

Accogliere persone disabili e neurodivergenti al tavolo

Una buona accoglienza si vede dalle informazioni disponibili, dalle scelte lasciate alle persone e dalla tranquillità con cui si possono chiedere adattamenti.

L'invito parla già dell'organizzazione

Una presentazione chiara di luogo, durata, sistema di gioco e numero previsto di partecipanti evita molte incertezze. Dire che sono possibili pause, schede digitali e forme diverse di intervento rende l'attività comprensibile anche a chi non ha mai partecipato. Non serve chiedere a una persona di comunicare la propria diagnosi. È sufficiente offrire un contatto e domandare, con discrezione, se vi siano condizioni pratiche da preparare. Le preferenze cambiano da individuo a individuo e possono cambiare anche nel tempo.

Una domanda semplice può evitare un errore

“Ti sarebbe utile che preparassimo qualcosa in anticipo?” è più efficace di “Di che cosa soffri?”. Se una persona usa una carrozzina o un altro ausilio, non va spostato senza consenso. Se evita il contatto visivo o preferisce rispondere per iscritto, non significa che non stia seguendo la storia. Se un supporto viene rifiutato, la risposta va rispettata. Lo scopo non è dimostrare disponibilità, ma lasciare il controllo alla persona interessata.

Dati e indicazioni non sono la stessa cosa

Le linee guida CAST [1] propongono ambienti formativi con diverse possibilità di coinvolgimento, accesso alle informazioni ed espressione. Non dimostrano che un particolare adattamento funzioni per chiunque. Le ricerche sui GDR con partecipanti autistici, fra cui Atherton e colleghi [2], descrivono possibilità interessanti di relazione in contesti specifici, con campioni ancora piccoli. Per questo le raccomandazioni qui proposte hanno un carattere organizzativo e relazionale: sono buone pratiche da concordare e verificare, non protocolli clinici.

Evitare l'eccezione permanente

Una persona disabile o neurodivergente è un partecipante al tavolo, non il tema della serata. Le sue scelte di personaggio, il piacere di giocare e persino il diritto di non voler parlare di accessibilità devono avere spazio. I limiti organizzativi possono essere nominati senza scaricare sulle persone il compito di risolverli. Quando un adattamento funziona, conviene mantenerlo disponibile per tutti. Questo riduce la necessità di chiedere continuamente eccezioni.

Due brevi conversazioni utili

Prima dell'incontro: "La sessione dura circa tre ore, useremo mappe e alcune immagini. Possiamo fornire un riassunto scritto. Il locale ha due gradini all'ingresso: posso inviarti le informazioni precise sullo spazio. C'è qualcosa che sarebbe utile concordare?".

Dopo l'incontro, se la persona desidera parlarne: "C'è stato qualcosa che ti ha reso difficile seguire o intervenire? Cosa potremmo cambiare la prossima volta?". Evita complimenti legati alla sorpresa che qualcuno abbia giocato "nonostante" una condizione.

Non condividere con il gruppo informazioni personali raccolte in privato, a meno che la persona interessata lo abbia richiesto espressamente.

Da tenere a mente

Accogliere significa preparare condizioni dignitose e lasciare alle persone la libertà di definire come partecipare.

Fonti e letture

[1] CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines, versione 3.0.

Linee guida di progettazione educativa per accesso, partecipazione e forme differenti di espressione; non sono uno studio clinico sui GDR.

[Apri la fonte originale](https://udlguidelines.cast.org) (udlguidelines.cast.org)

[2] Atherton, G., Hathaway, R., Visuri, I. e Cross, L. (2024, online). A critical hit: Dungeons and Dragons as a buff for autistic people. Autism.

Studio qualitativo: otto adulti autistici in una campagna online di sei settimane e interviste sulle loro esperienze.

[Apri la fonte originale](https://doi.org/10.1177/13623613241275260) (DOI 10.1177/13623613241275260)

[3] Heron, M. J., Belford, P. H., Reid, H. e Crabb, M. (2018). Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games.

Propone criteri per valutare l'accessibilità dei giochi analogici su più dimensioni.

[Apri la fonte originale](https://doi.org/10.1007/s40869-018-0057-8) (DOI 10.1007/s40869-018-0057-8)

[4] Nazioni Unite. Convenzione sui diritti delle persone con disabilità, articolo 30.

Quadro dei diritti di partecipazione alla vita culturale, ricreativa e sportiva; fonte normativa, non sperimentale.

[Apri la fonte originale](https://www.un.org) (un.org)