

COMPRENDO

Videogiochi educativi per l'inclusione

COMPRENDO è un progetto che mira a fornire alla filiera di aziende e centri di ricerca coinvolti, e ad altri in futuro, una piattaforma tecnologica e metodologica pensata per supportare percorsi di inclusione in ambito educativo e formativo mediante videogiochi. La piattaforma COMPRENDO permetterà di realizzare in modo veloce ed efficace vari tipi di videogiochi che potranno essere poi utilizzati per supportare percorsi di inclusione educativa attraverso il potenziamento delle Funzioni Esecutive dei bambini e dei ragazzi che utilizzeranno i videogiochi.

CON INTERVENTI DI

- **Federico Bergenti, Future Technology Lab, Università di Parma**
- **Dimitris Argiropoulos, DUSIC, Università di Parma**
- **Sergio Messina, Associazione Italiana Dislessia**
- **Tullio Maccarrone, Anastasis Soc. Coop. Soc.**
- **Luca Foschini, CIRI ICT, Università di Bologna**
- **Nicola Prodi, MechLav, Università di Ferrara**

COMPRENDO

educational game

Registrati

PARTNER



Regione Emilia-Romagna



MechLav



UNIVERSITÀ DI PARMA

AZIENDE



CADIAI
COOPERATIVA SOCIALE



IN COLLABORAZIONE CON



TECNOPOLO MODENA