

Programma di Formazione Individuale e Training

Abilitazione Completa di Secondo Livello in Video Game Therapy (VGT®)

Introduzione

Questo documento delinea il programma di formazione e training individuale per l'ottenimento dell' **Abilitazione Completa di Secondo Livello** in Video Game Therapy (VGT®), basato sul modulo formativo offerto dal Dott. Francesco Bocci, ideatore del metodo. Il percorso è progettato per fornire ai professionisti le competenze teoriche e pratiche necessarie per integrare efficacemente la VGT® nella loro attività clinica, coprendo sia il primo che il secondo livello di abilitazione.

La formazione è strutturata in un percorso intensivo e personalizzato, con la supervisione scientifica diretta del Dott. Bocci.

Struttura del Programma di Training

Il programma si articola in **5 incontri online individuali della durata di 45 minuti ciascuno**, progettati per guidare il professionista attraverso un percorso di apprendimento progressivo.

SEDUTA 1: FONDAMENTI TEORICI DELLA VGT - parte 1 (i concetti base dell' approccio)

Questa sessione introduttiva è dedicata all'esplorazione dei pilastri concettuali della Video Game Therapy®. Verranno analizzati i principi psicodinamici e neuroscientifici che sostengono l'uso del videogioco come strumento terapeutico. Si approfondirà il concetto di "mondo virtuale" come spazio transizionale e si discuterà di come il gaming possa facilitare l'espressione di sé, la regolazione emotiva e lo sviluppo di

competenze socio-relazionali, ponendo le basi per un' integrazione consapevole del medium videoludico nella pratica clinica.

SEDUTA 2: FONDAMENTI TEORICI DELLA VGT - parte 2 (il protocollo generale e le tre fasi applicative)

Il secondo incontro si concentra sulla struttura operativa della VGT®. Verrà presentato il protocollo generale, un modello flessibile che guida il terapeuta nell' impostazione del setting e nella conduzione delle sedute. Saranno illustrate nel dettaglio le tre fasi applicative del metodo: la fase di assessment, in cui si sceglie il videogioco più adatto agli obiettivi clinici; la fase di gioco, in cui si esplorano le dinamiche emergenti; e la fase di elaborazione, in cui si rielabora l' esperienza di gioco in chiave terapeutica.

SEDUTA 3: I PROTOCOLLI VGT (analisi della WEB APP e dei protocolli specifici)

Questa seduta è dedicata all' analisi degli strumenti pratici della VGT®. Si esplorerà in modo approfondito la Web App ufficiale, una piattaforma progettata per supportare il professionista nella pianificazione delle sedute, nel monitoraggio dei progressi e nella scelta dei protocolli. Verranno esaminati i protocolli specifici per diverse aree di intervento (es. ansia, ritiro sociale, potenziamento cognitivo), fornendo linee guida chiare su come adattare l' intervento alle esigenze del singolo paziente.

SEDUTA 4: TRAINING DI SEDUTA ONLINE UTILIZZANDO LA WEB APP

La quarta sessione segna il passaggio dalla teoria alla pratica guidata. Attraverso una simulazione di seduta online, il partecipante avrà l' opportunità di applicare le conoscenze acquisite utilizzando la Web App come strumento di lavoro. Il training si focalizzerà sulla gestione del setting a distanza, sull' interazione con il paziente durante il gioco e sulla capacità di utilizzare le funzionalità della piattaforma per documentare e orientare l' intervento terapeutico. Il Dott. Bocci fornirà un feedback in tempo reale per affinare le competenze operative.

SEDUTA 5: TRAINING DI SEDUTA ONLINE UTILIZZANDO LA WEB APP

L' ultimo incontro è interamente dedicato al consolidamento delle abilità pratiche. Si svolgerà una seconda sessione di training simulato, affrontando scenari clinici più complessi e mettendo alla prova la capacità del professionista di gestire situazioni impreviste. L' obiettivo è raggiungere una piena autonomia nell' utilizzo della Web App e nella conduzione di una seduta di VGT®, integrando fluidamente le fasi del

protocollo e le tecniche di intervento. La sessione si concluderà con una discussione finale e la validazione delle competenze acquisite.

Componenti Aggiuntive del Training

Oltre agli incontri individuali, il programma include un pacchetto completo di risorse e supporto per garantire un' integrazione ottimale della VGT® nella pratica professionale.

Materiale Didattico e Accesso alla Piattaforma

Verrà fornito materiale completo in formato PDF, costantemente aggiornato. È incluso inoltre un accesso di prova di **tre mesi alla nuova Web App** dedicata, uno strumento essenziale per la gestione delle terapie. L' abbonamento successivo ha un costo di 9,90 EUR/mese o 89 EUR/anno.

Supervisione Continuativa

Per i primi **tre mesi** dal termine degli incontri, il professionista avrà accesso a un servizio di supervisione online tramite email, chat o telefono per ricevere supporto su casi specifici e chiarire eventuali dubbi.

Community e Networking

L' abilitazione garantisce l' inserimento nella **Community ufficiale dei professionisti VGT®**, un ambiente di confronto e crescita. Sono previste sessioni di **intervisione una tantum** per la discussione di casi clinici con altri professionisti abilitati.

Certificazione Finale

Al termine del percorso, il partecipante riceverà il **certificato di Abilitazione Completa (Primo e Secondo Livello) in Video Game Therapy®**, che attesta la competenza a esercitare la metodologia nella propria attività professionale. Il nominativo del professionista verrà inoltre inserito nella pagina "Team" del sito ufficiale www.videogametherapy.it, con indicazione della regione di appartenenza.

Note Importanti

Le licenze dei videogiochi utilizzati durante le terapie non sono incluse nel costo del corso e devono essere acquistate separatamente.

Dott. Francesco Bocci

Psicologo, Psicoterapeuta ed Analista Adleriano S.I.P.I.

www.videogametherapy.it