



MIŠRUSIS



Formaliojo
ugdymo aplinka



Neformaliojo
ugdymo aplinka

Projektai yra įgyvendinami formaliojo ugdymo įstaigose (vidurinėse mokyklose ar universitetuose) ir neformaliojo ugdymo aplinkoje. Jaunimas dalyvauja tam tikrose edukacinio žaidimo, susijusio su projekto vykdytojų pasirinkta tema, kūrimo etapuose. Jei projektas kuriamas formaliojo ugdymo įstaigoje, žaidimo tema yra susijusi su ugdymo programa. Pagrindinis projekto tikslas – ugdyti jaunuolių gebėjimus, susijusius su įtrauktimi, ir sukurti žaidimą, skatinantį jaunimo socialinę įtrauktį.



● Įtraukti jaunuoliai ● Neįtraukti jaunuoliai



● Pagrindinis tikslas ● Antrinis tikslas ● Nėra tikslo

PROCESAS

Galimi skirtingi žaidimo kūrimo procesai: darbas bendradarbiaujant mažose grupėse, individualus darbas su grįžtamoju ryšiu, užduočių pasiskirstymas nustatant terminus ir kt.). Šie procesai organizuojami pagal projekto vykdytojų numatytą planą ir jiems vadovaujant. Žaidimo kūrimo laikotarpis gali būti nuo 4 valandų (greitam turiniui sukurti ir (arba) atlikti testavimą) iki 6 mėnesių (įskaitant mokymus apie žaidimo dinamiką). Šiame modelyje kuriamas vienas žaidimas, susiejantis gebėjimus pagal ugdymo programą ir konkrečią socialiai aktualią temą.

DALYVIAI

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

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

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

STRUKTŪRA

Projektai yra įgyvendinami vidurinėse mokyklose, universitetuose ar jaunimo centruose, pasitelkiant įvairaus pobūdžio veiklą: mokymus, dirbtuves, individualų arba grupinį darbą.

PALYDĖJIMAS

Nevyriausybinių organizacijų darbuotojai, dalyvaujančių centrų specialistai.

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

