

Essere psicologi nell'era del digitale e dell'intelligenza artificiale

SFIDE · CRITICITÀ · POSSIBILITÀ

lunedì 5 ottobre 2026 - 9.00-17.00

Sede: Sala Lodron Bertelli -
Caderzone Terme,
Piazza Sant'Antonio



In occasione della Giornata Nazionale della Psicologia 2026 l'Ordine degli Psicologi propone un incontro dedicato all'uso dell'intelligenza artificiale nella pratica professionale dello psicologo, con un particolare focus sugli aspetti etici e sulla gestione dei dati sensibili, con l'obiettivo principale di stimolare una riflessione critica e consapevole sull'impatto delle nuove tecnologie digitali nella pratica clinica e professionale.



PROGRAMMA

Mattina 9.00-13.00

*Saluto di benvenuto della Presidente **Katia Castellini***

Luca Bernardelli - Psicologia e Intelligenza Artificiale: nuove competenze tra rischi emergenti, etica e pratica professionale

Antonino La Tona - Intelligenza artificiale nella pratica psicologica: applicazioni, opportunità e responsabilità professionali

13.00-14.00 pausa pranzo

Pomeriggio 14.00-17.00

Francesco Bocci - Il gaming come esperienza di cura: la Video Game Therapy®.

Discussione in plenaria, domande dei partecipanti, dialogo coi relatori

Accreditamento ECM e Iscrizione

L'evento è accreditato ECM: dall'Ordine degli Psicologi - codice 201 Albo Provider PAT - 7 crediti ECM

Prova ECM e questionari di gradimento: prova di apprendimento e questionari di gradimento compilazione online su piattaforma www.ecmtrento.it - Per ottenere i crediti ECM è richiesta la partecipazione al 90% delle ore di formazione e il superamento della prova finale di apprendimento.

Iscrizione entro il 20 settembre – esclusivamente sul sito www.ecmtrento.it



INTERVENGONO

Luca Bernardelli – Psicologo autore del libro “Guida Psicologica alla Rivoluzione Digitale” (Giunti ed.), Consulente del Consiglio Nazionale dell’Ordine degli Psicologi nelle aree Intelligenza Artificiale e Psicologia Digitale, Membro della Commissione Dipendenze Digitali della Società Italiana di Pediatria, Responsabile Scientifico del Master FAD ECM in “Psicologia dell’Esperienza Digitale”, CEO di BECOME. Realtà Virtuali per la Salute Mentale.

Francesco Bocci - Psicologo, psicoterapeuta ed analista S.I.P.I. ad orientamento Adleriano con esperienza ventennale, specializzato in psicoterapia dinamica sul modello della Psicologia individuale presso l'Istituto Alfred Adler di Milano. Per sette anni dirigente psicologo in ASST Franciacorta. Giudice onorario per il Tribunale dei Minorenni di Brescia (2020–2023). Docente e responsabile dei Tirocini della Scuola Adleriana di Psicoterapia di Brescia dal 2018.

Ideatore dell'approccio Video Game Therapy®, curatore dei testi "Dentro il Videogioco" (2019) e "Video Game Therapy: teoria e pratica clinica" (UTET, 2024). Fondatore e membro del Direttivo dell'Associazione Play Better. Collabora con Università e Scuole di Psicoterapia in tutta Italia: Minotauro di Milano, CSAPR di Prato, Scuola Integrata di Bergamo, Università di Bergamo, Università Cattolica di Milano, Università Bicocca, Link di Roma, SIPRE, CEPEI e S.I.P.I. Adler. Opera presso il Centro Clinico "Il Telaio" a Palazzolo Sull'Oglio (BS).

Antonino La Tona – Psicologo clinico e della salute, docente a contratto presso l’Università degli Studi di Bergamo. Si occupa di psicologia digitale, e-mental health, personalizzazione dei trattamenti e monitoraggio degli esiti in psicoterapia, con particolare attenzione all’integrazione di intelligenza artificiale, chatbot e piattaforme digitali nella pratica clinica. È membro del Gruppo di Lavoro Psicologia Digitale, Nuove Tecnologie e Intelligenza Artificiale dell’Ordine degli Psicologi della Lombardia e autore di numerose pubblicazioni scientifiche nazionali e internazionali.