

Tabella 1

Venerdì 27	Attività	Professionista		
Ore 10-11	Attività	Presentazione	SLideshow con immagini e calendario degli eventi ed attività	
Ore 11-12	Talk	Riccardo Calandra	TALK "Quando i videogiochi fanno bene"	Partendo da un breve excursus sull'utilità dei "serious games", i videogiochi che esistono a scopi diversi dal puro intrattenimento, si parlerà degli effetti benefici dei videogiochi sul piano cognitivo e sul piano della socializzazione, specialmente per quanto riguarda gli adolescenti. L'obiettivo è di contrastare l'idea che chi se ne occupa, anche a livello della nostra professione, lo fa non soltanto con un occhio attento ai rischi, ma avendo in mente ben chiari anche i vantaggi.
Ore 12-13	Attività	Riccardo Calandra	ATTIVITA' "Sportello genitori"	Attività di sportello per genitori per essere aiutati e supportati su qualsiasi dubbio o domanda abbiano relativamente al significato del gioco e a come essere coinvolti in questo mondo.
Ore 13-14	Attività	Mauro Lucchetta	TALK "Videogiochi e competizioni: come diventare un player più bravo grazie alla psicologa"	Nell'ambito del talk verranno presentate e proposte diverse metodologie e strumenti psicologici finalizzati a migliorare le abilità del player. Sia che si tratti già di un giocatore esperto, sia che sia alle prime armi. Saranno proposti esempi di come allenarsi correttamente, come avvicinarsi mentalmente alle competizioni, come gestire le fasi di difficoltà, ma anche come avere un rapporto sano con i videogiochi.
Ore 14-15	Talk	Luca Morganti	TALK "Videogiochi commerciali: potenzialità e limiti nei differenti contesti d'uso"	L'industria videoludica propone numerosi videogiochi commerciali, disponibili al pubblico, che possono essere usati anche per formazione e riabilitazione. Tuttavia, è importante definire oltre alle crescenti possibilità anche i limiti che i titoli commerciali possono avere se utilizzati in modo improprio in contesti in cui è necessario un intervento più mirato, con soluzioni videoludiche appositamente sviluppate.
Ore 15-16	Talk	Andrea Znacchi	TALK "Figli e videogiochi, come migliorare la relazione in famiglia"	I videogiochi sono notoriamente una delle sfide familiari del nuovo millennio. Tra le liti per il tempo di gioco, le discussioni sui salvataggi e il mito dell'online, come gestire in modo efficace la relazione tra figli e console?
Ore 16-17	Attività	Mauro Lucchetta	ATTIVITA' "Campionato italiano psicologi videogiocatori"	Nello stand Opl, per tutti e 3 i giorni del Milan Games Week, sarà effettuato il "Campionato Italiano Psicologi Videogiocatori"! I più agguerriti psicologi videogiocatori si sfideranno con il videogioco "Mario Kart 8", per console Nintendo Switch, in un'appassionante gara a tempo sul difficilissimo circuito del "Vascello Nuvolante". Ogni psicoplayer avrà a disposizione 6 giri (2 sessioni nella modalità "Prove a Tempo", cilindrata del kart: 150cc), per realizzare il miglior riferimento cronometrico su un singolo giro. Alla fine dei 3 giorni di fiera allo/a Psicologo/a che avrà realizzato il miglior giro in assoluto sarà assegnato l'ambito titolo - simbolico - di "Campione Italiano Psicologi".
Ore 17-18	Attività	Presentazione	SLideshow con immagini e calendario degli eventi ed attività	
Sabato 28	Attività	Professionista		
Ore 10-11	Talk	Ambra Ferrari	TALK "La Valenza Educativa degli RPG: Genitori, Figli ed Esplorazione Identitaria"	I Giochi di Ruolo posso essere alleati preziosi per la co-costruzione delle identità familiari. Nella sfera protetta del gioco condiviso, bambini e ragazzi possono sperimentare qualità inedite come assertività e combattività, attributi generalmente propri delle figure genitoriali. Verranno prese in considerazione letteratura di riferimento e testimonianze di sviluppatori e designer di giochi di ruolo.
Ore 11-12	Talk	Ambra Ferrari, Andrea Znacchi, Giuseppe Virgilio	ATTIVITA' "Sportello Genitori: Figli e Videogiochi, Come Gestirli?"	Lo staff sarà a disposizione dei genitori per rispondere a dubbi e domande relativi alla spesso difficile gestione del rapporto tra figli e videogiochi. Particolare attenzione sarà riservata alla gestione del tempo, alla classificazione PEGI, ai generi videoludici ed i relativi pregi educativi, alle possibilità di gioco condiviso. Verrà inoltre offerto materiale informativo riguardo tali temi specifici, che fornirà strumenti educativi concreti tratti dalla letteratura scientifica e pedagogica più recente.
Ore 12-13	Talk	Giuseppe Virgilio	TALK "Le Domande Che i Genitori Fanno Sempre Sui Videogiochi: Educazione, Salute e Benessere"	Molti genitori non conoscono i videogiochi a cui i loro figli giocano, e ne sono preoccupati. I loro timori riguardano solitamente gli effetti che i videogiochi potrebbero avere sullo sviluppo cognitivo, sull'educazione, sul comportamento aggressivo, sulla socializzazione dei loro figli. Verranno proposti i risultati della letteratura, e si forniranno delle indicazioni educative per regolamentare il rapporto tra bambini, genitori e videogiochi.
Ore 13-14	Attività	Alessio Girolo	TALK "Finti riconoscimenti: quando un like è strumentale e non un attestato nei nostri confronti. Riflessioni sul narcisismo digitale".	Nell'era digitale dei social media, non solo è cambiato il modo di mostrarsi agli altri, ma è cambiato anche il modo in cui ci aspettiamo che gli altri ci guardino. La desiderabilità sociale si è evoluta in modo da trascinare con sé nuovi strumenti per ottenere ammirazione, riconoscimento e visibilità. E con essa, si sta evolvendo anche il modo in cui la deriva narcisistica si può sviluppare all'interno delle pieghe della società dell'apparire. Diventa quindi fondamentale esplorare "il luogo digitale" al fine di comprenderne le dinamiche e riconoscere quei confini, spesso sottili, tra un utilizzo sano e uno rischioso dei nuovi strumenti di relazione e comunicazione che la tecnologia ci mette a
Ore 14-15	Attività	Mauro Lucchetta	ATTIVITA' STROBEZ, l'applicazione per migliorare i riflessi dei giocatori	Strobez è un'applicazione su pc realizzata da uno psicologo, un ottico e un programmatore e si basa su uno strumento già esistente in ambito psicosportivo: gli occhiali stroboscopici senaptec. Questo strumento permette di migliorare l'elaborazione visiva degli stimoli e di sviluppare le abilità predittorie del movimento di un oggetto dinamico su schermo grazie all'utilizzo di un effetto stroboscopico (fasi di nero su schermo che impediscono la visione dell'immagine). Nello stand sarà proposta una prova pratica dello strumento, abbinato all'uso di un videogioco. Più l'effetto stroboscopico aumenterà, più sarà difficile giocare (aumentando la sfida per il giocatore) e, allo stesso tempo, le sue abilità percettive miglioreranno quando il "filtro stroboscopico" sarà rimosso. L'obiettivo è quindi quello di creare coinvolgimento nella platea, proponendo elementi della psicologia della percezione, con fasi di gameplay.

Ore 15-16	Talk	Alessio Girolo	TALK ""Verità e finzione: come la desiderabilità sociale influisce sullo sviluppo dell'identità e dell'immagine di sé".	"Cosa è reale, e cosa no di ciò che mostro di me?". In un momento storico dove gli strumenti pubblicitari, lo story telling, le fake news plasmano i connotati della comunicazione, si vengono a creare degli standard sui quali plasmare la desiderabilità e lo sviluppo dei bisogni personali. In questo terreno si stanno pericolosamente ribaltando i ruoli di genesi ed esiti dello sviluppo dell'identità personale: non più un mondo in grado di accogliere l'autentica e straordinaria diversità che rende ciascun individuo "realmente sé stesso", ma un mondo che crea uno standard, un solco nel quale incanalare quanto più possibile lo sviluppo identitario delle persone. Col risultato che spesso sacrificiamo la nostra autenticità nel nome di "ciò che io immagino che il mondo si
Ore 16-17	Attività	Mauro Lucchetta	ATTIVITA' Campionato italiano psicologi videogiocatori	Nello stand Opl, per tutti e 3 i giorni del Milan Games Week, sarà effettuato il "Campionato Italiano Psicologi Videogiocatori"! I più agguerriti psicologi videogiocatori si sfideranno con il videogioco "Mario Kart 8", per console Nintendo Switch, in un'appassionante gara a tempo sul difficilissimo circuito del "Vascello Nuvolante". Ogni psicoplayer avrà a disposizione 6 giri (2 sessioni nella modalità "Prove a Tempo", cilindrata del kart: 150cc), per realizzare il miglior riferimento cronometrico su un singolo giro. Alla fine dei 3 giorni di fiera allo/a Psicologo/a che avrà realizzato il miglior giro in assoluto sarà assegnato l'ambito titolo - simbolico - di "Campione Italiano Psicologi
Ore 17-18	Attività	Ambra Ferrari, Andrea Zanachi, Giuseppe Virgilio	ATTIVITA' " Sportello Genitori: Figli e Videogiochi, Come Gestirli?"	Lo staff sarà a disposizione dei genitori per rispondere a dubbi e domande relativi alla spesso difficile gestione del rapporto tra figli e videogiochi. Particolare attenzione sarà riservata alla gestione del tempo, alla classificazione PEGI, ai generi videoludici ed i relativi pregi educativi, alle possibilità di gioco condiviso. Verrà inoltre offerto materiale informativo riguardo tali temi specifici, che fornirà strumenti educativi concreti tratti dalla letteratura scientifica e pedagogica più
Domenica 29	Attività	Professionista		
Ore 10-11	Talk	Riccardo Calandra	TALK "La creazione del personaggio nei videogiochi: come ci influenza?"	Riflessione sul procedimento di creazione del personaggio nei videogiochi, e di come questa operazione abbia importanti effetti sulla percezione di sé mentre si gioca. Sarà poi un modo per riflettere e lavorare sulla percezione di sé nel mondo reale.
Ore 11-12	Talk	Mauro Lucchetta	ATTIVITA' Intervista psicologica dell'influencer : Nicolò "Insa" Mirra, Videogiocatore Professionista di FIFA per il Team Qlash	Nello Stand lo Psicologo assume il ruolo di intervistatore ed effettua una serie di domande ad un influencer/youtuber/videogiocatore professionista allo scopo di comprendere, grazie alla sua esperienza, quali siano gli aspetti psicologici correlati al videogiocare. Lo Psicologo, allo stesso tempo, fornirà informazioni utili sui modelli psicologici già esistenti e riconosciuti e una serie di indicazioni per il "buon giocare". Sarà preso come esempio in particolare il videogioco "FIFA", ma si spazierà anche verso le nuove soluzioni offerte dai
Ore 12-13	Attività	Mauro Lucchetta	ATTIVITA' Campionato italiano psicologi videogiocatori	Nello stand Opl, per tutti e 3 i giorni del Milan Games Week, sarà effettuato il "Campionato Italiano Psicologi Videogiocatori"! I più agguerriti psicologi videogiocatori si sfideranno con il videogioco "Mario Kart 8", per console Nintendo Switch, in un'appassionante gara a tempo sul difficilissimo circuito del "Vascello Nuvolante". Ogni psicoplayer avrà a disposizione 6 giri (2 sessioni nella modalità "Prove a Tempo", cilindrata del kart: 150cc), per realizzare il miglior riferimento cronometrico su un singolo giro. Alla fine dei 3 giorni di fiera allo/a Psicologo/a che avrà realizzato il miglior giro in assoluto sarà assegnato
Ore 13-14	Talk	Federica Pallavicini	TALK " Appendere attraverso tecnologie interattive: i videogiochi in classe"	" Appendere attraverso tecnologie interattive: i videogiochi in classe" Il mondo dell'istruzione sta vivendo cambiamenti a un ritmo senza precedenti. Obiettivo dell'incontro è mostrare al pubblico come i videogiochi possano essere strumenti efficaci per stimolare l'apprendimento rispetto a diverse competenze: curriculari, ad esempio scienze, arte e storia, così come competenze più trasversali, incluse capacità cognitive ed emotive.
Ore 14-15	Attività	Federica Pallavicini e Luca Morganti	ATTIVITA' Comunicazione in team e videogiochi in realtà virtuale:	verrà proposta un'esperienza di gioco in realtà virtuale multiplayer "Keep Talking and Nobody Explodes", con lo scopo di misurare attraverso la performance (tempo, numero di errori) il livello di abilità di comunicazione dei giocatori
Ore 15-16	Attività	Federica Pallavicini e Luca Morganti	ATTIVITA' Comunicazione in team e videogiochi in realtà virtuale:	
Ore 16-17	Attività	Federica Pallavicini e Luca Morganti	ATTIVITA' Sportello "giocatori"	spazio dedicato al confronto con il pubblico (videogiocatori e non) rispetto ai videogiochi e al loro utilizzo per il miglioramento di abilità cognitive e emotive e a una riflessione in merito alle proprie modalità di gioco;
Ore 17-18	Attività	Federica Pallavicini e Luca Morganti	ATTIVITA' Sportello "giocatori"	