



PARENTAS BENDRADARBIAVIMU



Neformaliojo
ugdymo aplinka

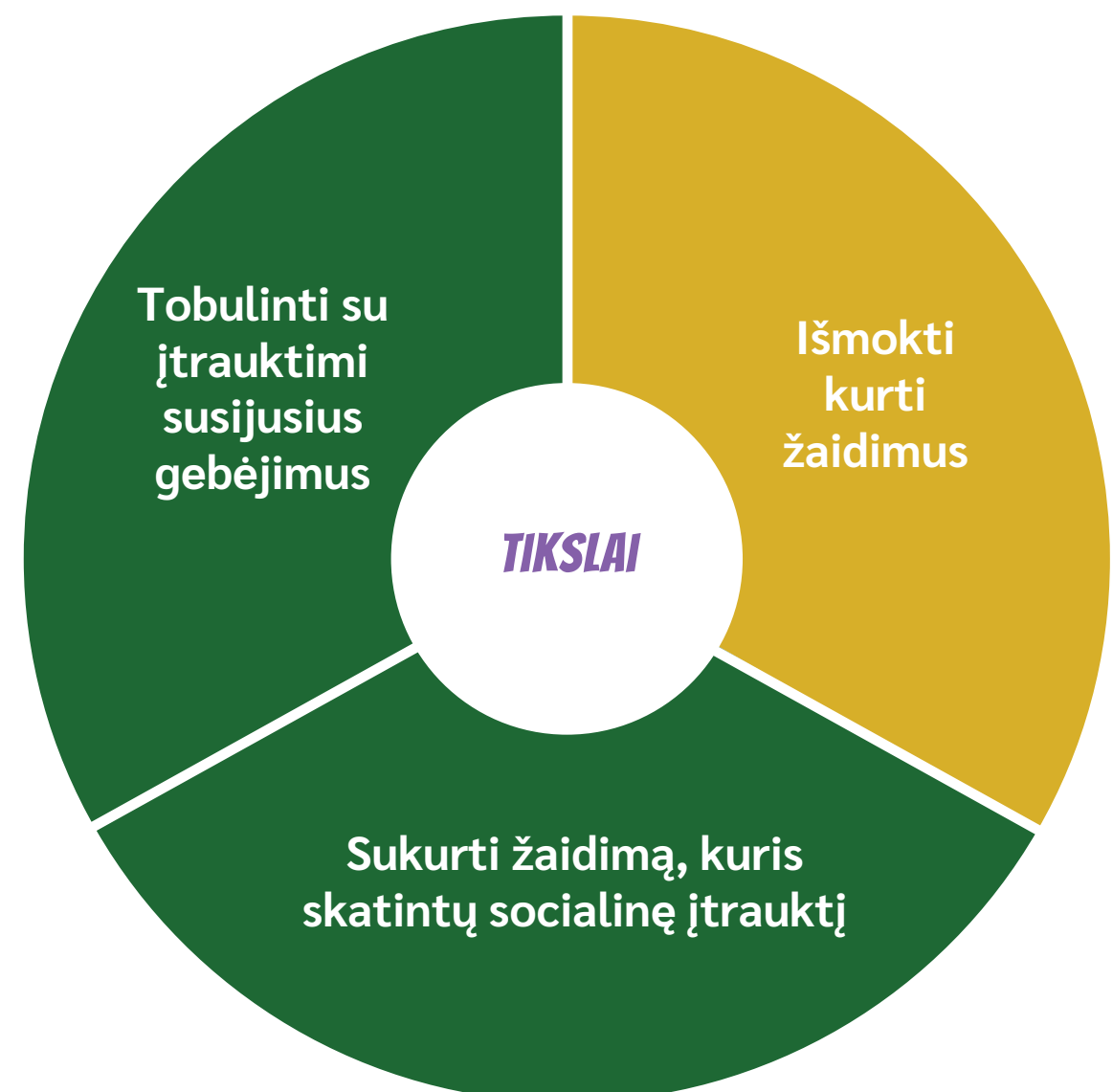
Projektai yra įgyvendinami neformaliojo ugdymo aplinkoje, kurioje jaunuoliai įtraukiami į tam tikrus unikalaus edukacinio žaidimo kūrimo etapus, susijusius su projekto vykdytojų pasirinkta tema. Pagrindinis projekto tikslas – dalyvių gebėjimų, susijusių su įtrauktimi, ugdymas ir žaidimo, kuris skatintų jaunimo socialinę įtrauktį ir transformaciją, kūrimas.



Įtraukti jaunuoliai



Neįtraukti jaunuoliai



Pagrindinis tikslas



Antrinis tikslas



Nėra tikslo

PROCESAS

Bendradarbiavimu grindžiamas darbas su vadovaujamu ir planuojamu dalyvavimu. Tam tikrais atvejais į projektą įtraukiami mokymai apie žaidimo dinamikos ar turinio kūrimą. Labai ilgas kūrimo laikas: 15–20 mėnesių, per kuriuos skirtingos dalyvių grupės kuria ir testuoja vieną unikalų žaidimą. Žaidimo temą parenka projekto vykdytojai. Testavimo etapas tokia pat svarbi proceso dalis, kaip ir žaidimo naudojimas ir sklaida.

DALYVIAI

Dažniausiai nevyriausybinių organizacijų nariai, jaunimo centrų lankytojai ir jaunuoliai.

KITI DALYVAUJANTYS SUBJEKTAI

Organizacijų jaunimo darbuotojai (darbuotojai), dalyvaujančių institucijų specialistai (žaidimui kurti ir testuoti), profesionalai, kurie sukurs žaidimą, ir tam tikrais atvejais ekspertai-mokymų vadovai.

STRUKTŪRA

Projektą įgyvendina profesionalai (asmenys, organizacijų ir institucijų darbuotojai, jaunimo centrų darbuotojai). Jaunuoliai dalyvauja konkrečiose užduotyse ir etapuose.

PALYDĖJIMAS

Grupės fasilitatoriai ir nevyriausybinių organizacijų darbuotojai.

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

