



MISTO



Contesti educativi formali



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi formali (istituti superiori o università) e in contesti educativi non-formali, in cui i giovani partecipano ad alcune fasi dello sviluppo di un unico gioco educativo relativo a tematiche prestabilite dai promotori del progetto. Se il progetto è sviluppato da scuole o università, l'argomento del gioco è relativo al corso di studi. L'obiettivo principale del progetto è quello di sviluppare le competenze dei giovani relative all'inclusione, e 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

Ciascun progetto ha una struttura diversa (lavoro in piccoli gruppi, lavoro individuale con sistema di feedback, divisione dei compiti con scadenze precise...) all'interno di un processo guidato. Le tempistiche sono molto variabili: da 4 ore (per la creazione rapida e il test di contenuti) fino a 1 intero semestre (compreso un corso di formazione per sviluppare le dinamiche di gioco). Con questo modello viene sviluppato un solo gioco che mette in connessione le competenze accademiche degli studenti con un tema di rilevanza sociale.

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 sviluppato in istituti superiori, università o centri giovanili, con un'ampia varietà di attività (corsi di formazione, laboratori, lavoro individuale, gruppi di lavoro...).

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

