

# IL PROGETTO

## ▶ I NOSTRI OBIETTIVI

Il progetto prevede lo sviluppo, l'implementazione e la valutazione di un programma basato su SEL con un approccio inclusivo che utilizza metodi digitali, denominato SEL4@ll, per rafforzare le competenze socio-emotive, il benessere e i contesti scolastici inclusivi dei giovani europei promuovendo apertura, inclusione e diversità.

## ♥ INNOVAZIONE EDUCATIVA

Seguendo un approccio di co-creazione e includendo in particolare modo gli studenti con minori opportunità, si intende includere le loro preferenze e opinioni nella progettazione del serious game. SEL4@ll sarà programmato come piattaforma online web-based e sarà disponibile in inglese, finlandese, tedesco, italiano e spagnolo. Inoltre, saranno sviluppati materiali didattici digitali, che includono un manuale per gli insegnanti e video tutorial a supporto dell'implementazione del serious game.

## 👤 PARTNER COOPERATIVI



## PARTNER ASSOCIATI

University of Jyväskylä  
University of Eastern Finland

## CONTATTACI



sel4all@uni-greifswald.de

## CI PUOI TROVARE

### QUI



<https://ews.uni-greifswald.de/forschung/sel4all>



ON X  
@sel4all



ON INSTAGRAM  
@sel4allproject

QUESTO PROGETTO È COFINANZIATO  
DALL'UNIONE EUROPEA.



Co-funded by the  
European Union

Erasmus+  
Enriching lives, opening minds.

## ERASMUS+

COOPERATION PARTNERSHIPS  
IN SCHOOL EDUCATION

# SEL4@LL



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

# CHI SIAMO E LA NOSTRA MISSIONE

## BACKGROUND

Le competenze socio-emotive (SEC) sono fondamentali per determinare l'efficacia con cui gli individui si adattano all'ambiente circostante, contribuendo a benessere, creatività e inclusione, incoraggiando prospettive diverse e un ambiente collaborativo e di supporto in cui tutti gli studenti si sentano valorizzati, coinvolti e all'altezza del loro potenziale.

## LA NOSTRA RESPONSABILITÀ

Le istituzioni educative dovrebbero supportare gli adolescenti nel loro sviluppo socio-emotivo inserendo strategie pratiche (programmi, interventi, progetti) direttamente nel curriculum.

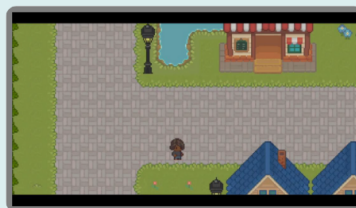
## GRUPPI TARGET

I nostri gruppi target sono gli studenti delle scuole secondarie.

## PERCHÉ?

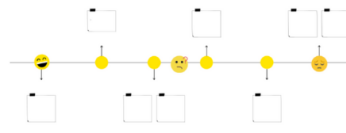
Promuovere lo sviluppo personale degli studenti e il loro contributo responsabile e creativo per una società globale e democratica.

## APPROFONDIMENTO SUL GAME DESIGN

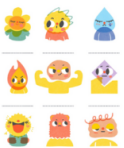


## APPROFONDIMENTO SUL MATERIALE DIDATTICO

Sort out the emotions and write down everyday situations in which you feel like the icon.



I know these feelings:



Conflict resolution. Read the following scenario and write a solution from the perspective of an icon and then from your own perspective.



# EDUCAZIONE SOCIO-EMOTIVA: IL MODELLO

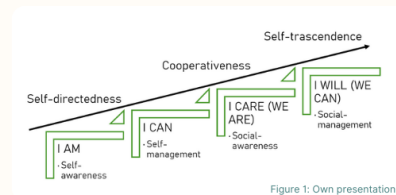


Figure 1: Own presentation.

Il modello teorico dell'educazione socio-emotiva, come articolato da Cefai et al., enfatizza la coltivazione di abilità e disposizioni che consentono agli individui di navigare efficacemente nei loro ambienti sociali ed emotivi. L'essenza di questi modelli risiede nel promuovere uno sviluppo olistico, in cui gli studenti sono messi nelle condizioni di sviluppare l'autoconsapevolezza, gestire le emozioni, stabilire relazioni positive e prendere decisioni responsabili.

### Riferimenti:

- Cefai, C., & Cavioni, V. (2014). Social and Emotional Education in Primary School: Integrating Theory and Research into Practice. Springer.
- Cloninger, C. R. (2004). Feeling Good: The Science of Well-being. Oxford University Press.

## SVILUPPO MULTIDIMENSIONALE

