PROGRAMMA

8.00 - REGISTRAZIONE

8.45 - Saluti di benvenuto e contributi istituzionali

- Garante per l'infanzia e l'adolescenza della regione Abruzzo - ***Maria Concetta Falivene***
- Referente per l'inclusione dell'USR Abruzzo - ***Daniela Puglisi***
- Referente per l'Ordine degli Psicologi dell'Abruzzo - ***Arturo Tenaglia***

9.30 - 10.30 - Tecnologie digitali a scuola: esperienze didattiche e apprendimento

- Il pensiero degli insegnanti sul digitale dopo l'esperienza della didattica mediata dagli schermi in tempo di Pandemia – ***Maila Pentucci***
- (Ri)animatore digitale: ricezione del ruolo e adempimento all'innovazione – ***Matteo Di Cintio***
- La musica "segmentata": itinerari possibili di gamification inclusiva nella scuola secondaria di primo grado – ***Mauro Cerritelli***

10.30 - 11 - PAUSA

11.00 - 12.00 - Tecnologie digitali a scuola: benessere e apprendimento

- Benessere digitale a scuola – ***Sergio Di Sano***
- Airipa Abruzzo e Molise: esperienze digitali per un supporto ai DSA – ***Caterina Di Michele***
- Prospettive didattiche emerse oltre e attraverso la DAD – ***Maria Paola Ciarelli***

12- 12.45 - Gamification per il benessere e l'impegno civico

- The wellness Game – ***Marco Segatto***
- Imparare giocando si può: promuovere i principi di legalità creando i videogame didattici – ***Monica Mariani e Graziano Fabrizi***

12.45 - 13 - DISCUSSIONE

13 - 14.30 - PAUSA PRANZO

14.30 - 15.30 - DDI e transizione digitale a scuola

- Digital divide e competenze informatiche - ***Angelo Grana***
- Inquiry based learning tra innovazione metodologico-didattica e uso delle tecnologie digitali: un'esperienza della scuola abruzzese – ***Teresa Consiglio***
- Gamification in contesti educativi e innovazione metodologica-didattica – l'esperienza della scuola abruzzese – ***Tiziana Vicentini***

15.30 - 16.30 - Nuove tecnologie digitali e inclusione

- Sistemi di supporto digitali a supporto della popolazione muta – ***Alfredo Di Fiore e Iacopo Di Gregorio***
- Digitale inclusivo – presentazione di un caso – ***Teresa Longo***
- L'uso delle tecnologie digitali per promuovere l'impegno civico - ***Andrea Rebba***

16.30 - 17 - PAUSA

17 - 18 - Gamification, apprendimento digitale e human skills

- La gamification nelle ripetizioni online - ***Samuele Scarpella***
- La coniugazione scientifica tra gioco e soft-skills - ***Ezio Scatolini***
- The gameful experiences: gameful self-regulation - ***Paola D'Elia***

18 - 18.30 - DISCUSSIONE FINALE E CONCLUSIONE DEL CONVEGNO

Terza giornata

L'ESPERIENZA DEGLI PSICOLOGI NELLE SCUOLE ABRUZZESI

GAMIFICATION E BENESSERE DIGITALE

Registrati gratuitamente tramite il link:
https://forms.gle/38hfGZPrMzNjW6Ro6
Oppure tramite il seguente QR-Code

26 novembre 2022
AULA MAGNA DI LETTERE
(ingresso da Via Pescara - Arco Blu)

CAMPUS UNIVERSITARIO di CHIETI

EVENTO ORGANIZZATO DA

SPLab (SchoolPsychology Laboratory)

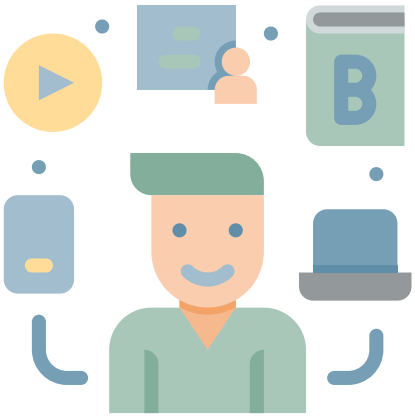
www.schoolpsychologyunich.com

CONTATTI
SERGIO DI SANO: 0871/3554202
sergio.disano@unich.it
PAOLA D'ELIA: 0871/3554200
paola.delia@unich.it

Terza giornata

L'ESPERIENZA DEGLI PSICOLOGI

NELLE SCUOLE ABRUZZESI



GAMIFICATION E BENESSERE DIGITALE

26 novembre 2022

AULA MAGNA DI LETTERE

(ingresso da Via Pescara - Arco Blu)

dalle 8 alle18:30

CAMPUS UNIVERSITARIO di CHIETI

REGISTRATI GRATUITAMENTE

Accedi al link

https://forms.gle/38hfGZPrMzNjW6Ro6

Oppure inquadra il QR-Code

CONTATTI

SERGIO DI SANO: 0871/3554202

sergio.disano@unich.it

PAOLA D'ELIA: 0871/3554200

paola.delia@unich.it