

INFORMAZIONI PERSONALI	Vindice Eugenio Lorenzo Deplano
ANNO DI NASCITA	1958
QUALIFICA	Professionista con partita Iva iscritto all'Ordine degli psicologi
INCARICO ATTUALE	Libero professionista
AMMINISTRAZIONE	-
E-MAIL ISTITUZIONALE	-

ESPERIENZA PROFESSIONALE

gennaio 2007 - oggi

Consulente

Libero professionista.

Attività significative:

2022:

- Progettazione e sviluppo di una collana di 4 serious game per il corso "Cultura del rispetto", per personale Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo dei serious game "Una giornata particolare", per personale Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Consulenza metodologica e attività di docenza sui temi dell'edularp per il progetto europeo Erasmus+ Protect (per conto di Antares).
- Partecipazione in qualità di membro aggregato alla commissione giudicatrice del bando di gara per dirigenti per Agid (Agenzia per l'Italia Digitale), aree "Trasformazione digitale", "Architetture, standard e infrastrutture" e "Sicurezza e Cert".
- Coordinamento del gruppo di progetto inerente la collaborazione per la revisione e validazione del modello delle Linee Guida della Scuola di Formazione Capitolina (per conto dell'Ordine degli Psicologi del Lazio).
- Docenza al corso "Tecniche di instructional design" – II edizione (Ires-FVG).
- Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- Sviluppo e supervisione della localizzazione di una collana di 6 serious game per il progetto europeo Erasmus+ Dig4Life (per conto di Entropy Knowledge Network).
-

2021:

- Partecipazione in qualità di membro aggregato alla commissione giudicatrice del bando di gara per dirigenti per Agid (Agenzia per l'Italia Digitale), area "Soluzioni per la PA".
- Docenza al corso "Tecniche di instructional design" (Ires-FVG).
- Progettazione e sviluppo dei serious game "Il telefono allunga la vita" e "A ciascuno secondo i suoi bisogni", per personale sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Una missione "impossibile", per personale con funzioni vicarie Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Coordinamento del gruppo di lavoro per lo sviluppo di corsi in e-learning sui temi della standardizzazione delle procedure in area medico legale, per il personale sanitario dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- Progettazione e sviluppo dei serious game "Alessandro", "Mirko" e "Loredana" (Istituto Superiore di Sanità, Progetto CCM 2018).
- Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).

2020:

- Stesura del capitolo "Cittadinanza digitale" nel libro di testo Educazione civica a scuola (a cura di Paolo Quadrino) editore WinScuola, per scuole medie inferiori e superiori (biennio).
- Realizzazione, in qualità di esperto esterno, di tre videolezioni sui temi della metodologia dei serious game per il Master Task di Unitelma Sapienza.
- Progettazione e sviluppo del serious game "Arianna Maze Rescue", per operatori del soccorso (per

conto di Entropy Knowledge Network).

- Realizzazione, in qualità di esperto esterno, di due videolezioni sui temi della metodologia dei serious game per l'insegnamento "Metodologie e Tecnologie per la Formazione e lo Sviluppo del Personale nella P.A." - Corso di Laurea Magistrale in MOPS di Unitelma Sapienza.
- Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- Coordinamento del gruppo di lavoro per lo sviluppo di corsi in e-learning sui temi della leadership, della comunicazione, della trasformazione digitale della PA, per collaboratori dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- Progettazione e sviluppo della collana di serious game "Assistente Personaggi", per bambini con difficoltà di linguaggio (per conto del Dipartimento di Psicologia dei Processi di sviluppo e socializzazione dell'Università di Roma "La Sapienza").
- Sviluppo della collana di serious game "Market Abuse", per operatori di trading dell'Enel (per conto di Entropy Knowledge Network).

2019:

- Partecipazione alla selezione di personale per la posizione di tutor e-learning per conto di Eulab Consulting.
- Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- Progettazione e sviluppo del serious game "La disfida di Vigarello", per personale sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo del corso di formazione in e-learning "Introduzione alla speleoarcheologia" (per conto di Associazione Sotterranei di Roma).

2018:

- Progettazione e sviluppo della collana di serious game "La Qualità in Inail", per personale sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Consulenza metodologica per lo sviluppo di formazione in modalità e-learning per servizio sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e stesura dei contenuti per lo sviluppo di percorsi formativi per il progetto Up2U, programma europeo Horizon2020 (per conto di Gruppo Pragma).
- Progettazione e sviluppo di due moduli di formazione interattiva sul metodo Clim, finanziato dal programma europeo Erasmus+ (per conto di Associazione Euphoria e partner esteri).

2017:

- Progettazione e sviluppo di una collana di serious game per il progetto Day Plot, programma europeo Erasmus+ (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Nuove Energie", per funzionari Mercedes-Benz Italia (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Motori S.p.A", per funzionari Mercedes-Benz Italia (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Security Awareness" (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione didattica e stesura dei contenuti del corso di formazione online Cyber Security per tecnici Enel (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Docenza del corso di formazione "Pensiero sistemico" per Eni Corporate University (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e stesura dei contenuti per learning object e videolezioni nel progetto "eLeadership - Competenze digitali per la PA regionale" gestito dal Foromez per funzionari della Regione Sardegna.

2016:

- Docenza e animazione di una comunità di apprendimento on-line a supporto della digitalizzazione delle imprese femminili, all'interno del progetto "Women on the web" della Camera di Commercio di Firenze (per conto di SmartSkills).
- Progettazione della metodologia Learning Brick per lo sviluppo di simulazioni e altri contenuti digitali interattivi con la tecnologia HTML5/Javascript.
- Progettazione e sviluppo del serious game "The LeaderShip", per dirigenti Eni (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Sviluppo della collana di learning object Digital Imprint per funzionari Wind (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo della collana di learning object "Adeguatezza delle prestazioni Inail", per medici Inail (per conto di Eulab Consulting).

- Progettazione e sviluppo dei serious game "Io (non) ce la posso fare", "Questo viaggio (non) s'ha da fare" e "Mi farò nuovi amici (o nessuno)" per conto dell'Istituto Superiore di Sanità.

2015:

- Progettazione e stesura dei contenuti per learning object e videolezioni in un MOOC sui temi dell'e-leadership per Fornez.
- Progettazione e sviluppo del serious game "The Golden Plant", per quadri tecnici di Enel Green Power (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Ciclo di seminari sulle nuove tecnologie dell'apprendimento per dirigenti e quadri della Pubblica Amministrazione, per conto della Scuola Nazionale dell'Amministrazione (dal 2012).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Sfida all'Olimpo", per dirigenti della Regione Lazio (per conto di Entropy Knowledge Network).

2014:

- Docenza del corso di formazione "Pensiero sistemico" per Eni Corporate University (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo dei corsi autodidattici multimediali "Comunicazione 2.0", "L'arte della delega", "La gestione del tempo", "Parlare in pubblico", per affiliati CNA (per conto di BlueBayTech).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Il Rubino spezzato" per collaboratori Eni (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Progettare la formazione" per la Scuola Nazionale dell'Amministrazione.

anni precedenti (principali progetti)

- Ideazione e sviluppo dell'architettura Learning Brick per lo sviluppo di sistemi autodidattici interattivi (2007 – oggi).
- Progettazione e sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Sviluppo di learning object per Italia Lavoro sui temi della sicurezza sul lavoro, del project management, della lingua inglese (2007-2010).
- Sviluppo di learning object per la scuola elementare nell'ambito del progetto "Innovascuola" per conto di Garamond (2009-2010).
- Ciclo di lezioni on-line sui learning object per insegnanti per conto di Garamond (2009).
- Progettazione e conduzione del business game "Ape Companies" per Engineering (2007-2008).
- Sviluppo di learning object per la scuola superiore nell'ambito del progetto "DigiScuola" per conto di Garamond (2007).
- Guest speaker sullo sviluppo di learning object nel "Master per specialisti di e-learning" per insegnanti curato da Garamond e Università della Tuscia (2007).

Attività o settore Formazione, selezione del personale

aprile 2004 – dicembre 2006

Socio e presidente

Glaxu Srl

- Sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Ideazione di metodologie di simulazione interattiva, progetto Sisine (Sistema di Simulazione per la Negoziazione) finanziato dal Programma UE Leonardo da Vinci (2005-2007).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: metodologie dell'e-learning, tutoraggio on-line.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane.

Attività o settore formazione, e-learning

settembre 2002 – marzo 2004

Collaboratore (professionista a partita Iva): progettista di formazione, responsabile della produzione

Mafrau Formazione Srl

- Ideazione dell'evoluzione del metodo Must, progetto finanziato dal Ministero del Lavoro (2002-2003).
- Progettazione e partecipazione ad attività corsali e seminariali in un progetto, finanziato dal Ministero del Lavoro, di diffusione del metodo Must come "buona pratica" presso il sistema scolastico della Regione Basilicata (2002-2003).

- Sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: psicologia dell'apprendimento, comunicazione, metodologie dell'e-learning, informatica.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane.

Attività o settore formazione, e-learning

gennaio 1996 – agosto 2002

Collaboratore (professionista a partita Iva): progettista di formazione, responsabile dell'area "Formazione"

Mafrau Srl, Roma

- Garante scientifico e professionale del "Corso di formazione per il conferimento della qualifica direzionale ai Capi d'istituto", tenuto dalla Mafrau per conto del Ministero della Pubblica Istruzione (1999-2000).
- Ideazione della metodologia Must (Modelli di Universi Simulati e Tutoriali) per la realizzazione di sistemi di autoapprendimento (1997-1998).
- Ideazione della metodologia Mol (Mappa Oggetti/Legami) per la progettazione concettuale di sistemi di autoapprendimento (1998).
- Direzione e supervisione di progetto per la realizzazione dell'area "Finestre su Internet" del sito intranet "Campus" della Telecom Italia (1998).
- Progettazione e sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Supervisione scientifica del sito Internet "Atelier della scuola" (<http://atelierdellascuola.mafrau.it>) dedicato alla formazione dei Capi di istituto (1999).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: psicologia dell'apprendimento, comunicazione, metodologie dell'e-learning, comunicazione scritta, informatica.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane.

Attività o settore Consulenza di direzione, formazione

maggio 1984 – dicembre 1994

Dipendente: sviluppo di software, analisi dati e funzioni, consulenza di organizzazione, ricerca sociale, formazione del personale

Database Informatica SpA, Roma

- Partecipazione al gruppo di gestione del settore formazione.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane - personale tecnico (1990-1994).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: psicologia dell'apprendimento, analisi dei dati, metodi di programmazione, analisi dei fabbisogni formativi.
- Consulenza sulla gestione dei processi formativi per le Ferrovie dello Stato (1992-1994).
- Coordinamento del gruppo di lavoro per la realizzazione della ricerca "Esperienze di formazione dei docenti per l'uso di nuove tecnologie nella scuola" svolta dalla Dataoffice SpA per conto del Ministero della pubblica istruzione (1990).

Attività o settore Informatica

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

novembre 1977 - ottobre 1983

Diploma di laurea in psicologia – Indirizzo applicativo

Facoltà di Magistero – Università di Roma "La Sapienza"

- Psicologia generale, psicologia dinamica, psicologia del lavoro, psicologia dell'età evolutiva, Istituzioni di pedagogia, psicologia fisiologica, statistica psicometrica, teoria e tecniche dei test.

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre italiana

Altre lingue

COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
A1	A1	A1	A1	A1
Inserire il livello				

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato
[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Competenze professionali

- ottime competenze di gestione di progetti formativi complessi acquisite nella mia attività di formatore;
- ottime competenze di gestione e coordinamento delle risorse umane acquisite nella mia attività di responsabile del settore formazione della Mafrau, della produzione di Mafrau Formazione e di presidente di Glaux srl;
- ottime competenze di progettazione ed erogazione di corsi formativi, in presenza ed e-learning, acquisite nella mia attività di formatore;
- buone competenze di selezione del personale acquisite nell'attività di selezione (Database Informatica SpA, Mafrau srl, Mafrau Formazione Srl e nel lavoro libero professionale .

Competenze comunicative e relazionali

- ottime competenze di comunicazione interpersonale e di public speaking acquisite durante la mia professione di formatore
- ottime competenze di comunicazione scritta acquisite durante la mia attività di redazione di pubblicazioni a carattere scientifico, divulgativo e formativo

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente intermedio	Utente avanzato

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato
[Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione](#)

- buona padronanza degli strumenti della suite per ufficio (elaboratore di testi, foglio elettronico, software di presentazione) acquisita nella mia attività professionale
- buona padronanza delle metodologie e di alcuni linguaggi di sviluppo di software in ambiente web acquisito nella mia attività di produzione di serious game

Altre competenze

Patente di guida A e B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni

- Deplano V., Gigantesco A., Giuliani M., Scali, M. (1990), "Usi e abusi dell'informatica nel test di Rorschach. Un discorso sul metodo e una proposta", Atti della giornata di studio "Test proiettivi tra indagine clinica e ricerca psicométrica" (Padova, 6.10.1989), Università degli studi di Padova.
- Deplano V., Gigantesco A., Giuliani M., Scali, M. (1990), "Diagnosi computabile e incomputabile", Atti del II Congresso Nazionale della Società Italiana per la Ricerca Psicodiagnostica "Parliamo di errori" (Roma, 30.3-1.4.1990), Dipartimento di Psicologia e Psichiatria, Università cattolica del Sacro Cuore.
- Giuliani M., Deplano V., Gigantesco A., Scali, M. (1990), "La qualité des donneè du Rorschach par les applications informatiques", XIIIe Congres International du Rorschach et des Methodes Projectives (Parigi 22-27.7.1991), poster.
- Deplano V. (1991), Logica della programmazione, Database Informatica.

- Palamara G., Deplano V., Caprilli F., Gentili G. (1991), "Gestione automatica dei dati clinici anamnestici e di laboratorio relativi alle infezioni da Hiv", *Medicina e Informatica*, n. 3, Il Pensiero Scientifico.
- Palamara G., Prignano G., Gentili G., Deplano V., Caprilli F. (1991), "Sistema informativo computerizzato per il follow-up dei pazienti sieropositivi per Hiv. Studio di una coorte incidente", *Atti del congresso dell'Associazione Italiana di Informatica Medica*, Franco Angeli.
- Deplano V. (1992), *Criteri e metodi per fare formazione*, Database Informatica.
- Deplano V. (1996), "Sistemi multimediali", *Atti del 7° Convegno nazionale Bus Italia "Pianeta comunicazione"* (Milano, 5-6 giugno 1996).
- Deplano V., Ecce A. (1999), "Vedere il mondo da una finestra: apprendere attraverso l'esplorazione", *For*, n. 38, Franco Angeli
- Deplano V., Ecce A. (1999), "Alla ricerca del costruzionismo perduto", *For*, n. 39, Franco Angeli.
- Deplano V. (2000), "Progettare macchine per apprendere: la Mappa Oggetti/Legami", *Atti di Didamatica 2000* (Cesena, 4-6.5.2000).
- Deplano V. (2000), "Apprendere nella realtà virtuale?", *For*, n. 41, Franco Angeli.
- Deplano V. (2001), "Per chi suona la e-campana?", *For*, n. 43, Franco Angeli.
- Deplano V. (2001), "Fiamma, cristallo e bit", *For*, n. 47-48, Franco Angeli.
- Deplano V. (2002), "Fare la Storia con i se e con i ma", *For*, n. 49, Franco Angeli.
- Deplano V. (2002), "Il tempo dell'e-learning", *For*, n. 50-51, Franco Angeli.
- Deplano V. (2002), "Venti parole per dirlo", *For*, n. 53, Franco Angeli.
- Deplano V. (2003), "Efficacia della Fad e determinismo tecnologico", Franco Frigo, Pierluigi Richini (a cura di), *I laboratori della formazione continua Isfol*, Franco Angeli.
- Deplano V. (2003), "La rivoluzione tradita e ritrovata", *For*, n. 54-55, Franco Angeli.
- Deplano V., Fiaschi S., Gaglini F. (2003), "Qualità nella formazione. Che vuol dire 'qualità' nei materiali per l'e-learning", *De Qualitate*, n. 9.
- Deplano V. (2003), "Viaggio in blogosfera", *For*, n. 56, Franco Angeli.
- Deplano V. (2003), "Come valutare i materiali didattici nei progetti di e-learning?", *Isfol, La qualità dell'e-learning nella formazione continua*.
- Deplano V. (2003), "Errore e conoscenza: il metodo Must", *Isfol, La qualità dell'e-learning nella formazione continua*.
- Deplano V. (2004), "Come con Lara Croft", *E-Learning & Knowledge Management*, n. 2.
- Deplano V., Di Giusto S., Gaglini F. (2004), "Impresa oltre i confini: un nuovo modello di simulazione dinamica per l'apprendimento", *Atti del convegno Expo e-learning 2004*, (Ferrara, 9-12 ottobre 2004).
- Cuoco C., Deplano V. (2004), "Est: un modello costruttivista per l'apprendimento", *Atti del convegno Sie-I 2004*, (Genova, 25-26 novembre 2004).
- Deplano V., Filosa G. (2005), "Pocodima. Quando diventa accessibile un corso on line", *E-Learning & Knowledge Management*, n. 6.
- Deplano V. (2005), "Aif on line: dalla vetrina alla comunità. Il Sito vive!", *For*, n. 62, Franco Angeli.
- Deplano V. (2005), "Gli orizzonti dell'e-learning", *For*, n. 63, Franco Angeli.
- Deplano V. (2006), "'Azioni positive' per l'accessibilità: un modello innovativo di learning object", *Atti del convegno Sie-I 2006*, (Roma, 12-14 luglio 2006).
- Deplano V. (2006), "Uomini + macchine = ?", *For*, n. 66, Franco Angeli.
- Miglino O., Di Ferdinando A., Rega A., Benincasa B., Deplano V. (2007), "Sisine: un mondo virtuale per piccole comunità di apprendimento on-line", Dino Giuli, Nicola Lettieri, Nicola Palazzolo e Orlando Roselli (a cura di), *Simulazioni interattive per la formazione giuridica*, Edizioni Scientifiche Italiane.
- Berruti D., Deplano V., Di Ferdinando A., Miglino O., Nigrelli L. (2007), "SiSiNe: apprendere a negoziare on line", *For*, n. 72, Franco Angeli.
- Deplano V. (2008), "Ho visto la morte del libro", *For*, n. 73, Franco Angeli.
- Deplano V. (2008), "La formazione al tempo dell'e-learning", *For*, n. 75, Franco Angeli.
- Deplano V. (2009), "Learning bricks: oggetti riusabili per simulazioni efficaci", *Je-LKS*, n. 2.
- Delle Piane A., Deplano V. (2009), "Mettersi in gioco, ma per davvero", *For*, n. 80, Franco Angeli.
- Deplano V. (2010), "La simulazione come gioco e come modello di apprendimento", Valentina Castello, Dunia Pepe (a cura di), *Apprendimento e nuove tecnologie. Modelli e strumenti*, Franco Angeli.

- Deplano V. (2011), "La seduzione di Facebook", For, n. 86, Franco Angeli.
- Deplano V. (2011), "A che servono le aziende ora che c'è il web 2.0?", Felice Paolo Arcuri (a cura di), Futuro del lavoro e web 2.0, Palinsesto.
- Malanga S, Deplano V. (2012), "Giochiamo a fare i direttori di banca?", For, n. 91, Franco Angeli.
- Deplano V. (2012), "Tablet, ovvero la V dimensione", For, n. 92, Franco Angeli.
- Deplano V. (2013), "Quando i muri parlano: l'infosfera e la nuova 'realtà'", in Cinzia Ciaccia (a cura di), Prepararsi al Futuro, Palinsesto.
- Deplano V. (2014), Apprendere da una macchina, Palinsesto.
- Deplano V. (2014), "E-learning" in Domenico Lipari, Serafina Pastore (a cura di) Nuove parole della formazione, Palinsesto.
- Deplano V., Vardisio R. (2015), "Mind the bit: Manifesto", For, n. 96/97, Franco Angeli.
- Deplano V. (2015), Il grande travaso: l'ipertesto concreto, Tecnologie Didattiche, n. 64, Menabò.
- Deplano V. (2015), "Mission e vision e stress nell'azienda che non c'è", Paolo Gentile (a cura di), La tutela dell'integrità fisica e della personalità morale nel lavoro che cambia, Palinsesto.
- Deplano V. (2016), "La piattaforma Moodle e l'inopportuna abdicazione", For, n. 99, Franco Angeli.
- Orsolini M, Deplano V. (2020), "Assistente personaggi: un serious game per praticare la comprensione e costruzione di testi in bambini con fragilità linguistiche" in Graziano Cecchinato, Valentina Grion (a cura di) Dalle teaching machines al Machine Learning, Padova University Press.
- Deplano V. (2020), "Chiamatela Technology Enhanced Learning non didattica a distanza", AI4Business, 3 luglio
<<https://www.ai4business.it/ricerca/chiamatela-technology-enhanced-learning-non-didattica-a-distanza/>>
- Deplano V. (2020), "Cittadinanza digitale" in Paolo Quadrino (a cura di) Educazione civica a scuola, WinScuola.
- Deplano V. (2020), "I serious game nella didattica", Docete, n. 21, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2020/10/docete21-web.pdf>>.
- Deplano V. (2020), "Il mondo digitale è un sogno antico", Docete, n. 22, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2020/12/Docete-n.-22-per-web.pdf>>.
- Deplano V. (2021), "Piattaforme, standard e gabbie metodologiche", Docete, n. 23, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/02/Docete-n.-23-per-web.pdf>>
- Deplano V. (2021), "Le 'colpe' del sistema. E le nostre", Docete, n. 24, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/03/Docete-n.-24-per-web.pdf>>
- Deplano, V. (2021), "La realtà prossima ventura", Docete, n. 25, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/05/Docete-n.-25-per-web.pdf>>
- Deplano, V. (2021), "A scuola di esercizi impossibili", Docete, n 25, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/05/Docete-n.-25-per-web.pdf>>
- Deplano, V. (2021), "Quanto è intelligente istruire uno stupido", Docete, n 27, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/12/Docete-27-2021.pdf>>
- Deplano, V. (2022), "Cercando la materia di cui son fatti i sogni", Docete, n 28, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2022/01/Docete-28-2022.pdf>>
- Deplano, V. (2022), " Internet contro Internet. Un gioco per le relazioni e i comportamenti sani", Docete, n 29, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2022/02/Docete-29-2022.pdf>>
- Gigantesco A., Deplano V, (2022), "I 'serious game' a scuola contro i rischi di internet: il progetto", AgendaDigitale, 27 aprile.
<<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/i-serious-game-a-scuola-per-prevenire-luso-problematico-del-web-il-progetto/>>

Presentazioni

- "Dall'inconscio senza tempo alla scoperta del non", Convegno Sulle orme del mostro 3, organizzato da Lo Spazio Psicoanalitico. Genzano, 30-31 marzo 1996.
- "Sapere e piacere: modelli di apprendimento nei software didattici interattivi: una proposta di metodo", Seminario La cultura dell'interattività e lo sviluppo creativo, organizzato dal Laboratorio di Ricerca Educativa dell'Università di Firenze. Firenze, 15-17 maggio 1997.
- "Dalla cinghia di ippopotamo agli artefatti cognitivi", Forum per la Società dell'Informazione, organizzato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri. Roma, 30 giugno-1 luglio 1999.

- Conferenza La tecnologia dei Cd-rom: utilizzo, contenuti, mercato del lavoro, organizzata da Roman ACM Student Chapter. Roma, 26 gennaio 2001.
- "Comunità virtuali di apprendimento", Convegno Sicurezza, Informazione e Formazione, organizzato da Centro Elettronico di Documentazione della Suprema Corte di Cassazione e Forum per la Tecnologia dell'Informazione. Roma 28 febbraio 2001.
- "E-learning: nuove idee per la formazione", workshop Incontri al caffè Notegen, organizzato da Aif Lazio. Roma 9 aprile 2001.
- Convegno Partecipare e imparare navigando: la via creativa alla cittadinanza digitale, organizzato da Comune di Terni e Ufficio scolastico regionale per l'Umbria. Terni, 3-4 maggio 2001.
- "Tecnologie didattiche e loro vicissitudini", Workshop Psicologia e Internet, organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio. Roma, 20 luglio 2001.
- Presentazione del libro Imparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia di Carlo Infante. Roma 5 ottobre 2001.
- "Possiamo davvero apprendere meglio con macchine e reti?", Convegno Tra new economy e recessione: quale ruolo per il futuro della psicologia del lavoro, organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio. Roma, 14-15 dicembre 2001.
- "La psicologia al tempo dell'e-learning", Seminario L'esperienza e la tecnica, organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio. Roma 8 marzo 2003.
- Convegno "Formazione a distanza in e-Learning: quale futuro?", organizzato da Assoconsult-Confindustria e Aiscris. Roma, 9 aprile 2003.
- "Contentori e contenuti. La difficile coesistenza tra soluzioni standard e metodologie dell'apprendimento", Convegno Elearning results 2003, organizzato da Giunti Interactive Labs-Confindustria e Aiscris. Sestri Levante, 12-13 maggio 2003.
- Incontro dibattito "E-learning, promesse virtuali o reali opportunità?", organizzato da Club S3. Roma, 3 dicembre 2003.
- Moderazione workshop "L'apprendimento derivante dalla diffusione e utilizzo delle tecnologie Ict", XVII Convegno nazionale Aif "Le formazioni visibili e invisibili", Trieste, 1-2 luglio 2004.
- Moderazione workshop "L'apprendimento derivante dalla diffusione e utilizzo delle tecnologie Ict", XVII Convegno internazionale Pocodima, Roma, 1-2 luglio 2005.
- Seminario di studio "Strumenti di formazione per la gestione positiva del conflitto e della differenza con strumenti ICT", organizzato dal Comune di Roma. Roma, 24 ottobre 2005.
- "Accessibilità dei contenuti", Convegno Evoluzioni dell'e-learning, reti sociali e reti di conoscenza, organizzato da Aif – Associazione Italiana Formatori. Bologna, 27 marzo 2008.
- "Dove vanno i learning object?", Convegno Didattica digitale, organizzato da Garamond. Roma, 5 settembre 2008.
- "Learning brick: oggetti riusabili per simulazioni efficaci", ciclo di incontri Simulazione: best practices, organizzato da Cattid – Università La Sapienza. Roma, 2 marzo 2009.
- "Modelli di simulazione nei sistemi autodidattici", seminario di studi, organizzato da Facoltà di Scienze della Formazione – Università di Chieti. Chieti, 21 aprile 2009.
- Seminario di studi "Scrivere di formazione: dalla carta al web", organizzato da Aif Toscana. Firenze, 3 maggio 2010.
- Workshop "Videogame e simulazioni come nuovi ambienti di apprendimento", organizzato dall'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR. Roma, 8 ottobre 2010.
- Workshop "Tecnologie Ict, assistive, e-learning", conferenza internazionale Interdisciplinar collaboration among different themes for International planning about inclusion organizzata dall'Università degli studi di Roma "Foro Italico". Roma, 3-4 febbraio 2011.
- Tavola rotonda "Le tecnologie cambiano gli ambienti di apprendimento? Come?", conferenza internazionale Games and Creativity in Education and Training organizzata nell'ambito dei progetti comunitari Proactive e Teaching to Teach with Technology. Roma, 17-18 novembre 2011.
- Seminario "Nuove frontiere per l'apprendimento organizzativo: il contributo delle nuove tecnologie alla formazione", organizzato dall'Aif delegazione del Lazio. Roma, 23 maggio 2013.
- "Serious games, potenti strumenti per la formazione manageriale: un caso studio", Conferenza finale del progetto comunitario Decide It, organizzata dall'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR. Roma, 27 settembre 2013.
- "Apprendimento all'epoca del web 2.0", Festival dell'apprendimento, organizzato dall'Aif. Padova, 3-6 ottobre 2013.
- "La realtà aumentata per la valorizzazione dei siti archeologici", Invenienda, organizzato da Ludi Romani. Roma, 20 dicembre 2013.

- "L'ipertesto concreto", Tecnologia e leggerezza, IV Congresso del Collaborative Knowledge Building Group. Pavia, 29-31 gennaio 2014.
- Seminario "Dialogare con il digitale: le simulazioni", organizzato dall'Aif delegazione del Lazio. Roma, 4 novembre 2014.
- Seminario "Tutela dell'integrità fisica e della personalità morale nel lavoro che cambia", organizzato dall'Associazione Palimpsesto per l'innovazione. Roma, 3 dicembre 2014.
- "Learning objects: dall'autoconsistenza all'integrazione", Innovazione e tecnologie digitali: tra continuità e cambiamento, V Congresso del Collaborative Knowledge Building Group. Trieste, 9-12 settembre 2015.
- "Una strada per la formazione: costruire mondi", XIII Conferenza Nazionale di Statistica, organizzata dall'Istat. Roma, 4-6 luglio 2018.
- "Cosa sono le competenze staminali", XXX Convegno nazionale Aif. Roma, 15-17 novembre 2018.
- Convegno Smart Factory e trasformazione digitale, organizzato da Fondimpresa e Sistemi formativi Confindustria. Latina, 26 giugno 2019.
- "Assistente personaggi: un serious game per praticare la comprensione e la costruzione di testi in bambini con fragilità linguistiche" (con Margherita Orsolini), Dalle Teaching Machines al Machine Learning, VII Congresso del Collaborative Knowledge Building Group. Padova, 18-20 novembre 2019.

Certificazioni Abilitazione all'attività psicoterapeutica (ex art. 35 legge 56/89) dal 1995.

Dati personali Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel presente curriculum vitae ai sensi del D. Lgs. 196/2003 e ss.mm.ii. e dell'art. 13 del Regolamento UE 2016/679.

**Inesistenza cause di
inconferibilità ed
incompatibilità :**

Dichiaro di non incorrere in alcuna delle cause di inconferibilità ed incompatibilità previste dal decreto legislativo 8 aprile 2013, n. 39

Data

22 luglio 2022