

***UTILIZZO DELLA CONSOLE NINTENDO WII
PER IL TRATTAMENTO RIABILITATIVO
COGNITIVO-MOTORIO IN RSA***

DI SANTO GABRIELE



UTILIZZO DELLA CONSOLE NINTENDO WII PER IL TRATTAMENTO RIABILITATIVO COGNITIVO-MOTORIO IN RSA

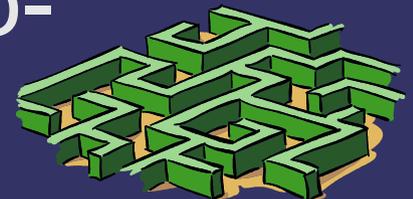
- **9 pazienti** affetti da demenza di grado lieve-moderato con o senza deficit funzionali agli arti
- Gli ospiti hanno effettuato un ciclo lungo quattro mesi con esercizi quotidiani di circa 40/45 minuti attraverso l'utilizzo della console Wii.





obiettivo a breve termine:

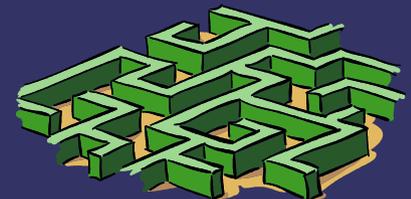
- Identificare il soggetto anziano/personaggio costruito con la console
- Movimento attivo delle articolazioni a livello dell'arto superiore e inferiore
- Stimolazione ludico-motoria e oculomotoria



obiettivo a lungo termine:



- Miglioramento del tono dell'umore e dell'autostima
- Utilizzo del “telecomando wiimote” in autonomia
- Competizione tra vari soggetti anziani/personaggi



MATERIALI UTILIZZATI:

Console Nintendo

Due telecomandi Wiimote

Un monitor

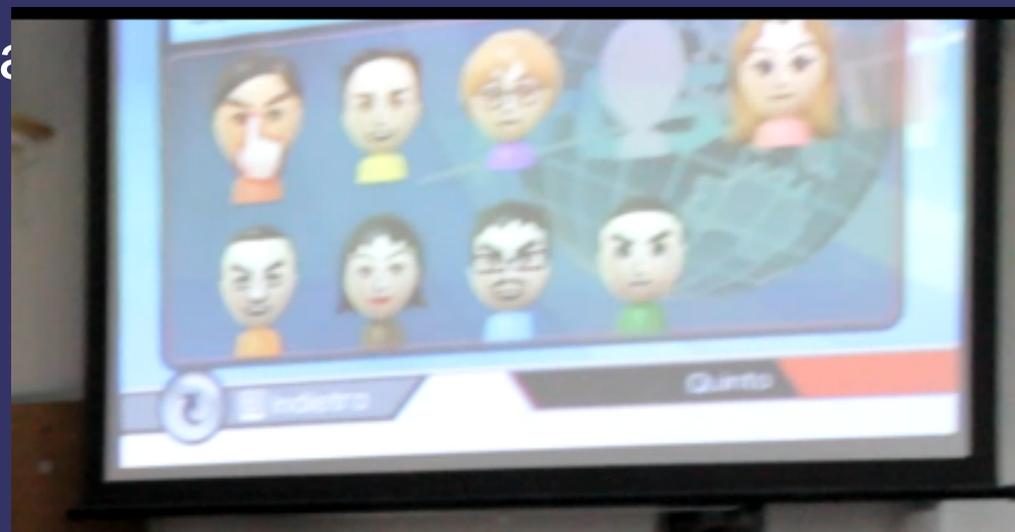
Un proiettore

Amplificatore e due casse audio



PRIMA FASE:

- Gli ospiti hanno creato un proprio personaggio a loro immagine e somiglianza, per un totale di nove personaggi.
- Ogni volta che si è utilizzato un gioco, ognuno ha mantenuto sempre il suo personaggio e un punteggio che di volta in volta si è andato a sommare.
- Il punteggio ha permesso di ma



SECONDA FASE:

Far comprendere l'utilizzo del telecomando e il ruolo del controller.

Utilizzando il telecomando gli ospiti hanno dovuto concepire bene il concetto di “telecomando wiimote” perché, per giocare, occorre eseguire dei movimenti che si devono replicare sullo schermo tramite sensori di movimento.

Il telecomando ha un sistema di vibrazione e uno speaker in grado di riprodurre suoni come il rumore della palla da tennis quando viene colpita, ecc....



RISULTATI

- L'esercizio quotidiano effettuato utilizzando il videogioco Wii Sport si è dimostrato possibile ed è stato molto apprezzato dai soggetti selezionati.
- La partecipazione in questi quattro mesi è stata del 100%. Gli ospiti hanno sperimentato tutti gli sport.
- Per promuovere la partecipazione in gruppo si è deciso di utilizzare il gioco del Bowling e del Golf.
- Tutti gli ospiti sono diventati autonomi nell'utilizzare il telecomando.



CONCLUSIONE

- È possibile utilizzare la console Wii come alternativa agli esercizi di attività educativo-motoria nel trattamento della disabilità dell'anziano fragile.
- Uno dei vantaggi è quello di favorire il mantenimento/miglioramento dell'autostima, attraverso una forte stimolazione cognitiva.
- Infine, partecipando, il paziente si mette in gioco virtualmente ma anche emotivamente aumentando l'autostima e migliorando in positivo il suo processo educativo-motorio.



