

Quando il gioco si fa cura

I videogiochi in ambito educativo e terapeutico

Il convegno

9.00 accoglienza partecipanti

9.15 saluti istituzionali

9.30 *Adolescenza in (video)gioco. Crescere oggi tra iperconnessione e fragilità adulta,*

Tommaso Zanella, psicoterapeuta, Istituto Minotauro, Milano

10.00 *Superare la fase cringe. Potenzialità e risorse dei nuovi linguaggi in adolescenza,*

Matteo Stefano Zanon, psicoterapeuta, L'aquilone SCS, resp. sc. progetto Sakidō, Varese

10.30 *Il mondo gaming come spazio evolutivo: la video game therapy,*

Francesco Bocci, videogame therapist, Brescia

11.00 coffee break

11.30 **Good Gamer Toscana: il progetto e i laboratori,**

Sara Garuglieri, psicologa/**Ester Macrì**, sociologa, Firenze

12.00 **Il dubbio digitale: che ne sarà dei nostri figli?,**

Diaconia Valdese Fiorentina, **Pietro Vene'**

12.30 **discussione**

coordinamento convegno: Stefano Alemanno

13/14 pausa pranzo

I workshop

14.00/17.00

W-1 *This war of mine - l'inverno delle guerre, sperimentazione del videogioco,*

Kingsley Ngadiuba, youth worker e scrittore, Librazione Cooperativa Sociale, Ravenna

W-2 *Creazione partecipata di videogiochi per rafforzare creatività e competenze digitali,*

Gabriele Cannarozzo, media educator e musicista, ReteSviluppo, Firenze

W-3 *Videogiochi per la salute mentale: proviamoli con mano (e testa!).*

Consigli e suggestioni ai professionisti della salute mentale per utilizzare i videogiochi

Stefano Tamai, formatore e gamer, Bologna

coordinamento workshop: Pietro Vene'



Iscrizione obbligatoria al convegno e ai workshop

Il convegno sarà realizzato in formato blended, dal vivo e in streaming:

<https://meet.google.com/xae-abaa-qdm>

I laboratori prevedono l'apprendimento dei videogiochi utilizzati tramite il loro utilizzo interattivo

Martedì
15 ottobre
2024 ore 9.00

Istituto Gould,
via dei Serragli 49, Firenze



Info: dvfprogetti@diaconiavaldese.org

Link per iscriversi: [CLICCA QUI PER ISCRIVERTI](#)