

# GameAbility

Percorso formativo esperienziale

Hai mai pensato di utilizzare i **videogiochi** come strumento educativo per studenti con **disabilità**?



**GameAbility** è un progetto che offre ai docenti strumenti innovativi per nuovi approcci didattici inclusivi, coinvolgenti e **basati sul gioco**.



# OBIETTIVI

**Apprendimento innovativo** Contribuirai a creare un protocollo sperimentale per l'apprendimento di studenti con disabilità, basato sulla gamification.

**Collaborazione con gli studenti** Realizzerai e utilizzerai strumenti di gaming pensati e costruiti con il contributo di gruppi classe.

**Inclusività** Avrai modo di favorire il processo di creazione e fruizione dello strumento indipendentemente dalla disabilità.

**Supporto didattico** Scoprirai degli strumenti di supporto per la proposta di apprendimento didattico a studenti con disabilità.

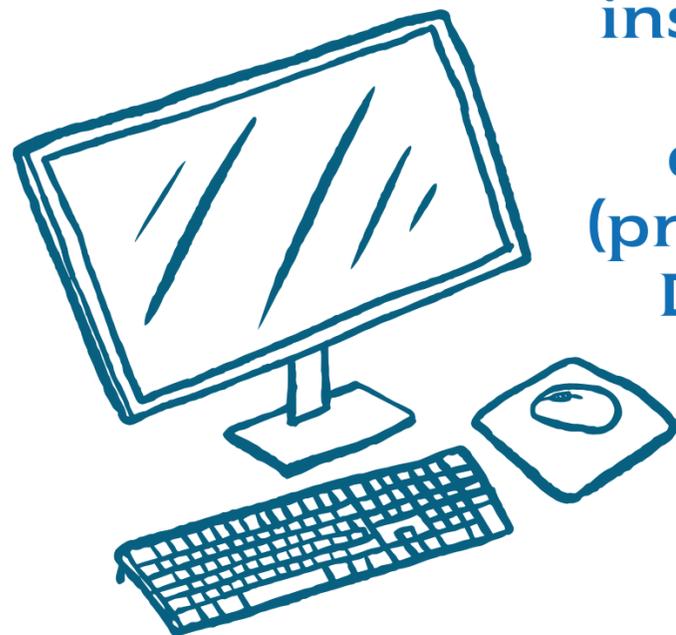
**Formazione per studenti** L'iniziativa permetterà agli studenti di lavorare in piccoli gruppi a dei progetti nell'ambito della gameability.



# TEAM DI FORMAZIONE

## Lorenza Saettone

Docente di filosofia e storia, esperta di instructional design e gamification e dottoranda Unige (presso il dipartimento DIBRIS di Genova)



## Vibrisse Studio

Studio di Produzione Musicale, Graphic Design e Software House esperto di videogiochi



# PROGRAMMA

## 3 incontri di formazione

*13 novembre 2024, 16:00-18:00*

*Da remoto*

Gamification e interventi educativi inclusivi

*22 novembre 2024, 15:00-18:00*

*Da remoto*

Migliorare diverse competenze attraverso il videogioco

*5 dicembre 2024, 15:00-18:00*

*In presenza (Vicenza)*

Progettare un intervento

## Co-progettazione con gli studenti

*10 gennaio 2025, 14:30-18:30*

*In presenza (Vicenza)*

- > Laboratorio sulla trama del gioco e la musica
- > Co-progettazione di docenti e studenti iscritti al percorso
- > Visionaire Studio e altri strumenti per la creazione di avventure grafiche



# ...E INOLTRE

## Il percorso degli studenti non finisce qui!

### Formazione

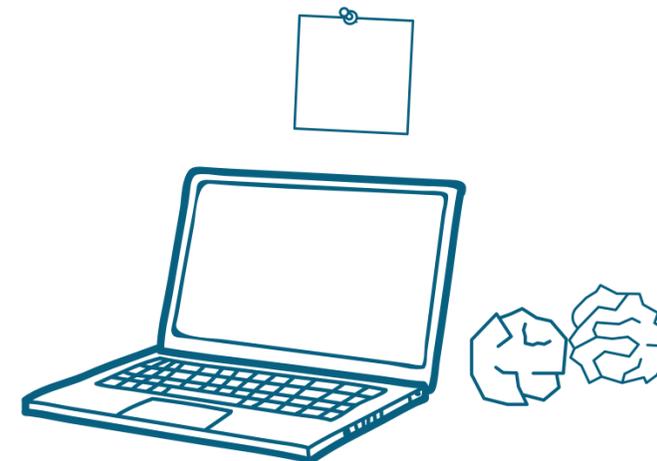
*23-24 gennaio 2025*  
*14:30-18:30*

Creare videogiochi inclusivi e utili a sviluppare delle abilità

### Contest

*Febbraio-Marzo 2025*

Lavoro di gruppo su un proprio progetto e monitoraggio da remoto



### Premiazione

*Aprile 2025*

Presentazione dei lavori e premiazione

Entra in classe con una  
marcia in più per coinvolgere  
i tuoi studenti!



Iscrizioni entro il **12/11/24**

<https://bit.ly/LabDocenti-GirlsAndScience>

