



FORMUOJAMASIS



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami neformaliojo ugdymo aplinkoje, kurioje jaunuoliai įtraukiami į vieno ar kelių žaidimų prototipų kūrimą. Jaunuoliai dalyvauja visuose žaidimo kūrimo procesuose, tačiau projekte nėra numatyta sukurti žaidimo sklaidą. Pagrindinis projekto tikslas – mokytis ir eksperimentuoti kuriant žaidimą.



Įtraukti jaunuoliai



Neįtraukti jaunuoliai



Pagrindinis tikslas



Antrinis tikslas



Nėra tikslo

PROCESAS

Darbas bendradarbiaujant mažose grupėse su vadovaujama ir planuojama dalyvavimu. Dalyviai yra labai suinteresuoti išmokyti kurti žaidimus ir kaip juos panaudoti ateities projektuose. Kiekviena maža grupė kuria skirtingą žaidimą, kuris paprastai tampa prototipu. Daugeliu atvejų ilgas testavimo etapas yra praleidžiamas. Taip pat nesikoncentruojama į žaidimo sklaidą. Kūrimo laikas yra ribotas ir suplanuotas: nuo 8 dienų iki 9 mėnesių, priklausomai nuo projekto struktūros.

DALYVIAI

Labai įvairių profilių jaunuoliai, priklausomai nuo projekto temos.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Nevyriausybinių organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai) ir ekspertai-mokymų vadovai.

STRUKTŪRA

Mokymo kursai, kuriuos jauni žmonės pasirenka dėl jiems įdomios tematikos (paprastai tai būna kursai apie žaidimų kaip mokomosios priemonės pritaikymą ar patį žaidimo kūrimo procesą).

PALYDĖJIMAS

Grupės fasilitatoriai ir ekspertai-mokymų vadovai konkrečiose mokymų sesijose.

ASMENINIAI GEBĖJIMAI

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

SOCIALINIAI IR PILIETINIAI GEBĖJIMAI

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

PAVYZDŽIAI

