

Data di compilazione: 11/03/2026

EVENTO APPROVATO DAL COMITATO SCIENTIFICO
Coordinatore: Nicola Mancini *N. Mancini***GIOCARSI NEL MONDO DEL LAVORO. GAMING E GAMIFICATION IN CONTESTI PROFESSIONALI.****FINALITÀ DEL CORSO**

Il corso di perfezionamento avrà come tema l'utilizzo del gioco e della gamification nel mondo del lavoro.

In particolare nel corso saranno affrontate le seguenti tematiche:

- Gaming e gamification
- Teoria dei giochi
- Basi teoriche di psicologia del gioco
- Disegnare il coinvolgimento: teoria e framework operativo
- La Gamification applicata ai processi aziendali
- Il gioco nel marketing: la relazione ludica tra brand e consumatori
- Le potenzialità del gioco nella formazione
- Lego serious play

Le soft skills in gioco: giocare le competenze cognitive, operative, relazionali e emotive.

Il corso propone di fornire ai partecipanti conoscenze e metodologie di intervento basate sull'utilizzo di dispositivi ludici e della gamification in ambito professionale.

Obiettivo n. 18 - Contenuti tecnico-professionali (conoscenze e competenze) specifici di ciascuna professione, di ciascuna specializzazione e di ciascuna attività ultraspecialistica, ivi incluse le malattie rare e la medicina di genere

DATA E SEDE DURATA

28/03/2026- 31/12/2026

Piataforma FAD <https://winch-ecm.onelearning.it>

Sede della regia: Via madonna del piano n.6 Sesto fiorentina Fi

CRITERI PER ASSEGNAZIONE CREDITI

Durata del corso: 36 ore

Formazione interattiva: non presente

Numero massimo dei partecipanti: 100

numero crediti ECM: 50 ECM

Edizione n.1

Data di compilazione: 11/03/2026

Approvato dal responsabile del sistema di qualità (RSQ) in data 12/03/2025

Approvato dal comitato scientifico

Provider n. 45 Albo Nazionale

QUOTA DI PARTECIPAZIONE / SPONSOR

Quota di partecipazione: 990,00 euro

No Sponsor

PROFESSIONI E DISCIPLINE

Tutte le professioni sanitarie

DOCENTE

COGNOME NOME	PROFESSIONE	DISCIPLINA	ENTE DI APPARTENENZA/LIBERA PROFESSIONE	DESCRIZIONE ATTIVITA' PROFESSIONALE/FORMATIVA
Formica Elena	Laurea in Psicologia,	specializzazione in Psicoterapia	Libera professionista	Dal 2019 Psicoterapeuta della Gestalt a orientamento fenomenologico-esistenziale, Bari Dal 2015 libera professionista Psicologia del lavoro presso studio privato
Luttrario Francesco	Laurea in economia e commercio,		GamificationLab Sapienza di Roma	Docente e membro del comitato scientifico del GamificationLab Sapienza di Roma
Maestri Alberto	Docente di Marketing, contenuti e comunicazione		GreatPixel Milano	2020 – ATTUALE SOCIO, RESPONSABILE DI BUSINESS UNIT – GreatPixel Dal 2014 al 2020 CHIEF CONTENT OFFICER – OpenKnowledge BIP Group
Magnani Mario	Laurea in Psicologia		Labor Play, Firenze	Dal 2015 Managing Partner Labor Play, Firenze 2017-2018 Psicologo Azienda USL Toscana cntro SOC Benessere organizzativo
MANCINI GAETANO ANDREA	Laurea in psicologia	Psicologia	Laborplay s.r.l. Via Madonna del Piano, 6 – 50019 Sesto F.no	dal 2015 Laborplay s.r.l. Via Madonna del Piano, 6 – 50019 Sesto F.no 01/2009 a E.C.S. srl, Educazione Continua in Sanità. Via Orazio Vecchi, 3 - 50127 Firenze
MATTIASSI ALAN	Laurea in Psicologia	Psicologia	Libero professionista	Psicologo, Docente università di Udine
Meneghetti Carlo	Laurea in Scienze Religiose,	Master in Teologia ecumenica e dialogo interreligioso presso l'Istituto	ISSR di Vicenza	dal 2022 Docente di Didattica della religione presso l'ISSR di Vicenza Dal 2018 Referente del MED, associazione italiana che si occupa della media education, per il

Data di compilazione: 11/03/2026

		San Bernardino di Venezia		Veneto Toy designer, per il mondo educativo e per percorsi aziendali-relazionali
Olivieri Manuele	Laurea in scienze e tecniche della psicologia del lavoro e delle organizzazioni,		Laborplay, Sesto fiorentino Firenze	Dal 2015 Laborplay, Firenze Dal 2013 libera professione Psicologo del lavoro e delle organizzazioni, consulenza diagnosi organizzative Firenze
VIOLA ARDUINO	Cultura digitale, Processi di innovazione, Progettazione e realizzazione videogiochi		Reggia di Venaria Reale	Dal 2021 Curatore della mostra "PLAY – Arte e Videogiochi" in partenza presso la Reggia di Venaria Reale Dal 09/06/2021 Game Designer Lucca Crea srl
ARIANNA MAFALDA GIRARD TERAN	Laurea in psicologia	Psicologia del lavoro	Libera professionista	Dal 2009 Formazione d'aula ed esperienziale sulle soft skills Dal 2015 Attività di coaching e team coaching
Gianni Costantino	Laurea in psicologia	Psicologia del lavoro	Laborplay Sesto fiorentino Fi	01/09/2020 – in corso Laborplay s.r.l, via Aurelio Saffi, 34, 50131, Firenze 16/09/2019 - 15/03/2020 Marzia Pieri & Associati srl, Via Salceto, 55, 53036, Poggibonsi (Siena) Selezione, formazione, consulenza in ambito HR

COMITATO SCIENTIFICO DEL CORSO:

Nome e Cognome: MANCINI GAETANO ANDREA
 Codice fiscale: MNCGNN81S29F839W
 Professione: Co-fondatore e Marketing Manager Laborplay s.r.l

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Laborplay s.r.l.
 Via Madonna del Piano, 6
 50019 Sesto Fiorentino (FI)
 Telefono 0552693941 – Mail info@laborplay.com
 C.F. / P.IVA 06563810487 – R.E.A.

Responsabile segreteria organizzativa:
 Irene Palla
 PLLRNI90M02G628T
info@laborplay.com

PROGRAMMA DEL CORSO

Programma del corso FAD asincrono:

Data di compilazione: 11/03/2026

Il corso di formazione a distanza asincrono è composto da:**a) Audio-video registrazioni dei webinar che si terranno nelle seguenti date:**

DATA	ORARIO	CONTENUTO
21/3/2026	16:00-19:00	Meccaniche e dinamiche: l'importanza dei modelli
28/3/2026	16:00-19:00	Basi teoriche di psicologia del gioco
4/4/2026	16:00-19:00	Psicologia delle decisioni
11/4/2026	16:00-19:00	La gamification applicata ai processi aziendali
18/4/2026	16:00-17:00	Il gioco nel marketing: la relazione ludica tra brand e consumatori
9/5/2026	16.00-19:00	Gamestorming
16/5/2026	16.00-19:00	Principi di Lego Serious Play
23/5/2026	16:00-19:00	Disegnare il coinvolgimento: principi di game design
30/5/2026	16:00-19:00	Giocare le competenze cognitive e operative
7/6/2026	09.00-12.00	Nel gioco un tesoro: le potenzialità del gioco nella formazione
13/6/2026	16:00-18:30	Giocare le emozioni
20/6/2026	16:00-19:00	Giocare le relazioni

B) Articoli di approfondimento

BIBLIOGRAFIA:**DEFINIZIONE GAMIFICATION**

Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. 2011. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

ELEMENTI DI GAMIFICATION

Toda, A. M., Klock, A. C., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., ... & Cristea, A. I. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. Smart Learning Environments, 6(1), 1-14.

Data di compilazione: 11/03/2026

Xi, N., & Hamari, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, 210-221.

GAMIFICATION PER LA SALUTE

Lister C, West JH, Cannon B, Sax T, Brodegard D. Just a fad? Gamification in health and fitness apps. *JMIR Serious Games*. 2014 Aug 4;2(2):e9. doi: 10.2196/games.3413. PMID: 25654660; PMCID: PMC4307823.

Michie S, van Stralen MM, West R. The behaviour change wheel: a new method for characterising and designing behaviour change interventions. *Implement Sci*. 2011 Apr 23;6:42. doi: 10.1186/1748-5908-6-42. PMID: 21513547; PMCID: PMC3096582.

van Mierlo T, Hyatt D, Ching AT, Fournier R, Dembo RS. Behavioral Economics, Wearable Devices, and Cooperative Games: Results From a Population-Based Intervention to Increase Physical Activity. *JMIR Serious Games*. 2016 Jan 28;4(1):e1. doi: 10.2196/games.5358. PMID: 26821955; PMCID: PMC4751337.

GAMIFICATION PER INTERVENTI SOCIALI ED URBANISTICI

Ampatzidou, Cristina & Gugerell, Katharina & Constantinescu, Teodora & Devisch, Oswald & Jauschneg, Martina & Berger, Martin. (2018). All Work and No Play? Facilitating Serious Games and Gamified Applications in Participatory Urban Planning and Governance. *Urban Planning*, 3 34-46. 10.17645/up.v3i1.1261.

Muehlhaus, S.L.; Eghtebas, C., Seifert, N., Schubert, G., Petzold, F., & Klinker, G. (2022) Game.UP: Gamified Urban Planning Participation Enhancing Exploration, Motivation, and Interactions, *International Journal of Human-Computer Interaction*.

Saad-Sulonen, Joanna. (2012). The Role of the Creation and Sharing of Digital Media Content in Participatory E-Planning. *International Journal of e-Planning Research (IJEPR)*. 1, 1-22. 10.4018/ijepr.2012040101.

Vanolo, A. (2018). Cities and the politics of gamification. *Cities*, 74, 320-326. doi:10.1016/j.cities.2017.12.021

GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.

Michael Sailer, Jan Ulrich Hense, Sarah Katharina Mayr, Heinz Mandl (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological

Data di compilazione: 11/03/2026

need satisfaction. Computers in Human Behavior, Volume 69, 2017, Pages 371-380, ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.

(<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X>)

Saleem, A.N., Noori, N.M. & Ozdamli, F. Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. Tech Know Learn 27, 139–159 (2022). <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>

Smith, A., Legaki, N. Z., & Hamari, J. (2022). Games and gamification in flipped classrooms: A systematic Review. 6th International GamiFIN Conference 2022 (GamiFIN 2022), April 26-29, 2022, Finland.

GAMIFICATION PER LE ORGANIZZAZIONI

Cassone, F. (2018). La gamification come metodo innovativo per aumentare l'engagement: il caso VIK.

Navarra, A. (2018). Recuitainment: reclutare talenti attraverso la gamification.

Pecci, L. (2018). Unire experience ed engagement nel gamification marketing. Il caso Lidl.

GESTIONE DELLA PRESENZA IN AULA

Le presenze verranno verificate attraverso la apposizione di firme di entrata ed uscita ed attraverso le schede di valutazione raccolte al termine del corso.

CURRICULUM FORMATIVI E PROFESSIONALI

Tutti i relatori hanno sottoscritto una certificazione riguardante l'eventuale conflitto di interessi, garantendo la completa indipendenza delle loro relazioni, a prescindere da ogni eventuale conflitto di interessi o rapporto con aziende.

E' esclusa ogni finalità commerciale, politica, sindacale o, in qualsiasi modo, estranea alla formazione, I docenti, nell'ambito delle proprie competenze, garantiscono che le relazioni svolte, durante il corso, hanno esclusivamente scopo scientifico e di aggiornamento tecnico, normativo o legislativo.