

HANDImatica 2017

Tecnologie digitali per una società inclusiva

XI mostra –convegno nazionale

Bologna 30 novembre, 1 e 2 dicembre

Scheda di partecipazione alla Call for Robot

Nome soluzione: **Gioco anch'io!** – Gioco Digitale Accessibile

- Autori:
 - o Fulvio Corno (Politecnico di Torino)
 - o Valentina Pasian (Logopedista)
 - Ente: Politecnico di Torino
 - Indirizzo e.-mail: fulvio.corno@polito.it
-

Abstract (Max 4.000 caratteri)

Lo stand verterà sul tema del *gioco digitale accessibile*, ossia la possibilità di rendere accessibili a bambini e ragazzi con disabilità una serie di modalità di gioco (ivi compresi videogiochi e giochi robotici) analoghe a quelle dei coetanei normodotati. Lo scopo è permettere al disabile un'esperienza ludica e ricreativa individuale, che possa inserirsi anche in un ampliamento della propria socializzazione ed integrazione (familiare, sociale, scolastica).

Il progetto studia e realizza soluzioni tecnologiche e servizi replicabili in grado di permettere a bambini con disabilità di giocare, superando i molti e diversi problemi di accessibilità. Il progetto intende rendere accessibili i giochi non fruibili ai bambini e ragazzi con causa di disabilità temporanee o permanenti (prevalentemente motorie). Essi non possono sperimentare il gioco fin dai primi anni o in alcuni casi il gioco è limitato a poche scelte e legato alle terapie riabilitative che, occupano la maggior parte della loro vita. La difficoltà di controllare o agire sui giochi in commercio non permette di sperimentare il gioco inclusivo e cooperativo che è fondamentale per la crescita sociale, cognitiva ed esperienziale.

Tuttavia, le tecnologie digitali odierne permettono (con le giuste competenze) di utilizzare, adattare o modificare quasi ogni tipologia di gioco, per renderla accessibile ad una vasta utenza. Tali possibilità spesso non sono sfruttate in quanto manca, da parte delle famiglie e dei caregiver, la conoscenza sull'esistenza di tali soluzioni, e la competenza per poterle realizzare.

Durante l'installazione ad Handimatica 2017, verranno dimostrate diverse soluzioni pratiche, ottenute modificando diversi giochi (videogame, giochi telecomandati, dispositivi interattivi, ...) attraverso dei semplici adattamenti low-cost, ed attingendo al mercato dell'elettronica di consumo, che offre innumerevoli soluzioni a costi irrisori (e per nulla paragonabili ai costi degli ausili "ufficiali").

Le soluzioni mostrate sono da intendersi come una "proof of concept", realizzata combinando competenze informatiche, elettroniche, logopediche e di comunicazione, e gestionali, coinvolgendo anche studenti universitari e delle scuole superiori.

Allegati (video o altra documentazione)

