

DIDATTICA INNOVATIVA PER L'INCLUSIONE E LO SVILUPPO COGNITIVO

WEBINAR
MARTEDÌ 1 FEBBRAIO
ORE 16.00 - 18.00



L'inclusione degli studenti con bisogni educativi speciali è una sfida di grande rilevanza per il mondo della scuola. A questa sfida il progetto Comprendo ha cercato di proporre risposte attraverso l'utilizzo delle tecnologie dei videogame e della gamification. Nel webinar verrà presentato il videogame realizzato per migliorare l'inclusione e lo sviluppo cognitivo in ambito scolastico e verrà presentata l'esperienza degli insegnanti che hanno potuto già utilizzare il videogame a scuola.

AGENDA

Saluti di benvenuto

Elisabetta Maini, Regione Emilia-Romagna
Massimo Garuti, Clust-ER Create
Francesco Blumetti, Fondazione Democenter

Il progetto Comprendo

Federico Bergenti, Future Technology Lab Università di Parma
Tiziana Mancini, Università di Parma

Demo: Il Mondo degli Elli

Impatto del progetto Comprendo sulle imprese partner e prospettive future

Paolo Salvatori, Humarker Srl
Tullio Maccarrone, Cooperativa Sociale Anastasis
Intervento di docenti coinvolti nel progetto

Q&A e chiusura dei lavori

Modera: Francesco Blumetti, Fondazione Democenter

ISCRIZIONE OBBLIGATORIA: [HTTPS://BIT.LY/COMPRENDO010222](https://bit.ly/comprendo010222)
PER MAGGIORI INFORMAZIONI: [HTTPS://PROGETTOCOMPRENDO.IT/](https://progettocomprendo.it/)

PARTNER



IMPRESE

