

# GOOD GAMER

**TOSCANA**



UN PERCORSO INNOVATIVO E SPERIMENTALE FINALIZZATO ALLA REALIZZAZIONE DI INTERVENTI DI PREVENZIONE SUI RISCHI CORRELATI AL GAMING DISORDER E ALLA FORMAZIONE DEGLI OPERATORI PER ORIENTARSI E CONOSCERE IL MONDO DELLE PIATTAFORME SOCIAL E DEI VIDEOGIOCHI

Segreteria organizzativa per info e iscrizioni: [info@ggtoscana.com](mailto:info@ggtoscana.com)

Il presente percorso formativo è rivolto esclusivamente a operatori del servizio pubblico e del terzo settore operanti nell'area territoriale afferente alla ASL Toscana Centro (Firenze/Prato/Pistoia)

Il percorso è online e totalmente gratuito

Accreditamento ECM richiesto per le professioni sanitarie e per gli Assistenti Sociali

Iscrizioni e info: <https://forms.gle/zXQ85n9RiWAMJ6fg6>

Coordinamento scientifico: Alemanno & Garuglieri



Regione Toscana

Iniziativa realizzata nell'ambito del piano di contrasto al gioco d'azzardo

Centro regionale di ascolto per il gioco d'azzardo

Numero Verde

800 88 15 15

1  
6 aprile

ore 9.00/13.00

Michele Marangi, *media educator, Università Cattolica, Milano*

**MEDIA EDUCATION - RENDERE LA TECNOLOGIA UNA RISORSA E NON UNA MINACCIA**

Ester Macrì, *sociologa, ReteSviluppo, Firenze*

**DISCORD-TWITCH-INSTAGRAM-TIKTOK. LE NUOVE PIATTAFORME SOCIAL - UTILIZZARLE E GESTIRLE NEI PERCORSI. FINALIZZATI ALL'ENGAGEMENT DEGLI ADOLESCENTI**

Sabrina Molinaro, *research director presso Istituto di Fisiologia Clinica C.N.R., Pisa*

**GAMING E DINTORNI: TUTTI I NUMERI DEL GIOCO FRA GLI ADOLESCENTI**

**DISCUSSIONE**2  
18 aprile

ore 9.00/13.00

Emilio Cozzi, *esperto di culture videoludiche, giornalista e autore per Wired Italia, Forbes, Milano*

**LA REALTÀ VIRTUALE È DIVENTATA REALE**

Laura Turuani, *Psicologa psicoterapeuta. Docente "Prevenzione e trattamento dipendenze da internet in adolescenza", Fondazione Minotauro*

**AFFETTI E RELAZIONI TRA MANGA, ANIME E SERIE TV - NUOVI STRUMENTI AL SERVIZIO DELLA CRESCITA**

Federica Gamberale, *psicologa psicoterapeuta e i peer di A.T.Y.*

**APPTOYOUNG UNA APP PER IL CONTRASTO ALL'IDEAZIONE SUICIDARIA IN ADOLESCENZA**

**DISCUSSIONE**3  
9 maggio

ore 9.00/13.00

Viola Nicolucci, *psicologa della salute e psicoterapeuta, Torino*

**ADOLESCENTI E VIDEOGIOCHI: CHI FISSA L'ALBERO NON VEDE LA FORESTA. LUCI E OMBRE DELLA SOCIALIZZAZIONE NELLE COMMUNITY ONLINE**

Francesco Bocci, *psicologo psicoterapeuta, associazione Play Ability, Brescia*

**VIDEO GAME THERAPY - UNO STRUMENTO TERAPEUTICO PER IL SUPPORTO PSICOLOGICO E L'ACQUISIZIONE DI CONSAPEVOLEZZA**

Stefano Tamai, *divulgatore scientifico, formatore e gamer, Bologna*

**SALUTE MENTALE: RACCONTARLA CON UN VIDEOGIOCO**

**DISCUSSIONE**4  
23 maggio

ore 9.00/13.00

Marcella Albiero, *fondatrice e manager di Melazeta digital Agency, Modena*

**DIGITAL EXPERIENCE - PERCORSI DI CONSULENZA ONLINE E REAL TIME PER ADOLESCENTI**

Sara Garuglieri, *psicologa, formatrice e gamer, Firenze*

**LA LINGUA DEI VIDEOGIOCHI - MOBA, MMORPG, KILLARE, NIUBBO**

Lapo Cecconi, *Digital Strategy & Innovation, Kinoa Firenze*

**METAVERSO, METAVERSI E NUOVE PROSPETTIVE VIRTUALI**

**DISCUSSIONE**5  
5 giugno

ore 9.00/13.00

Matteo Lancini, *Psicologo e psicoterapeuta, presidente Fondazione Minotauro, docente Università degli studi di Milano Bicocca*

Federico Tonioni, *Psichiatra e psicoterapeuta, direttore Ambulatorio per la Dipendenza da internet presso il Policlinico Gemelli di Roma*

**PATOLOGIA WEB-MEDIATA - LA PRESA IN CARICO DELL'ADOLESCENTE IN UNA PROSPETTIVA EVOLUTIVA**

Mauro Mastrilli, *psicoterapeuta, Firenze*

Viola Miranda, *psicoterapeuta, Firenze*

**PLAYOFF FIRENZE, UNA APP PER GENITORI DI ADOLESCENTI**

**DISCUSSIONE**