

"Giochi e Terapia. Prospettive ed Evoluzioni"

Casa Schuster - via Sant'Antonio 5, Milano

24 ottobre 2026 ore 9.00 – 18.00

AIAS ETS Milano è una realtà da sempre impegnata nella cura e nella riabilitazione in età evolutiva, con l'obiettivo di migliorare la salute e la qualità della vita delle persone con disabilità, promuovendone il benessere, l'autonomia e l'inclusione sociale.

Il convegno nasce con l'intento di diffondere cultura, sviluppare strumenti e favorire la creazione di una rete di confronto e collaborazione sull'utilizzo del gioco in terapia. L'iniziativa valorizza le competenze di AIAS, proponendo un evento innovativo dedicato al gioco in terapia, un ambito emergente con importanti potenzialità per la riabilitazione e il benessere delle persone.

Obiettivi del Convegno

- Sensibilizzare i professionisti sanitari sul potenziale terapeutico dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo.
- Condividere esperienze, evidenze e buone pratiche nell'integrazione del gioco nei percorsi psicologici, neuropsicologici e riabilitativi.
- Promuovere approcci innovativi basati sul gioco, con attenzione alle funzioni esecutive, alla narrazione di sé e alla relazione terapeutica.
- Diffondere strumenti e metodologie operative immediatamente applicabili nella pratica clinica.
- Favorire la nascita di una rete interdisciplinare di professionisti e la collaborazione tra enti e istituzioni..

ABSTRACT

Olivia Ninotti

Quattro cubi impilati sono un item di test per il clinico e una scommessa per il bambino: lo stesso gesto cambia significato a seconda di chi decide quando è finito. L'intervento parte da questa differenza per chiedersi che cosa sia il gioco e che cosa faccia in riabilitazione. Nella prima parte il gioco è letto attraverso la filosofia (Eraclito, Schiller, Nietzsche, Gadamer) e l'antropologia (Huizinga, Bateson, Caillois, Lévi-Strauss, Sutton-Smith): una cornice che rende l'errore innocuo, un evento che nasce da una struttura, una forma di libertà che il rito da solo non garantisce. Nella seconda parte si torna alla clinica, con Winnicott, con i principi dell'apprendimento motorio (ripetizione, sorpresa, attenzione rivolta all'esterno, autonomia) e con le "F-words" della disabilità infantile, tra cui il divertimento come esito di salute. L'ultima parte affronta i rischi: la riabilitazione che sottrae tempo al gioco libero, l'esercizio travestito da gioco ("broccoli ricoperti di cioccolato"), gli ausili come oggetti sacri da restituire all'uso del bambino. Due vignette cliniche mostrano come cambia la motivazione quando la posta in gioco è del bambino. L'intervento si chiude con cinque domande da porsi prima di ogni seduta e con la proposta di scrivere, nel progetto riabilitativo, anche un tempo di gioco libero protetto dalla terapia.

Obiettivi formativi. Al termine dell'intervento il partecipante sa: (1) riconoscere la differenza tra gioco ed esercizio con veste ludica; (2) collegare il gioco ai principi dell'apprendimento motorio; (3) includere il gioco libero tra gli obiettivi del progetto riabilitativo; (4) usare cinque domande di verifica prima della seduta.

Parole chiave. gioco, riabilitazione in età evolutiva, paralisi cerebrale, apprendimento motorio, partecipazione.

Davide Nahum

Il gioco da tavolo offre numerose occasioni di lavoro in ambito terapeutico e riabilitativo. Le sue potenzialità prendono forma anche attraverso il modo in cui il professionista partecipa alla partita, accompagna il bambino nelle difficoltà e costruisce con lui significati condivisi. Come coinvolgerlo? Quando intervenire, quali domande porre e quanto spazio lasciare alla scoperta?

L'intervento affronterà questi interrogativi attraverso il contributo di Reuven Feuerstein e della teoria dell'esperienza di apprendimento mediato. Verranno presentati i tre criteri fondamentali della mediazione — intenzionalità e reciprocità, mediazione del significato e trascendenza — illustrandone le possibili applicazioni al gioco da tavolo. Particolare attenzione sarà dedicata al ruolo del mediatore nel sostenere la partecipazione, rendere riconoscibili le strategie utilizzate e favorire collegamenti tra quanto sperimentato nella partita e le situazioni della vita quotidiana.

La dimensione cognitiva sarà intrecciata a quella relazionale, con un richiamo ai sistemi motivazionali interpersonali e al gioco sociale: il bisogno di sicurezza, il desiderio di riuscire, la competizione e il piacere della cooperazione contribuiscono a dare forma all'incontro tra bambino e terapeuta.

Attraverso esempi pratici verranno proposte strategie per modulare l'aiuto, accompagnare l'errore e la frustrazione e sostenere il senso di competenza, preservando il piacere e la spontaneità del giocare insieme. ****Sì, ma "come" giocare? L'utilizzo della mediazione nel gioco in terapia****

Attraverso esempi pratici verranno proposte strategie per modulare l'aiuto, accompagnare l'errore e la frustrazione e sostenere il senso di competenza, preservando il piacere e la spontaneità del giocare insieme.

Luciano Canova

Giochiamo sempre, anche quando pensiamo di decidere seriamente. Dalla teoria dei giochi al conflitto tra Sistema 1 e Sistema 2, un viaggio tra strategie, incentivi e architettura delle scelte per capire chi guida davvero le nostre mosse.

Marinella Garotta

I giochi da tavolo offrono obiettivi chiari, regole esplicite, feedback immediati e frequenti occasioni di scelta. Queste caratteristiche li rendono strumenti utili per osservare e stimolare le funzioni esecutive in un contesto motivante e adattabile. Oltre alle componenti *cool* — inibizione, memoria di lavoro, aggiornamento, flessibilità cognitiva, pianificazione e problem solving — il gioco può coinvolgere anche le funzioni esecutive *hot*, quando le decisioni assumono una valenza emotiva o motivazionale.

Verrà presentato un modello di analisi e utilizzo dei giochi da tavolo nella riabilitazione delle funzioni esecutive, evidenziando il rapporto tra processi *cool* e *hot* e i criteri per la scelta e l'adattamento dei giochi agli obiettivi clinici.

Saranno illustrate le principali meccaniche di gioco che attivano il controllo esecutivo: inibizione della risposta, aggiornamento delle informazioni, flessibilità strategica, pianificazione, gestione del rischio e uso del feedback. Attraverso esempi di giochi diffusi in Italia verrà approfondito il ruolo del terapeuta nel modulare il coinvolgimento emotivo e nel promuovere metacognizione, verbalizzazione e generalizzazione degli apprendimenti.

Le evidenze disponibili sono promettenti, ma ancora limitate e prevalentemente riferite alle funzioni esecutive *cool*. I giochi da tavolo diventano strumenti riabilitativi efficaci quando vengono selezionati in funzione degli obiettivi terapeutici, adattati al profilo della persona e integrati in un percorso strutturato e verificabile.

Parole chiave: funzioni esecutive; funzioni esecutive *hot*; riabilitazione; giochi da tavolo; metacognizione.

Valentina Tarantola

Il gioco rappresenta uno strumento pedagogico di fondamentale importanza nel processo di sviluppo integrato del bambino; riveste un ruolo cruciale nel favorire lo sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e motorio, offrendo un ambiente stimolante per l'esplorazione e la costruzione della realtà.

Attraverso il gioco, i bambini acquisiscono competenze essenziali, stimolando la creatività, l'immaginazione e la capacità di problem solving. Inoltre, il gioco si configura come un veicolo efficace per la promozione delle Life Skills, contribuendo alla formazione di competenze trasversali fondamentali per l'autonomia, la resilienza e l'integrazione sociale.

La sua valenza educativa sottolinea l'importanza di integrare metodologie ludiche nelle pratiche pedagogiche, affinché si favorisca lo sviluppo armonico della persona.

PROGRAMMA

- 8.45 – 9.00 registrazione partecipanti
- 9.00 - 9.30 saluti istituzionali
- 9.30 - 9.45 intervento *Momcilo Jankovic*
- 9.45 - 10.30 "Giocare in riabilitazione" - *Olivia Ninotti*
- 10.30 - 11.15 "Sì, ma "come" giocare? L'utilizzo della mediazione nel gioco in terapia" - *Davide Nahum*
- 11.15 - 11.30 *coffee break*
- 11.30 - 12.15 "Homo Ludens, Homo Economicus" - *Luciano Canova*
- 12.15 - 13.00 "Giocare con le funzioni cognitive" - *Marinella Garotta*
- 13.00 - 14.00 *pausa pranzo*
- 14.00 - 14.45 "Giocare è una cosa seria: sviluppo, relazione e cura" - *Renato Borgatti*
- 14.45 - 15.30 "Architettura psicologica del gioco: verso un framework unificato" - *Alan Mattiassi*
- 15.30 - 16.15 "Uso del gioco in scatola commerciale in piccolo gruppo riabilitativo" - *Diego Ornaghi*
- 16.15 - 17.00 "Giocare per crescere: Life Skills e inclusione" - *Valentina Tarantola*
- 17.00 - 18.00 Discussione. Test verifica apprendimento ECM, valutazione evento e chiusura lavori.

NOME COGNOME	PROFESSIONE	DISCIPLINA	ENTE DI APPARTENENZA/LIBERA PROFESSIONE	DESCRIZIONE ATTIVITA' PROFESSIONALE/FORMATIVA
OLIVIA NINOTTI	Medico Chirurgo	Neuropsichiatra infantile Psicoterapeuta	AIAS ETS Milano CENTRO ANTONIO GRIONI STUDIO MEDICO L'ARCO	Dal 2014 Direttrice sanitaria Dal 2021 NPI e Responsabile di sede Milano: attività clinica e riabilitativa minori disabili complessi sulla sede di Milano, responsabile di sede con attività di coordinamento, controllo e programmazione diretta della riabilitazione di sede. Dal 2018 al 2020 direttrice sanitaria Dal 2006 Neuropsichiatra Infantile e Psicoterapeuta, Prime visite neuropsichiatriche; colloqui di sostegno genitoriale; colloqui di sostegno psicologico agli adolescenti; monitoraggio scolastico; psicoterapie adulti e adolescenti
DIEGO ORNAGHI	Psicologo	Psicoterapeuta Cognitivo Comportamentale	AIAS ETS Milano	Sostegno Psicologico genitori e minori, Riabilitazione Neurocognitiva soggetti in età evolutiva, Valutazione e diagnosi, Psicoterapia Cognitivo Comportamentale, Formatore ambito Sanitario ed Educativo Dal 2007 mediatore e Trainer Metodo Feuerstein, referente Area Psicologica AIAS ETS Milano Dal 2022 psicologo psicoterapeuta

			Cliniche italiane Psicoterapia età evolutiva	
DAVIDE NAUHM	Psicologo	Psicoterapia “Studi Cognitivi”	Poliambulatorio Pediatrico Ieled	Dal 2012 direttore Poliambulatorio Pediatrico Ieled. Si psicoterapeuta dell’età evolutiva, formatore sul trattamento dell’ansia in età evolutiva e applicazione del metodo Feuerstein
MARINELLA GAROTTA	Medico Chirurgo	Neuropsichiatria Infantile	Poliambulatorio Pediatrico Ieled Parole e movimento – Lainate Università degli Studi di Milano	direttrice sanitaria, specializzata in valutazione e certificazione disturbi dell’apprendimento e del linguaggio, patologie dell’età evolutiva. Neuropsichiatra infantile, valutazione e certificazione disturbi specifici dell’apprendimento e del linguaggio, patologie dell’età evolutiva. Dal 2003 al 2007 Docente nel Corso di Pedagogia Generale e Psicomotricità presso CdL in Logopedia
ALAN MATIASSI	Psicologo	Dottorato di Ricerca (Ph.D.) in Comunicazione Multimediale	libero professionista, consulente e formatore per scuole, aziende, fondazioni ed enti del terzo settore	consulente scientifico e ricercatore nell'ambito delle neuroscienze del gioco, del giocare e della gamification, ha collaborato con numerosi atenei e centri di ricerca internazionali e contribuito a progetti europei ad alto impatto sociale.
LUCIANO CANOVA	Economista		Scuola Enrico Mattei	economista e divulgatore scientifico, Insegnante di Economia Comportamentale

			Università di Pavia	docente di ricerche nell'ambito del design comportamentale e della misurazione della felicità
RENATO BORGATTI	Medico Chirurgo	Neuropsichiatria Infantile	IRCCS Fondazione C. Mondino, Pavia	direttore Reparto di Neurologia e Psichiatria dell'Infanzia ed Adolescenza
VALENTINA TARANTOLA	Pedagogista educatrice professionale		AIAS ETS Milano	Consulenza pedagogica, progettazione e conduzione di percorsi di sostegno alla genitorialità ed empowerment genitoriale, finalizzati alla gestione di difficoltà familiari e scolastiche. Progettazione, coordinamento e realizzazione di interventi educativi inclusivi. Master ii livello - mediazione familiare e comunitaria Laurea triennale - scienze dell'educazione e della formazione
MOMCILO JANKOVIC	Medico chirurgo	Pediatra ed ematologo	Hospital San Gerardo, Monza	già responsabile dell'Unità Operativa Semplice di Day-, Presidente dell'Associazione Italiana di Ematologia ed Oncologia Pediatrica

Il provider, ai sensi dall' art. 47 del DPR n.445/2000, consapevole delle conseguenze previste dall'art. 76, dichiara:

- di aver fornito all'interessato l'informativa sul trattamento dei dati personali (art. 13 del Regolamento europeo 2016/679; artt. 68, 70, 76, 96 Accordo Stato-Regioni 2017 "La formazione continua nel settore salute"- Rep. Atti 14/CSR del 2.2.2017 - Par. 4.6, lett. j) Manuale Nazionale di Accreditamento per l'Erogazione di Eventi ECM);
- di aver informato l'interessato che il programma dell'evento ECM, di cui le suddette informazioni contribuiscono a formarne il contenuto minimo, verrà inserito nel catalogo degli eventi E.C.M. tenuto dall'ente accreditante;