

# VIDEOGAME E GAMIFICATION PER L'INCLUSIONE DIDATTICA

VIENI A CONOSCERE IL PROGETTO COMPRENDO A PLAY 2021

**MODENA PLAY**  
**SABATO 4 SETTEMBRE | ORE 10.00**  
**QUARTIERE FIERISTICO | SALA 100**

**COMPRENDO**  
educational game



Una tavola rotonda dedicata al ruolo che hanno, e che potranno avere nel prossimo futuro, le tecnologie legate ai videogame e alla gamification come elementi chiave per supportare i processi di inclusione didattica degli studenti con bisogni educativi speciali. Nel corso dell'appuntamento verranno presentate e discusse esperienze dirette, ma verranno anche presentati punti di vista sulle future applicazioni di queste tecnologie, permettendo agli interlocutori di confrontarsi in modo aperto e informale su un tema così rilevante.

## AGENDA

### Saluti

*Federico Bergenti*, Future Technology Lab Università di Parma

### Tavola rotonda

*Tullio Maccarrone*, Presidente Anastasis Soc. Coop. Soc.

*Tiziana Mancini*, Docente Università di Parma

*Daniele Barca*, Dirigente Scolastico Istituto Comprensivo 3 di Modena

*Roberto Bondi*, Coordinatore Ufficio Scolastico Regionale Emilia-Romagna, Servizio Marconi T.S.I.

**Coordina:** *Ettore Tazzioli*, Direttore TRC

**ISCRIZIONE OBBLIGATORIA: [HTTPS://BIT.LY/COMPRENDO040921](https://bit.ly/comprendo040921)**

In applicazione del DL 23 luglio 2021, n. 105, articolo 3, l'accesso ai padiglioni della FIERA PLAY è consentito esclusivamente alle persone munite di Green Pass COVID-19. La disposizione non si applica ai minori di 12 anni e ai soggetti esenti che devono presentare idonea certificazione medica. Sarà inoltre richiesto un documento di riconoscimento.

PARTNER



IMPRESE



Regione Emilia-Romagna



Fondo per lo Sviluppo e la Coesione