

www.progettocomprendo.it

COMPRENDO

educational game

Dato del MIUR
relativo all'A.S.
2017/2018

La percentuale degli alunni con disabilità certificata e disturbi degli apprendimenti sul totale degli alunni è pari in media al 3,1%*, in aumento rispetto agli anni precedenti a fronte del totale degli alunni.



L'ambito di svantaggio risulta più ampio se si considerano anche gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), che comprendono anche situazioni di disagio socioculturale e di integrazione, difficoltà comportamentali ecc., di cui tuttavia non sono disponibili dati.

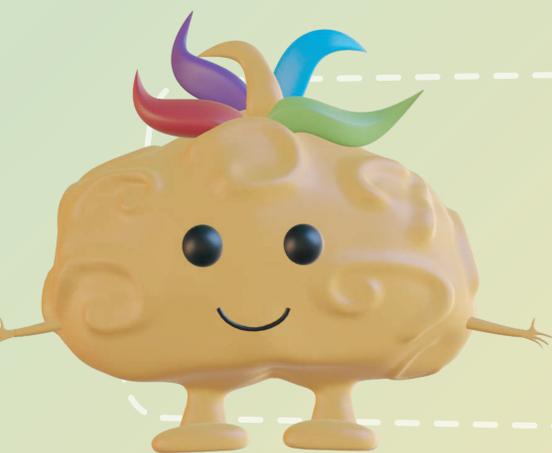


COMPRENDO
sviluppa il prototipo di una piattaforma per realizzare videogame a supporto di percorsi di inclusione didattica e formativa attraverso il potenziamento delle Funzioni Esecutive.



COMPRENDO

vuole creare un modello di intervento inclusivo dedicato a tutti i bambini e ragazzi, finalizzato al potenziamento delle Funzioni Esecutive, considerate un denominatore comune sia per l'apprendimento che per l'interazione sociale, ma anche fattore protettivo per le condizioni di rischio o disabilità.



PUNTI DI FORZA

Grazie al gaming e alle altre attività educative previste sarà possibile analizzare il bisogno educativo secondo una diversa chiave di lettura, contestualmente potenziare le Funzioni Esecutive e lavorando sulle capacità autoriflessive e metacognitive dei ragazzi coinvolti, nonché monitorare tale evoluzione.



Future Technology Lab
UNIVERSITÀ DI PARMA



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
CENTRO INTERDIPARTIMENTALE
PER LE SCIENZE DELLA SALUTE
E LE TECNOLOGIE PER LA SALUTE



MechLav
Laboratorio per la Meccanica Avanzata



UNIVERSITÀ DI PARMA
Il mondo che ti aspetta



DEMOCENTER



ANASTASIS



Humarker



ECIPAR
FORMAZIONE