



PARTECIPATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, nei quali i giovani danno vita al processo e sono coinvolti in tutte le fasi di creazione del gioco. L'obiettivo principale del progetto è quello di creare un gioco che promuova l'inclusione sociale tra i giovani.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Si collabora in piccoli gruppi, con partecipazione guidata in alcune fasi del progetto. Condivisione del processo creativo e della ricerca di informazioni necessarie a realizzare e verificare i contenuti del gioco. Il processo parte dall'obiettivo di utilizzare il gioco prodotto come strumento di inclusione sociale. Tempistiche lunghe: da 6 mesi a più di un anno. Un solo gioco creato. Il tema del gioco è strettamente legato alla vita e alle esperienze quotidiane dei futuri giocatori.

PARTECIPANTI

Prevalentemente membri di ONG o utenti di centri giovanili. Ricoprono allo stesso tempo il ruolo di promotori e partecipanti.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Volontari ed esperti selezionati per aiutare a sviluppare alcune componenti del gioco (ad es. l'idea e la trama; la grafica; il codice, se si tratta di un videogioco...).

STRUTTURA

Struttura aperta, sviluppata man mano. Si concretizza in un misto di laboratori, collaborazione tramite riunioni e canali di comunicazione specifici, e feedback ricevuto dagli esperti.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Membri dell'associazione e talvolta esperti esterni per completare specifici processi o compiti.

COMPETENZE PERSONALI

Creatività ●●●●●
 Resilienza ●●○○○
 Problem solving ●●●●●
 Adattabilità ●●●●●
 Comunicazione ●●●●○
 Pensiero critico ●●●○○

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Collaborazione ●●●●●
 Coinvolgimento ●●●●●
 Rispetto ●●●○○
 Empatia ●●●●●
 Processi decisionali democratici ●●●●○
 Pratiche di cittadinanza attiva ●●●●●

ESEMPI

