



. Progetto Computer Game Therapy brevetto

Vi.Re.Dis.

Stimolare l'Intelligenza Emotiva attraverso l'uso dei videogames

Le diverse intelligenze: la stimolazione dell'Intelligenza Emotiva attraverso la Computer Game Therapy brevetto Vi.Re.Dis.

La Computer Game Therapy (CGT) brevetto Vi.Re.Dis.® (Virtual Reality for Disability) è una metodologia riabilitativa, teorizzata e applicata dal logopedista Antonio Consorti, che si avvale delle tecnologie informatiche e dei videogiochi per la riabilitazione delle patologie del pensiero, del linguaggio e della relazione. Si rivolge a tutte le fasce d'età poiché si tratta di una modalità terapeutica non invasiva, fortemente motivante e rispettosa della persona.

La CGT è un costrutto teorico-metodologico che tiene in considerazione l'ormai ampio sfondo teorico-scientifico sull'Intelligenza Emotiva (IE) e sul Quoziente Emotivo (QE), di cui Daniel Goleman risulta essere un contributo centrale. Nel 1983 Howard Gardner aveva teorizzato la presenza d'intelligenze multiple in ogni individuo, elencando tra queste "l'intelligenza interpersonale", ovvero la capacità di comprendere gli altri, e "l'intelligenza intrapersonale", ovvero la capacità di saper fare una fedele e precisa rappresentazione di se stessi e utilizzarla efficacemente nella vita di tutti i giorni. Daniel Goleman si spinge oltre teorizzando la presenza dell'"Intelligenza Emotiva", ossia della capacità di relazionarsi emotivamente in modo dinamico alle sollecitazioni sensoriali ed emotive provenienti dall'esterno. Goleman sostiene l'importanza di comprendere le proprie emozioni per relazionarsi efficacemente con le emozioni dei nostri interlocutori e migliorare la pragmatica delle relazioni traendone vantaggio nell'ambito personale e in quello lavorativo.

Il primo assioma della CGT afferma che "non vi è apprendimento se non c'è



divertimento". Partendo da questo presupposto, la CGT si avvicina all'uso delle nuove tecnologie informatiche in modo innovativo, non considerando questo strumento solo per le potenzialità d'apprendimento cognitivo, ma soprattutto per le potenzialità di esperienza, dove per esperienza s'intende un forte coinvolgimento emotivo e affettivo basato sulla relazione dinamica tra l'operatore, il soggetto disabile e l'ambiente virtuale da sperimentare. E' auspicabile, anzi necessario, che l'ambito terapeutico abbia un forte contesto emozionale: ciò non toglie professionalità all'operatore, ma dà spazio all'evoluzione del rapporto emozionale con il mondo, vero motore della maturazione emotiva, affettiva e cognitiva dell'individuo.

I videogiochi stimolano i processi mentali, poiché la serie di immagini veloci del video e i suoni catturano l'attenzione e obbligano chi partecipa all'esperienza ludica a mantenere la mente in uno stato di allerta e a fornire una risposta continua: a ogni cambiamento di inquadratura, a ogni variazione del volume della musica, le cellule cerebrali si attivano e stabiliscono collegamenti inediti, (Laniado e Pietra, 2004) creando nuovi gruppi neurali che si organizzano successivamente in mappe cerebrali (Edelman, 1987).

L'operatore che propone la CGT deve essere in grado di focalizzare la sua attenzione su tutte quelle abilità e capacità residue del paziente che possono essere potenziate e trasferite anche ad altri ambiti, non prettamente legate all'uso del computer o delle consolle: si tratta sostanzialmente di condurre il soggetto a riflettere sui processi cognitivi attivati durante l'esecuzione del gioco, portandolo così ad un livello di consapevolezza delle abilità acquisite, dove possibile, e di favorire sempre e in ogni caso l'emersione e la maturazione dell'Intelligenza Emotiva e Sociale del soggetto, motori fondamentali della sua realizzazione.

Nella CGT non è necessario che il paziente agisca in modo diretto sulla macchina; ove necessario è l'operatore che agisce per lui, lasciandolo così libero di vivere l'esperienza multimediale in modo completo: nel momento in cui il soggetto non si deve preoccupare della parte tecnico-meccanicistica del gioco, si può concentrare solo sulle richieste metacognitive e sollecitazioni emotive dell'operatore, restando più libero di osservare e sentire, e quindi di vivere l'esperienza che il computer gli



propone.

L'evoluzione di nuove tecnologie ludiche ha portato alla creazione di consolle mirate ad una reale esperienza fisica di interazione con l'ambiente virtuale del videogame (ad es. Nintendo Wii e Microsoft Xbox 360 kinect) e questo consente la sperimentazione di nuovi paradigmi esperienziali anche in presenza di grave handicap motorio.

In questi anni di lavoro si è avuta evidenza che i migliori risultati sono stati ottenuti non con la creazione di gruppi omogenei, bensì operando con gruppi eterogenei, sia per tipologia di handicap che per livello cognitivo e comunicativo. L'eterogeneità dei partecipanti ha garantito un miglioramento globale del gruppo nell'ambito della relazione emotivo-affettiva e ha favorito un'evoluzione in senso positivo delle performance cognitive dei soggetti con il livello speculativo più compromesso.

Il concetto di *Economicità* assume un ruolo fondamentale nella vita cerebrale dell'individuo, pertanto la CGT secondo il brevetto Vi.Re.Dis. si è evoluta mantenendo questo concetto come punto di riferimento. Questo ha permesso la realizzazione di una metodologia economica a livello di costi di realizzazione e di costi gestionali, ma soprattutto economica in termini di sforzo fisico, attentivo, emotivo e affettivo di paziente e operatore. L'operatore soprattutto può trovare nella CGT una metodologia di facile applicazione, con strumenti di progettazione e rilevazione atti a favorire la comunicazione circolare tra colleghi e la maturazione della qualità umana e professionale dell'équipe. I laboratori sinora realizzati hanno evidenziato che gli operatori ritrovano il gusto del lavorare divertendosi e veicolano nel gruppo la loro intelligenza emotiva che diventa ingranaggio fondamentale per la messa in movimento di una complessa macchina di relazioni umane, che una volta avviata si autosostiene e alimenta attraverso la primordiale attività di piacere dell'essere umano, ovvero il gioco.



Progetto di formazione

Lo scopo del progetto è la creazione un cammino di formazione alla pratica della Computer Game Therapy brevetto Vi.Re.Dis. dedicato ad operatori del settore sanitario e socio-educativo e a volontari.

Il progetto si sviluppa su tre diversi livelli:

- ∞ un corso di primo livello per gli educatori e i professionisti dell'organizzazione;
- ∞ un corso di secondo livello per educatori e i professionisti dell'organizzazione;

Alla fine del Corso i partecipanti avranno l'abilitazione alla pratica della metodologia come Terapisti Junior in tirocinio, potranno operare nei laboratori con la supervisione di un formatore o di un terapeuta Senior riconosciuto dal dott. Consorti Ideatore della metodologia.

Al fine di maturare una pratica terapeutica efficace e del riconoscimento dell'abilitazione a terapeuta "Senior" i partecipanti dovranno effettuare:

- ∞ un tirocinio operativo di almeno 150 ore partecipando a laboratori di Computer Game Therapy con gli operatori e ragazzi, supervisionati dal docente del corso, presso un centro riconosciuto, per affinare la tecnica operativa.
- ∞ Un percorso biennale di supervisione mensile dell'equipe per discutere i casi ed affinare la pratica operativa dei terapisti della CGT brevetto Vi.re.Dis.



Corso di primo livello

Il corso di primo livello è mirato alla conoscenza delle basi scientifiche della Computer Game Therapy secondo il brevetto Vi.Re.Dis., dei modelli applicativi della metodologia, degli strumenti di progettazione e valutazione dei laboratori.

Obiettivi del corso

- ∞ Conoscenza del pensiero scientifico dei seguenti autori:
 - Marvin Minsky (teoria dei frames)
 - Gerald M. Edelman (darwinismo neurale)
 - Howard Gardner (intelligenze multiple)
 - Antonio Damasio (marcatori psicosomatici)
 - Joseph Ledoux (il cervello emotivo)
 - Daniel Goleman (l'Intelligenza Emotiva e Sociale)
 - Ian Robertson (l'intelligenza visiva)
 - Michael Merzenich (plasticità e tras migrazione neurale)
- ∞ Conoscenza degli assiomi della Computer Game Therapy
- ∞ Conoscenza degli strumenti valutativi della CGT: Quoziente del Paziente e Quoziente di Gruppo
- ∞ Conoscenza della formula EFRIM e progettazione di interventi con disabilità
- ∞ Conoscenza degli strumenti tecnici
- ∞ Progettazione e realizzazione di un laboratorio di Computer Game Therapy
- ∞ Sperimentazione degli strumenti terapeutici hardware e software
- ∞ Acquisizione del *brain storming* come strumento di crescita umana e professionale degli operatori



Modalità attuativa

Il progetto si articola su un corso di 32 ore distribuite in 4 incontri di 8 ore (3 ore di lezione frontale, 3 ore di laboratorio pratico e 2 ore di brain storming collettivo).

Ai partecipanti verrà rilasciato materiale teorico di approfondimento e le presentazioni delle lezioni del corso in formato PDF su supporto digitale.

Figure coinvolte

Al corso potranno accedere figure professionali dell'ambito socio-educativo (insegnanti, educatori professionali, psicopedagogisti, assistenti sociali), figure professionali dell'ambito clinico-riabilitativo (logopedisti, psicomotricisti, fisioterapisti, psicologi, terapisti della neuroriabilitazione), genitori e volontari delle associazioni sul territorio.



Corso di secondo livello

Obiettivi del corso

- ∞ Approfondimento delle tematiche teoriche sottese alla Computer Game Therapy
- ∞ La pratica terapeutica della CGT:
 - Il colloquio d'ingresso
 - Il Quoziente del Paziente (QP)
 - Il Quoziente di Gruppo (QG)
 - La formula E.F.R.I.M.
- ∞ Discussione di casi e definizione delle modalità di intervento
- ∞ Analisi delle specifiche tecniche per la progettazione e la realizzazione di un laboratorio di CGT
- ∞ Formazione degli operatori all'uso delle tecnologie e degli strumenti dei laboratori di CGT (Nintendo Wii, Nintendo Wii U, Microsoft Xbox 360 kinect)
- ∞ Come favorire la comunicazione circolare e il confronto tra professionisti: la tecnica del brain storming
- ∞ Come favorire una comunicazione efficace tra famiglie e professionisti

Modalità attuativa

Il progetto si articola su un corso di 32 ore distribuite in 4 incontri di 8 ore (3 ore di lezione frontale, 3 ore di laboratorio pratico e 2 ore di brain storming collettivo).

Ai partecipanti verrà rilasciato materiale teorico di approfondimento e le presentazioni delle lezioni del corso in formato PDF su supporto digitale.

Figure coinvolte

L'accesso al corso è riservato a coloro che abbiano già frequentato un corso di primo livello, poiché già a conoscenza dei fondamenti teorico-pratici della metodologia.



Laboratori di formazione alla pratica clinica della Computer Game Therapy brevetto Vi.Re.Dis.

I laboratori saranno condotti dal dott. Antonio Consorti, ideatore della metodologia, insieme agli utenti e agli operatori, al fine di formare questi ultimi all'uso degli strumenti utilizzati per la pratica terapeutica.

Modalità attuativa

I laboratori saranno effettuati in piccoli gruppi eterogenei per età, tipo di handicap e capacità comunicativa, poiché l'eterogeneità dei gruppi favorisce una stimolazione più dinamica dell'Intelligenza Emotiva e di conseguenza una efficace ricaduta nell'ambito dell'intelligenza Sociale espressa nella relazione con l'alterità.

Nostra intenzione è la promozione di un percorso continuativo che permetta di proseguire l'intervento già definito e finanziato.

Numero di interventi e tempistica da definirsi.

Obiettivi dei laboratori

- ∞ Formare sul campo gli operatori all'uso della Computer Game Therapy
- ∞ Creare un punto di riferimento nella zona per l'accesso a questa pratica terapeutica
- ∞ Migliorare attraverso la sollecitazione ludica la situazione fisica dei partecipanti
- ∞ Favorire la maturazione dell'Intelligenza Emotiva dei ragazzi
- ∞ Favorire la socializzazione tra i ragazzi e i loro genitori
- ∞ Migliorare la comunicazione tra genitori ed operatori attraverso la cooperazione nei laboratori
- ∞ Creare una struttura permanente con laboratori accessibili dal territorio
- ∞ Stimolare altre realtà associative alla pratica di nuove metodologie mirate alla promozione dell'individuo attraverso l'uso dell'Intelligenza Emotiva.



Costi

Costo dei corsi: € 9000 per entrambi i corsi, a cui va aggiunta IVA 22%, rivalsa 4% e ritenuta d'acconto del 20% da versarsi da parte dell'Ente.

Il pagamento del corrispettivo deve essere effettuato dall'Ente organizzatore alla fine del corso stesso.