

DISLESSIA: TECNOLOGIE COMPENSATIVE E INTERVENTI EDUCATIVI

Ambienti virtuali immersivi per la sensibilizzazione sul tema DSA

Paola Angelucci, Piero Cecchini
Fondazione ASPHI



HANDImatica 2012

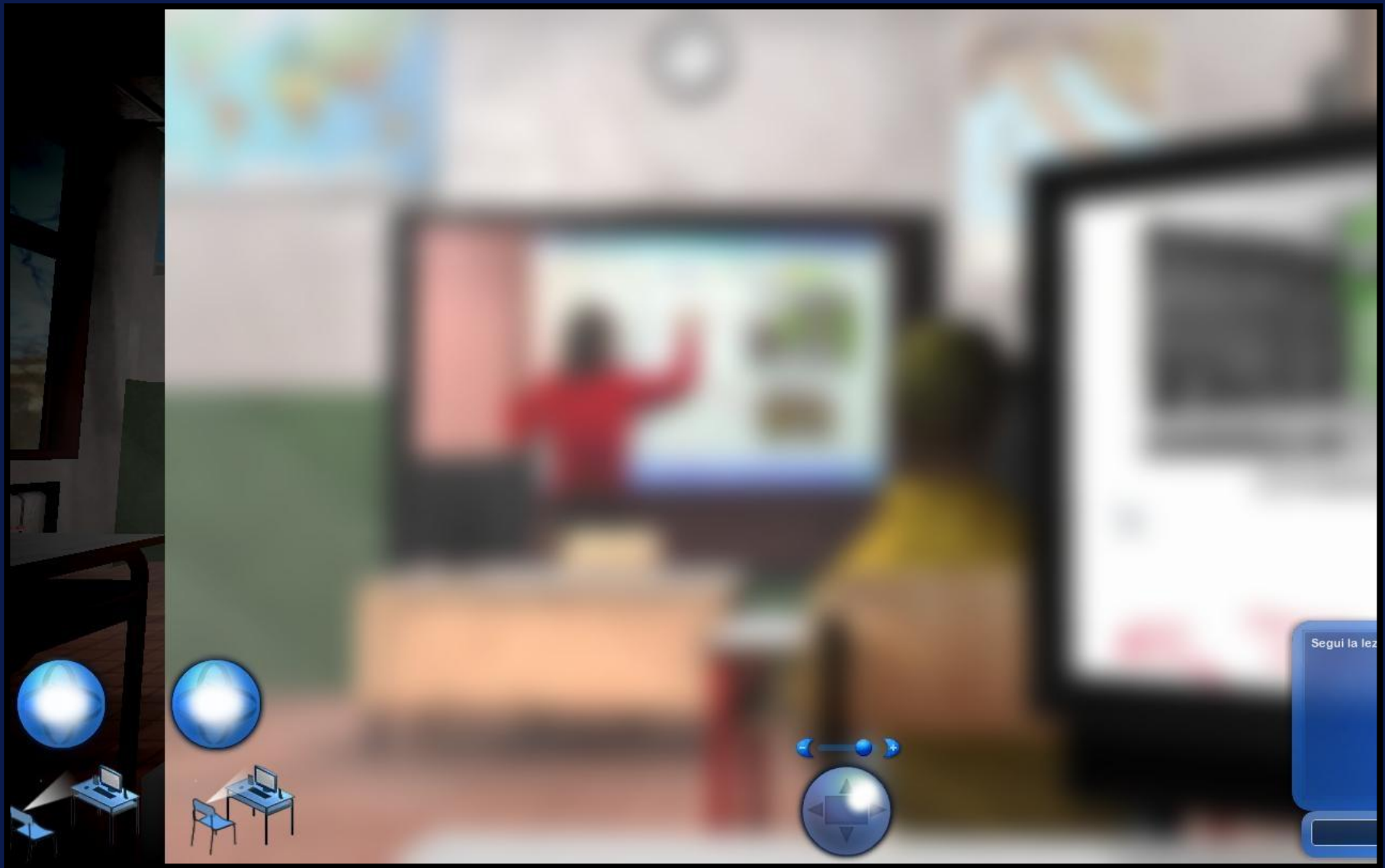
Bologna 22, 23, 24 novembre

Fondazione
ASPHI
Onlus

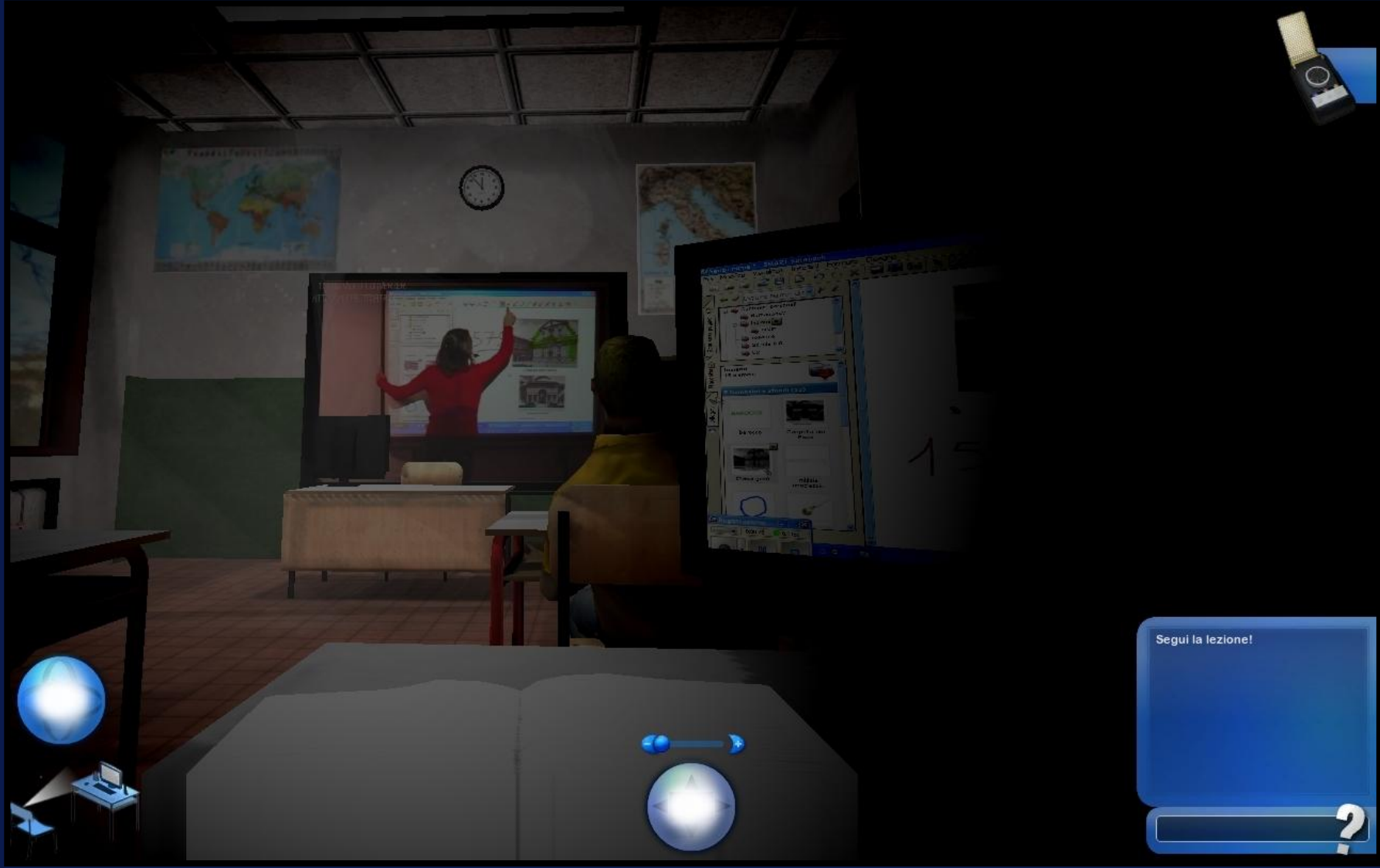


Serious game “ComeSE”





Segui la lez



Segui la lezione!

?

COMESE

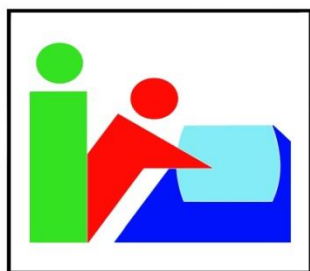
X

ESPLORA GLI AMBIENTI E RIFLETTI

DISTURBI DI APPRENDIMENTO

- LIVELLO 1: simulazione individuale**
- LIVELLO 2: nei panni di uno studente nell'aula digitale**
- PER SAPERNE DI PIU'**

Nato dalla collaborazione



ASPHI
Fondazione Onlus

TiconBlu
Tecnologie per emozioni



FONDAZIONE
IBM ITALIA

Serious game “ComeSE”

Come SE... (fossi nei panni di):

- una persona con difficoltà davanti al computer
- uno studente disabile in un'aula digitale dotata di LIM

Nasce da ...

- Consulenze

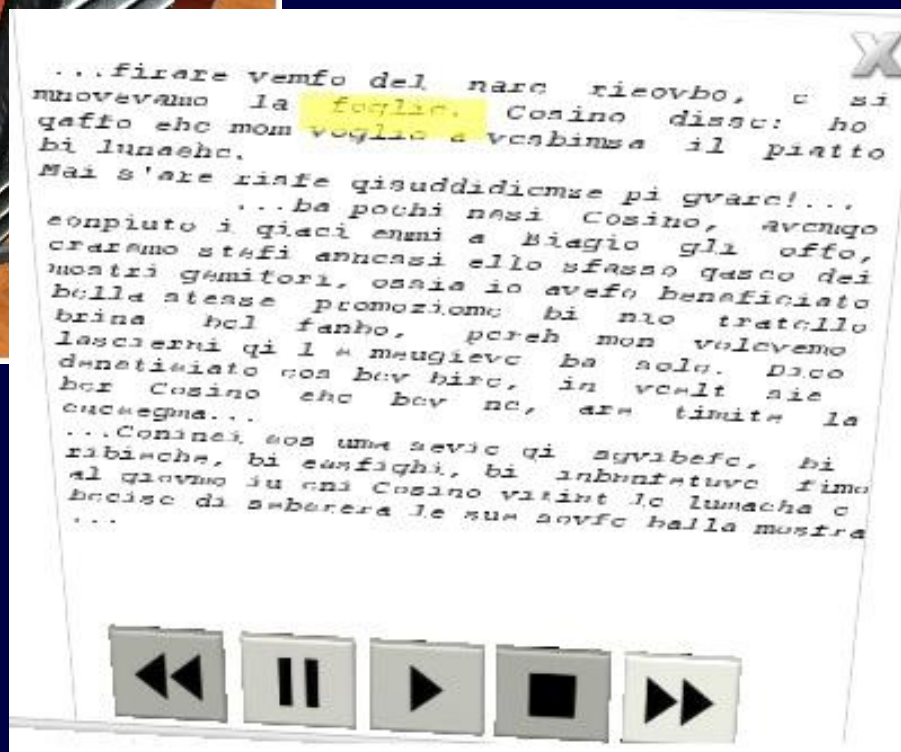


- Percorsi sensibilizzazione /formazione

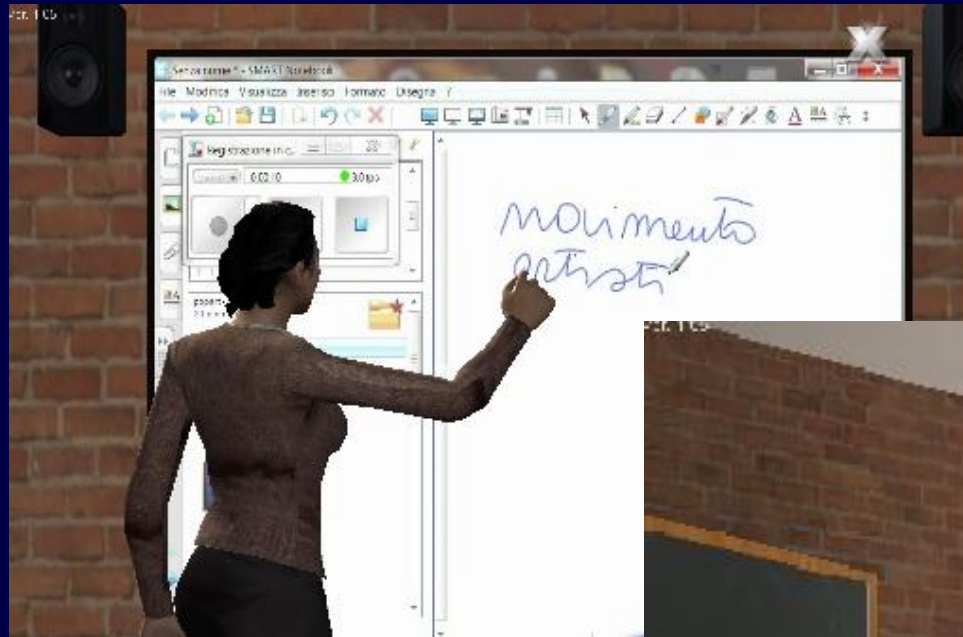


Difficoltà nel leggere i testi

Supporto delle tecnologiche



Ambiente aula con LIM



91.105



lista della spesa
pane 9.5 +
fragole 6.2 =

9.71





Laboratorio permanente

Sala D05 VERDE