

Direttore del corso:

Prof. Giuseppe Vico

Università Cattolica del Sacro Cuore  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Milano

Fondazione Don Carlo Gnocchi ONLUS  
Polo Tecnologico  
Milano

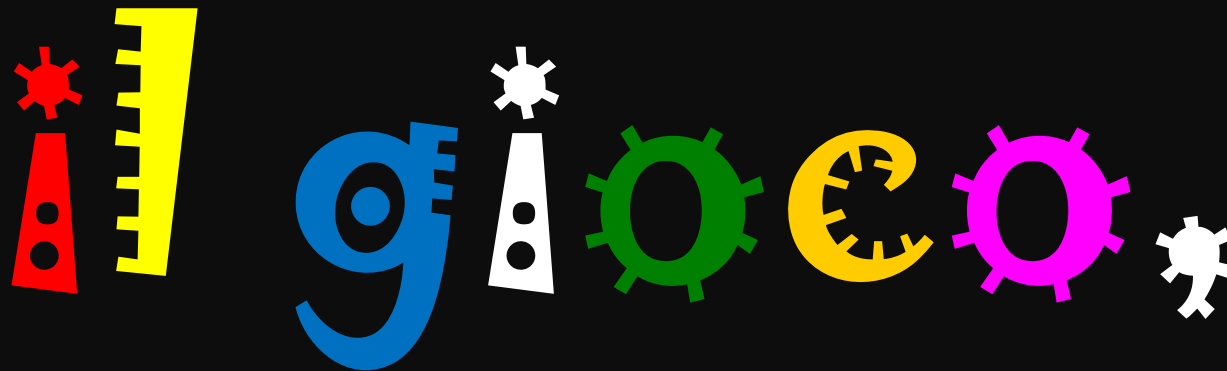
Corso di Perfezionamento  
**Tecnologie per l'autonomia  
e l'integrazione sociale delle persone disabili**  
Anno Accademico 2007/2008

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

**CANDIDATO: Renzo Pezzini**

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

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



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

**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.****

**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.**

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

Un **obiettivo** educativo può essere:

**aumentare l'attenzione**

**diminuire l'ansia**

**migliorare la performance**

**accrescere l'autostima**

**Perché usare  
videogiochi?**



**Perché sono giochi:**

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



continuiamo...

**SCAPPIAMO!**



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.

**Saltiamo?**



**TORNIAMO?**

**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.**

*Attaccare!*

*RITIRARSI..*

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

...sedurla



! STUPIRLA

1769 €  
Gio, 21:30

Fame		Tempo libero		Amicizia	
Energia		Comodità		Romanticismo	
Igiene		Alloggio		Erotismo	

22

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

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



3905

**Cerchiamo!**

*Spariamo!*



24



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



mag, Anno 1

Illimitato

Cosa mangia?

DOVE VIVE

Leone



Recinzioni



Pannello Animali

Adotta animali

Tutto

Leone



Costo:  
€ 7.500

Sesso: ♀

Bioma:

Posizione:

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.**



**Capotreno.**

INGEGNERE

**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.**



**Nuotiamo!**

***Giochiamo?***

**quindi:**

**Lanciamoci in questa nuova esperienza**

**...l'importante è esperire!**