



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

25 NOVEMBRE | 15:00 – 17:30

“Il videogioco socio-emozionale come modello di prevenzione e coinvolgimento a distanza”

LINK PER PARTECIPARE ALL'EVENTO:

<https://aka.ms/Videogiocosocioemozionale>

Descrizione

In questo periodo di grande trasformazione scolastica è importante promuovere in classe iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

Attraverso un laboratorio interattivo Microsoft e Perlab affrontano gli aspetti di educazione socio-emozionale per una crescita sempre più consapevole di comportamenti positivi dei nostri studenti, un focus sulle motivazioni intrinseche ed estrinseche del rispetto delle norme lavorando sulla prevenzione e la salute.

Infine, proporremo progetti multimediali di educazione civica attraverso il videogioco di Minecraft per la didattica.

RELATORI:

- Laura Artusio, Perlab- psicologa tratterà le seguenti tematiche:
 - Educazione socio-emozionale: il Modello RULER dell'intelligenza emotiva
 - Rispetto delle norme COVID-19: motivazione intrinseca ed estrinseca
 - Intelligenza emotiva per il cittadino di domani (testimonianza dirigente scolastico che ha applicato RULER) tbd
- Alessandra Valenti Microsoft- approfondimento del videogioco socio emozionale con Minecraft
- Formatore MIE Expert di Microsoft- Sessione di approfondimento sulla costruzione di un progetto di educazione civica con Minecraft
- Dirigente/docente lucano- condivisione di programmi e laboratori educativi di sensibilizzazione al tema del cittadino consapevole.