

Progettare un laboratorio di gioco inclusivo

Un laboratorio funziona meglio quando dichiara poche intenzioni verificabili e prepara condizioni reali di partecipazione. Non serve promettere trasformazioni personali.

Definire ciò che si vuole organizzare

Prima di scegliere dadi e avventura, occorre chiarire a chi si rivolge l'attività, quante persone potrà accogliere, la durata prevista e le competenze di chi conduce. Un obiettivo ragionevole può essere far conoscere un sistema di gioco, offrire occasioni di scelta condivisa o sperimentare modalità differenti di narrazione. "Aumentare l'empatia" e "migliorare le abilità sociali" sono invece risultati complessi, che non si dimostrano con un questionario di gradimento a fine incontro.

Una struttura possibile, non una ricetta

Il primo incontro può essere dedicato alle aspettative, alle regole essenziali e a una scena breve. Gli incontri successivi permettono di approfondire i personaggi, variare le sfide e aggiustare il ritmo. Una sessione conclusiva può raccogliere osservazioni volontarie. La durata effettiva, il numero di appuntamenti e la complessità del gioco vanno adattati alle persone e ai luoghi. La revisione di Katsantonis sui giochi cooperativi [1] discute proprio questioni di progettazione come introduzione graduale delle regole e modalità scalabili, non una dose universale di gioco.

Accessibilità prevista nel progetto

L'organizzazione deve mettere a disposizione informazioni verificabili su luogo, servizi, materiali e canali di contatto. Per documenti e attività si possono adottare più modalità di accesso e di risposta, in linea con le indicazioni CAST [2]. Raccogliere preferenze pratiche non richiede di conoscere diagnosi. Se un ambiente presenta barriere che non possono essere rimosse, è importante dichiararle in anticipo e valutare alternative. La buona riuscita non si misura solo su chi si presenta, ma anche su chi è stato effettivamente messo nelle condizioni di partecipare.

Valutare l'attività senza fare diagnosi

Per capire se un laboratorio è organizzato bene si possono raccogliere feedback volontari su chiarezza delle regole, spazi, ascolto e tempi. Le opinioni dei partecipanti sono informazioni utili per migliorare il servizio, ma non sono prove cliniche. Per misurare cambiamenti psicologici o educativi in modo scientifico servono progetti di ricerca appropriati, strumenti validati, cautele etiche e figure competenti. La letteratura sul GDR [3] invita a prudenza proprio per campioni e metodi ancora molto eterogenei.

Se partecipano minori o gruppi scolastici

Occorre lavorare con le figure responsabili, rispettare le procedure di tutela e verificare le autorizzazioni relative a immagini, dati e attività. Una persona incaricata dovrebbe sapere come gestire segnalazioni di disagio o esclusione. Il gioco non va usato per improvvisare interventi terapeutici. Se emergono situazioni che richiedono sostegno professionale, l'organizzazione deve fare riferimento ai servizi competenti.

Una scheda pratica per chi organizza

Prima: indica pubblico previsto, obiettivi osservabili, responsabili, orari, costo eventualmente previsto, accessibilità dichiarabile, canali per le richieste, materiali disponibili e modalità per interrompere il gioco.

Durante: registra soltanto elementi organizzativi utili e non nominativi, per esempio tempi effettivi delle spiegazioni, ostacoli emersi, opportunità di intervento e richieste di adattamento che sia consentito conservare.

Dopo: chiedi che cosa è stato chiaro, che cosa ha reso difficile partecipare e quale aspetto sarebbe utile cambiare. Riporta pubblicamente i limiti dell'iniziativa insieme ai risultati osservati, senza attribuire effetti che non sono stati misurati.

Da tenere a mente

Il laboratorio è riuscito quando rispetta le persone, permette di giocare e produce indicazioni concrete per organizzare meglio il prossimo incontro.

Fonti e letture

[1] Katsantonis, M. N. (2025). From Pandemic Legacy to Serious Games: A Systematic Review of Cooperative Board Games Under the Educational Perspective.

Revisione su meccaniche e progettazione educativa dei giochi cooperativi: non è una stima unica degli effetti del gioco.
[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1111/ejed.70048)

[2] 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](#) (udlguidelines.cast.org)

[3] Yuliawati, L., Wardhani, P. A. P. e Ng, R. (2024). A Scoping Review of Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) as Psychological Intervention: Potential Benefits and Future Directions.

Ricognizione di 51 pubblicazioni, in gran parte esplorative. Non equivale a una prova di efficacia terapeutica.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.2147/PRBM.S466664)

[4] 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](#) (DOI 10.1007/s40869-018-0057-8)