Docente:
Dr. Antonio Consorti

Logopedista, fondatore della Computer Game Therapy brevetto Vi.Re.Dis., dirige gruppi di ricerca che si occupano della Stimolazione Emotiva e Cognitiva attraverso l'uso del computer e dei videogiochi. Studia gli effetti, le applicazioni, il comportamento emotivo dell'utilizzatore.

Destinatari:
insegnanti curricolari, dirigenti scolastici. Componenti del GLI (funzioni strumentali, insegnanti di sostegno, assistenti alla comunicazione, docenti disciplinari con compiti/funzioni di coordinamento delle classi)
Il corso è comunque frequentabile da educatori, pedagogisti e psicologi.

Modalità di iscrizione
Le iscrizioni sono aperte
Per iscriversi clicca qui.

Attestato
Al termine del corso viene rilasciato un attestato di frequenza che certifica la regolare partecipazione,.

Sede dell'evento:
Liceo Cavour
Corso Tassoni 15
10143 TORINO

Segreteria organizzativa:
UFFICIO INCLUSIONE –
Ufficio V – ambito Territoriale di Torino
ufficioinclusioneformazione@gmail.com

tel. 011-4404317

.

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL PIEMONTE
UFFICIO V - AMBITO TERRITORIALE DI TORINO

EMOTIVIAMOCI

Computer Game Therapy:
migliorare il processo di inclusione attraverso l'uso dei videogiochi

22-23 novembre 2019

Computer Game Therapy brevetto Vi.Re.Dis.®
Le nuove tecnologie videoludiche al servizio della fragilità

E' possibile coniugare in modo efficace tecnologia e opportunità di evoluzione delle umanità fragili? Da oltre vent'anni la *Computer Game Therapy (CGT)* cerca di coniugare questi due mondi, apparentemente inconciliabili, utilizzando il terreno di incontro del gioco, primordiale e potente motore evolutivo dell'uomo, del suo mondo interiore emotivo e affettivo, della sua Intelligenza Emotiva.
Attraverso un percorso di sperimentazione che ha seguito passo passo l'evoluzione degli strumenti informatici, la *CGT* è approdata all'utilizzo di strumenti interattivi (Nintendo® Wii®, Microsoft®Xbox 360 kinect®, Nintendo® WiiU® Microsoft® Xbox One®) capaci di permettere all'umanità fragile del diversamente abile di sperimentarsi nella sua fisicità all'interno di un ambiente protetto, acquisendo consapevolezza del proprio saper fare e desiderio e capacità di superare i limiti legati al proprio handicap, siano essi fisici o emotivo-relazionali.
All'interno dello spazio terapeutico strutturato dei laboratori di *CGT*, la diversità diventa motore potente dell'evoluzione di ogni singolo partecipante: da qui la scelta di realizzare gruppi eterogenei per età, tipo di patologia e modalità comunicative.
Sessione dopo sessione, i partecipanti all'esperienza ludica formano una micro-comunità - ci piace chiamarla tribù - capace di riconoscersi, condividere regole sociali di comportamento, auto-sostenersi ed evolversi in un prepotente moto di serena consapevolezza in grado di modificare il contesto famigliare, scolastico e sociale.

"Non c'è apprendimento senza divertimento"
(Primo assioma della Computer Game Therapy)

Venerdi 22 novembre 2019

Basi scientifiche della CGT: dal Quoziente Intellettivo (QI) al Quoziente Emotivo (QE), un percorso attraverso i modelli della mente

9.00 - 9.30 Accoglienza e saluto ai partecipanti
9.30-11.15 La 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)
11.15 -11.30 Pausa caffè
11.30 -13.00 Howard Gardner (intelligenze multiple)
Antonio Damasio (marcatori psicosomatici)
13.00 – 14.00 pausa pranzo
Sessione pomeridiana
14.00 - 16.00 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.
16.10 - 16.15 pausa caffè
16.15 -17.15 Rielaborazione da parte del gruppo di lavoro (4 persone) dell'esperienza del laboratorio.
17.15 – 18.00 Brain storming collettivo con il docente.

Sabato 23 novembre 2019

Dimensione emotiva e intelligenza: i riferimenti neurofisiologici e le opportunità per le azioni e gli impatti riabilitativi

9.00 – 11.00 Joseph LeDoux (il cervello emotivo)
Daniel Goleman (l'Intelligenza Emotiva e Sociale)
11.00 – 11.15 Pausa caffè
11.15 – 13.00 Ian Robertson (l'intelligenza visiva)
Michael Merzenich (plasticità e trasmigrazione neuronale)
13.00 – 14.00 Pausa pranzo
14.00–15.00 Applicazioni con videogame: esercitazioni di gruppo.
15.00 – 16.00 Brain storming collettivo con il docente e presentazione di alcuni video di laboratori di CGT.