

Il gioco nell'intervento con bambini con paralisi cerebrale infantile

Usa delle nuove tecnologie e di strategie facilitanti in una prospettiva ecologica

**4 crediti ECM per Neuropsichiatri Infantili e
5 crediti ECM per Terapisti della Neuro Psicomotricità dell'Età Evolutiva**

Sabato 20 dicembre 2008 - Reggio Emilia

Con i bambini che presentano severe compromissioni funzionali il problema principale, quando si pensa ad una attività di gioco, è di tipo operativo, riguarda cioè **"cosa fare"**; spesso infatti le possibilità di azione che la patologia rende disponibili sono limitatissime: in alcuni casi può essere molto difficile isolare anche un solo piccolo movimento volontario. Accade quindi spesso che le attività ludiche siano sporadiche e poco adatte all'effettivo grado di sviluppo del bambino. Per i soggetti in età evolutiva, le esperienze di gioco possono essere considerate preziose attività non solo perché favoriscono lo sviluppo cognitivo, affettivo e motorio, ma anche perché sono momenti insostituibili in cui si instaurano relazioni interpersonali positive e, nei casi di gravi compromissioni del linguaggio espressivo, perché creano occasioni stimolanti in cui il "fare" può essere legato al "comunicare". **Soprattutto nei bambini molto piccoli il gioco rappresenta senz'altro la forma di comunicazione privilegiata.** Le limitazioni motorie, sensoriali, cognitive e del linguaggio riducono la qualità del gioco e spesso rendono il giocare un'esperienza frustrante. La discrepanza tra progettualità e capacità esecutive del bambino può portare ad un disinvestimento nei confronti dell'attività ludica, un atteggiamento che può provocare nel tempo una generale diminuzione della motivazione a interagire con l'ambiente circostante, a rapportarsi e a comunicare con gli altri. Ecco perché risulta importante proporre attività di gioco a bambini con limitazioni motorie, sensoriali e cognitive: per fare ciò **occorre conoscere gli adattamenti possibili, gli ausili a disposizione, alcune strategie facilitanti.** Giocattoli di comune reperibilità possono facilmente essere resi fruibili tramite semplici modifiche, è il caso ad esempio dei giocattoli a batteria che attraverso il collegamento ad un sensore esterno possono essere attivati anche in presenza di gravi limitazioni della motricità fine. Altri utili adattamenti possono essere ottenuti attraverso l'utilizzo di materiali molto semplici come i magneti ed il velcro. Esistono infine giocattoli appositamente progettati per poter essere usati anche da bambini con necessità speciali.

Obiettivi

Obiettivo del corso è proporre un laboratorio all'interno del quale sia possibile sperimentare attivamente i possibili adattamenti a giocattoli d'uso comune. Saranno inoltre mostrate diverse tipologie di giochi accessibili appositamente progettati. Particolare spazio verrà dato all'ideazione di attività ludiche individualizzate.

Programma

dalle 10.30 alle 13.00 e
dalle 14.00 alle 16.30

- Introduzione: funzioni, tipologie e stadi evolutivi del gioco, tecnologie assistive per favorire l'autonomia e il piacere nel gioco.
- Fattori individuali e di contesto nella valutazione delle abilità di gioco: la cornice metodologica dell'icf - cy, test per la valutazione del comportamento ludico.
- Strutturazione del setting ludico: aspetti ergonomici e posturali, il posizionamento del giocattolo, altri adattamenti degli ambienti di gioco
- La scelta del gioco e del giocattolo, giochi speciali e giocattoli robotici.
- Adattare giocattoli di uso comune: gli ausili, i materiali, le strategie.
- Giochi interattivi e multimediali: l'adattamento della postazione, la scelta dei software le prospettive della realtà virtuale

Docente:

Dott.ssa Francesca Caprino Psicologa, terapeuta e consulente sulle tecnologie assistive. Svolge attività di ricerca scientifica sulle attività ludiche rivolte a bambini con handicap grave.

Destinatari: Neuropsichiatri Infantili; Terapisti della Neuro Psicomotricità dell'Età Evolutiva; altre figure professionali sanitarie

Sede di svolgimento: [v. Nobel 88 - Reggio Emilia](#)

Quota di partecipazione: Euro 80 (IVA inclusa)

Durata complessiva: 5 ore

Certificazione: Attestato di frequenza; 4 crediti ECM per Neuropsichiatri Infantili e 5 crediti ECM per Terapisti della Neuro Psicomotricità dell'età evolutiva