



EDUGAMERS

for kids 4.0



corso di formazione
EDUGAMERS

for kids 4.0

10 FEBBRAIO - 27 MARZO

26



LEZIONE SINCRONA 1

MARTEDÌ 10 FEBBRAIO 2026, 17:00-19:00

ONLINE



MAURO MAURINO

Cofounder EduGamers for Kids, cooperatore sociale, ex educatore di strada

17:00-17:30

SIGNIFICATO E CONTESTO

Presentazione del percorso formativo

METODOLOGIA E TECNICA DELL'EDUGAMING

Ambito di intervento e prodotti



RUGGERO SIGNORETTI

Educatore, esperto di giochi da tavolo e videogame

17:30-19:00

METODOLOGIA E TECNICA DELL'EDUGAMING

La figura professionale dell'EduGamer

Netiquette. Competenze digitali e il framework DigComp 2.2



LEZIONE SINCRONA 2

MARTEDÌ 17 FEBBRAIO 2026, 17:00-19:00

ONLINE



MARTINA GULLONE

EduGamer, psicologa psicoterapeuta

17:00-19:00

METODOLOGIA E TECNICA DELL'EDUGAMING

Gestione della telefonata.

**Uso delle griglie: colloqui conoscitivi,
osservazione, autovalutazione**

La relazione di restituzione



LEZIONE SINCRONA 3

MARTEDÌ 24 FEBBRAIO 2026, 17:00-19:30

ONLINE



SARA SCATTINI

EduGamer, educatrice professionale

17:00-18:30

L'AZIONE PSICOSOCIOEDUCATIVA

Videogame e disabilità



MARTINA GULLONE & NICOLA GIORGETTI

EduGamer, psicologa psicoterapeuta & EduGamer, logopedista, game designer

18:00-19:00

NARRAZIONI E CULTURA VIDEOLUDICA

Dal pixel al racconto: il potere trasformativo dei videogiochi



LEZIONE SINCRONA 4

MARTEDÌ 3 MARZO 2026, 17:00-19:00

ONLINE



MAURA SACCÀ

Programmatrice e game designer, organizzatrice dell'evento IN/Visibil3 e cocreatrice della community Rivoltelle

17:00-18:15

L'AZIONE PSICOSOCIOEDUCATIVA

Offrire luoghi sicuri online



NICOLA GIORGETTI

EduGamer, logopedista, game designer

18:15-19:00

L'AZIONE PSICOSOCIOEDUCATIVA

Edutainment e gamification come strumenti di coinvolgimento



LEZIONE SINCRONA 5

MARTEDÌ 10 MARZO 2026, 17:00-19:00

ONLINE



SONIA BERTINAT

Psicologa psicoterapeuta

17:00-18:00

L'AZIONE PSICOSOCIOEDUCATIVA

Sexting, cyberbullismo e altri comportamenti tossici agiti sul web



MAURO MAURINO & NICOLA GIORGETTI

EduGamers for Kids

18:00-19:00

NARRAZIONI E CULTURA VIDEOLUDICA

Dialoghi videoludici: riflessioni e quiz per pensare insieme



LEZIONE SINCRONA 6

MARTEDÌ 17 MARZO 2026, 17:00-19:00

ONLINE



PAOLO FEO

Psicologa psicoterapeuta & Neuropsichiatra infantile

17:00-18:30

NEUROSCIENZE

Salute mentale e videogiochi



MAURO MAURINO

Cofounder EduGamers for Kids, cooperatore sociale, ex educatore di strada

18:30-19:00

SIGNIFICATO E CONTESTO

Ricapitolazione e conclusioni



LEZIONI ASINCRONE

ONLINE

Lezione

01



FABIANA ARMENTANO

EduGamer, pedagoga, docente universitaria a contratto

Le tipologie di videogiochi

Lezione

02



FABIANA ARMENTANO

EduGamer, pedagoga, docente universitaria a contratto

Le tassonomie videoludiche

Lezione

03



FRANCESCO POMPILIO

Social media manager

L'evoluzione del videogioco

Lezione

04



GABRIELE MORI

Cyberludologo, sociologo, content creator

Gameestetica: esperienze estetiche nei videogame

Lezione

05



SARA NOSARI

Presidente del corso di laurea in Scienze della Formazione, Università degli Studi di Torino (Sede di Biella)

Videogame e contesto: regole, flessibilità e traduzione delle regole



LEZIONI ASINCRONE

ONLINE

Lezione

06



GABRIELE MORI

Cyberludologo, sociologo, content creator

Diversità e rappresentazione: videogiochi, software house e community

Lezione

07



SARA SCATTINI

EduGamer, educatrice professionale

Le professioni dell'industria videoludica

Lezione

08



FABIO MORESSONI

Cofounder e presidente di Brotherhood Italian Gaming

E-sport e exergames

Lezione

09



KERLI KÕIV

Formatrice presso Kigemuskeskus NGO, ricercatrice junior
Università di Tartu, Estonia

L'asimmetria nella relazione educativa e formativa

Lezione

10



MAURO MAURINO

Cofounder EduGamers for Kids, cooperatore sociale, ex educatore di strada

I videogame come risorsa per entrare in contatto con i giovani



LEZIONI ASINCRONE

ONLINE

Lezione

11



MARTINA GULLONE

EduGamer, psicologa psicoterapeuta

Osservare una sessione di gioco: strumenti utili

Lezione

12



SANDRA SMILJKOVA

Project manager di Scandiweb

Le competenze digitali: cosa sono e perché sono importanti per le aziende

Lezione

13



MARIO MÄEOTS

PhD Università di Tartu, Estonia, digital content developer e formatore

I nuovi strumenti digitali per l'apprendimento

Lezione

14



NICOLA GIORGETTI

EduGamer, logopedista, game designer

L'apprendimento nei videogiochi

Lezione

15



MATTEO PANDOLFI

Educatore socio pedagogico, media educator

Come i videogiochi sviluppano soft skills e competenze digitali



LEZIONI ASINCRONE

ONLINE

Lezione

16



ELENA DEL FANTE

Psicologa

Tra reale e virtuale: identità personale e digitale

Lezione

17



DAVID COLANGELI

Digital project manager, communication specialist, experience designer e formatore in ambito game-based learning

Connettere mondi virtuali e reali: l'impatto delle community di gaming sull'identità e l'interazione

Lezione

18



FRANCESCO POMPILIO

Social media manager

La comunicazione nei videogiochi: percezione e atteggiamenti

Lezione

19



FRANCESCO POMPILIO

Social media manager

Come comunicare i videogiochi sui social media

Lezione

20



HEIDY LOIKONEN

User experience & user interface designer

Questioni etiche nel mondo digitale



LEZIONI ASINCRONE

ONLINE

Lezione

21



MARTINA GULLONE

EduGamer, psicologa psicoterapeuta

I rischi associati ai videogiochi

Lezione

22



ELENA DEL FANTE

Psicologa

**Benessere psicologico e digitale:
i videogiochi come strumento**

Lezione

23



NICOLA GIORGETTI

EduGamer, logopedista, game designer

La dieta videoludica



LABORATORIO GIORNO 1

GIOVEDÌ 26 MARZO 2026, 14:00-00:00

IN PRESENZA A TORINO



MAURINO, GIORGETTI, GULLONE

EduGamers for Kids

14:00-18:00

Il lavoro con gli adulti e i minori

A SEGUIRE

SERATA SOCIALE

Costruiamo la Community degli EduGamers

LABORATORIO GIORNO 2

VENERDÌ 27 MARZO 2026, 09:00-17:00

IN PRESENZA A TORINO



MARTINA GULLONE

EduGamer, psicologa
psicoterapeuta

9:00-11:30

EduGaming Zone: allestimento e gestione



FRANCESCO POMPILIO

Social media manager

11:30-13:30

Storytelling e social media nel lavoro dell'EduGamer



MAURINO, GIORGETTI, GULLONE

EduGamers for Kids

14:30-17:00

La costruzione di un luogo sicuro digitale



LA STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO



TEORIA (LEZIONI SINCRONE/ASINCRONE ONLINE)

18,5 ore

Le lezioni teoriche esplorano il **medium videogioco** e il mondo che vi ruota attorno (le professioni, le classificazioni, il linguaggio), approfondendone la dimensione **psicosociale** e **antropologica**.

Il modulo principale, inoltre, introduce e definisce l'**approccio**, la **tecnica** e gli **strumenti specifici dell'EduGaming**, grazie ai quali relazione e intenzionalità educativa approdano nella realtà videoludica.



LABORATORIO

12 ore

Il modulo pratico è finalizzato ad affrontare le specifiche questioni relative alla gestione e alla conduzione di un **intervento educativo di gaming online**, all'allestimento e alla gestione di una **gaming zone**, alle modalità di **presentazione di un videogioco**, alle **meccaniche di gioco**, all'utilizzo della **Google Suite** in rapporto alle attività di EduGaming e ad altro ancora.



I DESTINATARI



PSICOLOGI, EDUCATORI, GAMER

max. 30 partecipanti

Le lezioni teoriche sono rivolte a coloro che sono interessati ad approfondire il tema del videogioco come **luogo e strumento educativo**.

Nella iniziale fase di selezione, costituiscono titolo preferenziale la qualifica di **psicologo/a ed educatore/trice** (o la frequenza dei relativi corsi di laurea) e un'**esperienza pluriennale di gaming**.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE



CANDIDATURE E SELEZIONE

Per partecipare al percorso formativo, è necessario **inviare la propria candidatura** compilando il modulo sul sito.

Il/la candidato/a sarà quindi contattato/a per un **colloquio di valutazione motivazionale** finalizzato alla convalida dell'iscrizione.



ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO



FORMAZIONE ED ESAME FINALE

Lezioni online (23 asincrone + 6 sincrone) + 1 laboratorio

Il percorso si articola in:

- **23 lezioni online asincrone** in lingua inglese con sottotitoli in italiano per una durata complessiva di circa 6 ore;
- **6 lezioni online sincrone (10 febbraio - 17 marzo)**, di 2/2,5 ore ciascuna, corredate con materiale di approfondimento ed esercitazioni per verificare l'acquisizione delle competenze;
- **1 laboratorio in presenza** di 12 ore (**26-27 marzo, Torino**).

È previsto un **colloquio di esame finale**. Gli allievi che otterranno una valutazione positiva riceveranno un **attestato di frequenza** e la possibilità di entrare a fare parte dello **staff di EduGamers for kids 4.0**, in qualità di EduGamers.

COSTO E MODALITÀ DI PAGAMENTO



TARIFE A PERSONA

Tariffa base	450 €
Early access Iscrizione entro 25 gennaio	420 €
Porta un amico	400 €

Il pagamento dovrà avvenire dopo la convalida dell'iscrizione tramite bonifico bancario sul conto corrente intestato a Crescere Insieme scs IBAN IT94 F050 1801 0000 0001 2427 290 **entro venerdì 6 febbraio 2026**.

 edugamers4kids@coopcrescereinsieme.org
 + 39 335 6267983