

Scheda di iscrizione

Cognome

Nome

Indirizzo

Cap. Città Prov.

Luogo di nascita

Data di nascita

Professione/disciplina

Intestatario fattura

P.Iva

Cod.fisc.

Telefono

E-mail

.....

Firma partecipante

Da rispedire completo in tutte le sue parti, unitamente alla ricevuta del pagamento via fax al numero 06.33086729

Si informa che i dati personali saranno trattati a norma del disposto di cui all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 (c.d. Testo unico Privacy). I dati da Lei forniti verranno trattati per finalità contabili amministrative e per l'ottenimento dei crediti ECM.

Il trattamento sarà effettuato con supporto cartaceo e informatico. Il conferimento dei dati è obbligatorio e l'eventuale rifiuto a fornire tali dati comporta la nullità del rapporto. I dati saranno comunicati all'ufficio risorse umane, al docente, al responsabile dell'evento e al Ministero della Salute.

Quota iscrizione euro 100,00.

L'iscrizione comprende la partecipazione al corso, gli eventuali crediti ECM, i materiali didattici, i light lunch e i coffee-break.

Prima di procedere al pagamento della quota d'iscrizione si prega di verificare la disponibilità dei posti.

Il versamento dovrà essere effettuato entro la scadenza con bonifico bancario intestato a:

Fondazione Don Carlo Gnocchi ONLUS
Banca Nazionale del Lavoro Ag. 22
IBAN IT 79 G 01005 3222 000000010249
Causale iscrizione "Corso CGT sig./sig.ra ..."

Per informazioni e iscrizioni:

Barbara Chicca
Tel. 06.33086492 Fax 06.33086729
ecm.roma@dongnocchi.it

Manuela Sormani
Tel. 02.40308543 Fax 02.4048919
msormani@dongnocchi.it

Richiesto accreditamento ECM per le figure di:
educatore professionale, terapisti occupazionali.

Evento accreditato Ministero Pubblica Istruzione

Sede dell'evento
Centro "S. Maria della Provvidenza"
Via Casal del Marmo, 401 Roma
Tel. 06. 309.74.39

COME RAGGIUNGERE LA SEDE DEL CORSO

Il Centro si trova in via Casal del Marmo 401 (nella zona nord di Roma-Ottavia-Palmarola).

È raggiungibile in auto sia da via Trionfale, che da via Boccea e dal Raccordo Anulare, uscendo in via Boccea.
Autobus: linea 998 e 992.

 **Fondazione
Don Carlo Gnocchi
Onlus**



**Migliorare la qualità della vita
nella diversa abilità attraverso
l'uso dei videogiochi**



8 e 9 maggio 2008
Centro "S. Maria della Provvidenza"
Via Casal del Marmo, 401
Roma

La Computer Game Therapy è una metodologia riabilitativa innovativa basata sull'uso delle tecnologie informatiche e dei videogames per migliorare gli apprendimenti nelle patologie del pensiero e del linguaggio.

Ha come obiettivo primario la crescita della persona attraverso la scoperta e lo sviluppo delle proprie potenzialità indipendentemente dal grado di autonomia di gestione dello strumento.

La C.G.T., inventata dal Dott. Antonio Consorti, si propone di recuperare gli strumenti quotidiani che "convivono con i ragazzi" quali il computer, la console e i software di gioco per stimolare l'intelligenza emotiva e avvicinare in maniera dolce e ludica le persone con elevata disabilità alla riabilitazione e all'imparare.

Lo strumento "computer", i modelli teorici che regolano il funzionamento di videogiochi, le metodologie che sfruttano le tecnologie di ultima generazione, possono essere utili supporti per migliorare la qualità dell'azione educativa, soprattutto nelle disabilità adulte.

La Computer Game Therapy, si propone di contribuire a migliorare e/o mantenere le facoltà residue, attraverso una maggiore attenzione all'uomo, alle sue emozioni, ai suoi interessi, ai suoi desideri con l'attivazione di percorsi di attività virtuale e con azioni di stimolazione ludica e creativa.

OBIETTIVI DEL CORSO

Far conoscere, attraverso una adeguata formazione, un percorso di teorie atte a sviluppare un punto di vista originale sull'approccio educativo nei confronti della persona con disabilità legato al concetto di "quoziente emotivo".

Fornire adeguata illustrazione dei postulati teorici della Computer Game Therapy per dare agli operatori gli strumenti per costruire protocolli riabilitativi, unità didattiche, esperienze ludiche.

Far acquisire le padronanze per l'utilizzo della Computer Game Therapy nella pratica educativa e terapeutica.

Declinare alcuni protocolli riabilitativi e unità didattiche con la Computer Game Therapy.

Responsabile dell'evento: Dr. Angelo Gianfranco Bedin

Docenti:

Dr. Antonio Consorti (Logopedista)

Logopedista Fondatore della Computer Game Therapy, dirige gruppi di ricerca che si occupano della Stimolazione Emotiva e Cognitiva attraverso l'uso del Computer e dei video giochi. Studia gli effetti, le applicazioni, il comportamento emotivo dell'utilizzatore.

Maurizio Basile (Educatore) Tutor d'aula

Fondazione Don Gnocchi "S. Maria Nascente" - Milano

PROGRAMMA

Giovedì, 8 maggio 2008

BASI SCIENTIFICHE DELLA COMPUTER GAME THERAPY: Dal Quoziente Intellettivo (QI) al Quoziente Emotivo (QE) UN PERCORSO ATTRAVERSO I MODELLI DELLA MENTE.

- 9.00 – 9.15 Accoglienza e saluto ai partecipanti
9.15 – 9.30 I progetti per ragazzi con gravi disabilità e le attese verso la Computer Game Therapy
9.30 – 10.50 La Computer Game Therapy: analisi dei contributi di diversi autori a base delle "teorie della mente"; Marvin Minsky e la società della mente; Gerard Edelman: il darwinismo neuronale; Howard Gardner: la teoria delle intelligenze multiple; Antonio Damasio: Emozione e sentimento, il dilemma della Coscienza
10.50 – 11.05 Coffee break
11.10 – 12.00 Dimensione emotiva e intelligenza: i riferimenti neurofisiologici e le opportunità per le azioni e gli impatti riabilitativi
Joseph E. Ledoux: il cervello emotivo, l'affascinante mistero dell'Amigdala; Daniel Goleman: Intelligenza Emotiva e Quoziente Emotivo (QE); Jan Robertson: la Plasticità neuronale e l'intelligenza visiva; Mickael Merzenic: La riorganizzazione della Mappa corticale e la Trasmigrazione neuronale.
12.00-13.00 Storia della Computer Game Therapy I 7 assiomi della C.G.T.; La formula EFRIM Progettare un intervento con la formula; EFRIM; Esempi di applicazione
13.00-14.00 Pausa pranzo
- COMPUTER GAME THERAPY
FONDAMENTI TEORICI e METODOLOGICI
I 7 ASSIOMI E LA FORMULA EFRIM**
- 14.00 – 16.15 Il videogioco: un potentissimo strumento di stimolazione; Presentazione di alcuni casi di applicazione della C.G.T.; C.G.T. e disabile grave adulto; "Progetto Cogito": anche gli adulti amano sperimentare; Sperimentazione di strumenti per esercizi con video giochi
16.15-16.30 Pausa
16.30- 18.30 Applicazione della Computer Game Therapy Progetto Wii

Venerdì, 9 maggio 2008

COMPUTER GAME THERAPY Gli strumenti: l'hardware.

- 9.00 – 10.50 Cosa bisogna sapere sul computer per le applicazioni didattiche con video giochi: importanza della conoscenza dell'hardware nella pianificazione di un intervento L'elemento audio: l'importanza della stimolazione sensoriale uditiva attraverso l'uso del suono 3D (l'esposizione dei temi verrà affiancata da casi pratici al fine di anticipare tematiche svolte in modo approfondito nella seconda parte del corso); Definizione di interfaccia; Disabilità tra tecnologia e creatività; Interfacce home e "disabilità"; Multimedialità e multisensorialità
10.50 - 11.00 Coffee break
**COMPUTER GAME THERAPY
Gli strumenti: il software**
11.00 – 13.00 L'anima del computer: il software; Varie tipologie di software; Applicazione di software distribuito per attività nel lavoro con disabili; Il videogame: potente strumento terapeutico; Personal Computer o Console?
13.00 - 14.00 Pausa pranzo
- COMPUTER GAME THERAPY
Sperimentazioni: Progetti in corso**
- 14.00 – 15.30 Applicazione della Computer Game Therapy in casi clinici; Progetto Vi.Re.H. (Virtual Reality for Handicap): Realtà Virtuale e diversa abilità; Progetto Cogito; Progetto Computer Game Therapy; Progetto Wii: il futuro della Computer Game Therapy. Il applicazione
15.30 – 15.40 Pausa
- COMPUTER GAME THERAPY
Sperimentazioni: Laboratori pratici**
- 15.40 – 17.00 Laboratori: alcune applicazioni Presentazione della Console Wii Nintendo Laboratori di Computer Game Therapy
17.00 – 17.30 Brainstorming sull'applicabilità degli strumenti sperimentati.
17.30 – 18.00 Somministrazione questionario ECM