



# TRASFORMATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, ai quali i giovani partecipano con l'obiettivo prefissato di creare uno o più giochi. I giovani sono coinvolti in tutte le fasi di sviluppo del gioco o giochi. L'obiettivo principale di progetti di questo genere è quello di apprendere come si sviluppa un gioco dalla a alla zeta, sviluppare le competenze dei partecipanti e creare uno o più giochi che promuovano 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, ognuno responsabile della creazione di un gioco, mettendo in campo le proprie conoscenze e competenze per realizzarne e verificarne i contenuti. Tempo specifico assegnato per la realizzazione dei giochi, combinando teoria e pratica: da 3 giornate di lavoro a 2 mesi. I partecipanti si sentono personalmente coinvolti dai temi e dagli obiettivi del gioco, perciò è essenziale che alla fine del progetto si producano dei giochi testati e pienamente giocabili, e che questi vengano effettivamente giocati con altri gruppi di partecipanti.

### PARTECIPANTI

Prevalentemente membri di ONG, utenti di centri giovanili o studenti (scuole secondarie e università). Profili eterogenei, a seconda del target specifico del progetto.

### ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Volontari e youth worker (membri dello staff) di ONG o istituzioni coinvolte, e formatori esperti.

### STRUTTURA

Tipicamente, corsi di formazione o laboratori con programmi prestabiliti. Questo modello offre formazione specifica sul potenziale dei giochi e dell'apprendimento basato sul gioco, sulla creazione di giochi, e sulle tematiche generali che i giochi affronteranno.

### SUPPORTO E TUTORAGGIO

Uno o più facilitatori e formatori esperti. Le relazioni che si creano tra i partecipanti membri del gruppo sono importanti quanto il risultato finale (ovvero il gioco).

### 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

