

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 Corposanto, 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: 2022XYHRRL; 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 - 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 Corposanto, 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

1. RIVOLUZIONE INCLUSIVA: SUPERARE LA NECRODIDATTICA CON GLI EXERGAMES È UTOPIA?

di Alessandro Barca, Giuseppe Liverano, Mariella Tripaldi*

Abstract: Nell'alveo delle istituzioni scolastiche, l'azione didattica rischia, se non opportunamente progettata e modulata, di sfociare in quella che possiamo definire "inclusione dispersiva" dove invece di promuovere equità, le prassi educative e didattiche generano alienazione e marginalità, conducendo ad un'opprimente aridità educativa che potremmo denominare "necrodidattica". Tale concetto, che trae origine dalla teoria della necropolitica (Mbembe, 2016), non solo impoverisce, ma mortifica la creatività e l'autonomia degli studenti (Batini *et al.*, 2018), fomentando una dispersione scolastica tanto palese quanto sommersa (Liverano, 2025). Ecco dunque emergere, come faro di speranza e rinnovamento, l'impiego delle tecnologie didattiche digitali che fungono da volano per un'educazione ed una didattica inclusiva e resiliente; quest'ultima, infatti, non solo riplasma l'interazione educativa tradizionale, ma potenzia significativamente la motivazione degli alunni e mitiga i tassi di abbandono (Bussu *et al.*, 2020; Molina *et al.*, 2022). Nella contemporaneità, diviene imperativa l'urgenza di adottare una didattica che armonizzi il ventaglio delle opportunità offerte dal digitale con le più innovative metodologie attive (Peloso, 2023), aprendo nuovi orizzonti educativo-didattici che accrescono l'autonomia, stimolano un profondo interesse e ravvivano in ogni discente la motivazione intrinseca (Barca & Tripaldi, 2024). Questa sinergia non si

* Alessandro Barca, Università degli Studi "Link", a.barca@unilink.it; Giuseppe Liverano, Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" Chieti-Pescara, giuseppe.liverano@unich.it; Mariella Tripaldi, Università Ca' Foscari Venezia, mariella.tripaldi@unive.it.

Il presente contributo è frutto del lavoro congiunto degli autori; tuttavia, ai fini dell'attribuzione delle singole parti, è suddiviso come segue: Barca Alessandro §3; Liverano Giuseppe §1; Tripaldi Mariella §2.

configura meramente come un antidoto alle prassi educative mortificanti, bensì si consacra quale motore propulsivo verso un percorso didattico equo e resiliente. Focalizzandosi su un innovativo caso di studio nella provincia di Taranto, il nostro contributo esplora come le innovazioni tecnologico-didattiche possano contrastare efficacemente le pratiche della necrodidattica, promuovendo un setting che valorizza l'autodeterminazione e la motivazione negli studenti (Zakaria *et al.*, 2024), adoperandosi, al contempo, per arginare il fenomeno della dispersione scolastica. In special modo, nell'ambito della didattica rivolta agli alunni con disabilità, emerge l'importanza degli *exergames* (Colella & Monacis, 2022), giochi che, attraverso il movimento fisico unito al digitale, facilitano una didattica esperienziale. Tali strumenti, che si collocano all'intersezione tra l'inclusione e l'innovazione educativa, proiettano gli studenti in un percorso di apprendimento dinamico, stimolante e, soprattutto, inclusivo. Grazie agli *exergames*, non solo si rafforzano le competenze motorie, ma si potenzia anche e soprattutto la sfera socio-emotiva, incrementando l'autostima e il coinvolgimento attivo degli studenti disabili, vero e proprio baluardo contro ogni forma di emarginazione e passività. Attraverso questionari somministrati ai docenti, sia dopo il corso di formazione, centrato sulle metodologie didattiche innovative e sull'uso della tecnologia digitale che subito dopo la sperimentazione in aula, è emerso che tale approccio, con adeguate modifiche e una pianificazione attenta ai bisogni di tutti e ciascuno, può essere uno strumento potente per promuovere l'inclusione, la motivazione e la partecipazione attiva in una classe eterogenea suggerendo, altresì, una possibile applicazione anche in altri contesti disciplinari non ancora sperimentati.

Parole chiave: Necrodidattica, Exergames, Inclusione, Metodologie innovative.

Abstract: Within educational institutions, teaching activities, if not properly planned and modulated, risk resulting in what we might call 'dispersive inclusion', where, instead of promoting equity, educational and teaching practices generate alienation and marginalisation, leading to an oppressive educational aridity that we could call 'necrodidactics'. This

concept, which originates from the theory of necropolitics (Mbembe, 2016), not only impoverishes but also stifles students' creativity and autonomy (Batini *et al.*, 2018), fostering both overt and hidden school dropout rates (Liverano, 2025). Thus, the use of digital teaching technologies emerges as a beacon of hope and renewal, acting as a driving force for inclusive and resilient education and teaching. The latter not only reshapes traditional educational interaction but also significantly enhances student motivation and mitigates dropout rates (Bussu *et al.*, 2020; Molina *et al.*, 2022). In today's world, there is an urgent need to adopt teaching methods that harmonise the range of opportunities offered by digital technology with the most innovative active methodologies (Peloso, 2023), opening up new educational and teaching horizons that increase autonomy, stimulate deep interest and revive intrinsic motivation in every learner (Barca & Tripaldi, 2024). This synergy is not merely an antidote to demoralising educational practices, but is a driving force towards a fair and resilient educational path. Focusing on an innovative case study in the province of Taranto, our contribution explores how technological and educational innovations can effectively counteract necrodidactic practices, promoting a setting that values self-determination and motivation in students (Zakaria *et al.*, 2024), while working to stem the phenomenon of early school leaving. In particular, in the field of teaching students with disabilities, the importance of exergames (Colella & Monacis, 2022) emerges. These games facilitate experiential learning through physical movement combined with digital technology. These tools, which lie at the intersection of inclusion and educational innovation, project students into a dynamic, stimulating and, above all, inclusive apprenticeship. Thanks to exergames, not only are motor skills strengthened, but the socio-emotional sphere is also enhanced, increasing the self-esteem and active involvement of students with disabilities, a real bulwark against all forms of marginalisation and passivity. Through questionnaires administered to teachers, both after the training course focused on innovative teaching methods and the use of digital technology and immediately after classroom testing, it emerged that this approach, with appropriate modifications and careful planning to meet the needs of each and every individual, can be a powerful tool for promoting inclusion, motivation and active participation in a heterogeneous

classroom, suggesting a possible application in other disciplinary contexts that have not yet been tested.

Keywords: Necrodidactics, Exergames, Inclusion, Innovative methodologies.

1. Riconoscere e decostruire la Necrodidattica per attivare una nuova intenzionalità formativa

Alla luce di una visione pedagogica fondata sull'istanza inclusiva, la didattica si configura come disciplina composita e riflessiva, espressione dell'agire professionale del docente e, contestualmente, come scienza dell'insegnamento-apprendimento (Damiano, 2012). Essa si fonda su un impianto epistemologico solido, strutturato attorno a cornici teoriche, metodologie critiche e dispositivi operativi validati (Paparella, 2014), e si qualifica quale spazio ermeneutico e generativo, orientato al riconoscimento e alla valorizzazione delle differenze antropologiche, culturali e sociali che abitano i contesti educativi.

Tuttavia, l'adozione di approcci dissonanti rispetto ai bisogni formativi degli studenti può ostacolare il dispiegarsi del loro potenziale trasformativo. In tali contesti, il dispositivo educativo rischia di assumere tratti necrotici, dando vita a una "necrodidattica" (Liverano, 2025; Barca, Liverano & Romeo, 2025), intesa come deriva pedagogica escludente, che neutralizza le finalità emancipative dell'educazione e produce marginalità sistemica. A differenza di questa deriva, l'autentica educazione promuove l'autonomia critica, orienta eticamente l'uso della conoscenza, sostiene l'emancipazione intellettuale e affranca i soggetti dal pensiero eterodiretto, nella scia delle riflessioni di Chomsky (2019).

Il concetto di necrodidattica affonda le radici nella necropolitica di Mbembe (2016), che, reinterpretando Foucault

(2013), individua nei dispositivi di potere coloniale la facoltà di decidere chi debba vivere e chi possa soccombere, tanto fisicamente quanto simbolicamente. In ambito educativo, ciò si traduce in una patologizzazione dell'agire didattico, ove il docente diviene agente di egemonia epistemica, tracciando inconsapevolmente geografie formative (Liverano, 2025) che gerarchizzano l'accesso alla qualità educativa. Quando l'azione docente si piega a preferenze selettive, disattendendo la tensione etico-politica dell'insegnamento, essa istituisce forme sottili di esclusione e discriminazione simbolica, imponendo modelli normativi funzionali unicamente all'orizzonte atteso dall'insegnante. Tali pratiche generano micro-dinamiche necrodidattiche che si radicano nelle dimensioni antropologiche e culturali dell'educatore, ostacolando l'inclusione come bene comune e "oggetto culturale" (Damiano, 2004).

L'adozione del costrutto della necrodidattica, dal forte valore semantico ed etico, intende suscitare consapevolezza sul carattere politico, culturale e morale dell'insegnamento (Damiano, 2009), promuovendo una svolta epistemologica ispirata alla giustizia cognitiva e all'equità educativa. In tal senso, si propone una pedagogia critico-ecosistemica che, fondendo la coscientizzazione freireana (Freire, 2022) con un approccio ecologico, invita a riconfigurare i contesti formativi come tessuti interdipendenti di relazioni, saperi e tecnologie. È in questa prospettiva che si afferma la necessità di transitare da pratiche disumanizzanti a forme di 'biodidattica', in cui l'insegnamento si fa riflessivo, dialogico e trasformativo, rigenerando la vita scolastica e restituendo alla diversità il suo valore fondativo di civiltà.

2. Gli exergames come dispositivi biodidattici per arginare la necrodidattica

Nel quadro della transizione da pratiche necrodidattiche a orizzonti formativi biodidattici, l'introduzione di strumenti tecnologico-educativi innovativi può costituire un volano per attivare processi di apprendimento significativi, coinvolgenti e inclusivi. In tale prospettiva, gli exergames – altresì denominati *active games*, *interactive games* o *active video games* – si configurano come ambienti digitali interattivi capaci di stimolare l'azione, la riflessione e l'interazione, agendo simultaneamente sui tre domini dell'apprendimento – cognitivo, affettivo e psicomotorio – secondo la celebre tassonomia di B.Bloom (1956). Come ogni *serious game*, gli *exergames* si fondano su una concatenazione di sfide in ambienti simulati, strutturate secondo logiche di causa-effetto. Quando tali sfide risultano adeguatamente calibrate rispetto alle competenze del 'giocatore', si genera uno stato di *flow*, in cui motivazione e coinvolgimento raggiungono livelli ottimali. Gli *exergames* trasformano i movimenti corporei in input digitali, interpretandoli come azioni significative all'interno dell'universo simulato. Lo studente 'giocatore' assume così il ruolo di *on-screen producer of content* (Staiano & Calvert, 2011), integrando abilità visuo-spaziali, reattività motoria e coordinazione multimodale. Inoltre, le modalità multi-giocatore – cooperative o competitive – favoriscono un'interazione reale oltre a quella virtuale, rafforzando il valore sociale e relazionale dell'esperienza ludico-educativa. La letteratura scientifica di orientamento *evidence-based* ha ampiamente documentato i molteplici benefici derivanti dall'impiego degli *exergames*, sul piano motorio, ma anche cognitivo, psicologico e sociale (Sun, 2012; Pacheco *et al.*, 2020). In particolare, in relazione al dominio cognitivo, è stato osservato un significativo incremento delle funzioni esecutive, tra cui la pianificazione strategica,

l'inibizione comportamentale e la memoria di lavoro, accompagnato da un potenziamento dell'attenzione selettiva, della consapevolezza spaziale, della comprensione delle relazioni causali e della prontezza nella risposta a stimoli visivi complessi (Staiano & Calvert, 2011).

Sul versante psicosociale, l'introduzione degli *exergames* all'interno di contesti educativi cooperativi ha evidenziato esiti favorevoli in termini di attenuazione del senso di solitudine e dell'isolamento sociale, promuovendo la costituzione di reti relazionali significative, sia in presenza sia in ambienti digitali (Mueller *et al.*, 2003). Parallelamente, si è riscontrato un incremento nei livelli di autoefficacia percepita, autostima e regolazione emotiva, fattori determinanti per la costruzione di un clima scolastico favorevole e motivante (Andrade *et al.*, 2020). In tal senso, l'interattività e la natura cooperativa del gioco multiplayer contribuiscono a sostenere la partecipazione attiva e l'*engagement* degli studenti nei processi formativi (Barca e Tripaldi, 2024). Di particolare rilevanza si rivela l'efficacia degli *exergames* nel contesto dell'inclusione scolastica, in riferimento a studenti con Bisogni Educativi Speciali, come nel caso di studenti con ADHD o con Disturbi dello Spettro Autistico (Nieto *et al.*, 2020, Colella e Monacis, 2022).

3. Exergames e inclusione: lo studio pilota

Nel panorama educativo odierno, emerge con urgenza la necessità di superare l'inerzia di una didattica spesso obsoleta mediante l'adozione di approcci metodologici innovativi e strumenti digitali capaci di personalizzare l'apprendimento e contrastare efficacemente la dispersione scolastica. In tale cornice si iscrive la presente sperimentazione pilota; l'iniziativa, condotta a partire dal novembre 2024 presso un Istituto Professionale della provincia di

Taranto, si è inserita nell'ambito del PNRR che ha permesso l'attuazione di un intervento sistemico articolato in formazione del corpo docente sull'impiego di metodologie didattiche innovative e delle tecnologie digitali e, al contempo, allestimento/potenziamento di un'aula immersiva già presente nell'Istituto per l'utilizzo degli *exergames*.

La sperimentazione ha coinvolto una classe pilota composta da 23 studenti, di cui uno con autismo, durante le ore curriculari di educazione fisica nei mesi di marzo e aprile. Il docente della disciplina ha mantenuto invariati gli obiettivi didattici previsti, rinnovando radicalmente metodologie e strumenti. Gli *exergames* sono stati introdotti con finalità multiple: stimolare la partecipazione attiva, promuovere l'autonomia e l'inclusione, potenziare la coesione sociale e testarne l'efficacia nella didattica.

I dispositivi utilizzati – consolle, pedane, schermi e sensori – hanno reso possibile un'interazione motoria e cognitiva altamente coinvolgente. Sono stati impiegati anche software personalizzati contenenti compiti cognitivi adattati, insieme a segnali visivi e sonori calibrati sulle esigenze dello studente con autismo, per favorire un contesto prevedibile, rassicurante e funzionale alla riduzione dell'ansia.

L'interazione con l'avatar digitale in ambiente tridimensionale ha suscitato un elevato grado di partecipazione anche da parte dell'alunno con disabilità, tradizionalmente più restio all'interazione di gruppo. L'ambiente strutturato e multisensoriale ha favorito il mantenimento dell'attenzione, la regolazione emotiva e il coinvolgimento, consentendo una reale inclusione.

L'indagine ha adottato una metodologia di tipo *mixed-methods*, combinando questionari e interviste semi-strutturate rivolte a docenti, educatori e studenti. I dati preliminari rivelano ricadute altamente positive: superamento dello scetticismo iniziale da parte dei docenti, riconoscimento dell'efficacia degli *exergames*

nel raggiungimento degli obiettivi curricolari e potenziamento delle funzioni esecutive, in particolare nella pianificazione. È stato inoltre rilevato un incremento della motivazione, dell'autostima e della partecipazione attiva, nonché un miglioramento delle dinamiche relazionali e della cooperazione tra pari.

Gli *exergames* si sono dimostrati strumenti versatili e potenti per lo sviluppo di competenze trasversali – problem solving collaborativo, gestione dell'errore, accettazione della diversità – delineando un paradigma educativo capace di coniugare inclusione e innovazione. L'esperienza del caso pilota conferma, dunque, che una progettazione didattica accurata, sostenuta da una visione sistemica e da un uso consapevole delle tecnologie, può effettivamente contribuire a costruire ambienti di apprendimento più equi, motivanti e accessibili.

Bibliografia

Andrade, A., Correia, C. K., & Coimbra, D. R. (2020). The psychological effects of exergames for children and adolescents with obesity: A systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*. 23(9), 619-627.

Barca, A., Liverano, G. & Romeo, F.P. (2025). Sustainability, affectivity and community involvement to prevent early school drop-outs and cultivate hopeful planning. *Open Journal of Humanities*, 19, 1-27.

Barca, A., Tripaldi, M. (2024). The Value of Gamification as a tool for capturing student attention: a mixed method study in EPSIR- European Public & Social Innovation Review, 9, 1–16. ISSN: 2529-9824 <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1523>.

Chomsky, N. (2019). Dis-educazione. Perché la scuola ha bisogno del pensiero critico. Milano: Piemme.

Damiano E., (2004). L'insegnante. Identificazione di una professione. Brescia: La Scuola.

Damiano, E. (2012). L'azione didattica. Per una teoria dell'insegnamento. Roma: Armando.

Foucault, M. (2013). La volontà di sapere. Storia della sessualità. Milano: Feltrinelli.

Freire, P. (2022). La pedagogia degli oppressi. Torino: GruppoAbele.

Liverano, G. (2025). Necrodidattica e inclusioni esclusive e dispersive: la didattica delle reti territoriali come prospettiva etica per lo sviluppo di alunni migranti. *Q-times. Journal of Education Technology and Social Studies*. 17(2), 191-205.

Mbembe, A. (2016). Necropolitica. Verona: Ombre Corte.

Mueller, F., Agamanolis, S., & Picard, R. (2003). Exertion interfaces: sports over a distance for social bonding and fun. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*. 561–568.

Pacheco, T., & Viana, R. B. (2020). Effects of exergaming on physical fitness and health-related outcomes in adults: A systematic review. *Journal of Sports Sciences*. 38(20), 2425-2433.

Paparella, N. (2014). L'agire didattico. Napoli: Giapeto.

Staiano, A.E., & Calvert, S.L. (2011). Exergames for Physical Education courses: physical, social, and cognitive benefits. *Child Developmental Perspective*. 5(2), 93–98.

Sun, H. (2012). Exergaming impact on physical activity and interest in elementary school children. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. 83(2), 212–220.