



PROGRAMINIS



Formaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami formaliojo ugdymo institucijose (mokyklose, universitetuose ir kt.). Jaunimas kuria žaidimų prototipus, kurių temos yra susijusios su ugdymo programos turiniu. Jaunuoliai dalyvauja visose žaidimo kūrimo proceso etapuose, tačiau sukūrus žaidimą jo sklaida dažniausiai nėra vykdoma. Pagrindinis projekto tikslas – ugdyti jaunuolių gebėjimus, susijusius su įtrauktimi, ir pažinti pasirinktą ugdymo programos temą.



Įtraukti jaunuoliai



Neįtraukti jaunuoliai



Pagrindinis tikslas



Antrinis tikslas



Nėra tikslo

PROCESAS

Darbas bendradarbiaujant mažose grupėse vadovaujamame ir suplanuotame procese. Kiekviena grupė kuria žaidimo prototipą, dažniausiai praleidžiant žaidimo testavimo ir sklaidos etapus. Didžiausias dėmesys skiriamas mokinių ugdymo programose nurodytų gebėjimų, žinių ir kritinio mąstymo socialiai aktualiomis žaidimų temomis ugdymui. Šias temas atrinka rengėjai, kurie dažniausiai yra vidurinės mokyklos. Žaidimo kūrimo etapas yra gana trumpas – 3–6 mėnesiai, prisitaikant prie mokslo metų tvarkaraščio.

DALYVIAI

Dažniausiai moksleiviai, kuriems dalyvavimas yra privalomas.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai) ir ekspertai-programuotojai ar grafikos dizaineriai.

STRUKTŪRA

Projektai įgyvendinami vidurinėse mokyklose arba universitetuose, padedant profesionalams ir dalyvaujant jaunimui.

PALYDĖJIMAS

Mokytojai ir grupių fasilitatoriai.

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

