



EuropAlien

Mer, 21/09/2016 - 17:58 -- Sergio Giovanni Urso

Durata:

120+ min

Argomenti affrontati :

L'inclusione sociale

Partecipazione

Sviluppo personale

Lo strumento educativo si presenta nella forma di un gioco da tavolo e sviluppa le capacità personali e sociali dei partecipanti attraverso l'approfondimento delle otto priorità della Strategia Europea della Gioventù (2009-2018) secondo modalità ludiche.

Finalità:

EuropAlien è stato creato nell'ambito del Training Course Europeo "Play4Change", nato per sviluppare le 8 priorità della Strategia della Gioventù anche nei contesti giovani più difficili.

Metodologia:

Frutto di un lavoro collettivo durante il training course europeo Play4Change, utilizza nello stesso strumento diverse metodologie e tiene in considerazione la necessità di essere uno strumento il più possibile aperto a tutte le utenze. Sviluppato per contribuire all' aumento delle competenze sociali dei giovani in contesti svantaggiati, EuropAlien è attrattivo anche per un pubblico giovanile dell' agio. L'educazione non formale è il metodo principe utilizzato da questo board game. Interessante è anche che l'impianto del gioco che è basato su uno schema collaborativo tra i giocatori. Non bisogna sottovalutare l'aspetto con cui il gioco si presenta: esso infatti non sfigura rispetto ad altri giochi presenti sul mercato grazie all'ottima grafica e alla qualità dei materiali dal punto di vista della realizzazione pratica finale ottenuta. E' possibile altresì utilizzare una versione stampabile del gioco ed utilizzare al posto delle pedine ed item energia semplici materiali di recupero, il gioco così si apre anche ai contesti più poveri o precari. Inclusione e collaborazione, valorizzazione della diversità in un'ottica di salvaguardia dei beni comuni sono tematiche che nel gioco prendono forma in strategie e soluzioni. Incontri strategici nel quartier generale chiamano i giovani a riflettere nella simulazione del meeting strategico per affrontare la prossima missione. I nomi stessi dei personaggi che popolano il gioco non suggeriscono un genere di appartenenza ma solo una qualità o competenza prevalente del personaggio. Il metodo inclusivo dell'educazione non formale permea lo strumento in ogni fase, futuribile ma già presa in considerazione una versione per non vedenti.

Materiali e risorse:

Il gioco si presenta in una scatola contenente:- 1 mappa di gioco- 1 mazzo di carte EVENTI- 1 mazzo di carte PAESI- 1 mazzo INCONTRI STRATEGICI- TUNNELS- 2 tipi di PUNTI ENERGIA- CARTE PERSONAGGIO- quartier generale

Rating:

Average: 4.1 (8 votes)

Source URL: <https://educationaltoolsportal.eu/educationaltoolsportal/it/tools/europalien>