



NEW

PROGRAMMA

1° MASTER ITALIANO

40 ORE- 50 ECM

THERAPEUTIC & IMMERSIVE GAMING

7 MODULI

FEBBRAIO/GIUGNO
2025



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



QUOTA ISCRIZIONE

€ 590 + iva



CERTIFICATI/ RICONOSCIMENTI

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

PER INFORMAZIONI E ISCRIZIONI

INFO@VIDEOGAMETHERAPY.IT



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

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

I NOSTRI DOCENTI

Dott. Matteo Stefano Zanon
Prof. Federico Amianto
Dott.ssa Alessandra Micalizzi
Prof. Marcello Sarini
Prof. Antonino Giorgi
Dott.ssa Elena Del Fante
Dott. Roberto Troisi
Dott.ssa Ambra Ferrari



Dott. Flavio Pizzamiglio
Ryan Douglas
Dott.ssa Angela Girelli
Mirko Veratti
Dott. Fabio Viola
Dott. Francesco Bocci
Dott.ssa Daniela Villani
Dott.ssa Martina Migliore

Giocare é' 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 é' teso e intenso, é' tensione ed intenzione

Graciela Scheines



SUPERVISIONE SCIENTIFICA

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

PROGRAMMA DEFINITIVO

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

- 09.00 -10.00 **Dott.ssa Alessandra Micalizzi**
Le frontiere sociali dei videogiochi
- 10.00 -11.00 **Dott.ssa Ambra Ferrari**
Il ruolo del videogioco nel processo di costruzione dell'identità
- 11.00 -12.00 **Dott.ssa Ambra Ferrari**
Avatar ed identità
- 12.00 -13.00 - **Dott. Francesco Bocci**
L'identità proiettiva nei videogiochi

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

- 09.00 -10.00 **Dott.ssa Elena Del Fante**
Esserci nei videogiochi, presenza e presenza sociale
- 10.00 -11.00 **Dott.ssa Elena Del Fante**
La visione e la rappresentazione dello spazio nei videogiochi
- 11.00 -12.00 **Dott. Francesco Bocci**
I livelli di presenza nei videogiochi
- 12.00 -13.00 - **Prof. Marcello Sarini**
Il FLOW nel gaming ed i suoi risvolti applicativi

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

- 09.00 -10.00 **Dott.ssa Elena Del Fante**
Videogiochi e cognizione: dallo skill training all'empowerment
- 10.00 -11.00 **Dott.ssa Elena Del Fante**
Il fallimento, la frustrazione e la perdita nei videogiochi
- 11.00 -12.00 **Prof.ssa Daniela Villani**
Videogiochi e benessere oltre la psicologia positiva
- 12.00 -13.00 **Dott. Fabio Viola**
Concetti di Gamification e Game Based Learning

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

- 09.00 -10.00 **Dott. Francesco Bocci**
Le ricerche scientifiche passate e quelle in atto in VGT®
- 10.00 -11.00 **Dott. Francesco Bocci**
La bibliografia internazionale nel therapeutic gaming
- 11.00 -12.00 **Dott.ssa Angela Girelli**
L'attivazione del sistema calmante nella seduta di VGT®
- 12.00 -13.00 **Dott.ssa Angela Girelli**
Mindfulness, teoria polivagale ed immersive gaming in VGT®

 **10/05/2025**  **09.00- 13.00** 

- 09.00 -10.00 **Dott. Francesco Bocci**
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: attivazione del 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®
- 10.00 -11.00 **Dott. Mirko Veratti**
L'Enneagramma della personalità: modello teorico ed esempi pratici
Il progetto ENNEATEST
- 11.00 -12.00 **Dott.ssa Martina Migliore**
Il modello ACT, l'immaginazione e lo storytelling nel gaming: dal gioco analogico al videogame

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

IN PRESENZA E ON LINE

*presso Coop L'aquilone di Sesto Calende (VA),
Via Umberto Maddalena, 5*

- 09.00 -13.00 **Dott. Matteo Stefano Zanon** con la partecipazione del **Dott. Flavio Pizzamiglio**
Simulazioni di alcune sessioni di VGT® e presentazione casi clinici
- 14.00 -18.00 **Dott. Francesco Bocci**
Simulazioni di alcune sessioni di VGT® e presentazione casi clinici

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

- 09.00 -12.00 **Prof. Antonino Giorgi**
Le dinamiche gruppalì ed il valore intrinseco del gruppo
- 12.00 -13.00 **Dr Ryan Douglas**
La Medicina Immersiva e l'esperienza americana di DeepWell
- 14.00 -16.00 **Dott. Giuseppe Roberto Troisi**
L'utilizzo del Visual Novel in chiave preventiva e terapeutica
- 16.00 -18.00 **Dott. Francesco Bocci e Prof. Federico Amianto**
La ricerca attuale e le prospettive future della VGT®

 **01/06/2025**  **09.00- 13.00** 

- 09.00 -13.00 **Dott. Francesco Bocci**
Interventi e testimonianze su casi clinici