

ABATOOLS · VB-MAPP

Abilità di Gioco

Kit pratico per insegnare le abilità di gioco VB-MAPP ai
bambini autistici



AbaTools

Indice

Quindici tappe evolutive del gioco, dalle prime manipolazioni ai compiti pre-accademici, ciascuna con protocollo pratico, materiali e strategie di insegnamento.

Gioco 1M	Esplorazione spontanea e manipolazione iniziale degli oggetti
-----------------	---

Gioco 2M	Varietà nell'uso dei materiali di gioco
-----------------	---

Gioco 3M	Esplorare nuovi ambienti con i giocattoli
-----------------	---

Gioco 4M	Gioco motorio globale e attività di movimento
-----------------	---

Gioco 5M	Attività di gioco causa-effetto
-----------------	---------------------------------

Gioco 6M	Identificare e cercare le parti mancanti dei giocattoli
-----------------	---

Gioco 7M	Uso funzionale degli oggetti ricreativi
-----------------	---

Gioco 8M	Uso simbolico degli oggetti di uso quotidiano
-----------------	---

Gioco 9M	Partecipazione autonoma a parchi gioco e strutture ricreative
-----------------	---

Gioco 10M	Costruire e assemblare giocattoli con più pezzi
------------------	---

Gioco 11M	Gioco di finzione e immaginazione
------------------	-----------------------------------

Gioco 12M	Ripetizione dei movimenti per intensificare i risultati del gioco
------------------	---

Gioco 13M	Attività di coordinazione grafomotoria precoce
------------------	--

Gioco 14M	Gioco autonomo e prolungato
------------------	-----------------------------

Gioco 15M	Compiti grafomotori e pre-accademici più complessi
------------------	--

Gioco 1M

Esplorazione spontanea e manipolazione iniziale degli oggetti

Criterio di padronanza	Il bambino interagisce in modo autonomo con almeno tre oggetti diversi durante una sessione, esplorandoli senza prompt continui.
Obiettivo del programma	Stimolare l'esplorazione spontanea e la manipolazione iniziale, costruendo le basi del gioco indipendente.
Stimolo discriminativo (SD)	Disporre alcuni oggetti a portata del bambino e invitare con: «Guarda cosa abbiamo qui!», senza istruire l'uso specifico.
Comportamento target	Toccare, afferrare, scuotere, premere o esplorare gli oggetti in autonomia.

Materiali necessari

Esempi di oggetti esplorabili:

- sonaglio o oggetto sonoro
- cubi morbidi di stoffa
- palla sensoriale testurizzata
- scatola con coperchio a scatto
- giocattolo con pulsanti e luci
- specchietto infrangibile

Procedura di insegnamento

- Disporre gli oggetti e attendere l'iniziativa del bambino.
- Rinforzare ogni contatto o esplorazione spontanea.
- Se non c'è iniziativa, modellare brevemente una manipolazione.
- Variare gli oggetti per mantenere l'interesse.
- Ridurre i prompt fino all'esplorazione autonoma.

Strategie di prompting

- Modellamento: mostrare come si manipola un oggetto.
- Gestuale: indicare o avvicinare l'oggetto.
- Fisico minimo: guidare la mano solo se necessario.

Piano di rinforzo

Naturale: l'oggetto stesso e i suoi effetti (suono, luce, movimento). Sociale: lode entusiasta per ogni esplorazione.

Note generali

Rispettare i tempi del bambino. Se un oggetto non suscita interesse, sostituirlo senza insistere e riproporlo più avanti.

Gioco 2M

Varietà nell'uso dei materiali di gioco

Criterio di padronanza	Il bambino interagisce in modo autonomo con circa cinque giocattoli diversi nell'arco di una singola sessione.
Obiettivo del programma	Ampliare la flessibilità nel gioco, riducendo gli schemi ristretti e aumentando l'interesse per materiali diversi.
Stimolo discriminativo (SD)	Presentare un oggetto alla volta, evidenziandone brevemente le caratteristiche («Questo fa rumore!»). Porgerlo dicendo: «Tocca a te giocare».
Comportamento target	Manipolare, esplorare e variare il contatto con i diversi oggetti senza prompt continui.

Materiali necessari

Esempi di oggetti vari:

- pezzi di velcro da attaccare e staccare
- libro con alette da sollevare
- scatola trasparente con coperchio a scatto
- figura di animale snodabile
- piccoli contenitori di pasta da modellare
- filo con perle grandi da infilare



Interazione con un singolo oggetto

Il bambino esplora un giocattolo alla volta con la guida.



Alternanza tra due oggetti

Il bambino passa da un giocattolo all'altro.



Tre o più oggetti in sequenza

Il bambino si dedica a più giocattoli uno dopo l'altro.



Libera scelta tra più oggetti

Il bambino sceglie in autonomia tra vari giocattoli.

Procedura di insegnamento

- Presentare un oggetto e lasciare libera interazione per alcuni secondi.
- Sostituirlo con un altro oggetto.
- Rinforzare ogni coinvolgimento.
- Se un oggetto viene rifiutato, riproporlo dopo.
- Alla fine, presentare tre o più oggetti insieme.

Piano di rinforzo

Rinforzo differenziale per le transizioni rapide tra i giocattoli, con lodi specifiche.

Strategie di prompting

- Modellamento: dimostrare l'uso.
- Gestuale: indicare l'oggetto.
- Verbale: commenti incoraggianti.

Note generali

Se il bambino mostra una preferenza rigida per un solo giocattolo, limitarne il tempo di accesso e incoraggiare transizioni fluide verso nuovi oggetti.

Gioco 3M

Esplorare nuovi ambienti con i giocattoli

Criterio di padronanza	Il bambino esplora i giocattoli collocati in un ambiente non familiare per circa due minuti, mostrando iniziativa.
Obiettivo del programma	Promuovere la generalizzazione delle abilità di gioco favorendo la flessibilità in diversi contesti fisici.
Stimolo discriminativo (SD)	Portare il bambino in uno spazio nuovo con oggetti accessibili. Senza istruzioni dirette, consentire il libero contatto.
Comportamento target	Esplorare e manipolare gli oggetti nell'ambiente senza prompt continui.

Materiali necessari

Esempi che combinano oggetti familiari e nuovi:

- scatola di giocattoli a ingranaggi colorati
- sacca con burattini da mano o da dita
- mensola con puzzle magnetici
- cestino con conchiglie o sassi lisci
- set di tamburi di latta riciclata

Procedura di insegnamento

- Introdurre il bambino nel nuovo ambiente.
- Osservare l'esplorazione spontanea.
- Se non avviene, usare prompt graduati.
- Rinforzare il comportamento esplorativo.
- Ampliare gradualmente la gamma di ambienti.

Strategie di prompting

- Gestuale: indicare gli oggetti.
- Modellamento: aprire una scatola.
- Fisico minimo: guidare verso un'area.

Piano di rinforzo

L'accesso agli oggetti funge da rinforzo. Aggiungere lodi o rinforzo tangibile se necessario.

Note generali

Gli ambienti non familiari possono generare una resistenza iniziale. Valutare il comfort e, se serve, offrire un oggetto preferito come elemento rassicurante.

Gioco 4M

Gioco motorio globale e attività di movimento

Criterio di padronanza	Il bambino si dedica autonomamente al gioco motorio globale (correre, girare, saltare, arrampicarsi) per circa due minuti.
Obiettivo del programma	Sviluppare abilità motorie globali, coordinazione e piacere del movimento in contesti ludici.
Stimolo discriminativo (SD)	Predisporre materiali che stimolano il movimento e invitare: «Guarda che percorso abbiamo creato per giocare!».
Comportamento target	Partecipare attivamente ad attività di movimento del corpo, senza prompt continui.

Materiali necessari

Esempi di materiali che stimolano il movimento:

- piattaforma bassa per salire e scendere
- dischi di equilibrio
- sequenza di cuscini per saltare
- elastici da scavalcare sopra o sotto
- nastro adesivo colorato a zig-zag sul pavimento



Seguire il percorso

Camminare lungo una linea curva di nastro, sviluppando equilibrio e consapevolezza spaziale.



Abilità nel salto

Saltare di lato sopra cuscini affiancati, sviluppando forza e coordinazione.



Sopra e sotto

Gattonare sotto sedie o corde basse, costruendo consapevolezza corporea.



Movimenti degli animali

Imitare i movimenti degli animali, stimolando creatività e coordinazione globale.

Procedura di insegnamento

- Presentare lo spazio e attendere l'iniziativa.
- Se non c'è coinvolgimento, modellare movimenti semplici.
- Fornire rinforzo sociale durante la partecipazione.
- Variare i tipi di movimento in ogni sessione.
- Se rifiutati, proporre un'opzione più facile.

Strategie di prompting

- Modellamento attivo del movimento.
- Gestuale: indicare il percorso.
- Fisico parziale: leggero aiuto al primo passo.

Piano di rinforzo

Il movimento stesso funge spesso da rinforzo. Se non basta, abbinare canzoni preferite o accesso prolungato ai giocattoli preferiti.

Note generali

I bambini con minore tolleranza sensoriale possono trarre beneficio da un'introduzione graduale: prima osservare, poi partecipare con sostegno.

Gioco 5M

Attività di gioco causa-effetto

Criterio di padronanza	Il bambino attiva in autonomia un meccanismo causa-effetto e ripete l'azione per riprodurre il risultato.
Obiettivo del programma	Sviluppare la comprensione del rapporto causa-effetto e l'intenzionalità nel gioco.
Stimolo discriminativo (SD)	Presentare il giocattolo e modellare una volta l'azione, poi invitare: «Prova tu!».
Comportamento target	Premere, tirare o azionare il meccanismo per ottenere un effetto (suono, movimento, immagine).

Materiali necessari

Esempi di giocattoli causa-effetto:

- scatola a sorpresa (jack-in-the-box)
- giocattoli con pulsanti che producono suoni
- palline che scendono da una rampa
- contenitori con coperchio a scatto
- libri sonori interattivi



Procedura di insegnamento

- Modellare l'azione una volta e osservare l'imitazione.
- Rinforzare ogni attivazione del meccanismo.
- Incoraggiare la ripetizione dell'azione.
- Variare i giocattoli per generalizzare.
- Ridurre i prompt fino all'attivazione autonoma.

Strategie di prompting

- Modellamento: dimostrare l'azione.
- Gestuale: indicare il pulsante.
- Fisico parziale: guidare la mano.

Piano di rinforzo

Naturale: l'effetto immediato del giocattolo. Sociale: lode entusiasta all'effetto prodotto.

Note generali

Scegliere giocattoli con effetti chiari e immediati. Se l'interesse cala, variare il tipo di effetto (sonoro, visivo, motorio).

Gioco 6M

Identificare e cercare le parti mancanti dei giocattoli

Criterio di padronanza	Il bambino riconosce quando manca una parte di un set e cerca attivamente il pezzo, in autonomia o chiedendo aiuto.
Obiettivo del programma	Stimolare la consapevolezza dell'incompletezza, un semplice problem solving e l'autonomia nel gioco.
Stimolo discriminativo (SD)	Fornire un set incompleto. Se serve: «Manca qualcosa qui?» oppure «Cosa ci serve per finire?».
Comportamento target	Individuare il pezzo mancante o richiedere assistenza per completare il set.

Materiali necessari

Esempi di set pratici e nuovi:

- set di viti giocattolo con bulloni di plastica
- pista del trenino senza un pezzo del ponte
- kit del veterinario senza lo stetoscopio
- puzzle magnetico a cui manca l'ultimo pezzo
- set di pentole giocattolo senza coperchio

Progressione di difficoltà

Pezzo accanto al giocattolo

Il pezzo è visibile e vicino al set.

Pezzo in un contenitore semiaperto

Il bambino deve guardare dentro un contenitore visibile.

Pezzo in un sacchetto opaco

Il bambino deve aprire il contenitore per trovarlo.

Pezzo dietro un oggetto leggero

Il bambino deve spostare un cuscino o un oggetto.

Punto meno accessibile

Il bambino deve chiedere aiuto per recuperarlo.

Procedura di insegnamento

- Presentare il set incompleto.
- Osservare se il bambino se ne accorge e cerca.
- Se no, modellare la ricerca indicando i punti possibili.
- Aumentare gradualmente la difficoltà.
- Rinforzare quando trova o richiede l'oggetto.

Strategie di prompting

- Gestuale: indicare i punti vicini.
- Verbale: breve indizio.
- Fisico minimo: aiutare ad aprire i contenitori.

Piano di rinforzo

Naturale: la prosecuzione del gioco una volta completato il set. Sociale: lode e festeggiamento quando l'oggetto viene trovato o richiesto.

Note generali

Se emerge frustrazione, evitare di aumentare troppo in fretta la difficoltà. Procedere a piccoli passi per preservare la motivazione.

Gioco 7M

Uso funzionale degli oggetti ricreativi

Criterio di padronanza	Il bambino manipola i giocattoli secondo la loro funzione principale senza dipendere da istruzioni continue.
Obiettivo del programma	Insegnare il gioco funzionale, favorendo organizzazione, uso significativo e generalizzazione.
Stimolo discriminativo (SD)	Presentare l'oggetto e, se serve: «A cosa serve questo?» oppure «Cosa possiamo fare con questo giocattolo?».
Comportamento target	Usare ogni oggetto in modo funzionale, compiendo azioni coerenti con lo scopo previsto.

Materiali necessari

Esempi di giocattoli funzionali:

- semplice puzzle di legno
- cassetta delle lettere giocattolo
- camion ribaltabile da caricare e scaricare
- gioco a impilare anelli
- servizio da tè giocattolo
- carrello della spesa con frutta di plastica

Abilità prerequisite

- Interesse a esplorare i giocattoli
- Contatto visivo di base con i materiali
- Capacità di imitare semplici azioni motorie



Puzzle

Inserire correttamente i pezzi negli spazi.



Gioco della posta

Imbucare le lettere nella cassetta e recuperarle.



Trasporti

Caricare i cubi sul camion e scaricarli a destinazione.



Servire per finta

Servire il «tè» con teiera e tazze nella sequenza corretta.

Procedura di insegnamento

- Presentare un giocattolo e dimostrarne l'uso.
- Incoraggiare l'imitazione.
- Rinforzare i tentativi corretti.
- Ridurre i prompt fino all'uso autonomo.
- Variare giocattoli e contesti.

Piano di rinforzo

Naturale: il gioco funzionale è di per sé rinforzante. Sociale: lode specifica per l'uso corretto.

Strategie di prompting

- Fisico parziale: guidare il movimento iniziale.
- Gestuale: indicare le parti funzionali.
- Modellamento: dimostrare l'azione.

Note generali

Se il bambino usa il giocattolo in modo ripetitivo o non funzionale, reindirizzare con delicatezza modellando un'altra opzione e rinforzando l'uso appropriato.



Gioco 8M

Uso simbolico degli oggetti di uso quotidiano

Criterio di padronanza	Il bambino usa in modo creativo e simbolico oggetti di uso quotidiano in almeno due occasioni, anche senza un modello precedente.
Obiettivo del programma	Promuovere flessibilità cognitiva, pensiero simbolico ed espansione del gioco immaginativo.
Stimolo discriminativo (SD)	Fornire un oggetto comune e suggerire un uso simbolico: «Guarda, questo coperchio potrebbe essere un volante!».
Comportamento target	Imitare usi simbolici o inventare nuovi modi di giocare con oggetti non convenzionali.

Materiali necessari

Esempi di oggetti quotidiani per il gioco simbolico:

- coperchio di plastica grande
- scatola da scarpe vuota
- vecchia spazzola per capelli
- calzino colorato
- tappo di sughero
- striscia di giornale arrotolata

Fasi dell'insegnamento

1. Il bambino imita l'uso simbolico dimostrato.
2. Il bambino suggerisce un uso alternativo per lo stesso oggetto.
3. Il bambino inventa una nuova idea senza modello.

Trasformazioni creative

- Coperchio → volante o piatto
- Scatola → macchina, casa o barca
- Spazzola → microfono o bacchetta magica
- Calzino → serpente, burattino o mostro
- Rotolo di carta → cannocchiale o megafono

Procedura di insegnamento

- Modellare un uso simbolico.
- Incoraggiare il bambino a imitare.
- Ridurre gradualmente il modello.
- Rinforzare ogni uso creativo.

Strategie di prompting

- Visivo: mostrare un uso creativo.
- Verbale: «Cos'altro potremmo fare con questo?».
- Fisico: piccolo aiuto per iniziare.

Piano di rinforzo

Naturale: il piacere di creare ruoli e scenari. Sociale: lode specifica per la creatività.

Note generali

Valorizzare anche le piccole variazioni creative, perché rappresentano progressi importanti nel pensiero simbolico.

Gioco 9M

Partecipazione autonoma a parchi gioco e strutture ricreative

Criterio di padronanza	Il bambino utilizza in autonomia almeno tre diverse strutture ricreative, partecipando con sicurezza per circa due minuti ciascuna.
Obiettivo del programma	Sviluppare abilità motorie globali, sicurezza e autonomia negli spazi ricreativi.
Stimolo discriminativo (SD)	Portare il bambino allo spazio gioco e invitare: «Proviamo a giocare qui!», senza istruire l'uso specifico di ogni struttura.
Comportamento target	Salire, attraversare, dondolarsi o arrampicarsi sulle strutture in modo sicuro e autonomo.

Materiali necessari

Esempi di strutture ricreative:

- trave di equilibrio bassa
- tunnel di gioco
- parete da arrampicata per bambini
- scivolo basso
- ponte sospeso stabile



Trave di equilibrio

Camminare lungo la trave bassa sviluppando equilibrio e coordinazione.



Tunnel di gioco

Attraversare il tunnel gattonando, costruendo consapevolezza corporea.



Parete da arrampicata

Arrampicarsi sugli appigli, sviluppando forza e pianificazione motoria.

Procedura di insegnamento

- Mostrare l'uso sicuro di una struttura.
- Incoraggiare il bambino a provare con sostegno.
- Ridurre gradualmente il sostegno fisico.
- Variare le strutture per ampliare il repertorio.
- Rinforzare la partecipazione autonoma.

Strategie di prompting

- Modellamento: dimostrare l'uso della struttura.
- Fisico parziale: sostenere durante i primi tentativi.
- Gestuale: indicare appigli e percorsi.

Piano di rinforzo

Naturale: il piacere del movimento e del gioco. Sociale: lode entusiasta per ogni tentativo autonomo.

Note generali

Garantire sempre la sicurezza. Per i bambini più cauti, iniziare dalle strutture più basse e stabili, aumentando gradualmente la sfida.

Gioco 10M

Costruire e assemblare giocattoli con più pezzi

Criterio di padronanza	Il bambino completa autonomamente giocattoli o attività che richiedono di unire più parti per formare un insieme.
Obiettivo del programma	Promuovere ragionamento spaziale, coordinazione fine-motoria e perseveranza nei compiti sequenziali.
Stimolo discriminativo (SD)	Fornire un giocattolo parzialmente assemblato: «Finiamolo insieme, ora tocca a te!».
Comportamento target	Aggiungere pezzi, collegare componenti o completare l'assemblaggio senza sostegno continuo.

Materiali necessari

Esempi di giocattoli a più pezzi:

- puzzle di forme geometriche 3D
- torre a impilare anelli
- puzzle a grandi pioli
- barattoli con coperchi da avvitare
- set di cubi magnetici colorati



Posizionare l'ultimo pezzo

Il bambino completa un assemblaggio quasi finito.



Inserire 3-4 pezzi

Il bambino aggiunge più pezzi a un giocattolo parziale.



Completare metà

Il bambino finisce una parte significativa della costruzione.



Assemblare l'intero set

Il bambino costruisce in autonomia il giocattolo completo.

Procedura di insegnamento

- Presentare il giocattolo quasi completato.
- Incoraggiare il bambino a completare il compito.
- Aumentare gradualmente i pezzi da assemblare.
- Variare i tipi di giocattolo.
- Rinforzare il completamento.

Piano di rinforzo

- Naturale: la soddisfazione di vedere il giocattolo completato.
- Sociale: lode specifica per l'autonomia.
- Tangibile: se serve, accesso a un oggetto preferito.

Strategie di prompting

- Gestuale: indicare il pezzo corretto.
- Modellamento: mostrare un set completato.
- Fisico leggero: guidare all'inizio e poi ridurre.

Note generali

Alternare diversi tipi di assemblaggio per evitare la memorizzazione meccanica. In caso di errore, incoraggiare il problem solving prima di intervenire.

Gioco 11M

Gioco di finzione e immaginazione

Criterio di padronanza	Il bambino si dedica al gioco immaginativo in momenti diversi, creando personaggi, scenari o situazioni inventate.
Obiettivo del programma	Ampliare linguaggio, creatività e abilità di interazione sociale attraverso il gioco simbolico.
Stimolo discriminativo (SD)	Inviti come: «Immaginiamo che questa scatola sia una macchina!» oppure «Se questo telo fosse un mantello, chi saresti?».
Comportamento target	Inventare storie, assumere ruoli, dare voce a personaggi e simulare situazioni quotidiane o fantastiche.

Materiali necessari

Esempi di oggetti di scena:

- coperchi di plastica come piatti o volanti
- piccolo telo come mantello o tappeto volante
- cucchiaio di legno come microfono
- burattino fatto con un calzino
- scatola da scarpe come casa o garage

Fasi dell'insegnamento



Procedura di insegnamento

- Fornire oggetti semplici e osservare l'uso spontaneo.
- Se serve, modellare un uso simbolico.
- Rinforzare ogni iniziativa creativa.
- Ampliare gli scenari proposti.
- Ridurre i prompt per favorire l'autonomia.

Strategie di prompting

- Modellamento verbale: suggerire nuovi ruoli.
- Gestuale: dimostrare l'uso simbolico.
- Fisico leggero: aiutare all'inizio se esitante.

Piano di rinforzo

Il gioco di finzione è spesso di per sé rinforzante. Aggiungere lodi specifiche per la creatività.

Note generali

Se il gioco simbolico risulta difficile, iniziare con routine familiari (pasto, spesa, riordino) prima di passare a scenari astratti o fantastici.

Gioco 12M

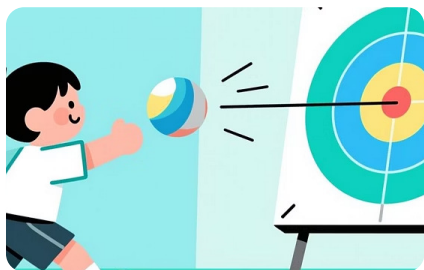
Ripetizione dei movimenti per intensificare i risultati del gioco

Criterio di padronanza	Il bambino ripete movimenti globali per ottenere risultati più efficaci (lanciare più lontano, colpire più forte, ripetere fino a riuscire).
Obiettivo del programma	Sviluppare coordinazione, perseveranza e comprensione del rapporto tra sforzo e risultato.
Stimolo discriminativo (SD)	Prompt come: «Riprova!», «Stavolta usa più forza», «Vedi se riesci ad arrivare ancora più lontano».
Comportamento target	Ripetere un movimento regolando intensità o precisione per migliorare il risultato.

Materiali necessari

Esempi di oggetti per il movimento:

- palline di gommapiuma di diverse dimensioni
- anelli di plastica leggeri
- bicchieri di plastica impilabili
- aeroplanini di carta
- sacchetti di stoffa riempi di riso



Lancio a distanza

Lanciare la pallina oltre una linea, regolando la forza a ogni tentativo.



Lancio degli anelli

Lanciare gli anelli su coni o bottiglie da distanza crescente.



Abbatti la torre

Costruire una torre di bicchieri e ripetere i lanci finché non cade.

Procedura di insegnamento

- Proporre un'attività con movimenti ampi.
- Modellare come intensificare il movimento.
- Incoraggiare la ripetizione e osservare il risultato.
- Rinforzare ogni miglioramento evidente.
- Ridurre i sostegni fino all'esecuzione autonoma.

Strategie di prompting

- Gestuale: indicare il bersaglio o la direzione.
- Verbale: incoraggiamento («Più forte!»).
- Fisico: leggera guida iniziale, poi ridurre.

Piano di rinforzo

Naturale: il risultato immediato (la torre cade, l'aereo vola più lontano). Sociale: lode specifica per i progressi.

Note generali

Rinforzare lo sforzo quanto il risultato. Riconoscere i progressi gradualmente per sostenere la motivazione e ridurre la frustrazione.

Gioco 13M

Attività di coordinazione grafomotoria precoce

Criterio di padronanza	Il bambino si dedica ad attività grafomotorie (disegnare, colorare, ritagliare) per circa 5 minuti, senza sostegno costante.
Obiettivo del programma	Rafforzare la motricità fine, l'attenzione sostenuta e la prontezza per i primi compiti scolastici.
Stimolo discriminativo (SD)	Prompt come: «Fai una linea lunga su questo foglio», «Coloriamo usando due colori diversi».
Comportamento target	Completare il compito proposto in autonomia, restando concentrato per la durata stabilita.

Materiali necessari

Esempi di materiali coinvolgenti:

- fogli di carta colorata
- pastelli a cera spessi
- forbici a punte arrotondate
- colla stick
- adesivi semplici
- vecchie riviste da ritagliare

Fasi dell'insegnamento

- Disegnare linee lunghe in direzioni diverse.
- Colorare ampie aree dentro i contorni.
- Ritagliare semplici immagini da rivista.
- Incollare adesivi negli spazi segnati.
- Completare figure aggiungendo dettagli.

Procedura di insegnamento

- Disporre i materiali in modo ordinato.
- Dare un'istruzione semplice e chiara.
- Rinforzare ogni passaggio completato.
- Ridurre i prompt con l'aumentare dell'attenzione.
- Passare da compiti liberi a compiti strutturati.

Strategie di prompting

- Fisico: sostegno mano-su-mano all'inizio.
- Gestuale: indicare l'area del foglio.
- Verbale: brevi promemoria.

Note generali

Se la tolleranza ai compiti strutturati è bassa, suddividere in blocchi brevi e aumentare gradualmente il tempo di coinvolgimento.

Progressione delle abilità

1 • Fase dello scarabocchio

Tratti e linee casuali con minimo controllo.

2 • Linee controllate

Linee dritte e movimenti circolari intenzionali.

3 • Colorare dentro i confini

Restare entro ampie aree delimitate.

4 • Ritaglio semplice

Usare le forbici per tagliare lungo linee dritte.

5 • Lavoro di dettaglio

Aggiungere elementi per completare le immagini.

Piano di rinforzo

Sociale: lode specifica. Tangibile: adesivo a scelta o tempo di gioco extra.

Gioco 14M

Gioco autonomo e prolungato

Criterio di padronanza	Il bambino resta impegnato in un gioco autonomo, senza prompt diretti, per circa 8-12 minuti.
Obiettivo del programma	Favorire autonomia, autoregolazione e capacità di sostenere un'attività ludica senza sostegno immediato.
Stimolo discriminativo (SD)	Inviti come: «Scegli qualcosa con cui giocare da solo per un po'», «Vedi con cosa ti va di divertirti adesso».
Comportamento target	Mantenere un coinvolgimento continuo in un'attività in autonomia, senza intervento dell'adulto.

Materiali necessari

Esempi di opzioni semplici:

- set di animali di plastica
- puzzle a grandi pioli
- scatola dei travestimenti
- gioco a impilare anelli
- libri interattivi con alette o texture

3

Minuti

Obiettivo iniziale di gioco autonomo

6

Minuti

Obiettivo intermedio da consolidare

10-12

Minuti

Obiettivo avanzato di autonomia

Procedura di insegnamento

- Iniziare a giocare insieme con un breve modellamento.
- Allontanarsi gradualmente restando nelle vicinanze.
- Rinforzare l'attività sostenuta senza prompt.
- Estendere gradualmente il tempo di gioco autonomo.

Strategie di prompting

- Visivo: suggerire le scelte disponendo i materiali.
- Verbale: breve incoraggiamento.
- Fisico: minimo, solo nella fase iniziale.

Piano di rinforzo

Lodi intermittenti e, se necessario, un rinforzo tangibile al termine della sessione.

Note generali

Se l'interesse cala, accorciare la durata dell'attività ed estenderla gradualmente per evitare una perdita improvvisa del rinforzo.

Gioco 15M

Compiti grafomotori e pre-accademici più complessi

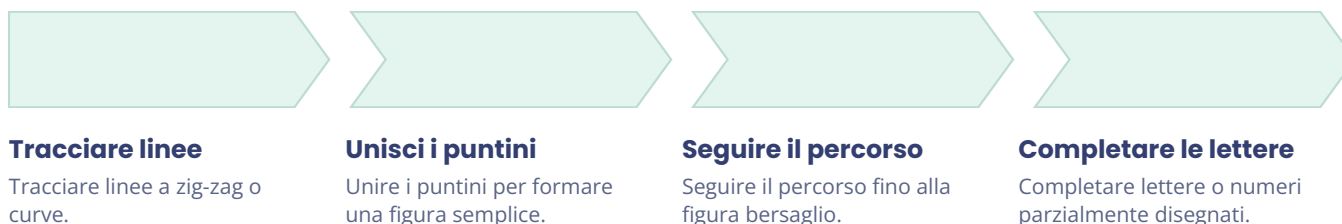
Criterio di padronanza	Il bambino completa autonomamente attività grafomotorie strutturate (unire figure, tracciare percorsi, completare schemi) per circa 5-7 minuti.
Obiettivo del programma	Preparare alle prime richieste scolastiche integrando coordinazione motoria, concentrazione e organizzazione.
Stimolo discriminativo (SD)	Prompt come: «Disegna la linea fino alla figura», «Traccia le forme senza uscire dai bordi», «Unisci i puntini».
Comportamento target	Portare a termine il compito mantenendo una postura adeguata e il coinvolgimento.

Materiali necessari

Esempi di schede pre-accademiche:

- figure unisci-i-puntini
- attività di tracciamento «percorso fino all'oggetto»
- carte con sequenze di frecce
- schede con schemi ripetuti (zig-zag, onde)
- strisce con lettere incomplete
- semplici labirinti su carta a quadretti

Fasi dell'insegnamento



Procedura di insegnamento

- Fornire il materiale e dare l'istruzione.
- Valorizzare il primo sforzo.
- Rinforzare i progressi parziali.
- In caso di errori, modellare la correzione.
- Ridurre il sostegno fino al completamento autonomo.

Strategie di prompting

- Gestuale: indicare dove proseguire.
- Visivo: evidenziare parte della linea.
- Verbale: rinforzare l'obiettivo.

Piano di rinforzo

Sociale: lode specifica. Differenziale: rinforzo più forte quando completa in autonomia.

Note generali

Iniziare con compiti brevi e motivanti prima di passare a quelli più lunghi. Alternare con compiti di libera espressione per sostenere il coinvolgimento.

L'importanza del gioco nello sviluppo infantile

Il gioco è il linguaggio naturale dell'infanzia e il principale veicolo di apprendimento e crescita. Attraverso il gioco, i bambini sviluppano competenze fondamentali in tutti gli ambiti dello sviluppo.

Sviluppo cognitivo

Il gioco favorisce problem solving, ragionamento, memoria e pensiero simbolico in modo naturale e motivante.

Crescita emotiva

Il gioco offre uno spazio sicuro per esprimere, esplorare e regolare le emozioni.

Questo programma valorizza il gioco come strumento di intervento, offrendo attività strutturate che sostengono lo sviluppo in ciascuno di questi ambiti.



Competenze sociali

Le interazioni ludiche insegnano turni, condivisione, cooperazione e comprensione del punto di vista altrui.

Sviluppo fisico

Le attività di gioco sviluppano motricità globale e fine, coordinazione ed equilibrio.

La progressione evolutiva delle abilità di gioco

Le abilità di gioco si sviluppano secondo una sequenza prevedibile, in cui ogni fase si costruisce sulle capacità precedenti. Comprendere questa progressione aiuta a proporre esperienze adeguate.

Gioco funzionale

Usare gli oggetti come previsto.

Gioco simbolico

Finzione e ruoli immaginari.

Gioco esplorativo

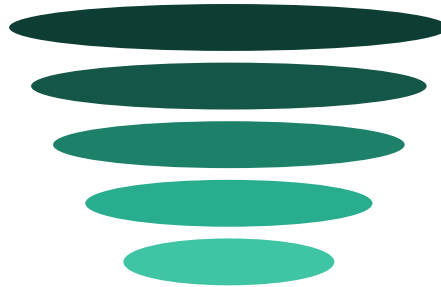
Toccare e portare alla bocca gli oggetti.

Gioco costruttivo

Costruire e creare strutture.

Gioco sociale

Giochi interattivi con regole semplici.



1

Gioco esplorativo (0-2 anni)

Esplorazione sensoriale degli oggetti tramite tatto, bocca e manipolazione.

2

Gioco funzionale (1-3 anni)

Usare gli oggetti secondo la loro funzione (spingere una macchinina, impilare cubi).

3

Gioco costruttivo (2-4 anni)

Creare qualcosa con i materiali: costruire strutture, fare arte.

4

Gioco simbolico (2-7 anni)

Usare gli oggetti per rappresentare altro e mettere in scena la finzione.

5

Gioco sociale (3+ anni)

Gioco interattivo con i pari, regole e attività cooperative.

Il programma affronta ciascuna di queste fasi con attività strutturate per accompagnare il bambino verso abilità di gioco sempre più complesse.

Creare ambienti di gioco efficaci

L'ambiente fisico influisce in modo significativo sulla qualità e sulla durata del gioco. Progettare spazi con cura può aumentare il coinvolgimento e sostenere lo sviluppo delle abilità.



Organizzazione

Disporre i materiali in aree definite con confini visivi.
Usare contenitori etichettati ad altezza di bambino per favorire autonomia e scelta.



Varietà

Offrire materiali per vari tipi di gioco: costruttivo, drammatico, sensoriale e fisico. Ruotare i giocattoli per mantenere l'interesse.



Accessibilità

Garantire che tutti i bambini accedano ai materiali in autonomia, considerando abilità fisiche, altezza e preferenze sensoriali.



Equilibrio

Creare un mix di spazi attivi e tranquilli, per il gioco autonomo e per l'interazione sociale.

Nell'attuare il programma, valuta come ottimizzare l'ambiente per sostenere ciascuna attività e massimizzare il coinvolgimento.

Il ruolo degli adulti nel sostenere il gioco

Gli adulti svolgono un ruolo cruciale nel facilitare esperienze di gioco significative. Trovare il giusto equilibrio tra guida e autonomia è essenziale per uno sviluppo ottimale.

Ruoli efficaci dell'adulto

- **Osservatore:** guardare con attenzione per cogliere interessi e capacità del bambino.
- **Facilitatore:** fornire materiali adeguati e creare ambienti coinvolgenti.
- **Compagno di gioco:** partecipare quando si è invitati, seguendo l'iniziativa del bambino.
- **Scaffolding:** offrire l'aiuto giusto, quanto basta per far riuscire il bambino.
- **Narratore:** descrivere ciò che accade per costruire linguaggio e consapevolezza.

Segni di un sostegno efficace

- Il bambino mostra un coinvolgimento maggiore
- Il gioco diventa più complesso nel tempo
- Il bambino avvia e dirige le attività
- Mostra orgoglio per i propri risultati
- La durata del gioco aumenta gradualmente

Troppo direttività può inibire la creatività e l'autonomia, mentre un sostegno insufficiente può lasciare il bambino incapace di giocare in modo significativo. Osserva con attenzione e adatta l'approccio alle sue risposte.

Adattare le attività di gioco a diverse abilità

I bambini si sviluppano a ritmi diversi e possono avere punti di forza e difficoltà differenti. Adattare le attività garantisce a tutti di partecipare con successo.

1

Valutare i bisogni individuali

Osservare capacità, interessi e difficoltà attuali.
Considerare preferenze sensoriali, abilità motorie, attenzione e stile comunicativo.

2

Modificare i materiali

Adattare giocattoli aggiungendo impugnature, basi stabili, pezzi più grandi o maggiore contrasto visivo.

3

Adeguare le aspettative

Concentrarsi sul processo più che sul prodotto.
Suddividere le attività in passaggi più piccoli e celebrare i progressi.

4

Fornire un sostegno adeguato

Usare guida fisica, indizi visivi o prompt verbali, riducendo gradualmente il sostegno.

Esempi di adattamenti

Difficoltà	Possibile adattamento
Abilità fini-motorie limitate	Pezzi più grandi, pomelli ai puzzle, tappetini antiscivolo per stabilizzare i materiali
Sensibilità sensoriali	Alternative con texture diverse, ridurre la stimolazione visiva/uditiva, creare spazi tranquilli
Difficoltà di attenzione	Attività più brevi, meno distrazioni, materiali ad alto interesse, timer visivi
Difficoltà di comunicazione	Supporti visivi, linguaggio semplice, offrire scelte, forme alternative di espressione

Promuovere esperienze di gioco inclusive

Ambienti di gioco inclusivi giovano a tutti i bambini, favorendo comprensione, empatia e rispetto per la diversità. Creare esperienze realmente inclusive richiede pianificazione e riflessione continua.

Accessibilità fisica

Progettare spazi che accolgano ausili per la mobilità, con più modi di accedere alle attrezzature e diverse opzioni di seduta.

Inclusione sociale

Facilitare interazioni positive con giochi cooperativi, sistemi di «compagno» e attività che valorizzino i punti di forza di ciascuno.

Sensibilità culturale

Includere materiali che riflettano famiglie, tradizioni ed esperienze diverse, invitando le famiglie a condividere.

Progettazione universale del gioco

Materiali e spazi

- Più modalità per interagire con i materiali
- Livelli di difficoltà flessibili
- Confini visivi e tattili chiari
- Equilibrio tra spazi stimolanti e tranquilli

Partecipazione

- Varietà di sedute e posizioni
- Materiali utilizzabili in modi diversi
- Supporti visivi per routine e aspettative
- Gioco sia autonomo sia sociale

Osservare e documentare i progressi nel gioco

L'osservazione e la documentazione sistematica delle abilità di gioco offrono informazioni preziose sullo sviluppo del bambino e aiutano a guidare la pianificazione dell'intervento.

Cosa osservare

- Tipi di gioco messi in atto
- Durata del coinvolgimento
- Livello di autonomia vs sostegno
- Varietà di materiali utilizzati
- Interazioni sociali durante il gioco
- Strategie di problem solving impiegate

Metodi di documentazione

- Note aneddotiche con esempi specifici
- Checklist delle abilità target
- Registrazioni video delle sessioni
- Fotografie con didascalie
- Campioni di lavoro (disegni, costruzioni)
- Grafici di monitoraggio dei progressi

Usare la documentazione per guidare la pratica

- Quali abilità stanno emergendo o sono consolidate?
- Quali attività generano il maggior coinvolgimento?
- Quali tipi di sostegno sono più efficaci?
- Come è cambiato il gioco nel tempo?
- Quale potrebbe essere la prossima sfida adeguata?

Condividi la documentazione con le famiglie per celebrare i progressi e garantire coerenza tra casa e contesto di intervento.

Integrare il gioco nelle routine quotidiane

Il gioco non deve limitarsi a un «momento» dedicato. Inserire occasioni di apprendimento ludico durante tutta la giornata massimizza lo sviluppo e rende le routine più piacevoli.

1

Routine del mattino

Trasformare il vestirsi in gioco: nominare le parti del corpo, esercitare cerniere e bottoni, creare burattini con i calzini.

2

Pasti

Ordinare i cibi per colore o tipo, contare gli alimenti, creare schemi con i pezzi di cibo.

3

Transizioni

Spostarsi imitando animali, seguire un percorso di nastro o giocare a «Indovina cosa» mentre si aspetta.

4

Bagnetto

Esplorare causa-effetto con contenitori da versare, contare con i giochi da bagno, inventare storie con spugne.

5

Buonanotte

Creare ombre cinesi, gioco sensoriale delicato con la crema o mettere in scena una storia.

Benefici (1)

- Aumenta la collaborazione nei momenti difficili
- Offre pratica delle abilità durante la giornata
- Riduce le difficoltà nelle transizioni
- Rafforza le relazioni con interazioni positive

Benefici (2)

- Rende più piacevoli i compiti necessari
- Crea occasioni naturali di linguaggio
- Aiuta a comprendere le aspettative quotidiane
- Richiede pochissima preparazione aggiuntiva

Sostenere l'esplorazione sensoriale nel gioco

Le esperienze sensoriali costituiscono le basi dell'apprendimento precoce. Offrire diverse opportunità aiuta i bambini a costruire consapevolezza corporea, capacità di regolazione e connessioni cognitive.



Gioco tattile

Materiali dalle texture varie: liscio, ruvido, morbido, appiccicoso. Includere vasche sensoriali con riso, fagioli o sabbia.



Gioco uditivo

Strumenti musicali, tubi sonori, registrazioni di suoni ambientali e materiali che producono suoni interessanti.



Gioco visivo

Motivi ad alto contrasto, tavoli luminosi, mescolanza dei colori, caleidoscopi e materiali che cambiano aspetto.



Vestibolare / Propriocettivo

Occasioni per dondolare, girare, saltare, spingere e svolgere lavori «pesanti» che sviluppano consapevolezza corporea.

Segni di ricerca sensoriale

- Cerca input sensoriali intensi
- È costantemente in movimento
- Tocca ogni cosa
- Ama o produce rumori forti
- Può cercare la pressione profonda

Segni di sensibilità sensoriale

- Si sovraccarica facilmente
- Si copre orecchie o occhi
- Evita certe texture
- Non gradisce il gioco «sporchevole»
- Può essere cauto nei movimenti

Offri un equilibrio di attività e rispetta quando un bambino comunica di averne avuto abbastanza. Amplia gradualmente la tolleranza con esperienze positive e non minacciose.

Promuovere lo sviluppo del linguaggio attraverso il gioco

Il gioco offre contesti naturali per l'apprendimento e la pratica del linguaggio. Inserendo intenzionalmente elementi ricchi di linguaggio, sosteniamo vocabolario, abilità conversazionali e sviluppo narrativo.



Narrazione e parallel talk

Descrivere ciò che il bambino fa: «Stai impilando il cubo rosso sopra quello blu». Offre modelli senza richiedere risposta.



Domande aperte

Porre domande che stimolano il pensiero: «Cosa pensi che succederà se...?».



Espansione ed estensione

Ampliare ciò che il bambino dice. Bambino: «Macchina va». Adulto: «Sì, la macchina rossa va veloce giù dalla rampa».



Gioco drammatico

Creare situazioni che richiedono vocabolario specifico: negozio, ristorante, studio medico, ufficio postale.

Linguaggio ricettivo

- «Simone dice» con istruzioni via via più complesse
- Cacce al tesoro con indizi verbali
- Seguire le fasi di una ricetta nel cucinare per finta
- Giochi «a barriera» descrivendo cosa costruire

Linguaggio espressivo

- Conversazioni e narrazioni con i burattini
- Gioco del telefono con telefoni giocattolo
- Creare e narrare storie con piccoli personaggi
- Prendere ordinazioni nel gioco del ristorante

Sviluppare le abilità sociali attraverso il gioco interattivo

Il gioco sociale offre occasioni per esercitare abilità interpersonali fondamentali. Passando dal gioco parallelo alle attività cooperative, i bambini costruiscono le basi di una duratura competenza sociale.

1

Gioco parallelo (2-3 anni)

Giocare fianco a fianco con materiali simili ma con interazione minima. Sostenere con giocattoli identici e semplice linguaggio sociale.

2

Gioco associativo (3-4 anni)

Interagire e condividere materiali ma con obiettivi individuali. Incoraggiare turni, condivisione e conversazione di base.

3

Gioco cooperativo (4+ anni)

Collaborare verso obiettivi condivisi con ruoli definiti. Sostenere negoziazione, problem solving e assunzione di prospettiva.

Abilità sociali chiave da allenare

Condivisione e turni

- Usare timer visivi
- Iniziare con gioco parallelo
- Passare allo scambio di materiali
- Rinforzare la condivisione spontanea

Cooperazione

- Attività che richiedono due persone
- Ruoli complementari nel gioco di finzione
- Semplici progetti di gruppo
- Celebrare il lavoro di squadra

Risoluzione dei conflitti

- Modellare il linguaggio del problem solving
- Insegnare il vocabolario delle emozioni
- Mettere in scena scenari sociali
- Sostenere senza risolvere subito

Favorire lo sviluppo emotivo attraverso il gioco

Il gioco offre un contesto sicuro per esplorare, esprimere e regolare le emozioni. Con esperienze progettate con cura, i bambini sviluppano alfabetizzazione emotiva e strategie di coping.

Riconoscimento delle emozioni

Carte delle emozioni, specchi, burattini con espressioni diverse e libri sui sentimenti per identificare e nominare le emozioni.

Espressione delle emozioni

Materiali artistici, musica, movimento e gioco drammatico per esprimere i sentimenti in modo costruttivo.

Regolazione delle emozioni

Strategie calmanti: respirazione con bolle o girandole, bottiglie sensoriali e attività fisiche per scaricare l'energia.

Gioco drammatico

- Studio medico (affrontare le paure)
- Nuovo fratellino (elaborare il cambiamento)
- Burattini (gestire i conflitti)
- Supereroi (fiducia e controllo)

Espressione creativa

- Progetti artistici a tema emozioni
- Musica abbinata a sentimenti diversi
- Narrazione con temi emotivi
- Creare «kit della calma» sensoriali

Validare tutte le emozioni ponendo limiti ai comportamenti, usare un vocabolario emotivo ricco e modellare un'espressione adeguata sono strategie chiave del sostegno adulto.

Sviluppare le funzioni esecutive attraverso il gioco

Le funzioni esecutive — memoria di lavoro, controllo inibitorio e flessibilità cognitiva — sono cruciali per il successo scolastico e nella vita. Le attività ludiche possono rafforzarle in modo adeguato all'età.

1

Memoria di lavoro

Mantenere e manipolare informazioni nella mente. Si sviluppa con giochi di memoria, istruzioni a più passaggi e ricordo di eventi.

2

Controllo inibitorio

Resistere agli impulsi e pensare prima di agire. Si rafforza con «Un, due, tre, stella», «Simone dice» e attività di turno.

3

Flessibilità cognitiva

Cambiare prospettiva o approccio. Si potenzia con giochi a regole variabili e interpretazione di personaggi diversi.

4

Pianificazione e organizzazione

Creare e seguire sequenze verso un obiettivo. Si sviluppa con progetti di costruzione e gioco drammatico.

Impatto sulle funzioni esecutive



Inizia con attività semplici e aumenta la complessità man mano che le abilità emergono, offrendo il sostegno necessario al successo e incoraggiando l'autonomia.

Promuovere il problem solving attraverso il gioco

Il problem solving è un'abilità di vita fondamentale che si sviluppa naturalmente nel gioco. Di fronte alle sfide, i bambini hanno l'occasione di sviluppare pensiero creativo e perseveranza.



Identificare il problema

Riconoscere quando qualcosa non funziona come previsto.

Generare soluzioni

Pensare a modi diversi per affrontare la sfida.

Provare e testare

Tentare le soluzioni e osservare i risultati.

Riflettere e adattare

Valutare ciò che ha funzionato e modificare l'approccio.

Cosa fare

- Lasciare tempo per affrontare le sfide
- Porre domande aperte che stimolano il pensiero
- Riconoscere impegno e perseveranza
- Modellare il linguaggio del problem solving

Cosa evitare

- Affrettarsi a risolvere al posto del bambino
- Fornire soluzioni troppo presto
- Concentrarsi solo sulla risposta «giusta»
- Mostrare frustrazione quando i tentativi falliscono

Sostenere la creatività e l'immaginazione

Creatività e immaginazione sostengono il problem solving, l'espressione emotiva e lo sviluppo cognitivo. Le esperienze di gioco aperto favoriscono queste capacità in modo significativo.



Materiali aperti

Materiali utilizzabili in molti modi: cubi, stoffe, scatole, materiali naturali e «loose parts» che invitano all'esplorazione.



Tempo non strutturato

Concedere tempo perché il gioco evolva. La creatività ha bisogno di spazio per sperimentare e affinare le idee.



Modellamento creativo

Suggerire usi insoliti degli oggetti, porre domande «e se...» e mostrare piacere negli scenari immaginativi.



Idee non convenzionali

Rispondere con positività a scenari insoliti, senza imporre modi «corretti» di usare i materiali.

«La creatività non riguarda solo il fare arte. Riguarda il vedere possibilità, creare connessioni e affrontare le sfide con flessibilità e originalità.»

Integrare musica e movimento nel gioco

Le attività di musica e movimento arricchiscono il gioco e sostengono sviluppo fisico, ritmo, coordinazione ed espressione di sé. Possono essere integrate in tutto il programma.



Esplorazione degli strumenti

Strumenti semplici (maracas, tamburi, campanelli) per l'esplorazione libera. Creare strumenti con materiali di recupero.



Movimento creativo

Interpretare la musica con il movimento. Foulard, nastri o festoni arricchiscono il feedback visivo.



Canzoni con gesti

Filastrocche con le dita per la motricità fine, canzoni dei salti per quella globale, canzoni direzionali per lo spazio.



Attività ritmiche

Esercitare schemi di battito di mani e piedi. Creare sequenze di movimento che seguono il ritmo.



Coinvolgimento

Bambini con maggiore coinvolgimento quando la musica è inserita nel gioco.

Aggiungi musica di sottofondo durante l'esplorazione, usa canzoni di transizione e collega sfide di movimento ai temi di gioco.



Memorizzazione

Migliore memorizzazione dei concetti insegnati con attività musicali.



Coordinazione

Miglioramento medio della coordinazione dopo attività ritmiche regolari.

Gioco all'aperto ed esplorazione della natura

Gli ambienti all'aperto offrono occasioni uniche di esperienze sensoriali, sfide fisiche e connessione con la natura. Integrare il gioco all'aperto amplia le possibilità di apprendimento.



Ricchezza sensoriale

Gli ambienti naturali offrono texture, suoni, odori e motivi visivi che sostengono l'integrazione sensoriale.



Sfida fisica

Superfici irregolari ed elementi naturali sviluppano equilibrio, coordinazione, forza e consapevolezza spaziale.



Rischio adeguato

Valutare e gestire rischi adeguati costruisce fiducia, giudizio e capacità decisionali.



Materiali aperti

Bastoncini, sassi, foglie e pigne offrono infinite possibilità creative e stimolano l'immaginazione.

Esplorazione della natura

- Cacce al tesoro per colori e texture
- Raccogliere e ordinare materiali naturali
- Creare arte con oggetti trovati
- Osservare insetti, piante e stagioni

Gioco fisico

- Percorsi a ostacoli con elementi naturali
- Stare in equilibrio su tronchi o pietre
- Scavare e costruire nella sabbia
- Rotolare, arrampicarsi e saltare

Tecnologia e gioco digitale

Usata con criterio, la tecnologia può sostenere lo sviluppo del gioco e offrire occasioni uniche. La chiave è l'equilibrio: il digitale deve integrare, non sostituire, il gioco concreto.

Benefici di un gioco digitale di qualità

- Esperienze altrimenti non accessibili
- Sostiene obiettivi specifici se ben progettato
- Modalità aggiuntive per esplorare i concetti
- Può essere motivante per alcuni bambini

Possibili criticità

- Può sostituire il gioco fisico e sociale
- Spesso manca della ricchezza sensoriale
- Può essere passivo anziché interattivo
- Il tempo di schermo richiede monitoraggio

Linee guida per integrare la tecnologia



Selezione attenta

App interattive, aperte e in linea con gli obiettivi.

Mantenere l'equilibrio

Solo una componente di una «dieta di gioco» variata.

Co-partecipazione

Partecipare con il bambino per ampliare apprendimento e connessione.

Ponte verso il concreto

Collegare le esperienze digitali al mondo reale.

Considerazioni culturali nello sviluppo del gioco

Il gioco è influenzato da valori, tradizioni e aspettative culturali. Un approccio sensibile riconosce e rispetta le diverse prospettive, sostenendo il percorso evolutivo unico di ogni bambino.

Influenze culturali

Il gioco riflette valori su autonomia e interdipendenza, creatività e struttura, cooperazione e competizione.

Prospettive familiari

Le famiglie possono avere visioni diverse su scopo del gioco, materiali adeguati ed equilibrio con l'apprendimento scolastico.

Rappresentazione inclusiva

I materiali dovrebbero riflettere culture, strutture familiari ed esperienze diverse. I bambini traggono beneficio dal vedersi rappresentati.

Ambiente

- Libri e immagini di culture diverse
- Musica, arte e oggetti di varie tradizioni
- Gioco drammatico che riflette famiglie diverse
- Etichette nelle lingue di casa, se opportuno

L'obiettivo non è uniformare le esperienze, ma creare un ambiente in cui l'identità culturale di ogni bambino sia valorizzata mentre sviluppa abilità di gioco essenziali.

Interazioni

- Conoscere le tradizioni di gioco dalle famiglie
- Invitare i familiari a condividere giochi e storie
- Rispettare stili comunicativi diversi
- Riconoscere le prospettive culturali

Coinvolgere la famiglia nello sviluppo del gioco

Le famiglie sono i primi e più importanti compagni di gioco del bambino. Coinvolgerle aumenta coerenza, generalizzazione ed efficacia complessiva dell'intervento.

1

Condividere le informazioni

Spiegare scopo e benefici delle attività, collegandole a obiettivi evolutivi a cui le famiglie tengono.

2

Mostrare le tecniche

Modellare prompting, rinforzo e sostegno efficaci. Mostrare come seguire l'iniziativa del bambino.

3

Fornire risorse

Suggerire materiali semplici ed economici da realizzare a casa. Creare guide visive o brevi video.

4

Raccogliere feedback

Verificare cosa funziona a casa e adattare i consigli a priorità, risorse e cultura della famiglia.

Rispondere ai diversi bisogni delle famiglie

Vincoli di tempo

- Brevi attività nelle routine esistenti
- Privilegiare qualità sulla quantità

Risorse limitate

- Valorizzare materiali di uso quotidiano
- Creare «biblioteche del prestito» se serve

Più figli

- Attività che includano fratelli
- Modi per fare a turno o gioco parallelo

Monitoraggio dei progressi e valutazione

La valutazione sistematica delle abilità di gioco aiuta a seguire lo sviluppo, individuare aree di intervento e misurare l'efficacia del programma.



Valutazione iniziale

Documentare le abilità di gioco attuali nei vari ambiti, annotando punti di forza, preferenze e aree da sostenere.



Monitoraggio continuo

Osservare e documentare regolarmente i progressi con misure coerenti nel tempo.



Adeguamento del programma

Usare i dati per modificare le strategie, regolare la difficoltà e individuare nuovi obiettivi.



Valutazione degli esiti

Valutazioni periodiche più complete per misurare i progressi a lungo termine.

Modello di raccolta dati

Data	Attività	Abilità target	Performance	Prompt	Note
—	Giochi causa-effetto	Attiva il meccanismo	4/5	Gestuale	Entusiasta all'effetto sonoro
—	Cubi da costruzione	Impila 3+ cubi	2/5	Fisico	Frustrato quando la torre cade

Affrontare le difficoltà comuni nello sviluppo del gioco

I bambini possono incontrare diverse difficoltà nello sviluppo del gioco. Comprenderle e attuare strategie mirate aiuta a superare gli ostacoli verso esperienze di gioco riuscite.

Avvio del gioco limitato

- Seguire gli interessi, anche insoliti
- Iniziare con materiali ad alta preferenza
- Espressioni del viso e voce animate
- Allestimenti di gioco irresistibili

Gioco ripetitivo o ristretto

- Affiancare inizialmente il gioco ripetitivo
- Introdurre piccole variazioni
- Ampliare anziché eliminare i preferiti
- Collegare gli interessi ristretti a nuovi temi

Difficoltà con le transizioni

- Avisare prima che il gioco finisca
- Usare timer visivi
- Routine prevedibili
- Offrire scelte su cosa fare dopo

«L'obiettivo non è eliminare le difficoltà, ma costruire le abilità e i sostegni che aiutano i bambini a superarle. Ogni difficoltà superata costruisce fiducia e resilienza.»

Trasferire le abilità di gioco ai contesti sociali

Man mano che il bambino sviluppa abilità di base, l'attenzione si sposta sull'applicarle con i pari. Questa transizione richiede sostegno e scaffolding specifici.

- 1 Gioco parallelo**
Giocare fianco a fianco con materiali identici e modellando semplice linguaggio sociale.
- 2 Interazione sostenuta**
Brevi scambi facilitati dall'adulto, con occasioni di condividere e fare a turno.
- 3 Gioco cooperativo**
Gioco prolungato con obiettivi condivisi e scaffolding per negoziazione e problem solving.
- 4 Gioco sociale autonomo**
Il bambino avvia e mantiene il gioco con minimo sostegno; ridurre gradualmente la facilitazione.



Giochi di turno

Giochi da tavolo, far rotolare la palla o costruzioni con turni ben definiti.



Progetti cooperativi

Murales o percorsi a ostacoli che richiedono di completare parti diverse.



Gioco drammatico strutturato

Scenari a tema con ruoli definiti e supporti visivi (ristorante, negozio).



Movimento di gruppo

Giochi col paracadute, «segui il capo» o semplici coreografie.

Intervento basato sul gioco per bisogni evolutivi specifici

Il programma può essere adattato per affrontare difficoltà evolutive specifiche, mantenendo un approccio all'apprendimento naturale e coinvolgente.

Difficoltà di comunicazione

Inserire occasioni comunicative nel gioco: richiedere, commentare, fare domande e scelte. Usare supporti visivi e rinforzare ogni tentativo.

Difficoltà motorie

Adattare i materiali per una manipolazione più facile e suddividere le sequenze motorie in passaggi più piccoli.

Attenzione e regolazione

Ridurre le distrazioni, iniziare con attività brevi ad alto interesse e inserire pause di movimento e supporti sensoriali.

Inserire gli obiettivi terapeutici nel gioco

Obiettivi di logopedia

- Giochi di turno per la conversazione
- Gioco drammatico per la narrazione
- Costruzioni per i concetti spaziali
- Giochi di smistamento per le categorie

Obiettivi di terapia occupazionale

- Pasta da modellare per la forza della mano
- Infilare perline per la coordinazione fine
- Percorsi a ostacoli per la pianificazione motoria
- Vasche sensoriali per l'elaborazione tattile

Creare un piano di sviluppo del gioco completo

Un'attuazione efficace richiede una pianificazione attenta, che risponda ai bisogni individuali mantenendo un approccio equilibrato allo sviluppo delle abilità.



Esempio di struttura settimanale

Giorno	Focus	Attività	Sostegno
Lunedì	Gioco esplorativo	Vasca sensoriale, giochi causa-effetto	Modellamento, incoraggiamento
Martedì	Gioco costruttivo	Cubi, smistamento forme	Guida mano-su-mano, modelli visivi
Mercoledì	Gioco motorio	Percorso a ostacoli, palla	Prompt fisico, rinforzo entusiasta
Giovedì	Gioco simbolico	Cucinare per finta, cura della bambola	Modellamento, gioco parallelo
Venerdì	Gioco sociale	Giochi di turno, arte cooperativa	Facilitazione, supporti visivi

Collaborazione professionale nello sviluppo del gioco

Un intervento efficace richiede spesso la collaborazione tra figure professionali diverse, ciascuna con competenze specifiche a sostegno dello sviluppo del bambino.

Educatori

Conoscenza delle sequenze evolutive, integrazione curricolare e strategie in classe.

Terapisti occupazionali

Indicazioni su elaborazione sensoriale, sviluppo motorio e adattamenti funzionali.



Logopedisti

Competenze su comunicazione, linguaggio e interazione sociale nel gioco.

Psicologi

Aspetti emotivi e comportamentali: motivazione, regolazione e sviluppo socio-emotivo.

Pratiche collaborative

Obiettivi condivisi

- Obiettivi comuni in contesti di gioco significativi
- Priorità al maggior impatto funzionale

Co-trattamento

- Sessioni congiunte con strategie modellate
- Più obiettivi affrontati insieme

Approcci coerenti

- Linguaggio e prompt comuni
- Strategie di rinforzo condivise

Comunicazione regolare

- Riunioni di équipe
- Documentazione condivisa

Le basi scientifiche dello sviluppo del gioco

Il programma si fonda su ricerche di più discipline, tra cui psicologia dello sviluppo, neuroscienze e teoria dell'educazione.

Sequenze evolutive

Le ricerche di Piaget, Vygotskij e degli studiosi contemporanei hanno stabilito sequenze prevedibili nello sviluppo del gioco.

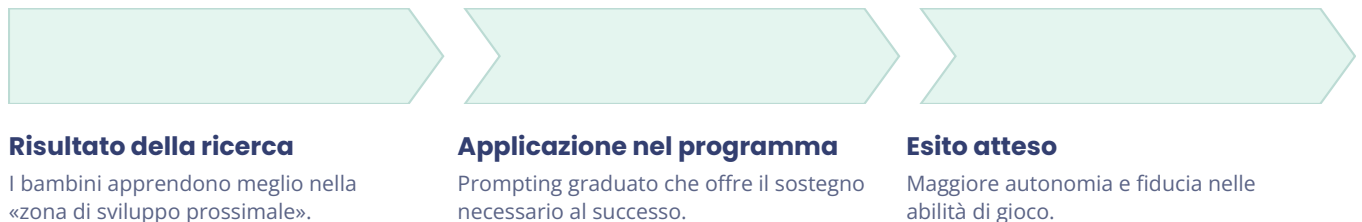
Fondamenti neuroevolutivi

Le neuroscienze mostrano come il gioco plasmi lo sviluppo cerebrale, in particolare funzioni esecutive, linguaggio e cognizione sociale.

Pratiche basate sull'evidenza

Le strategie derivano dall'analisi del comportamento applicata, dagli interventi evolutivi e dalla psicologia dell'educazione.

Dalla ricerca alla pratica



Direzioni future nello sviluppo del gioco

Con l'evolversi della comprensione dello sviluppo infantile, anche gli approcci di intervento progrediscono. Restare aggiornati su ricerche emergenti e pratiche innovative ne aumenta l'efficacia.

Integrazione tecnologica

- Realtà aumentata e strumenti adattivi
- «Smart toys» che rispondono alle azioni

Neuroscienze applicate

- Interventi più mirati
- Specifici percorsi e finestre evolutive

Approcci personalizzati

- Su misura per profili sensoriali
- Stili di apprendimento individuali

Progettazione universale

- Ambienti inclusivi fin dall'inizio
- Materiali per abilità diverse

Aree di ricerca emergenti

Gioco e salute mentale

- Sostegno alla regolazione emotiva
- Recupero dal trauma e resilienza
- Esiti di salute mentale più espliciti
- Esperienze di gioco strutturate

Gioco interculturale

- Comprensione di aspetti universali e specifici
- Approcci più culturalmente sensibili
- Ricerca in contesti diversi
- Pratiche basate su prospettive ampie

Conclusione: il potere trasformativo del gioco

Il Programma di Sviluppo del Gioco offre un quadro completo per sostenere la crescita del bambino in molteplici ambiti. Costruendo le abilità dall'esplorazione di base al gioco simbolico complesso, aiuta a sviluppare capacità fondamentali per l'apprendimento e la connessione sociale lungo tutta la vita.

Fondamento evolutivo

Il gioco costruisce connessioni neurali e offre la base per lo sviluppo cognitivo, fisico, sociale ed emotivo.

Costruzione delle relazioni

Il gioco condiviso rafforza i legami e crea basi sicure per le relazioni future.



Motivazione intrinseca

Il piacere insito nel gioco crea una motivazione naturale ad apprendere senza pressioni esterne.

Abilità per la vita

Flessibilità, creatività e problem solving si trasferiscono all'apprendimento e alle sfide reali.

«Il gioco non è un lusso ma una necessità. Non è solo ciò che i bambini fanno nel tempo libero; è il modo in cui imparano a dare senso al mondo, a connettersi con gli altri e a sviluppare le abilità di cui hanno bisogno per crescere.»

Principi di attuazione

Principio	Applicazione
Seguire l'iniziativa del bambino	Costruire su interessi e punti di forza, ampliando con delicatezza il repertorio di gioco
Equilibrio tra struttura e libertà	Offrire il sostegno necessario al successo incoraggiando l'autonomia
Valorizzare il processo	Concentrarsi su coinvolgimento, esplorazione e piacere più che sull'esito
Accogliere la progressione	Riconoscere che le abilità si sviluppano in sequenza, ogni fase sulle precedenti
Celebrare la diversità	Onorare le differenze individuali in stili, preferenze e percorsi evolutivi

Attraverso un'attuazione attenta di questo programma, possiamo aiutare ogni bambino a scoprire la gioia del gioco, costruendo le abilità essenziali che ne sosterranno lo sviluppo negli anni a venire.