



Tutti questi aspetti, insieme alle attività di gioco in presenza previste all'interno del percorso, mirano a favorire la generalizzazione di quanto appreso anche alle situazioni di vita quotidiana.

Il compito del bambino, all'interno del percorso, è quello di aiutare Ello, il protagonista del gioco, ad esplorare il suo mondo. Il mondo è uno scenario urbano suddiviso in quartieri, uno per ogni funzione esecutiva da allenare, che si sbloccano al superamento di una serie di sfide.

All'ingresso in ogni quartiere, brevi video guidano i momenti di riflessione meta-cognitiva. Nei quartieri si trovano le stanze scrigno, che propongono le attività mirate al potenziamento delle funzioni esecutive.



[www.progettocomprendo.it](http://www.progettocomprendo.it)

# COMPRENDO

educational game

**Componenti tecnologiche**  
**PER** l'inclusione **EN**ella **Didattica**  
e nella **formazione**



Il progetto nasce con l'obiettivo di realizzare **COMPRENDO**, una piattaforma tecnologica e metodologica che consenta di semplificare le attività di progettazione e di realizzazione di videogame da utilizzare in percorsi formativi e di inclusione.

La piattaforma **COMPRENDO** offre un insieme di linee guida per la costruzione di videogame che sostengano percorsi formativi e di inclusione attraverso componenti tecnologiche innovative, anch'esse parte integrante della piattaforma.



I videogame progettati e realizzati mediante la piattaforma **COMPRENDO** mirano al potenziamento delle funzioni esecutive. In particolare, mirano al miglioramento:

- dell'inibizione e del controllo dell'interferenza, che si riferiscono alla capacità di non farsi distrarre da stimoli non utili ma anche la capacità di sopprimere comportamenti automatici e impulsivi
- della memoria di lavoro, che permette il mantenimento e l'elaborazione attiva delle informazioni nella memoria
- della flessibilità cognitiva, che è la capacità di adattarsi a nuovi compiti in maniera rapida e flessibile.



Con l'obiettivo di validare la piattaforma **COMPRENDO** è stato realizzato il prototipo di un videogame dedicato ai bambini dai 6 ai 12 anni: "Il Mondo degli Elli".

Il **Mondo degli Elli** è un vero e proprio percorso di potenziamento delle funzioni esecutive dedicato ai bambini dai 6 ai 12 anni che mira a essere:

- ecologico, proponendo, anche all'interno del videogame, esercizi calati in contesti e situazioni di vita quotidiana
- inclusivo, favorendo la socializzazione e la cooperazione durante l'esecuzione del percorso
- auto-adattivo, calibrando le richieste alle prestazioni di ogni bambino
- meta-cognitivo, permettendo momenti di riflessione guidata sulle strategie utilizzate per affrontare le sfide proposte.