



Associazione Punto
e Virgola Onlus



Río Colorado
Asociación Civil

Sperimentazione e scambio internazionale Italia-Argentina

Anno 2018 - 2019

1. Nome del progetto: Punto e Virgola

“Il punto e virgola rappresenta il simbolo di mezzo tra l’idea principale e la continuazione del concetto minore. Questo segno risulta perciò utile nei periodi lunghi e complessi, ricchi di ramificazioni difficili da controllare.”

Il punto e virgola risulta fondamentale per scandire il ritmo di una frase, dando ad ogni sua parte l’adatta rilevanza e ottenendo un discorso finale di senso compiuto. In questo senso il progetto si vuole porre come “il punto e virgola” nel mondo dei più piccoli, individuando le problematiche e ricercando le rispettive strategie, per affrontarle anche in contesti complessi dove le priorità sono molteplici.

2. Obiettivi del progetto

Obiettivo generale:

E’ lo spostamento del limite, con il diverso sguardo e una maggiore attenzione ai problemi e necessità dei bambini con difficoltà. Il gioco svolge un ruolo fondamentale per la comunicazione e la socializzazione. Per questo tutti i giochi dovrebbero essere adatti ed eventualmente adattati a situazioni e abilità diversi, in quanto l’attività ludica può rivelarsi estremamente utile per il processo di integrazione di bambini in situazioni di handicap. Partendo da tale prospettiva la finalità consiste nella ricerca di soluzioni interessanti e intelligenti per il bambino e coloro che lo circondano.

Obiettivi specifici:

- Migliorare il percorso di crescita dei **bambini** con funzioni carenti nell'ambito della psicomotricità, attraverso la promozione della cultura dell'inclusione, dell'uguaglianza e della diversità come ricchezza. Rivestono dunque una posizione centrale le loro particolari esigenze nell'ottica di rendere l'apprendimento accessibile e fruibile a tutti;
- Sperimentare i giochi per arrivare ad una vera e propria produzione e per valutare e rilevare le difficoltà funzionali da quelle derivanti da un ambiente carente di stimoli confrontandosi con altri **professionisti** che condividono l'intento di sostenere le abilità carenti di questi bambini;
- Ampliare il campo d'azione nell'ambito familiare attraverso giochi più semplici che vadano a supportare quelli utilizzati dai professionisti durante la sessione di terapia con il bambino. In questo modo i **genitori** svolgeranno un ruolo attivo durante e alla conclusione della terapia.

3. Descrizione del progetto

Come tutte le idee innovative e sperimentali funzionanti il passaggio ovvio è stato quello di trasformare il pensiero creativo nel fare concreto. Per questo motivo abbiamo pensato di intraprendere degli scambi internazionali, collaborando nel tempo, con professionisti provenienti da altri Paesi. In questo modo si ottengono diversi punti di vista sulle disabilità dei bambini nati e cresciuti in contesti socio-culturali differenti le cui necessità si riflettono necessariamente nel loro rapporto con il mondo ludico in quanto proiezione della loro realtà.

Si tratta di comprendere una nuova realtà e di lasciarsi contaminare da essa, diventando "lettori e traduttori" e consentendo di passare da una fase di lettura dei bisogni ad una traduzione tangibile a misura di bambino.

Siamo giunte alla progettazione di due kit di terapia finalizzati a sostenere le abilità prassiche dei bambini rispettivamente indirizzati ai professionisti (kit 1) e ai genitori-insegnanti (kit 2).

3.1 I kit terapeutici

Il kit 1 ideato, che si utilizzerà con un gruppo di bambini insieme ai professionisti, comprende 6 giochi: Mani in mano, Medusina, Cubi, Zoombola, Orecchie aperte e il Tappeto. Le suddette proposte ludiche sono finalizzate a rispondere a tutte quelle esigenze che i bambini presentano considerando le loro criticità sia motorie globali (Tappeto), motorie fini (Guanto-Medusina), organizzazione prassica (Mani in mano), visuospatiali (Cubi-spiedini), attenzione (Zoombola e Orecchie aperte). Ogni attività prevede un diverso grado di difficoltà: da proposte semplici a quelle a maggiore complessità, a seconda del profilo di funzionamento del bambino e della sua età.

L'attività ludica è la forma di espressione privilegiata dal bambino attraverso la quale si rapporta a sé e al mondo circostante. Si tratta di un'azione che viene compiuta intenzionalmente per inserirsi nella realtà intervenendo sugli elementi concreti con cui entra in relazione. In questo modo il gioco aiuta ad acquisire consapevolezza di sé elaborando la propria identità sociale e personale.

Così come i loro coetanei, anche i bambini in condizioni di disabilità hanno il diritto di sviluppare le proprie abilità attentive e motorie attraverso svaghi che hanno valore terapeutico e, contemporaneamente, rappresentano occasioni di sperimentazione e di sviluppo della creatività. Proprio per questo ha numerose applicazioni in ambito didattico, terapeutico e riabilitativo.

In questo percorso risulta fondamentale il coinvolgimento dei genitori e insegnanti, che accompagnano il bambino nella sua quotidianità, per fornire loro degli strumenti terapeutici (kit 2) intuitivi per rafforzare e sostenere le abilità carenti del bambino. In questo modo si facilita l'inclusione e la diffusione della diversità come punto di forza.

3.2 A chi si rivolge

Si tratta quindi di un progetto rivolto ai bambini dai 3 ai 12 anni che hanno difficoltà nelle funzioni esecutive: attenzione, problem-solving e memoria di lavoro e di quelli con carente organizzazione prassica.

Tuttavia tale progetto è indirizzato anche ai terapeuti, genitori e insegnanti. In questo senso il gioco diventa uno strumento di lavoro per il terapeuta a sostegno degli obiettivi prefissati nel piano di terapia, condiviso con la famiglia per lavorare sull'abilità da potenziare e utilizzabile anche dagli insegnanti in un contesto di classe finalizzato all'inclusione.

4. Risorse Umane

4.1 L'equipe di lavoro interno:

- *Julieta Capogna, Designer, 24 anni – Laureata in Interior Design presso lo IAAD, Torino. Master in Exhibit&Retail Design presso il Politecnico di Torino.*

“Considero il Design come mezzo e non come risultato, in grado di creare nuove relazioni tra le persone e il mondo circostante. Utilizzare le mie capacità creative per migliorare la qualità di vita di altri soggetti che hanno delle difficoltà, siano esse motorie o cognitive, rappresenta il mio obiettivo principale. In questo senso il Design è esplorazione e ricerca del limite, e lo è a maggior ragione quando affronta il tema delle potenzialità d’uso, più estese possibili, per ogni diversa caratteristica dell’utente.”

Entrare nel mondo degli individui che presentano tali difficoltà mi permetterebbe di studiare nuove soluzioni per rispondere alle loro necessità sotto forma di un linguaggio creativo e consapevole. Capire la direzione in cui si sta sviluppando questo settore potrebbe aprire nuove porte per incrementare l’efficacia dei progetti innescando nuovi meccanismi con e per le persone.”

- *Vera Vano, Psicologa, Psicoterapeuta, 43 anni– Laureata in Psicologia, specializzazione in gruppoanalisi (S.G.A.I.)*

L’apporto psicologico si è rivelato la chiave di volta del connubio Neuropsicomotricità-Design.

"Lavoro nel campo della disabilità da oltre 20 anni, ma, prima ancora sono stata bambina e figlia che ha avuto la fortuna di avere due genitori che le hanno permesso di vivere come normalità anche la disabilità. I miei primi amici sono stati bambini disabili motori o con disabilità sensoriale. Successivamente il mondo della diversità è stato anche il mio. Per questa mia storia e in un certo senso mi sento io stessa il punto e virgola perché rappresento il simbolo di mezzo tra il design e la neuropsicomotricità."

- *Ramona Farina, Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'età evolutiva, 33 anni – Laureata presso l'Università degli studi di Torino. Master di I livello in "autismi: percorsi terapeutici e strategie di intervento."*

“Ogni serio professionista fa uso di un prezioso strumento di lavoro per raggiungere i suoi obiettivi, ed io come terapeuta penso di utilizzare seriamente lo strumento più divertente per eccellenza: il gioco.

Questo progetto, proprio come il lavoro che svolgo, ha richiesto di mettere in campo tutte le mie abilità di gioco per l'ideazione di giochi a sostegno dello sviluppo, della partecipazione e dell'inclusione dei bambini con difficoltà dello sviluppo psicomotorio.

Come un punto e virgola tra il bambino e le sue difficoltà motorie-prassiche: la profonda conoscenza delle criticità del bambino ha permesso un'attenta analisi dei bisogni e delle strategie di gioco per poterle affrontare al meglio, evitando così brusche e nette interruzioni.”

Tre differenti formazioni e competenze che si intrecciano per crearne di nuove, pensando, ragionando e mettendo in pratica le idee nate da questo incontro. Si tratta di un percorso di collaborazione iniziato in Italia che ha visto come fase iniziale l'analisi delle necessità dei bambini con difficoltà motorie: studio del contesto, dei bisogni, delle abilità da sostenere e degli ambiti d'uso. Attraverso un costante e intenso scambio d'informazioni si è giunti alla progettazione e seguente sperimentazione con strumenti atti a migliorare le difficoltà motorie e/o attentive dei bambini.

5. Luogo di realizzazione del progetto

Il progetto prevede di esportare le idee sviluppate in Italia, sperimentandole in Argentina includendo la possibilità di crearne di nuove.

5.1 FASE 1. Italia-Argentina

Il viaggio in Argentina è previsto per Ottobre 2018 per la durata di due settimane:



ITALIA

ARGENTINA

1. La prima settimana presso il Centro Riabilitativo dell'Associazione Rio Colorado a Salta - Argentina:

Si prevede la sperimentazione dei giochi e l'ideazione di eventuali percorsi su misura, attraverso la definizione degli obiettivi e l'ideazione di attività, in un contesto in condizioni economiche e sociali precarie, in cui gli stimoli esterni sono per lo più assenti. Le azioni da compiere sono le seguenti:

1a) Workshop 1 – Illustrare ai professionisti del settore e agli altri membri dell'Associazione Rio Colorado, gli strumenti di lavoro (giochi-kit 1) ideati, finalizzati a rispondere a tutte quelle esigenze che i bambini presentano considerando le loro criticità. Questo permetterà di ottenere una mappatura delle abilità carenti dei bambini sul territorio. Inoltre si presenterà il kit terapeutico composto da 6 giochi:

Mani in mano – Organizzazione prassica	Guanti Medusina – Capacità motorie fini
1 Cubi – Abilità visuospatiali	Zombola – Abilità attentive
b Tappeto – Capacità motorie globali	Orecchie aperte – Abilità attentive

2b) Workshop 2 – Organizzare attività ludiche con la partecipazione di due gruppi di bambini divisi per età da 3 a 7 anni e da 8 a 12 anni, aiutandoli ad acquisire consapevolezza di sé elaborando la propria identità. Si prevede l'interazione diretta con i giochi attraverso la

relazione con i propri coetanei per favorire l'inclusione. Tali attività rappresenteranno un'occasione di sperimentazione e lo sviluppo della creatività dei bambini.

3c) Workshop 3 – La terza fase consiste in un incontro con i genitori e insegnanti sottolineando l'importanza del loro coinvolgimento nel percorso di terapia del bambino, incrementando le sue capacità attraverso l'utilizzo di strumenti semplici (giochi-kit 2) a misura delle loro difficoltà. Si intende quindi mostrare le potenzialità d'uso dei giochi proposto per le famiglie.

2. La seconda settimana presso Istituti Medici a Buenos Aires – Argentina:

Si prevede l'organizzazione di:

1a) Workshop 1 – Illustrazione del progetto ai professionisti del settore;

2b) Workshop 2 – Organizzazione di attività ludiche rivolte ai bambini 3-12 anni;

3c) Workshop 3 – Incontro con genitori e insegnanti per includerli attivamente nel percorso di terapia del bambino.

*Per maggiori informazioni fare riferimento allo sviluppo dettagliato dei workshop riportati nel **punto 5.1 – 1***

Covisioni con i colleghi locali per confrontarsi sulle problematiche dei bambini, sull'efficacia dei giochi esistenti e sulle eventuali proposte di nuovi strumenti di terapia (giochi).

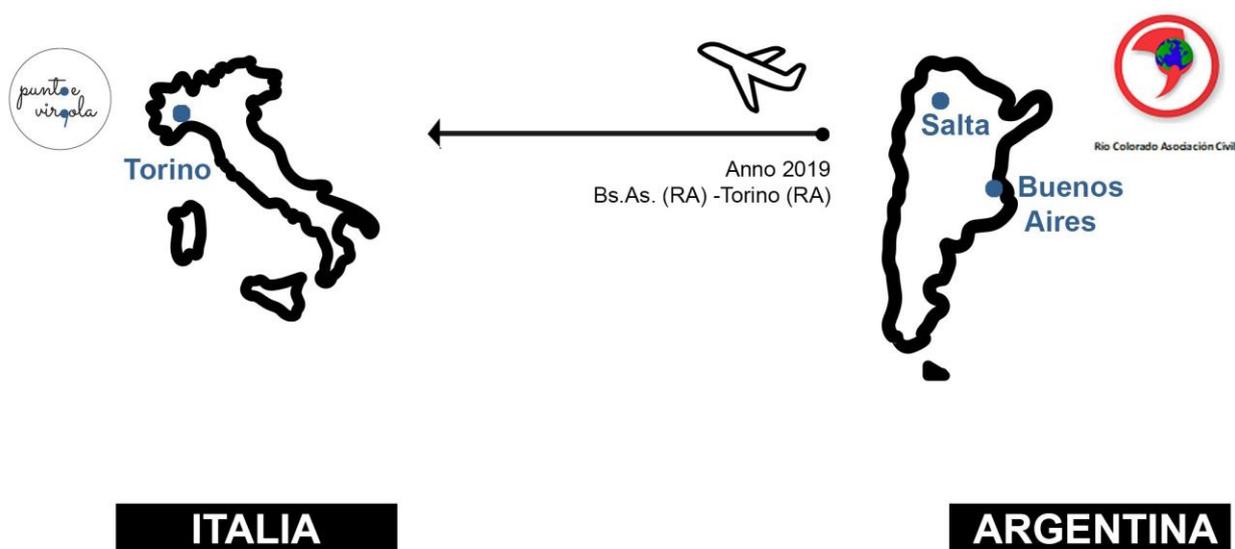
5.2 FASE 2. Argentina - Italia

In previsione del 2019 lo scambio proseguirà in Italia, a Torino in collaborazione con vari enti del settore medico. Si prevedono incontri rivolti a studenti di medicina, neuropsicomotricità e professionisti del settore.

Nella seconda parte si intende procedere con sperimentazioni e valutazioni con i bambini utilizzando i giochi e ulteriori strumenti. In seguito si prevedono incontri di covisione tra i vari professionisti che interverranno nel progetto.

6. Punti di forza

- Affiatamento dell'equipe di lavoro, pluralità di professionalità specializzate in ambito Medico, Psicologico, Design;
- Lavoro di rete consolidato con enti che operano nella Città di Torino;
- Lavoro di sinergia con professionisti di diversa nazionalità in grado di creare un importante scambio e seguente arricchimento di conoscenze e competenze tra due Paesi Italia-Argentina con un obiettivo comune.



7. Numero delle persone che beneficeranno del progetto

Si prevede un coinvolgimento attivo di circa 140 persone nello sviluppo dei workshop organizzati nel Centro riabilitativo dell'Associazione Rio Colorado a Salta (RA); altri Istituti Medici a Buenos Aires (RA).

Per ciascun workshop si prevede i seguenti partecipanti attivi:

Bambini	Studenti	Professionisti	Genitori	Insegnanti	TOTALE
da 3-7 anni: 30 da 8-12 anni: 20	15	35	25	15	140

8. Nomi dei responsabili del progetto

Julieta Capogna: Designer

tel. +39 340 6986300

mail: j.capogna94@hotmail.it

Vera Vano: Psicologa, Psicoterapeuta

tel. +39 347 4221958

mail: vera.v2002@libero.it;
vera.vano.409@psypec.it

FASE 2. Argentina-Italia

Per la seconda parte del progetto, quello che si svolgerà in Italia, si dovranno considerare altri costi che verranno valutati successivamente: ECM, materiali di comunicazione come pubblicità e brochure, risorse umane, etc.).

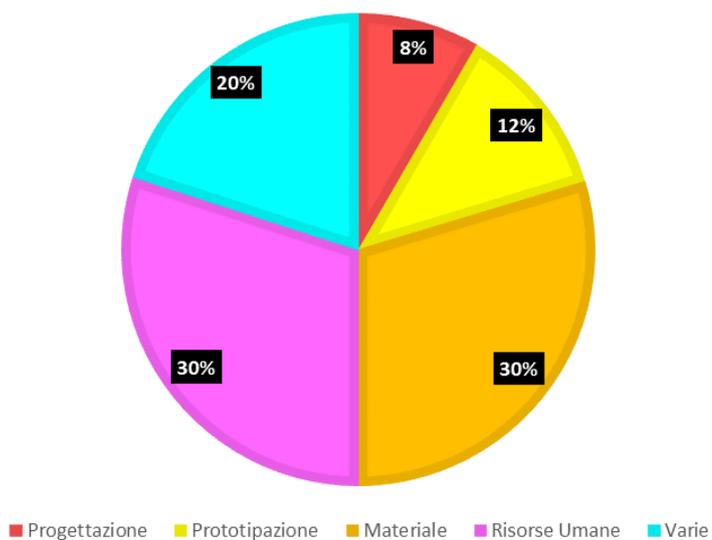
10. Riepilogo Analisi Budget Progetto (FASE 1) "Punto e Virgola"

Riepilogo Generale

Costo Totale Progetto	€ 24.000,00
Progettazione	€ 2.000,00
Prototipazione	€ 2.880,00
Materiale	€ 7.120,00

Risorse Umane	€ 7.200,00
Varie	€ 4.800,00
Fondi Disponibili	€ 3.000,00
Quota associativa	€ 100,00
Donazioni	€ 500,00
Fondi propri	€ 2.400,00
Da Finanziare	€ 21.000,00

COSTO TOTALE PROGETTO



PUNTO E VIRGOLA
 Indirizzo: Via Brione 16, 10143 Torino (TO), Italia
 Telefono: +39 340 69 86 300
 e-mail: associazionepuntovirgolaonlus@gmail.com

*Firmato digitalmente da Vera Vano, motivo:
 paternità del progetto e immagini soggette a copyright*