

# “Promuovere il benessere tra gli adolescenti europei: un programma inclusivo digitale per rafforzare le competenze socioemotive”

## Progetto “SEL4@LL”

KA220-MV-22-36-89514

15 Aprile 2025 ore 14.30

Aula Alfa

Via Guardabassi  
PERUGIA

### Programma

14.30	Accoglienza
15.00	Saluti istituzionali - Prof. Fabio Marcelli Vicedirettore del Dipartimento FISSUF, Coordinatore del Corso di Studi di Scienze della Formazione Primaria.
15.15	Introduzione ai lavori - Prof.ssa Annalisa Morganti Coordinatrice scientifica del progetto SEL4@LL - Università di Perugia (Italia)
15.30	Games for socio-emotional learning, well-being, and inclusion - the SEL4@ll project” - Prof. Frances Hoferichter Coordinatrice europea del Progetto SEL4@LL Università di Greifswald (Germania)
16.00	“Progettare un serious game emotivo” - Prof.ssa Alessia Signorelli Activity manager del progetto SEL4@LL Università di Perugia (Italia)
16.30	“Piloting the Alpha Version of SEL4@LL: Feedback, Insights, and Lessons Learned from Students in Italy, Spain, and Germany.” - Prof. Konstaze Schoeps Coordinatrice scientifica del progetto SEL4@LL - Universitat de València (Spagna)
17.00	Illustrazione del gioco - Dott.ssa Gaia Radicchi borsista di ricerca progetto SEL4@LL - Università di Perugia (Italia)
17.30	“Testare un serious game per le competenze socio-emotive: le voci degli studenti e degli insegnanti coinvolti nello studio pilota del gioco SEL4@LL” - Professori e studenti dell’ITTS Allievi - Sangallo, Terni (Italia)
18.00	Q&A
18.30	Chiusura dei lavori

“Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.”