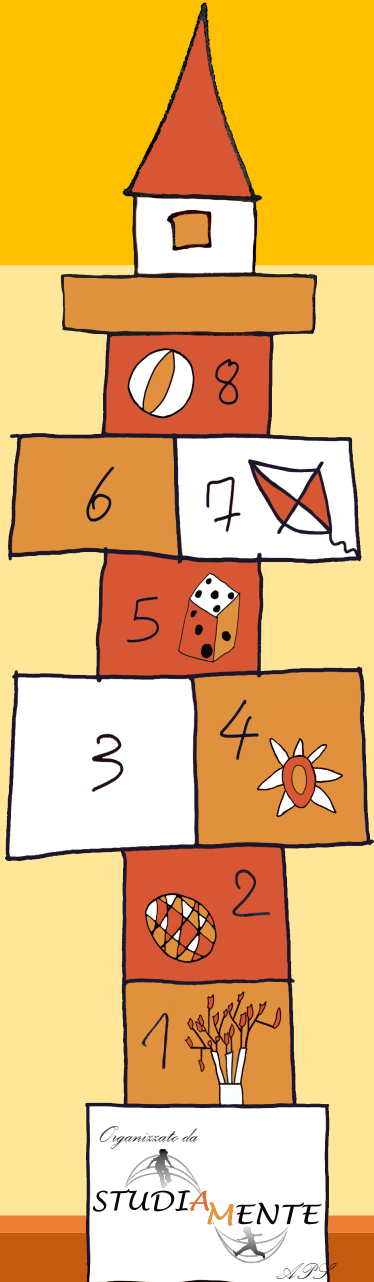


STUDIAMENTE APS presenta

# «A CHE SI GIOCA?»



GIOCO, COMUNICAZIONE E COMPETENZE  
SOCIALI

CHIARA LOMI

logopedista

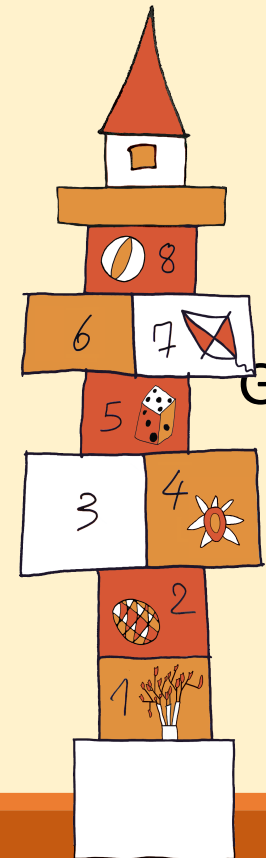


PI STOIA 6 Aprile 2024

“EFFIMERO APPARENTE”

“ è quando si fa così così con le macchinine ”  
“ è fare tante cose belle ”  
“ è divertirsi con gli amici ”  
“ è divertirsi ”  
“ è quando si pensa solo a giocare ”  
“ vuol dire aprire tutta questa roba ”  
“ è brum brum ”

GIOCO: ATTIVITA' CHE PERMETTE DI SVILUPPARE IN MANIERA INTEGRATA  
ABILITA' MOTORIE, COGNITIVE, COMUNICATIVE, SOCIALI  
IN UN CONTESTO GRADITO E GRATIFICANTE



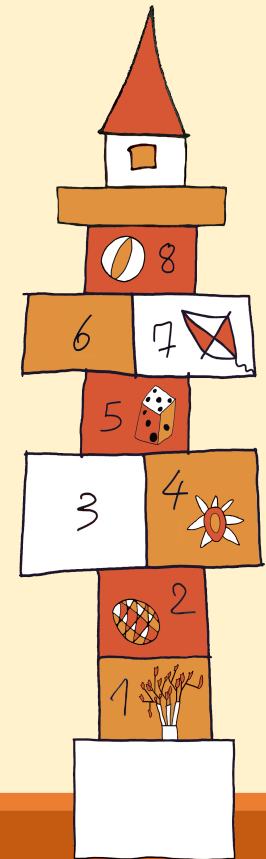
# FASI EVOLUZIONE DEL GIOCO

→ Gioco motorio

→ Gioco funzionale con oggetti

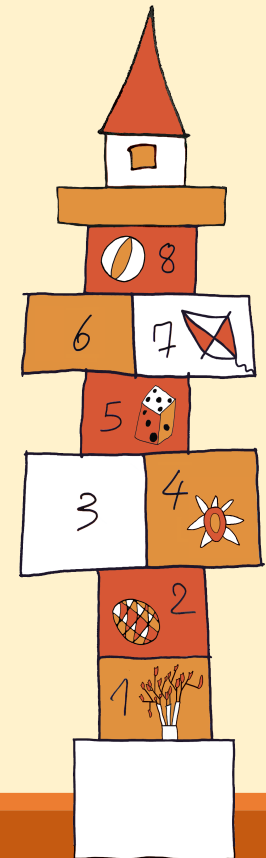
→ Gioco simbolico

→ Gioco con regole



# IL GIOCO HA “RADICI SOCIALI” ORIGINANDOSI ALL'INTERNO DELLA DIADE BAMBINO/GENITORE

il sorriso e' una delle prime esperienze ludiche



# IL GIOCO HA “RADICI SOCIALI” ORIGINANDOSI ALL'INTERNO DELLA DIADE BAMBINO/GENITORE

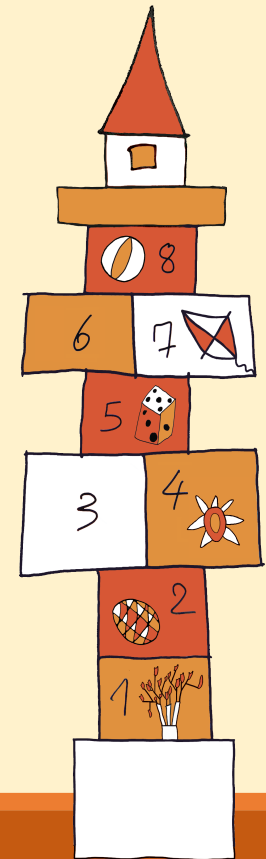
## IL SORRISO COME IL GIOCO:

SI FA QUANDO SI STA BENE

E' COLLEGATO A SCAMBI COMUNICATIVI

E' DIPENDENTE DAL CONTESTO E DA FATTORI SOCIALI

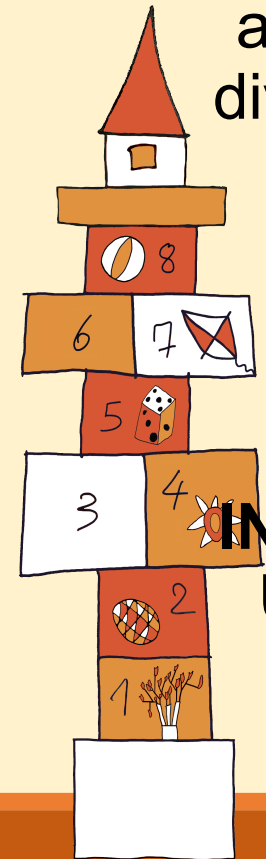
SI EVOLVE, CAMBIA MATURANDO NELLE SUE MANIFESTAZIONI: SORRISO ENDOGENO-ESOGENO-INTENZIONALE/SOCIALE



# IL SORRISO DEL BAMBINO MOLTO PICCOLO CREA GRATIFICAZIONE E ATTIVAZIONE DELL'ADULTO

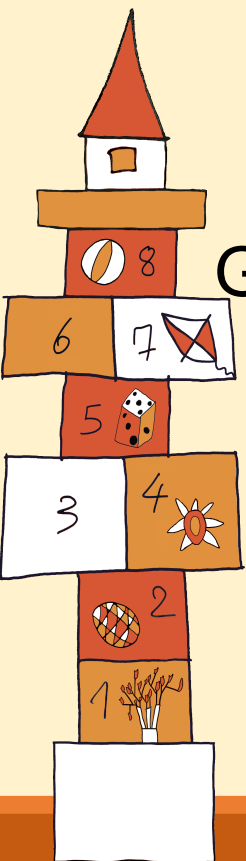
gli adulti le provano tutte per prolungare e riattivare il sorriso del bambino che a sua volta comincia ad affinare la capacita' di richiedere attivamente certi divertimenti (rifiutandone altri) partecipando attivamente e intenzionalmente alla genesi/rinforzo di tali comportamenti e contesti

DA UN COMPORTAMENTO INIZIALMENTE ISTINTIVO SI ENTRA, TRAMITE LA RELAZIONE, IN UN SISTEMA DI SCAMBI SOCIALI **INTENZIONALI** DOVE IL COMPORTAMENTO E LA COMUNICAZIONE DI UN INTERLOCUTORE E' INFLUENZATO DALL'ALTRO E VICEVERSA



# RAPPORTO GIOCO-LINGUAGGIO

IL GIOCO SIMBOLICO E IL LINGUAGGIO  
HANNO IN COMUNE LA **STESSA FUNZIONE SIMBOLICA**, L'USARE  
CIOE' UN SIMBOLO (ANCHE LA PAROLA LO E' ) PER  
RAPPRESENTARE UN SIGNIFICATO.



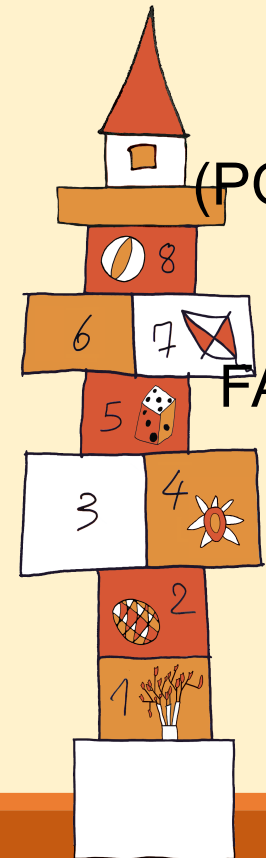
GRAZIE ALLA MATURAZIONE COGNITIVA DEL BAMBINO E ALLA  
COMPARSA DI ELEMENTI COME L'IMITAZIONE DIFFERITA,  
IL CONCETTO DI PERMANENZA DELL'OGGETTO E LA  
COMPARSA DEL LINGUAGGIO SI APRONO NUOVI E PIU'  
COMPLESSI SCENARI DI GIOCO

## IL GIOCO SIMBOLICO, COME IL LINGUAGGIO:

- ✓ E' BASATO PIU' SULLE IDEE CHE SUGLI OGGETTI
- ✓ SI EVOLVE E SI ARRICCHISCE CON LA CRESCITA

QUANDO CI SONO DIFFICOLTA' NELL'ORGANIZZAZIONE DEL GIOCO (POVERO, IPOEVOLUTO, RIPETITIVO, ECC.) SPESSO ANCHE LE COMPETENZE LINGUISTICHE SONO DEFICITARIE

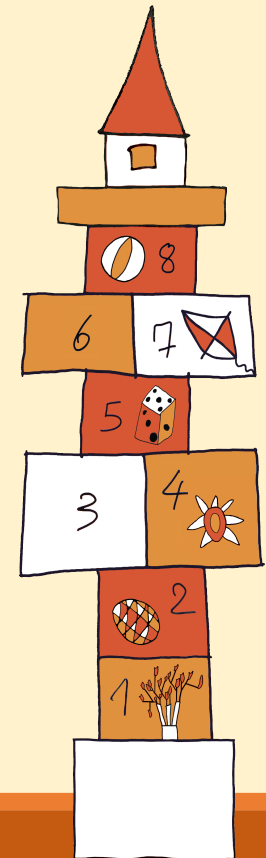
FA PARTE DI COSA SI VA A VEDERE IN UNA VALUTAZIONE LOGOPEDICA, AD ESEMPIO, NEL BAMBINO PICCOLO CON RITARDO DEL LINGUAGGIO (INSIEME ALLO SVILUPPO GESTUALE PRELINGUISTICO)





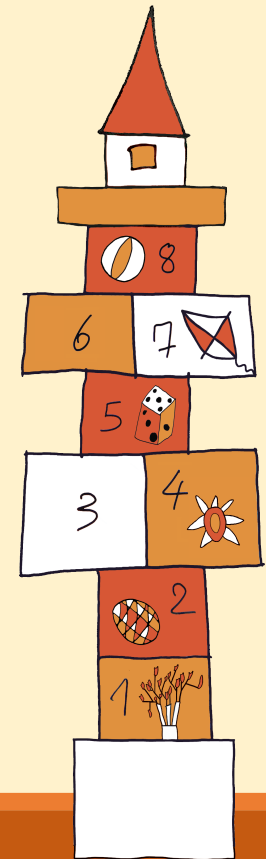
## ALCUNI SUGGERIMENTI:

- NEL LATTANTE, VOLTO, VOCE E CORPO DELL'ADULTO BASTANO PER GIOCARE
- DIFFIDATE DALLA DEFINIZIONE DI “GIOCHI EDUCATIVI”
- PENSARE, NEL PROPORRE UN GIOCO, ALL'ETA' E ALLA FASE IN CUI SI TROVA UN BAMBINO
- PENSARE ALL'ADULTO COME FACILITATORE CHE AIUTA LA COMPARSA DI NUOVE COMPETENZE, ANCHE NEL GIOCO! (CONCETTO DI ZONA DI SVILUPPO PROSSIMALE)
- USARE, SOPRATTUTTO NELLE PRIME ESPERIENZE DI GIOCO SIMBOLICO, SUPPORTI REALISTICI
- ORGANIZZARE I MATERIALI E GLI SPAZI: UN'IDEA POTREBBE ESSERE QUELLA DI USARE CESTE CON OGGETTI DI USO QUOTIDIANO E/O CLASSIFICATI PER FUNZIONE. INSERIRE ANCHE OGGETTI “NEUTRI”
- OSSERVARE E SCEGLIERE TEMI GRADITI AL BAMBINO, IL GIOCO SI PROPONE E NON SI IMPONE, DEVE ESSERE PIACEVOLE



TEORIA DELLA MENTE: abilità psicologica che ci permette di comprendere e inferire intenzioni, desideri, emozioni, comportamenti, credenze degli altri (e di noi stessi)

LA CAPACITA' DI FINZIONE DEL GIOCO SIMBOLICO RICHIEDE LA PADRONANZA DELLE STESSE STRUTTURE LOGICHE IMPLICATE NELLA COMPrensIONE DEGLI STATI MENTALI



# TEST FALSA CREDENZA

La figura 1.1 mostra un adattamento della loro procedura.<sup>15</sup>

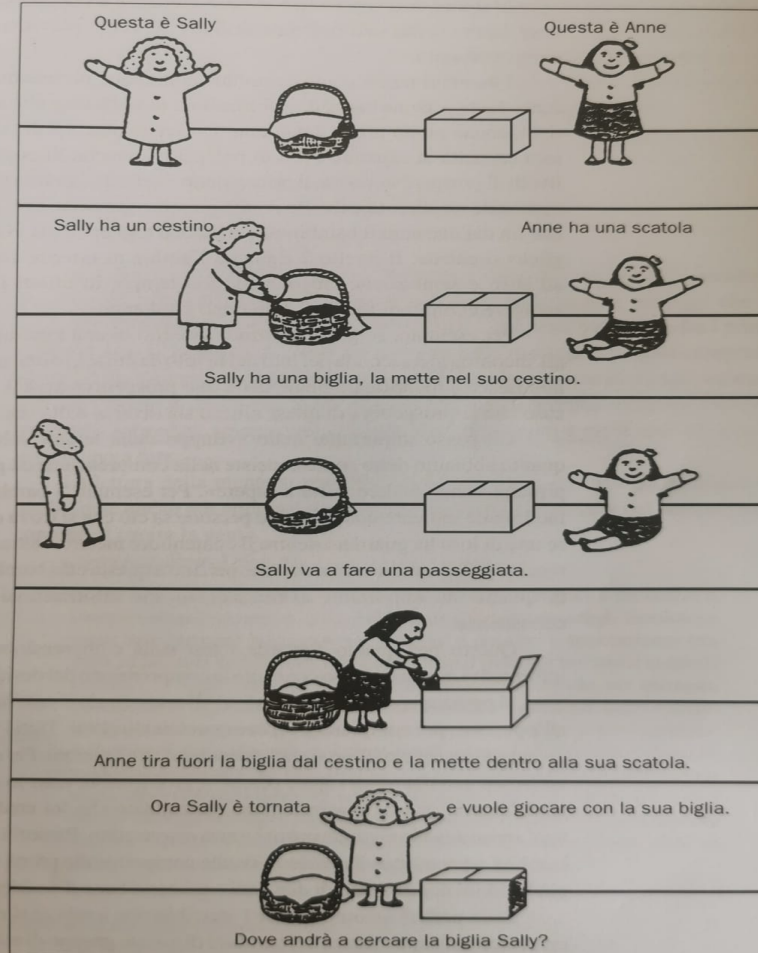
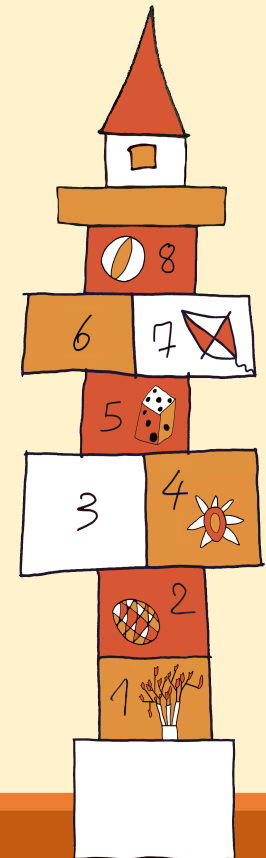


Fig. 1.1 La scenetta di Sally e Anne (per gentile concessione di Baron-Cohen, Leslie e Frith, 1985).

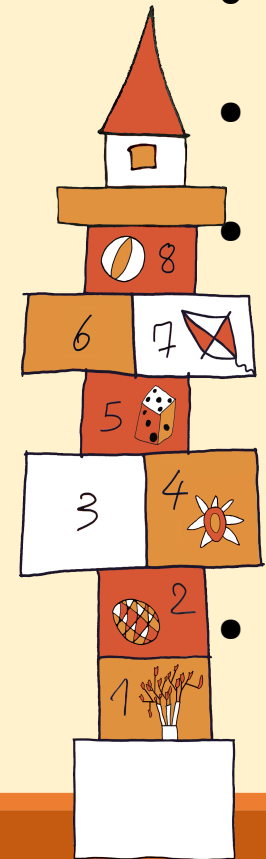
È evidente che il test comporta la comprensione del fatto che il



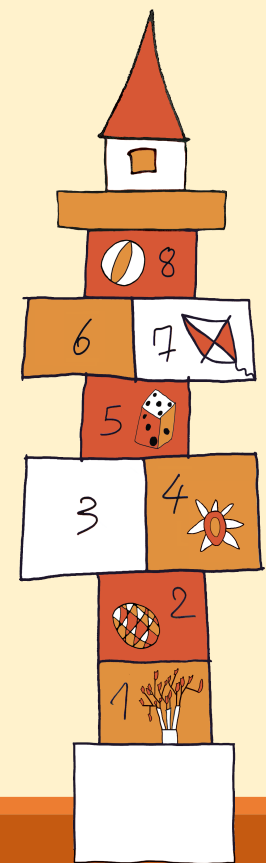
QUANDO USO QUESTA ABILITA' DI "LETTURA DELLA MENTE"?

PRATICAMENTE TUTTI I GIORNI...

- Per capire, spiegare e prevedere i comportamenti altrui
- Per comprendere e contestualizzare la comunicazione verbale
- Per analizzare il linguaggio in termini di intenzioni comunicative
- Per monitorare, nella conversazione, cosa l'interlocutore sa, cosa no e cosa è necessario sappia; oppure se ha capito il messaggio o è necessario riformularlo
- Per esercitare la capacità di provare empatia
- Per riflettere sui propri stati mentali



IL GIOCO SIMBOLICO PUO' ASSUMERE QUINDI UN VALORE  
FORMATIVO (PENSIAMO AL SUO UTILIZZO NELLA SCUOLA  
MATERNA, MA NON SOLO) E PUO' ESSERE USATO  
INTENZIONALMENTE DALL'ADULTO PER ATTIVARE ED ALLENARE  
ANCHE PRECISE COMPETENZE SOCIALI TRAMITE UNO STRUMENTO  
FLESSIBILE,GRADITO E...DIVERTENTE.



**BUON DIVERTIMENTO E GRAZIE PER L'ATTENZIONE!!**

