



A1 - BLOCK 2

Materiale Formativo

**ID-GAMING: SVILUPPO DI
UN PROGRAMMA DI FORMAZIONE PER
IL MIGLIORAMENTO DELLA QUALITÀ DELLA
VITA
DI PERSONE CON DISABILITÀ INTELLETTIVA
ATTRAVERSO I “SERIOUS GAMES”**



ARGOMENTO 2

Impatto della stimolazione cognitiva sulla Qualità di Vita



Esercitiamoci!

Ora vedrai alcune immagini che rappresentano situazioni della vita quotidiana.

- Che cosa raffigura ogni immagine?
- Che funzione cognitive può esserti utile in quelle situazioni?
- Su quale dimensione della Qualità di Vita stai lavorando?

Parliamone insieme!







Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



































Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Great Job!

