

CALL FOR CONTRIBUTION

Le persone interessate a proporre un contributo possono contattare gli organizzatori inviando un piccolo abstract (una decina di righe), entro il **15 Novembre**, indicando l'area in cui intendono inserirsi.

AREA 1 - Tecnologie digitali a scuola

- didattica a distanza e didattica digitale integrata
- valutazione digitale degli apprendimenti
- esperienze di didattica digitale con BES
- scuola digitale

AREA 2 - Tecnologie digitali e inclusione sociale

- digital divide
- inclusione digitale
- iperconnessione e dipendenza digitale
- cyberbullismo

AREA 3 - Gamification e apprendimento digitale

- gamification per la valutazione dei livelli di apprendimento
- gamification per il potenziamento dei livelli di apprendimento
- gamification per DSA e BES

AREA 4 - Gamification e benessere digitale

- uso di APP per il benessere fisico
- uso di APP per il benessere psicologico
- uso di APP per l'impegno civico e la cittadinanza attiva

AREA 5 - Gamification e sviluppo delle human skills

- valutazione e sviluppo delle risorse umane
- serious games per la promozione delle soft-skills
- promozione delle risorse personali (time management/self-management/self-regulation)

EVENTO ORGANIZZATO DA

SPLab (SchoolPsychology Laboratory)

www.schoolpsychologyunich.com



Terza giornata

L'ESPERIENZA DEGLI PSICOLOGI
NELLE SCUOLE ABRUZZESI



GAMIFICATION E BENESSERE DIGITALE

26 novembre 2022

AULA MAGNA

Dipartimento di Lettere

CAMPUS UNIVERSITARIO
di CHIETI

CONTATTI

SERGIO DI SANO: 0871/3554202

sergio.disano@unich.it

PAOLA D'ELIA: 0871/3554200

paola.delia@unich.it