



Conferenza Europea sulla Psicologia Digitale

19-20 febbraio 2021

PROGRAMMA



European Conference on
DIGITAL PSYCHOLOGY

ROOM 1

9.00

SALUTO DI BENVENUTO - *Pritz, Sassaroli*

9.30

9.30-10.00 SESSIONE: Realtà virtuale *Chair: Riboli Bernardelli* Technological augmentation nella pratica psicologica: applicazioni e opportunità nel contesto culturale della professione

10.00

10.00-10.30 SESSIONE: Realtà virtuale *Chair: Riboli Borlimi, Brighetti* Realtà virtuale e ricerca multisensoriale: Applicazioni teoriche e cliniche

10.30

10.30-11.00 SESSIONE: Extra *Chair: Forresi Frisiello* Ergonomia cognitiva: Dove la psicologia incontra l'innovazione

11.00

Break

11.30

11.30-13.00 LEZIONE MAGISTRALE: DANIEL FREEMAN

Chair: Sassaroli, Gregori Grgič
Realtà virtuale nella valutazione, nella comprensione e nel trattamento dei disturbi mentali: lezioni apprese in un viaggio di oltre vent'anni come psicologo clinico.

12.30

13.00

13.00-14.00 Lunch Break

14.00

14.00-15.00 SESSIONE POSTER E NETWORKING LOUNGE

14.30

15.00

15.00-15.30 SESSIONE: E-Therapy *Chair: Caselli Porcelli* L'uso della videoconferenza nella cura della salute mentale durante la pandemia di Covid-19. Un'esperienza italiana nella pratica privata

15.30

15.30-16.00 SESSIONE: E-Therapy *Chair: Caselli Ciulli* Intelligenze artificiali e benessere psicologico: Uno strumento per lo psicologo del domani

16.00

16.00-16.30 SESSIONE: E-Therapy *Chair: Caselli Staccini* Il passaggio alla psicoterapia in videoconferenza (VCP) durante la pandemia del Corona Virus Disease 2019 (Covid-19): Fattori associati all'adesione e alla soddisfazione della VCP tra i pazienti con disagi di salute mentale.

16.30

Break

17.00

17.00-17.30 SESSIONE: Social Media *Chair: Nese Casale* Uso problematico dei social media: Riflessioni critiche sul costrutto alla luce di quindici anni di ricerca

17.30

17.30-18.00 SESSIONE: Social Media *Chair: Nese Marino* Uso problematico dei social media: Teoria, correlazioni e interventi

18.00



Tutte le sessioni sono indicate nell'ora dell'Europa Centrale (CET).
Le registrazioni video delle lezioni saranno disponibili sulla piattaforma online per un mese a partire dalla fine della conferenza.

ROOM 1 

9.00 9.00-9.30 SESSIONE: Videogames Chair: Riboli
Carissoli I videogiochi possono essere utilizzati per migliorare il benessere delle persone? Suggerimenti dalla letteratura

9.30 9.30-10.00 SESSIONE: Videogames Chair: Riboli
Mancini, Sibilla Una minaccia per la salute o uno strumento di benessere? Comprendere le implicazioni psicologiche dei videogiochi

10.00 10.00-10.30 SESSIONE: Extra Chair: Ferro
Gregori Grgič Brain-Computer Interface: Prospettive cliniche

10.30 10.30-11.00 SESSIONE: Extra Chair: Ferro
Bonassi Associazioni implicite tra genetica, esperienze di cura precoci e relazioni adulte con il comportamento sui social media

11.00

Break

11.30 11.30-12.00 SESSIONE: E-Therapy Chair: Stoppa
Olivetti Il passaggio alla psicoterapia in videoconferenza (VCP) durante la pandemia del Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) in Italia: Il ruolo della conoscenza tecnica e teorica della VCP dei terapeuti, l'uso precedente, lo scetticismo e l'orientamento terapeutico.

12.00 12.00-12.30 SESSIONE: E-Therapy Chair: Stoppa
Bassi, Salcuni Interventi di coaching virtuale per affrontare il diabete mellito di tipo 2

12.30 12.30-13.00 SESSIONE: E-Therapy Chair: Stoppa
Baldetti, Offredi Blended CBT: Panoramica e direzioni future

13.00

13.00-14.00 Lunch Break

14.00

14.00-15.00 SESSIONE POSTER E NETWORKING LOUNGE

14.30

15.00 15.00-15.30 SESSIONE: Apprendimento Digitale Chair: Scaini
Cattoni Giochiamo e impariamo! L'uso della gamification nell'educazione per migliorare le capacità e la motivazione dei bambini

15.30 15.30-16.00 SESSIONE: Apprendimento Digitale Chair: Scaini
Cioffi Godetevi l'apprendimento: Tendenze e modelli emergenti per l'apprendimento digitale

16.00 16.00-16.30 SESSIONE: Apprendimento Digitale Chair: Scaini
Facoetti Ambiente arricchito per promuovere la plasticità nei disturbi dello sviluppo neurologico: Una lezione dai videogiochi d'azione

16.30

Break

17.00 17.00-17.45 TAVOLA ROTONDA Chair: Gregori Grgič, Saltini
Lanzi, Matteucci, Paolini ICT e psicologia: un lavoro d'insieme

17.30

18.00 17.45 - 18.00 SALUTO FINALE *Sassaroli, Caselli*

ROOM 2 

9.30-10.00 SESSIONE: Videogames Chair: Marino
Pañella Motivational design & gamification: esperienze memorabili che aiutano le persone a cambiare in meglio

10.00-10.30 SESSIONE: Videogames Chair: Marino
Stetina Disturbi del gioco online e problemi clinici - Un quadro accurato del tipico giocatore? Dipendenza e problemi clinici come concetti obsoleti in un nuovo mondo di giochi online?

10.30-11.00 SESSIONE: Videogames Chair: Marino
Eichenberg Serious Game in Psicoterapia: Efficacia e disponibilità all'uso di psicoterapeuti e pazienti

Break

11.30-12.00 SESSIONE: Strumenti Digitali Chair: Desideri
Feixas EYME-Explore Your Meanings: Una piattaforma digitale per l'esplorazione dei valori e dei conflitti identitari

12.00-12.30 SESSIONE: Strumenti Digitali Chair: Desideri
Feixas GRID CONSULTOR (GRIDCON): Uno strumento 3D per l'esplorazione dell'identità professionale nelle organizzazioni

12.30-13.00 SESSIONE: Strumenti Digitali Chair: Desideri
Grazioli ReMIND: Questioni reali nella psicopatologia dello sviluppo.

13.00-14.00 Lunch Break**14.00-15.00 SESSIONE POSTER E NETWORKING LOUNGE**

15.00-15.30 SESSIONE: Robotica e IA Chair: Mihalits
Ghiglino Aumentare la competenza sociale attraverso la robotica: Cognizione sociale estesa e disturbi dello sviluppo neurologico

15.30-16.00 SESSIONE: Robotica e IA Chair: Mihalits
Desideri "Che differenza fa un robot": Colmare il divario tra ricerca e pratica per creare interventi sostenibili basati su robot per i bambini affetti da autismo

16.00-16.30 SESSIONE: Robotica e IA Chair: Mihalits
Triberti Fidarsi e decidere: Il ruolo degli psicologi nell'intelligenza artificiale

Break

17.00-17.45 TAVOLA ROTONDA Chair: Gregori Grgič, Saltini
Lanzi, Matteucci, Paolini ICT e psicologia: un lavoro d'insieme

17.45 - 18.00 SALUTO FINALE *Sassaroli, Caselli*