



Incontri per genitori di bambini dai 0 ai 6 anni

# **MAMMA, PAPÀ, GIOCHIAMO INSIEME?**

## **XIV° incontro**

**Martedì 17 maggio 2016**  
**17.00-19.00**

**Dott.ssa Alessia Allocco, Dott.ssa Alice Gullino, Cooperativa Insieme a Voi (Busca)**

## IL GIOCO E L'APPRENDIMENTO

- inizia a comprendere il funzionamento degli oggetti
- apprende ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità
- apprende a pensare in termini astratti
- diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore
- impara a risolvere problemi e a tollerare la frustrazione
- stabilisce una relazione ed una comunicazione con gli adulti

# Tanti tipi di gioco

**Giochi di manipolazione  
e travasi**

**Giochi di  
motricità**

**Giochi per il  
linguaggio**

**Giochi di  
drammatizzazione**

**Giochi  
sensoriali**

**Giochi per lo  
sviluppo e  
l'autonomia**

**Giochi  
esplorativi**

**Giochi  
musicali**

**Giochi  
simbolici  
e di ruolo**

**Il gioco da 0 a 12 mesi...**

**Scambio e comunicazione...**

**Scoperta...**

**Sensi...**

**Movimento...**

**Esplorazione...**

## Il gioco da 12 a 24mesi...

Il gioco senso-motorio è accompagnato da **un vissuto emozionale molto intenso**:  
scoperta **dei limiti e delle possibilità**

Il bambino diventa un **piccolo esploratore**  
ed un **curioso sperimentatore**

Fa capolino il gioco simbolico condiviso: **“fare come se...”**

Il gioco da 24 a 36 mesi...

## **Il gioco senso-motorio: il movimento**

gioco simbolico

gioco di ruolo

Manipolazione e gioco  
di rappresentazione

## IL GIOCO SIMBOLICO

Il “facciamo finta di...” in cui spazi, relazioni, personaggi, vicende immaginarie prendono vita tramite il corpo, l’azione, la parola.

È essenziale nello sviluppo emotivo del bambino e attraverso esso:

- continua e si consolida l’acquisizione dell’identità non più nella dimensione corporea (gioco sensomotorio), ma in quella psichica;
- si consolida l’identità di genere, maschile e femminile.

Il gioco da 3 a 5 anni...

**Gioco in piccoli gruppi**

**Gioco di finzione**

**Padronanza nei movimenti**

**Attività manuali**

**Gioco**

**di**

**costruzione**



## **GIOCO SIMBOLICO E COMPETENZE NARRATIVE**

In entrambi i casi viene sospeso il rapporto diretto con il mondo per privilegiare quello con i suoi sostituti simbolici e quindi con il mondo dei significati.

# I media digitali

(smartphone, tablet, pc, console)

I bambini li usano principalmente per la loro valenza ricreativa

L'uso ludico e creativo del computer è arrivato dopo o a lato rispetto all'uso iniziale fatto dagli «immigrati DIGITALI»

## ... *Cosa fare?*

- Navigare con loro il più possibile e dargli indicazioni e consigli
- Valutare insieme a loro la giocabilità, le caratteristiche e i contenuti dei videogiochi su console o smartphone
- Regole precise e un clima di fiducia che permetta di conoscere quello che i bambini stanno facendo su internet
- Condividere gli strumenti digitali con loro utilizzandoli insieme fin da quando sono molto piccoli
- Rendere la discussione sulla vita online dei figli una parte del lessico familiare
- Stare di più con i figli, con e senza tecnologie, imparare a guardarli e conoscere meglio le loro diversità
- Parental control dell'antivirus e applicazioni per filtrare i contenuti inappropriati
- Avvicinare i bambini alle «meraviglie di internet» per l'apprendimento
- L'esempio è la migliore educazione