

DOTTORATO DI INTERESSE NAZIONALE IN "TEACHING & LEARNING SCIENCES"

Attività formative per il T&LS3 – "Tecnologie digitali per l'insegnamento/ Educational technologies"
e il T&LS5 – "Didattica generale e didattica delle discipline stem/ Didactics & Stem"

SEMINARIO

GIOCHI DIGITALI PER LA DIDATTICA, GAMIFICATION E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Venerdì, 16 maggio 2025 | Ore 9:00 - 19:00

Università Europea di Roma | Aula Tesi

Via degli Aldobrandeschi 190 - 00163 Roma



INTERVENGONO

Gianluca Amatori, Università Europea di Roma – UER

"Intelligenza artificiale e didattica: prospettive e nodi critici"

Alfredo Pio Di Tore, Università di Cassino e del Lazio Meridionale

"Pac-Man is more like life than chess: lo spazio metadisciplinare del videogame"

Raffaele Di Fuccio, Università Telematica Pegaso

"La gamification e le interfacce tangibili"

Andrea Tinterri, Università Telematica Pegaso

"Game-based learning e Intelligenza Artificiale"

Gianni Fenu, Università di Cagliari

"Elementi tecnologici e metodologici per la ricerca educativa: Artificial Intelligence"

Mirko Marras, Università di Cagliari

"Intelligent Learning Analytics: Fondamenti, Applicazioni e Connessioni con la Gamification"

Ludovico Boratto, Università di Cagliari

"Personalizzazione Didattica per Studenti con Disturbi dell'Apprendimento: Gamification e Intelligenza Artificiale Generativa"



Utilizza il link o il QR code per seguire l'evento: <https://rb.gy/k6n0we>