

Gioco, disabilità e tecnologia

Educazione speciale Sviluppo e qualità di vita del bambino disabile: una conferenza a Locarno si soffermerà sull'importanza del gioco

Loris Fedele

La funzione del gioco nell'età evolutiva dei bambini è fondamentale. Il gioco rappresenta un modo privilegiato per esplorare il mondo esterno, per relazionarsi con gli altri, per sviluppare abilità motorie e cognitive, per far agire la propria creatività. Anche per le persone con disabilità deve essere così e quindi tutti i bambini, indistintamente, hanno diritto a questa attività spontanea. Giocare, come comunicare, corrisponde a un bisogno intrinseco dei piccoli, ma in presenza di deficit sensoriali, cognitivi o motori, può diventare un atto complesso. Per il disabile vanno predisposti e offerti dispositivi di gioco su misura, con la conseguente possibilità di apprendimento, che mirino ad aggirare gli ostacoli specifici posti dalla sua situazione.

La Fondazione Informatica per la Promozione della persona Disabile (FIPPD) con il suo braccio operativo, il Centro Informatica Disabilità (CID) diretto da Gabriele Scascighini, opera da decenni con l'aiuto della tecnologia e con l'apporto di esperti in pedagogia curativa e di informatici, per cercare di abbattere quelle barriere fisiche

e comunicative che isolano chi deve affrontare la vita con un *handicap*. Di recente è nata in Ticino l'Associazione REACT, che persegue gli stessi obiettivi e in particolare cerca di favorire l'ampliamento delle attività educative grazie all'introduzione e al perfezionamento di nuove tecnologie. Proprio l'Associazione REACT propone il 17 aprile prossimo, presso la SPAI di Locarno, una conferenza pubblica sul tema «Disabilità e Tecnologia» e il giorno dopo quattro Atelier destinati agli studenti e ai professionisti interessati. Nella conferenza pubblica vi saranno gli interventi del professor Alain Kaelin direttore scientifico del Neurocentro della Svizzera italiana, sul tema «Disabilità, neurologia e qualità di vita» e della professoressa Serenella Besio docente in Pedagogia dell'Integrazione all'Università della Valle d'Aosta, sul tema «Disabilità, gioco e sviluppo. Tecnologia e scienze umane».

La professoressa Besio sostiene che di solito si associa il bambino con disabilità al tema del recupero, della medicina, della riabilitazione e dell'esercizio educativo. Si pensa troppo poco, secondo lei e il suo gruppo di ricerca, al gioco in quanto tale. Il bam-

bino con disabilità è prima di tutto un bambino e dunque, come tutti i bambini, ha una tensione, un istinto e un desiderio di giocare, che deve essere accompagnato e facilitato. Il problema di questo bambino, in modi molto diversi uno dall'altro, è che può non riuscire a giocare per difficoltà motorie, ma magari anche perché non riesce a sentire, o a decodificare, ciò che il compagno gli propone, oppure perché è chiuso in un mondo suo e non si accorge o vuole tenere fuori da sé le proposte che arrivano dagli altri. Gli esperti dicono che il bambino con disabilità se non gioca perde un'occasione di sviluppo molto importante e quindi bisogna spingerlo in questa direzione. Gli educatori sanno bene che per far collaborare qualsiasi bambino, compreso quello con disabilità, in attività di tipo riabilitativo-educativo occorre dargli uno sfondo di gioco. Si vorrebbe andare oltre: permettere al bambino di riappropriarsi degli strumenti, delle metodologie, delle possibilità, dei contesti per inventare lui stesso i giochi che vuole fare. È relativamente facile per chi non ha disabilità e che magari imita o copia un compagno per poi costruire il suo gioco in

base alle sue idee e desideri, ma al bambino con disabilità questo non accade. Va sottolineato però che far intervenire un adulto o un altro compagno nel gioco non significa trasformare questa situazione in una situazione educativa o riabilitativa, ma significa semplicemente immettere delle novità. Il bambino con disabilità può acquisirle, limitarle o magari rifiutarle, ma è importante che giochi con gli altri oltre che da solo, come tutti i bambini. Nel caso dei disabili gravi il discorso può farsi complicato, ma non è il caso di arrendersi, replicano gli esperti, ci sono anche tanti gradi di gioco, tante tipologie di gioco, tanti livelli.

Al termine della conferenza sarà possibile assistere a una dimostrazione del kit REACT, che è un sistema di comunicazione senza fili, in pratica un insieme di grossi pulsanti che inviano un comando a distanza al computer. Si tratta di una realizzazione sviluppata dalla SUPSI e dalla FIPPD, distribuita dallo scorso anno, per esempio in uso presso l'Istituto Provvida Madre di Balerna, che si occupa di persone con grave disabilità. L'ortopedagogista Anna Amenta, che nel suo laboratorio interno all'Istituto progetta percorsi di



La pulsantiera REACT.

comunicazione alternativa aumentativa attraverso l'utilizzo delle tecnologie informatiche, sarà tra gli invitati di uno degli Atelier promossi da REACT. Con il nuovo kit può far agire insieme due persone con disabilità che possono premere un tasto, anche simultaneamente, senza creare conflitti a livello tecnico sul segnale al computer. Confrontarsi con un altro, collaborare con lui e magari competere con un pari è una situazione molto rara che aiuta a crescere. Le caratteristiche di interattività e multimedialità e la presenza costante di rinforzi positivi rendono l'utilizzo di questi programmi divertente e stimolante. Tutto deve essere su misura ma non bisogna tralasciare di provare e di tentare nuove strade.