

Tecnologia e autismo: nuovi strumenti per una vita più autonoma

6 Aprile 2026

Editoriale a firma di Elio Salvadori, pubblicato sul quotidiano L'Adige in occasione della Giornata mondiale della consapevolezza sull'autismo, 2 aprile 2026

In Italia e in Europa, molte persone autistiche e le loro famiglie affrontano ogni giorno sfide complesse, dalla gestione delle relazioni sociali alla ricerca di maggiore autonomia. Si stima che in Europa siano circa **5 milioni le persone nello spettro**, con bisogni molto diversi tra loro: c'è chi ha **difficoltà** nella comunicazione verbale, chi fatica a gestire situazioni impreviste, chi sperimenta un forte sovraccarico sensoriale. Le famiglie, spesso, reggono un peso enorme – tra terapie, scuola, lavoro e vita quotidiana – con risorse non sempre adeguate. In questo contesto, le tecnologie digitali non sono una soluzione magica, ma possono fare una differenza reale.

Uno degli ambiti più promettenti è quello della **realtà virtuale** e dei cosiddetti *serious game*. Simulare situazioni della vita reale — prendere un autobus, fare la spesa, sostenere un colloquio di lavoro, gestire un conflitto con un collega — in un **ambiente sicuro e controllato** permette alle persone autistiche di allenarsi senza la pressione e l'ansia dell'esposizione diretta. L'errore non ha conseguenze, il ritmo è personalizzabile, e ogni sessione può essere ripetuta quante volte si desidera. Questo approccio si è dimostrato efficace soprattutto con adolescenti e giovani adulti, una fascia spesso trascurata dai percorsi terapeutici tradizionali, che tendono a concentrarsi sull'età evolutiva.

Parallelamente, si stanno diffondendo strumenti molto concreti per il **supporto quotidiano**: **app** per la comunicazione aumentativa e alternativa (CAA), pensate per chi ha difficoltà con il linguaggio verbale; sistemi di **monitoraggio sensoriale** che aiutano a riconoscere e gestire situazioni di sovraccarico; **piattaforme digitali** che supportano i caregiver con risorse, routine visive e strumenti di pianificazione. Anche la **domotica** e i dispositivi indossabili stanno aprendo nuove possibilità, ad esempio segnalando stati di agitazione prima che diventino crisi, o supportando l'organizzazione autonoma della giornata. Non si tratta di sostituire il contatto umano o la terapia tradizionale, ma di affiancarla con strumenti flessibili, accessibili e adattabili ai bisogni di ciascuno.

In questo panorama, la Fondazione Bruno Kessler (FBK) di Trento rappresenta un esempio concreto di come la ricerca possa tradursi in soluzioni utili. Con il progetto **XR4A** (Extended Reality for Autism), FBK ha sviluppato in collaborazione con la Cooperativa Albero Blu di Rovereto un ambiente di realtà virtuale sotto forma di *serious game*, progettato per allenare le competenze sociali di ragazzi neurodivergenti attraverso scenari della vita quotidiana. I risultati positivi hanno portato alla nascita dello spin-off **MEEVA**, oggi impegnata a trasformare questa soluzione in una vera e propria terapia digitale. Più recentemente, FBK è capofila del **progetto europeo GameOn**, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+, che coinvolge partner in Lettonia, Spagna e Serbia. GameOn esplora come i giochi digitali – anche titoli commerciali opportunamente adattati – possano sviluppare autonomia e benessere nei giovani adulti autistici. Un aspetto distintivo del progetto è il coinvolgimento diretto delle persone autistiche nella fase di co-progettazione, con materiali e risorse rese disponibili in open source per favorirne il riuso in tutta Europa.

La vera sfida, però, non è solo tecnologica. È culturale. Troppo spesso le tecnologie per la disabilità vengono progettate per le persone, senza coinvolgerle davvero nel processo. L'approccio della **co-progettazione** – dove gli utenti finali sono protagonisti attivi dello sviluppo – è ancora un'eccezione, non la norma. Eppure è proprio da lì che nascono gli strumenti più efficaci: quelli che rispondono a bisogni reali, con un linguaggio accessibile, un'interfaccia pensata per chi la usa davvero. Investire in tecnologia inclusiva significa anche investire in una società più equa, capace di riconoscere e valorizzare la neurodiversità come una risorsa, non come un problema da correggere.

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/tecnologia-e-autismo-nuovi-strumenti-per-una-vita-piu-autonoma/>

TAG

- #autismo
- #comunicazione aumentativa
- #domotica
- #editoriale
- #Gameon
- #meeva
- #realtà virtuale
- #rv
- #salutedigitalebenessere
- #serious games
- #tecnologie digitali
- #XR4A

AUTORI

- Elio Salvadori