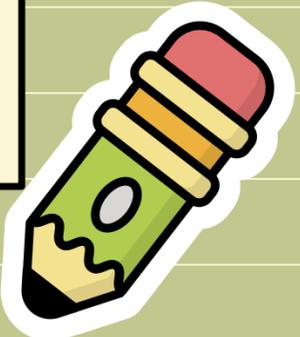
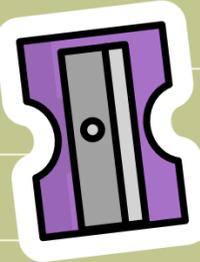
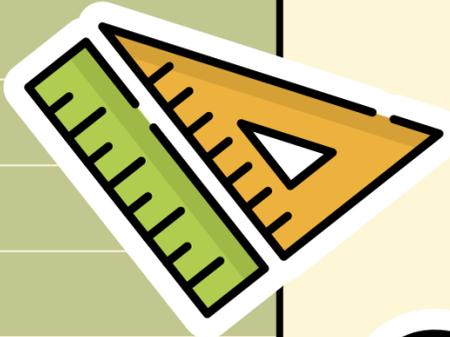
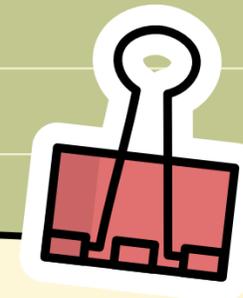


# OSSERVAZIONE PRECOCE E AZIONI DI POTENZIAMENTO NELL'OTTICA DI UNA DIDATTICA INCLUSIVA

CTI Centro territoriale Inclusione,  
Ambito 9 Sebino Franciacorta



Dr.ssa Marisa Bortolozzo, 22 aprile 2022

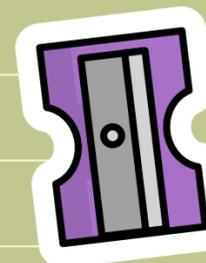
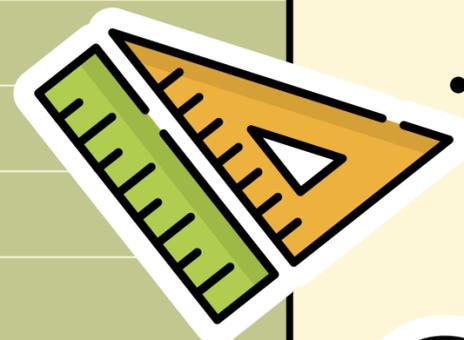


### INSEGNANTI SCUOLA DELL' INFANZIA

- I incontro lunedì 4 aprile (16-30-18.30): Strumenti di osservazione nella scuola dell'infanzia
- **Il incontro venerdì 22 aprile (16-30-18.30): Il potenziamento nella scuola dell'infanzia**

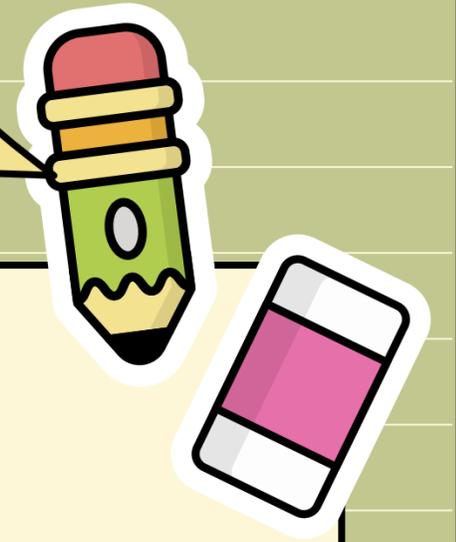
### INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA

- I incontro lunedì 11 aprile (16-30-18.30): Strumenti di osservazione nella scuola primaria
- Il incontro venerdì 29 aprile (16-30-18.30): Il potenziamento nella scuola primaria

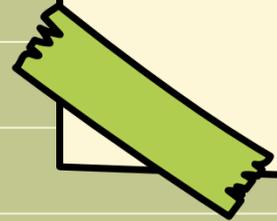


## STRUTTURA DEL CORSO

# AGENDA II incontro



- ❖ Partiamo dall'osservazione: lavoro di gruppo
- ❖ Potenziare: cosa significa?
- ❖ Programmazione e Potenziamento per Aree
- ❖ Lavoro in stanze
- ❖ Emozioni e apprendimento.

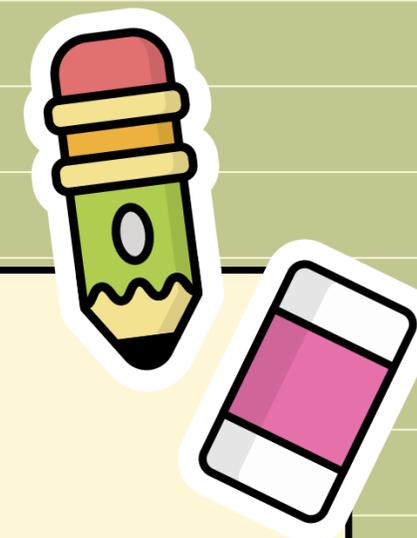




Un buon punto di  
partenza è:  
comincia da dove  
sei...



# Scuola dell'Infanzia: AREE



AREA  
PSICOMOTORIA



AREA  
LINGUISTICA



AREA  
INTELLIGENZA  
NUMERICA



AREA  
ATTENTIVO  
MNESICA



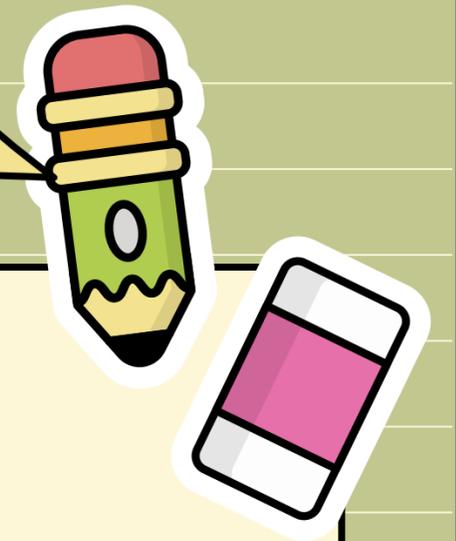
AREA  
AUTONOMIA



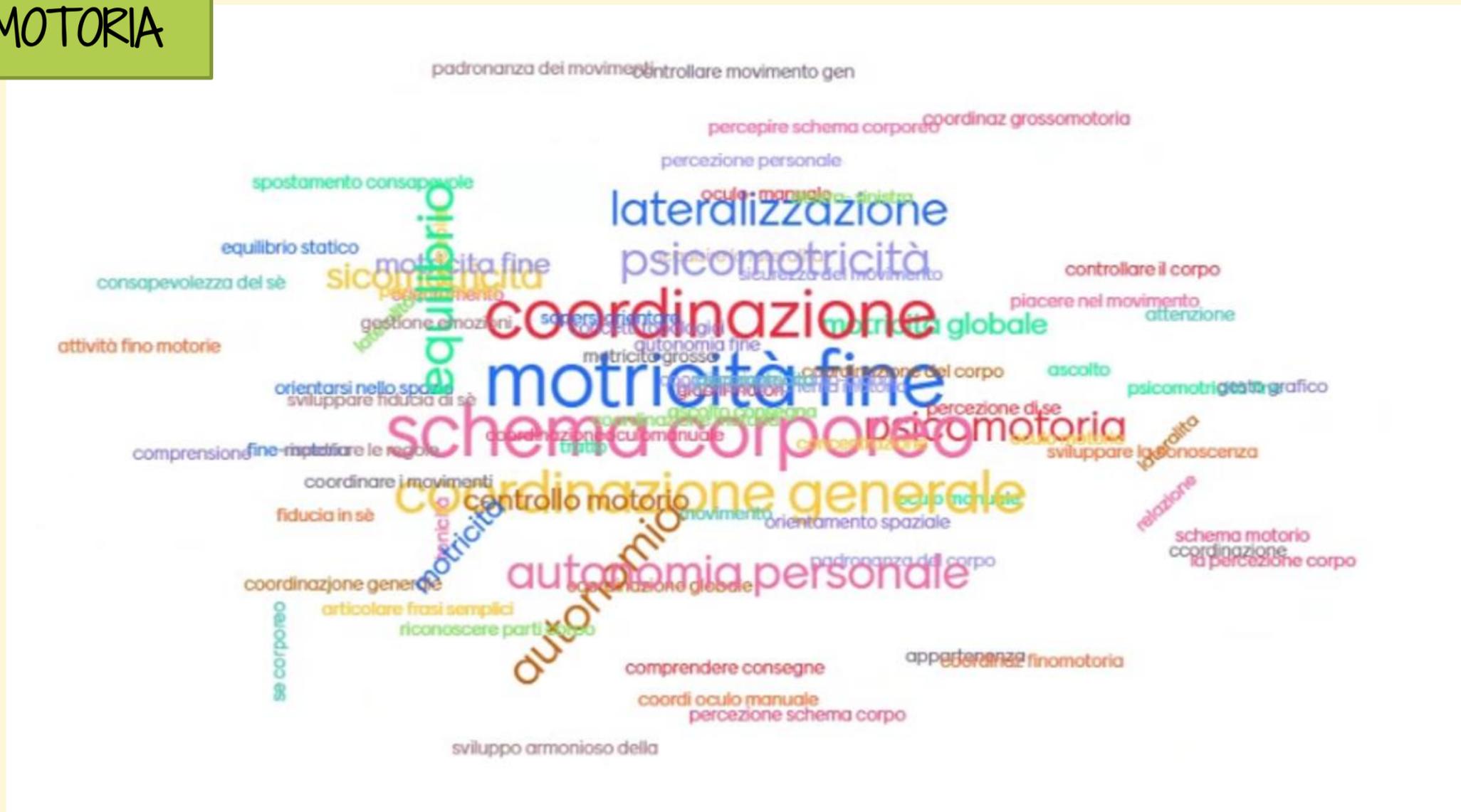
AREA  
RELAZIONALE



# Osservazione: obiettivi- programmazione



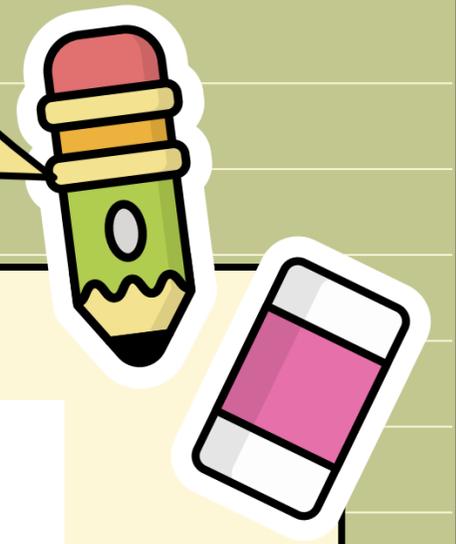
## AREA PSICOMOTORIA







# Osservazione: obiettivi- programmazione

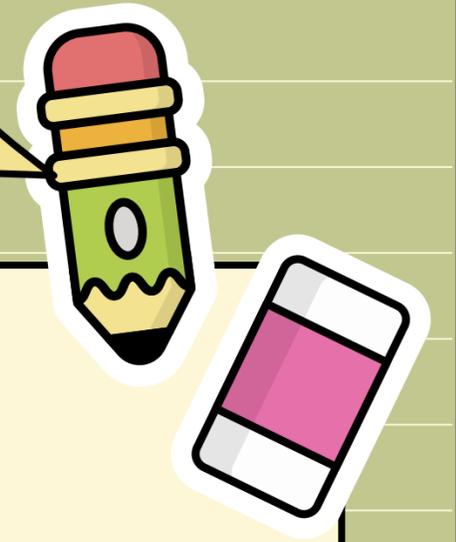


## AREA ATTENTIVO-MNESICA-AUTONOMIA



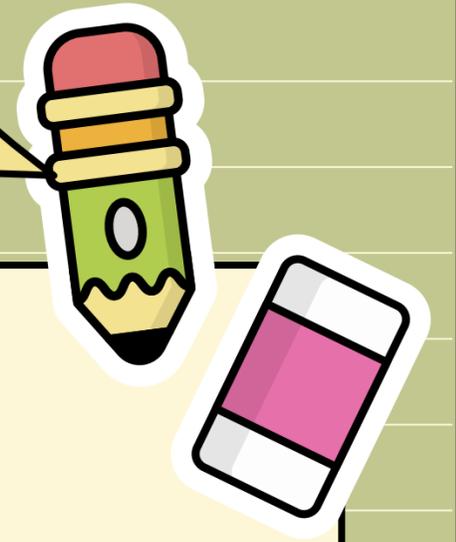


# Potenziamento



Un intervento per migliorare il normale sviluppo di una funzione che sta emergendo e si differenzia dal recupero (incremento di esercizi) in quanto mira a potenziare e stimolare le abilità dello studente per consentirgli di acquisire competenze e strategie da poter mettere in atto ogni volta che deve affrontare i compiti richiesti.

# Poco e spesso è meglio



## ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO

- ✓ a tutto il gruppo di bambini, o in piccolo gruppo
- ✓ per **15/20 minuti più volte durante la settimana**, dedicando una maggiore attenzione ai bambini che hanno presentato particolari fragilità.
- ✓ Si sottolinea l'importanza del fattore **FREQUENZA** ovvero della necessità di garantire continuità e ripetizione delle attività di potenziamento.

**Ricordiamo che...**

La mancata acquisizione di un'abilità può dipendere.

da mancanza di prerequisiti

da insufficiente o assente esposizione agli stimoli

Da scarso allenamento

# AREA PSICOMOTORIA



## Coordinazione generale :

Percorsi; schemi motori quali strisciare, rotolare, gattonare occupando liberamente tutto lo spazio. Strisciare, rotolare, gattonare in spazi definiti (es. percorsi strutturati) Giochi di equilibrio, giochi per migliorare la lateralizzazione

## Coordinazione oculo-manuale e di motricità fine e orientamento spazio temporale

Tracciare segni e tracce con il corpo e materiali vari, giochi di posture, giochi di posizionamento nello spazio rispetto a una indicazione ricevuta (es: " caccia all'oggetto" )

## Percezione visiva e uditiva:

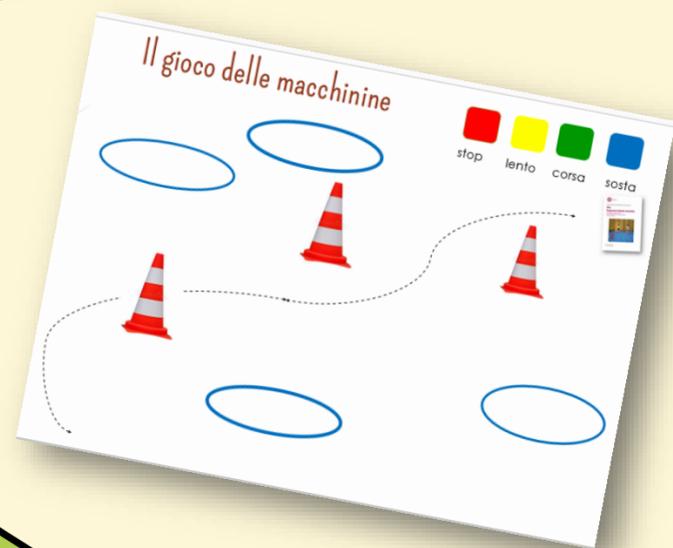
Griglie 2x3 dove il bambino deve ricollocarle nelle griglia vuota delle forme, riprodurre forme su un piano con la lana, o lo spago, riprodurre con gli oggetti (lego, legnetti blocchi logici o cubetti ...) una costruzione su copia e poi progressivamente su memoria; giochi di ritmo da riprodurre con stimoli visivi e uditivi , attività di ascolto di stimoli

## Qualità del gesto grafico

Esercizi di distensione e distensione: gioco del burattino senza fili. Esercizi per "sciogliere le dita", stradine colorate nello spazio, fare tracciare dei percorsi su fogli appesi al muro abbinando a filastrocche che richiamino i movimenti corretti, a come muovono il polso. Impugnatura matita

# AREA PSICOMOTORIA

## I percorsi e il Gioco del FARO e della Nave



### **META DI APPRENDIMENTO:**

Sviluppare/potenziare lo schema motorio camminare in varie modalità e le abilità di pianificazione

**MATERIALI:** cerchi, coni tappeti, ...sedie sgabelli, panche nastro, fischietto

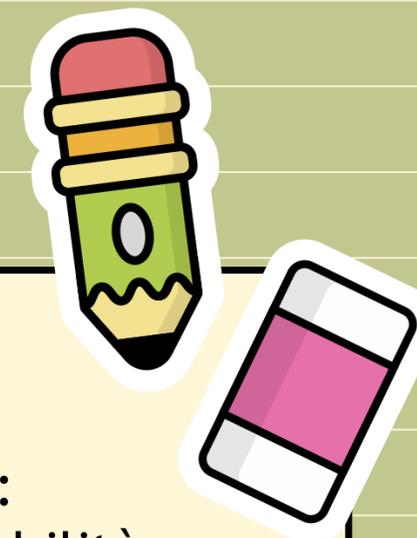
**ATTIVITÀ PREPARATORIE:** Camminare sedersi a diversi segnali

**AUTOVALUTAZIONE:** come ho giocato?

**RIFLESSIONE:** cosa ho provato, cosa ho imparato



# AREA PSICOMOTORIA



## **META DI APPRENDIMENTO:**

Sviluppare/potenziare le abilità di motricità fine, l'attenzione, l'autonomia

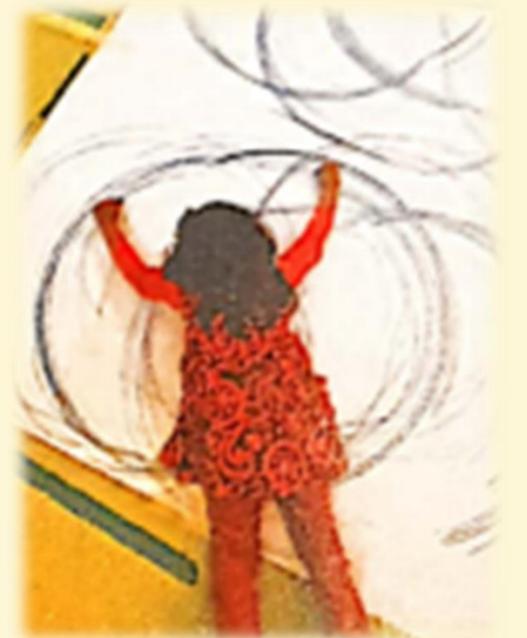
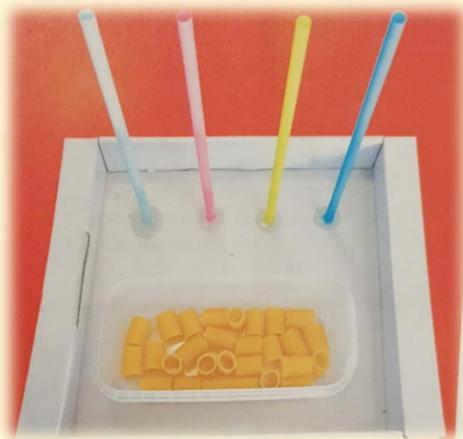
**MATERIALI:** Indumenti

**ATTIVITÀ:** Vestirsi e svestirsi e nelle varie stazioni, provate singolarmente poi combinata in circuito

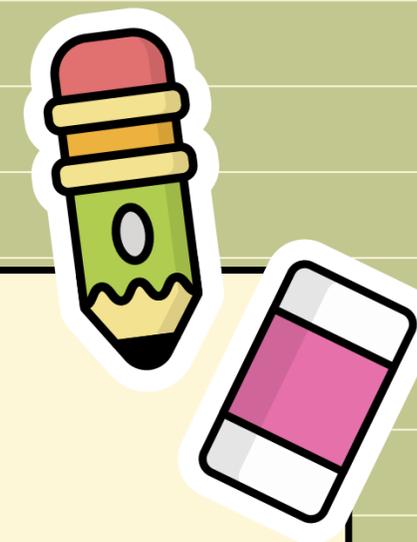
**AUTOVALUTAZIONE:** come ho giocato?

**RIFLESSIONE :** cosa ho provato, cosa ho imparato

# AREA PSICOMOTORIA



# AREA PSICOMOTORIA



## Giochiamo con le mani.....

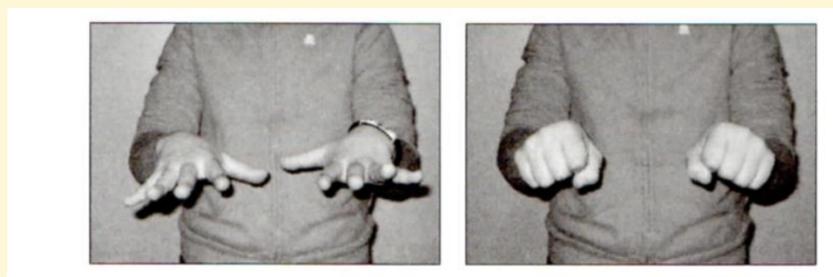
**OBIETTIVO:** Impostare una corretta postura e approccio alla scrittura e al foglio; impostare una corretta l'impugnatura della matita; migliorare il tratto grafico e il ritmo

**SPAZI E TEMPI:** spazio dove ci si può muovere; appendere fogli ;1 /2 tavoli; 45 minuti

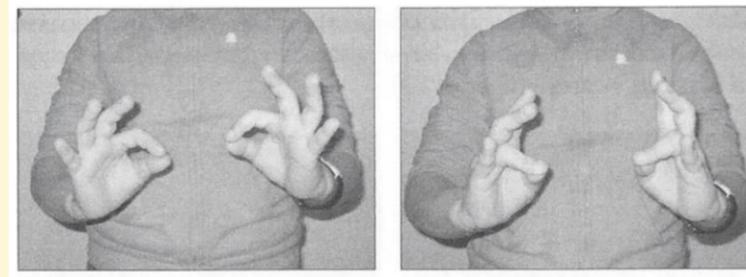
**COSA CI SERVE:** Fascicolo Mister Quadretto; Fogli A3; Pennarelli- matite triangolari

**GIOCO:** Ginnastica con le braccia...ginnastica con le mani sciogliere le braccia e le dita  
Filastrocca per impugnatura corretta: Bacini bacetti...

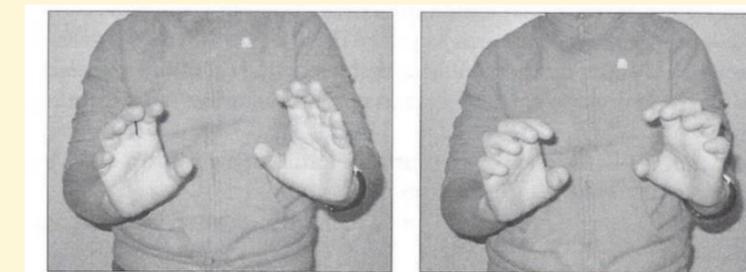
Conosco tutte le parti di Mister Quadretto .....e provo a disegnarlo



Sasso carta e forbice

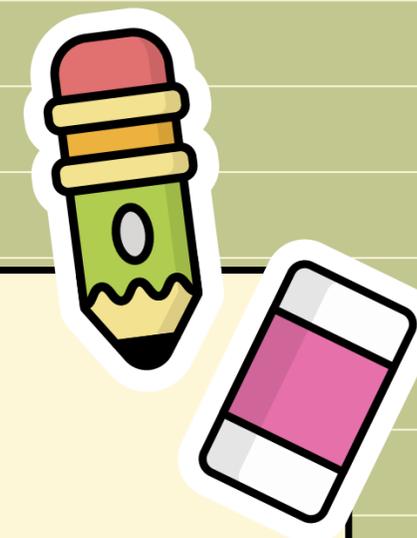


Uccellini lenti e veloci



I graffi del gatto

# AREA PSICOMOTORIA



Impugniamo bene la nostra Bacchetta Magica con una filastrocca

Pollice e indice bacini bacetti  
e il medio li tiene stretti,  
mignolo e anulare, si devono riposare,  
girella di qua, girella di là  
e la matita contenta sarà”



# AREA LINGUISTICA: proposte



## ABILITA' DI CONVERSAZIONE

Essere consapevoli di come si parla ai bambini, considerare quali tipi di domande ottengono le risposte più lunghe da parte dei bambini



### VELOCITÀ

**Giusta** (tutti i bambini capiscono)

**Leggermente veloce** (la maggior parte segue ma qualcuno no)

**Troppo veloce** (metà comprendono e metà no)

### LUNGHEZZA DELLE FRASI

**Giusta** (la metà delle mie frasi sono 2 parole in più rispetto alla lunghezza frasi bambino)

**Leggermente lunga** (molte mie frasi sono più lunghe di quelle dei bambini)

**Troppo lunghe** (molte mie frasi sono molto più lunghe di quelle dei bambini)

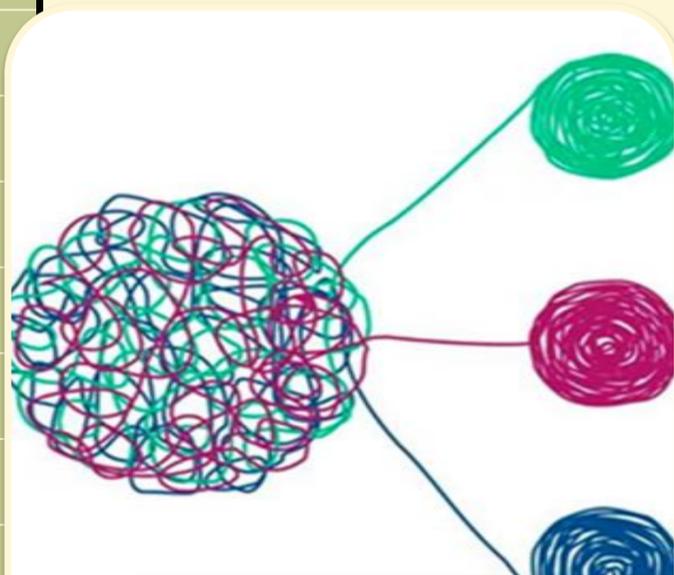
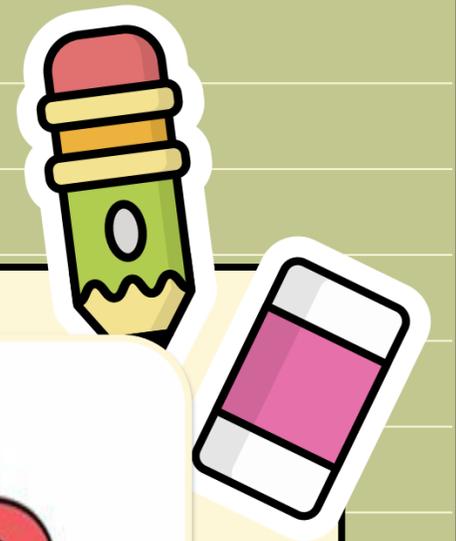
### DOMANDE

**Bilanciate** (aperte - si/no)

**Molte si/no**

**Principalmente si /no**

# AREA LINGUISTICA: proposte



## SEMPLIFICARE

Parola +1/+2  
Parole più semplici  
Frase SVO  
Ritmo più lento

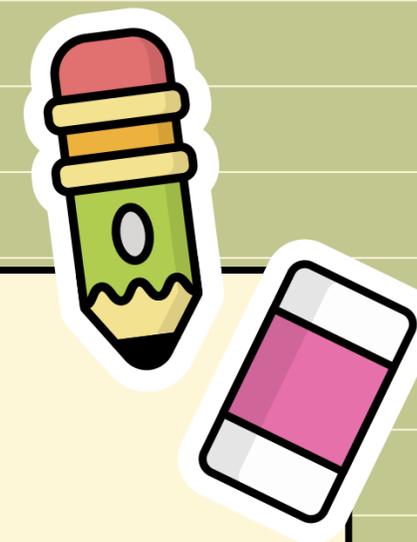
## SOTTOLINEARE PAROLE CHIAVE

Inventario parole usate dal bambino  
Identificare parole chiave non conosciute  
Introdurre parole chiave nuove  
Ripetere spesso

## FARE DOMANDE

Domande SI/NO  
Domande A SCELTA  
Domande SEMPLICI  
Domande Più DIFFICILI  
Domande APERTE e COMMENTI

# AREA LINGUISTICA: proposte



## COME ESAMINARE I LIBRI IN SEZIONE

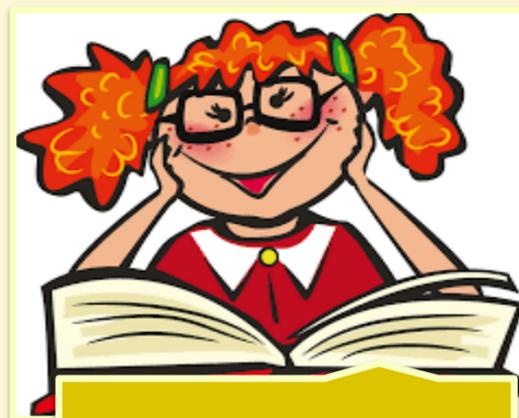
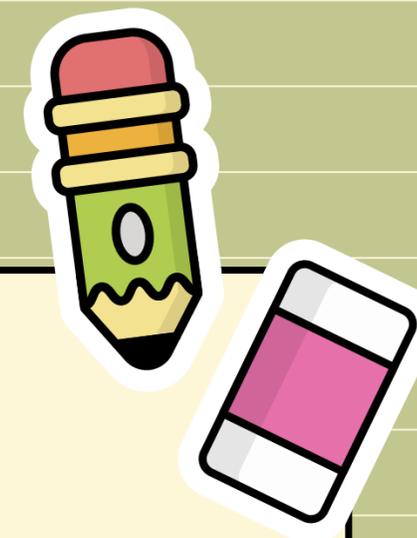
1. Quali libri sono stati letti in sezione nelle ultimo mese (indicarne 3)?

Libri esplicativi	Libri descrittivi	Libri con una storia
1. ....	1. ....	1. ....
2. ....	2. ....	2. ....
3. ....	3. ....	3. ....

2. Scegliere uno dei libri con una storia e analizzare la grammatica della storia: accanto ad ogni elemento grammaticale della storia scrivere una breve frase che descriva la parte corrisponde nel libro (individuare un libro con almeno 4 elementi)

Contesto	
Evento iniziale	
Risposta interna	
Pianificazione	
Tentativi	
Conseguenze	
Reazione	

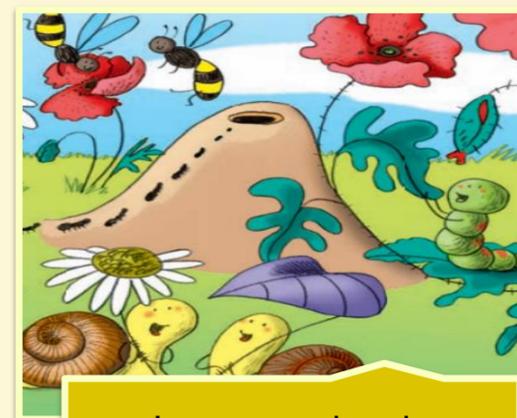
# AREA LINGUISTICA: strategie



Scegliere il libro giusto



Aumentare gradualmente i tempi



Leggere prima le immagini



Gesti –intonazione pause



Oggetti-pupazzi

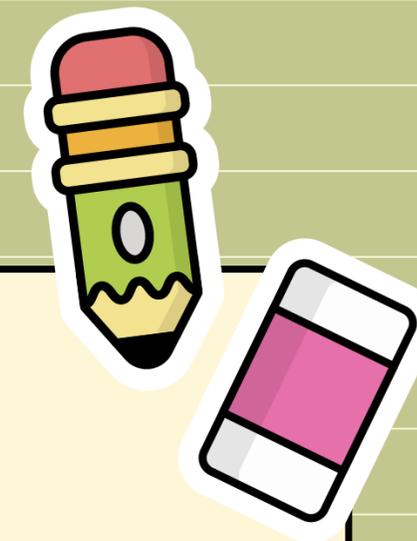


Fare domande



Spiegare nuove parole

# AREA LINGUISTICA: strategie



## Bilinguismo. Primo passo: osservare

Scegliere un libricino descrittivo, con finestrelle, e, in un lavoro a coppie (bambino bilingue e bambino monolingue della stessa età, indicare l'immagine sotto la finestrella e chiedere al bambino monolingue «*Cos'è questo?*». Lo si fa con più immagini poi si ripete la domanda al bambino bilingue e si annota:

- Se dice la parola corretta in italiano
- Se dice una parola diversa simile a quella corretta in italiano
- Se non risponde verificare se la dice nella lingua d'origine

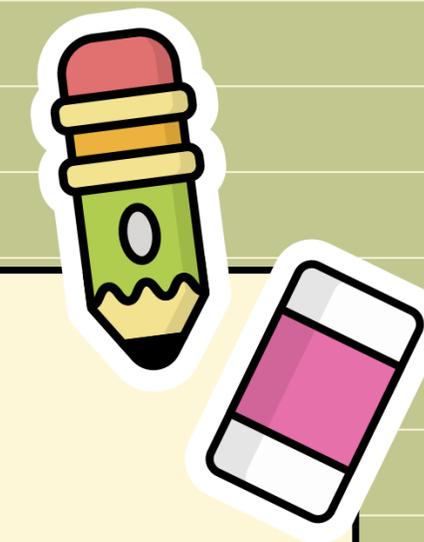
**E in generale verificare se tende a rispondere:**

- Usando singole parole
- Usando frasi brevi incomplete
- Facendo anche commenti e domande sulle immagini

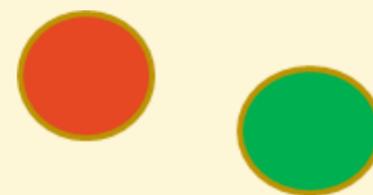
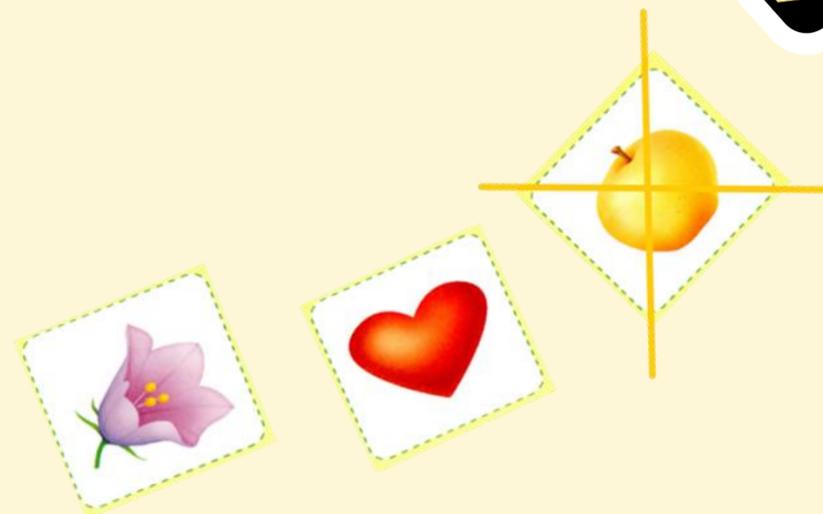
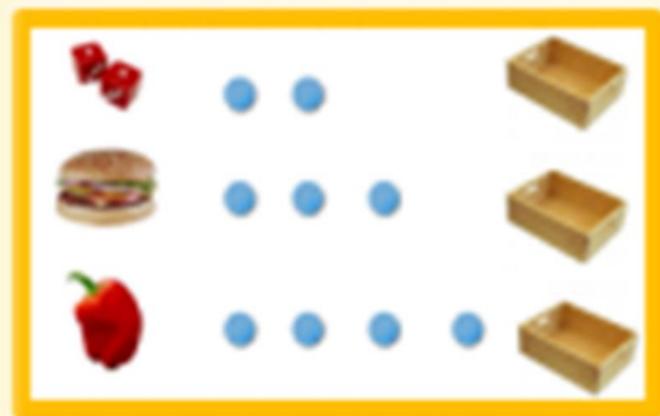


# AREA LINGUISTICA: strategie

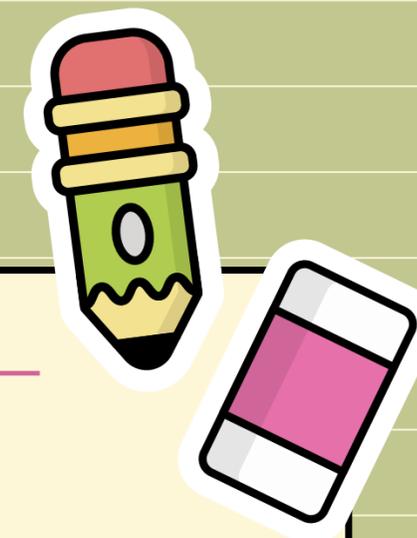
- Semplificare i messaggi verbali (attenzione la vocabolario)
- Favorire le interazioni con i pari
- Lettura interattiva
- Sollecitare narrazioni di brevi storie
- Valorizzare la cultura e la lingua d'origine



# AREA LINGUISTICA: proposte



# AREA INTELLIGENZA NUMERICA: proposte



## Il lessico del numero:

Memory dei numeri Carte con pallini (tipo dado e cartoncini con i numeri da abbinare) Far costruire la linea dei numeri fino al 5. Esercizi per favorire l'enumerazione in avanti e all'indietro fino al 10 Giochi come MONDO, REGINA REGINELLA

## La semantica del numero

Utilizzo dei materiali presenti in sezione per giocare con le quantità: uno, pochi, tanti; di più di meno, niente. Gioco con oggetti riferiti alle quantità: togliere e aggiungere con contenitori vuoti. Giochi con le carte, gioco con i lego torri a confronto, giochi dell'oca con azioni in caselle

## Processi Pre-sintattici:

Compiere seriazioni di oggetti e in un secondo momento di immagini: dal più grande al più piccolo e viceversa (oggetti dello stesso tipo fino a 5). Far seriare le carte (con i pallini di diversa quantità) in ordine crescente e decrescente ...denominandole anche ai numeri scritti)

## Conteggio:

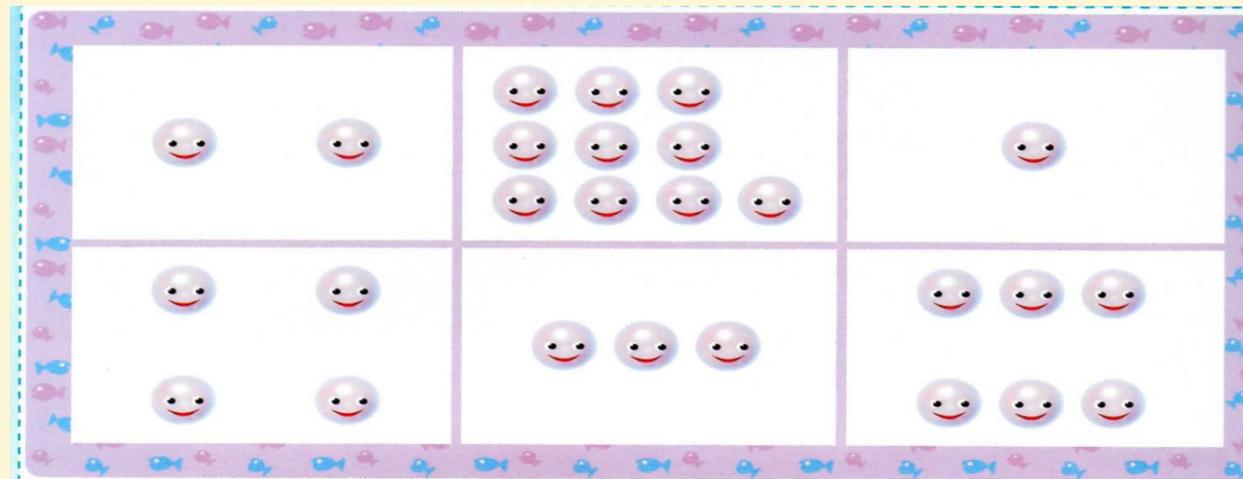
Usare carte da gioco senza numero entro il 5 e chiediamo ai bambini di mettere a fianco la quantità di oggetti indicata dalla carta

Osservare con attenzione quando il bambino conta se mantiene la corrispondenza numero-posizione

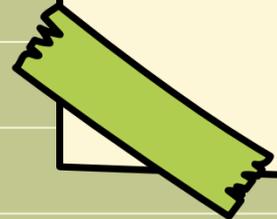
# AREA INTELLIGENZA NUMERICA: proposte



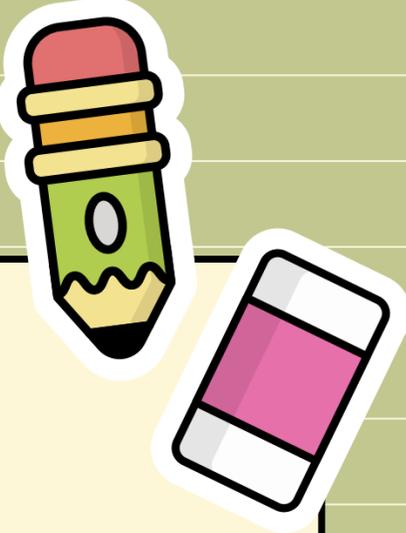
## La tombola delle perline



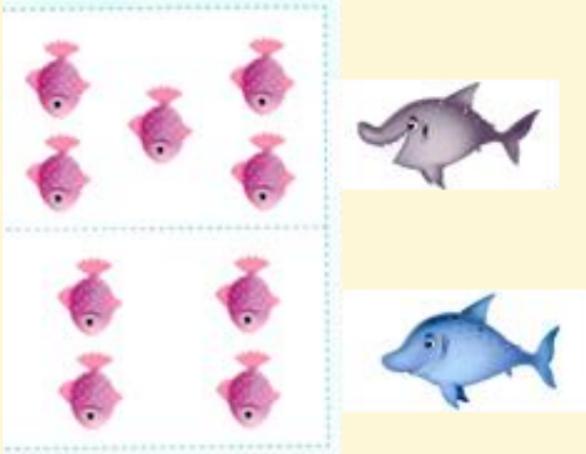
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b><u>6</u></b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b><u>9</u></b>	<b>10</b>



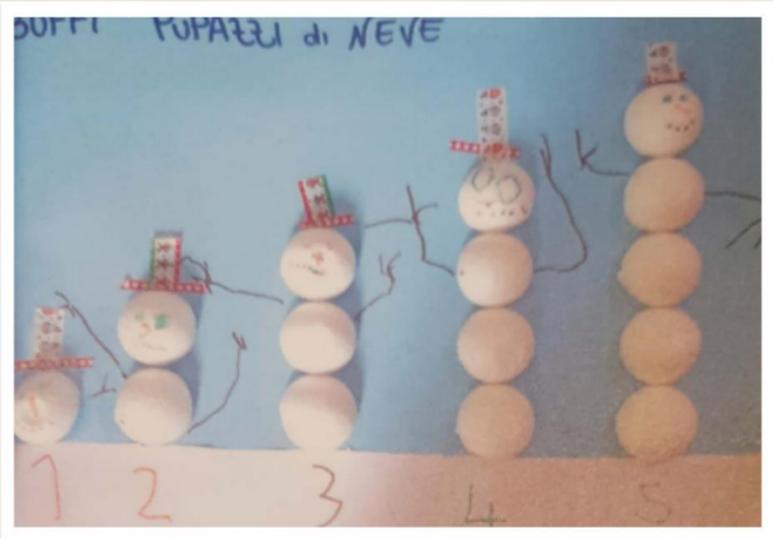
# AREA INTELLIGENZA NUMERICA: proposte

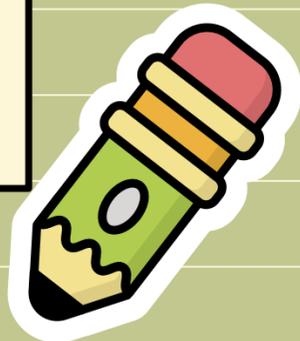
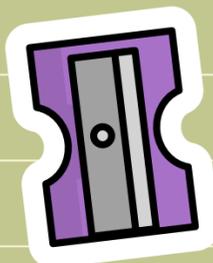
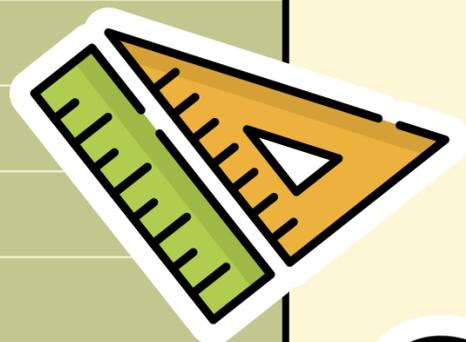
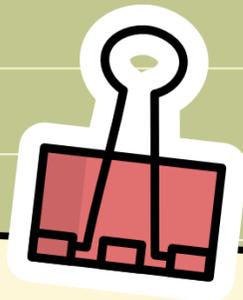


## Il conteggio



Di più...di meno





AREA ATTENTIVO-MENSICA

# Potenziare le Funzioni Esecutive



## 01 AMBIENTE

Strutturato, con un ridotto numero di fonti di distrazione, poche chiare semplici regole e con la possibilità di avere un contatto oculare con il bambino più in difficoltà nell'autoregolazione

## 02 INFORMAZIONI

Nessun vuoto informativo, esplicitare le inferenze, incoraggiare l'uso del gesto a supporto del linguaggio

## 03 TEMPI

Tempi di lavoro brevi, utilizzo di routine, piccole pause; analisi funzionale del comportamento; Chiara esposizione figurate di regole condivise; garantire prevedibilità: schema della giornata

## 04 MATERIALE

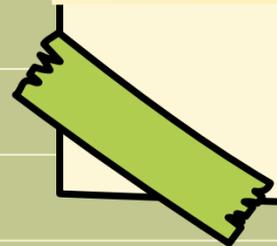
Allenare il bambino a organizzare il materiale necessario per l'attività del momento e riordinare prima dell'attività ispettando la ZSP successive. Strutturare la proposta ludica calibrando complessità e novità

## 06 STRATEGIE

Riformulare le domande in modo più semplice, accompagnarle da materiale visivo, tendere a disposizione tesserae con immagini, cartelloni

## 05 RINFORZI

Sociali, emotivi, o fisici, ravvicinati e frequenti, evitare punizioni che prevedano riduzione momenti ricreativi



# Attività di potenziamento delle FE



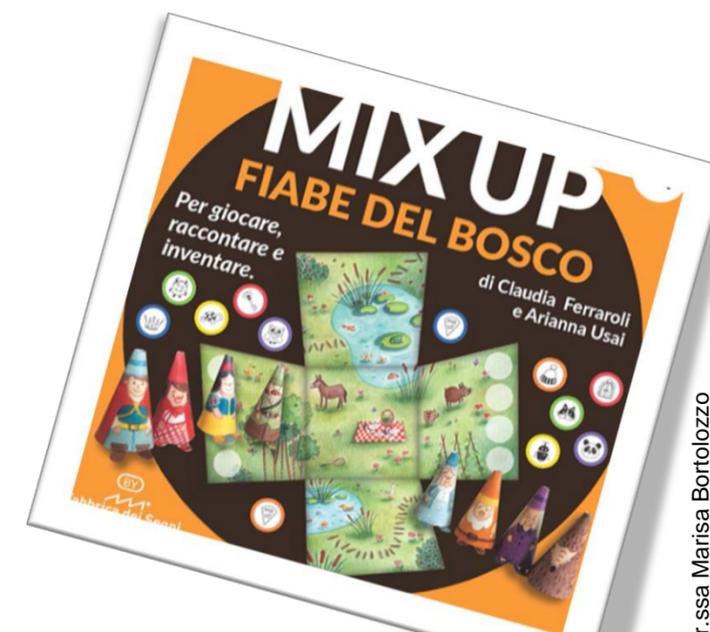
- 1 Incrementano la MLAV con Storie da costruire in gruppo, da drammatizzare
- 2 Filastrocche, canzoni con movimenti, staffette migliorano la capacità di inibizione, la MLAV e l'autoregolazione
- 3 Attività legate ad esperienze quotidiane che richiedono di programmare una sequenza di azioni
- 4 Giochi da tavolo
- 5 Gioco di immaginazione: coinvolgono e potenziano la memoria di lavoro

# Racconto di storie

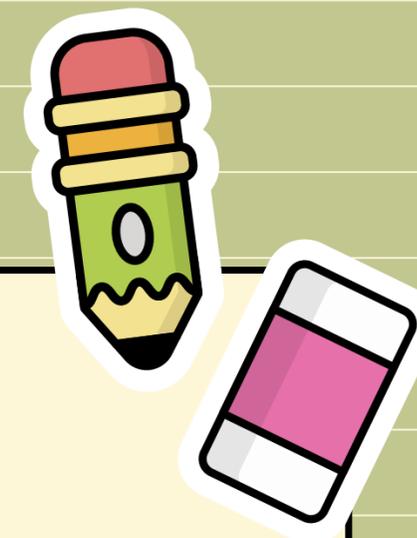
CIRCLE TIME  
STORIE INVENTATE  
STORIE MODIFICATE



In piccoli gruppi o individualmente, attraverso la modifica di una storia data (FLESSIBILITA' COGNITIVA), o l'invenzione di storie a partire da immagini divise per categorie (ambientazioni, personaggi, poteri, immagini, antagonisti...) il bambino deve manipolare più informazioni e tenerle in mente e questo comporta un esercizio importante per lo sviluppo della MLAV: processi di ANALISI (estrazione informazioni) e di SINTESI (ricombinazione di informazioni) e la PIANIFICAZIONE



# Potenziare le Funzioni Esecutive



## Attività per potenziare la memoria di lavoro

«La batti-storia»

Livello di difficoltà



**Descrizione attività.** In questa attività, ai bambini viene richiesto un doppio compito. Dopo aver disposto i bambini in cerchio, leggiamo il racconto proposto nella prossima pagina (la cui lunghezza deve essere tarata sulle abilità del gruppo), chiedendo ai bambini di battere le mani quando viene nominato un animale e di battere i piedi quando viene nominato un colore.

Come  
presentarla  
ai bambini?

«Oggi vi leggerò una storia ricca di animali e di colori. Quando sentite il nome di un animale dovete battere le mani, quando sentite il nome di un colore dovete battere i piedi. Facciamo una prova: se dico "pecora" che cosa fate? Bene, battete le mani... Se dico "viola", cosa fate? Benissimo, battete i piedi. Proviamo ancora un po' [aspettiamo che i bambini eseguano i compiti corrispondenti] NERO, COCCODRILLO, UCCELLO, ROSSO, VERDE. Perfetto, adesso che abbiamo memorizzato il compito, iniziamo!»

## Attività per potenziare l'inibizione

«Rispondi sbagliato»

Livello di difficoltà



**Descrizione attività.** Quest'attività prevede l'utilizzo delle liste di domande riportate nelle prossime pagine. I bambini vengono disposti seduti a formare un cerchio. Noi ci posizioniamo al centro e spieghiamo agli alunni che stanno per partecipare a un quiz dove vince chi sbaglia più domande! Dovranno quindi ascoltare la domanda, inibire la risposta corretta e fornire quella errata.

Come  
presentarla  
ai bambini?

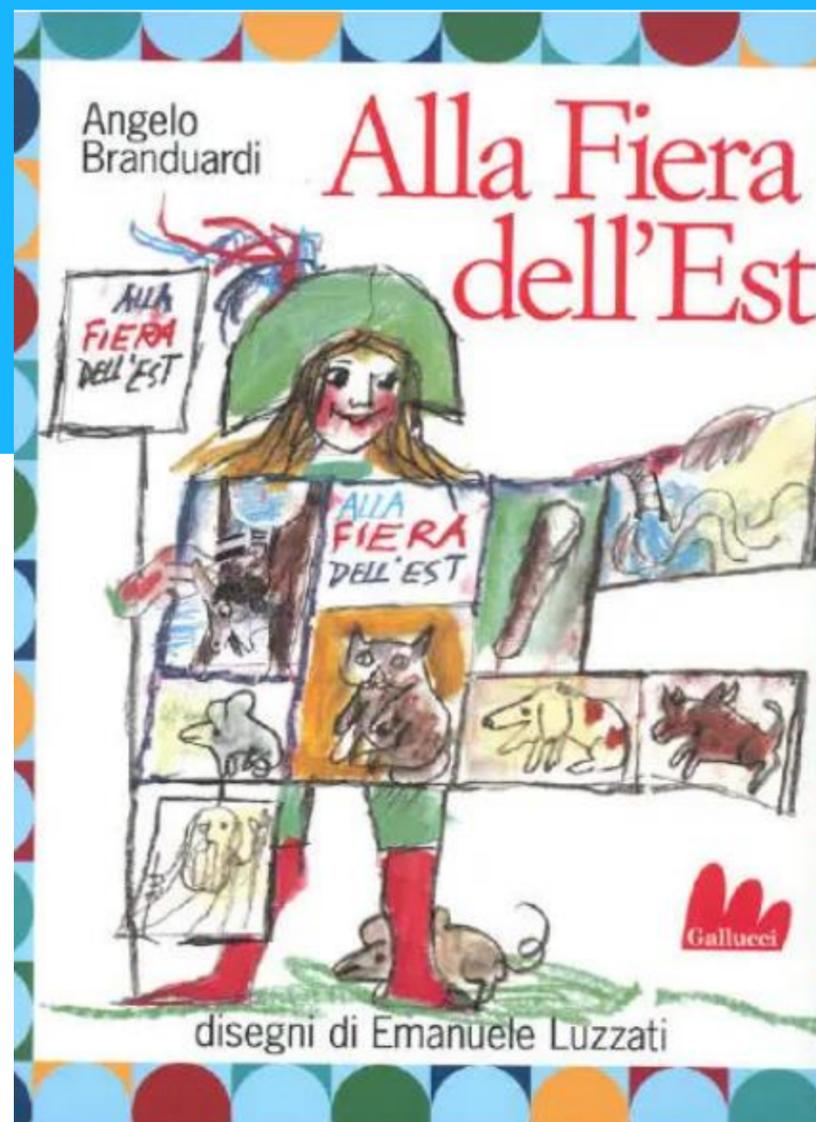
«Oggi faremo un gioco un po' strano: vi farò delle domande alle quali rispondere in maniera sbagliata e chi sbaglia più domande... vince!»

1. La foglia è di colore verde o blu?
2. Le patatine sono dolci o salate?
3. Il gatto miagola o abbaia?
4. Il latte si beve o si mangia?

# Canzoni, filastrocche con movimento

ALLA FIERA DELL'EST  
STAFFETTE  
TACCO PUNTA

Le canzoni e le filastrocche oltre ad esercitare la memoria di verbale e di lavoro, consentono anche di allenare l'autoregolazione, a coordinare ritmo e linguaggio, allenare la attenzione, la pianificazione movimenti complessi



# Attività quotidiane

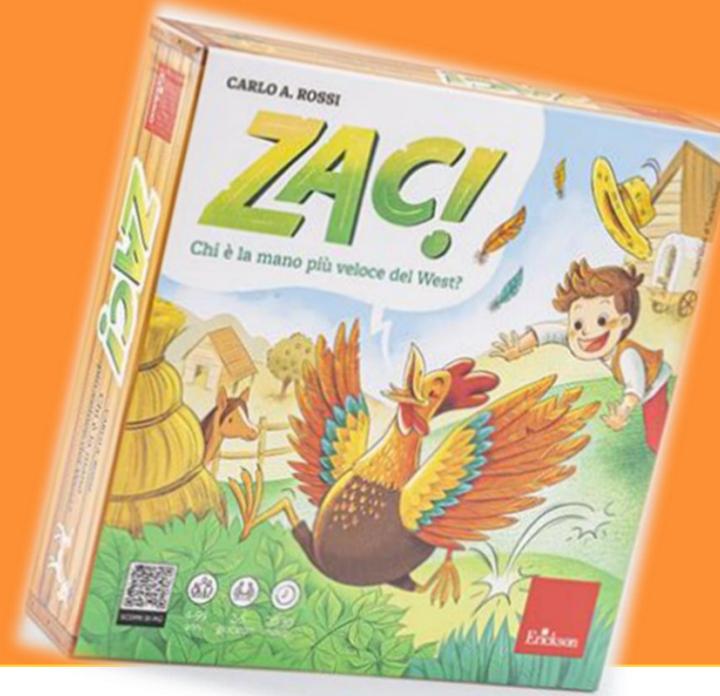
CUCINARE  
FARE LA SPESA  
COSTRUIRE

Si deve partire da situazioni, script, di azioni quotidiane con il supporto di materiale concreto, ripassando verbalmente tutte le fasi della diversa sequenza di azioni

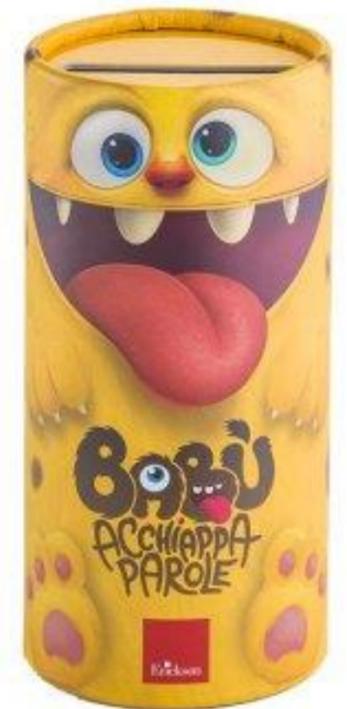


# Giochi da tavolo

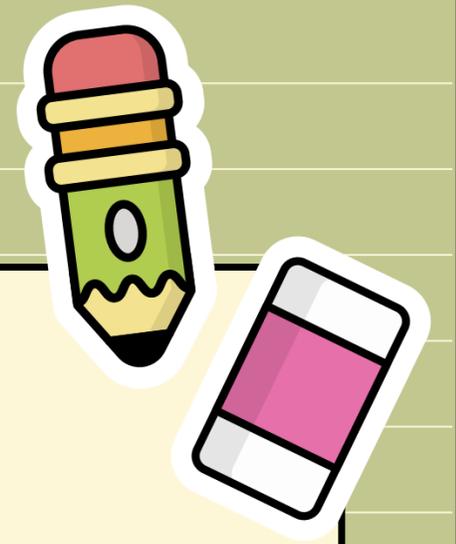
MEMORY  
INDOVINA CHI  
UNO



Giochi che sollecitano l'inibizione comportamentale, l'attenzione selettiva, la flessibilità cognitiva



# Potenziare le Funzioni Esecutive



## Attività per potenziare lo shifting

«Nomi e versi»

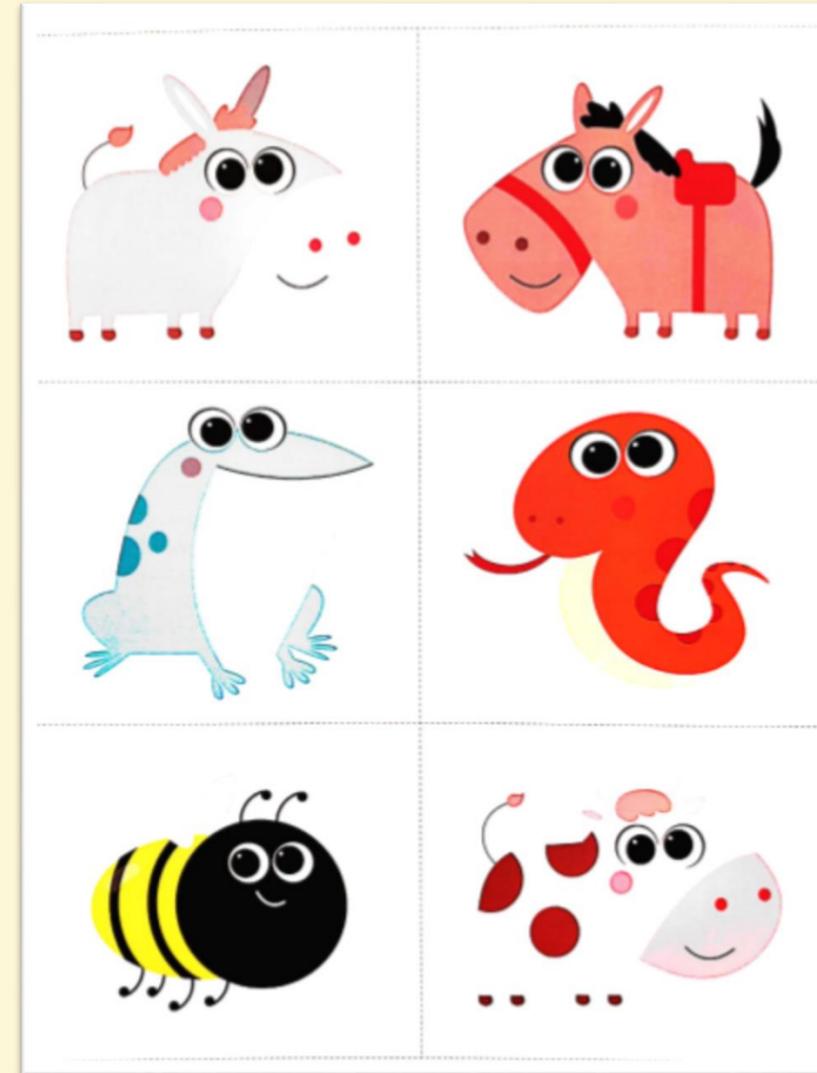
Livello di difficoltà



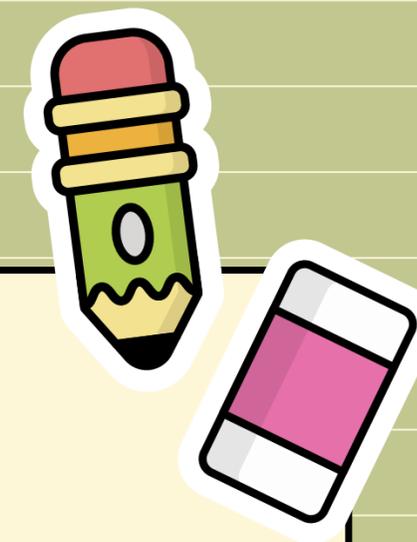
**Descrizione attività.** Quest'attività prevede l'utilizzo del mazzo di carte «Nomi e versi» proposto in Allegato. Mostriamo ai bambini una carta per volta. Se la carta che compare è un oggetto, i bambini dovranno denominarlo; se invece la carta rappresenta un animale, i bambini dovranno imitarne il verso.

Come presentarla ai bambini?

«Bambini, adesso vi farò vedere delle carte: quando vedete un oggetto, dovrete dirmi come si chiama, ma quando comparirà un animale dovrete dirmi che verso fa!»



# Potenziare le Funzioni Esecutive



## Felice , Arrabbiato o triste

**Livello di difficoltà**  
★★★

**Descrizione attività.** Ci posizioniamo davanti ai bambini, mostrando loro le carte delle emozioni (si vedano i materiali in Allegato). Quando compare la carta «felice» i bambini devono battere le mani, quando compare la faccia «arrabbiato» devono battere i piedi, quando compare quella «triste» devono coprire gli occhi con le mani.

**Come presentarla ai bambini?**

«Bambini, ora dovrete osservare bene le carte che vi mostrerò. Sono raffigurate 3 faccine, una felice, una arrabbiata e una triste. A ogni faccina sarà associato un movimento che voi tutti insieme dovrete fare. Proviamo insieme: quando mostro la carta "felice", tutti insieme dovete battere le mani, se compare la carta "arrabbiato" dovete battere i piedi, se invece compare quella "triste" dovete coprirvi gli occhi con le mani. Tutto chiaro? Si parte!»



# Superpoteri della Mindfulness



Lasciati guidare  
dal soffio del vento  
tra le fronde  
dell'albero saggio

Franco Barbara ,2020 Gribaudo

Dr.ssa Marisa Bortolozzo

# Mindfulness



1

**ATTENZIONE  
CONCRETA –  
CONTATTO CON  
LA NATURA**

Assaporiamo la  
natura



2

**CONSAPEVOLEZZA  
DEL CORPO –  
RESPIRO**

Respiro  
consapevole dei  
5 sensi



3

**CONSAPEVOLEZZA  
DEL MOVIMENTO-  
CORPO IN AZIONE**

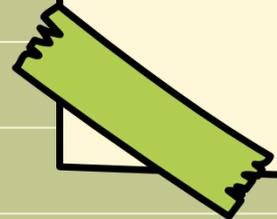
Camminata  
consapevole



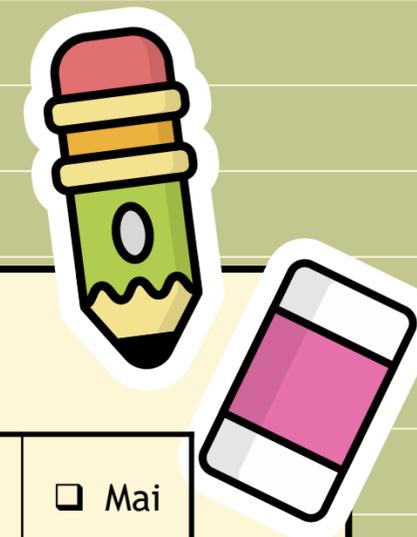
4

**CONSAPEVOLEZZA  
DEL PENSIERO E  
DELLE EMOZIONI**

Bolle di sapone



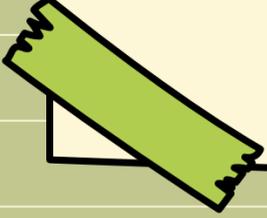
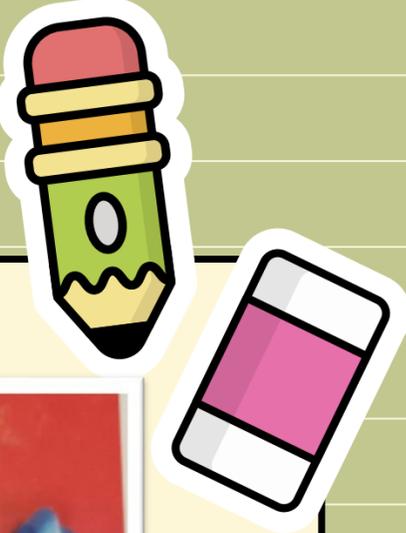
# AREA RELAZIONALE



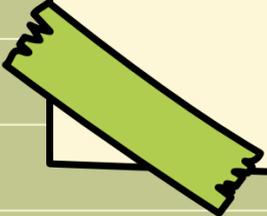
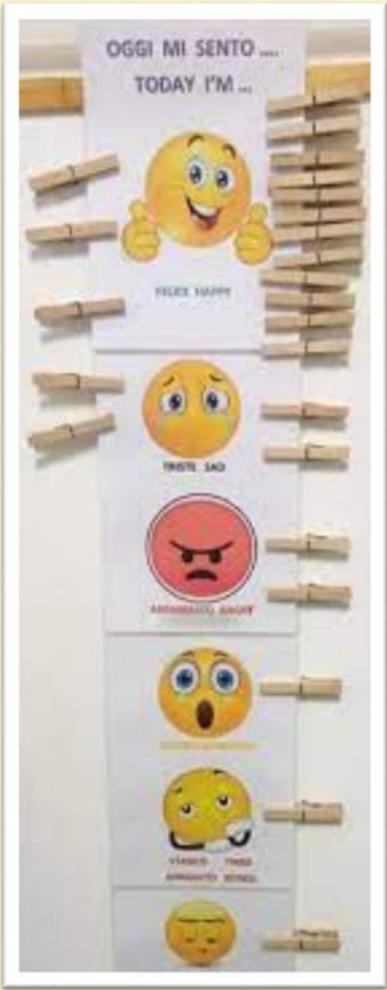
## Osservare le interazioni

<b>Con chi interagisce</b>	Adulto	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
	Coetanei	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
<b>Come risponde ai pari</b>	Quando i compagni chiedono un oggetto risponde e interagisce	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
	Quando i compagni gli fanno una domanda risponde e interagisce	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
	Quando i compagni lo invitano a giocare, si unisce a loro e partecipa	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
<b>Come prende l'iniziativa con i pari</b>	Il bambino gioca silenziosamente accanto ai compagni senza chiedere di partecipare	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
	Il bambino inizia a giocare con i giocattoli dei compagni senza chiedere	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
	Il bambino inizia l'interazione chiedendo ai compagni un oggetto	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai
	Il bambino inizia l'interazione ponendo una domanda a un compagno	<input type="checkbox"/> Sempre	<input type="checkbox"/> Qualche volta	<input type="checkbox"/> Mai

# AREA RELAZIONALE



# AREA RELAZIONALE



# Gioco



Caratteristiche dell'attività ludica	Abilità richieste al bambino
Il gioco è un'attività intrinsecamente motivata, ma al contempo impegnativa.	<i>Possiamo osservare la capacità di <b>persistenza</b> del bambino, anche in assenza di rinforzatori estrinseci e in presenza di eventuali difficoltà o momenti di stanchezza.</i>
Il gioco prevede sempre delle regole, formali ma anche informali e contrattate tra i giocatori.	<i>Possiamo osservare il livello di <b>autoregolazione</b> del bambino, ossia la sua capacità di modulare e gestire il proprio comportamento in base alle regole del gioco e alle richieste di contrattazione delle stesse.</i>
Il gioco viene spesso praticato da bambini di età e livelli di abilità differenti, senza la continua supervisione dell'adulto.	<i>Possiamo osservare le <b>abilità sociali</b> del bambino e soprattutto la sua capacità di interagire con compagni con livelli di abilità e stili relazionali differenti.</i>
Il gioco si presenta spesso come un'attività globale, chiamando in causa abilità cognitive, motorie, linguistiche, ecc.	<i>Possiamo osservare la capacità di <b>integrazione</b> mostrata dal bambino tra i vari repertori di abilità, nonché la presenza di traiettorie di sviluppo armoniche o disarmoniche tra i vari ambiti di funzionamento.</i>

Daniele Fedeli, 2012



# GIOCO COGNITIVO

## Fasi del gioco COGNITIVO

**GIOCO ESPLORATIVO:**  
12 MESI

È accompagnato dallo sviluppo delle capacità motorie e della coordinazione oculomotoria, passa attraverso il "mettere in bocca" per passare poi ad una manipolazione più diretta ad 8-12 mesi. La comunicazione è veicolata da gesti, espressioni del viso, vocalizzazioni

**GIOCO FUNZIONALE:**  
12 -24 mesi

Il **gioco funzionale con gli oggetti** può emergere verso gli 8 mesi e continua per tutto il 2° anno. E' un'esplorazione del giocattolo completa e parte con un oggetto-un'azione, ripetitivo. Evolve verso i 12-18 mesi in una combinazione di due azioni con lo stesso oggetto o a due oggetti con la stessa azione e tra i 18-24 a sequenze multi oggetto. Alla comparsa del gioco simbolico funzionale emerge la produzione di parole e poi di frasi.

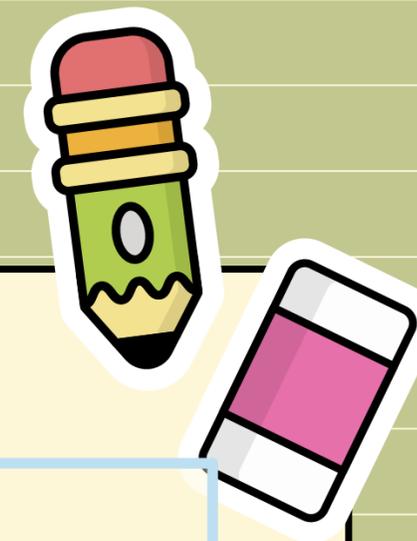
**GIOCO DEL FAR FINTA:**  
2-3 anni

Il **gioco di finzione** emerge verso i 24 mesi ed è indicativo della capacità del bambino di usare oggetti e azioni in sequenze più lunghe e creative. Verso i 3 anni si sviluppa il **gioco costruttivo** e diviene più creativo nel gioco, rivive nel gioco storie sequenze che vede anche nei libri descrittivi

**GIOCO COSTRUTTIVO e  
CON REGOLE:** 3-5 anni

Aumentano i giochi con **costruzioni** che integra il gioco simbolico e incoraggia i bambini ad usare la creatività e il **problem solving e giochi con le regole**, dove sperimentano i turni, a concentrarsi sul risultato, prima con l'adulto e poi con i coetanei

# Strategie Gioco Cognitivo



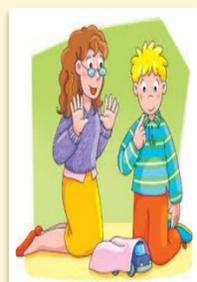
Strutturare l'ambiente di gioco



Osservazione modalità di gioco



Gioco parallelo



Modellamento per ampliare sequenze di gioco



Commentare il gioco



Suggerimenti verbali



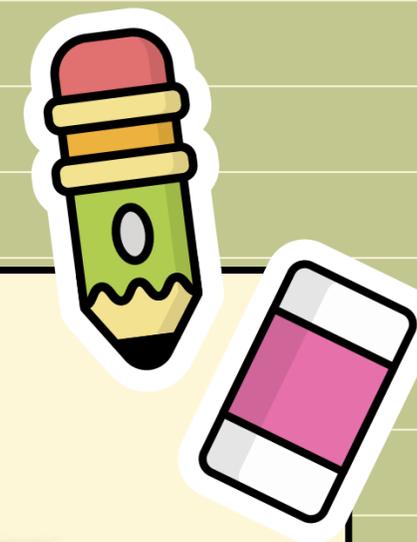
Estenderei turni di gioco (almeno 5) con un coetaneo



Rinforzi visivi

Daniele Fedeli, 2012

# Strategie Gioco Cognitivo



- Nel gioco simbolico il bambino imita ciò che avviene nella realtà «facendo finta di», finge che un oggetto sia un'altra cosa, finge di essere qualcun altro o immagina situazioni. E un gioco con una forte valenza cognitiva, emotiva e sociale ed è importante promuoverlo creando contesti educativi con materiali adatti

Gioco: A CENA CON LA PIZZA

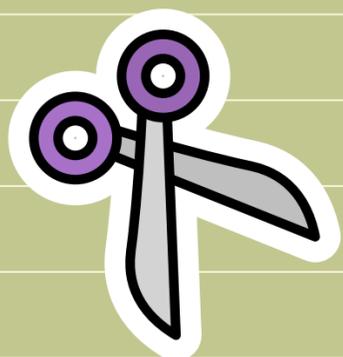
Obiettivo: IMITARE AZIONI

Materiali: (stoviglie, cibo)

**FASI :**

- Predisporre il materiale di gioco e porsi visi a vis con il bambino
- Mostrare le azioni passo passo
- Sollecitare il bambino ad imitare ciò che fa l'insegnante
- Rinforzarlo
- Descrivere le azioni





# GIOCO SOCIALE

## Fasi del gioco sociale

**GIOCO DEGLI SPETTATORI**  
sotto i 3 anni

Il bambino gioca da solo e ogni tanto osserva i compagni che fanno i loro giochi

**GIOCO PARALLELO**  
2-3 anni

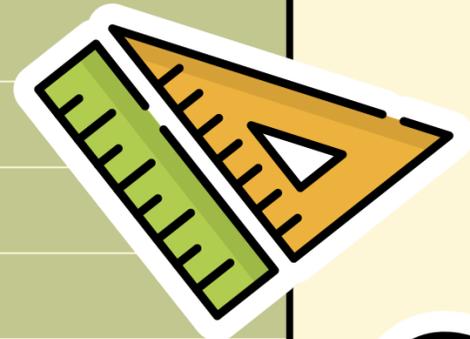
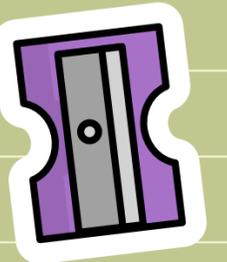
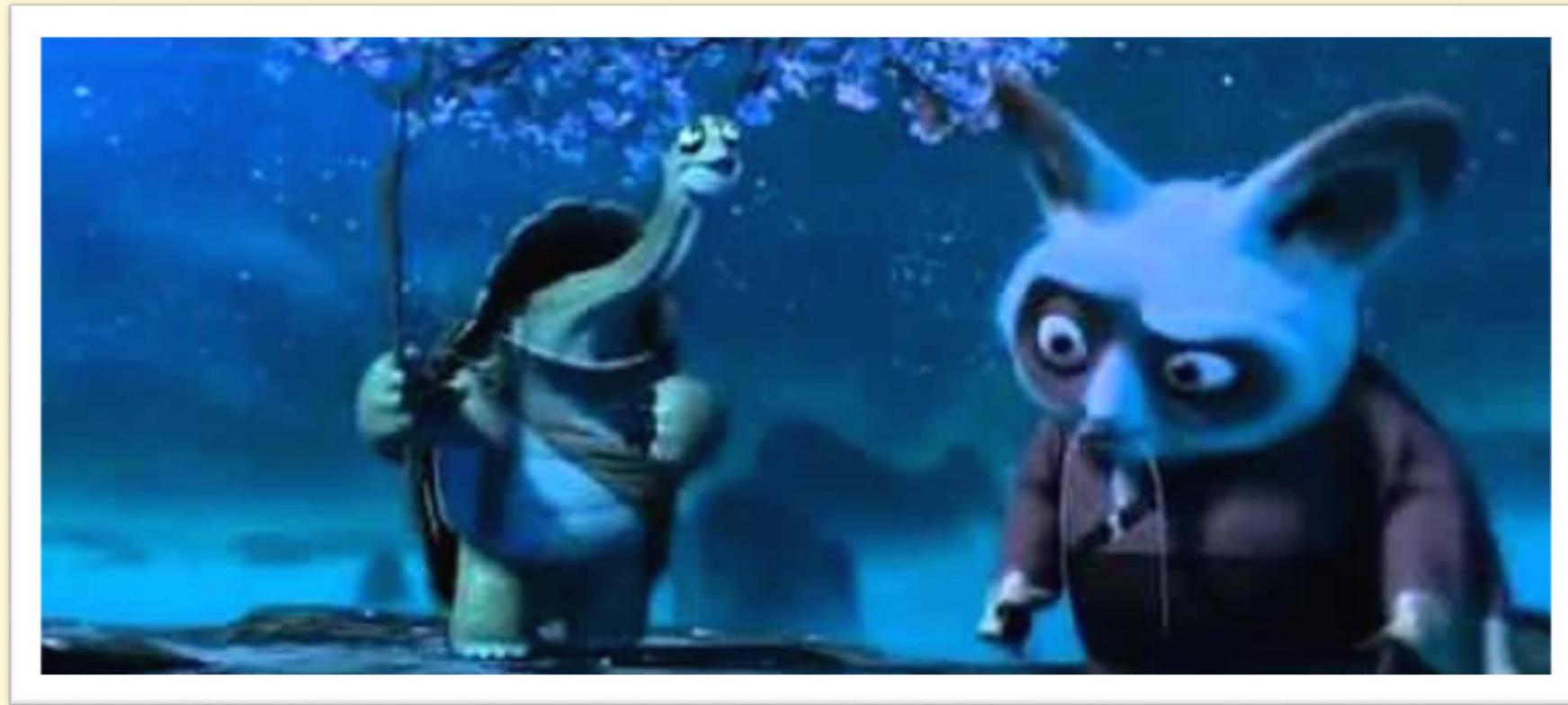
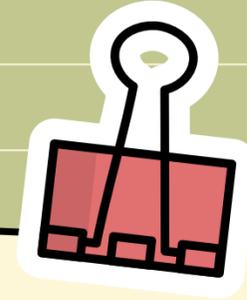
Il bambino svolge la stessa singola attività dei compagni (es. costruire qualcosa) ma accanto ai coetanei, non vi è ancora il gioco di gruppo; non vi è interazione, le due attività di gioco sono

**GIOCO PARALLELO:**  
dai 3 anni

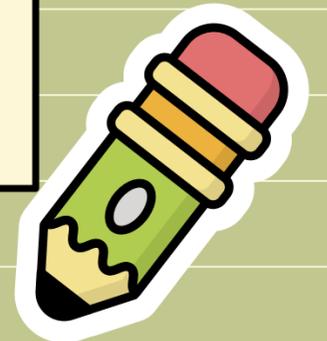
I bambini sono uno accanto all'altro giocano e interagiscono insieme: è prioritario più il gioco con il coetaneo che il giocattolo. L'interazione può esprimersi in uno scambio di giocattoli, parlando dei loro giocattoli, costruendo qualcosa a turni, muovendo animali...

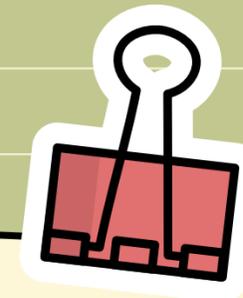
**GIOCO COOPERATIVO:**  
4-5 anni

In questo tipo di gioco i bambini cominciano a definire le regole, perchè il gioco è più complesso implica un'organizzazione, una distribuzione di ruoli (se è un *gioco fantasia, sociodrammatico*), la risoluzione di problemi, la creazione di più sequenze e scenari (*facciamo che....siamo dei supereroi, ...delle prinipresse, ...*) ma anche la comprensione di regole

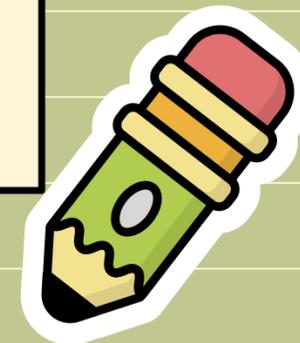
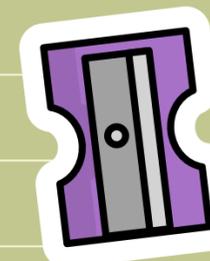
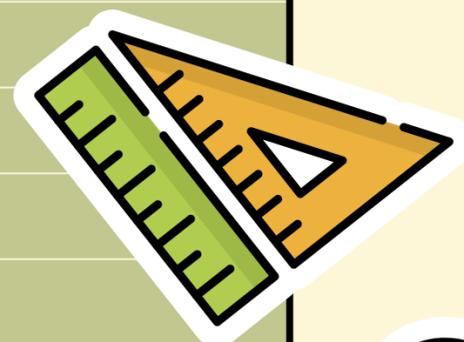


Credere ....





- Alesi M., Galssi C., Pepi A., 2016, PMA Programma motorio Arricchito, Ed Junior
- Bortolotti, E., Porcelli L. M., Zanon F., 2010, Parlare per gioco, parlare per apprendere. Carrocci Faber Editore
- Caponi B, e Clama L., Re A.M., Cornoldi C., 2008, Sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione - Volume 1 Giochi e attività sul controllo attentivo, Erickson
- Chiocca E. Mercanti et al, 2019, Come fare inclusione. Guida teorico-pratica per docenti di sostegno e di sezione, Raffaello Ed.
- Centra R., 2018, BES e DSA nella scuola dell'infanzia, GIUNTI EDU Editore
- Cisotto L. e Gruppo RDL, 2009, Prime competenze di letto scrittura, Ed Erickson.
- Fedeli D., 2012, Il disturbo da deficit d'attenzione e iperattività, Carrocci Faber Editore
- Franco B., 2020, Il super potere della mindfulness. Coltivare la calma e l'attenzione per affrontare rabbia, ansia e iperattività
- Girolametto L., Marotta I., Onofrio D., 2019, Crescere parlando nella scuola d'Infanzia. Strategie per la promozione della comunicazione e del linguaggio, Ed. Erickson
- Marotta L., Mariani E., Pieretti M (a cura di), 2017, Funzioni Esecutive nei disturbi di linguaggio, Erickson Editore
- Milano C., Sepe C., Marotta M.V. Mastroprimanio E. 2002, Allenare le Funzioni esecutive nella scuola dell'Infanzia, Erickson Editore
- Merletti, A., Corsi P., 2015, Disturbi del linguaggio e intervento psicomotorio, Ed Erickson
- Pinton A., Lena L., 2015, Fondamenti del trattamento logopedico in età evolutiva, Carrocci Faber Editore
- Stella G. (a cura di), 2013 Pappagallo Lallo, Giunti Edu
- Stella G. (a cura di), 2014 Delfino Otto, Giunti Edu
- Venera A.M., 2014, Le avventure di Pesce Palla. *Sviluppare i prerequisiti linguistici*, Ed Erickson.
- Venera A.M., 2014, Il castello di Rana Morgana. *Sviluppare le abilità di memoria*, Ed Erickson.
- Usai M.C., Traverso L., Viterbori P., 2016, Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola, Franco Angeli



## BIBLIOGRAFIA