



GAMIFICATION

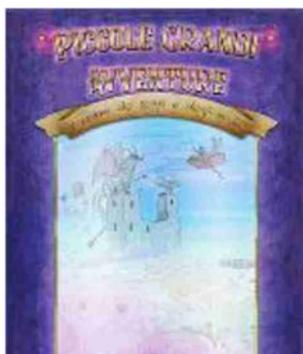
Un gioco di ruolo contro la povertà educativa inventato dagli studenti

Un messaggio forte contro la povertà educativa, per supportare l'apprendimento attraverso il gioco. È quello partito dall'evento Lucca Comics&Games dove è stato presentato il gioco di ruolo 'Piccole Grandi Avventure', co-progettato da bambini e ragazzi, con regole e un'ambientazione originali, il tutto corredato da dieci avventure, per favorire l'apprendimento e accompagnare le fragilità, con uno sguardo

a quelle educative. **Giocare** al posto di studiare? Sì, ma non esattamente. 'Piccole Grandi Avventure', infatti, è un gioco di ruolo a tutti gli effetti, sviluppato all'interno del progetto nazionale 'L'ora di lezione non basta', il cui scopo è quello di trasformare l'approccio didattico in luoghi dove la dispersione scolastica e il disagio sociale sono elevati. **Costruito** dagli studenti di 15 istituti in 9 regioni d'Italia, il gioco si propone

all'attenzione di docenti della scuola primaria e secondaria e, in generale, agli operatori del sociale, ma può essere giocato autonomamente dagli studenti già delle medie. Particolare attenzione è riservata all'inclusione degli studenti con Bes.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Peso: 13%