



PROGRAMMA

NEW

1° MASTER ITALIANO

40 ORE - 50 ECM

THERAPEUTIC & IMMERSIVE GAMING

APERTE LE PRE- ISCRIZIONI



FEBBRAIO/GIUGNO
2025

I NOSTRI DOCENTI*



Dott. Matteo Stefano Zanon

Psicoterapeuta, Responsabile progetto Sakido di Varese

Prof. Federico Amianto

Neuropsichiatra, Phd, Director of the School of Child Neuropsychiatry of the University of Turin, Ospedale Pediatrico Regina Margherita Torino

Prof. Marcello Sarini

Phd, Università Bicocca di Milano, membro del Game Science Research Center

Dott.ssa Elena Del Fante

Psicologa esperta di gaming e media education

Dott.ssa Ambra Ferrari

Phd, formatrice esperta di ludonarrativa, Università Bicocca di Milano

Ryan Douglas

CEO di Deepwell®, fondatore di "Immersive medicine Network"

Mirko Veratti

Coach ACC accreditato ICF, formatore, founder di A21 Consulting

* elenco in fase di aggiornamento

Il Master é rivolto a psicologi, psicoterapeuti, neuropsichiatri, psichiatri, neuropsicologi, educatori e TERP

**PER INFORMAZIONI
PRE-ISCRIZIONI**

INFO@VIDEOGAMETHERAPY.IT

Giocare e' appropriarsi di un territorio e trasformarlo in campo di gioco. Mentre giochiamo siamo in salvo: dalla deriva del nostro non-senso, del vuoto. Il resto mentre si gioca non esiste. Nel gioco tutto e' teso e intenso, e' tensione ed intenzione

Graciela Scheines



SUPERVISIONE SCIENTIFICA
Dott. Francesco Bocci Psicologo e
psicoterapeuta Adleriano, ideatore
approccio Video Game Therapy



Provider ECM e segreteria
Auditema S.R.L.
www.auditema.com

PROGRAMMA DEFINITIVO

PER INFORMAZIONI

oppure

PRE-ISCRIZIONI

INFO@VIDEOGAMETHERAPY.IT

 **22/02/2025**  **09.00- 13.00** 

- Le frontiere sociali dei videogiochi
- Il ruolo del videogioco nel processo di costruzione dell'identità
- Avatar ed identità
- L'identità proiettiva nei videogiochi

 **08/03/2025**  **09.00- 13.00** 

- Esserci nei videogiochi, presenza e presenza sociale
- La visione e la rappresentazione dello spazio nei videogiochi
- I livelli di presenza nei videogiochi
- Il FLOW nel gaming ed i suoi risvolti applicativi

 **22/03/2025**  **09.00- 13.00** 

- Videogiochi e cognizione: dallo skill training all'empowerment
- Videogiochi e benessere oltre la psicologia positiva
- Il fallimento, la frustrazione e la perdita nei videogiochi
- Concetti di Gamification e Game Based Learning

 **05/04/2025**  **09.00- 13.00** 

- Le ricerche scientifiche passate e quelle in atto in VGT®
- La bibliografia internazionale nel therapeutic gaming
- L'attivazione del sistema calmante nella seduta di VGT®
- Mindfulness, teoria polivagale ed immersive gaming in VGT®

 **10/05/2025**  **09.00- 18.00** 

- L'anamnesi in VGT: dagli stili di gaming agli stili di vita
- Utilizzo di tipologie di gaming e sintomatologia psichiatrica
- La fase immersiva in VGT: attivare il sistema calmante e desensibilizzazione dei ricordi traumatici
- La fase dialogica in VGT: favorire le elaborazioni cognitive, la narrazione di sé ed il pensiero critico sul Sé
- La fase di reorientation in VGT: favorire il pensiero creativo, l'immaginazione e lo storytelling; il gaming tra finzione e realtà
- I test clinici utilizzati per valutare l'andamento delle sedute di VGT®

 **25/05/2025**  **09.00- 18.00** 

- simulazione dal vivo di una sessione di VGT®

LIVE

 **31/05/2025**  **09.00- 18.00** 

- Il valore del gruppo e della cooperazione nelle dinamiche di gaming

DETTAGLI MASTER



A CHI E' RIVOLTO

Il Master é rivolto a psicologi, psicoterapeuti, neuropsichiatri, psichiatri e neuropsicologi, educatori e TERP



EARLY BIRD

QUOTA ISCRIZIONE

Pre- iscrizioni early bird (fino al 30/11/2024) € 490 + iva
Iscrizioni (dal 01/12/2024) € 590 + iva



CERTIFICATI/RICONOCIMENTI

50 ECM (partecipazione di almeno 90% delle ore erogate)



A tutti i partecipanti verrà distribuito **gratuitamente** il libro

**"Video Game Therapy:
teoria e pratica clinica"**