

Consorzio

Coordinatore



Partners



Ειδικό Σχολείο Λευκωσίας

Seguici su:



<https://autism-fit.eu/>

Co-finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

2023-2-DE04-KA220-YOU-0000178806



Cofinanziato
dall'Unione europea

Unisciti a noi

Per migliorare la consapevolezza dei bisogni dei giovani con disturbi dello spettro autismo, la partnership di

AUTISM-FIT offre ulteriori opportunità di **formazione**, oltre a **workshop** e **festival**.

Le iniziative sono aperte sia ai giovani con autismo che ai volontari/professionisti/genitori.

“La più grande ricchezza è la salute.” – Virgilio



Promuovere l'inclusione e il benessere dei giovani con disturbi dello spettro autistico attraverso l'innovazione digitale (simulazioni di realtà virtuali) e il potenziamento delle competenze dei giovani professionisti

Il progetto:

Il progetto **AUTISM-FIT** promuove la salute, il benessere mentale e fisico nei giovani con disturbi dello spettro autistico grazie all'innovazione digitale (simulazione **RV** e **kit MAKEY MAKEY**) e della gamification.

Inoltre, AUTISM-FIT intende rivolgersi ai professionisti e ai genitori per fornire loro le **competenze** adeguate a supportarli.

I benefici della Gamification:

La **gamification** migliora l'apprendimento aggiungendo meccaniche di gioco nei contesti di apprendimento. I vantaggi includono:

- Sviluppo cognitivo
- Sviluppo fisico
- Creazione di scenari reali
- Apprendimento divertente e interattivo

Le simulazioni in RV:

I giovani con disturbi dello spettro autistico, che saranno al centro di ogni gioco, beneficeranno delle simulazioni in realtà virtuale, le quali richiederanno il completamento di varie attività motorie per promuovere la loro **salute fisica**.



MAKEY MAKEY Kit:

Il kit **MAKEY MAKEY** è uno strumento già esistente che verrà utilizzato per sviluppare diverse abilità nei destinatari del progetto, come **l'immaginazione**, la **creatività** e la **risoluzione dei problemi**.

Il kit punta anche a promuovere abitudini alimentari sane nei giovani con disturbi dello spettro con autismo trasformando qualsiasi oggetto in interfacce sensibili al tatto.

