

SABATO 4 SETTEMBRE ORE 10.00

VIDEOGAME E GAMIFICATION PER L'INCLUSIONE DIDATTICA

VIENI A CONOSCERE IL PROGETTO COMPRENDO A PLAY 2021

COMPRENDO
educational game

Una tavola rotonda dedicata al ruolo che hanno, e che potranno avere nel prossimo futuro, le tecnologie legate ai videogame e alla gamification come elementi chiave per supportare i processi di inclusione didattica degli studenti con bisogni educativi speciali. Nel corso dell'appuntamento verranno presentate e discusse esperienze dirette, ma verranno anche presentati punti di vista sulle future applicazioni di queste tecnologie, permettendo agli interlocutori di confrontarsi in modo aperto e informale su un tema così rilevante.

PARTNER



IMP RESE

