

Direttore del corso:
Responsabile Tecnico Scientifico

Prof. Giuseppe Vico
Ing. Renzo Andrich

Università Cattolica del Sacro Cuore
Facoltà di Scienze della Formazione
Milano

Fondazione Don Carlo Gnocchi ONLUS
Polo Tecnologico
Milano

Corso di Perfezionamento
Tecnologie per l'autonomia
e l'integrazione sociale delle persone disabili
Anno Accademico 2007/2008

Computer Game Therapy:
quando la tecnologia aiuta a crescere, divertendo.

CANDIDATO: Renzo Pezzini

Direttore del corso:
Responsabile Tecnico Scientifico: Prof. Giuseppe Vico
Ing. Renzo Andrich

1

Uno dei fattori più importanti per
la crescita di una persona è

il gioco.

elemento determinante
per lo sviluppo delle abilità
cognitive, emotive e relazionali
di ogni persona.

2

Giocare
è il modo più naturale
per fare esperienza.
Esperire giocando
è il modo più semplice e divertente
per sviluppare
**intelligenza
emotiva.**

Ma che cosa è

**l'intelligenza
emotiva?**

**È la capacità di sapersi adattare,
anche nelle situazioni di stress
è la consapevolezza che
ogni azione è
subordinata a una emozione,
è l'abilità di saper governare
qualsiasi tipo di emozione,
è la capacità di pensare
prima di (re)agire.**

5

**Nella vita di una persona "normale"
il gioco è la naturale palestra dove
"imparare a vivere".**

**Per chi ha difficoltà
motorie, cognitive o verbali
non è facile riuscire a giocare.**



La Computer Game Therapy offre

A TUTTI

la possibilità di
giocare.



Qual è il modo più semplice per
far giocare persone disabili?

Utilizzare
normali
videogiochi,
mediandoli.

10

**L'operatore è il
mediatore esperienziale
che, attraverso il
dialogo creativo,
gestendo le dinamiche del gioco,
persegue l'obiettivo terapeutico.**

11

Un obiettivo educativo può essere:

**aumentare l'attenzione
diminuire l'ansia
migliorare la performance
accrescere l'autostima**

12

**Perché usare
videogiochi?**

13



Perché sono giochi:

**imparare attraverso il gioco
rende più facile l'apprendimento.**

15

continuiamo...

SCAPPIAMO!

16

**Perché offrono la possibilità di
lavorare con modelli complessi:**

**i videogiochi proposti nella CGT,
non sono studiati
per finalità educative,
ma ludiche e quindi
la grafica, l'audio, le trame
sono complesse e accattivanti.**

17

Saltiamo?

TORNIAMO?

18

**Perché, essendo attraenti,
sono fortemente motivanti.**

**Perché, se il gioco interessa,
acquista una forte valenza affettiva.**

**Oggi si possono trovare facilmente
in commercio
simulazioni ludiche di ogni genere,
in grado di soddisfare ogni aspettativa.**

19

Attaccare!

RITIRARSI...

20

**Perché possono proporre
sia situazioni che
nella vita reale non potranno
verificarsi mai,
sia essere vere e proprie metafore
della vita reale.**

21

...sedurla

!STUPIRLA

22

**Perché limitano la frustrazione
al mancato
raggiungimento della consegna.**

**Si può ripetere l'azione
subito e all'infinito.**

23

Cerchiamo!

Spariamo!

24

Perché le abilità cognitive coinvolte nell'apprendimento di un videogioco sono generalizzabili e trasferibili anche a compiti da eseguire senza computer.

25

Cosa mangia?

? DOVE VIVE

26

L'impatto emozionale dalla Computer Game Therapy è così intenso da non richiedere l'uso diretto del computer da parte del partecipante all'esperienza.

27

Capotreno.

INGEGNERE

28

La CGT è adatta a tutti: a tutte le fasce d'età e a tutti i tipi di disabilità poiché si tratta di una modalità terapeutica multisensoriale, non invasiva, fortemente motivante e rispettosa della persona.

29

Nuotiamo!

Giochiamo?

30

quindi:

31

Lanciamoci in questa nuova esperienza

...l'importante è esperire!

32