

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

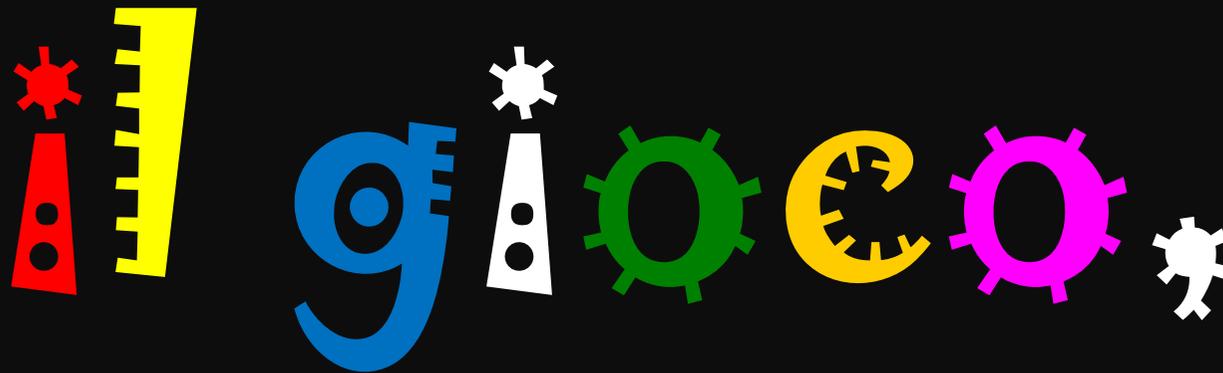
Corso di Perfezionamento
**Tecnologie per l'autonomia
e l'integrazione sociale delle persone disabili**
Anno Accademico 2007/2008

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.**

A character in a blue and white outfit is performing a handstand on a circular platform in a dimly lit, ornate room. The character is in a dynamic pose, with one arm on the ground and the other raised. The room features intricate architectural details, including arches and columns, and is illuminated by a single hanging lamp. The overall atmosphere is dramatic and focused on the character's performance.

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!

Spriamo!



93

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



Leone

Costo: € 7.500

Sesso: ♀

Bioma: [Savanna icon]

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!