

# Il gioco nella riabilitazione del bambino con handicap grave

*Costruire opportunità per mezzo di strategie ed adattamenti dei giocattoli e delle attività di gioco*

Reggio Emilia sabato 15 Dicembre 2007

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.

Spesso accade quindi che le attività ludiche siano sporadiche, limitate al contesto terapeutico e poco adatte all'effettivo grado di sviluppo del bambino.

Le esperienze di gioco possono essere considerate preziose attività per i soggetti in età evolutiva, 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 portare, con il passare del tempo, ad una generale diminuzione della motivazione ad interagire con l'ambiente circostante, a rapportarsi ed 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.

Il corso proposto ha le caratteristiche di un laboratorio all'interno del quale è 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.

**Destinatari:** Il corso è rivolto a tutti i professionisti della riabilitazione in età evolutiva (max 30 partecipanti)

**Sede di svolgimento:** Via Nobel 88 (Reggio Emilia)

**Quota di partecipazione:** Euro 60 (IVA inclusa)

**Durata complessiva:** 6 ore

**Crediti ECM:** Sono stati richiesti crediti formativi ECM per terapeuti della neuro psicomotricità

## Programma

### Sabato 15 Dicembre 2007 ore 10.30 – 17.30

- Introduzione: Funzioni, tipologie e stadi evolutivi del gioco. Valutazione delle abilità di gioco nell'ICF CY
- La deprivazione ludica del bambino con handicap grave: barriere fisiche sociali e personali
- Strutturazione del setting ludico
- Lo studio della postura per le attività di tipo ludico, il posizionamento del giocattolo ed altri adattamenti per l'accessibilità dell'ambiente di gioco
- La scelta del gioco (causa-effetto, simulazione, costruzione, narrazione, attività artistiche e musicali)
- La scelta del giocattolo: adeguatezza rispetto alle abilità motorie, cognitive e sensoriali, resistenza, durevolezza, sicurezza, grado di interattività e di controllo autonomo da parte del bambino
- Adattamenti e modifiche di giocattoli di uso comune
- Gli ausili e le tecnologie assistive per l'adattamento dei giocattoli
- Task analysis dell'attività di gioco e messa a punto di strategie facilitanti
- Giochi interattivi e multimediali: l'adattamento della postazione, la scelta dei software
- Strategie di comunicazione aumentativa e alternativa per le attività ludiche con bambini con compromissioni severe del linguaggio parlato
- Le esperienze dei centri specializzati, riferimenti istituzionali

### Docenti:

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

**Vittoria Stucci** Psicologa, consulente tecnologie assistive.