

# 1. Recensione

**Valentina Pennazio, *Didattica, gioco e ambienti tecnologici inclusivi*, Franco Angeli, Milano, 2015, pp. 239**

di **Giusi Zamarra**, Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Università degli Studi di Bologna, [giusi.zamarra2@unibo.it](mailto:giusi.zamarra2@unibo.it)

Il volume apre ampi orizzonti di riflessione riguardo il tema dell'attività ludica vissuta e costruita in un ambiente tecnologico inclusivo. Lo fa adottando un originale "taglio multidisciplinare", che l'autrice stessa dichiara di voler dare al suo lavoro, aiutando il lettore a orientarsi in un ambito di cui si colgono appieno la complessità e le potenzialità.

Complessità che risiede nell'ampiezza del focus di analisi, la quale va oltre la descrizione del gioco per i bambini con disabilità, e la sua eventuale modifica o adattamento. La prospettiva adottata guarda, infatti, al bambino con disabilità, con gli altri, in un contesto specifico, in cui i professionisti dell'educazione sono chiamati a modificare il proprio impegno e la propria presenza, effettuando delle scelte estremamente specifiche in ambito progettuale e gestionale.

Tali scelte vanno strutturate a partire dal riconoscimento della centralità del "gioco" nella vita del bambino, soprattutto se si tiene conto che, come l'autrice stessa sottolinea, "[...] la complessità, la molteplicità e l'urgenza dei problemi da affrontare nel campo delle disabilità in genere, spesso concentra o limita gli interventi esclusivamente sul fronte sanitario-riabilitativo, finendo con il trascurare un significativo impegno sul versante educativo. Non solo: al bambino con disabilità viene negata o fortemente ridotta la dimensione ludica e piacevole del gioco, poiché troppo spesso questo viene utilizzato [...] come strumento nel percorso di recupero fisico e intellettuale, mentre tale funzione, seppure importante, dovrebbe restare sullo sfondo dando maggiore spazio alla gratuità, alla libertà, alla spontaneità del gioco" (pp. 14-15).

Sono queste le considerazioni su cui si struttura il volume, i cui capitoli vanno a costituire tasselli di un percorso il cui obiettivo principale sarebbe quello di accompagnare il lettore o, più specificatamente, i professionisti dell'educazione, nella "progettazione e [...] sperimentazione pragmatica di "attività ludiche" tecnologicamente connotate (intese sia nel senso di giocattoli che di scenari e contesti ludici) che siano in grado di rispondere ai bisogni di tutti i bambini" (p.16).

Proprio per la significatività di questo percorso dai forti risvolti concreti e realistici, l'autrice non manca di dotare ciascun tassello di un proprio fondamento teorico, a partire dagli elementi necessari per impostare un piano d'intervento ludico/tecnologico, fino ad arrivare alle elaborazioni teoriche realizzate nel tempo intorno al discorso gioco-giocattolo. Tutto questo persegue anche la finalità di condurre il lettore verso "la maturazione di un'approfondita consapevolezza circa il significato intrinseco al concetto di gioco e alle principali teorie prodotte nel tempo in seno ai vari ambiti disciplinari congiuntamente all'ampia conoscenza dei metodi, delle tecniche e degli strumenti disponibili [...]" (p. 33).

È un approccio che richiama anche le responsabilità che il professionista del-

l'educazione ha nel momento in cui intraprende una specifica scelta progettuale che comprenda delle strategie ludiche.

Particolarmente interessante, a tal proposito, è l'approfondimento che l'autrice fa della disabilità motoria e dell'autismo, scelte per le problematiche che si riscontrano nell'accesso al gioco; tale approfondimento fa chiarezza sul concetto di "responsabilità" rispetto al modo in cui vengono proposte determinate attività in ambito scolastico e non solo. Nel caso specifico della disabilità motoria e dell'autismo, l'autrice ci tiene a evidenziare come esse vadano intese come "due condizioni" che determinano in maniera differente quelle stesse modalità e, dunque, "solo avendo ben chiare le compromissioni ma soprattutto le potenzialità presenti nelle due tipologie di disabilità [...] diventa possibile progettare e strutturare ambienti tecnologici realmente inclusivi, orientati allo sviluppo globale del bambino" (p. 61).

L'adeguatezza di un determinato intervento didattico/educativo va inoltre "misurata" e, a tal proposito, l'autrice pone un quesito centrale: "[...] che cosa deve essere osservato prima di agire pragmaticamente? E come deve essere valutato?". I riferimenti, a tal proposito, sono all'ICF e, in particolare, all'ICF-CY, in cui la dimensione ludica diventa un'area di funzionamento che consente di osservare e descrivere in un'ottica multifattoriale e multidimensionale la crescita e la salute dell'individuo in età evolutiva.

Il metodo dell'osservazione, come metodo utile e valido per progettare e valutare un intervento ludico in ambienti tecnologici inclusivi, va dunque a costituire un ulteriore tassello significativo nella progettazione di un intervento. Progettazione cui fa seguito, sempre secondo una logica pragmatica, l'individuazione di quegli interventi e/o strategie atte a rendere il gioco o il giocattolo accessibile a tutti; strategie che, nell'ottica di un continuo e aperto confronto con le altre discipline coinvolte (didattiche, pedagogiche, psicologiche, sociologiche) prevedono anche risposte che afferiscono al settore delle tecnologie. Settore che l'autrice esplora abilmente mostrandone le differenti caratterizzazioni.

Lo fa presentando dapprima delle interessanti proposte operative di adattamento dei giochi analogici, sia dal punto di vista "fisico" che dal punto di vista delle modalità di presentazione e gestione del gioco stesso, i cosiddetti interventi di *tecnologia povera* (con riferimento al bambino con disabilità motoria nel primo caso e al bambino con autismo nel secondo). L'autrice prosegue focalizzando l'attenzione sull'uso di applicazioni di *alta tecnologia* (tecnologia assistiva), utili per consentire l'accesso a giocattoli elettronici e digitali, fino ad arrivare alla *Tecnologia robotica* con degli interessanti e innovativi esempi di alcune esperienze ludiche mediate da robot, in contesti scolastici e di riabilitazione in ambito nazionale.

Attraverso quest'ultimo capitolo, l'autrice rileva come diversi sistemi robotici possano soddisfare anche le esigenze complesse e differenti delle persone con disabilità, a ogni età; attraverso la presentazione dello studio condotto, emerge con ancor più chiarezza come sia necessario e inevitabile progettare attentamente un intervento mediato da tecnologie e robot.

Progettare attentamente adottando una visione critica è il messaggio che emerge con forza, soprattutto quando i principali destinatari del progetto sono i bambini con disabilità e il principale obiettivo rimane quello di creare ambienti di apprendimento realmente inclusivi.

Il volume pone in luce l'importanza dello studio e della ricerca di soluzioni per superare la condizione di disabilità come fasi essenziali nell'operatività di insegnanti o educatori. Ed è a loro che l'autrice si rivolge principalmente, ai professionisti dell'educazione, che dovrebbero dotarsi delle conoscenze e competenze necessarie per fornire risposte adeguate a bisogni ludici speciali, in un ambiente di condivisione inclusivo. Anche il mercato e i servizi potrebbero trarre interessanti spunti di riflessione dal volume qui presentato, ampliando le realtà che nel panorama nazionale pongono attenzione alle svariate potenzialità del rapporto gioco-disabilità.

