

NOTE

# CENA DI SOLIDARIETA'

**DATA:** Venerdì 12 dicembre 2014

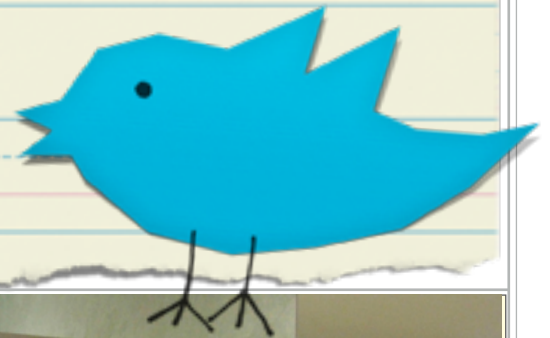
**DOVE:** GOLF CLUB TIRRENIA

via San Guido, 20 - Tirrenia (PI)

**QUANDO:** ore 20.30

**PREZZO CENA:** 35 euro

Reason Founding  
per Progetto  
ExERGAMES  
Giocando mi Diverto



Per prenotazioni:

Dott.ssa Stefania Bargagna

Ufficio: 050/886307

Cell.: 347/5473696

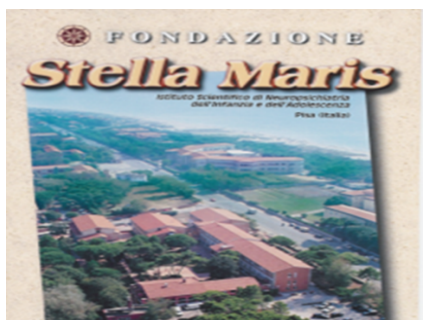
Email: [sbargagna@fsm.unipi.it](mailto:sbargagna@fsm.unipi.it)

Telefono ristorante: 050/37518



IRCCS Fondazione Stella Maris  
viale del Tirreno, 331

56028 Calambrone - PISA (PI)



*Il ricavato della cena e delle donazioni  
verrà gestito tramite l'Associazione  
Amici della Stella Maris - ONLUS*

*Per maggiori informazioni è possibile  
consultare il sito:*

*<http://www.amicistellamaris.it>*

*Per effettuare una donazione tramite  
bonifico:*

*IBAN IT30K0103013900 000005905729*

*Associazione Amici della Stella Maris - ONLUS  
Sede: viale del Tirreno, 331/B  
56128 Calambrone (PI)*

## PROGETTO: Giocando mi muovo e mi diverto.

Utilizzo di interfacce di video giochi (Exer-Game) come strumenti per favorire e incentivare il movimento in pazienti con disabilità neuromotoria e cognitiva

### Il progetto

Il termine “Exergaming” nasce dall'unione tra “esercizio” e “gioco”, intendendo con questo termine quelle attività dove attraverso l'utilizzo di video giochi vengono svolte attività di esercitazione.

Le piattaforme commerciali elaborate con questo fine (exergaming) hanno la capacità di registrare il movimento del corpo o le relazioni assunte tra le varie parti del corpo durante un'attività, fornire momenti di attività e pretesti per l'esercitazione di una determinata abilità e generare allo stesso tempo divertimento nel soggetto che le utilizza.

Numerose compagnie di console per video giochi hanno progettato interfacce stile exergaming che stanno avendo molto successo sul mercato; tra queste Sony PlayStation Move, Nintendo Wii e Microsoft Xbox 360 Kinect sembrerebbero essere quelle maggiormente utilizzate con l'obiettivo di favorire il movimento in soggetti con disabilità neuromotoria sia adulti che bambini.

E' infatti ormai dimostrata l'efficacia del training attraverso sistemi di realtà virtuale all'interno del progetto riabilitativo del paziente neurologico.

Dal momento che i video giochi, e soprattutto questi tipi di video giochi proposti con queste modalità di esecuzione, hanno la capacità di attrarre molto l'attenzione dei bambini di una fascia di età molto ampia (6-17 anni) fino ai giovani adulti, potrebbero essere dei validi strumenti per incentivare la motivazione verso il movimento di bambini con disabilità, evitando così, in parte, l'insorgere della sedentarietà, componente frequentemente riscontrabile nel corso dello sviluppo di questi bambini.

Queste piattaforme, tuttavia, essendo progettate senza fini di tipo riabilitativo necessitano di alcune modificazioni e adattamenti per riuscire a compensare alcune mancanze e diventare accessibili anche a bambini con disabilità neuromotoria moderata e con un livello cognitivo nei limiti.

### Obiettivo

L'obiettivo con cui proponiamo questo tipo di protocollo di attività tramite utilizzo di interfacce di video giochi stile “exergaming” è essenzialmente quello di costruire e offrire a questi bambini con disabilità neuromotoria la possibilità di fare movimento e essere partecipe in attività che possano stimolare il piacere e la motivazione verso il movimento.

Un modo per fornire una valida alternativa allo stare in casa o davanti ad un semplice computer per giocare ai video giochi; un momento che, se le disponibilità ambientali e di gestioni lo permettano, può trasformarsi anche in una situazione di relazione e condivisione con i coetanei (qualora potessero essere svolte in piccoli gruppi, o all'interno di palestre o strutture con personale qualificato).