



SCUOLA DI FORMAZIONE
TEOLOGICA S. PIER DAMIANI
CHIESA DI FAENZA-MODIGLIANA



“INUTILI” Risorse Formative

Disabilità

**Caterina Minardi
Gabriele Mari**

26 gennaio 2026, Faenza

UNO NESSUNO CENTOMILA

Il cruciverba è un gioco.
Il poker è un gioco.
Il palo della cuccagna è un gioco.
La roulette è un gioco.
Minecraft è un gioco.
Il calcio è un gioco.
Strega comanda colori è un gioco.
Il gioco dell'oca è un gioco.



C'È GIOCO E GIOCO

Intuitivamente, ciascuno di noi sa che **cos'è un gioco**. Ne avrete usati tanti nelle vostre attività di educatori, animatori, catechisti.

Ma se andassimo ad analizzare le singole definizioni in profondità, ci troveremmo di fronte a un **concetto molto esteso**, multiforme e frastagliato, non privo di **equivoci, contraddizioni e pregiudizi**.

IL GIOCO FA BENE

Questa sera parleremo di **giochi strutturati**, giochi con regole. E diciamolo subito: **questi giochi fanno bene**.

- Il gioco non è solo per bambini: è **per tutte le età**;
- Non è una perdita di tempo: è **tempo di qualità**;
- Non crea dipendenza: stimola le **funzioni cognitive**;
- Non porta al distacco dalla realtà: crea **relazioni**.



GIOCO E APPRENDIMENTO

Il gioco è il motore principale dell'**apprendimento**.

Tramite il gioco tutti i cuccioli dei mammiferi apprendono le abilità necessarie a diventare adulti, attraverso **attività ripetute** (perché piacevoli) che forniscono un **feedback** in un ambiente a **rischio controllato**.



WAKE UP, YOU NEED TO MAKE MONEY



Il gioco è quindi fondamentale per lo sviluppo. A un certo punto, però, la società ci manda messaggi del tipo: “*Ora sei grande, smetti di perdere tempo, **smetti di giocare**, diventa produttivo*”. Crescendo **giochiamo sempre meno** o smettiamo del tutto. Niente di più sbagliato.

Il gioco fa bene a qualsiasi età. Dobbiamo mantenere (o riacquisire) l'**abitudine a giocare** anche **da adulti**, senza sentirci in colpa.

RIPRENDIAMOCI IL GIOCO



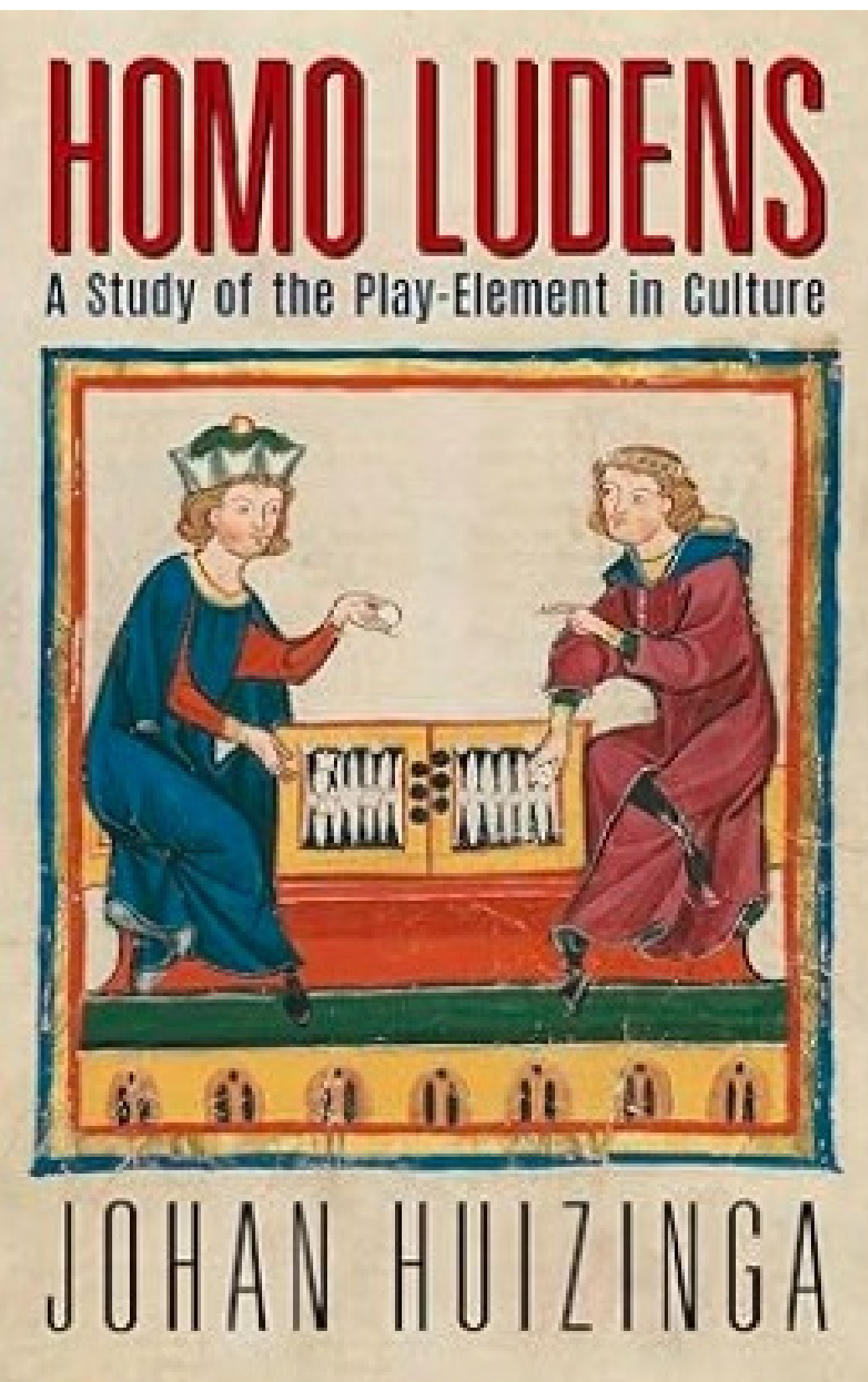
Oltretutto, i dati dicono che dal 2010-2015 anche i **bambini**, fin da piccoli, hanno cominciato a **giocare pochissimo**. L'infanzia fondata sul gioco è stata sostituita dall'**infanzia fondata sul telefono**, con gravi conseguenze a livello di **salute mentale**. Questo è un campanello d'allarme che in troppi stanno ignorando. Dobbiamo riacquisire l'abitudine a **giocare in presenza**, ne va del benessere della nostra società.

COSTRUIRE UNA CULTURA LUDICA



Per diventare delle figure educative che usano il gioco in maniera consapevole, divulgatori di una **cultura ludica** sana e benefica per il mondo che ci circonda, dobbiamo **conoscere i concetti fondamentali** che stanno alla base del **gioco strutturato moderno**.

IL GIOCO PER HUIZINGA (HOMO LUDENS)



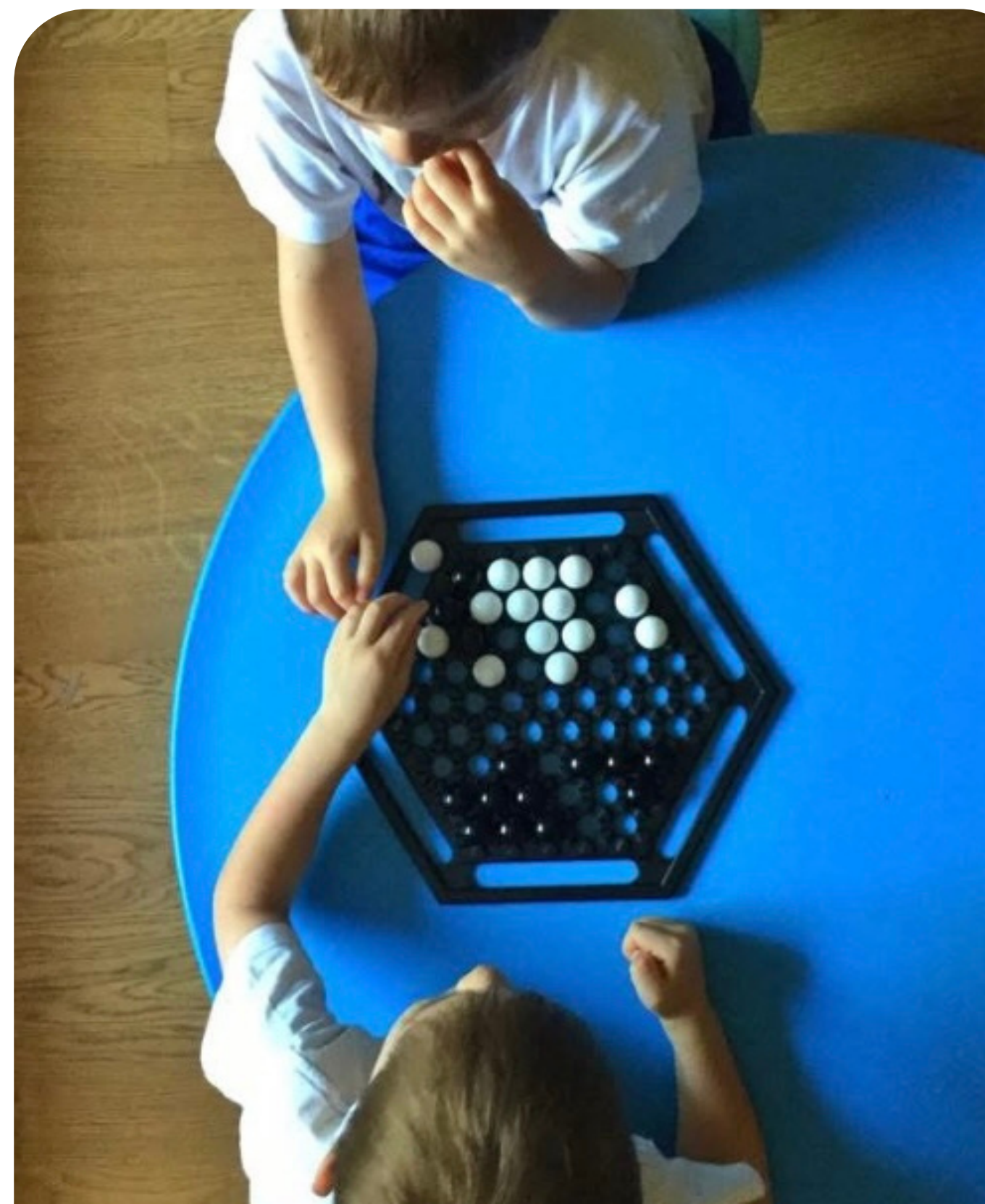
- è libero e volontario
- avviene secondo **regole** prestabilite
- si svolge al di fuori della vita ordinaria
- è consapevole di non essere reale
- è consapevole di essere “**non serio**”
- **ci assorbe totalmente**
- è **fine a se stesso**
- non ha ricadute o profitti materiali
- avviene dentro **confini spazio-temporali**

IL GIOCO OGGI

Homo Ludens è del 1938: a quasi cento anni di distanza, cos'è il gioco oggi?

Bertolo e Mariani in Game Design (2014) lo definiscono così:

“Un **gioco** è un **sistema** al cui interno i giocatori scelgono di impegnarsi in un **conflitto artificiale**, ben definito da **regole**, che porta a un **risultato quantificabile**.”



LE DIMENSIONI EDUCATIVE



Quando utilizziamo il gioco strutturato in **contesti educativi** andiamo a lavorare su **tre dimensioni**, diverse ma interconnesse:

- Il gioco è una **PALESTRA** di abilità
- Il gioco è un sistema di **REGOLE**
- Il gioco è uno strumento di **AGGREGAZIONE**

PALESTRA DI ABILITÀ

Il gioco è una vera palestra per la mente: permette di acquisire nozioni, di trasmettere contenuti e di esercitare e sviluppare **abilità cognitive**.

- Dalla **didattica ludica** alle **funzioni esecutive** (memoria di lavoro, pianificazione, flessibilità, ecc.)
- Dalle **competenze di base** alle **soft skills** (empatia, problem solving, prendere decisioni, ecc.)



SISTEMA DI REGOLE

Il gioco strutturato sollecita **competenze etiche**: per stare insieme (per giocare insieme) occorre **rispettare delle regole** condivise. Rispettando le regole rispetto l'altro. Il gioco diventa **metafora di legalità** e del sistema normativo che regge la comunità.

All'interno del sistema di regole c'è comunque la **libertà** di compiere scelte (le proprie mosse).



STRUMENTO DI AGGREGAZIONE

Il gioco fa emergere un forte **senso del noi** che lega i partecipanti: genera intimità, vicinanza psicologica, rispetto reciproco e solidarietà.

Il gioco è un'**interazione focalizzata faccia a faccia** che porta all'apertura alla comunicazione verbale, alla **rilevanza reciproca degli atti** e alla consapevolezza di un'esperienza condivisa nel «**qui e ora**».



SOCIALITÀ E INCLUSIONE



Il gioco è un canale attraverso cui esercitare **autonomie e abilità sociali**, un ottimo mezzo di **interazione** e un potente **facilitatore sociale**. Dall'interazione passa la conoscenza e la condivisione di interessi.

Il gioco è uno strumento di **inclusione** ad alta **trasversalità** (età, sesso, provenienza, lingua, categorizzazione sociale).

L'IMPORTANZA DEL DIVERTIMENTO

Le tre dimensioni educative funzionano solo se il gioco è divertente. Il **divertimento** è sempre il **primo obiettivo**.

Per essere divertente, un gioco deve partire da una **spinta volontaria**, che prende le mosse dagli **interessi** e dalle **preferenze** dell'individuo.

Solo così il gioco diventa una cornice educativa altamente motivante ed estremamente efficace.



MOTIVAZIONE E COINVOLGIMENTO

Quando parliamo di **divertimento in ambito educativo**, dobbiamo pensare in termini di **motivazione e coinvolgimento**. Cosa motiva i nostri ragazzi? Cosa ci coinvolge quando ci impegniamo in un'attività come quella ludica?

Il nostro obiettivo è quello di creare un'**esperienza ottimale**, uno stato di coscienza di completa immersione, quello che lo psicologo **Csikszentmihalyi** (*cik-sent-mi-haih*) chiama stato di **flusso** (flow).



LO STATO DI FLUSSO



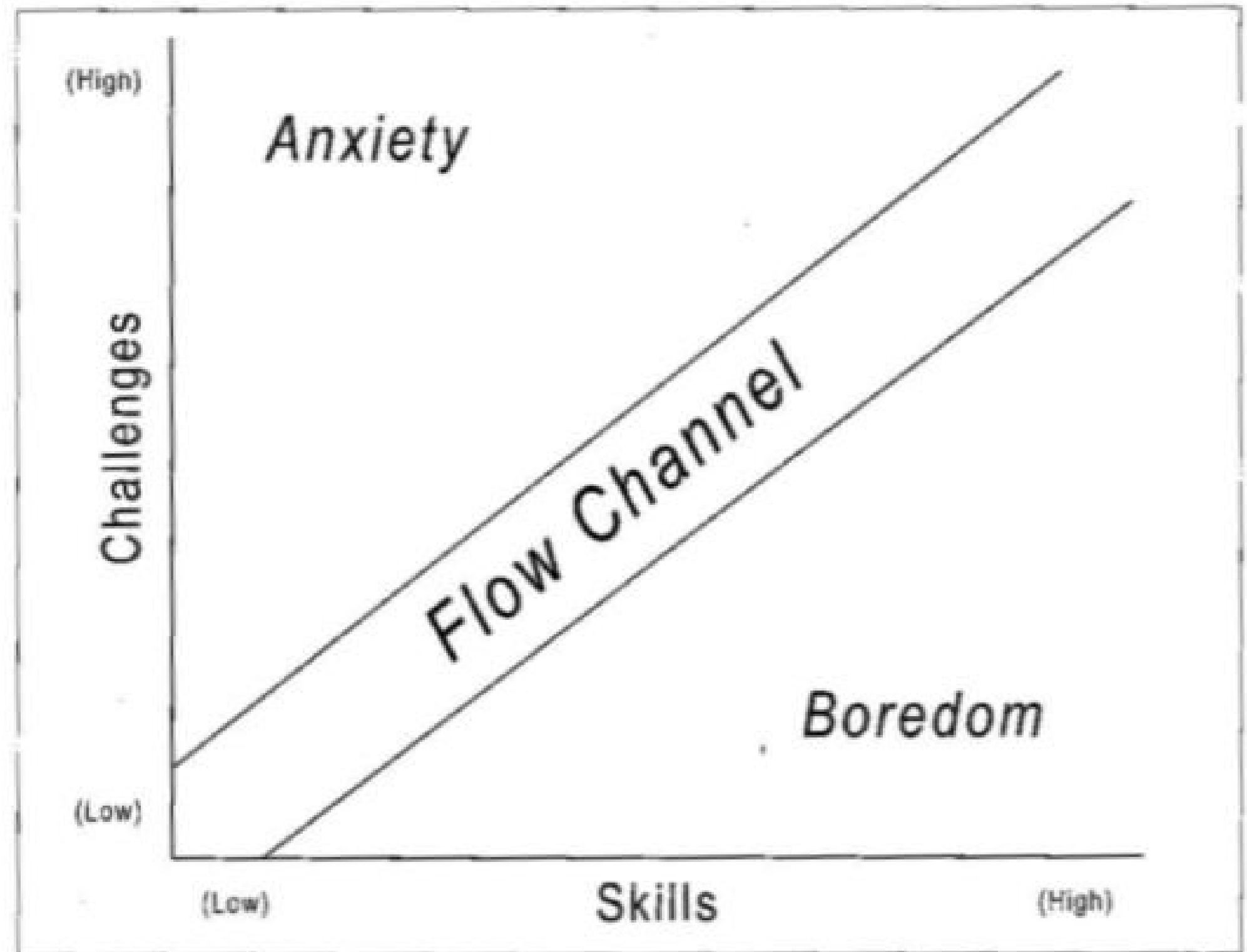
Il **flusso** è uno stato di **coinvolgimento totale** in un'attività: siamo focalizzati sull'obiettivo, percepiamo una sensazione di piacevolezza e di gratificazione nello svolgere il compito, sentiamo una **motivazione intrinseca** che ci spinge a continuare, senza più percepire i bisogni fisiologici o il passare del tempo.

Giocare è l'esperienza di flusso per eccellenza.

LIVELLO DI SFIDA E ABILITÀ

Come creiamo il flusso? **Bilanciando** sapientemente il **livello di sfida** con l'**abilità** dei partecipanti.

Non troppo facile (**noia**) nè troppo difficile (**ansia** e frustrazione).



IL GIOCO È INCLUSIVO?

Prendiamo il **gioco dell'oca**, un esempio classico: sembra semplice e accessibile. È molto diffuso. È economico. Spesso è tra i primi giochi che vengono proposti in campo educativo.

È **inclusivo**? Assolutamente no.



MA COSA VUOL DIRE INCLUSIONE?



Vuol dire garantire l'inserimento di **ciascun individuo nella società**, ovvero garantire la sua **partecipazione alle attività sociali**, indipendentemente dalla presenza di **elementi limitanti**.

L'inclusione è una condizione in cui tutti gli individui vivono in uno **stato di equità e di pari opportunità**, indipendentemente dalla presenza di **disabilità, povertà, situazioni di svantaggio** o di qualsiasi altra **diversità**.

PECULIARITÀ, NON DEFICIT

Le **differenze** da superare non devono essere viste come categorie negative o **criteri deficitari**.
Sono modi personali di **porsi** nelle diverse relazioni e interazioni.
Sono **modi di essere**.
Sono **peculiarità**.



VERSO IL CAMBIAMENTO



L'inclusione mira a eliminare ogni forma di **discriminazione** e spinge verso il **cambiamento** del sistema culturale e sociale per favorire la **partecipazione attiva** e completa **di tutti gli individui**. Anche nel **gioco**.

CREARE ESPERIENZE DI GIOCO INCLUSIVE

Per garantire l'inclusività nel gioco bisogna agire su due livelli:

- 1) la **comprensione delle regole**;
- 2) le **competenze** richieste nel gioco.

*Come faccio a far capire a tutti come si gioca?
Come spiego le regole ai giocatori?*

*Quali abilità e competenze servono per giocare
a questo gioco? Tutti i giocatori ne sono in
possesso?*



FAR CAPIRE LE REGOLE

Il Gioco dell'Oca

1. Il giocatore di turno lancia il dado.

2. Muove la pedina lungo il percorso.

3. Verifica la posizione di arrivo e ne applica gli effetti.

4. Passa il turno al giocatore a sinistra.

- *Devo strutturare un'analisi **del compito** dettagliata (quali azioni deve compiere il giocatore di turno e in che ordine?)*
- *Devo trovare una **modalità di comunicazione**: testo, immagini, Comunicazione Aumentativa Alternativa?*

ANALIZZARE LE ABILITÀ RICHIESTE

Il Gioco dell'Oca

1. Il giocatore di turno lancia il dado.

2. Muove la pedina lungo il percorso.

3. Verifica la posizione di arrivo
e ne applica gli effetti.

4. Passa il turno
al giocatore a sinistra.

- *Devo analizzare le **abilità richieste**: saper lanciare il dado, leggere il numero, individuare la propria pedina, contare, seguire un percorso, leggere e comprendere un testo, ecc.*
- *Devo chiedermi: **tutti i giocatori** possiedono tutte queste abilità?*

IL PLAYTEST RIVELA LE DIFFICOLTÀ

Azione	Problematiche
1. Il giocatore lancia il dado.	Non lancia il dado correttamente. Non legge il risultato del dado.
2. Muove la pedina.	Non individua la sua pedina. Non distingue le caselle. Non capisce il senso di marcia.

L'INCLUSIONE ATTRAVERSO LE MODIFICHE



I giochi, soprattutto quelli commerciali, **non sono tutti inclusivi**, almeno non nella forma in cui vengono presentati.

Per renderli tali bisogna **modificarli, adattarli, facilitarli e personalizzarli**. È il lavoro quotidiano dell'educatore ludico.

Nella consapevolezza che comunque **il gioco perfetto**, adatto a ogni contesto, **non esiste**.

L'INCLUSIONE ASSOLUTA NON ESISTE

Mettiamoci il cuore in pace: l'inclusione globale e assoluta è un **concetto astratto e demagogico**. **Qualcuno rimane sempre fuori**. L'**inclusione reale** e possibile è solo quella **concreta**, quella che dà forma al nostro agire quotidiano. L'inclusione è quindi **contingente**, si fa nel **qui e ora**: con chi ho a che fare? Quali sono le loro caratteristiche? Posso trovare un minimo comune denominatore?



ACCESSIBILITÀ VS PERSONALIZZAZIONE

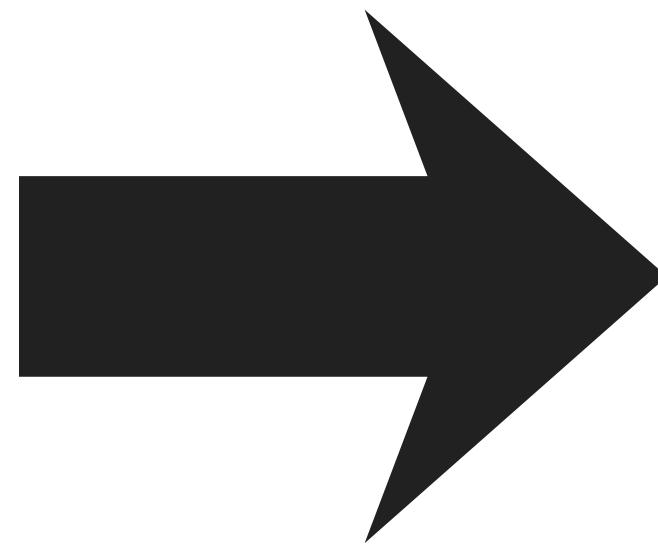


Per ogni **difficoltà** che abbiamo incontrato nel playtest dobbiamo studiare e applicare una **modifica**. Le modifiche vanno in **due direzioni opposte**: accessibilità e personalizzazione.

- **ACCESSIBILITÀ**: facilito qualcosa per tutti.
- **PERSONALIZZAZIONE**: fornisco un ausilio specifico a chi ne ha bisogno per permettergli di superare la difficoltà.

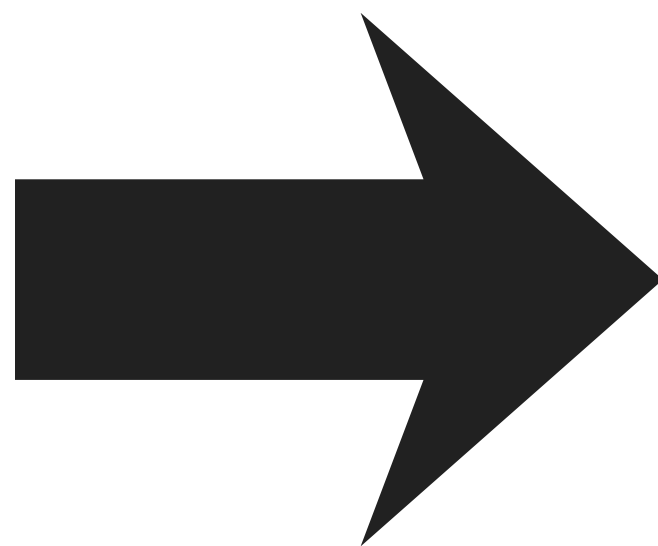
ACCESSIBILITÀ

Ho una barriera > Rimuovo la barriera **per tutti**.



PERSONALIZZAZIONE

Ho una barriera > Fornisco ausili “ad personam” che permettano a ciascuno di superare la barriera.



ESEMPIO: L'USO DEL DADO

Per molti, contare i puntini o leggere il numero sulla faccia di un normale dado possono essere capacità troppo elevate.

Risultato: il **dado** è **incomprensibile**, come se noi usassimo un dado in giapponese.

Che fare? Come modifico il gioco?
Meglio andare verso l'accessibilità o verso la personalizzazione?



ACCESSIBILITÀ: ABBASSARE LA DIFFICOLTÀ



Decido di **modificare il dado** per tutti: **tolgo i numeri** e inserisco i **colori**.

Per muovere la pedina devo spostarmi sulla prima casella del colore ottenuto che incontro sul percorso.

Riconoscere i colori è più facile che contare.

PERSONALIZZAZIONE: FORNIRE UN AIUTO

Decido di mantenere il dado coi numeri, ma **a chi non sa contare** fornisco un **righello** che riporta la **posizione corrente** e le **facce del dado**.

Se non so contare, metto il righello in corrispondenza della mia pedina, tiro il dado, lo sposto sulla figura uguale e muovo di conseguenza la mia pedina. **Non sto contando** ma eseguo correttamente il movimento.



COSA È MEGLIO?



Meglio scegliere la strada dell'accessibilità o quella della personalizzazione?

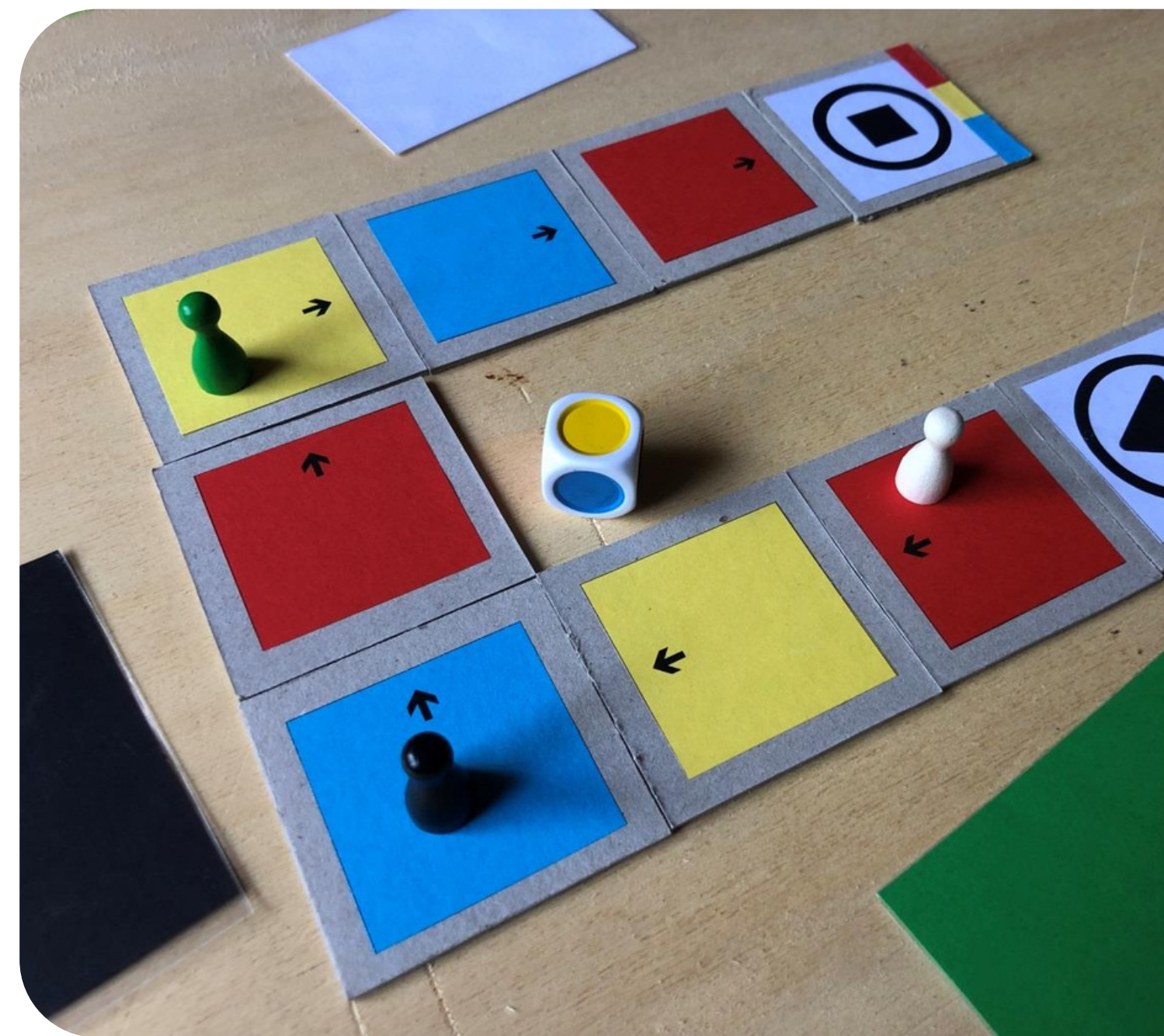
Meglio la **flessibilità**. E **obiettivi chiari**.

Il fine ultimo è sempre **includere tutti**, ma scegliere una strada piuttosto che l'altra **cambia il “sapore”** dell'esperienza.

OGNI STRADA HA I SUOI RISCHI

L'**accessibilità** può **impoverire** **troppo** l'esperienza, facendo passare parte del gruppo dal *flusso* alla *noia*.

La **personalizzazione** può essere **infattibile**, o troppo **dispendiosa** in termini di tempo e di risorse.



TENERE TUTTI IN GIOCO



Lo scopo dei processi di modifica dei giochi deve essere duplice:

- 1) **non escludere nessuno**, modulando con consapevolezza e flessibilità accessibilità e personalizzazione, **MA ANCHE**, contemporaneamente:
- 2) **mantenere il bilanciamento tra la difficoltà della prova e il livello delle abilità coinvolte**, per ciascun giocatore (mantenere il flusso).

Questa è la vera sfida del gioco inclusivo.



SCUOLA DI FORMAZIONE
TEOLOGICA S. PIER DAMIANI
CHIESA DI FAENZA-MODIGLIANA

“INUTILI” Risorse Formative

Disabilità

Gabriele Mari

gabrielemari73@gmail.com

Instagram: [gabrielemari73](#)

Facebook: Gabriele Mari

Facebook: Educatori Ludici



Materiale riservato.

I contenuti di queste slide sono destinati esclusivamente ai partecipanti alla serata di formazione.
È vietata la riproduzione, la diffusione o la condivisione, totale o parziale, senza autorizzazione dell'autore.