



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata
(FISPPA)**

Corso di laurea in Scienze psicologiche sociali e del lavoro

Elaborato finale

“Tempo libero, gioco e sport: contesti educativi e di inclusione sociale.”

“Leisure, play and sport: educational contexts and social inclusion.”

**Relatrice/Relatore
Prof.ssa Santilli Sara**

**Laureanda: Marini Anna
Matricola: 1222732**

Anno Accademico 2022-2023

Indice

Introduzione	3
1 Capitolo primo – Il Tempo Libero.....	4
1.1 Etimologia e definizione del tempo libero	4
1.2 Tempo Libero di ieri vs. Tempo Libero di oggi	4
1.3 Importanza di svolgere attività ludiche durante il tempo libero	6
2 Capitolo secondo – Il gioco, i suoi valori e le sue funzioni	9
2.1 Il gioco come luogo di prevenzione e protezione dello sviluppo	9
2.1.1 L’infanzia e il gioco.....	9
2.1.2 L’adolescenza e il gioco.....	12
3 Capitolo terzo – Studi e ricerche in ambito tecnologico.....	13
3.1 Nuove tecnologie per un gioco più inclusivo: i robot	13
3.1.1 Giocare per il piacere di giocare - Playfulness.....	14
4 Capitolo quarto – Lo sport come contesto inclusivo.....	17
4.1 L’importanza multifunzionale del movimento del corpo	17
4.2 Uno sport per tutti: il Baskin	18
4.3 Biodanza SRT: la “danza della vita”	20
5 Conclusione	22
6 Bibliografia	24

Introduzione

Il tempo è una dimensione trasversale alla vita dell'uomo, il quale fin da piccolo si trova immerso in uno spazio-tempo da definire, organizzare ed impegnare con attività. Il tempo può assumere quindi diversi significati in base all'attività che si svolge, ai regolamenti che la governano, agli spazi e mezzi che si utilizzano, ai comportamenti che si assumono ed alle emozioni che si provano. A fianco delle attività regolamentate ed istituzionalizzate, che occupano la maggior parte del tempo dell'individuo, come la scuola ed il lavoro, si può osservare come sia importante ricavare e dedicare del tempo libero per sé, in cui scegliere luoghi, persone, tempistiche ed attività da svolgere. L'utilizzo e la strutturazione di attività nel tempo libero sono influenzati dal contesto socioculturale e pertanto mutano assieme ad esso, lasciando però invariato il suo valore intrinseco, quello di essere uno spazio di crescita e sviluppo personale e sociale. Le attività svolte, le persone o i gruppi sociali con cui ci si relaziona, assieme agli spazi ed agli oggetti di cui si dispone per il proprio tempo libero, assumono importanti funzioni socio-relazionali, cognitive, motorie ed affettive-emotive per tutte le età.

L'attività ludica è una costante nella storia dell'uomo; se strutturata correttamente, accessibile a tutti e sostenuta dal contesto, permette uno sviluppo positivo dell'individuo, soprattutto durante l'infanzia e l'adolescenza, periodi in cui il giovane uomo è più vulnerabile. In particolare, in questi periodi il gioco e l'utilizzo del tempo libero assumono importanti funzioni educative, di Playfulness e di inclusione sociale. Le nuove tecnologie e le ricerche in ambito sportivo hanno permesso di includere nell'attività ludico-sportiva anche le persone con disabilità, adattando i giochi e alcuni sport in modo da renderli accessibili a tutti. Il gioco e lo sport concepito come "gioco più evoluto" diventano in questo modo dei mezzi e dei contesti di inclusione sociale, in cui i giocatori, persone con e senza disabilità, partecipano attivamente, si relazionano e si trasmettono valori di solidarietà, fraternità, empatia ed inclusione del diverso. La sfida della società di oggi è quella di diffondere l'importanza educativa e sociale della buona strutturazione del proprio tempo libero con attività ludico-creative e sportive capaci di accogliere e collaborare con le diversità.

1 Capitolo primo – Il Tempo Libero

1.1 Etimologia e definizione del tempo libero

Il tempo è un concetto astratto che l'uomo ha cercato di quantificare e concretizzare attraverso il susseguirsi di attività, routine, episodi. Il dizionario della lingua italiana "Lo Zingarelli" definisce il tempo, dal latino "tempus", come uno "spazio indefinito" caratterizzato dalla successione di eventi, i quali attribuiscono valore e significato al tempo stesso: in questo modo si ottengono diverse concezioni di tempo come "tempo lavorativo", "tempo dello svago", "tempo di lavorazione", "tempo del gioco", "tempo dello sport".

"Per ogni cosa c'è il suo momento [...]" c'è "un tempo per piangere e un tempo per ridere, un tempo per gemere e un tempo per ballare." (Antico Testamento, Qoelet 3, 1.4). Le attività, le emozioni, gli eventi e i sentimenti che si susseguono nella vita dell'uomo scandiscono il tempo e gli attribuiscono significati specifici.

Alla voce "tempo libero", "Lo Zingarelli" indica e definisce "quello spazio temporale extra-lavorativo, libero dagli impegni quotidiani e settimanali del lavoro e della scuola, in cui l'individuo può svolgere attività scelte liberamente e non controllate da autorità e regolamenti esterni". Nonostante la definizione sia univoca, l'importanza attribuita al tempo libero, alle attività, agli spazi e ai luoghi dedicati ad esso muta assieme alla società, alla cultura e all'epoca storica.

1.2 Tempo Libero di ieri vs. Tempo Libero di oggi

L'antichità classica lascia in eredità la concezione di tempo libero come "ozio coltivato": come tempo da dedicare a sé stessi, alla propria persona, ai propri interessi. Le classi più agiate, all'epoca pochi ricchi signori, destinavano il proprio tempo libero da impegni lavorativi ad attività quali passeggiate, attività termali e attività ludiche. Impegnare del tempo per sé era quindi un privilegio di pochi.

Anche in epoche successive la routine quotidiana dell'uomo era cadenzata dalle stagioni e dalle attività agricole che si potevano svolgere pertanto si alternavano tempi di lavoro a tempi di semplice riposo. I ceti più agiati, nei periodi di pace, godevano del privilegio di poter coltivare interessi socioculturali, svolgere passatempi e attività ludiche.

Solo con l'avvento dell'industrializzazione nasce l'odierna concezione di tempo libero. Nell'Ottocento, nelle società occidentali, il "tempo libero" che era inizialmente considerato un beneficio esclusivo delle classi più agiate e portò alla formazione di

circoli e salotti di élite, con la Rivoluzione Francese si diffuse anche tra le classi borghesi e popolari. Gioco e divertimento furono considerati fondamentali per la socializzazione, la civilizzazione e l'educazione degli individui. Le piazze diventarono centri di incontro, di comunicazione e di relazione e quindi si trasformarono in palcoscenici dove ballare, suonare o ascoltare musica, giocare, scambiarsi opinioni e informazioni, esibire spettacoli pirotecnici e spettacoli teatrali, diventando così "il simbolo della sociabilità della nazione" (Tarozzi, 1999, p.25). Mentre nelle piccole e grandi città nascevano e si diffondevano i "caffè" e le "osterie", luoghi comuni di incontro e divertimento, nelle realtà contadine si coltivava il rituale della "veglia": cerimonia serale, tipica del periodo invernale (in particolare da ottobre a maggio), durante la quale le famiglie si riunivano attorno al focolare di una casa diletandosi con narrazioni di storie e racconti, giochi sociali (come le carte) e piccole produzioni artigianali; le donne erano solite filare e tessere, mentre gli uomini producevano utensili o attrezzi da lavoro.

I conflitti mondiali interruppero bruscamente le forme di divertimento nelle piazze e si tornò alla condivisione di spazi chiusi, privati e differenziati in base alla classe sociale. La globalizzazione e la formazione di una società e cultura di massa modificarono nuovamente i luoghi e le attività svolte nel tempo libero: l'introduzione delle sale cinematografiche, degli stadi e successivamente la diffusione delle radio, dei televisori e dei telefoni cambiarono le abitudini e l'utilizzo del proprio tempo libero.

Oggi i videogiochi, i social network, i cellulari sono le attrazioni più utilizzate dall'uomo nel suo tempo libero e fungono da svago e divertimento penalizzando però l'importanza educativa, sociale e culturale dei parchi, delle piazze, dei bar, dei cinema, dei teatri, delle sale da ballo, delle palestre e di molti altri luoghi di condivisione. Se da un lato le nuove tecnologie hanno incrementato, velocizzato e facilitato la trasmissione di informazioni e le relazioni interpersonali con miliardi di persone distanti fisicamente, culturalmente e socialmente, dall'altro lato hanno condotto l'uomo a formarsi una vita virtuale in cui il gioco assume le sembianze della realtà. L'utente si crea un personaggio virtuale, una rappresentazione di sé (avatar), attraverso il quale vive in rete. Queste nuove tecnologie attirano soprattutto giovani adolescenti che, curiosi di scoprire "nuovi giochi", non si accorgono che piano piano ne rimangono intrappolati. Il rischio è, infatti, quello di lasciarsi sopraffare dal gioco, dipendere da esso, allontanandosi gradualmente dalla realtà sociale e arrivando ad autoisolarsi ed autoescludersi dalla società stessa. Questo comporta a sua volta una catena di rischi

fisici-psichici-relazionali e sociali che rallentano lo sviluppo psico-cognitivo della persona.

Gli ultimi due anni, segnati dall'emergenza sanitaria mondiale dovuta al SARS-COVID19, caratterizzati da un allontanamento sociale forzato e da un dilatamento delle dimensioni spazio-temporali, hanno stravolto improvvisamente le abitudini sociali e relazionali, hanno ridotto gli spazi dove poter trascorrere il proprio tempo e hanno allungato le tempistiche. La reclusione forzata in casa, l'utilizzo di dispositivi di protezione quali guanti e mascherine, l'allontanamento fisico anche dagli stessi familiari al fine di proteggersi, gli abbracci e le strette di mano negate, l'utilizzo di strumenti elettronici per socializzare, per informarsi, per lavorare e per educare hanno rivoluzionato le abitudini delle persone di tutte le età, indebolendo la capacità socio-relazionale tipica dell'essere umano e aggravando le situazioni di vulnerabilità già presenti.

Nonostante lo stato di emergenza sia decaduto il 31 marzo 2022, il ritorno alla "normalità" sta avvenendo molto lentamente e purtroppo la pandemia ha lasciato molti strascichi: ancora oggi, infatti, molte persone preferiscono portare la mascherina, faticano a lasciarsi andare ad una stretta di mano o ad un abbraccio, sono terrorizzate all'idea di entrare nei bar, nei pub, nelle discoteche e cercano di mantenere le distanze dalle altre persone. È necessario ri-educare le persone alla socialità, alla bellezza del vedersi e relazionarsi con gli altri all'importanza di coltivare passioni durante, ma non solo, il tempo libero.

Alcuni studiosi contemporanei hanno evidenziato il valore intrinseco del tempo libero come "insieme di spazi, tempi e atteggiamenti" dove è possibile condividere esperienze, socializzare e relazionarsi con altri individui, sviluppare nuove conoscenze e competenze, permettendo così la crescita personale (Castro, 2019, p.31). Coltivare, organizzare e pianificare attività ludiche, ricreative, sportive, di cura di sé e relazionali è un diritto che la società contemporanea e le istituzioni dovrebbero garantire e tutelare per tutti gli uomini.

1.3 Importanza di svolgere attività ludiche durante il tempo libero

La storia ci ha permesso di analizzare il cambiamento di attività e luoghi dove l'uomo trascorre il tempo libero in base alla società, alla cultura e agli eventi storici. Una costante che accompagna l'individuo durante tutto l'arco della sua vita, in tutti i secoli e le epoche storiche è il gioco. L'attività ludica, infatti, si sviluppa autonomamente

durante l'infanzia, in età prescolare, e affianca la crescita dell'uomo mutando nelle sue forme, nelle regole e negli strumenti, ma rimanendo sempre un "luogo per crescere e svilupparsi": un luogo educativo (Nestii, 2017, p.229). Il gioco permette all'uomo di socializzare, conoscere, acquisire competenze, sperimentare sé stesso mettendosi alla prova e condividere esperienze, emozioni, conoscenze.

Nell'articolo "Dire fare...baciare! Emozionarsi giocando" (2017), Nestii associa al gioco tre significati: il gioco è comunicazione, è azione ed è emozione. Il gioco è "dire" perché è la prima forma di comunicazione che il bambino utilizza: attraverso l'attività ludica egli può, infatti, esprimersi, confrontarsi e relazionarsi con il mondo esterno utilizzando non solo le parole (linguaggio verbale) ma, anche, il corpo e gli occhi (linguaggio non verbale). Il gioco è "fare" perché richiede all'individuo di partecipare attivamente: "mettersi in gioco" significa essere attori attivi, coinvolti nelle dinamiche del gioco, motivati alla partecipazione e creativi nel mutare la realtà utilizzando la fantasia. Inoltre, l'articolo sottolinea l'importanza educativa e di apprendimento del gioco utilizzato come mezzo per sperimentare e conoscere la realtà. Il gioco è "baciare" perché nella relazione con gli altri giocatori l'individuo socializza, sperimenta regole sociali e prova emozioni che possono essere positive (di affetto, di stima, di fiducia) e negative (di paura, di ansia, di preoccupazione). Provare emozioni forti durante il gioco consente all'individuo di conoscere alcuni stati d'animo ed entrare in empatia con sé stesso e con gli altri.

"Il gioco [...] è sempre un processo creativo per chi lo gioca, giocare significa dar vita a qualcosa di nuovo" (Nestii, 2017, p. 236): attraverso la propria immaginazione, elemento fondamentale del gioco, l'individuo può creare e scoprire nuovi ambienti, nuovi linguaggi, nuove emozioni, nuove espressioni di sé. Il luogo del gioco è un luogo protetto dove il bambino instaura un primo rapporto con il mondo esterno che ancora non conosce e grazie al quale comincia a costruire la propria personalità; dove l'adolescente può sperimentare nuove emozioni e fare nuove esperienze che gli permettano di conoscere e formare il proprio Sé; dove l'adulto può rielaborare situazioni nuove o problematiche e dove può creare un luogo di contatto con i propri figli aiutandoli nel loro sviluppo; dove l'anziano può trovare solidarietà, sorrisi e ricordi dei vecchi tempi.

"Il gioco è come un camaleonte che cambia colore secondo necessità [...]" (Nestii, 2017, p. 236): esso, proprio come un camaleonte, può assumere varie sfumature di colore per mimetizzarsi alle caratteristiche personali, come l'età e le predisposizioni

individuali, alle caratteristiche ambientali, come gli oggetti e gli spazi a disposizione, e al contesto socioculturale di riferimento, ai valori culturali e agli eventi che caratterizzano il periodo storico e la società.

Se ben strutturata e ben pianificata l'attività ludica nel tempo libero favorisce lo sviluppo positivo personale-sociale-emotivo-culturale, migliora l'autostima dell'individuo permettendogli di inserirsi in gruppi sociali e lo incoraggia a migliorare sé stesso, accompagnandolo per tutta la vita.

2 Capitolo secondo – Il gioco, i suoi valori e le sue funzioni

2.1 Il gioco come luogo di prevenzione e protezione dello sviluppo

La strutturazione e l'organizzazione dell'attività ludico-creativa nel proprio tempo libero è fondamentale soprattutto nei due momenti più vulnerabili dello sviluppo della vita dell'uomo, l'età prescolare e quella adolescenziale, in cui gli spazi, i luoghi, le attività e i giochi svolti influiscono in modo importante sullo sviluppo e sull'educazione dell'individuo. Durante tali periodi il buon utilizzo dell'attività ludica, la struttura del tempo libero, ma soprattutto i luoghi frequentati acquisiscono un carattere di prevenzione e protezione per la crescita dell'individuo. Bambini e adolescenti possono vivere situazioni difficili che impattano in modo negativo con la loro crescita e le scelte di vita future. Molteplici e articolate sono le combinazioni di esperienze di vita in cui i giovani e i bambini possono crescere. La Cecla (1995, p.25) riporta e definisce tre realtà:

- Gli “abbandonati in strada” che sperimentano il vivere per sopravvivere, imparando a difendersi, coalizzandosi in bande violente, a volte anche criminali. Apprendono la violenza e allo stesso tempo sono “oggetto di violenza” diventando “vittime di adulti senza scrupoli”;
- i “chiusi in casa”, che vengono privati della possibilità di inserirsi in gruppi sociali, di confrontarsi con culture e valori diversi e che fanno “esperienza di vita limitata”;
- i “depositati in istituzioni”, che sono spesso lasciati soli, “privati da ogni indipendenza” e la loro libertà creativa è ristretta e controllata.

Prevenire e proteggere lo sviluppo dei bambini e dei ragazzi significa porre attenzione al contesto socio-familiare in cui i giovani crescono, osservarli nel loro tempo libero, nelle attività che svolgono e nei gruppi che frequentano.

2.1.1 L'infanzia e il gioco

Per il bambino, l'attività ludica è un mezzo per scoprire, conoscere, fare esperienza e comunicare con un mondo ai suoi occhi ancora ignoto. Attraverso il gioco il bambino sperimenta e socializza con l'ambiente e le persone che lo circondano: l'attività ludica assume, quindi, una funzione educativa-didattica fondamentale. È dovere degli adulti, genitori, educatori, specialisti ed insegnanti, tutelare e garantire la possibilità di giocare per tutti i bambini poiché grazie a questa attività essi intraprendono un percorso di

crescita personale e sociale, sviluppano le loro potenzialità e conoscono i loro limiti o punti di debolezza.

L'osservazione del gioco dei bambini permette agli adulti da un lato di "conoscere il grado di sviluppo psico-affettivo, motorio, intellettuale e sociale del bambino" evidenziando difficoltà, deficit o disturbi e, dall'altro di conoscere "attitudini, preferenze, bisogni, paure e desideri" del bambino (Chiappetta Cajola e Rizzo, 2014, p. 28). Il gioco ha quindi anche una valenza affettivo-emotiva importante: infatti consente al piccolo di fare esperienza delle emozioni semplici quali paura, felicità, tristezza e rabbia, gli permette di esprimere i propri bisogni, i propri desideri e di utilizzare la fantasia. L'adulto, osservando il bambino giocare, può quindi conoscerlo, aiutarlo o guidarlo nel caso fosse in difficoltà ed instaurare con lui un legame affettivo profondo.

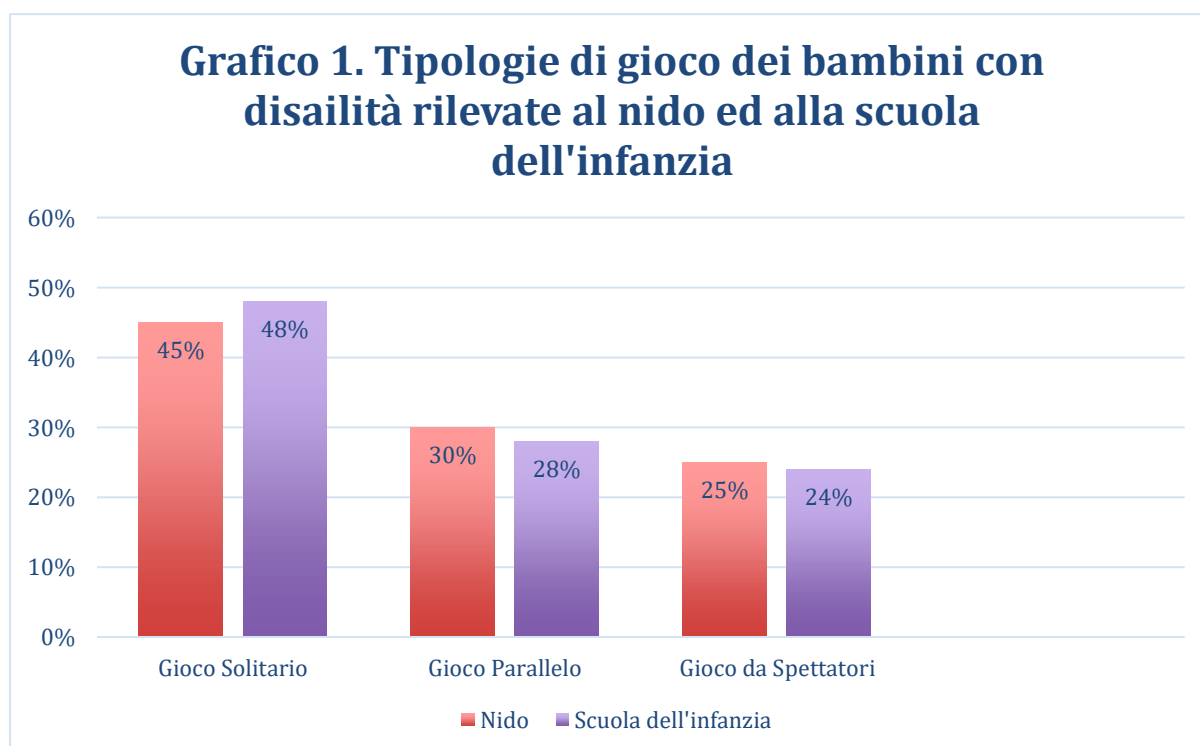
La scelta del gioco, degli oggetti con cui giocare e delle regole, messi in relazione all'età del bambino stesso, sono fonte di conoscenza del suo mondo, aiutano a prevedere il suo sviluppo futuro e a prevenire lo sviluppo di vulnerabilità. È necessario disporre di strumenti di osservazione attraverso i quali rilevare con metodologie condivise e definire con un linguaggio comune le complessità degli elementi di gioco e le potenzialità del contesto ambientale in cui esso si sviluppa, così da disporre di dati affidabili sulla didattica del gioco, soprattutto per i bambini con disabilità. L'ICF-CY (International Classification of Functioning, Disability and Health version for Children e Youth) (OMS, 2007) è una risorsa fondamentale per costruire strumenti di osservazione del gioco rispettando le caratteristiche sopra elencate.

Chiappetta Cajola e Rizzo (2014) proposero una ricerca il cui oggetto d'indagine era il coinvolgimento dei bambini con disabilità in età prescolare nel gioco solitario, nel gioco parallelo e nel gioco da spettatori. I risultati, come è possibile osservare nel Grafico 1, mostrano che il "gioco solitario" è quello più sviluppato e diffuso tra i bambini con disabilità, sia al nido sia alla scuola dell'infanzia. La capacità di sviluppare un gioco solitario, secondo gli autori, è funzionale alla crescita e allo sviluppo del bambino perché "comporta l'attivazione di un processo di percezione, individuazione e scelta di mete da perseguire" (p.32): il bambino si impegna volontariamente e per un certo periodo di tempo in attività finalizzate al raggiungimento di un obiettivo specifico. Successivamente, è altrettanto importante che al gioco solitario si sostituiscano il "gioco da spettatori" ed il "gioco parallelo": in questo modo il bambino può sviluppare

gradualmente le capacità sociali e relazionali in cui l'indice di rilevazione utilizzato da Chiappetta Cajola e Rizzo è la scelta dei compagni di gioco.

Il gioco da spettatori risulta essere meno diffuso rispetto al gioco parallelo; per approfondire maggiormente l'osservazione del coinvolgimento dei bambini in queste due tipologie di giochi gli studiosi hanno considerato quattro modalità di esecuzione: in piena autonomia, su sollecitazione, con l'aiuto dell'adulto o di un compagno e su imitazione. L'analisi dei dati ha dimostrato una leggera crescita nel passaggio dal nido alla scuola dell'infanzia in relazione all'esecuzione del gioco parallelo e da spettatori in autonomia.

Sulla base delle tre tipologie di gioco, durante lo svolgimento della ricerca, gli studiosi hanno costruito un "set di strumenti di osservazione e analisi basato su ICF-CY" (p.35), caratterizzato da un linguaggio standard e quindi utilizzabile da tutti per analizzare, valutare e condividere le osservazioni effettuate sul gioco dei bambini con disabilità. Osservare la metamorfosi del gioco nei bambini in età prescolare attraverso strumenti basati sull'ICF-CY permette di inquadrare non solo le caratteristiche del bambino stesso, ma anche quelle del contesto con cui il bambino entra in relazione, evidenziando punti di forza e di debolezza: si effettua così un'analisi olistica che permette di conoscere il soggetto, l'ambiente e la loro relazione in modo da progettare il miglior intervento.



(fonte: Chiappetta Cajola e Rizzo, 2014)

2.1.2 L'adolescenza e il gioco

Per l'adolescente le attività, i luoghi, gli spazi e i gruppi sociali con cui entra in contatto nel tempo libero possono determinare il suo futuro. In questo lasso di tempo, sconvolto da tanti cambiamenti sia interni che esterni, il giovane si trova sospeso tra il non essere più un bambino e il non essere ancora un adulto, ha acquisito conoscenze e competenze importanti ma non sufficienti per essere considerato un uomo maturo.

L'adolescenza è un periodo di transito e di ricerca costante del proprio Sé, i punti di riferimento cambiano, gli amici e i gruppi sociali che si frequentano assumono valori affettivi importanti e si comincia ad avere maggiori responsabilità. Alcune ricerche contemporanee rilevano la relazione tra tempo libero e dipendenze, alcolismo ed uso di sostanze nocive. In particolare, la ricerca effettuata da Begotti, Borca, Rabaglietti e Ciairano (2011) evidenzia come ci sia una stretta correlazione tra i valori acquisiti dalle realtà sociali negli anni, le attività programmate del tempo libero, il contesto familiare in cui il giovane vive fin da piccolo e l'avvicinamento o l'abbandono, da parte degli adolescenti, al consumo di sigarette e spinelli. È quindi l'associazione di più variabili (a quelle studiate nella ricerca si potrebbero aggiungere altre come le caratteristiche personali, il fatto di aver fatto esperienza di abbandono o negligenza, l'aver subito abusi, e tante altre) che determina il possibile avvicinamento dell'adolescente alle sostanze nocive. Durante il periodo adolescenziale, coltivare hobby, frequentare gruppi sociali o sportivi e quindi programmare attività durante il proprio tempo libero a volte possono fare la differenza e diventare luoghi protetti in cui il ragazzo conosce sé stesso, prende confidenza con il mondo dell'adulto e di conseguenza comincia a crearsi il proprio futuro.

3 Capitolo terzo – Studi e ricerche in ambito tecnologico

3.1 Nuove tecnologie per un gioco più inclusivo: i robot

Sulle orme di grandi studiosi, quali Piaget, Freud, Vigotsky, Bruner, si è giunti a riconoscere “la centralità del gioco nello sviluppo del bambino” come un diritto inalienabile dei bambini sancito, oggi, da alcuni documenti importanti come la Convenzione ONU sui diritti dell’infanzia e l’ICF-CY. Giocare è un’attività volontaria che il bambino attua in funzione della propria motivazione intrinseca, in quanto tale va protetto e custodito. A fianco della funzione educativa e riabilitativa del gioco, alcuni studiosi sottolineano l’importanza della funzione di piacere e divertimento che svolge l’attività ludica. Si definisce “Playfulness” l’attività ludica di un bambino che, spinto da motivazione intrinseca, controlla l’attività che sta svolgendo, interagisce attivamente con i co-player e accede alla dimensione simbolica del gioco (Bulgarelli, Bianquin, e Besio, 2020, p. 91). Purtroppo, non tutti i bambini hanno la possibilità di vivere il gioco in una situazione di Playfulness: i bambini che nascono in contesti familiari poveri, che subiscono abbandoni, abusi o negligenza oppure che nascono manifestando disabilità, vanno incontro a barriere che ostacolano l’accesso al gioco e, quindi, fanno esperienza di “deprivazione ludica” (Pennazio, 2015, p. 156). A questi bambini la ricchezza dell’attività ludica viene negata del tutto o in parte, rallentando così il loro sviluppo psico-fisico, socio-relazionale e cognitivo. Molti studiosi si sono interrogati sulla necessità di creare dei “giochi for All” (Besio, 2009): la sfida è quella di proporre giochi e attività inclusive che possano coinvolgere attivamente anche bambini e ragazzi con disabilità.

La tecnologia e le ricerche in ambito digitale sono risultate di grande supporto per la creazione di robot giocattoli allo scopo di facilitare l’accessibilità dei giochi e quindi garantire ed incrementare la Playfulness per i bambini con disabilità motorie-sensoriali e intellettive. Gli studi sulla robotica, nonostante siano ancora limitati, hanno permesso di progettare e creare alcune tipologie di prototipi di robot con funzioni diverse in base all’obiettivo da raggiungere ed alle caratteristiche del soggetto destinatario: l’interazione robot-bambino può avvenire sia in modo fisico che in modo socioaffettivo. Due sono le frontiere aperte che Besio (2009) sottolinea nel suo articolo: da un lato lo studio e la creazione di robot “compagno di gioco” (p.34), capace di facilitare il gioco per i bambini con disabilità “incidendo in tal modo sulle loro capacità di apprendimento, l’inclusione sociale e la qualità della vita”; dall’altro lato, lo studio di strategie e

adattamenti per modificare robot già esistenti in commercio rendendoli utilizzabili da bambini con disabilità motoria.

La strada da percorrere è ancora molto lunga: la robotica ludica può diventare uno strumento di educazione e riabilitazione, ma anche un supporto efficace per incrementare la Playfulness dei bambini con disabilità. Per raggiungere questo secondo obiettivo, Pennazio (2016) suggerisce la necessità di analizzare in modo critico tutte le variabili che l'introduzione dei supporti robotici nei giochi possono provocare o modificare. Secondo lo studioso è fondamentale definire le tempistiche di applicazione, le metodologie, gli obiettivi e la strutturazione delle attività cercando di far assumere ad ogni partecipante un ruolo attivo nel gioco stesso: solo in questo caso si potrà considerare il gioco come contesto inclusivo.

3.1.1 Giocare per il piacere di giocare - Playfulness

Besio, Bianquin, e Bulgarelli (2020) puntualizzano la funzione di giocare per il piacere di giocare, sottolineando l'importanza di supportare e garantire il tempo del gioco fine a sé stesso. I progetti "GioDi-Gioco per la Disabilità" sono due studi correlazionali (p.93) che hanno l'obiettivo di indagare l'influenza ed il ruolo di alcuni fattori contestuali sul gioco come Playfulness nei bambini con disabilità. Come esposto sopra, i bambini che manifestano disabilità incontrano ostacoli ambientali e personali che gli impediscono di partecipare attivamente al gioco. I fattori contestuali presi in considerazione dagli studiosi sono: l'utilizzo di "giocattoli mainstream", robot programmati per obiettivi ludici e interattivi, e la presenza e partecipazione di un adulto, inteso come "scaffolder". In entrambi gli studi sono stati coinvolti alcuni partner adulti, alcuni giochi-robot mainstream di diverse tipologie, e alcuni soggetti di età compresa tra i 6 e i 12 anni che nel primo studio "GioDi-1" erano sei con paralisi cerebrale infantile (PCI), mentre nel secondo studio erano dieci con disabilità intellettiva (DI) e disabilità motoria (DM). Nella "Tabella 1" e nella "Tabella 2" riporto rispettivamente i risultati delle indagini per la selezione dei partecipanti.

Tabella 1. Partecipanti allo studio GioDi-1

Partecipanti	Genere	Età (anni.mesi)	Diagnosi	Livello grosso- motorio (GMFC)	QI (VABS-II)
G1_02	M	9.01	PCI	V	34
G1_03	F	8.09	PCI	V	26
G1_04	M	8.07	PCI	V	39
G1_05	M	7.01	PCI	V	61
G1_06	M	9.01	PCI	IV	73
G1_07	M	11.07	PCI	IV	21

Tabella 2. Partecipanti allo studio GioDi-2

Partecipanti	Genere	Età (anni.mesi)	Diagnosi	Livello grosso- motorio (GMFC)	QI (VABS-II)
G2_01	F	12.04	PCI	V	20
G2_02	F	6.04	DI	V	20
G2_03	F	11.10	Sindrome di Rett	V	20
G2_04	M	8.09	DI e deficit di attenzione	-	38
G2_05	F	5.10	Distrofia neuroassonale	IV	33
G2_06	M	11.05	Deficit di attenzione e linguaggio	-	48
G2_07	M	7.05	Epilessia ed emiplegia destra	I	52
G2_08	F	7.11	Trisomia 21	-	57
G2_09	F	11.03	Sindrome di Kabuki	-	26
G2_10	F	5.08	PCI	V	22

Nel “GioDi -1” l’obiettivo era verificare l’ipotesi che i giochi-robot mainstream riducano le barriere all’accessibilità della Playfulness per soggetti con importanti disabilità motorie; nel “GioDi-2” l’obiettivo era di indagare la relazione tra la Playfulness e i fattori contestuali, in particolare la funzione dell’adulto partner. In entrambi gli studi i partecipanti vennero coinvolti in tre sessioni di gioco in cui vennero presentati

giocattoli differenti selezionati sulla base di alcune caratteristiche ben definite, quali la reperibilità e l'accessibilità economica. Nel "GioDi-1" sono stati utilizzati cinque giocattoli robotici con varie funzioni, come un dirigibile a forma di squalo, cubetti magnetici di plastica, robot e volumi vibranti, presentati ai soggetti da uno psicologo e un ingegnere. Nel "GioDi-2" per ogni sessione è stato proposto un gioco tradizionale e un gioco robotico, come palle, peluche e giochi ad incastro, alla presenza dell'insegnante di sostegno dedito alle riprese video e cinque educatori diversi che, dopo una breve formazione sul gioco, hanno giocato assieme ai bambini. Successivamente, attraverso la compilazione di due questionari, sono stati raccolti i dati riguardanti la Playfulness e i fattori contestuali.

Dall'analisi dei risultati del primo studio si evince che in contesti ambientali supportivi e specializzati al superamento delle barriere, i bambini con disabilità grave possono sperimentare un elevato livello di Playfulness. I risultati del secondo studio permettono, invece, di sottolineare l'importanza della presenza di "scaffolder" adeguatamente formati. Singolarmente, questi due elementi hanno una stretta relazione con la Playfulness: la scelta del giocattolo da utilizzare dipende dall'interazione tra le caratteristiche del gioco-robot e le caratteristiche del bambino e la presenza dell'adulto è significativa se egli sa "adattarsi alle caratteristiche del bambino e dell'oggetto con cui interagiscono" (p. 103). Essere un buon "scaffolder" significa saper rispettare le volontà e le esigenze dei bambini, mettersi in gioco in modo genuino e saper adattare il gioco in modo da permettere la partecipazione attiva di tutti.

Le criticità di queste ricerche si riscontrano nel limitato numero dei partecipanti che non permette la generalizzazione dei risultati al contesto sociale e nell'utilizzo di strumenti di raccolta dati troppo generali.

Nella conclusione dell'articolo, Besio et al. (2020) riportano alcuni possibili sviluppi futuri che potrebbero consentire di superare i due limiti sopra evidenziati: un'analisi più precisa e puntuale degli aspetti ludici considerati nelle sessioni di gioco sia come tipologia di gioco sia come ruolo dell'adulto e l'introduzione e l'utilizzo dell'ICF-CY che permetta una descrizione più articolata e ricca delle caratteristiche della disabilità e quindi una maggiore attenzione e descrizione degli aspetti contestuali che facilitano l'accessibilità al gioco.

4 Capitolo quarto – Lo sport come contesto inclusivo

4.1 L'importanza multifunzionale del movimento del corpo

L'attività ludica, motoria e sportiva è un luogo privilegiato e “un prezioso strumento di mediazione con il mondo”, con le sue vulnerabilità e diversità (Lo Piccolo, 2020, p. 106). Attraverso il movimento del proprio corpo l'individuo rende visibili e manifesti i suoi sentimenti, le sue emozioni e gli stati d'animo che esprimono un significato maggiore e profondo. L'attività sportiva, per definizione, è caratterizzata da valori quali divertimento, rispetto, collaborazione ed educazione. Praticare uno sport consente all'individuo di migliorare il proprio benessere fisico, psichico e relazionale: grazie all'attività sportiva l'individuo sviluppa ed impara a conoscere il proprio corpo, allena la propria mente, assimila valori e comportamenti prosociali, accresce la fiducia in sé stesso e la propria autostima, si relaziona con altre persone, fa esperienza di forti emozioni ed apprende come padroneggiarle. Praticare sport garantisce la crescita armoniosa del singolo, aiutandolo a sviluppare un carattere e un atteggiamento positivo che gli permetteranno di affrontare la vita, con tutti i suoi ostacoli, con “determinazione ed ottimismo” (Lo Piccolo, 2020, p. 108). Far parte di una squadra sportiva accresce le abilità e le competenze di spirito di gruppo, di organizzazione, di gestione dei ruoli e di collaborazione.

Il movimento del corpo ha una valenza educativa multiforme: è allo stesso tempo soggetto di apprendimento, canale di trasmissione di conoscenze relazionali, sociali ed emotive, e strumento di acquisizione di saperi educativi.

L'attività sportiva, in quanto luogo educativo, garantisce padronanza e conoscenza profonda del proprio corpo e favorisce la predisposizione all'incontro con altre persone. Entrare in relazione con corpi diversi dal proprio permette ai soggetti di accettare le diversità e le vulnerabilità altrui: tutti i corpi sono diversi l'uno dall'altro. Il contatto fisico e la reciproca percezione, caratteristiche principali dello sport, permettono ai soggetti di relazionarsi con persone con disabilità motoria, intellettiva, sociale o emotiva, creando un contesto di accettazione, collaborazione, scambio reciproco e solidarietà: un contesto inclusivo. Inoltre, per la persona con disabilità, praticare attività sportiva le permette di “trovare una risposta al suo essere nel mondo e per il mondo [...] sviluppando fiducia e autostima” (Lo Piccolo, 2020, p. 113).

La presenza di una persona con disabilità all'interno di un gruppo e in un contesto ludico-sportivo cambia gli equilibri, le relazioni, i legami, le emozioni di ogni membro,

umenta la collaborazione, la condivisione, la solidarietà e l'empatia. Per le persone abili, quindi, condividere passioni, spazi, tempi, emozioni dell'attività sportiva con persone con disabilità è molto vantaggioso se situato in un contesto inclusivo, un contesto che non si limita ad accogliere il diverso, ma che conosce, apprende e cresce assieme a lui.

È necessario un cambio di paradigma educativo: non basta abbattere le barriere ambientali e accogliere la disabilità, ma è necessario lavorare sul contesto sociale, affettivo e culturale che ruota attorno ad essa, educando alla diversità, modificando atteggiamenti e comportamenti, sviluppando uno stile di vita inclusivo e rispettoso in grado di sostenere e collaborare con le vulnerabilità, enfatizzando i punti di forza di ogni singolo individuo così da renderlo protagonista della propria partita di vita. È necessario creare delle società di persone consapevoli che ogni individuo è vulnerabile a modo suo, ma allo stesso tempo è una risorsa per tutti gli altri. "Tutti dovrebbero percepire la differenza come valore o risorsa" (Lo Piccolo, 2020, p.113); lo sport e l'attività ludica allenano la persona a quei valori educativi che sono le basi di questa prospettiva inclusiva.

Di seguito si riportano due esempi di come l'attività sportiva e quindi la cultura del movimento siano contesti educativi e di inclusione sociale.

4.2 Uno sport per tutti: il Baskin

Come riportato da Rosa e Madonna (2019), il Baskin nasce a Cremona nel 2003 grazie ad un'intuizione di Antonio Bodini e Fausto Cappellini. Analizzando l'etimologia della parola si giunge ad una prima descrizione di questo sport: il prefisso "Bask" richiama lo sport a cui i due autori si sono ispirati, il Basket, mentre il suffisso "in" specifica la particolarità di questo sport, ossia che è uno "sport integrante". Mantenendo l'obiettivo fondamentale dello sport originario, cioè quello di fare canestro, gli studiosi modificarono le strutture ed il regolamento consentendo così di comporre la squadra mista con atleti che differiscono tra loro per sesso, età e abilità e/o disabilità. La particolarità di questo sport risiede proprio nel fatto che le squadre sono composte da persone con e senza disabilità, che si allenano e giocano insieme nel rispetto reciproco per raggiungere il risultato finale: vincere. "Il baskin è l'unione di due realtà quella dello sport (il basket) e quella dell'integrazione" e per questo motivo è considerato "uno sport per tutti" o meglio "l'unico sport inclusivo esistente al mondo". La caratteristica di questo sport è che ogni persona, ogni componente della squadra,

è fondamentale per il raggiungimento del risultato: ogni atleta è protagonista e può determinare il risultato finale. Gli adattamenti che Bodini e Cappellini hanno effettuato riguardano gli spazi, gli attrezzi, i materiali, le regole e le strutture. Ogni squadra è composta da sei giocatori diversi, ognuno con un ruolo preciso in base alle proprie capacità motorie, cognitive e relazionali. I ruoli si identificano come segue: al numero 5 sulla maglia corrisponde un atleta con ottime capacità motorie; al numero 4 un atleta che può essere normodotato o disabile ma che non ha familiarità con la pallacanestro; il ruolo 3 è coperto da un atleta con difficoltà motorie che comunque gli consentono di correre, palleggiare, tirare e gestire i passaggi di palla. Con i numeri 1 e 2 si identificano i pivot cioè atleti che sostano nelle aree laterali e attendono che un compagno entri nell'area permettendogli dei tiri nei canestri adattati alle proprie funzionalità. La regola principale è che ogni atleta con un determinato ruolo può marcare solo avversari con lo stesso ruolo o con ruolo superiore. Altre regole si possono riassumere come segue: il ruolo 5 di atleti (maschi) non può stoppare il ruolo 5 di atlete (femmine) e in campo la somma dei numeri riferiti ai ruoli non può superare il valore 23. Lo scopo, come detto precedentemente, rimane quello di fare canestro, ma le modalità e le strutture sono cambiate. Nel baskin il campo da gioco è quello regolamentare del basket, ma i canestri sono quattro: alle due postazioni di tiro originali sono state aggiunte due postazioni a metà campo in "aree protette" riservate ai pivot che possono, inoltre, utilizzare palle di peso e dimensioni diverse.

Grazie al Baskin si supera il concetto di "pietismo e assistenzialismo" che spesso viene utilizzato per far giocare in uno stesso campo persone normodotate e persone con disabilità. Questo nuovo sport, come dimostrato dalla ricerca di Moliterni e Mastrangelo del 2016 (citati da Rosa e Madonna, 2019, p. 36), produce nelle persone un elevato livello di "comportamenti prosociali e di empatia", fondamentali per la creazione di una società ed una cultura inclusiva, associato ad un elevato senso di benessere riportato da tutti gli atleti, con e senza disabilità. L'80% dei giocatori dichiara di aver vissuto un'opportunità di crescita che ha permesso loro di sviluppare nuove abilità imparando a collaborare e cooperare assieme al diverso.

Il valore intrinseco di questo nuovo sport, che piano piano si sta espandendo in Italia e nel mondo, è il fatto che è un'esperienza di vita e di crescita che permette di conoscere sé stessi, le proprie abilità e i propri limiti, ma allo stesso tempo consente di conoscere ed entrare in empatia con le vulnerabilità e le disabilità altrui. Si viene a creare un contesto educativo in cui i "maestri" sono gli stessi giocatori che si

trasmettono tra loro valori relazionali, sociali, di rispetto e di collaborazione: ciò favorisce la creazione di uno stato di benessere e di sviluppo positivo per tutto il gruppo.

L'importanza educativa e sociale del Baskin ha spinto altri studiosi a sperimentare e fare ricerca per trasformare altri sport in attività "Mixed Ability", come, per esempio, il "Rugby Mixed Ability" (Damiani, Tafuri, Colzani, e Paloma, 2020).

4.3 Biodanza SRT: la "danza della vita"

Rolando Toro Araneda, nel 1960, elaborò il sistema Biodanza SRT classificata come "Pedagogia Sociale Olistica a mediazione corporea" (citato da Rosa e Madonna, 2019, p. 36). Studiando l'etimologia della parola Biodanza, composta dal prefisso greco "Bios" che significa vita e dal termine francese "Danse" che indica "movimento naturale", ricaviamo una prima definizione, ossia quella di "danza della vita". La metodologia proposta da Araneda si basa su un sistema di tre elementi strettamente e dinamicamente connessi tra loro: la "musica", il "movimento" e la "vivencia":

- la "musica" viene intesa come il linguaggio universalmente condiviso, grazie al quale le persone vengono stimolate ad esprimere il proprio sé, i propri sentimenti e le proprie emozioni;
- il "movimento" è il mezzo di espressione delle persone, che trasmette significati e sensi profondi in modo spontaneo, emozionante, sentito e autentico;
- la "vivencia", deriva dal termine tedesco "Erlebnis" e indica l'esperienza che la persona fa nel presente delle sensazioni ed emozioni che sta vivendo in quel momento.

Questi tre elementi sono interconnessi tra loro: al cambiamento di uno corrispondono variazioni negli altri due. La Biodanza stimola la "parte sana" della persona in modo terapeutico e può essere proposta anche contemporaneamente a persone che si differenziano per sesso, età e disabilità adottando opportune modifiche in base alle caratteristiche individuali. Il sistema Biodanza SRT si caratterizza per la sua universalità e trasversalità: è, infatti, adatto a uomini e donne di diverse età e abilità, in molteplici e distinti contesti.

"Realizzare la propria danza significa integrare il proprio sentire con il proprio agire", creando un legame tra i sentimenti e le emozioni interne e il mondo esterno, rendendo visibile, attraverso il movimento del proprio corpo, la propria interiorità (Rosa e Madonna, 2019, p. 37). L'approccio utilizzato dalla Biodanza è centrato sulla persona:

in un contesto di armonia, rispetto e attenzione al proprio Sé e a quello altrui, l'individuo viene stimolato ad assumere un atteggiamento positivo, ad accrescere la fiducia in sé stesso, la propria autostima e l'empatia e a sviluppare le proprie potenzialità. Inoltre, la presenza di altri diversi stimola la formazione di legami affettivo-emotivi, l'accoglienza e la crescita insieme alla diversità e/o diversa abilità. "Biodanza crea uno spazio nel quale accogliamo e siamo accolti dall'altro, stimoliamo e siamo stimolati dall'altro e dove alla base esistono le relazioni umane dove viene data centralità alla rieducazione affettiva" (Rosa e Madonna, 2019, p. 37).

L'efficacia di questo sistema è stata dimostrata da diverse ricerche scientifiche, riportate da Rosa e Madonna (2019), che hanno messo in risalto gli effetti positivi sugli individui della Biodanza SRT, quali: "la regolazione sul proprio comportamento", "la gestione dello stress" in situazioni difficili, "la promozione di un certo grado di serenità, ottimismo e autonomia", "la padronanza dell'ambiente" che circonda la persona, la capacità di "instaurare relazioni positive con gli altri" e l'autonomia personale di azione.

Focalizzando l'attenzione sul valore di ogni persona si viene a creare un contesto non giudicante, accogliente e inclusivo che permette di operare sulle dimensioni individuali fisiche, psichiche, affettive, sociali e spirituali garantendo il benessere e la crescita positiva della persona.

Un'articolazione particolare della Biodanza è la "Dance Well - ricerca e movimento per il Parkinson", un'iniziativa ideata dal Comune di Bassano del Grappa (VI) che, dal 2013, attraverso il suo Centro per la Scena Contemporanea promuove questa danza artistica nei musei e nei contesti socioculturali. I partecipanti alle lezioni di danza, chiamati "dancer", principalmente sono persone con Parkinson accompagnate da familiari, membri della comunità anziana over 60, cittadini, studenti, richiedenti asilo e danzatori. La pratica Dance Well è terapeutica per l'utilizzo di strategie riabilitative (aerobica, immaginazione motoria, tecniche di cueing, training propriocettivo e sensitivo-motorio) ed artistica, fortemente inserita nei contesti culturali dove le persone vivono la loro quotidianità. Alcuni studi evidenziano come con la pratica Dance Well si raggiungano gli obiettivi normalmente perseguiti con la riabilitazione di tipo tradizionale, ma migliorano gli impatti a livello emozionale.

5 Conclusione

L'uomo di oggi si trova immerso in un flusso continuo di informazioni e relazioni. In questo contesto di vita frenetica, in cui si è sovrastati da responsabilità, lavoro, scuola, relazioni sempre più ampie e intrecciate tra loro, le persone hanno bisogno di ritagliare uno spazio per il proprio benessere fisico e mentale. Dedicare del tempo ai propri interessi, alle proprie passioni, ai propri sogni e alle proprie fantasie non è una perdita di tempo. Le attività scelte liberamente nel proprio tempo libero permettono all'uomo, di qualsiasi età, di rigenerarsi, di sfogare tutte le preoccupazioni quotidiane; di riorientare il proprio focus di attenzione su ciò che lo rende felice e gli offre sensazioni positive, di ritrovare sé stesso e di accrescere le proprie capacità e competenze in diversi ambiti.

In particolare, le attività quali il gioco e gli sport svolte nel tempo libero, assumono significati educativi importanti: se pianificati in modo corretto possono essere oggetto, strumento e mezzo di trasmissione di valori cognitivi, sociali, culturali, relazionali ed emotivo-affettivi. Diventano luoghi di incontro con altre persone, luoghi dove imparare a conoscere il proprio corpo e quello altrui, luoghi dove esprimere e fare esperienza dei propri sentimenti ed emozioni più profonde, luoghi dove liberare la propria fantasia e creatività, luoghi funzionali all'osservazione del comportamento dei soggetti, luoghi che facilitano la creazione di legami tra il mondo del bambino e il mondo degli adulti, luoghi educativi per l'uomo indipendentemente dalle caratteristiche personali quali sesso, età, lingua, cultura.

Giocare e praticare attività fisica sono fondamentali per il benessere e la crescita armoniosa dell'individuo e della comunità o gruppo sociale, ma non sempre sono resi accessibili in modo eguale per tutti: barriere ambientali e personali impediscono a certe categorie di soggetti di poter praticare attività ludiche e sportive. Le nuove tecnologie e l'utilizzo dei manuali ICF hanno permesso di adattare e creare dei robot giocattoli in modo da renderli utilizzabili anche dai bambini con disabilità o addirittura diventare compagni di giochi. Questi studi, ancora oggi in grande sviluppo, hanno permesso di integrare nel gioco i bambini con disabilità e vulnerabilità.

Per facilitare la diffusione e la sensibilizzazione delle società e comunità ad una cultura inclusiva è necessario educare ai valori del rispetto reciproco, dell'empatia, della solidarietà in modo da trasformare i luoghi del tempo libero, i giochi e gli sport, in contesti di incontro, conoscenza e collaborazione con le diversità, le vulnerabilità e le

disabilità. Il Basket e la Biodanza sono due esempi di come lo sport può diventare un luogo inclusivo, rispecchiando le caratteristiche elencate sopra. Queste attività sportive prevedono, infatti, la partecipazione di persone differenti nell'età, nel sesso, nelle caratteristiche personali e nell'aver o meno delle disabilità. Ogni individuo è diverso, ma tutti sono attori protagonisti nella partita di Basket o nell'esibizione di danza e possono quindi determinare il risultato finale.

Se da un lato la struttura di attività ludico-sportive inclusive nel proprio tempo libero permette di educare e sensibilizzare le comunità ad accettare e rispettare il valore e la dignità proprie e altrui dall'altro giocare o praticare sport consente a chi ha delle disabilità di conoscere i propri limiti per fare leva sui propri punti di forza così da poter fare le proprie scelte e vivere in modo attivo la propria vita.

6 Bibliografia

- Begotti, T., Borca, G., Rabaglietti, E., & Ciairano, S. (2011). Fattori associati all'interruzione del consumo di sostanze psicoattive in adolescenza: Uno studio sui valori, l'uso del tempo libero, i modelli e gli atteggiamenti dei genitori. *Psicologia Clinica dello Sviluppo*, 15(2), 427–448. doi: 10.1449/35342
- Besio, S. (2009). Giocattoli robotici per la disabilità: nuove opportunità per apprendere, partecipare, divertirsi. *Italian Journal of Educational Technology*, 17(2). <https://doi.org/10.17471/2499-4324/308>
- Besio S., Bianquin N., e Bulgarelli D. (2020). I Progetti "GIODI - Gioco per la Disabilità". Fattori contestuali a supporto del gioco per il piacere del gioco nei bambini con disabilità. *Sistemi Intelligenti*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10446/156812>
- Dance Well. Opera Estate. Festival Veneto 42 <https://www.operaestate.it/it/dance-well>
- Chiappetta Cajola, L., & Rizzo, A. L., (2014). Gioco e disabilità: l'ICF-CY nella progettazione didattica inclusiva nel nido e nella scuola dell'infanzia. *Form@re*, 14(3). <https://doi.org/10.13128/formare-15271>
- Castro, A. (2019) Playing is sharing. La condivisione e il tempo libero nelle reti sociali di gioco, *Archivio antropologico mediterraneo*, Anno XXII, 21(1), <http://journals.openedition.org/aam/1442>
- Damiani, P., Tafuri, D., Colzani, E., & Paloma, F.G. (2020). Sport e inclusione: l'esperienza del Rugby Mixed Ability nella prospettiva dell'Embodied Cognition Sport and inclusion: the experience of the Rugby Mixed Ability in the Embodied Cognition perspective. *Giornale Italiano Di Educazione Alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva*, 3(4). <https://doi.org/10.32043/gsd.v3i4.150>

- Di Palma, D., & Ascione, A. (2019). Lo Sport Multi-Dimensionale: Tecnologia, Pari Opportunità e Inclusione. *Giornale Italiano Di Educazione Alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva*, 3(1 Sup). https://doi.org/10.32043/gsd.v1i1_Sup.12
- Farina, T. (2020). La crisi dei valori simbolici, rituali e mimetici del gioco infantile durante la pandemia di COVID-19. *Education Sciences and Society*, 1, 41–53. <https://doi.org/10.3280/ess1-2020oa9680>
- Faroldi, E. (2020). Spazio pubblico e città contemporanea. Una narrazione tra luoghi, tempo, relazioni. *Techne (Florence, Italy: 2011)*, 19, 9–16. <https://doi.org/10.13128/techne-8852>
- La Cecla, F. (1995). *Bambini per Strada*. Milano: FrancoAngeli.
- Lo Piccolo, A. (2020). Corpo e movimento per la promozione del benessere in prospettiva inclusiva. *Giornale Italiano Di Educazione Alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva*, 3(4). <https://doi.org/10.32043/gsd.v3i4.155>
- Mancaniello, M. R. (2020). Adolescenti al tempo del Covid-19: una riflessione sul significato di vivere “attimi della catastrofe adolescenziale” in uno spazio-tempo negato, nella separazione corporea dal gruppo dei pari e in una relazione scolastica digitale. *Studi sulla Formazione*, 23(1), 21–51. <https://doi.org/10.13128/ssf-10799>
- Nestii, R. (2017). Dire fare...baciare! Emozionarsi giocando, *Studi Sulla Formazione*, 20(1), 229–236. https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-20952
- Nota, L., Mascia, M., & Pievani, T. (2019). *Diritti Umani e Inclusione*. Bologna: Il Mulino.
- OMS, Organizzazione Mondiale della Sanità (2007). ICF-CY. *Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute. Versione per bambini e adolescenti*. Trento: Erickson.

ONU, Organizzazione delle Nazioni Unite (1991). *La Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza*. <http://www.unicef.it/doc/599/convenzione-diritti-infanzia-adolescenza.htm>

Pennazio, V. (2016). Disabilità, gioco e robotica nella scuola dell'infanzia. *Italian Journal of Educational Technology*, 23(3). <https://doi.org/10.17471/2499-4324/816>

Qoelet. (2012). In *La Bibbia. Versione ufficiale della CEI*. Milano: San Paolo.

Rosa, R., & Madonna, G. (2019). Strategie educative per l'Inclusione Sociale: Biodanza SRT e Baskin. *Giornale Italiano Di Educazione Alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva*, 3(1 Sup). https://doi.org/10.32043/gsd.v1i1_Sup.117

Tarozzi, F. (1999). *Il tempo libero. Tempo della festa, tempo del gioco, tempo per sé*, Torino: Paravia Scriptorium.

Zingarelli, N. (2011), *Lo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana*. Bologna: Zanichelli