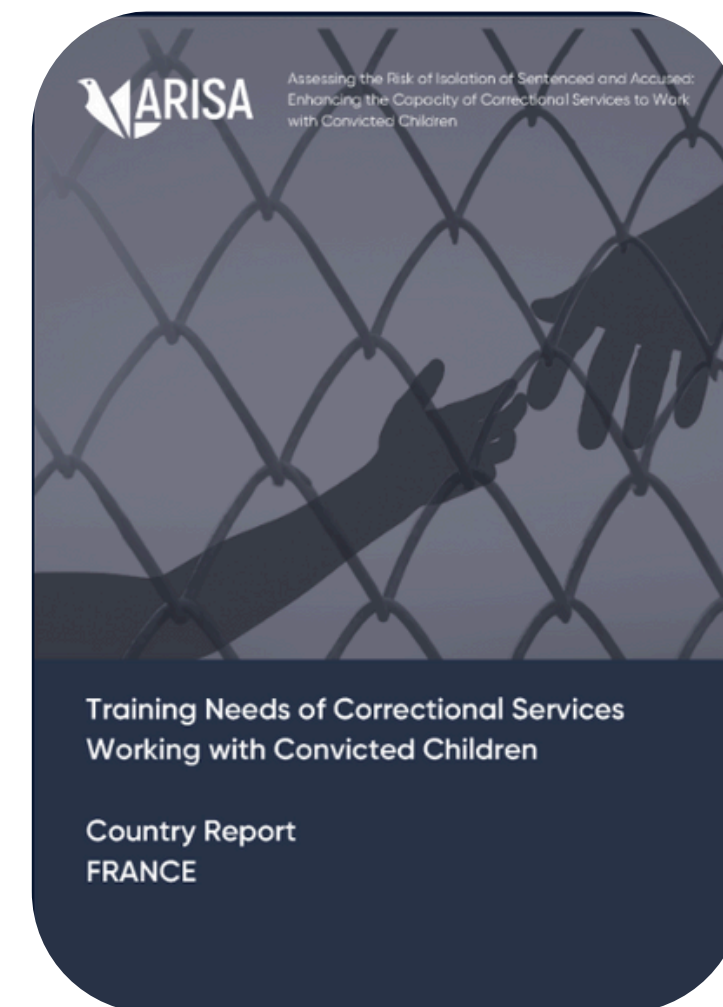
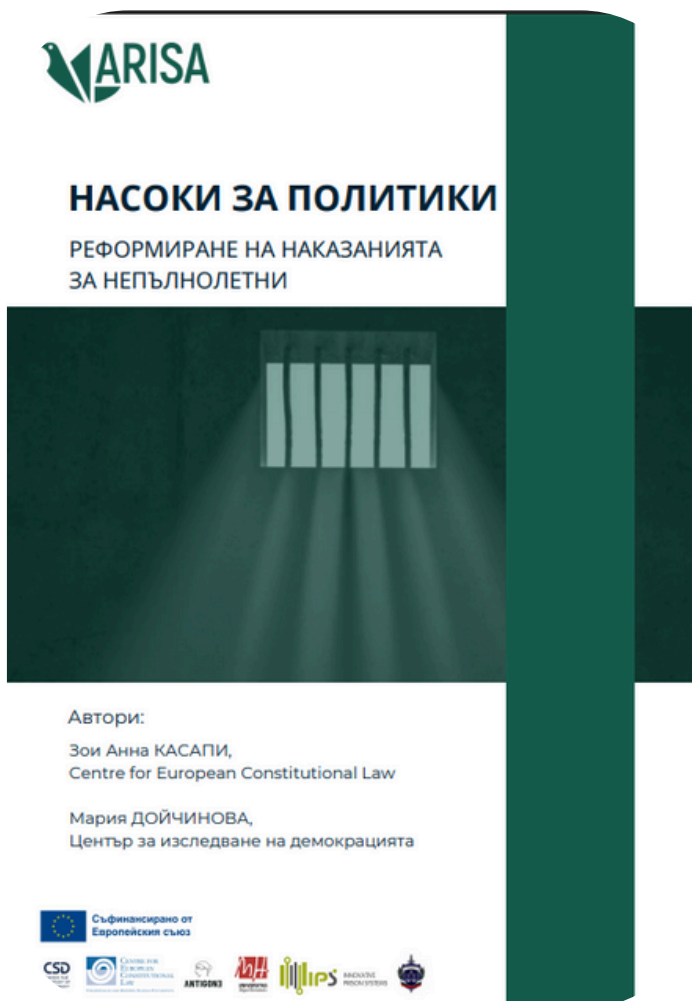
Изпълнение на наказанията за непълнолетни

Предизвикателства, обучение и възможности за реформи

16 юли 2025 г.

Принципи на ОИСР за правосъдие, насочено към хората







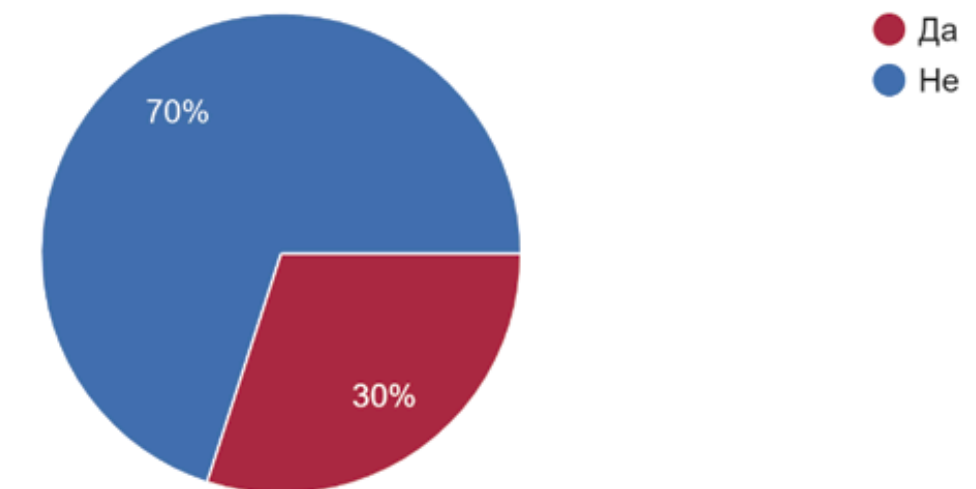
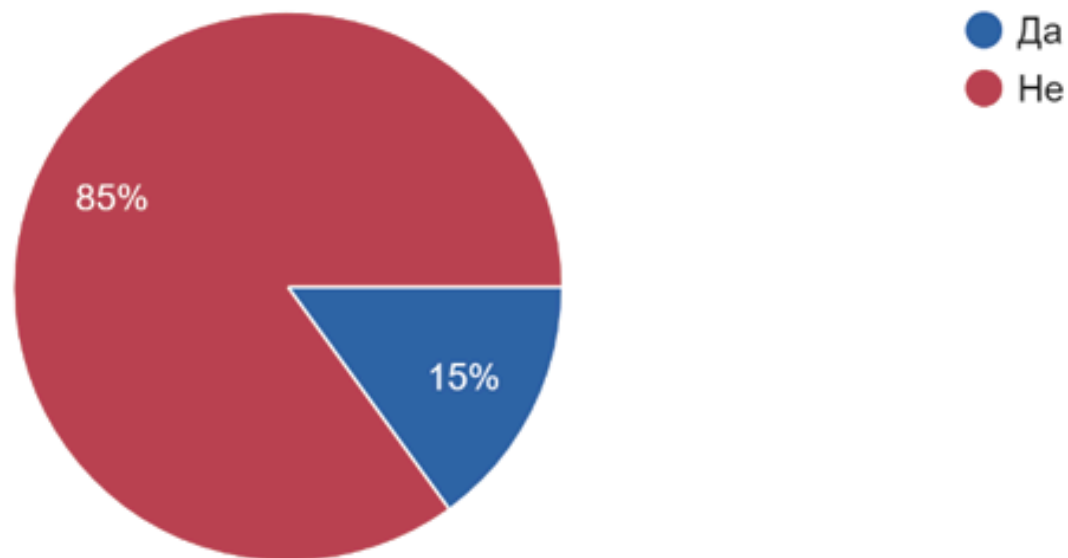
Снимките са генерирани с ИИ

Същите закони. Различни професионалисти.

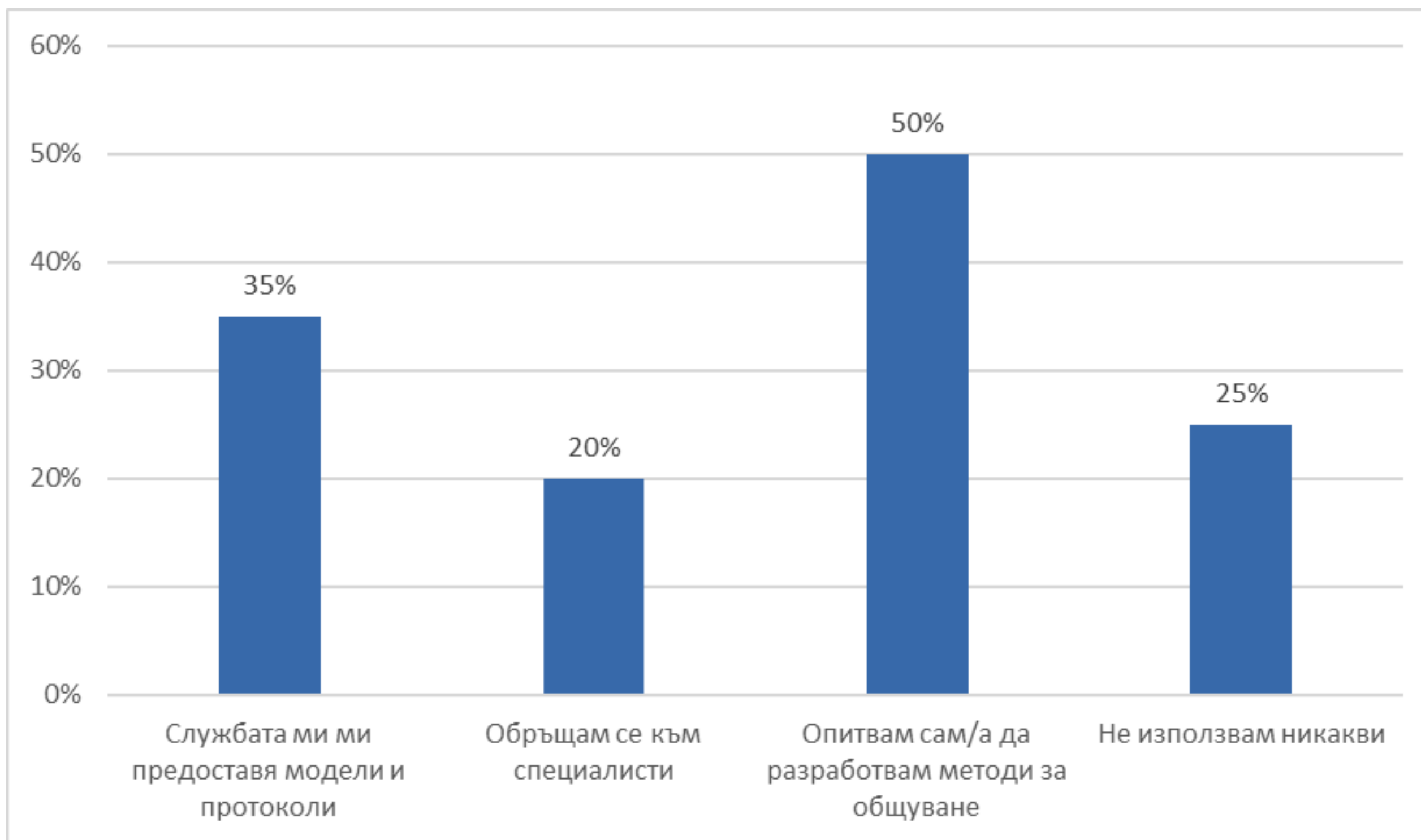
Оценка на нуждите от обучение сред професионалистите, работещи с осъдени деца

Получавали ли сте някога специализирано обучение за правата на детето или за правосъдие, съобразено с интересите на детето, в рамките на Вашата служба?

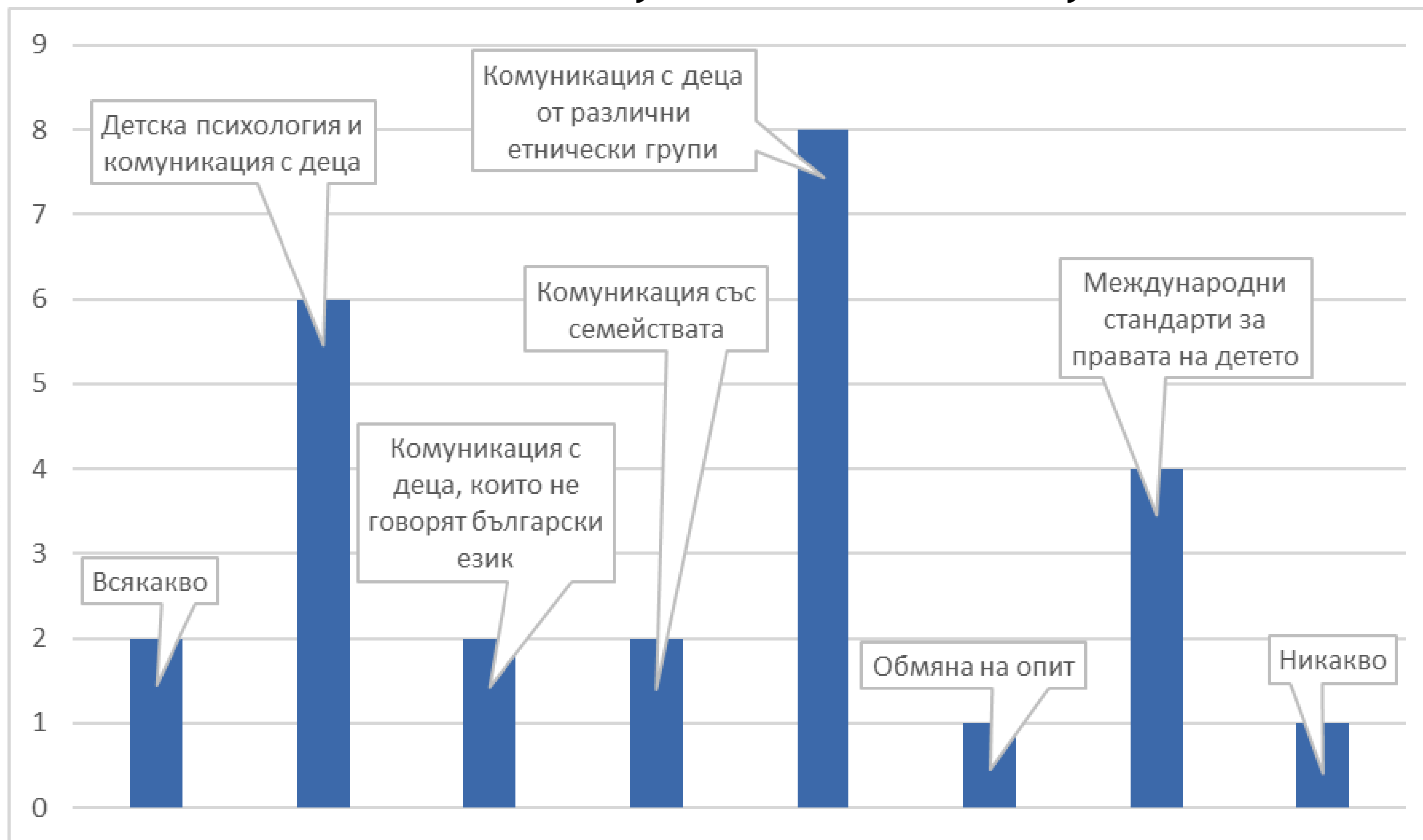
Участвали ли сте някога в специализирано обучение по детска психология и комуникация с деца, водено от неюридически специалисти?



С какви механизми и инструменти разполагате, за да бъде улеснено общуването Ви с непълнолетните?



От какво обучение имате нужда?





Модул 8: Изграждане на устойчивост на персонала

Модул 5: Комуникация, съобразена с нуждите на децата

Модул 4: Многообразие и уязвимости

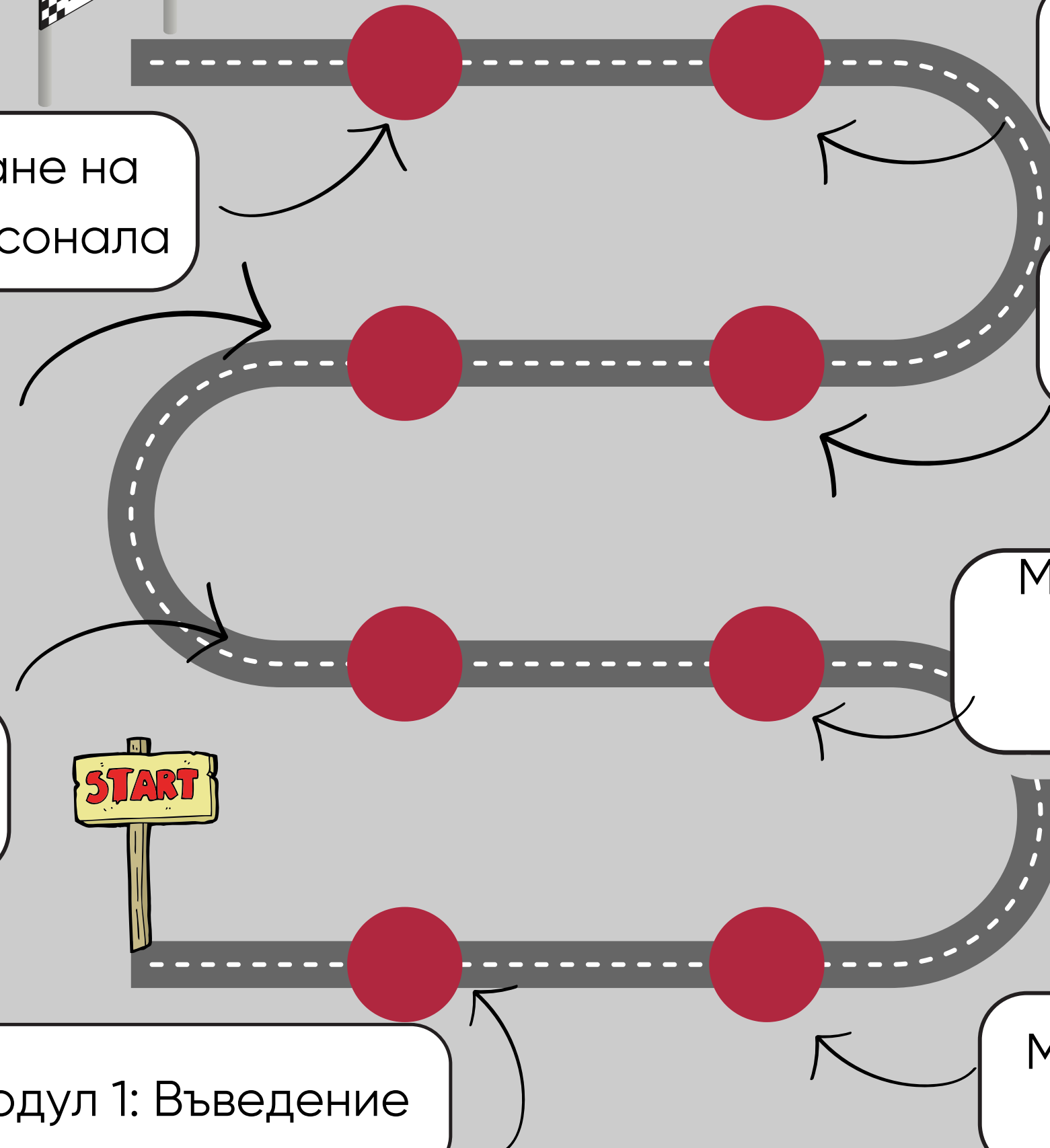
Модул 1: Въведение

Модул 7: IT умения

Модул 6: Сътрудничество със семействата, институциите и общността

Модул 3: Детско развитие и психология. Психично здраве

Модул 2: Права на децата в конфликт със закона



Глава 3.1. Етапи на детското развитие

GLOSSARY RESOUR

ARISA

The diagram illustrates the developmental trajectory of the brain from 5 years to 20 years. It shows a series of brain cross-sections and surface maps. A color scale on the left indicates 'Gray Matter' density, ranging from 1.0 (red) to 2.0 (blue). The trajectory starts at 5 years, moves through approximately 12, 16, and 20 years. The text explains that in younger children, the limbic system (center of the brain) is more active, leading to emotional and reactive behaviors. As age increases, the prefrontal cortex (frontal lobe) becomes more dominant, leading to more logical and planned behaviors.

5 years

≈ Age 12

≈ Age 16

≈ Age 20

Age

20 years

Gray Matter

1.0

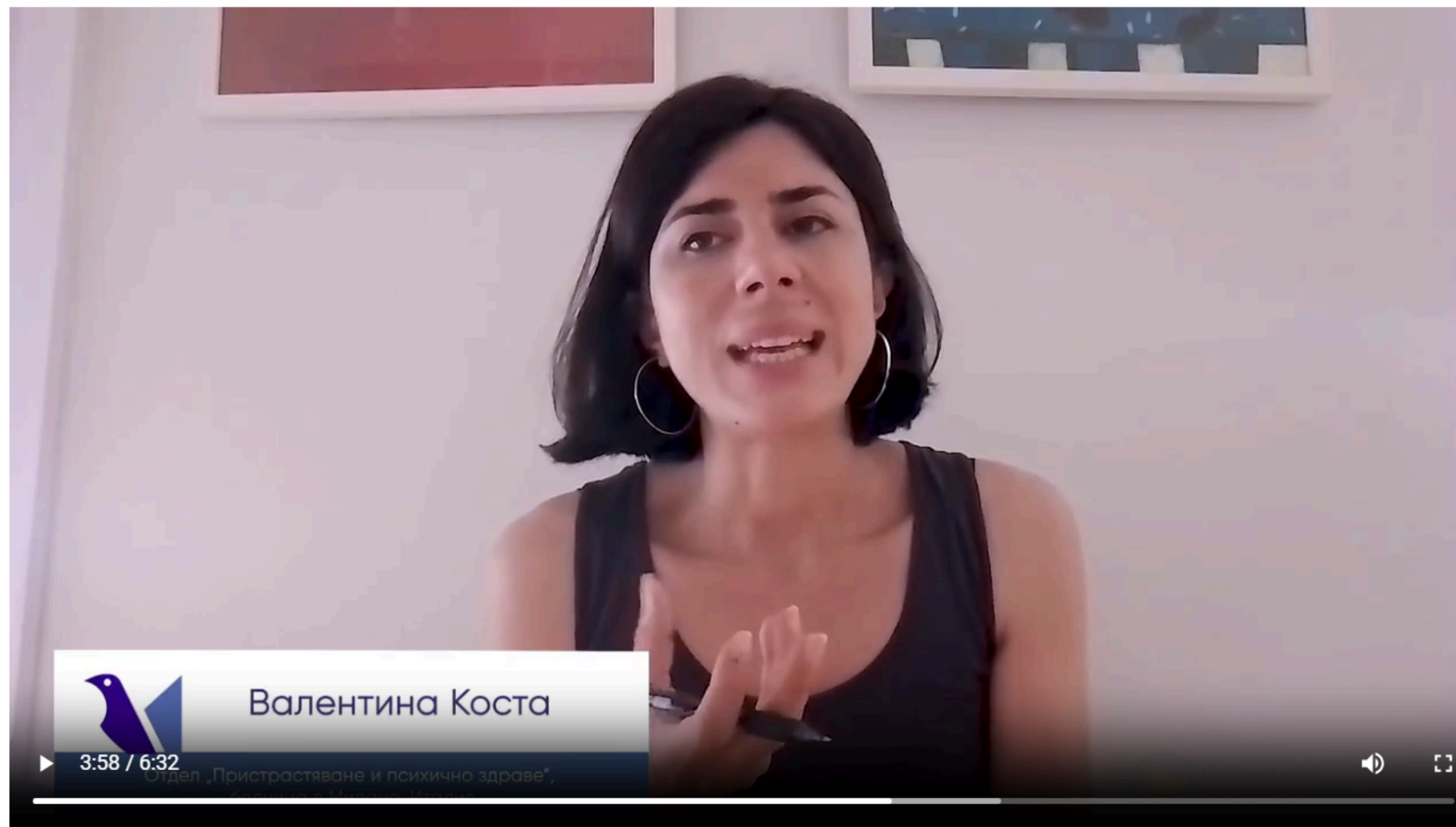
0.5

2.0

Действията на младежите се ръководят в по-голяма степен от центъра в мозъка, наречен амигдала, който отговаря за емоциите и реакциите. Под негово влияние те търсят социални награди и нови усещания. В по-малка степен действията им се зависят от мислещия и логичен фронтален дял.

Play (Ctrl+Alt+P)

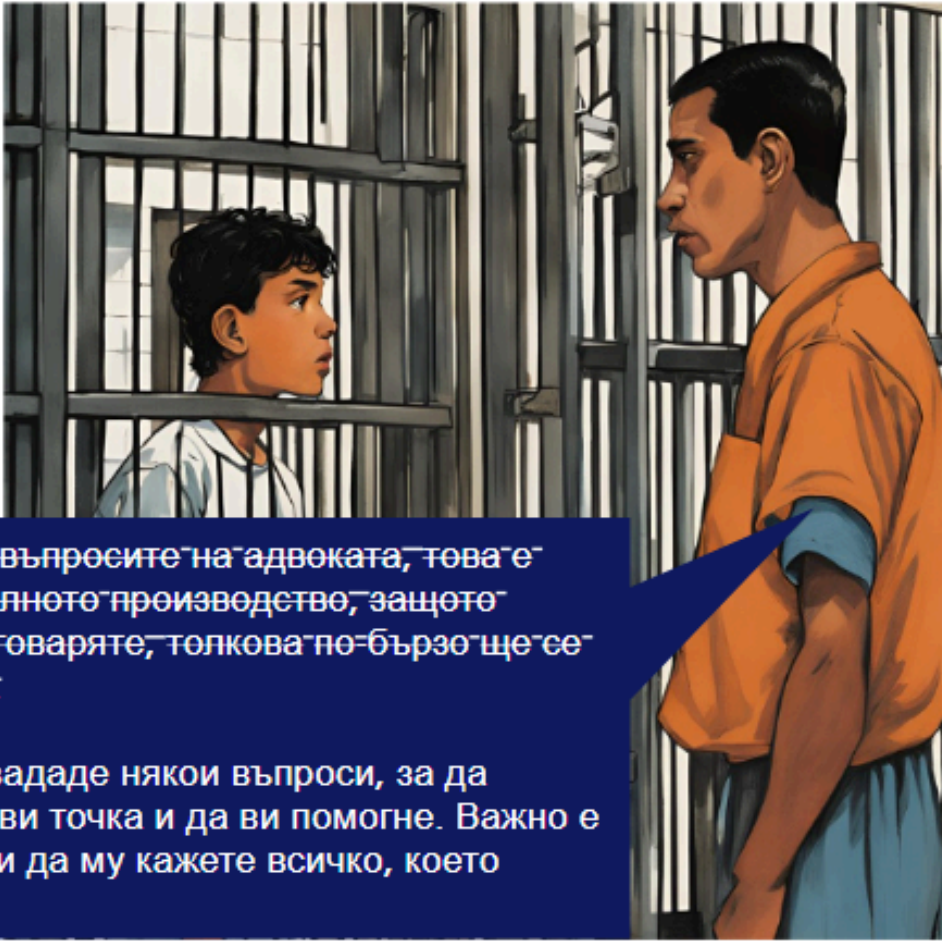
М4|4.7 Употреба на и зависимост от наркотични вещества | Видео



Глава 5.1. Основни принципи на общуването с деца

[GLOSSARY](#) [RESOURCES](#)





Ще отговаряте на въпросите на адвоката, това е важно за наказателното производство, защото колкото повече отговаряте, толкова по-бързо ще се приберете у дома.

Адвокатът ще ви зададе някои въпроси, за да разбере гледната ви точка и да ви помогне. Важно е да бъдете честни и да му кажете всичко, което знаете."

Източник: Разработено с помощта на инструменти за изкуствен интелект



МОДУЛ 7 – ИКТ умения

М7|7.2.2 Използване на видеоигри и интерактивни приложения

7.2 Видеоигри и интерактивни приложения



показват значително подобряване на речниковия запас на изучаващите чужд език.⁴

Например игри като *Pokémon Go* - мобилна игра с добавена реалност, *Warcraft III: The Frozen Throne* - стратегическа игра в реално време, и *The Sims* - симулация на живот, потапят играчите в среда, в която те могат да усвояват нова лексика и езикови умения в контекст.



[Pokémon GO](#)[Warcraft III: The Frozen Throne](#)[The Sims](#)

Няколко проучвания също така са установили, че играенето на видеоигри оказва положително въздействие върху изучаването на математика⁵. През 2014 г. Стансбъри и колегите му установяват подобрене в знанията на студентите от бакалавърска степен по статистика от играенето на мини игри на *Wii Play Motion*.⁶

Освен това игри като *Civilization* - стратегическа игра, основана на ходове, и *Minecraft* - приключенска игра в пясъчник, позволяват на учениците да изследват исторически събития и да разбират историческия контекст чрез увлекателна игрова механика.

⁴ Les Martinies, Manuel Jimenez, Erik Lambert. Развлекателни видеоигри за академично обучение: Систематичен преглед. *Journal of Educational Computing Research*, 2022, 60 (5), 1083-1109.
⁵ Там там.
⁶ Stansbury, J. A., Wheeler, E. A., & Buckingham, J. T. (2014). Може ли Wii да въведе учещите в колена? Use of commercial off-the-shelf gaming in an introductory statistics course (Използване на комерсиални готови игри в уводен курс по статистика). *Computers in the Schools*, 31(1-2), 103-115.



[Civilization VI](#)[Minecraft](#)

Craft (2016 г.) използва *Minecraft*, за да преподава на ученици от гимназията историята на Древен Рим. След като построили храмове в 3D модел на Древен Рим, учениците получили по-високи оценки на тестовете по история и латински език.⁷

Тези игри са нещо повече от забавление, те имат образователни ползи, които традиционните методи не притежават. Запознайте се с някои от тях и научете нови начини да поддържате мотивацията на учениците.

Други възможности за достъпни и подходящи приложения за деца и младежи в конфликт със закона можете да намерите в раздела **"Допълнителни цифрови ресурси"** на тази глава.

⁷ Craft, J. (2016). Възстановяване на една империя с Minecraft: пренасяне на класиката в дигиталното пространство. *Classical Journal*, 111(3), 347-364. <http://dx.doi.org/10.5184/classicalj.111.3.0347>



МОДУЛ 8 – Изграждане на устойчивост на персонала

М8|8.2 РЕФЛЕКСИЯ И УСЪВЪРШЕНСТВАНЕ

8.2. РЕФ УСЪВЪР



Техника за дебрифинг на стреса при критични инциденти

Това е примерен план за дебрифинг при кризисни ситуации:

Задайте цели на сесията	Определете какво искате да постигнете и какво да очаквате от процеса.
Разкажете историята	Дайте възможност на въвлечените колеги да разкажат за случилото се и да изразят емоциите си.
Обсъдете реакциите	Обсъдете как те са реагирали след кризата.
Споделете емоционалните реакции	Дайте им възможност да говорят за чувствата си, свързани със събитието.
Идентифицирайте физическите симптоми	Помогнете им да разпознаят всички физически симптоми, свързани с кризата.
Предоставете информация	Предложете допълнителна информация за това как стресът може да повлияе на човека.



Линии за съвместни действия между професионалистите и осъдените деца

Насърчете каналите за комуникация	Изградете взаимно уважение
Създайте възможности за открита комуникация между персонала и младите хора. Това спомага за изграждането на доверие и позволява на младите хора да създадат мрежа за подкрепа съвместно със служителите. То също така подкрепя индивидуалния и ориентиран към личността подход при изпълнение на наказанието.	Създайте отношения на взаимно уважение между персонала и младите хора, за да създадете партньорства в процеса на рехабилитацията.
Подобрейте взаимоотношенията	Включете младите хора в процеса на вземане на решения
Гледайте на младите хора отвъд миналите им действия. Практикувайте активно слушане.	Позволете им да участват във вземането на решения, които засягат ежедневието им и процеса на рехабилитация.
Използвайте техники за разрешаване на конфликти	Развийте различни умения и наставничество
Приложете подходи за разрешаването на конфликти, които включват и двете страни.	Фокусирайте се върху развиването на умения за живот и въведете програми за наставничество. Предоставянето на модели за подражание и подпомагането на младите хора да изградят умения и стратегии за справяне с трудности.

За кого е подходяща обучителната програма

- **Служители по сигурността (надзиратели)**
- **Помощен (технически) персонал**
- **Учители или образователни специалисти**
- **Социални работници**
- **Психолози**
- **Ментори (пробационни служители, ръководители на други програми)**
- **Административен и управленски персонал**
- **Доброволци**

Бързи факти



Времетраене:
8 ч.



286 обучаеми



8 сфери на
познание



Среден
резултат от
82%



Практически
упражнения

Как да се запиша?



Благодаря за вниманието!

Димитър Марков

 dimitar.markov@csd.eu

Мария Дойчинова

 maria.doichinova@csd.eu

Център за изследване на демокрацията



<https://csd.eu>



<https://arisa-project.eu>