

# Quaderni di Comunità

## Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0

### Community Notebook

People, Education, and Welfare in society 5.0

n. 3/2025

INCLUSIVE EDUCATION: STRATEGIES,  
PERSPECTIVES, INNOVATION, PRACTICES

*Edited by*  
Cleto Corbosanto, Umberto Pagano



Questo numero è stato realizzato nell'ambito delle attività scientifiche del Progetto PRIN 2022 - *Evaluating School Inclusion: a shared quality index for developing a more inclusive education for all* (Codice Progetto: 2022XYHRRRL; CUP: F53D23006450006)

Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma  
al n. 172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2026 Eurilink  
Eurilink University Press Srl  
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma  
[www.eurilink.it](http://www.eurilink.it) - [ufficiostampa@eurilink.it](mailto:ufficiostampa@eurilink.it)  
ISBN: 979 12 82274 09 8  
ISSN: 2785-7697 (Print)  
ISSN: 3035-2525 (Online)

Prima edizione, gennaio 2026  
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

# INDICE

EDITORIALE	
<i>Cleto Corbosanto, Umberto Pagano</i>	11
RUBRICA EDUCATION	21
1. Rivoluzione inclusiva: superare la necrodidattica con gli exergames è utopia?	
<i>Alessandro Barca, Giuseppe Liverano, Mariella Tripaldi</i>	23
2. Educare all'accessibilità e all'inclusione attraverso Fortnite: il caso Kimap City	
<i>Ester Macrì, Lapo Cecconi</i>	35
3. Inclusione sociale universitaria per studenti con disabilità: confronto tra Italia e Brasile	
<i>Valentina Ghibellini, Andressa Caetano Mafezoni, Eduardo Augusto Moscon Oliveira</i>	43
RUBRICA EMPOWERMENT	53
1. Il ruolo delle micro-credenziali nella promozione di inclusione e accessibilità	
<i>Laura Evangelista, Concetta Fonzo, Eleonora Zecca</i>	55
SAGGI	63
1. Il paradigma dell'inclusione scolastica e sociale a sostegno della partecipazione democratica	
<i>Jessica Mazzuca</i>	65
2. Inclusività e sviluppo delle competenze relazionali. Analisi della formazione degli insegnanti specializzati	
<i>Francesco Luigi Gallo</i>	95

3. Il tempo continuo della scuola ibrida. Etnografia minima di possibilità e disallineamenti inclusivi nelle ecologie digitali <i>Luigi Giungato</i>	127
4. Il ruolo dell’Intelligenza Artificiale nell’inclusione scolastica tra aspettative e criticità <i>Beba Molinari</i>	167
5. Inclusive Sport in School Settings: Learning from the Baskin Experience <i>Luciana Taddei, Marta Candussi, Luca Grion, Luca Bianchi</i>	195
APPROFONDIMENTO	223
Inclusività degli studenti internazionali universitari attraverso la ricerca-azione <i>Valentina Ghibellini, Mariantonietta Cocco, Ülker Basak</i>	225

## 2. EDUCARE ALL'ACCESSIBILITÀ E ALL'INCLUSIONE ATTRaverso FORTNITE: IL CASO KIMAP CITY

di Ester Macrì, Lapo Cecconi\*

**Abstract:** *Fortnite*, sviluppato da *Epic Games* nel 2017, ha conquistato un successo globale con la modalità *Battle Royale*, dove fino a cento giocatori competono su un'isola per restare gli ultimi in vita. La disponibilità multiplattforma, gli aggiornamenti costanti e il multiplayer ne hanno fatto uno dei giochi più popolari tra gli adolescenti, con milioni di utenti attivi. Il 4 novembre 2023 la stagione OG ha segnato un record di 44,7 milioni di giocatori in un solo giorno. Nel 2023 ReteSviluppo ha lanciato *Kimap City* su *Fortnite*, trasformando il videogioco in uno strumento didattico per sensibilizzare sull'accessibilità e l'inclusione all'interno del percorso Good Gamer Toscana. Cinquanta ore di formazione hanno coinvolto studenti dell'ISIS Gobetti-Volta e dell'Istituto Sarrocchi, che hanno progettato un'isola virtuale senza barriere per utenti in sedia a rotelle. Il progetto ha mostrato il potenziale del game design per sviluppare creatività, pensiero critico e consapevolezza sociale, dimostrando come *Fortnite* possa diventare un ambiente educativo inclusivo.

**Parole chiave:** videogiochi, accessibilità, inclusione, partecipazione, *Fortnite*.

**Abstract:** *Fortnite*, developed by *Epic Games* in 2017, has achieved worldwide success thanks to its *Battle Royale* mode, where up to one hundred players compete on an island to be the last one standing. Its cross-platform availability, constant updates, and multiplayer gameplay have made it one of the most popular games among teenagers, with millions of

---

\* ester@retesviluppo.it, lapo@retesviluppo.it, Kinoa/ReteSviluppo.

active users. On November 4, 2023, the OG season set a record with 44.7 million players in a single day. In 2023, ReteSviluppo launched Kimap City on Fortnite, turning the video game into an educational tool to raise awareness about accessibility and inclusion as part of the Good Gamer Toscana program. Fifty hours of training involved students from ISIS Gobetti-Volta and the Sarrocchi Institute, who designed a barrier-free virtual island for wheelchair users. The project highlighted the potential of game design to foster creativity, critical thinking, and social awareness, showing how Fortnite can become an inclusive educational environment.

**Keywords:** video games, accessibility, inclusion, participation, Fortnite.

## *Introduzione*

Cosa succede quando si chiede a un gruppo di studenti e studentesse di trasformare la propria idea di città accessibile in un’isola digitale all’interno di uno dei videogiochi più popolari tra i giovani? È questa la scommessa al centro del progetto *Kimap Fortnite*, che ha visto protagonisti due istituti superiori toscani – il Gobetti Volta di Firenze e il Sarrocchi di Siena – in un percorso educativo e creativo in cui l’accessibilità urbana è diventata un’avventura immersiva nel metaverso. Tutto è partito da un’intuizione semplice: utilizzare *Fortnite*, uno dei videogiochi più giocati al mondo, come strumento educativo per parlare di accessibilità e inclusione. Ma per farlo era necessario uscire dagli schemi tradizionali. Grazie alla modalità *Creative*, che consente di costruire ambienti e interi mondi virtuali, gli studenti hanno potuto progettare un’isola urbana dotata di percorsi accessibili, rampe, semafori sonori, ascensori, parcheggi riservati e persino una spiaggia pensata per tutti. Il lavoro si è svolto in più fasi: prima l’ideazione e la bozza iniziale con due studenti in alternanza scuola-lavoro durante il periodo estivo, poi lo sviluppo collettivo da parte

dell'intera classe del Sarrocchi durante le ore di informatica, supportata da educatori ed esperti di accessibilità.

### *1. Kimap e l'abbattimento delle barriere informative*

In questo contesto si inserisce l'esperienza di Kimap, un'app mobile gratuita sviluppata dalla startup fiorentina Kinoa Innovation Studio per migliorare la mobilità delle persone con disabilità motoria. Lanciata nel 2017, Kimap utilizza intelligenza artificiale e machine learning per analizzare i dati raccolti dagli utenti e fornire informazioni aggiornate sull'accessibilità di percorsi e luoghi. La piattaforma è collaborativa: gli utenti, chiamati "Kimappers", segnalano manualmente barriere architettoniche, ostacoli e punti di interesse, contribuendo a una banca dati con oltre 2,6 milioni di luoghi mappati, di cui il 75% accessibili o parzialmente accessibili. Kimap è disponibile in italiano e inglese su dispositivi iOS e Android, ed è stata adottata in numerose città europee. Tra le funzionalità, offre anche itinerari personalizzati, guide tematiche certificate, un sistema di *gamification* con *badge* e punti, e attività di *crowdmapping* che coinvolgono scuole, associazioni e comunità locali. Kimap rappresenta un esempio concreto di tecnologia al servizio dell'inclusione sociale e della cittadinanza attiva.

### *2. Struttura del progetto*

Il progetto si è inserito nel più ampio programma regionale *Good Gamer Toscana*, promosso da *ReteSviluppo* in collaborazione con la Regione Toscana e le ASL locali, con l'obiettivo di promuovere un uso consapevole dei videogiochi e di valorizzarne le potenzialità educative. In questo contesto, *Kimap Fortnite* ha rappresentato un

esempio concreto di come i linguaggi digitali possano essere messi al servizio della cittadinanza attiva, parlando ai giovani con i loro stessi strumenti. Il progetto ha permesso di riflettere sull'uso positivo del tempo trascorso online e sull'importanza di sviluppare competenze trasversali anche attraverso piattaforme nate per il gioco. La formazione non si è limitata all'aspetto tecnico. Prima di iniziare la costruzione dell'isola, i ragazzi hanno seguito moduli specifici sull'accessibilità e sull'inclusione delle persone con disabilità motoria, entrando in contatto con una realtà spesso invisibile nella vita quotidiana. Hanno imparato a osservare gli spazi pubblici con uno sguardo nuovo, a interrogarsi sulle barriere architettoniche e a proporre soluzioni inclusive. Questo passaggio è stato fondamentale per trasformare un'esperienza di gioco in un'attività educativa e riflessiva. L'incontro con testimonianze dirette, simulazioni e analisi di casi reali ha arricchito il percorso, rendendolo profondamente coinvolgente anche sul piano emotivo. Il progetto ha messo in campo un mix di metodologie attive: *learning by doing, cooperative learning, peer education*. Gli studenti hanno lavorato in gruppo, si sono divisi i compiti, hanno negoziato scelte e risolto problemi insieme, rafforzando non solo le competenze digitali, ma anche quelle relazionali. La sfida è stata anche tecnica: per costruire l'isola, è stato necessario familiarizzare con l'editor di *Fortnite*, con logiche di modellazione 3D, scripting, gestione degli *asset* e dei *trigger* di gioco. Competenze che, nella cornice giusta, possono aprire a nuovi percorsi scolastici e professionali.

### 3. I punti di forza del progetto

L'aspetto forse più interessante è che tutto è avvenuto in un contesto motivante per i ragazzi. Lavorare su *Fortnite* ha significato parlare la loro lingua, coinvolgerli davvero, valorizzare competenze

spesso invisibili nel contesto scolastico. La piattaforma si è trasformata in uno spazio di partecipazione, dove ciascuno ha potuto contribuire secondo le proprie abilità, trovando riconoscimento e motivazione. Non un uso passivo del videogioco, ma una pratica attiva, creativa, cooperativa. Alcuni studenti, anche i meno coinvolti nelle attività tradizionali, si sono distinti per inventiva e dedizione. In alcuni casi, questo coinvolgimento ha stimolato un nuovo interesse verso percorsi di studio tecnico-informatici o verso l'attivismo sociale, dimostrando come l'esperienza ludica possa diventare anche ispirazione per scelte future. Un altro elemento centrale di questo progetto è stata la prevenzione. Promuovere un uso critico e guidato dei videogiochi aiuta a contrastare fenomeni come il ritiro sociale, la dipendenza da schermo, il cyberbullismo. Se ben guidati, strumenti come *Fortnite* non isolano, ma connettono. Non generano alienazione, ma offrono occasioni di espressione e relazione. Il contesto scolastico, in collaborazione con educatori e tecnologi, può diventare il luogo ideale per costruire nuove forme di alfabetizzazione digitale. Laddove la scuola sa mettersi in ascolto dei nuovi linguaggi giovanili, è possibile trasformare strumenti di uso quotidiano in veicoli di crescita e consapevolezza. Il gioco, se inserito in un percorso strutturato e condiviso, può diventare anche uno spazio sicuro dove sperimentare, sbagliare, imparare. *Fortnite* è spesso al centro di polemiche, e non a torto. Ma demonizzarlo rischia di essere una scorciatoia. La sua popolarità presso adolescenti e preadolescenti, la sua architettura modulare, il potenziale creativo della modalità *Creative* lo rendono invece uno strumento potente. Il progetto ha dimostrato che, se inserito in un percorso educativo strutturato, può diventare un veicolo per parlare di diritti, inclusione, cittadinanza. Il videogioco può infatti essere non solo una fuga dalla realtà, ma un modo per immaginarla migliore. Attraverso la progettazione di spazi virtuali accessibili, i ragazzi hanno potuto elaborare concretamente

idee di giustizia spaziale, rispetto delle differenze e partecipazione. Oggi, nel pieno sviluppo del metaverso, esperienze come *Kimap Fortnite* aprono scenari interessanti. Non si tratta solo di creare città ideali dentro un videogioco, ma di immaginare come vogliamo vivere insieme, quali spazi rendere accessibili, quali valori mettere al centro della vita collettiva. Anche un videogioco può diventare un laboratorio di democrazia. I luoghi digitali, se progettati con attenzione, possono riflettere e persino ispirare trasformazioni nei luoghi fisici. La possibilità di allenare l'empatia e di assumere prospettive diverse, ad esempio immedesimandosi in una persona in carrozzina, offre spunti che vanno ben oltre la semplice programmazione.

#### *4. I limiti del progetto*

Come ogni sperimentazione, anche questa ha avuto i suoi limiti. Le risorse tecnologiche disponibili non sempre erano ottimali, la struttura di *Fortnite* impone vincoli, il progetto ha richiesto grande mediazione educativa per restare nei binari. Il lavoro sul campo ha evidenziato la necessità di formare anche i docenti, affinché possano affiancare i ragazzi nel modo più efficace possibile. Tuttavia, i risultati raggiunti, l'entusiasmo degli studenti e la qualità dei materiali prodotti confermano il valore di un approccio che unisce tecnologia, creatività, educazione civica e inclusione. In un'epoca in cui si discute molto del potenziale formativo del digitale, esperienze come questa rappresentano una testimonianza concreta e replicabile di come i videogiochi possano diventare alleati dell'educazione e della trasformazione sociale.

## Conclusioni

L'esperienza di *Kimap Fortnite* dimostra come l'integrazione tra linguaggi digitali, metodologie attive e contenuti di cittadinanza possa costituire un interessante strumento educativo (Wilson 2014). La progettazione di un'isola accessibile su *Fortnite* ha permesso agli studenti di tradurre concetti quali l'inclusione e l'accessibilità in pratiche creative e cooperative, sviluppando competenze tecniche, relazionali e civiche. L'iniziativa conferma il potenziale dell'uso educativo dei videogiochi, se guidato da un solido impianto pedagogico (Pitarch *et al.* 2018, Eseryel *et al.* 2014), per trasformarli da semplici strumenti di intrattenimento a laboratori di partecipazione, prevenzione e sensibilizzazione (Hwang *et al.* 2012). Questo progetto apre scenari replicabili per una scuola capace di dialogare con i nuovi linguaggi e di formare cittadini consapevoli perfino nel metaverso.

## Bibliografia

Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, X., & Miller, R. (2014). An investigation of the interrelationships between motivation, engagement, and complex problem solving in game-based learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(1), 42-53.

Hwang, G. J., Sung, H. Y., Hung, C. M., Huang, I., & Tsai, C. C. (2012). Development of a personalized educational computer game based on students' learning styles. *Educational Technology Research and Development*, 60, 623-638.

Pitarch, R. C. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language

learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(6), 1147-1159.

Wilson, A. (2014). Creativity in primary education, SAGE Publications Ltd., London.