



## EMOTIVIAMOCI

### Computer Game Therapy: migliorare la qualità della vita della diversa abilità attraverso l'uso dei videogiochi

#### Seminario di primo livello per operatori della Vi.Re.Dis.® Computer Game Therapy

La Vi.Re.Dis.® Computer Game Therapy (CGT) è una metodologia riabilitativa che utilizza le nuove tecnologie video ludiche (Nintendo Wii, Microsoft XBox 360 Kinect) come strumenti di promozione dell'intelligenza emotiva e sociale dei soggetti disabili attraverso gruppi di lavoro eterogenei per età, livello comunicativo e patologia.

Nei laboratori di Vi.Re.Dis.® CGT il disabile ha modo di vivere nuove esperienze, di sperimentarsi in quanto "individuo sociale", di prendere coscienza dei propri limiti e talvolta di superarli grazie al sostegno del gruppo.

Questo corso ha lo scopo di formare i partecipanti alle basi teorico scientifiche della metodologia, alla conoscenza degli strumenti metodologici e tecnologici che stanno alla base della CGT e introdurli alla pratica terapeutica.

#### Modalità formative

- Lezioni frontali con il docente
- Laboratori applicativi con gli strumenti della CGT
- Rielaborazione di gruppo in riferimento ai laboratori effettuati
- Brain storming collettivi

#### Struttura del corso

Il corso si struttura su 3 giornate per un totale di 24 ore.

**1° giorno** - *Basi scientifiche della Vi.Re.Dis.® CGT: dal Quoziente Intellettivo (QI) al Quoziente Emotivo (QE), un percorso attraverso i modelli della mente*

#### Sessione mattutina



1.1 La Vi.Re.Dis.® Computer Game Therapy: analisi dei contributi di diversi autori alla base delle “teorie della mente”

Marvin Minsky (teoria dei frames)

Gerald M. Edelman (darwinismo neuronale)

Howard Gardner (intelligenze multiple)

### Sessione pomeridiana

1.2 Applicazioni con videogame: esercitazioni di gruppo. Scopo di questa esercitazione è quello di permettere al partecipante di sperimentare gli strumenti in prima persona per individuare su di sé l’impatto emotivo e le dinamiche che poi agiranno sui soggetti diversamente abili. I partecipanti effettueranno sessioni di 30 minuti con diversi software e consolle.

1.3 Rielaborazione da parte del gruppo di lavoro (4 persone) dell’esperienza del laboratorio.

1.4 Brain storming collettivo con il docente.

**2° giorno** – Dimensione emotiva e intelligenza: i riferimenti neurofisiologici e le opportunità per le azioni e gli impatti riabilitativi

Antonio Damasio (marcatori psicosomatici)

Joseph LeDoux (il cervello emotivo)

Daniel Goleman (l’Intelligenza Emotiva e Sociale)

### Sessione pomeridiana

2.1 Applicazioni con videogame: esercitazioni di gruppo. Scopo di questa esercitazione è quello di permettere ai partecipanti di focalizzare ora la loro attenzione sugli aspetti organizzativi e di conduzione dei laboratori di CGT con soggetti diversamente abili. I partecipanti effettueranno sessioni di 30 minuti con diversi software e consolle.

2.2 Rielaborazione da parte del gruppo di lavoro (4 persone) dell’esperienza del laboratorio.

2.3 Brain storming collettivo con il docente e presentazione di alcuni video di laboratori di CGT.

A. Vi.Re.Dis. Project Consorti Antonio Via stezzano 5b 24126 Bergamo  
Codice fiscale CNSNTN67E01B393V P.I.V.A. 0226830163 - TEL 3356580168  
[infoviredisproject@gmail.com](mailto:infoviredisproject@gmail.com) – [www.viredisproject.org](http://www.viredisproject.org)



**3° giorno** – *Trasmigrazione neuronale, il cervello oltre la plasticità. Come le tecnologie video ludiche possono migliorare la qualità di vita degli individui disabili e non.*

Ian Robertson (l'intelligenza visiva)

Michael Merzenich (plasticità e trasmigrazione neuronale)

La Computer Game Therapy: assiomi e formula EFRIM.

### Sessione pomeridiana

3.1 Applicazioni con videogame: esercitazioni di gruppo. Scopo di questa esercitazione è quello di permettere ai partecipanti di focalizzare ora la loro attenzione sugli aspetti organizzativi e di conduzione dei laboratori di CGT con soggetti diversamente abili. I partecipanti effettueranno sessioni di 30 minuti con diversi software e consolle.

3.2 Rielaborazione da parte del gruppo di lavoro (4 persone) dell'esperienza del laboratorio.

3.3 Brain storming collettivo con il docente e presentazione di alcuni video di laboratori di CGT.

### Materiali

Materiale necessario per l'organizzazione del laboratorio e del corso messo a disposizione dal docente:

- 4 consolle Nintendo Wii e 1 consolle Microsoft Xbox 360 Kinect e relativi software
- Ai partecipanti verranno fornite le presentazioni e le slide in formato PDF

Materiale necessario per la lezione e per l'organizzazione del laboratorio messo a disposizione dalla struttura ospitante:

- Videoproiettore per la presentazione delle slide

A. Vi.Re.Dis. Project Consorti Antonio Via stezzano 5b 24126 Bergamo  
Codice fiscale CNSNTN67E01B393V P.I.V.A. 0226830163 - TEL 3356580168  
[infoviredisproject@gmail.com](mailto:infoviredisproject@gmail.com) – [www.viredisproject.org](http://www.viredisproject.org)



- Televisore schermo piatto o tubo catodico con connettori AV o presa Scart. Ogni televisore permette l'utilizzo in contemporanea da parte di 4 partecipanti (max 5 televisori).

Costo del corso € 4500 al netto di IVA, rivalsa del 4% e bollo

*Contatti.*

[Viredis2012@gmail.com](mailto:Viredis2012@gmail.com)

[infoviredisproject@gmail.com](mailto:infoviredisproject@gmail.com)

*dott. Antonio Consorti: 335 6580168.*

*Sara Frigerio: 348 7137091*