

MULTIPLIER EVENT

Serious gaming for education: co-designing educational research
PROYECTO DIG4LIFE - Digital for Literacy and Future Education
(2020-1-IT02-KA201-079420)

28 de Septiembre de 2021

Salón de Actos de la Escuela Superior de Ingeniería

15:30-16:00

Registro

16:00-16:15

Apertura y bienvenida

16:15-16:30

Presentación del Proyecto

Dig4Life. An action research project for Digital Literacy and Future Education

Stefania Capogna

Universita Degli Studi Roma Tre (Italia)

16:30-17:00

Presentación del Intellectual Output 1

Self-assessment methods and tools in teachers' professionalization

Maria Chiara De Angelis

Universita Degli Studi Roma Tre (Italia)

17:00-17:30

Presentación del Intellectual Output 2

DigComp in a Serious Game: State of the art

Michela Fiorese & Angela Macri

Entropy Knowledge Network s.r.l. (Italia)

17:30-18:00

Pausa de café

18:00-19:30

Taller Interactivo

Experiencias Educativas con Juegos Serios (*)

Baltasar Fernández Manjón

Universidad Complutense de Madrid

19:30-20:00

Debate y cierre

PROGRAMA

(*) Es recomendable disponer de portátil para participar activamente