

L'EUROPA È QUI

Emilia-Romagna
facciamo
la differenza.

Grazie ai Fondi europei qui le persone realizzano i loro progetti.

Scopri tutte le storie su www.regione.emilia-romagna.it/europa-qui

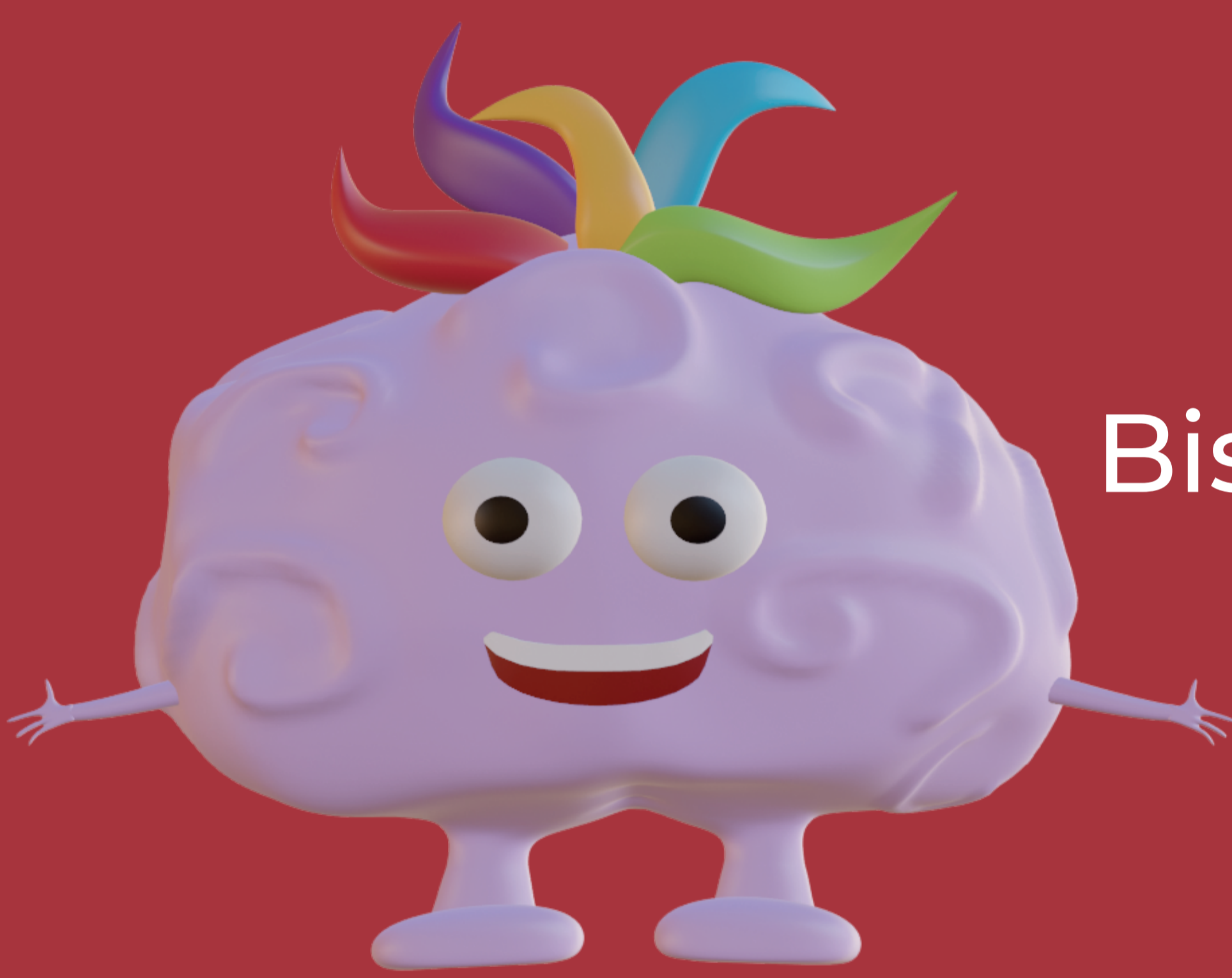


COMPRENDO

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 di una diminuzione 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 lavorando sulle capacità autoriflessive e metacognitive dei ragazzi coinvolti, nonché monitorare tale evoluzione.



PARTNER

