



*Gioco e disabilità cognitiva grave, uno strumento educativo
all'interno di centri diurni per la disabilità*
Play and severe cognitive impairment.
Educational tool within disability centers

Yuri Vargiu

Educatore Professionale – vargiu@yahoo.com

ABSTRACT

Within day centers for intellectual disability, the activities carried out by the operators have the aim of experimenting and enhancing cognitive and movement skills. Often the proposals for users who have a severe intellectual disability are discouraging as they are very different from each other and therefore able to enjoy a useful experience for everyone. The playful workshops introduced in this article have the purpose instead of suggesting to the reader some optimal proposals for this type of user, in order to produce, through the game, stimulating and useful proposals, as well as easily usable.

All'interno di centri diurni per la disabilità intellettiva le attività svolte dagli operatori hanno l'obiettivo di far sperimentare e di potenziare le capacità cognitive e di movimento. Spesso le proposte per le utenze che presentano una disabilità intellettiva grave scarseggiano, in quanto queste risultano essere molto diverse tra di loro e difficilmente dunque in grado di godere di una esperienza utile per tutti. I laboratori ludici introdotti in questo articolo hanno lo scopo invece di suggerire al lettore alcune proposte ottimali per questo tipo di utenza, in modo da produrre, attraverso il gioco, proposte stimolanti e utili, oltre che facilmente fruibili.

KEYWORDS

Education, Gaming, Disability, Game Therapy, Project.
Educazione, Gioco, Disabilità, Ludoterapia, Progetto.

1. Introduzione

In un contesto di centri diurni per la riabilitazione e per la disabilità spesso gli educatori e gli operatori hanno il compito di trovare e progettare attività stimolanti, che riescano a veicolare dei contenuti in grado di apportare esperienze positive in un ambiente controllato, in funzione delle età e delle disabilità con cui si trovano a operare.

Lo scopo di queste attività è quello di aiutare la crescita e il potenziamento psicofisico dell'utenza presente in servizio oltre all'acquisizione di nuove competenze da esportare all'esterno nei contesti sociali.

Tutte le attività vengono di solito pensate e programmate durante le *équipe multidisciplinari*, in base al progetto individuale educativo-riabilitativo di ciascun soggetto preso in carico.

I CDR¹ spesso accolgono utenze molto diverse da loro, sia nella specificità della disabilità che a livello di capacità cognitive.

Nel caso del mio centro, i soggetti di cui andrò a parlare non possiedono gravi compromissioni motorie, ma unicamente di tipo intellettuale e comportamentale.

All'interno di esso sono presenti numerose attività artistiche, cognitive, di abilità sociali e motorie. A queste si sommano le attività fatte in esterno, portando dunque anche esperienze di integrazione in attività sportive come il nuoto o il calcio integrato, dove l'utenza può sperimentarsi e rapportarsi con altri ragazzi normodotati.

Tuttavia, spesso scarseggiano, per varietà, le attività proposte ad un'utenza che presenta una disabilità intellettuale grave, ancor più se molto eterogenea.

Questo tipo di utenza spesso fatica nel compimento di richieste basilari, non ha una comunicazione verbale e presenta stereotipie di vario tipo, sia verso sé stesso che verso l'ambiente. Il rischio, dunque, è che nel programma settimanale sottoscritto dall'equipe, spesso vengano proposte attività simili e con gli stessi partecipanti, senza mai offrire una reale evoluzione ed una stimolazione vera e propria.

Il **gioco** si dimostra una componente fortemente innata e tanto più adeguata ad essere un *medium* esperienziale in grado di veicolare nuove informazioni anche a questo tipo di utenza, offrendo in alternanza proposte sia ripetitive e rassicuranti che nuove, in grado di andare a stimolare su misura i bisogni e gli interessi osservati in precedenza di queste persone.

Nei paragrafi successivi riporterò le proposte e la metodologia, unitamente alle varie possibilità che questa può offrire ai diversi tipi di utenza, in modo da offrire uno spunto e dimostrare la potenzialità che possono avere attività ludiche semplici ma mirate.

2. Programmazione, criteri di valutazione, materiali, setting e struttura dell'attività

L'attività di Lab. Game, è presente al CDR da circa tre anni, e proseguirà ulteriormente il suo percorso, visti gli ottimi risultati ottenuti.

Programmazione – Una volta al mese l'incontro di *microéquipe*² chiarisce i punti di forza e di debolezza evidenziati dagli utenti durante l'ultimo periodo. Vengono

1 Centri Diurni Riabilitativi.

2 Riunione in cui partecipano unicamente i responsabili dell'attività.

inoltre pensati eventuali cambiamenti da realizzare in corso d'opera, in caso emergano evidenti difficoltà o risposte eccessivamente positive, e quindi poco efficaci sul fronte della stimolazione. In seguito, potranno essere aggiunti all'esperienza, grazie all'osservazione, ulteriori elementi che contribuiscano a massimizzare l'apprendimento di nuove capacità attraverso attività ludico, cognitive e motorie.

I criteri di valutazione sono molteplici, difatti in sede di *microéquipe*, di solito una volta al mese, vengono discusse e segnate eventuali difficoltà degli utenti, mettendo a fuoco le situazioni una per una. È consigliabile essere almeno due operatori all'interno dell'attività, in modo che uno abbia il compito di condurre l'esperienza, mentre l'altro di co-condurre e osservare gli utenti, spesso focalizzandoli su un elemento a seduta. È inoltre possibile, e forse necessario, filmare il comportamento dei ragazzi e poter rivedere le parti migliorabili nella proposta e nella conduzione, attraverso una rilettura dell'esperienza *a posteriori*, ponendosi come osservatore esterno. Due volte all'anno vengono realizzate valutazioni più precise permettendo così un confronto tra un riferimento numerico corrispondente alle capacità possedute e osservate prima dell'ingresso di ciascun utente nel progetto annuale e quelle valutate in quel determinato momento, dati preziosi a causa delle notevoli differenze esistenti tra i diversi soggetti.

Sono dunque presenti circa 35 voci all'interno dei test, che portano gli educatori ad avere maggiormente chiari i punti di forza e di debolezza di ciascun utente, sapendo così su cosa lavorare nelle sedute successive. Ad esempio, vengono valutate le capacità motorie, l'indipendenza oculo manuale, se osserva i compagni quando non è il suo turno, la durata della sua attenzione durante un gioco cognitivo e così via. Ognuna di queste voci riceve un punteggio, che può essere di 1, 0,5 e infine 0, oppure indicato con i colori verdi, gialli e rossi.

I materiali utilizzati possono essere i più diversi: oggetti di psicomotricità, forme e colori di vario tipo, materiali per l'esercizio motorio, cotton fioc, monete, cartoncini, bottiglie di plastica, palloni, fotografie, materiali sensoriali e da riciclo, vaschette con l'acqua, la CAA³, ecc. Durante gli incontri di *microéquipe* si studia il tipo di lavoro e di materiali da utilizzare per costruire i diversi giochi che verranno proposti.

Setting – È importante che il *setting* sia chiuso, localizzato all'interno di una stanza o di uno spazio circoscritto, meglio se, soprattutto nei primi mesi, rimane sempre lo stesso. Questo deve essere predisposto prima dell'arrivo dei ragazzi, con alcune sedie in fondo alla stanza ed un tavolo con la sedia al centro, dove si svolgeranno gli esercizi. I giochi saranno presenti o in un armadio o in un posto chiuso, in modo che siano facilmente accessibili dagli operatori durante le fasi di passaggio e verranno proposti uno alla volta, senza creare una stimolazione eccessiva.

La struttura dell'attività è sempre la stessa, allo scopo di garantire una continuità e una *routine* che riescano a infondere nell'utente un senso di sicurezza basato sulla conoscenza di qualcosa di prevedibile, accompagnato da giochi che cambiano periodicamente.

L'attività si articola in diversi momenti. Si apre con il "rito iniziale", in cui agli utenti viene chiesto di compiere un gesto semplice, come passare una palla o inserire il proprio tappo (con sopra la propria foto) all'interno di un tubo metallico, che produce dunque rumore, in modo da indicare l'inizio di questa specifica attività e la propria presenza.

Successivamente vengono proposti un totale di massimo tre giochi ad attività, ad un utente alla volta in modo da permettere un'alternanza e non costringere ad un eccessivo sforzo di attenzione i partecipanti. Tuttavia, ai compagni che rimangono seduti in attesa del proprio turno al gioco, viene chiesto dove possibile di osservare l'esercizio, provando a stimolare anche la loro attenzione.

Infine, il momento del relax di circa 5-10 minuti e la merenda, con l'obiettivo di stimolare anche visivamente il senso di comunità e conoscere i compagni di attività.

2.1 I giochi rituali

Come precedente accennato, all'interno dell'attività sia di gruppo che individuale, sono stati inseriti nel momento iniziale, alcuni giochi che definirei rituali, che avevano lo scopo di permettere agli utenti di concentrarsi nello svolgimento dei giochi e degli esercizi ludici-cognitivi-motori. Difatti le attività all'interno del CDR iniziano dopo un momento definito "di tempo libero" della durata di circa un'ora e mezza, nel quale i ragazzi hanno la possibilità di rilassarsi e passarla come meglio preferiscono.

I momenti di passaggio dal tempo libero alle attività hanno sempre la necessità di essere chiari, ancor più per chi ha una compromissione cognitiva maggiore, per far comprendere in modo semplice e immediato la richiesta dell'operatore di iniziare un lavoro guidato.

I giochi rituali, dunque, sono utili per aiutare gli utenti a comprendere l'inizio dell'attività e la fine del momento del tempo libero. Ma non si limita unicamente a questo la loro funzione; infatti, questi hanno anche lo scopo di permettere agli ospiti di "riscaldarsi" eseguendo esercizi e giochi conosciuti e in cui di solito eccellono, in modo da favorire la concentrazione e la manualità in attesa dei giochi più complessi.

Non va inoltre sottovalutato il fatto che gli ospiti, come tutti noi d'altronde, non sempre hanno voglia di svolgere l'attività, soprattutto se arrivano da una giornata complessa. I giochi rituali hanno lo scopo, dunque, di comprendere sin dove ci si potrà spingere con quel determinato utente durante quella specifica seduta.

Solitamente dunque, i giochi rituali sono gli stessi per tutti i partecipanti, nel nostro caso, i ragazzi erano 4 e tutti iniziavano con il "gioco dei conetti", che aveva lo scopo semplicemente di impilare una dozzina di conetti uno sopra l'altro, aumentando il grado di difficoltà a seconda di chi l'operatore aveva davanti, ad esempio se l'utente faceva fatica a svolgere questo esercizio, non li si chiedeva altro e lo si aiutava stimolandolo con la voce, mostrandogli cosa fare e fornendogli un conetto alla volta, se invece un altro ospite si mostrava troppo bravo per questo gioco, si aumentava la gradazione del livello di difficoltà introducendo variabili, come la distribuzione dei conetti sul tavolo tutti in una volta, oppure posizionandoli in vari punti della stanza.

Dopo il gioco rituale, dunque, iniziavano i giochi esperienziali più complessi.

2.2 I giochi mirati sugli obiettivi del progetto individuali

I giochi ludici di tipo cognitivo e motorio venivano introdotti dopo i giochi rituali, spesso avevano una durata di uno o due mesi per permettere ai ragazzi di assimilare il compito e le regole da svolgere. Essendo tutti molto compromessi nella co-

municazione in entrata, essi capivano lo svolgimento dei giochi attraverso l'esempio o sulle indicazioni corporee-gestuali dell'operatore, che lo assisteva durante l'attività quando necessario.

Spesso è importante utilizzare materiali colorati e che abbiamo intuito essere attraenti per gli ospiti, come conetti colorati, una palla o l'acqua. Questo è particolarmente fondamentale quando si utilizzano materiali da riciclo per costruire nuovi giochi, che dunque devono avere elementi di fascinazione in grado di attirare l'attenzione degli utenti ed allo stesso tempo essere spendibili per il progetto riabilitativo individuale, con l'obiettivo di perseguire gli obiettivi prefissati.

Porterò dunque ora alcuni esempi chiari e precisi riguardo ai possibili giochi da utilizzare durante questi laboratori ludici.

Il primo gioco che presento è quello della "pesca dei tappi", dove veniva proposto al ragazzo una vaschetta piena d'acqua contenente dei piccoli tappi di bottiglia in plastica galleggianti, una vaschetta invece vuota con un cucchiaino in metallo o in legno.

L'obiettivo è quello di andare a sviluppare e potenziare l'indipendenza oculomotoria, prendendo i tappi con il cucchiaino e posandoli nell'altra vaschetta. Questo tipo di gioco costruito praticamente a costo zero e all'apparenza banale, risulta essere in realtà molto importante, infatti lo svolgimento aiuta a migliorare l'attenzione nell'esecuzione di un compito minimo richiesto, sviluppa un movimento fine che è possibile poi ritrovare durante il pasto nell'uso della posata, e permette di sperimentare materiali diversi come l'acqua o la plastica.

Un altro esempio è rappresentato dal "gioco dei cerchietti", in cui venivano disegnati su un foglio dei piccoli cerchi, continui oppure sparsi, e veniva chiesto ai ragazzi di posarli sopra un tappo, un omino giocattolo, o altri oggetti. Anche in questo caso è stato costruito un gioco semplice ma efficace con materiali da riciclo, che permette di allenare la concentrazione, la precisione e la manualità fine.

Ci sono dunque una grossa varietà di giochi ed esempi da adattare alle capacità degli utenti che abbiamo di fronte, è possibile utilizzare le forme geometriche, le carte da gioco con doppioni⁴, inserire cerchietti colorati nei conetti corrispondenti, chiedere al ragazzo di raccogliere l'oggetto nascosto in mezzo a tanti altri, andando così a lavorare sulle associazioni con giochi semplici e immediati.

È utile ricordare ancora che i giochi devono essere adattati all'utente che si ha di fronte, senza che siano né troppo facili, e dunque ripetitivi, né troppo complessi sia nell'esecuzione che nella consegna.

Ma oltre ai giochi puramente cognitivi è possibile anche svolgere attività motorie o sensoriali.

Nel caso dei giochi motori è possibile aiutare gli ospiti a potenziare i riflessi, l'attenzione e percezione dello spazio, la percezione dell'altro, e la precisione. Sono stati proposti svariati giochi a riguardo, ma porterò in questo articolo come esempio particolare il "gioco della corda", in cui venivano legati dolcemente un ragazzo ed un operatore, e si provava a svolgere assieme un percorso motorio, passando sotto i tavoli, schivando degli ostacoli, salendo sopra alcune panchine e così via.

L'importanza di questi giochi risulta essere soprattutto nella stimolazione al movimento di alcuni soggetti particolarmente statici e poco propensi a muoversi, che mostrano di avere probabilmente una scarsa percezione del proprio corpo.

Nei giochi sensoriali invece si andranno appunto a stimolare i sensi, indirizzando i movimenti per arrivare ad un risultato. In alcune sedute, infatti, abbiamo

4 Come, ad esempio, il gioco del "Mercante in fiera".

introdotta il “gioco della spugna” in cui veniva chiesto ai ragazzi di riempire la spugna di acqua da una vaschetta e strizzarla nell’altra, sino a che la prima non fosse stata completamente asciutta. Questo tipo di gioco risulta particolarmente efficace con quegli utenti che presentano una diagnosi di autismo, in quanto la componente sensoriale dell’acqua e della spugna è altamente fascinosa nei loro confronti, e può dunque aiutarli a fargli portare un piccolo compito a termine senza distrarsi con la messa in pratica di stereotipie disfunzionali.

Va sottolineato che parliamo di un’utenza varia ma con gravi deficit intellettivi, ed alcuni di essi, faticano molto a svolgere anche azioni semplici come quest’ultima.

È possibile infine introdurre anche l’uso di materiale videoludico all’interno delle sedute di gioco, alternandolo in alcuni periodi con i giochi sopra indicati, in quanto essi sono in grado di stimolare a livello cognitivo-sensoriale e motorio e dunque facilmente utilizzabile per il perseguimento di vari obiettivi.

L’utilizzo in particolare della console Nintendo Wii può aiutare questi ragazzi a svolgere movimenti semplici attraverso la motivazione provata dalla visione di colori vivaci e suoni divertenti. Ovviamente la maggior parte dei ragazzi trattati in questo articolo ha bisogno della vicinanza dell’operatore e dell’aiuto nell’esecuzione di alcuni movimenti, come nel gioco del bowling della Nintendo, in cui è possibile aiutarli utilizzando un elastico che andrà a bloccare il tasto posteriore del joystick, rendendo necessario solo un movimento oscillatorio della mano per “lanciare” la palla e abbattere i birilli. Spesso le immagini e i suoni scatenano in alcuni ragazzi sensazioni di allegria ed eccitamento, in grado di aiutarli ad attivarsi per raggiungere l’obiettivo. Difatti in questo esempio, è spesso meglio inserire l’opzione dei cento birilli rispetto ai classici dieci, in quanto così facendosi si ottiene la sicurezza che ne verranno abbattuti diversi, producendo quei suoni e quelle immagini stimolanti di cui abbiamo parlato.

3. L’esperienza individuale

L’attività all’interno dei laboratori ludici non si riduce all’esperienza di gruppo, bensì è possibile svolgerla all’interno di spazi dedicati anche in rapporto 1:1 se possibile, soprattutto quando in sede di progettazione non sono state trovate attività soddisfacenti o per gli ospiti che hanno necessità di modificare il loro programma settimanale.

Nell’ultimo anno a causa del covid-19, mi è stato chiesto di svolgere l’attività, che all’interno del centro viene chiamata “Lab. Game” con un ospite presente al servizio da molti anni, e che aveva in passato già svolto con successo il percorso di gruppo assieme ad altri compagni, mostrando, seppur senza l’uso della parola ma con gesti e azioni, di aver apprezzato particolarmente e di essere coinvolto dalle proposte fattogli in queste attività.

Ed infatti abbiamo svolto l’attività per circa cinque mesi con cadenza settimanale, riuscendo ad avere risultati promettenti, in particolare quando la sua situazione psicofisica gli permetteva di concentrarsi sul gioco. Difatti il ragazzo, affetto da disturbi dello spettro autistico, con grossa agitazione motoria e stereotipie molto pronunciate, riusciva a svolgere l’attività in modo soddisfacente in quanto quest’ultima si adattava al suo stato di agitazione di quel momento.

Ad esempio, durante i periodi di cambiamento del dosaggio del farmaco che abitualmente utilizza, il ragazzo appariva agitato e fortemente provocatorio; dunque, la proposta si è spostata dai giochi di tipo cognitivo per concentrarsi sul mo-

torio e il sensoriale, in grado di dare una valvola di sfogo sufficientemente libera senza tralasciare alcuni obiettivi percorribili.

Spesso, infatti, le persone affette da autismo di media gravità faticano nel gioco sociale non comprendendone il significato. Tuttavia, il ragazzo è riuscito man mano ad interagire con la palla assieme a me, elaborando mentalmente anche alcune regole basilari di un gioco inventato per l'attività. Difatti esso era in grado di comprendere quando dovesse calciare la palla verso di me, facendola passare sotto ad un tavolo e quando invece lanciarla con le mani da sopra lo stesso. Il contatto con la palla⁵ era per lui oggetto di sfogo e allo stesso tempo un "contenimento" sensoriale, in grado di aiutarlo a percepire il proprio corpo senza aver bisogno di sbattere i propri arti contro la parete o altri oggetti.

Nei giochi cognitivi o di precisione e manualità fine proposti, il ragazzo ha mostrato buone capacità e motivazione portando spesso a termine molti giochi in un'unica seduta⁶, mostrandosi dunque attento e concentrato verso i compiti da svolgere.

Spesso questi momenti di gioco vengono riconosciuti dai partecipanti prima ancora che la seduta inizi, in quanto motivati dal ricordo della stessa. Essi, infatti, si mostrano felici e si dirigono nella stanza dell'attività prima del tempo.

Il ragazzo in questione ha mostrato addirittura di ricordarsi, dirigendosi autonomamente senza indicazioni, dove fosse il tavolino con cui svolgevamo l'attività presente in un'altra stanza del centro, portandolo con le sedie dentro il luogo predisposto per la seduta e prendendo i giochi in autonomia dall'armadio, mostrandosi senza le parole ma con i fatti, interessato ad iniziare e svolgere l'attività del giorno.

Conclusioni

Come abbiamo visto questa attività presenta molti vantaggi a livello educativo. Essendo il gioco un *medium* che sfrutta l'innata capacità di apprendimento dell'essere umano, se ben governato e in grado di indirizzare gli ospiti "a fare" attraverso la stimolazione dei propri interessi e dunque comprendendo che cosa possa o meno affascinare loro, tenendo a mente gli obiettivi prefissati prima dell'attività.

I ragazzi si sono mostrati, attraverso le azioni non avendo la possibilità di utilizzare la parola, spesso entusiasti di svolgere l'attività dirigendosi in anticipo verso la stanza o alzandosi dalle sedie quando vedevano un compagno che stava svolgendo un gioco, volendo anticipare il proprio turno, dimostrando una buona capacità di attenzione al gioco.

Anche per i ragazzi con maggiori compromissioni, questa attività risulta essere una buona proposta per offrirgli una esperienza educativa che miri ad inseguire gli obiettivi minimi predisposti dal progetto riabilitativo individuale. Spesso infatti gli educatori, faticano a trovare proposte utili e coinvolgenti per questi ultimi in quanto risultano apparentemente privi di ogni interesse. Il laboratorio ludico rappresenta una valida alternativa da offrire a questo tipo di utenza, essendo facilmente spendibile sia economicamente, utilizzando spesso materiali da riciclo, sia nel perseguimento degli obiettivi.

Inoltre, essendo i materiali facilmente costruibili ed economici, è possibile

5 Avente un peso leggermente più leggero rispetto ad un pallone di cuoio.

6 Spesso tra i cinque e i sei giochi.

coinvolgere le famiglie per permettere ai ragazzi di utilizzare i giochi anche a casa. Mi è capitato di consegnare infatti ad una famiglia, i giochi costruiti per un ragazzo che ho seguito durante l'anno, e mi hanno riferito che ha continuato a giocare anche durante le vacanze assieme alla sorellina.

Quest'ultimo punto è molto importante perché spesso le famiglie si affidano completamente ai centri, trovandosi invece in difficoltà quando l'utente è a casa o durante i periodi prolungati delle vacanze. In questo modo è possibile fornire loro alcuni giochi, costruiti a basso costo, e permettere loro di costruirli a casa fornendogli alcune idee e tutorial.

Nel periodo di lockdown di marzo 2020, fatto per garantire la riorganizzazione e le prevenzioni di ulteriori infezioni al Covid-19, questi strumenti sono stati il fulcro dell'intervento educativo, in quanto possibili da realizzare con materiali presenti in tutte le case e facilmente spendibili dai ragazzi durante le lunghe giornate di quarantena.

Nonostante nel nostro CDR i ragazzi si conoscessero già almeno di vista, in quanto tutti frequentanti gli stessi spazi durante la giornata, difficilmente si sono trovati ad interagire tra di loro. Nell'attività è possibile prendere coscienza maggiormente dell'altro e di rispettare il proprio spazio di gioco e il proprio turno, avendo anche momenti dedicati alla socialità e alla scoperta dell'altro.

Gli incontri di *microèquipe* risultano fondamentali per comprendere a che punto del percorso si è arrivati con ciascun partecipante, così come i momenti di osservazione e di valutazione durante le attività, dove uno degli operatori, se possibile, dovrebbe avere il compito e la possibilità di essere concentrato solo sull'osservazione degli utenti. I giochi vanno modificati quando si ritiene che siano diventati troppo monotoni, o troppo semplici e ripetitivi, nel nostro caso infatti essi venivano cambiati con cadenza trimestrale.

Per i tirocinanti questa è stata una esperienza positiva in quanto è stato offerto loro uno spazio dove sperimentarsi e imparare, osservando e accompagnando gli educatori in attività rivolte agli utenti con più compromissioni, spesso, infatti, i tirocinanti vengono inseriti in attività più semplici e con un'utenza maggiormente "stimolante" essendo loro alle prime armi; tuttavia, ritengo che questo contesto possa essere ottimo anche per osservare un esempio di proposta utile anche per un'utenza maggiormente compromessa cognitivamente.

Durante le attività può capitare frequentemente di dover avere grossa pazienza, mostrandosi attenti a gestire l'eventuale frustrazione, nell'attesa che un ragazzo svolga un gioco senza demordere e perdersi d'animo in quanto è fondamentale rispettare i tempi e i sentimenti dell'utente che si ha di fronte. Difatti spesso capitano le giornate di fatica durante le attività, in questo caso ritengo che sia fondamentale non scordarsi che il gioco è efficace solo se c'è coinvolgimento, dunque è possibile modificare la proposta in base a ciò che riteniamo essere maggiormente utile e interessante in quel momento per quel determinato ospite.

Un gioco quando è ben studiato e adattato, può racchiudere possibilità di apprendimento molto elevate, difatti non bisogna mai sottovalutare il potenziale educativo che anche il più apparentemente banale dei giochi possiede.

Per concludere l'esperienza di questo laboratorio ludico risulta essere sicuramente positiva nel conseguimento degli obiettivi sopra elencati, ma il fattore più importante risulta sicuramente essere il poter avere come riferimento una proposta che possa coinvolgere tutta l'utenza, in base alle proprie capacità e punti di forza e debolezza, in particolar modo quella che spesso fatica ad essere inserita in attività utili e stimolanti.

Il gioco, dunque, è uno strumento in grado di coinvolgere chiunque, e deve

essere preso in considerazione in maniera seria per perseguire gli obiettivi educativi, in quanto rappresenta il più naturale mezzo di apprendimento e di svago che l'essere umano possiede.

Riferimenti bibliografici

- Antonacci, F. (2012). *Puer Ludens, antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri*. Milano: Franco Angeli.
- Basak, C., Boot, W., Voss, M., Kramer, A. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults?, *Psychology and Aging*. Dec; 23(4): 765-777.
- Basting, A.D. (2011). The Power of Story. *Aging Today*. Sept.
- Basting, A.D. (2009). *Forget Memory: Creating Better Lives for People with Dementia*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Bertolo, M., Mariani, I., (2014). *GAME DESIGN, Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Torino-Milano: Pearson Italia.
- Caillois, R. (1958). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Traduzione italiana di Laura Guarino, introduzione e note di Giampaolo Dossena. Milano: Bompiani, 1981.
- Cappuccio, M., Cilesi, I. (2019). Realtà svedese. Demenza: percorsi di ricerca e studio. *Assistenza Anziani*, 8, 19-26.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York-NY: Harper and Row.
- D'Urso, V. (2012). *Giocare, in ogni epoca e in ogni età*. Bologna: Il Mulino.
- Fondazione I.P.S. Cardinal Giorgio Gusmini (2008). Stare bene con una bambola. *Terapie Alternative*, 6, 3-5.
- Godfrey, S. (1994). Doll Therapy. *Aust Journal Ageing*, 13 (1), 46.
- Huizinga, J. (1982). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Viganò G., Squassoni N., Pancaldi L., Evangelisti E., & Balzarolo C., (2012). Utilizzo della console Wii Nintendo® per il trattamento riabilitativo cognitivo-motorio di soggetti anziani affetti da deficit motorio o da demenza di grado lieve-moderato, Wii gaming system for the rehabilitation in nursing home residents suffering from motor and mild to moderate cognitive impairment, Istituzioni Don Carlo Botta, Residenza "Santa Chiara". *Giornale di gerontologia*; 60: 167-171, Bergamo.