

AGENDA

DELLA **DISABILITÀ**

LE NOSTRE **AZIONI** OGNI GIORNO

GIOCHIAMO TUTTI INSIEME

Rendere concreto il diritto al gioco

Il gioco è un bisogno primario e un diritto fondamentale di ogni bambino, con o senza disabilità. Un diritto sancito dalla Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e ribadito dalla Convenzione Onu sui diritti delle persone con disabilità.

Il gioco rappresenta, per tutti i bambini, un canale privilegiato per esplorare il mondo esterno, per instaurare relazioni interpersonali, per sviluppare abilità motorie e cognitive, per sperimentare ruoli, per scoprire la propria creatività. Spesso, però, per i bambini e le bambine con disabilità il gioco è inteso esclusivamente in ottica terapeutica e non ludica. Entrare nella dimensione del gioco è sovente un percorso complicato, che necessita di luoghi adeguati, attrezzature (materiali, giocattoli, libri) adatte alle caratteristiche di ciascuno, spazi e giochi inclusivi da condividere con i propri coetanei.

Laboratori didattici

Per garantire a tutti il diritto al gioco, l'associazione La casa di sabbia propone alle scuole primarie e secondarie di primo grado della Valle d'Aosta l'iniziativa *Costruiamo e giochiamo insieme - Laboratorio inclusivo di programmazione visuale*. Gli obiettivi sono lo sviluppo del pensiero computazionale, inteso come l'insieme dei processi mentali coinvolti nella formulazione di un problema e della sua soluzione, e il rafforzamento delle abilità informatiche in un'ottica di progettazione inclusiva e accessibile.

L'iniziativa intende insegnare ai bambini e ragazzi delle scuole l'uso di *scratch*, un linguaggio di programmazione grafico elaborato dal MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) di Boston per realizzare software videoludici e/o didattici che possano essere adoperati anche dal compagno con disabilità. In sostanza, gli studenti progettano con e per l'alunno con disabilità le attività più varie, usando i diversi strumenti che l'informatica mette a disposizione anche dei bambini in età scolare, quali appunto i linguaggi di programmazione visuale, i software open source o i più svariati dispositivi di input. Combinando tutte queste opportunità, è possibile ad esempio per uno studente con disabilità richiamare l'attenzione di un compagno toccando una foto o accendere un audiolibro prendendo per mano il proprio compagno di banco. I bambini e le bambine con disabilità cognitive e motorie spesso, infatti, non riescono ad usare tastiere classiche e mouse, ma hanno voglia e diritto di sperimentare e vivere spazi di autonomia. Così, attraverso dispositivi di input esterni creati appositamente, eventualmente anche con il ricorso ad oggetti di uso quotidiano (un pulsante può essere realizzato con qualsiasi materiale conduttivo, come ad esempio carta stagnola, frutta, pongo o skifidol), è possibile sperimentare una maggiore autonomia e la gioia di "sfogliare" da soli un libro, come testimoniano i progetti già realizzati.

Le attività si svolgono in aula, previo l'incontro preliminare con la famiglia dell'alunno con disabilità e con gli insegnanti/educatori per valutarne le potenzialità e stendere un programma operativo. Il laboratorio comprende vari moduli concordati con gli insegnanti della classe. È gratuito per la scuola, salvo la disponibilità per gli alunni di computer dotati di collegamento internet. I costi del formatore esterno e dei dispositivi di input sono a carico dell'associazione; tali dispositivi possono essere oggetto di comodato d'uso alla scuola o alla famiglia del bambino con disabilità.

Il progetto viene sostenuto economicamente con le risorse proprie dell'associazione, che si finanzia attraverso le donazioni liberali e il 5x1000.

Giocattoli per tutti

Sempre nell'ambito del diritto al gioco, un'altra iniziativa portata avanti dall'associazione è *Gioco anch'io!*

Nata nel 2018 dopo aver constatato che esistono giocattoli adattati, a portata di più bambini, ma dal prezzo esorbitante, spesso proibitivo, essa si propone di adattare e donare ai bambini e alle bambine con disabilità questi importanti strumenti di divertimento, di crescita, di inclusione. L'idea è, quindi, di adattare alle caratteristiche dei bambini con disabilità i giocattoli disponibili sul mercato e di spedirli gratuitamente alle famiglie che ne facciano richiesta.

Nel catalogo dell'associazione, in continuo aggiornamento, sono compresi vari giocattoli adattati a scelta: unicorni, scivoli con papere, pupazzi (cani, gatti, pinguini, unicorni, cactus), piste con le macchinine, lampade a led multicolore, cavalli, spara-bolle, macchine dei dinosauri, maialini.

Nel 2020 sono stati donati a circa 30 bambini e bambine più di 80 giocattoli, e a circa 10 anche i pulsanti per azionarli, appositamente progettati. Nel 2021 altri 30 bambini e bambine hanno ricevuto circa 50 giocattoli e una decina di pulsanti.

La copertura finanziaria dell'iniziativa è garantita attraverso il fundraising: inizialmente le risorse sono state raccolte attraverso la piattaforma italiana Helperbit per le donazioni ad organizzazioni non profit, e successivamente è arrivato, una tantum, il sostegno economico da parte del Rotary Club di Aosta. Attualmente l'iniziativa è finanziata con le donazioni private oppure provenienti da aziende.

Per saperne di più

Associazione La Casa di Sabbia

Patrick Creux

patrick@lacasadisabbia.org

info@lacasadisabbia.org

www.lacasadisabbia.org

Maggio 2022