



CONSULTIVO



Contesti educativi formali



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi formali e non-formali o creati da soggetti esterni, nei quali i giovani sono coinvolti esclusivamente nella fase di test del gioco (che è creato dai promotori del progetto). 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

Questo modello tende a sviluppare un solo gioco specifico, sotto la guida delle organizzazioni promotrici. I giovani partecipano a sessioni mirate a testare il gioco in maniera approfondita e a dare un feedback sulle meccaniche, le tematiche o i contenuti del gioco e l'integrazione di queste ultime nello stesso. Le tempistiche vanno da 2 ore (per un test rapido) a 8 ore (per test più lunghi, con discussioni e suggerimenti per migliorare il gioco). Questo modello facilita il coinvolgimento di un ampio numero di giovani per uno stesso gioco.

PARTECIPANTI

Prevalentemente studenti di istituti superiori o università (per i quali la partecipazione è obbligatoria), o utenti di centri giovanili.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Youth worker (membri dello staff) di ONG, insegnanti, esperti di game design o grafici professionisti, professionisti di centri giovanili e volontari.

STRUTTURA

Progetto per sviluppare un unico gioco, con il coinvolgimento dei giovani alla fase di test e miglioramento dei contenuti dello stesso. Tutte le attività sono guidate dai promotori del progetto.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Prevalentemente membri dello staff di ONG e professionisti dei centri e degli istituti coinvolti.

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

The forest tribe