

Sala 20 maggio 2012  
viale della Fiera n. 8, Bologna  
**martedì 12 dicembre 2023**  
ore 9.00-17.00

## Le forme dell'online nei percorsi di cura con gli adolescenti

Giornata conclusiva del percorso formativo **Le regole del gioco 2023**.  
Laboratori per interagire con ragazze e ragazzi  
nel mondo delle piattaforme social e dei videogiochi



## Programma

### MATTINO

9.00–9.30 **Accoglienza e registrazione partecipanti**

9.30–10.00 **Saluti Istituzionali**

**Raffaele Donini** Assessore alle politiche per la salute, Regione Emilia-Romagna

**Igor Taruffi** Assessore al welfare, politiche giovanili, montagna e aree interne, Regione Emilia-Romagna

10.00–10.15

**Il percorso laboratoriale Le regole del gioco: 1 anno di incontri**

**Alessio Saponaro** Responsabile Area salute mentale, dipendenze patologiche, salute nelle carceri - Settore Assistenza territoriale, Regione Emilia-Romagna

**Monica Raciti** Responsabile Area Infanzia e adolescenza, pari opportunità, Terzo settore - Settore Politiche sociali, di inclusione e pari opportunità Regione Emilia-Romagna

10.15–10.30

**Introduzione dei relatori**

**Giorgia Pifferi** Responsabile del programma funzionale di psicologia, Azienda Usl di Modena

10.30–11.15

**Le forme dell'online nella cura con gli adolescenti: tra ricerca e buone pratiche**

**Daniela Villani** Professore associato Università Cattolica sacro Cuore Milano

11.15–12.00

**Il mondo gaming come spazio evolutivo: la video game therapy**

**Francesco Bocci** Videogame therapist

12.00–12.45

**Non è tutta colpa di internet: crescere nell'epoca della fragilità**

**Tommaso Zanella** Psicologo psicoterapeuta, Istituto Minotauro

12.45–13.30

**Tecnologie e ritiro**

**Elena Grassi** Psicologa psicoterapeuta, libera professionista

13.30–14.30 pausa pranzo

Sono previsti crediti formativi ECM e Oaser

## POMERIGGIO

14.30-16.30 *Suddivisione in sottogruppi relativi ai temi presentati la mattina*

**Workshop 1: Le forme dell'online nella cura con gli adolescenti: tra ricerca e buone pratiche** coordina Daniela Villani

**Workshop 2: Il mondo gaming come spazio evolutivo: la video game therapy** coordina Francesco Bocci

**Workshop 3: Raggiungerli là dove sono: clinica con gli adolescenti online** coordina Tommaso Zanella

**Workshop 4: Tecnologie e ritiro** coordina Elena Grassi

16.30-17.00 **Intervento di chiusura**

**Mariateresa Paladino** Settore Politiche sociali, di inclusione e pari opportunità, Regione Emilia-Romagna

**Barbara Leonardi** Settore Assistenza territoriale, Regione Emilia-Romagna

**Marco Battini** Settore Assistenza territoriale, Regione Emilia-Romagna

**Iscriviti al seminario:** <https://portale-ext-gru.progetto-sole.it/>

Consulta le istruzioni inviate in allegato

**Il percorso formativo **Le regole del gioco****, assumendo la complessità della situazione connessa alla pandemia e le possibili ricadute a medio e lungo termine, ha introdotto nel **2022** un approfondimento sui diversi interventi che si possono realizzare per prevenire e contrastare forme di disagio di diversa entità, avvalendosi dei mezzi tecnologici che consentono un contatto e una relazione a distanza. In continuità con questo corso, nel **2023** sono stati proposti una serie di laboratori esperienziali per volgere in pratica quanto appreso e di esplorare possibili attività in cui intercettare e coinvolgere in modo interattivo le e gli adolescenti, anche con particolari difficoltà relazionali. Gli **obiettivi sono stati:**

- aumentare la conoscenza degli strumenti digitali e del possibile utilizzo educativo o in ambito di cura;
- migliorare le possibilità di interazione con adolescenti e mondo giovanile;
- incrementare la "dotazione" strumentale dei professionisti in materia di comunicazione, educazione e cura rispetto alle giovani generazioni.

## I Relatori

**Francesco Bocci**, Psicologo e Psicoterapeuta Adleriano, Membro SIPI (Società Italiana Psicologia Individuale), Founder Video Game Therapy®

Nell'intervento della mattina verrà presentato l'approccio della Video Game Therapy®, per l'utilizzo possibile di videogiochi commerciali all'interno dei contesti di cura e terapeutici; verrà descritto il fenomeno del FLOW come base per arrivare ad un'autoregolazione cognitiva ed emotiva, con un focus sui principali processi psicologici che emergono in seduta, sulle fasi della seduta e sui principali stili di gioco collegati ad un particolare temperamento e carattere specifico del paziente. Verranno poi descritti i vari ambiti di applicazione dell'approccio, anche partendo dalle esperienze già in essere. Nel laboratorio del pomeriggio verranno installate alcune postazioni di gioco per sperimentare l'esperienza di FLOW, e verranno poi presentati due questionari, uno sulla predisposizione iniziale al FLOW, prima della seduta di gaming, ed uno sulla misurazione dell'esperienza di FLOW subito dopo la seduta. Verranno scelti alcuni titoli significativi che vengono usati attualmente durante la Video Game Therapy®.

**Elena Grassi** Psicologa e Psicoterapeuta Cognitivo Comportamentale, Membro CEDAS (Centro d'Eccellenza per i Disturbi dell'Ansia Sociale) di Firenze

Nell'intervento della mattina verrà descritto il fenomeno del ritiro sociale in adolescenza mettendo in evidenza i fattori di rischio, le cause di insorgenza, le caratteristiche principali e la presa in carico di pazienti che presentano ritiro sociale volontario. Particolare attenzione verrà posta alla differenziazione tra ritiro sociale e dipendenza da internet, ponendo l'accento su come le nuove tecnologie possano rappresentare uno strumento di aiuto sia per il ragazzo ritirato che per il terapeuta. Nel laboratorio del pomeriggio verranno presentati diversi casi clinici, organizzate simulate e proposte di intervento.

**Daniela Villani** Dipartimento di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Nell'intervento della mattina sarà presentata una panoramica sugli interventi online di promozione del benessere in adolescenti e giovani adulti, con particolare attenzione alle tematiche del savoring, della self-compassion e delle esperienze di rilassamento e metaforiche supportate dalla Realtà Virtuale (RV). Nel laboratorio del pomeriggio, sempre muovendoci all'interno della prospettiva scientifica della Tecnologia Positiva, saranno condivisi alcuni esercizi di amplificazione delle emozioni positive (savoring), saranno presentate alcune pratiche di gentilezza verso sé stessi (self-compassion) e saranno mostrate alcune esperienze metaforiche in RV. Tali stimoli attiveranno momenti di scambio e riflessione sui processi psicologici attivati e sulle implicazioni nel processo di cura.

**Tommaso Zanella** Vicepresidente Fondazione Minotauro, docente Sigmund Freud University

Troppo spesso internet è indicato come colpevole di gravi sintomi e crisi evolutive, mentre non si considera come il paradigma narcisistico sembri aver subito negli ultimi anni ulteriori cambiamenti, che hanno coinvolto tanto gli adolescenti quanto gli adulti di riferimento. Come sostenere allora genitori, operatori e adolescenti davanti a queste nuove sfide? Come internet può diventare risorsa e non minaccia?