



TRASFORMATIVO



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

