

Un nuovo modello per il gioco del bambino con disabilità

L'Azione COST «LUDI – Play for Children with Disabilities»

Serenella Besio

Professore Ordinario di Pedagogia Speciale, Università degli Studi di Bergamo

monografia

Sommario

Il gioco del bambino con disabilità è ostacolato dalla mancanza di studi dedicati e prassi consapevoli e da impedimenti di tipo ambientale. L'articolo presenta gli assunti teorici, i contenuti e i principali risultati dell'Azione transdisciplinare COST «LUDI» che ha dato vita a un nuovo ambito di studio del gioco inclusivo, fornendo anche linee guida per l'intervento.

Parole chiave

Gioco inclusivo, disabilità, gioco per il piacere del gioco.

Introduzione

Si è appena conclusa l'Azione europea transdisciplinare COST¹ TD1309 «LUDI – Play for Children with Disabilities»,² durata 4 anni (2014-2018), lanciata con l'ambizione di istituire un autonomo campo di ricerca e intervento dedicato al tema.

LUDI ha inteso diffondere una consapevolezza scientificamente fondata riguardo

all'importanza di offrire ai bambini con disabilità l'opportunità di giocare, riuscendo a individuare gli ostacoli che lo impediscono e a sistematizzare proposte di intervento attivo in favore di un cambiamento nelle prassi, negli atteggiamenti e nelle politiche.

La sua seconda ambiziosa finalità è stata quella di interpretare il gioco come attività e contesto inclusivi. Ciò presuppone: la disponibilità di ambienti, tecnologie e strumenti accessibili; l'implementazione di politiche e servizi adeguati; lo sviluppo di modelli, metodologie e strategie che favoriscano l'inclusione. Gli operatori e gli adulti in genere dovrebbero essere più consapevoli delle esigenze di gioco con i pari dei bambini con disabilità e saper agire come compagni di gioco competenti, mentre ricerca e settore commerciale dovrebbero accrescere il loro interesse e la loro sensibilità.

¹ La COST Association (www.cost.eu) supporta la cooperazione fra ricercatori di diverse aree scientifiche e nazioni europee. Essa finanzia attività di rete e scambio scientifico ma non la ricerca, che si presuppone già in atto sul tema individuato.

² L'Azione proposta dalla scrivente nel 2013 è stata finanziata con 674.000 euro complessivi. I siti correlati sono: www.cost.eu/TD109 e www.ludi-network.eu (consultato il 15/10/2018).

In questo modo, LUDI si ripropone di contribuire alla realizzazione del pieno esercizio del diritto al gioco da parte dei bambini con disabilità, dando avvio a un processo di cambiamento culturale e sociale volto ad abbattere le barriere che lo impediscono. Si tratta, cioè, di raggiungere la più ampia e diffusa consapevolezza della loro esigenza di vivere un'infanzia ricca e piena di occasioni essenziali per la crescita e dunque di sperimentare un gioco che sia effettivamente inclusivo.

Dopo quattro anni intensi di lavoro, la rete LUDI è oggi composta di più di 100 membri, ricercatori e operatori professionali del settore (non solo europei), provenienti da 32 Paesi e appartenenti a diverse aree scientifiche. Essi hanno variamente contribuito allo sviluppo dell'Azione, tramite la partecipazione ai *meeting* o a conferenze indette da altri, l'organizzazione di missioni di scambio breve fra istituzioni, la stesura di articoli e il contributo a lavori collettanei, la «terza missione» nei loro territori. LUDI ha anche coinvolto i bambini con disabilità e le famiglie, sia durante le attività scientifiche e formative, sia all'interno di un *Advisory Board* che, in adesione al motto della *Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità* (ONU, 2006),³ ha avuto il compito di supervisionare tutte le attività dell'Azione. Sono state poi coinvolte associazioni internazionali che operano nei settori dell'infanzia e/o della disabilità, esponenti politici locali ed europei, nonché rappresentanti di aziende di giocattoli: tutti hanno manifestato un inte-

resse proattivo nell'argomento e l'intenzione di collaborare in futuro.

Lo sfondo teorico e gli obiettivi scientifici

Il gioco è l'attività più naturale e coinvolgente dell'età evolutiva e ha un ruolo centrale nell'evoluzione del bambino, poiché supporta lo sviluppo di abilità cognitive, sociopsicologiche e relazionali ed è necessario per sostenere nuove attività, esplorare l'ambiente fisico e stabilire le relazioni sociali. È per sua natura spontaneo e richiede un coinvolgimento attivo da parte dei giocatori; il divertimento dipende dall'attività in sé piuttosto che dallo scopo finale che ognuno si prefigge di raggiungere (Besio, 2017).

I bambini con disabilità possono tuttavia crescere deprivati di esperienze ludiche, perché non hanno accesso a forme di gioco alle quali potrebbero prendere parte o perché i contesti in cui vivono non sono accessibili per quanto concerne gli oggetti e le architetture, o non sono adeguati per quanto concerne gli atteggiamenti sociali e le conoscenze disponibili.

Spesso le attività ludiche che vengono loro proposte sono soltanto un mezzo per raggiungere obiettivi estrinseci, diversi dal gioco in sé, volti a ottenere miglioramenti in ambito clinico, terapeutico, didattico, come il recupero funzionale di un danno fisico o l'acquisizione di abilità specifiche. Il fatto poi che si vada affermando un atteggiamento svalutativo nei confronti delle attività ludiche — come denunciato nella letteratura internazionale (Wood, 2009) —, considerate accessorie dai contesti educativi e scolastici dell'infanzia ai fini del raggiungimento di obiettivi educativi standard, rende ancora più complesso, e prioritario, l'intervento in questo settore, che per sua natura faciliterebbe la

³ Il motto della UNCRPD (ONU, 2016) è, com'è noto, «niente su di noi senza di noi». Da ciò deriva la responsabilità di coinvolgere attivamente persone con disabilità, loro familiari e rappresentanti all'interno di progetti di ricerca o di intervento che abbiano potenzialmente un impatto sulle loro vite, sulla cultura che li riguarda, sulle determinazioni che ne possano derivare.

proposta di contesti di espressione liberi, collaborativi, privi di distanze e di barriere, favorevoli all'inclusione.

Il tema ha dato origine negli ultimi decenni a una serie significativa di studi di nicchia a livello internazionale, e in Paesi diversi, che non sono riusciti, tuttavia, a istituire un vero e proprio settore disciplinare. Ne sono esempi le ricerche sperimentali nell'ambito delle tecnologie avanzate, come nel caso dei robot sociali e assistivi, gli studi sull'adattamento di giocattoli per specifiche disabilità, la riflessione teorica sul tema della valutazione e della sperimentazione di metodologie per il gioco e anche le indagini sull'accessibilità di giochi, giocattoli e siti dedicati al gioco, nonché sul loro impatto sociale (Besio, Carnesecchi ed Encarnaçao, 2015).

LUDI ha radunato queste esperienze, contemporaneamente potenziandole e proiettandole verso il futuro attraverso la definizione di un quadro di riferimento unico e autorevole; il suo ambito di interesse si è collocato all'incrocio di tre autonome aree di ricerca, che richiamano i principali domini della Classificazione ICF dell'OMS (2001): la *disabilità* (tipologie di menomazione, caratteristiche funzionali); il *gioco* (tipologie e caratteristiche, valutazione, diritti); i *fattori ambientali* (tecnologie, relazioni, situazioni e scenari di gioco).

Ciò ha evidenziato come le possibilità e capacità di giocare siano il risultato di un incontro positivo tra il funzionamento del corpo e le opportunità offerte al bambino di essere attivo e di partecipare alla vita sociale, in forza della qualità e dall'efficacia dei fattori contestuali.

Un nuovo modello teorico condiviso a livello internazionale

Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, la condivisione delle definizioni

dei due costrutti di base di LUDI — gioco e disabilità — ha richiesto un dibattito intenso all'interno del gruppo multidisciplinare.

Numerosissime definizioni di gioco sono state proposte nei secoli in psicologia, pedagogia, etologia, ma non si è mai trovato un accordo su una soltanto; esistono anche molte classificazioni delle tipologie di gioco, relative ai diversi approcci epistemologici allo sviluppo infantile. La mancanza di una base comune provoca incoerenza e inattendibilità scientifica, per la difficoltà di comparare i risultati e le metodologie della ricerca e di costruire nuova conoscenza a partire da questi.

Al contrario, il modello bio-psico-sociale dell'ICF costituisce una definizione ampiamente condivisa e autorevolmente supportata di disabilità. Esiste tuttavia una proliferazione di proposte di classificazione delle tipologie di menomazione, ed è stato necessario effettuare uno studio per organizzare stabilmente i bisogni connessi alle attività ludiche da parte di bambini con differenti modalità di funzionamento.

I due temi sono poi stati posti in relazione tra loro e il loro controverso incontro è stato risolto scegliendo di prendere partito in favore del «gioco per il piacere del gioco» (*play for the sake of play* nella letteratura anglofona), differenziandolo con chiarezza dalle attività ludiformi (attività di carattere ludico svolte con uno scopo diverso dal gioco «in sé» implementate, per esempio, per il raggiungimento di obiettivi riabilitativi o educativi).⁴ Si è ritenuto in questo modo di rispondere nel modo più pieno ai mandati delle due Convenzioni ONU sui diritti quella sull'infanzia e quella sulla disabilità che insistono su questo settore (UNCRC e UNCRPD; Besio, 2018; Bianquin, 2018).

⁴ Il riferimento è stato tratto dalla distinzione effettuata da Visalberghi (1958), tradotta nei documenti di LUDI con i termini *play activities* e *play-like activities*.

Il terzo punto di discussione ha riguardato il ruolo svolto dai fattori ambientali nel favorire o permettere il gioco del bambino con disabilità; tre gruppi di lavoro vi sono stati dedicati, relativi a: oggetti (giocattoli, parchi gioco); le tecnologie assistive e robotiche, l'ambito sociale (atteggiamenti, relazioni, atti giuridici); aspetti educativi (relazioni e contesti di gioco, ruolo dell'adulto e dei pari, formazione degli educatori).

Il coordinamento internazionale è stato cruciale per raccogliere la necessaria conoscenza intorno all'applicazione di modelli esistenti di disabilità e agli approcci di intervento adottati nei vari Paesi, e per trasferire la conoscenza prodotta nel modo più esteso possibile. I membri di LUDI provengono da esperienze molto differenti, nazioni con gradi diversi di applicazione del modello europeo di inclusione, con riferimento ai servizi, all'accessibilità, agli ordinamenti scolastici, all'inclusione nei contesti di vita. Ciò si riflette anche nella cultura scientifica, particolarmente nei settori della riabilitazione e dell'educazione: adottare un modello scolastico di separazione, ad esempio, di solito significa concentrare la propria azione sul miglioramento di funzioni e strutture dell'individuo, quindi su intensità e frequenza di attività esercitative che sono condotte in contesti separati, procrastinando o sottovalutando l'obiettivo della partecipazione sociale. In questi contesti, l'attuazione dei diritti civili non è considerata altrettanto importante del raggiungimento di traguardi funzionali. D'altro canto, l'adozione di un modello sociale «puro» può indurre l'atteggiamento opposto, che valorizza come unico intervento significativo l'abbattimento di barriere sociali.

Assumere il modello ICF nella sua complessità sistemica ed ecologica ha costituito, dunque, una sfida e una conquista per la rete LUDI.

I principali risultati ottenuti

Oltre alla partecipazione a convegni internazionali, all'organizzazione di due *meeting* plenari all'anno e agli scambi scientifici fra ricercatori di istituzioni diverse,⁵ LUDI ha prodotto 7 libri, uno *special issue* in una rivista internazionale (Besio e Stancheva-Popkostadinova, 2018) e 2 *Training School* (TS). Le attività sono state coordinate da quattro gruppi di lavoro (WG) da *Task Force* dedicate.

Il WG1 — che accoglieva pedagogisti, psicologi, insegnanti specializzati, medici, terapisti occupazionali e logopedisti — ha studiato lo sviluppo e le caratteristiche del gioco in relazione alla disabilità. Il primo testo prodotto contiene un'analisi della letteratura sul gioco in relazione alle varie tipologie di menomazione (Besio, Bulgarelli e Stancheva-Popkostadinova, 2017), mentre il secondo presenta una rassegna sugli strumenti utilizzati per valutare il gioco in differenti situazioni, cliniche e educative (Besio, Bulgarelli e Stancheva-Popkostadinova, 2018).

Il WG2 — costituito da tecnici, ingegneri elettronici e robotici, designer, terapisti occupazionali — è stato dedicato all'accessibilità e all'usabilità delle tecnologie e degli strumenti per il gioco; dopo aver effettuato un database di tecnologie assistive dedicate⁶ nonché una *systematic review* delle Linee Guida esistenti nel campo (Encarnação e Jansens, 2018; Landowska, 2018), ha creato lo strumento TUET per valutare l'usabilità dei giocattoli (Costa, Périno e Ray-Kaesler, 2018).

Il WG3 — formato da sociologi, insegnanti specializzati, animatori e educatori del gioco — ha poi approfondito in alcune pubblica-

⁵ Al sito di LUDI è possibile trovare tutti i collegamenti a prodotti e iniziative scientifiche citate; i materiali sono *open access*.

⁶ <http://ludi.utad.pt> (consultato il 15/10/2018).

zioni gli aspetti sociali della disabilità, con particolare riferimento alle barriere (Barron et al., 2017; Moore e Lynch, 2015).

Infine il WG4 — a cui hanno aderito pedagogisti, operatori sociali, insegnanti — ha investigato i bisogni e i desideri di gioco degli utenti, nonché le loro esperienze (Westling Allodi e Zappaterra, in corso di stampa). Ha anche coordinato il lavoro sulla pubblicazione finale di LUDI, un testo di taglio divulgativo, rivolto a un'utenza più estesa di famigliari, operatori e professionisti del territorio (Encarnação, Ray-Kaeser e Bianquin, 2018).

Il risultato più innovativo di LUDI si esprime tuttavia nelle due TS⁷ che hanno coinvolto un centinaio di persone, oltre a bambini con disabilità e famigliari. Basato su una struttura che interseca presentazioni teoriche ed esperienze laboratoriali e su un approccio di progettazione partecipata (Oberti, 2017), il modello di TS sviluppato⁸ prevede la costruzione progressiva e collaborativa di competenza, nel corso di cinque intense giornate, sulla base delle conoscenze pregresse nei partecipanti, facendo sì che le sfaccettature del tema «gioco e bambini con disabilità» si manifestino gradualmente attraverso esercitazioni pratiche.⁹

Le TS hanno riscontrato grande successo: l'intreccio efficace di teoria e pratica, l'alternarsi di relatori di diversi Paesi e aree di studio, la costruzione graduale di conoscenza in piccoli gruppi di partecipanti uniti dallo scopo di raggiungere un obiettivo concreto in un tempo definito e la significativa esperienza del contatto con i bambini e le famiglie hanno

dato origine a una straordinaria mistura di apprendimento ed emotività a sua volta capaci di «perturbare» le idee personali sulla disabilità, sul gioco, sull'inclusione. Più di un partecipante ha descritto questa sensazione come un *insight* decisivo.

L'impatto e il futuro della rete LUDI

LUDI ha mirato a produrre un impatto sia in ambito scientifico che sociale. La sua multidisciplinarietà ha attratto la competenza e l'entusiasmo di ricercatori da molti campi, ma anche di politici e rappresentanti dell'imprenditoria.

La convergenza verso un'unica definizione di gioco ha messo in luce l'imprecisione di costrutti precedenti e ha saputo mostrarsi utile per migliorare la ricerca nel settore, incrementando la comparabilità e la trasferibilità dei risultati.

La scelta del «gioco per il piacere del gioco» ha invitato: (a) i clinici ad abbandonare il primato degli obiettivi riabilitativi e a riscoprire, dietro la menomazione, il bambino con i suoi diritti; (b) gli ingegneri robotici e i tecnici, a ripensare la progettazione in una prospettiva ludica, piuttosto che riabilitativa; (c) gli educatori e i professionisti, a effettuare una nitida separazione fra attività ludiche e ludiformi nel loro lavoro.

L'adozione dell'approccio inclusivo ha posto in evidenza i seguenti temi: (a) l'importanza del gioco con i pari; (b) la riscoperta del ruolo dell'adulto come mediatore e *scaffolder* nella situazione ludica; (c) l'importanza di valutare l'usabilità dei giocattoli; (d) la ricerca di nuovi prodotti che lo favoriscano.

L'analisi critica della conoscenza esistente in ambito tecnico ha portato ad approfondire: (a) l'accessibilità di strutture, contesti e strumenti di gioco; (b) l'accessibilità e l'usabilità di tecnologie e giocattoli.

⁷ La prima edizione si è tenuta ad Heerlen (NL), 18-21 aprile 2017; la seconda, dopo validazione, a Bergamo, dal 22 al 26 gennaio 2018; www.ludi-network.eu/training_school (consultato il 15/10/2018).

⁸ Il modello validato è in corso di pubblicazione (Besio e Jansens, in stampa)

⁹ www.youtube.com/watch?v=6hfl6CvVNhw (consultato il 15/10/2018).

Il coinvolgimento di utenti con disabilità ha favorito la consapevolezza intorno ai modelli partecipativi e ricorsivi di progettazione per migliorare l'efficacia di ricerca e sviluppo. Il coinvolgimento di operatori di aziende ha suggerito inedite prospettive in tema di accessibilità e ha prodotto nuove idee ai professionisti.

LUDI ha effettuato una sistematizzazione della nuova area di studio multidisciplinare, costruendo la base efficace di futuri sviluppi.

In particolare, in ambito tecnologico, ci si aspetta che: (a) si abbandoni la progettazione *mainstream* e si diffonda la cultura di usabilità e accessibilità; (b) aumenti l'attenzione verso lo sviluppo di nuovi strumenti, oggetti e modalità di interazione per il «gioco per sé» nel caso del bambino con disabilità; (c) i programmi europei di finanziamento della ricerca si focalizzino anche su età evolutiva e disabilità e adottino criteri di valutazione dei risultati legati alla qualità della vita piuttosto che a miglioramenti funzionali; (d) un cambiamento nella progettazione evidenzii benefici in area economica.

In ambito scientifico, ci si aspetta che: (a) aumenti la consapevolezza sull'esigenza di supportare attivamente il gioco spontaneo del bambino con disabilità; (b) si diffonda il modello formativo della TS di LUDI; (c) si

ravvivino gli studi sul gioco in aree collaterali, come le neuroscienze e l'etologia.

Sul piano sociale, LUDI ha supportato le attività di sensibilizzazione svolte dai membri nei loro territori tramite la stesura di un *Position Statement* dedicato al gioco del bambino con disabilità, che è stato presentato dall'International Play Association (IPA) alle Nazioni Unite a rinforzo dell'articolo 31 della UNCRC,¹⁰ e un *Manifesto*, che riassume in punti gli obiettivi dell'Azione.¹¹ Nel 2017, inoltre, LUDI è stato insignito, per la sua significatività, del premio IPA.¹²

Infine, anche il Parlamento europeo ha dimostrato più volte il suo interesse verso l'iniziativa, invitando membri di LUDI a iniziative comunitarie e ospitando il *meeting* finale nella sede di Bruxelles, anche alla presenza di associazioni e aziende del settore.¹³

¹⁰ <http://ipaworld.org/ipa-position-statement-on-the-play-rights-of-disabled-children> (consultato il 15/10/2018).

¹¹ www.ludi-network.eu/wp-content/uploads/2017/11/LUDI-Position-Statement.pdf; www.ludi-network.eu/wp-content/uploads/2018/04/LUDI-Manifesto.pdf (consultato il 15/10/2018).

¹² www.ludi-network.eu/successful-stories (consultato il 15/10/2018).

¹³ www.ludi-network.eu/belgium-brussels doi: 10.1515/9783110526042 (consultato il 15/10/2018).

A new model for the play of children with disabilities. The COST Action «LUDI – Play for Children with Disabilities»

Abstract

Children with disabilities usually meet many obstacles to play due to the lack of devoted studies, validated practices, environmental barriers. The article presents the theoretical assumptions, the contents and the main results of the trans-disciplinary COST Action LUDI that has created the new study field of inclusive play, by developing also guidelines for intervention.

Keywords

Inclusive play, disability, play for the sake of play.

Autore per corrispondenza

Serenella Besio

Università degli Studi di Bergamo

Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, Piazzale Sant'Agostino, 2a

24129 Bergamo (BE)

E-mail: serenella.besio@unibg.it

Bibliografia

- Barron C., Beckett A., Cannon-Jones N., Coussens M., Desoete A., Fenney D., Lynch H. e Prellwitz M. (2017), *Barriers to play and recreation for children and young people with disabilities*, Warsaw, De Gruyter Open.
- Besio S. (2017), *The need of play for the sake of play*. In S. Besio, D. Bulgarelli e V. Stancheva-Popkostadinova (a cura di), *Play development in children with disabilities*, Warsaw, De Gruyter Open, pp. 9-52.
- Besio S. (2018), *What is play?* In P. Encarnação, S. Ray-Kaesler e N. Bianquin (a cura di), *Guidelines for supporting children with disabilities' play. Methodologies, tools, and contexts*, Warsaw, De Gruyter Open, pp. 1-12.
- Besio S. e Stancheva-Popkostadinova V. (a cura di) (2018), *Play and children with disabilities. Interdisciplinary perspectives*, «TCTP, Today's Children Tomorrow's Parents», voll. 47/48.
- Besio S. e Jansens R. (in corso di stampa), *Teaching and learning inclusive play. The Training Model of the LUDI Training School*. In D. Bulgarelli (a cura di), *Perspectives and research on children with disabilities and play. Collected papers*, Warsaw, De Gruyter Open.
- Besio S., Carnesecchi M. ed Encarnação P. (2015), *Introducing LUDI. A research network on play for children with disabilities*, «Studies in Health Technology and Informatics», vol. 217, pp. 689-695.
- Besio S., Bulgarelli D. e Stancheva-Popkostadinova V. (a cura di) (2017), *Play development in children with disabilities*, Warsaw, De Gruyter Open.
- Besio S., Bulgarelli D. e Stancheva-Popkostadinova V. (a cura di) (2018), *Evaluation of children's play. Tools and methods*, Warsaw, De Gruyter Open.

- Bianquin N. (2018), *The right to play. A powerful promise made also to children with disability*, «TCTP, Today's Children Tomorrow's Parents», voll. 47/48, pp. 18-27.
- Costa M., Périno O. e Ray-Kaeser S. (2018), *TUET. Toys & games usability evaluation tool*, Alicante, AIJU.
- Encarnação P. e Jansens R. (2018), *What assistive technologies exist to enable participation in play?* In P. Encarnação, S. Ray-Kaeser e N. Bianquin (a cura di), *Guidelines for supporting children with disabilities' play. Methodologies, tools, and contexts*, Warsaw, De Gruyter Open, pp. 59-66.
- Encarnação P., Ray-Kaeser S. e Bianquin N. (a cura di) (2018), *Guidelines for supporting children with disabilities' play. Methodologies, tools, and contexts*, Warsaw, De Gruyter Open.
- Landowska A. (2018), *Which digital games are appropriate for our children?* In P. Encarnação, S. Ray-Kaeser e N. Bianquin (a cura di), *Guidelines for supporting children with disabilities' play. Methodologies, tools, and contexts*, Warsaw, De Gruyter Open, pp. 85-97.
- Moore A. e Lynch H. (2015), *Accessibility and usability of playground environments for children under 12. A scoping review*, «Scandinavian Journal of Occupational Therapy», vol. 22, n. 5, pp. 331-344.
- Oberti I. (2017), *La progettazione partecipata per un progetto inclusivo*, «Rivista Italiana di Ergonomia», vol. 14, pp. 46-53.
- ONU (2006), *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*, New York, United Nations.
- Visalberghi A. (1958), *Esperienza e valutazione*, Torino, Taylor.
- Westling Allodi M. e Zappaterra T. (in corso di stampa), *Users' needs on play for children with disabilities. Parents' and children's views*, Warsaw, De Gruyter Open.
- Wood E. (2009), *Developing a pedagogy of play*. In A. Anning, J. Cullen e M. Fleer (a cura di), *Early childhood education. Society and culture*, London, Sage Publications, pp. 27-38.
- World Health Organisation (2001), *ICF. International classification of functioning, disability and health*, Geneva, WHO. Trad. it. *ICF. Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute*, Trento, Erickson, 2007.