

# La ricerca si mette in gioco per le persone autistiche

7 Ottobre 2025

**GameOn for Autism: Bridging Skills and Wellbeing with Digital Play è il nuovo progetto Erasmus+ Cooperation partnerships, coordinato da FBK, nel settore dell'educazione per adulti. Metodologia e gioco che verranno prodotti saranno resi disponibili con licenza open per il riuso in tutta Europa**

L'autismo è una condizione del neurosviluppo che interessa circa 5 milioni di persone nell'Unione Europea. Trattandosi di un'ampia variazione nello spettro, ogni persona è unica: abilità e bisogni possono variare enormemente. Alcune persone autistiche hanno necessità di supporto costante, altre invece raggiungono forme di autonomia, pur affrontando sfide quotidiane come le interazioni sociali, il sovraccarico sensoriale o la gestione di situazioni impreviste. Un tema trasversale è l'ansia, che incide non solo sul benessere psicologico ma anche sulla qualità della vita complessiva.

In questo scenario nasce **GameOn**, progetto europeo che esplora come i **giochi digitali** possano sostenere lo sviluppo di competenze sociali e il benessere mentale dei giovani autistiche, rafforzandone l'autonomia in età adulta e favorendo l'inclusione.

Il **gruppo di lavoro** sarà composto da **Elio Salvadori**, Senior researcher, **Giulia Mezzanotte**, Project Manager, **Marco Dianti**, **Michele Lamon** e **Riccardo Calcagno** per lo sviluppo del gioco, e **Susanna Pardini** come psicologa e ricercatrice presso l'unità **Digital Health Research (dHRes)** del centro di ricerca **Digital Health & Wellbeing**, unità che ha un focus sulla ricerca applicata sulle tecnologie digitali per la salute.

I **partner coinvolti** sono [Meeva](#) (spin-off di FBK), [Autism Europe](#) (organizzazione internazionale che si occupa di diritti e qualità della vita delle persone autistiche) e tre organizzazioni nazionali che lavorano con persone autistiche in **Lettonia, Spagna e Serbia**.

**Durata e obiettivi**

Il progetto mira a promuovere l'uso dei giochi digitali come approccio complementare per sostenere lo sviluppo delle abilità sociali tra i giovani autistici, migliorando così la loro qualità di vita e l'inclusione sociale. Avrà inizio il primo novembre e si svolgerà nei prossimi due anni e mezzo.

**GameOn** ha tre anime principali:

- **Metodologia:** un manuale che guiderà caregiver ed educatori nell'uso consapevole dei giochi digitali (spaziando da console, giochi su PC, a giochi immersivi in realtà virtuale), ampliando la conoscenza del potenziale dei giochi digitali per lo sviluppo di competenze sociali, cognitive, ed emotive
- **Gioco digitale (*blended learning serious game*):** un videogioco innovativo nato dal “*modding*” di un titolo commerciale (ovvero progettato modificando un gioco commerciale in un “gioco serio”), capace di integrare l'esperienza degli *entertainment games* (più *engaging* e *user-friendly*) con l'apprendimento di abilità pratiche.
- **Formazione:** percorsi mirati per dare a chi lavora con persone autistiche gli strumenti per valorizzare il gioco come risorsa educativa per promuovere l'autonomia e il benessere dei beneficiari.

### Quando il gioco si fa serio

Ragazze e ragazzi autistici saranno coinvolti fin dall'inizio, partecipando alla scelta del videogioco commerciale da modificare e contribuendo allo sviluppo delle sue nuove funzionalità. La particolarità del gioco sta nel fatto che combina esperienza virtuale e vita quotidiana, offrendo due percorsi integrati:

- *Digital Skills Training:* un ambiente sicuro e accessibile dove allenare funzioni esecutive (attenzione, memoria di lavoro, regolazione delle emozioni) e abilità sociali.
- *Analogue Skills Training:* i progressi nel gioco saranno legati al superamento di sfide concrete nella vita di tutti i giorni, come prendere i mezzi pubblici o fare la spesa, favorendo un'esposizione graduale a situazioni spesso difficili da affrontare.

Questa logica di “**blended learning**” punta a dimostrare se le competenze apprese nel digitale possano essere trasferite al reale – e viceversa – innovando i servizi di supporto per l'autismo.

### Vedi alla voce **modding**

Gli editori di videogiochi stanno adottando sempre più spesso pratiche che consentono ai giocatori di personalizzare la propria esperienza di gioco sui titoli commerciali (ad esempio tramite SDK disponibili da aziende come ReadyCode o mod.io). Questa pratica allunga la durata dei giochi, favorisce la creazione di comunità di appassionati/e e offre opzioni di personalizzazione che apportano benefici in termini di apprendimento e istruzione.

L'obiettivo del **modding** nel contesto di **GameOn** è favorire l'utilizzo del gioco in ogni momento, anche dopo che il progetto è finito, perché sarà disponibile gratuitamente sui marketplace più utilizzati e potremo contare sulla community di fan del gioco già esistente. Inoltre potrà essere ulteriormente adattato e personalizzato dagli utenti stessi, con licenza open, per favorire il riuso in tutta Europa.

Meeva è insieme ad FBK il partner tecnico. In linea con la propria missione di supportare l'accesso universale alle terapie per adolescenti neurodivergenti, contribuisce con la propria expertise allo sviluppo di digital serious games. Inoltre porta con sé i contatti con associazioni italiane che lavorano con persone autistiche come la [cooperativa sociale Helios](#) di Terni.

La Latvian Autism Association (Riga), A Thousand Wishes Foundation (Belgrado) e Autismo Burgos (Burgos) contribuiscono, con la loro esperienza quotidiana e sul campo con adolescenti autistici, allo sviluppo di una metodologia d'impatto per i loro professionisti e di un digital game che sia efficace e al tempo stesso divertente.

## Uno sguardo al futuro

**GameOn** non si limita a sperimentare un nuovo approccio educativo: mira a gettare le basi per un cambiamento strutturale nei servizi di supporto all'autismo. A livello locale rafforzerà i programmi formativi e il senso di appartenenza delle comunità; a livello nazionale stimolerà campagne di sensibilizzazione e politiche inclusive; a livello europeo consoliderà reti di collaborazione e buone pratiche per l'inclusione sociale dei giovani.

Questa visione non si limita al progetto in sé: **GameOn** getta le basi per una trasformazione più ampia, in cui ricerca, educazione e politiche pubbliche si intrecciano per costruire nuovi modelli di sostegno all'autismo. Un futuro in cui i giochi digitali diventano non solo strumenti di intrattenimento, ma veri alleati per la crescita personale, l'autonomia e il benessere delle persone nello spettro autistico.

Il kick off meeting del progetto si terrà a Belgrado, il 6 e 7 novembre 2025. Ne seguiremo gli sviluppi.

### LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/la-ricerca-si-mette-in-gioco-per-le-persone-autistiche/>

### TAG

- #autismo
- #autonomia
- #blended learning
- #caregiving
- #dhres
- #educazione
- #erasmus+
- #Gameon
- #giochi digitali
- #innovazione
- #meeva
- #progetto europeo
- #salute

- #salutedigitalebenessere
- #tecnologie digitali
- #Videogiochi

#### **AUTORI**

- Giancarlo Sciascia