

Ravalgames

Digital Inclusion · Good practice · Espagne · Local

Score de qualité : 56/100

Niveau de preuve : Descriptive / self-reported

Résumé

L'objectif de base était d'améliorer les compétences sociales, la confiance en soi et l'autonomie des participants, en stimulant le dialogue interculturel avec les différents agents contribuant au projet. Les jeunes impliqués mènent des entrevues et des interactions sociales avec d'autres agents locaux

Dimensions clés

Dimension	Score
Innovation level	4/5
Sustainability (ongoing)	0/1
Evaluation evidence	0/1
Demonstrated reach	1/1
Documented learning	1/1

Évalué par MEDICI consortium

Sources de données

[MEDICI / Digital Inclusion Atlas](#) — consulté le 2026-06-14

[Practice website](#) — consulté le 2026-06-14

Citer — Evidoria. *Ravalgames*. ID persistant : f49b3cf9-33e7-4102-b5e6-c009b7a2bfc2.