

XIX Congresso della Società GITMO

RIUNIONE NAZIONALE GITMO

TORINO, CENTRO CONGRESSI LINGOTTO, 5 - 6 MAGGIO 2025

Giocare per curare

Il serious game per educare pazienti e
professionisti sanitari

Matteo Steduto



FONDAZIONE
**CASA SOLLIEVO DELLA
SOFFERENZA**
OPERA DI SAN PIO DA PIETRELCINA
SAN GIOVANNI ROTONDO



Disclosures of Name Surname

Company name

Research support

Employee

Consultant

Stockholder

Speakers bureau

Advisory board

Other

Company name	Research support	Employee	Consultant	Stockholder	Speakers bureau	Advisory board	Other

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Nel gioco si scopre il mondo

Il gioco è importante a tutte le età perché stimola la creatività, rafforza le relazioni, riduce lo stress e favorisce l'apprendimento continuo, mantenendo viva la mente e il benessere emotivo.



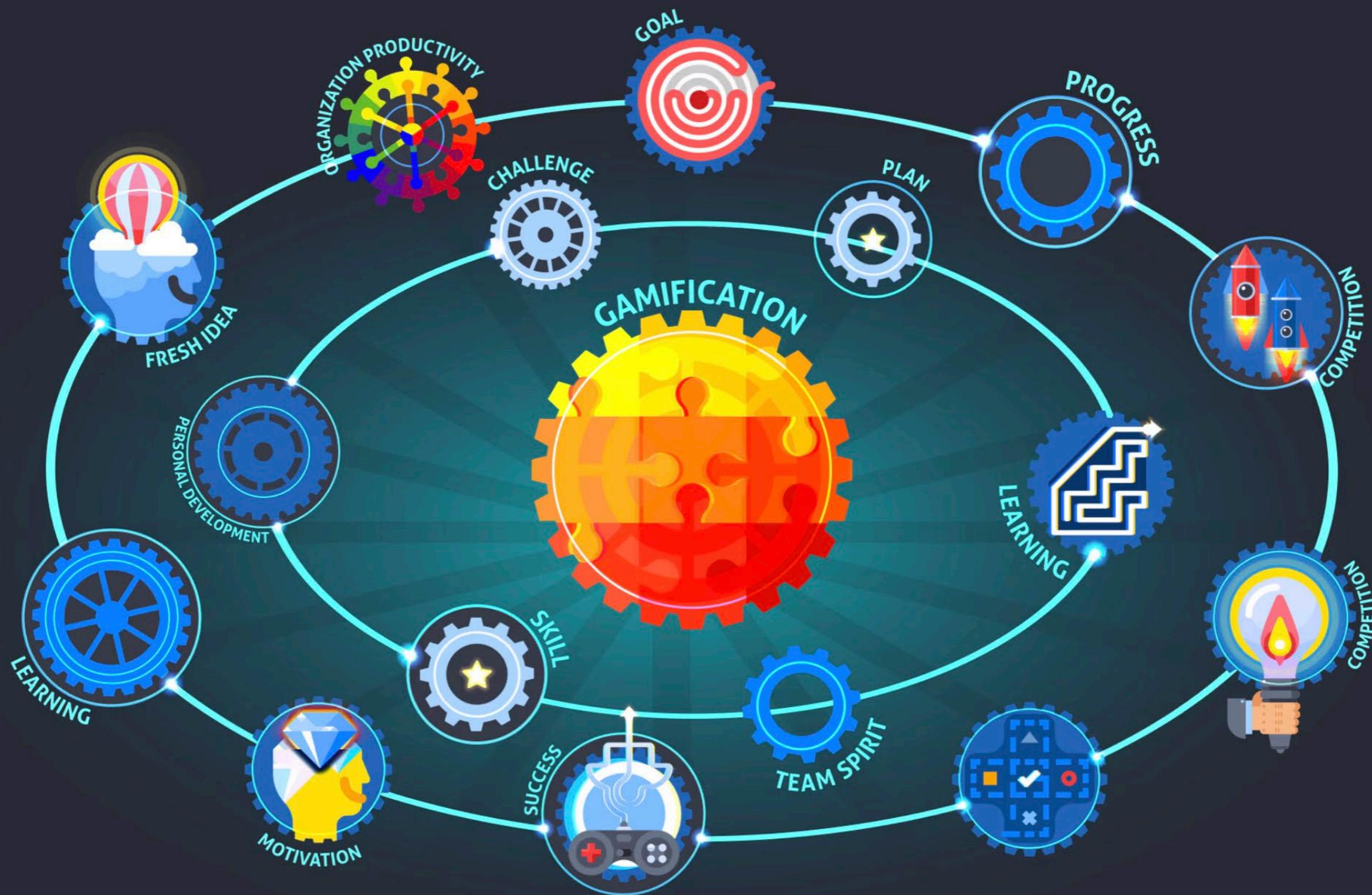
ETÀ **6+** | **1+** GIOCATORI
È RICHIESTO L'ASSEMBLAGGIO DA PARTE DI UN ADULTO
x2 1.5V AA/LR6
FUNZIONA CON BATTERIE ALCALINE
BATTERIE DI DIMOSTRAZIONE INCLUSE

INCLUDE LE CARTE DEL DOTTORE PER SFIDE DA VERI CHIRURGHII!

SCHIACCIA IL MIO NASONE!

L'ALLEGRO CHIRURGO

MANO FERMA, NERVI D'ACCIAIO... E IN BOCCA AL LUPO PER L'INTERVENTO!





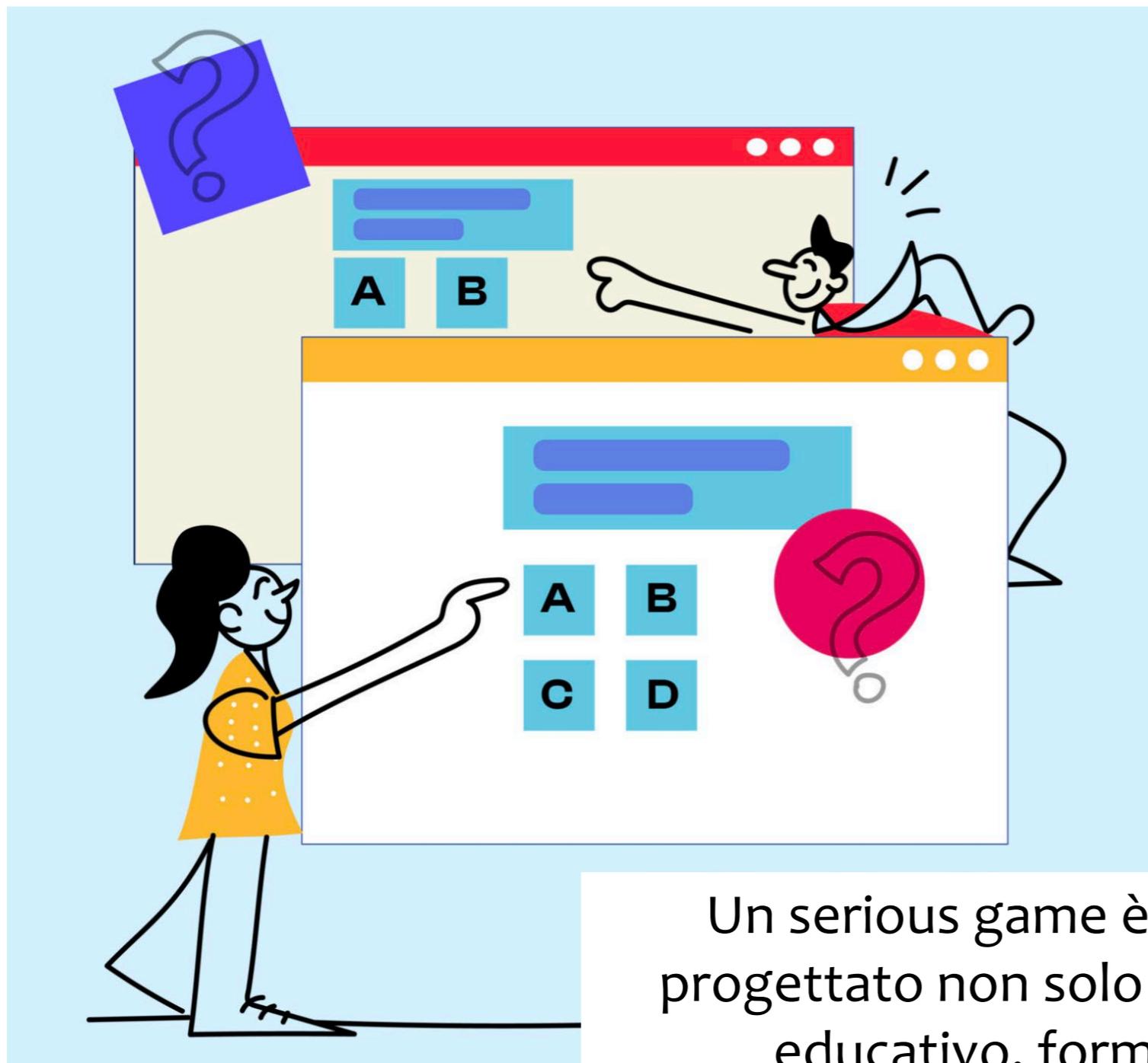
**«Si può scoprire di più su una
persona in un'ora di gioco, che in un
anno di conversazione»**

Platone

Il gioco o metodologia didattica attiva, è un elemento che da sempre identifica e contraddistingue l'approccio alla formazione:

**«se ascolto dimentico,
se vedo ricordo,
se faccio **imparo**»**

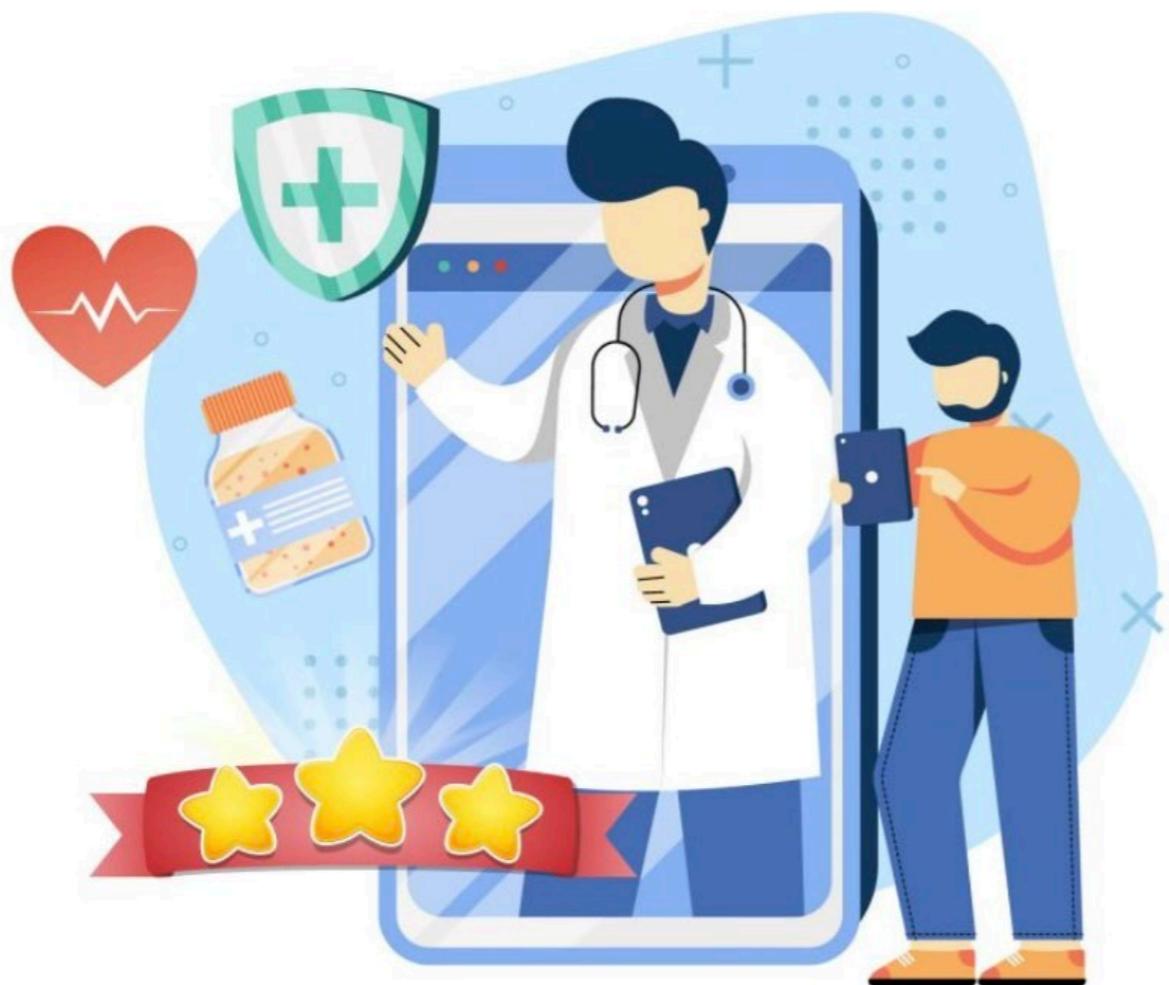
Confucio



SERIOUS GAME

(Gioco serio)

Un serious game è un videogioco vero e proprio, progettato non solo per divertire, ma con uno scopo educativo, formativo o di sensibilizzazione. L'esperienza di gioco è completa, immersiva e interattiva come un normale videogioco, ma con obiettivi precisi.



SERIOUS GAME

Veri e propri giochi. L'esperienza formativa avviene attraverso l'esperienza ludica



Un'attività divertente e interattiva migliora l'esperienza formativa stessa:

se i partecipanti sono entusiasti e vivono positivamente il momento di apprendimento, riescono anche ad elaborare più informazioni, immagazzinandole nella **memoria a lungo termine**.

GAMIFICATION

Elementi del gioco per motivare e coinvolgere le persone, in attività non ludiche



SERIOUS GAME

Veri e propri giochi. L'esperienza formativa avviene attraverso l'esperienza ludica



la gamification aggiunge il **gioco** a un **percorso formativo**,

i serious game aggiungono un **obiettivo didattico** a un **gioco**.

1 Componente formativa:

il Serious Game deve avere un intento formativo.

Essa comprende nozioni tecniche così come soft e life skills, ma anche concetti articolati quali la sensibilizzazione verso temi sociali, ambientali o economici o **SANITARI**

- offrono nuovi modi di comunicare;
- incoraggiano le interazioni tra i giocatori;
- fissano ruoli e obiettivi specifici;

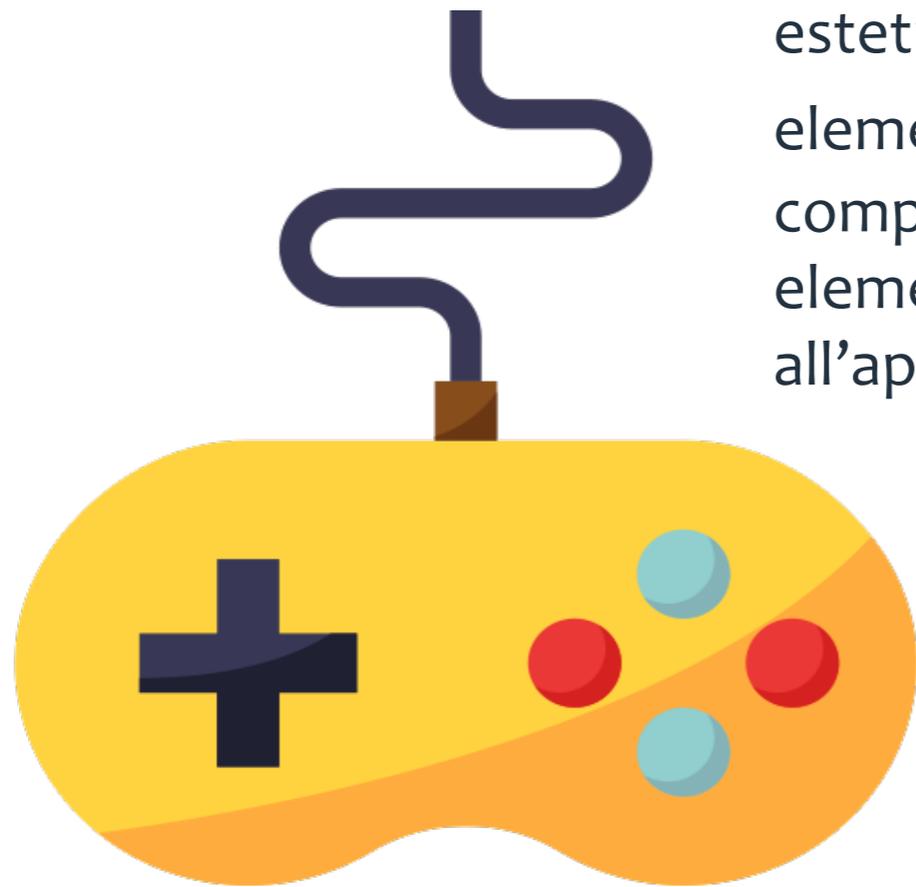


2

Componente ludica :

il Serious Game deve avere un chiaro contenuto giocoso.

Con questo termine non si intende la semplice presentazione estetica e grafica del contenuto, quanto invece la presenza di elementi di gioco quali **livelli, punteggi, obiettivi**. Questa componente è particolarmente importante poiché, grazie agli elementi competitivi, sostiene con grande efficacia la motivazione all'apprendimento.



- sono composti da ostacoli e sfide;
- permettono un'immersione quasi totale nel gioco

Componente simulativa :

3 il Serious Game deve avere l'aspetto di una simulazione della realtà

Se, infatti, la situazione presentata all'interno del Serious Game ha un alto grado di realismo, sarà molto più facile per l'utente applicare le conoscenze ottenute digitalmente alla vita reale.

- raccontano storie (*di finzione o meno*);
- simulano gli ostacoli e gli obiettivi a lungo termine dei contesti reali, diversamente invece da quanto accade nei training classici;
- presentano differenti tipologie di ambienti





SERIOUS GAME

per la salute?

Neurologia e riabilitazione

- Rehabilitation Gaming System (RGS): usa la realtà virtuale e il gioco per aiutare i pazienti post-ictus a riacquisire abilità motorie.
- NeuroRacer (University of California): gioco per allenare attenzione e memoria negli anziani con declino cognitivo.
- Wii Therapy: usata in fisioterapia neurologica per il recupero motorio.

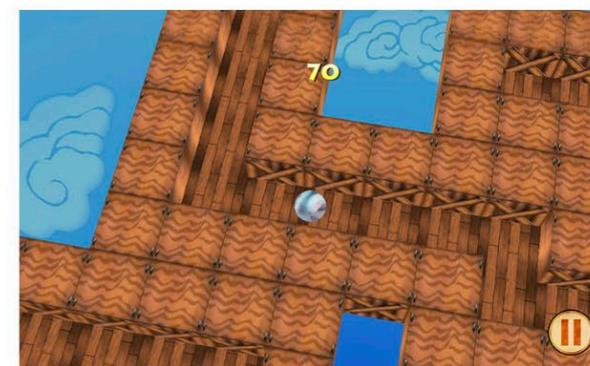
Diabete e patologie croniche

- BlueLoop / MySugr: app che trasformano la gestione quotidiana del diabete in una “sfida” da vincere ogni giorno.

Tako dojo

Gioca ed impara a gestire il tuo **diabete**

In un mondo fantastico di suoni, giochi e ambientazioni, un bambino si “allena” a gestire il diabete mantenendo vivo e attivo il dialogo con il proprio medico



Cardiologia / Stili di vita

• **Heart Health** (American Heart Association):
gioco per smartphone che promuove l'attività fisica e la prevenzione cardiovascolare.

Carrot Rewards (Canada):
app che premia con punti e buoni chi cammina di più o segue abitudini sane.

Malattie rare / genetica

- **Genigma**: gioco per smartphone in cui i giocatori aiutano a risolvere puzzle di sequenziamento genomico → utile anche per la ricerca.
- **FoldIt**: i giocatori piegano proteine virtuali per aiutare la scienza → utilizzato anche per la ricerca su tumori e COVID-19.

Infezioni e controllo igiene

- **Hand Hygiene Hero** (Australia): gioco per migliorare l'igiene delle mani tra gli operatori sanitari in ospedale.
- **EscaPe Room Infection Control**: escape room formativa per imparare a prevenire infezioni nosocomiali.



Amico H

L'app che migliora la vita dei bambini in ospedale

Le sale di un castello. Un principe che deve esser liberato da un incantesimo che lo ha trasformato in draghetto. Un mago che, grazie alle sue erbe magiche, potrà realizzare la pozione che romperà il maleficio.

Nasce per aiutare i bambini a familiarizzare con l'ambiente ospedaliero, con dottori e infermieri.



Elemento

Pediatico

Adulto

Obiettivo del gioco

Normalizzare
l'esperienza, capire

Aderire,
collaborare,
elaborare

Tipo di interazione

Ludica, narrativa,
avatar bambino

Decisionale,
dialogica,
avatar adulto

Emozioni dominanti

Paura, solitudine,
spaesamento

Ansia, rabbia,
rifiuto, solitudine

Tipo di linguaggio

Simbolico, fiabesco,
metaforico

Realistico,
informativo,
empatico

Coinvolgimento dei
familiari

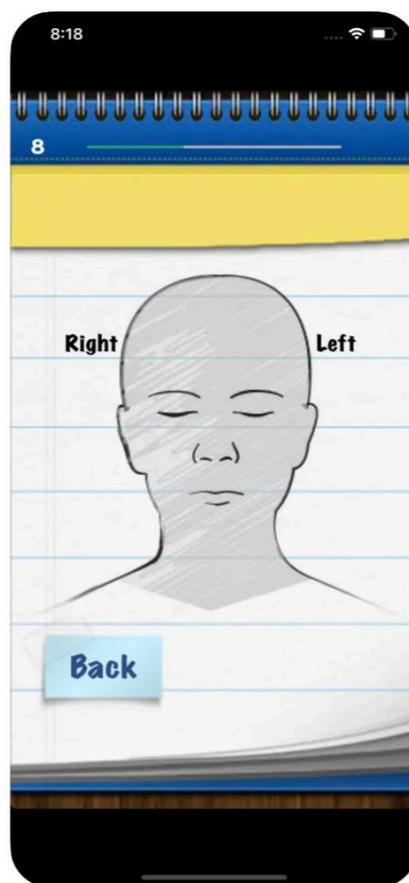
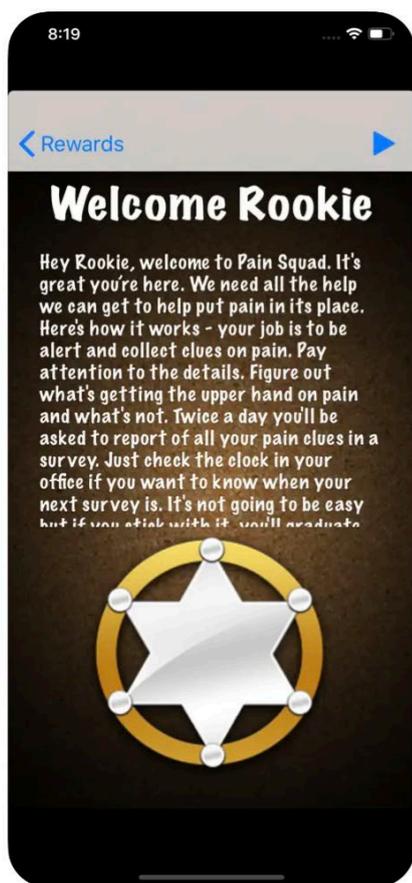
Altissimo
(genitori presenti)

Variabile
(partner, figli, caregiver)



Pain Squad 4+
The Hospital for Sick Children
Free

iPhone Screenshots



Pain Squad

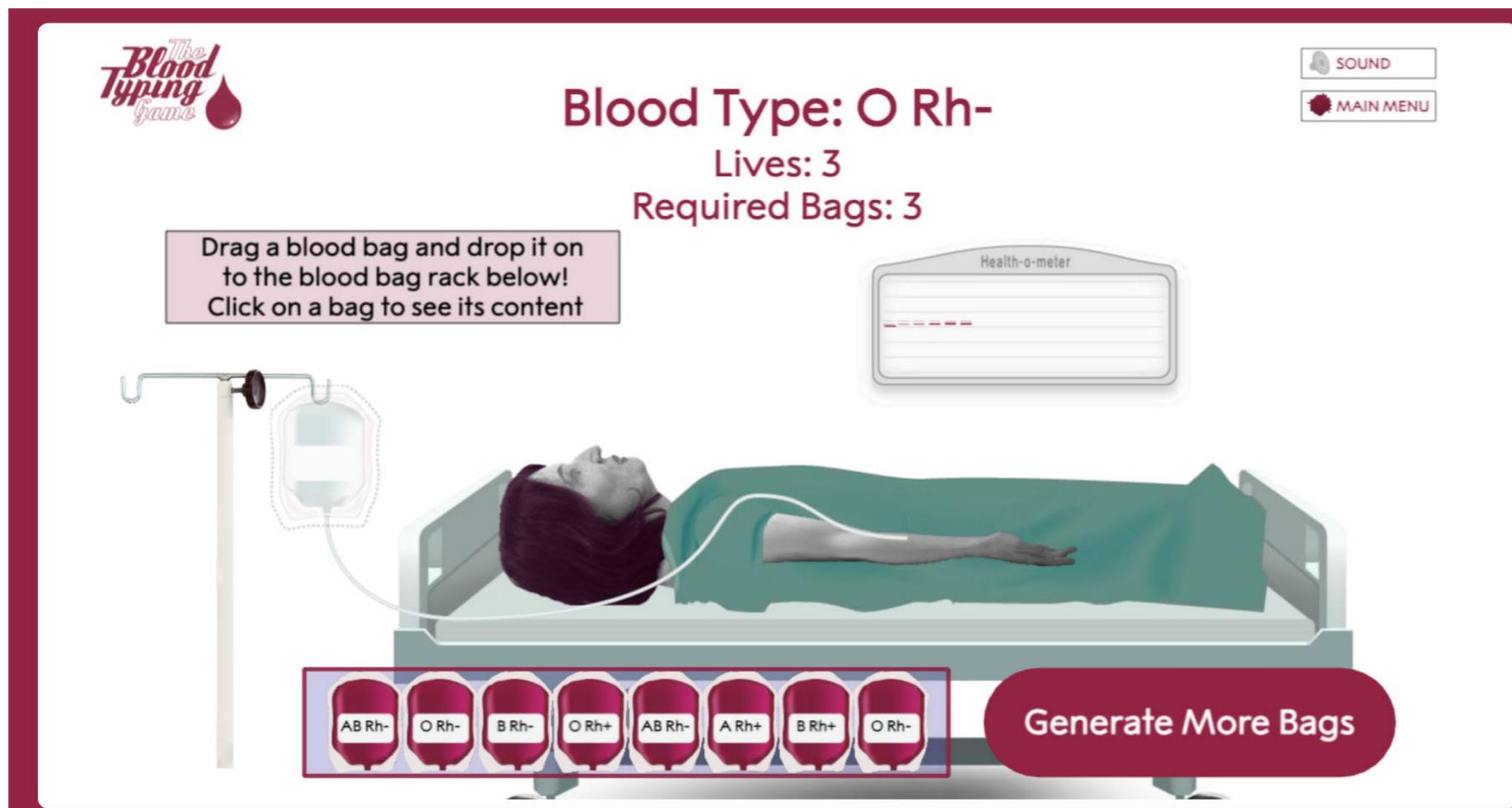
app gamificata per il monitoraggio del dolore nei bambini oncologici → migliora la comunicazione col team sanitario.

SUPER HEMO



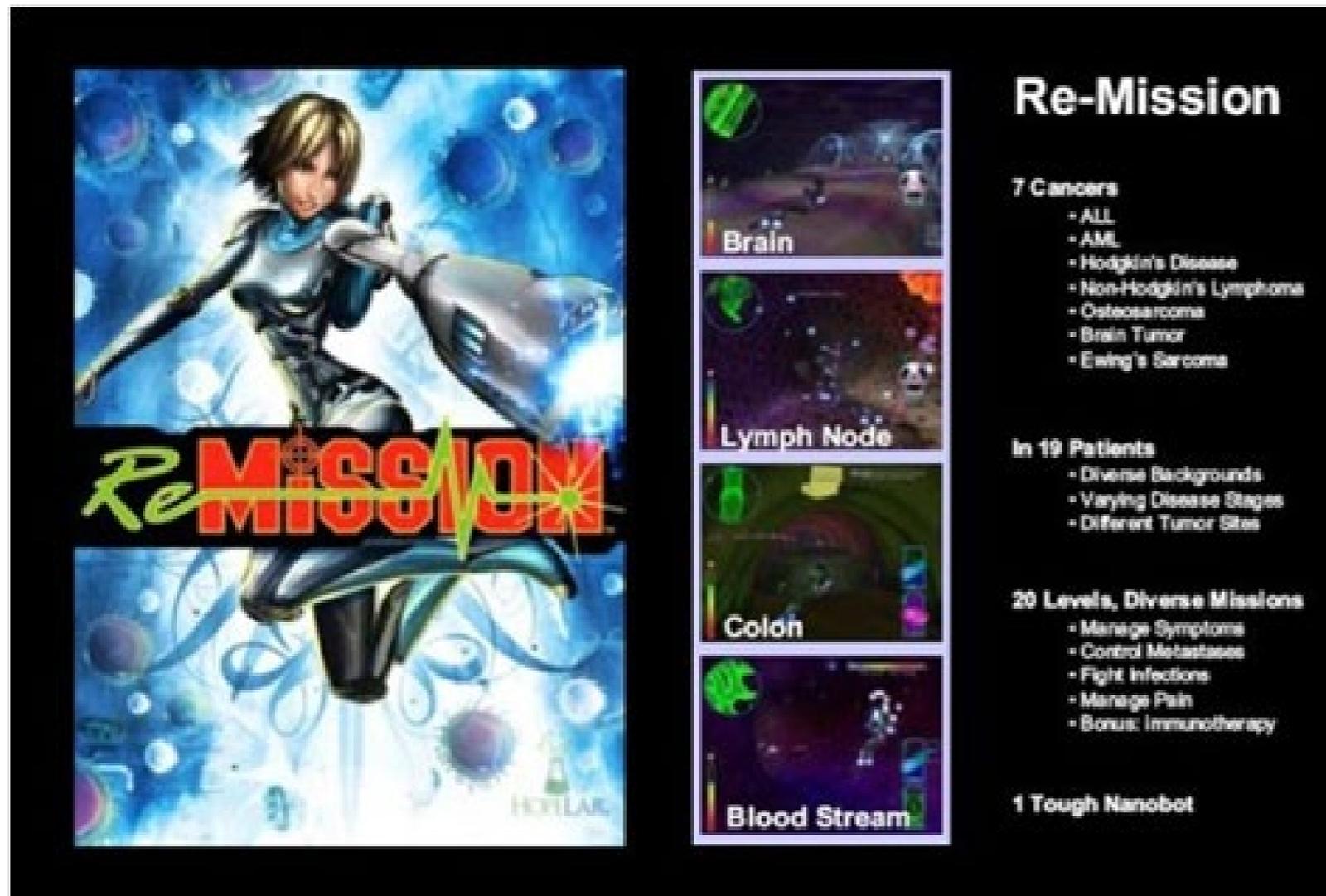
un serious game per studenti di medicina/farmacia
sull'interpretazione dell'emocromo

The Blood Typing Game (Svedese):



per imparare a fare test di gruppo sanguigno in modo giocoso.

Re-Mission



Re-Mission

7 Cancers

- ALL
- AML
- Hodgkin's Disease
- Non-Hodgkin's Lymphoma
- Osteosarcoma
- Brain Tumor
- Ewing's Sarcoma

In 19 Patients

- Diverse Backgrounds
- Varying Disease Stages
- Different Tumor Sites

20 Levels, Diverse Missions

- Manage Symptoms
- Control Metastases
- Fight Infections
- Manage Pain
- Bonus: Immunotherapy

1 Tough Nanobot

Brain

Lymph Node

Coldn

Blood Stream

Protagonista del videogioco è un robot supereroe che viaggia attraverso i corpi di pazienti oncologici immaginari, distruggendo le cellule tumorali, combattendo le infezioni batteriche e gestendo gli effetti del cancro e dei trattamenti contro la malattia

Giocare a Re-Mission ha portato a un'adesione al trattamento di cura più costante, a una conoscenza maggiore del cancro e a un aumento dell'empowerment personale.

Le escape room stimolano le capacità di *lateral thinking* e *problem solving*



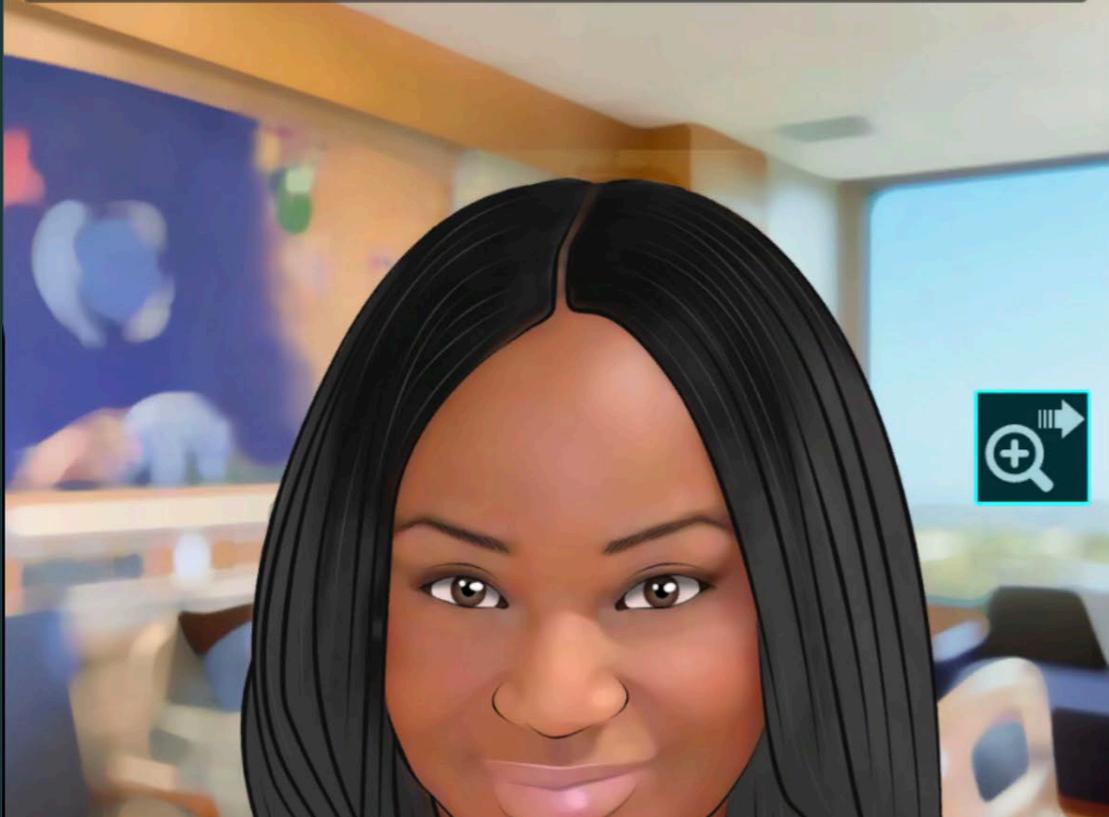
Le escape room possono presentare un numero di ambientazioni praticamente infinito ed essere declinate per proporre qualsiasi scenario. Rappresentano un ambiente protetto all'interno del quale il giocatore può fare scelte azzardate e rischiare senza che vi siano conseguenze al di fuori del gioco stesso.

Vital Signs

Emergency Department

12:00 PM 12:04 PM 04:00 PM

HR: 129 BP: 96/53 RR: 25 SO2: 100% Temp: 40.0 C



Name: Aisha Oppenheimer
Sex: Female
DOB: 4/25/2009
Complaint: Abdominal Pain, Nausea



Information

Info:
Aisha Oppenheimer
Female
4/25/2009

Complaint:
16 yo F abdominal pain, diarrhea, fatigue

History of Present Illness:
A 16-year-old female presents with 3 days of abdominal pain, which is mostly bilateral lower quadrants and has intensified to her entire abdomen. She has nausea but no vomiting; she has had non-bloody watery diarrhea that has started today, 2 times. She has irregular periods, though she is not on her period now. She has developed a new tactile fever, and has difficulty moving or walking due to pain.

Allergies:
None

History:
REVIEW OF SYSTEMS:
Fever. Dizziness.
No eye discharge or redness
No ear discharge or pain
No nasal discharge



Exam 1
Abdominal Pain, Nausea

Exam 2
(unvisited)

Exam 3
(unvisited)

Exam 4
(unvisited)

Exam 5
(unoccupied)

Exam 6
(unoccupied)

Exam 7
(unoccupied)





**Come può
nascere un
serious game
nel nostro
reparto?**

per

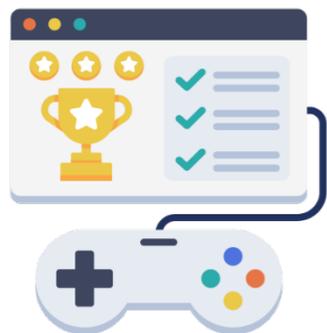
Pazienti pediatrici

Pazienti adulti

Personale Sanitario



1. **Crea un piccolo gruppo multidisciplinare**
(educatori, infermieri, medici, psicologi, pazienti)
 e fai una mappatura dei **bisogni** *(focus group, interviste)*



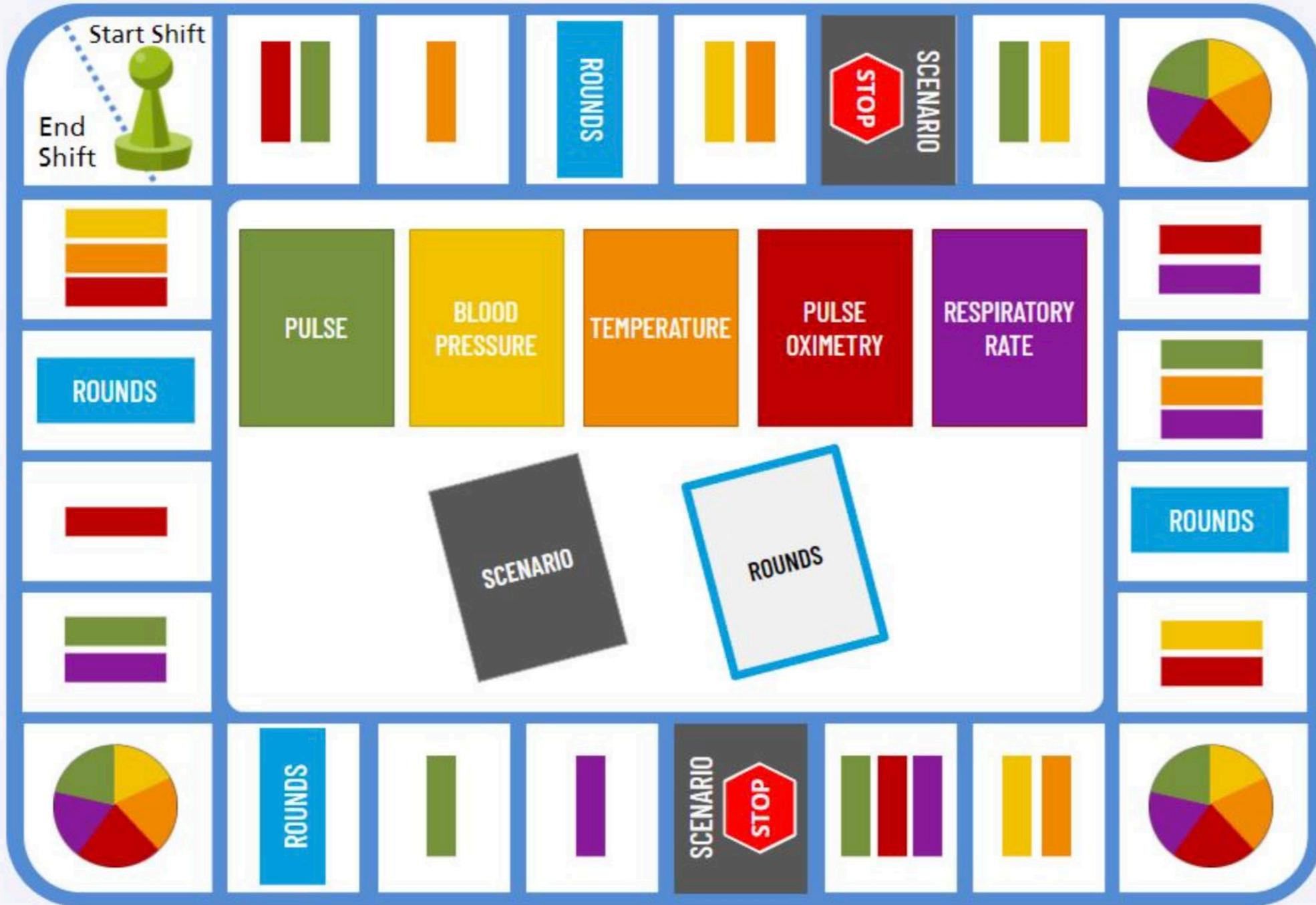
2. Scegli 1 o 2 **obiettivi** iniziali e con percorsi a tappe.
(es. aumentare la comprensione del trattamento chemioterapico o migliorare la formazione sugli effetti collaterali della terapia)



3 . Sviluppa un **prototipo** semplice: anche solo con carta/cartoncino, PowerPoint, app gratuite, gioco da tavolo/di ruolo

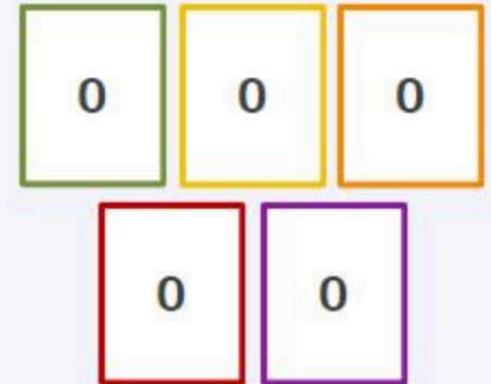


4 . Distribuisci **badge, missioni, premi** per chi completa corsi, quiz, o comportamenti virtuosi *(es. lavaggio mani, corretto uso DPI)*

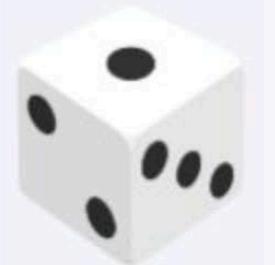


Bonus Points: 0

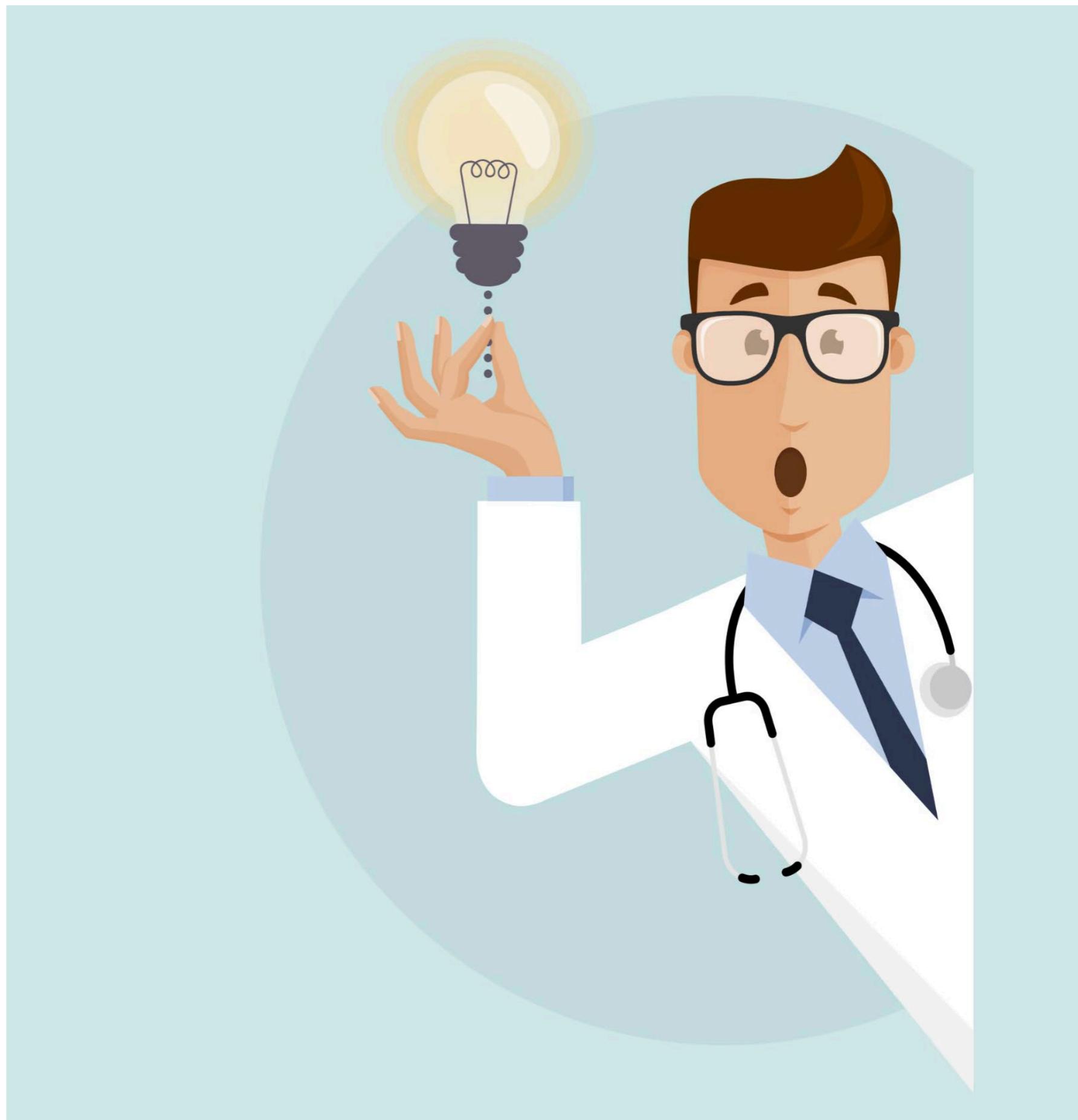
You've won these cards...



Roll



e poi ?





1. Testa con un piccolo gruppo e raccogli feedback

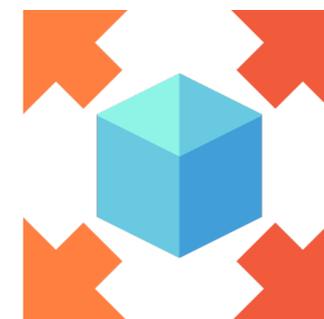


2. Cerca collaborazioni con scuole di game design, startup med-tech o università locali



3. Monitora risultati *(con semplici questionari o dati clinici)*

4. Sviluppa ulteriori estensioni



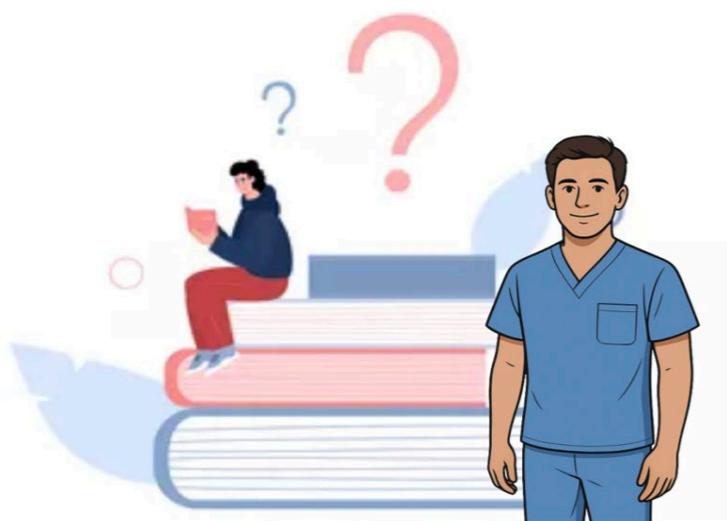


L'obiettivo principale di questa presentaaazione alla RN GITMO:

- I. Far conoscere il serious game come «parte» di nuovo processo di apprendimento e di evidenziarne la validità e l'efficacia come metodo **aggiuntivo** di assistenza, educazione e monitoraggio.
- II. Chiedere se altri Centri già utilizzano processi gamificati o se hanno esperienza in tale campo
- III. Chiedere disponibilità ai Centri per creare una rete di collaborazione per eventuale sviluppo di serious game congiunto

un obiettivo potrebbe essere la promozione di percorsi gamificati e/o l'adozione di nuovi applicativi ludico/didattici, simulazioni nella formazione del personale

Corso Livello **Basic**



1 Trapiantologo principiante

2

Infermiere Trapiantologo avanzato



Corso Livello **Intermediate**

Corso Livello **Advanced**

3

Trapiantologo esperto



**“Il serious game non sostituisce la cura.
La amplifica, la umanizza, la rende memorabile.”**



È un nuovo modo per entrare in relazione, apprendere e affrontare il dolore con strumenti che parlano la lingua di chi cura e di chi viene curato”

m.steduto@operapadrepio.it

[linkedin.com/in/matteo-steduto-19a4b61b/](https://www.linkedin.com/in/matteo-steduto-19a4b61b/)



FONDAZIONE
**CASA SOLLIEVO DELLA
SOFFERENZA**
OPERA DI SAN PIO DA PIETRELCINA
SAN GIOVANNI ROTONDO