

Il potere terapeutico del gioco:
neuroscienze, valutazione e intervento

Roma 24 e 25 ottobre 2026
Villa Eur Parco dei Pini P.le Champagnat

DOCENTI

Dott.ssa Floriana Boffo
Dott. Matteo Corbi
Dott.ssa Francesca Magostini

La Dottoressa **Floriana Boffo** si è laureata con lode in Terapia della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva presso l'Università La Sapienza di Roma nel 2007 e ha proseguito la sua formazione tramite Master (Disturbi Specifici dell'Apprendimento Scolastico) e corsi d'aggiornamento (tra cui formazione FERE, Metodo Feuerstein, tecnico ABA). Ha lavorato presso centri privati e convenzionati, attualmente si occupa di valutazione, riabilitazione e supervisione nell'ambito dei Disturbi del Neurosviluppo privatamente. E' formatrice e divulgatrice scientifica con esperienza nella conduzione di laboratori interattivi per studenti universitari, corsi ecm per professionisti, corsi online per genitori.

Dott. **Matteo Corbi**, TNPEE ed Osteopata D.O. ed Osteopata pediatrico

Specializzato da 16 anni nel trattamento neurocognitivo e disturbi neuromotori. Lavora presso diversi studi privati e presso un centro di riabilitazione convenzionato, svolgendo inoltre attività di tutoraggio clinico per i tirocinanti dell'università La Sapienza, Tor Vergata e la Cattolica. Formatore dal 2019, si occupa di divulgazione neuroscientifica secondo il progetto sensoLAB. Specializzato nel bambino in età precoce ha molteplici competenze ed ha svolto negli anni vari corsi di aggiornamento e di specializzazione sul neuromotorio e sul potenziamento cognitivo. Attualmente ricopre il ruolo di TNPEE e di Osteopata pediatrico integrando le due competenze e svolgendo attività di docenza presso istituti di Osteopatia Pediatrica integrando i due approcci e fornendo un modello di lavoro duplice e complementare nella neuroriabilitazione.

Dott.ssa **Magostini Francesca**

La dott.ssa Francesca Magostini, Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva si occupa di terapia neuropsicomotoria, ricerca e formazione nell'ambito dei disturbi del neurosviluppo dell'età evolutiva. È attualmente vice-presidente AIDEE. Ha conseguito il Master di I livello in Disturbi specifici dell'apprendimento e scambio educativo e numerose specializzazioni attraverso la partecipazione a diversi corsi e convegni specializzandosi in Metodo Feuerstein PAS Basic e Standard I livello, Terapia cranio-sacrale pediatrica, Terapia posturale secondo il metodo Mezieres, Rieducazione delle funzioni visuo-percettivo-motorie, Approccio multisistemico integrato (II Livello - Sabbadini L.). Collabora dal 2013 con il Centro InEvoluzione, di cui è co-titolare e dove svolge attività libero professionale di valutazione, riabilitazione e supervisione nell'ambito dei disturbi del neurosviluppo.

Il gioco rappresenta la forma primaria attraverso cui il bambino esplora il mondo, organizza l'esperienza, sviluppa competenze e costruisce legami significativi. È un linguaggio universale, radicato nei sistemi neurobiologici che regolano la motivazione, la regolazione emotiva e la relazione. Comprendere il gioco in tutte le sue dimensioni – evolutiva, neurofisiologica, simbolica e terapeutica – significa dotarsi di uno strumento clinico potente e profondamente rispettoso della natura del bambino.

La prospettiva della **Teoria Polivagale di Stephen Porges** offre una cornice essenziale per interpretare il ruolo del gioco come catalizzatore di sicurezza, apertura sociale e regolazione. Secondo questo modello, l'attivazione del sistema di ingaggio sociale (Social Engagement System) dipende dalla percezione di **"cue of safety"**, cioè segnali di sicurezza trasmessi attraverso postura, prosodia, espressioni facciali e ritmicità delle interazioni. Il gioco, soprattutto quando è sintonico, condiviso e flessibile, diventa uno dei contesti più efficaci per generare questa condizione neurofisiologica. Il bambino che percepisce sicurezza è più disponibile a esplorare, sperimentare, raccontare, imitare, simbolizzare e quindi *cambiare*.

In ambito terapeutico il gioco non è quindi solo un mezzo, ma un **ambiente relazionale regolativo**. La qualità dell'interazione ludica permette al clinico di osservare il funzionamento del bambino nelle sue componenti motorie, prassiche, sensoriali, simboliche ed esecutive, ma soprattutto offre un canale privilegiato per costruire un'alleanza terapeutica autentica. Attraverso sequenze di gioco condivise, il professionista può modulare livelli di attivazione, facilitare l'autoregolazione, sostenere iniziativa e flessibilità, espandere repertori comportamentali e supportare le funzioni esecutive emergenti.

Il corso propone quindi un percorso che intreccia sviluppo tipico, modelli neuroscientifici, strumenti di osservazione, setting terapeutici e pratica clinica, permettendo ai partecipanti di:

- comprendere le tappe evolutive del gioco e le loro basi neuropsicomotorie;
- riconoscere, grazie alla teoria polivagale, come la regolazione autonoma condizioni la qualità del gioco e della relazione;
- utilizzare il gioco come dispositivo valutativo attraverso scale e osservazioni qualitative;
- conoscere e sperimentare giochi strutturati, destrutturati, motori e simbolici come strumenti per lavorare su abilità sensoriali, prassiche, socio-emotive ed esecutive;
- imparare a creare un contesto ludico sicuro, ingaggiante e terapeuticamente orientato;
- acquisire competenze operative per progettare attività in forma diadica e in piccolo gruppo, calibrate sugli obiettivi della terapia.

In questa cornice, il gioco diventa un ponte tra il mondo interno del bambino e gli obiettivi terapeutici: un contesto che sostiene la co-regolazione, promuove la relazione, potenzia la spontaneità e permette al clinico di lavorare in modo naturale, rispettoso e profondamente efficace.

Obiettivo formativo: 3 - Documentazione clinica. Percorsi clinico-assistenziali diagnostici e riabilitativi, profili di assistenza - profili di cura

Programma I^ giornata

Ore 9.00 Il gioco nello sviluppo tipico: tappe di sviluppo, studi e ricerche scientifiche

Ore 10.00 Teoria polivagale di Porges

Ore 11.00 Pausa caffè

Ore 11.15 Il gioco come strumento d'osservazione: scale e valutazione qualitativa

Ore 12.15 Il gioco con materiale destrutturato

Ore 13.15 Pausa pranzo

Ore 14.15 Il gioco motorio in gruppo

Ore 15.15 Gioco e neurodivergenza

Ore 16.15 Pausa caffè

Ore 17.15 Visione di video/spazio domande

Ore 18.00 Chiusura lavori

Programma II^ giornata

Ore 9.00 Gioco e Funzioni Esecutive

Ore 10.30 Pausa caffè

Ore 11.00 Il gioco simbolico in terapia

Ore 12.15 Il gioco sensoriale

Ore 13.15 Pausa pranzo

Ore 14.15 Il gioco come strumento di generalizzazione di competenze acquisite: come e cosa consigliare nel contesto domestico

Ore 15.15 Esercitazione pratica (strutturazione dei giochi sia in forma diadica che in piccolo gruppo su materiale strutturato)

Ore 16.15 Pausa caffè

Ore 16.30 Esercitazione pratica (strutturazione dei giochi in forma diadica e in piccolo gruppo su materiale destrutturato)

Ore 18.00 Chiusura lavori

IL QUESTIONARIO ECM VERRA' COMPILATO ON LINE SULLA PIATTAFORMA DELLA SIMAX A FINE EVENTO

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Quota con ECM	205,00 + 22% iva
Senza ecm	180,00 + 22% iva
Studenti	100,00 + 22% iva

La quota comprende: partecipazione ai lavori, attestato di frequenza, crediti ECM e relativo attestato, slide del corso

Figure professionali

- Logopedisti
- Tnpee

Crediti ECM

16

Modalità di iscrizione

1. Vai sul sito www.simaxformazione.it
2. Cliccare sul corso vai alla voce "ISCRIVITI SUBITO"
3. Compila la scheda di iscrizione on line
4. Arriverà una mail con la conferma dell'iscrizione e le modalità di pagamento