



# FORMATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, ai quali i giovani partecipano per creare uno o più prototipi di giochi. I giovani sono coinvolti in tutte le fasi del processo di creazione e sviluppo del gioco, ma il progetto non include la successiva fase di disseminazione e diffusione dei giochi realizzati. L'obiettivo del progetto è principalmente quello di apprendere e sperimentare attivamente il processo di creazione di un gioco.



● Giovani coinvolti    ● Giovani non coinvolti



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

## SVILUPPO

Si lavora in piccoli gruppi tramite processi partecipativi guidati e pianificati. I partecipanti sono profondamente interessati ad apprendere come creare un gioco che possano utilizzare in progetti futuri. Ogni gruppo crea un gioco diverso, tipicamente fermandosi alla forma di un prototipo. In molti casi, manca una fase strutturata di test dei prototipi (o è molto breve) e non ci si concentra sulla disseminazione del prodotto finale. Il tempo dedicato allo sviluppo del gioco è limitato e programmato: da 8 giorni a 9 mesi, a seconda della struttura del progetto.

### PARTECIPANTI

Giovani con diversi profili a seconda delle tematiche affrontate dal singolo progetto.

### ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Youth worker (membri dello staff) di ONG, e formatori esperti.

### STRUTTURA

Corsi di formazione ai quali i giovani partecipano per via di un loro interesse specifico nella tematica, nel potenziale dei giochi come risorsa educativa, o nel processo di creazione di un gioco.

### SUPPORTO E TUTORAGGIO

Facilitatori e formatori esperti per sessioni di formazione specifiche.

### 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

Roll the Dice  
Escape Room Bullying  
Ludoratory