



KONSULTACINIS



Formaliojo
ugdymo aplinka



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami formaliojo ir neformaliojo ugdymo aplinkoje, kai jaunuoliai dalyvauja tik žaidimo testavimo etape (į kurį juos įtraukia projekto vykdytojai). Pagrindinis projekto tikslas – sukurti žaidimą, skatinantį jaunimo socialinę įtrauktį.



Įtraukti jaunuoliai



Neįtraukti jaunuoliai



Pagrindinis tikslas



Antrinis tikslas



Nėra tikslo

PROCESAS

Projekto metu kuriamas unikalus ir specifinis žaidimas, kurio kūrimo procesą organizuoja projektą parengusios organizacijos. Jaunuoliai dalyvauja atskirose sesijose, per kurias išbandomas žaidimas ir gaunamas grįžtamasis ryšys apie žaidimo mechaniką, temą, turinį ir visų elementų sinergiją. Žaidimo kūrimas trunka nuo 2 valandų (greitiems testams ir atsiliepimams) iki 8 valandų (su ilgu testavimu, diskusijomis ir pasiūlymais žaidimo tobulinimui). Šis modelis suteikia galimybę įtraukti daug jaunuolių ir atliepti jų poreikius toje pačioje žaidimo koncepcijoje.

DALYVIAI

Dažniausiai moksleiviai, kuriems dalyvavimas yra privalomas, arba jaunimo centro lankytojai.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai), žaidimų kūrimo ar grafinio dizaino ekspertai, jaunimo centrų specialistai ir savanoriai.

STRUKTŪRA

Projektas yra skirtas sukurti vieną unikalų žaidimą. Jaunimas dalyvauja testavimo arba žaidimo turinio tobulinimo etape. Visoms veikloms vadovauja projekto vykdytojai.

PALYDĖJIMAS

Dažniausiai nevyriausybinių organizacijų darbuotojai ir dalyvaujančių centrų savanoriai.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

Kūrybiškumas	●○○○○
Atsparumas	●●●○○
Problemų sprendimas	●●●○○
Prisitaikymas	●○○○○
Komunikacija	●●●●●
Kritinis mąstymas	●●●●●

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

Bendradarbiavimas	●●●○○
Įsitraukimas	●●○○○
Pagarba	●●●●○
Empatija	●●●○○
Demokratinis sprendimų priėmimas	●●●●●
Aktyvaus pilietiškumo praktika	●●○○○

PAVYZDŽIAI

