

Comunicato stampa

Si terrà **martedì 15 aprile 2025** a partire dalle **ore 14.30** presso l'Aula Alfa del Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione (FISSUF), il Multiplier Event del progetto europeo Erasmus+ **“Promoting well-being among European adolescents- an inclusive and digital programme to strengthen socioemotional competencies” (SEL4@LL)**.

Il gruppo di ricerca italiano afferente al Dipartimento di Filosofia, Scienze umane, sociali e della formazione dell'Università degli Studi di Perugia è composto dalla Prof.ssa Alessia Signorelli, dalla dott.sa Gaia Radicchi, ed è coordinato dalla prof.ssa **Annalisa Morganti** docente di Didattica e Pedagogia speciale. Il progetto è frutto del lavoro coordinato tra i ricercatori del Dipartimento FISSUF e studiosi internazionali provenienti dalle Università di Valencia (Spagna), Università Politecnica di Valencia e Greifswald (Germania).

L'evento moltiplicatore servirà a far conoscere l'approccio educativo innovativo diffuso dal progetto SEL@LL per sviluppare competenze sociali ed emotive, promuovere l'inclusione e il benessere degli adolescenti europei, attraverso i **serious games**. Il progetto utilizza i “giochi educativi” per dare la possibilità agli studenti di interagire tra di loro per aumentare l'apertura verso gli altri, l'inclusione e la valorizzazione delle diversità.

Durante l'evento sarà presentato, per la prima volta in Italia, il **“serious game SEL@LL”** con tutti i suoi personaggi, gli ambienti, i “gate” e le sfide socio-emotive per arrivare a concludere il percorso tracciato.

Durante il pomeriggio di lavori saranno presentati i primi risultati di utilizzo del **“serious game SEL@LL”** nelle scuole europee e ascoltate le voci di insegnanti e studenti umbri che per primi ne hanno testato le potenzialità nei loro contesti scolastici.

I partecipanti avranno l'opportunità di condividere idee, discutere delle sfide attuali e future dello sviluppo delle competenze socio emotive degli adolescenti attraverso strumenti digitali a forte vocazione “user friendly”.

A tutti i partecipanti saranno rilasciati, attestato di partecipazione e gadget del progetto.