



# Giochi senza barriere

La ludoteca smart che aiuta i giovani con disabilità mentale

di **Giovanna Maria Fagnani**

L'inclusione comincia giocando, tutti insieme. E giocare è uno dei diritti dei bambini: lo dice l'Onu, nella sua convenzione. Ma per i bambini con disabilità intellettiva — come l'autismo — non è facile trovare ludoteche o luoghi di aggregazione con giochi adatti. Luoghi dove rilassarsi, di-

bili, quindi non ci sono grossi interventi da fare — spiega il sindaco Yuri Santagostino — E gli istituti scolastici hanno dimostrato subito un grande entusiasmo nella realizzazione di questa idea».

Stando a un'indagine degli studenti del Politecnico, il bacino d'utenza è di circa 1.340 ragazzi con disabilità intellettiva che vivono in zona. Settantasei solo a Cornaredo. Il



**Online**  
Approfondimenti, foto e commenti per conoscere meglio il progetto sul sito Internet [milano.corriere.it](http://milano.corriere.it)

progetto è stato sviluppato in collaborazione con il Comune, Sercop e quattro realtà locali che si occupano di disabilità, ed ha ricevuto un riconoscimento al Polisocial Award 2018. Alla creazione delle due ludoteche seguirà quindi uno studio sperimentale di sei mesi, che coinvolgerà tutti gli alunni delle scuole dell'infanzia e della primaria di Cornaredo.

«Uno studio unico per complessità tecnologica, ampiezza del campione e durata» affermano gli autori del progetto. E che costituirà una opportunità decisiva per sperimentare nuovi approcci educativi e terapeutici da utilizzare nei confronti di bambini con e senza disabilità, utilizzando la tecnologia «smart».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## A scuola

● «LudoMi» è una ludoteca multisensoriale per i ragazzi con disabilità intellettiva

● Avrà sede in due scuole di Cornaredo: il Leonardo Da Vinci e la scuola di via 4 Novembre



In sala Immagini proiettate a terra

vertirsi, conoscere altri bambini che vivono nello stesso quartiere e nei quali ci siano a disposizione giocattoli o spazi pensati non solo per divertire, ma anche per stimolare l'apprendimento di alcuni movimenti o certe abilità. Giochi in cui l'interattività e il digitale possono essere di grande aiuto.

Ci voleva una ludoteca «smart», per favorire l'interazione fra bambini disabili e normodotati. Uno spazio giochi con luci e immagini proiettate per terra, così che i ragazzi possono essere stimolati ad afferrare gli oggetti o raggiungere i disegni proiettati. E poi peluche e altri materiali smart, che rispondono alle azioni di chi li usa, stimolando vista, tatto, udito e olfatto.

A un posto con queste caratteristiche hanno pensato i sette studenti del Politecnico, guidati da Franca Garzotto, docente di Ingegneria Informatica, che hanno elaborato il progetto «LudoMi», una ludoteca multisensoriale per i ragazzi con disabilità intellettiva che vivono a Milano e provincia. La ludoteca — che avrà due sedi — sarà allestita in due scuole statali di Cornaredo: l'istituto Leonardo Da Vinci e la scuola di via 4 Novembre e sarà aperta anche in orario extrascolastico. I lavori dovrebbero cominciare a marzo.

«Gli spazi sono già disponi-