



Giunta Regionale della Campania

Direzione Generale Per le Politiche Sociali e Socio-Sanitarie

Allegato C

Avviso pubblico per la selezione di interventi volti a favorire l'inclusione sociale delle persone con disabilità sensoriale visiva o uditiva al fine di agevolare il superamento delle barriere immateriali e materiali di tipo comunicativo e di informazione.

SCHEDA DI PROGETTO

1. Titolo

Gioco anch'io?.....Sì. tu sì!!!

2. Obiettivo generale e obiettivi specifici

"Ogni volta che un bambino con disabilità vede rispettato il proprio diritto al gioco...costruisce un'esperienza interiore formativa, attiva abilità di "Problem solving", impara a riorganizzare sé nell'ambiente, rinforza competenze comunicative e sociali in grado di orientarlo nel Progetto di Vita, riconosce i propri limiti e implementa le proprie risorse." (il ruolo del gioco inclusivo nel percorso di crescita del bambino con disabilità'. Aias ETS Milano).

Il gioco è essenziale per la crescita di ogni bambino e così anche di tutti i bambini e bambine con disabilità. Si è detto sull'importanza del gioco, nell'evoluzione dello sviluppo di ogni minore, mentre sull'importanza del gioco per un bambino ed una bambina con disabilità se n'è parlato di più da quando la Convenzione Onu sui Diritti dei bambini e delle persone con disabilità ha dichiarato che un bambino con disabilità è prima di tutto un bambino come gli altri e come tutti deve poter giocare in un ambiente capace di accogliere la diversità e le differenze.

L'esperienza pluriennale maturata dalla Fondazione Sinapsi E.T.S in stretto contatto con gli utenti più fragili ha individuato le comunità educanti nel considerare il gioco come spazio elettivo di attivazione di percorsi d'inclusione.

L'intero progetto vede il patrocinio del Comune di Cava de'Tirreni.

L'**obiettivo generale** del progetto è la sperimentazione di modalità e strategie per rendere gli spazi scolastici e sociali luoghi di incontro **per attivare percorsi di inclusione** con il gioco.

Come obiettivi specifici troviamo:

O. Specifico 1: formare e sensibilizzare il corpo educante sul tema dei giochi accessibili per ragazzi con disabilità visiva;

O. Specifico 2: favorire la partecipazione e il protagonismo dei minori dai 6-18 anni con disabilità visiva sui giochi e sulla possibilità di fruirne;

O. Specifico 3: costruire spazi virtuali quali blog, piattaforme social e digitali nel quale diffondere informazioni relative all'attività svolta, alle conoscenze diffuse relative all'ambito del progetto, allo stato dell'arte dell'accessibilità dei diversi tipi di giochi attualmente presenti e la loro divisione in categorie per fasce d'età;

O. Specifico 4: **creare un canale di comunicazione** con le diverse aziende produttrici di giochi e videogiochi per attivare un dialogo di sensibilizzazione e favorire l'attenzione all'accessibilità già in fase di produzione.



Giunta Regionale della Campania

Direzione Generale Per le Politiche Sociali e Socio-Sanitarie

Gli obiettivi nascono dall'esigenza di colmare un vuoto sul tema dei giochi accessibili per ragazzi con disabilità visiva.

3. Descrizione dell'iniziativa/progetto

Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) nel mondo ci sono 285 milioni di persone affette da disabilità visive, di cui 39 milioni non vedenti. In Italia si stima che il numero dei non vedenti sia circa 362 mila e oltre un milione gli ipovedenti.

L'esperienza visiva ha un ruolo strutturante nello sviluppo globale del bambino. La necessità di un approccio multifattoriale deriva dalla consapevolezza che in età evolutiva nessuna disabilità resta limitata ad un settore specifico ma va a influenzare le varie aree funzionali e di sviluppo della persona.

Le differenze tra non vedente e ipovedente non sono sempre chiare e spesso si tende ad equiparare o a confondere le due condizioni. Entrambe le situazioni rappresentano un quadro di disabilità visiva: rispettivamente la perdita totale e parziale della funzione visiva. La disabilità visiva nella sua connotazione di cecità e di ipovisione, richiede una prassi di intervento complessa all'interno della quale l'azione del gioco riveste un ruolo fondamentale soprattutto nella prima fase di sviluppo. Il gioco si presenta come il mezzo con cui i bambini apprendono, condividono esperienze e creano legami coi pari consente di sfidare sé stessi e gli altri, apprendere, superare i limiti; il gioco spesso costituisce elemento di conversazione e coinvolgimento in ogni fase della crescita.

Il progetto prevede 4 azioni:

1) Individuazione dei soggetti coinvolti:

A- Condivisione del progetto con l'ufficio scolastico regionale e con gli enti locali;

B- pubblicazione della scheda progettuale presso gli Istituti scolastici primari e secondari anche attraverso l'affissione di manifesti e locandine pubblicità radiofoniche e televisive realizzate attraverso emittenti locali che operano nel territorio di riferimento del progetto;

C- coinvolgimento dei ragazzi con disabilità visiva e degli educatori.

2) Form-azione: Gli esperti sia interni che esterni alla Fondazione Sinapsi E.T.S formeranno e affiancheranno il corpo educante e i ragazzi con disabilità visiva nelle diverse fasi per una durata complessiva di 72 ore.

A- La prima fase della formazione riguarderà i criteri di accessibilità dei diversi tipi di giochi e la condivisione delle esperienze pregresse. La formazione, che si effettuerà nella sede di Fondazione Sinapsi E.t.s e tramite webinar in piattaforma, porterà alla creazione di gruppi di lavoro andando a definire obiettivi, strutturando un planning delle attività e valutando l'accessibilità dei giochi e la classificazione delle tipologie (gioco da tavolo, videogiochi per diverse piattaforme, giocattoli per bambini piccoli).

3) Progettiamo il gioco: la terza fase inizia con:

-**laboratori di progettazione** nel quale saranno individuati i giochi di cui alcuni saranno testati andando a delinearne l'accessibilità mentre di altri si andrà a progettare l'accessibilità possibile;

-**laboratori di informazioni** in cui i ragazzi con disabilità visiva creeranno dei contenuti da condividere su una piattaforma riguardo al lavoro svolto. Sarà così possibile condividere le proprie



Giunta Regionale della Campania

Direzione Generale Per le Politiche Sociali e Socio-Sanitarie

passioni e arricchirsi in uno spazio fisico e immateriale che consente sia l'espressività delle proprie esigenze che la fruizione del gioco stesso.

- 4) Comunic-azione: l'azione prevede la creazione di un canale di comunicazione per attuare con le diverse aziende produttrici dei giochi un dialogo di sensibilizzazione sull'argomento e migliorare l'accessibilità dei giochi già in fase di produzione.

Negli ultimi anni di lavoro, Fondazione Sinapsi, partendo dal desiderio espresso da diversi bambini, ragazzi e genitori, ha avviato una riflessione condivisa nell'ambito dei giochi accessibili. Questi, nel loro essere mezzo privilegiato di comunicazione e coinvolgimento tra i pari, costituiscono spesso un ambito dimenticato o trascurato. La Fondazione Sinapsi nell'ambito delle tecnologie assistive ha per questo condotto un'indagine territoriale volta a far emergere lo stato dell'arte in particolare nel territorio della Regione Campania. In collaborazione con diverse realtà nazionali come l'Istituto Cavazza e gli organizzatori degli Accessibility Days, è emerso la pressoché totale mancanza di attenzione riguardo all'accessibilità per le persone con disabilità visiva da parte sia degli organismi istituzionali che del mondo del volontariato e dell'associazionismo.

All'interno delle attività già avviate sul tema del gioco nel contesto regionali come la seconda edizione del convegno "il videogioco in Italia", il Giffoni Good Game e il VideoGameShow, organizzato da ESL Italia in collaborazione con COMICON, sarebbe opportuno avviare una riflessione mirata sul tema dell'accessibilità dei giochi per i ragazzi con disabilità visiva.

Il progetto verrà svolto sull'intero territorio regionale.

4. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto, nella realizzazione di quanto indicato ai punti precedenti.

Innovative rispetto:

☒ al contesto territoriale

☒ alla tipologia dell'intervento

☐ alle attività dell'ente proponente (o partners, se previsti).

B) ☒ pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) ☒ di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

Il progetto costituisce un processo sperimentale, fondato sulle fasi di **co-esplorazione, co-progettazione, condivisione di esperienze e realizzazione condivisa, tipiche della metodologia game based learning**, adottando sia metodologie che stimolano il pensiero creativo alla dimensione reale attraverso il gioco e sia la metodologia classica basata su:

- **Lezione partecipata** – consente di trasmettere elementi conoscitivi e condividere i saperi;
- **FAD e nuove tecnologie** finalizzati a creare il follow-up;