



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

ColorFit: dalla Statale di Milano il gioco da tavolo per riconoscere precocemente il daltonismo

L'Università degli Studi di Milano, con la collaborazione dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, ha avviato un progetto ludico-didattico per insegnanti ed educatori, a supporto di una diagnosi precoce di daltonismo, disturbo che spesso viene diagnosticato solamente in età adulta. Allo studio nuovi giochi e app.

Milano, 1 agosto 2024 – L'Università degli Studi di Milano ha realizzato **ColorFit**, un gioco **un nuovo gioco da tavolo dedicato ai bambini, per aiutare** insegnanti e genitori **a riconoscere precocemente e preliminarmente del daltonismo.**

ColorFit fa parte del progetto Game4CED, avviato nel 2023 e che intende fornire **nuovi strumenti per una pratica scolastica di maggiore accessibilità per i bambini daltonici.** Il progetto è coordinato da **Alessandro Rizzi**, docente di Progetto Multimediale e Colorimetria al dipartimento di Informatica dell'Università Statale di Milano e vede coinvolti, per l'ateneo milanese, gli assegnisti **Carlo Alberto Iocco** e **Daniele Aurelio**, assieme ai ricercatori del **dipartimento di Educazione e Scienze Umane dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia.**

*“Nel valutare e confrontare i diversi livelli di accessibilità per i giocatori daltonici – spiega **Alessandro Rizzi** - ci siamo accorti che spesso una persona scopre di essere daltonica ad un'età relativamente avanzata, a volte anche dopo i vent'anni e ci siamo quindi chiesti come mai molti bimbi daltonici non vengono riconosciuti per esempio durante la scuola primaria dove l'attività didattica è spessissimo incentrata sul colore. La possibilità di diagnosticare il daltonismo nei bambini, anche grazie a ColorFit, vuole portare a una migliore comprensione di questa condizione, migliorare il loro benessere e diminuire il rischio di discriminazione”.*

*“Oltre cinque anni fa”, continua **Alessandro Rizzi**, “abbiamo voluto indagare il livello di accessibilità ai giochi da tavolo moderni da parte dei giocatori daltonici. La sensibilità degli editori di giochi da tavolo, che si rivolgono ad un mercato che vede più di 5mila nuovi titoli prodotti in tutto il mondo nel 2020 ed una crescita esponenziale, sta cominciando a considerare i giocatori daltonici nello sviluppo dei nuovi giochi, un pubblico di potenziali clienti che è di poco meno del 10% tra i maschi e meno dell'1% tra le femmine”.*

ColorFit è stato presentato anche durante primo [Board Games Research Meeting](#) del 18 luglio in Statale, **un momento di confronto che ha coinvolto a vario titolo la comunità dei professionisti dei giochi da tavolo**

*“I giochi da tavolo non sono solo un momento di svago ma sono anche uno strumento estremamente efficace per la trasmissione del sapere e per attirare l'attenzione verso temi importanti e delicati”, conclude il professor **Rizzi**. “Si propongono, infatti, come un'alternativa ai videogiochi con*



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

caratteristiche a volte diametralmente opposte, circa il coinvolgimento delle persone, il tipo di attenzione che generano, la gestione del tempo e la socializzazione che ne risulta”.

Attualmente sono allo sviluppo altri giochi: **Color Catch**, un gioco a squadre in cui si ottengono le carte tramite lo schema della somma additiva dei colori; **Mushrooms Forest**, dove i giocatori si sfidano nella raccolta di funghi colorati, e **Colorology**, in cui i giocatori si sfidano con l’obbiettivo di creare la catena di colori corretta senza poter comunicare tra loro.