

PERSAPERNE DI PIÙ
www.polidesign.net
www.designforall.it

Bambini. Rendere i balocchi adatti e accessibili a tutti

nel tentativo dell'inclusione. Il segreto è la semplicità. Ricerche, progetti, start up



FONTE ORSOAZZURRO



TAVOLO PISTA CALCIO
3 anni +. € 66,90
Per bambini che devono esercitarsi con la coordinazione motoria



PERPLEXUS
6 anni +. € 26,80
Puzzle 3D che cattura l'attenzione. Consigliato per bambini con autismo



SABBIA KINETIC
3 anni +. € 12,60
Di meravigliosa consistenza, calma e coinvolge i bambini. Ottima per casi di disabilità neurosensoriali e autismo



TASTARO
4 anni +. € 24,90
Abbinamento di figure per sviluppare abilità tattili e visive. Consigliato per bambini ipovedenti



NUTRITION
8 anni +. € 46,90
Gioco di società per imparare nozioni sull'alimentazione



TABLET MANDALA QUERCETTI
5 anni +. € 29,90
I disegni di mosaici rilassano la mente. Utile per bambini con difficoltà di concentrazione

INFOGRAFICA PALLA SIMONETTI

> A TAVOLA
EUGENIO DEL TOMA



UN SOLO PIATTO A MENSA

I giornali hanno riportato l'insoddisfazione di un gruppo di genitori per l'adozione saltuaria del pasto unico - si trattava di tagliatelle al ragù - in alcune scuole di Bologna, città all'avanguardia nella ristorazione scolastica e collettiva. La scuola può e deve integrare quanto in altri tempi era di pertinenza esclusiva dei genitori. Se poi consideriamo che il gusto per il dolce o il salato, l'attrazione per certi cibi (patatine fritte, bevande dolcificate) o il rifiuto da diffidenza verso piatti poco o mai utilizzati in famiglia (verdure, legumi), si formano in giovanissima età, è indispensabile che la scuola proponga anche modelli più coerenti con i tempi. L'interesse dei ragazzi per qualche visita di gruppo alle poche cucine modello del settore conferma che le iniziative di informazione vanno fatte a scuola e quando possibile in forma pratica, come a Bologna ho visto fare in una moderna struttura (la contestata ma trasparente Seribo), dove il percorso di produzione dei pasti è visibile dagli scolari e dai loro parenti in ogni dettaglio, dalle materie prime al vassoio finale. Il tentativo di inserire una o due volte la settimana un piatto unico non merita disapprovazioni preconcepite ma semmai sostegno culturale per fronteggiare a tavola, con un piatto unico equilibrato e gradito, i pericoli del sovrappeso insiti nei pasti di un'epoca in cui computer e giochi elettronici non avevano cancellato i giochi di cortile. edeltoma@gmail.com

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Ecco i giocattoli senza barriere

VANESSA CAPPELLA

RIGUARDA circa 170mila famiglie con bambini disabili, eppure in Italia il settore dei giocattoli accessibili, adatti a tutti senza distinzioni, è un ambito sottovalutato e non valorizzato. Tuttavia, negli ultimi anni le ricerche di alcuni designer hanno iniziato a muoversi verso una dimensione inclusiva, seguendo i principi del Design for All, e il corso di Alta Formazione in Design for Kids & Toys del Politecnico di Milano ha fatto di questo approccio un valore imprescindibile. «Pensare in termini inclusivi non è un optional, ma un filo conduttore di un'attività professionale», racconta Arianna Vignati, condirettore del corso, «e consiste nell'individuare i cambiamenti nella crescita e i modi in cui il gioco possa contribuire a trasformare il bambino nell'uomo che sarà, senza stigmatizzazioni». Il recupero della semplicità è un punto cardine: infatti, a prescindere dall'esistenza o meno di una condizione di disabilità, molti dei giocattoli in commercio presentano un numero eccessivo di funzioni rispetto alle reali esigenze del bambino, contribuendo così ad allargare il gap di inaccessibilità. «Questo accade perché le aziende, in fase di progettazione, pensano di più all'adulto che acquista,

In Italia si è perso il rapporto con il negoziante che aiuta nella scelta e nelle decisioni

attirato dalle cose complicate, piuttosto che al bambino a cui è destinato il giocattolo: in realtà, più il gioco è semplice e malleabile, più diventa uno spazio per la crescita».

Uno dei frutti dell'approccio inclusivo è Look At Me! (LAM!), la start-up goriziana ideata, nel febbraio 2014, da Giovanna Culot, consulente manageriale, e Anna Devecchi, designer industriale ed ex allieva del Politecnico. «La vera sfida è dare al giocattolo quel particolare accorgimento che lo renda fruibile al maggior numero di bambini, permettendo anche di abbattere i costi di produzione», spiega Devecchi. Lo scorso giugno, LAM! ha vinto il bando FVG Labor in Friuli Venezia Giulia.

Altro progetto di start up è quello di Giochi Accessibili, nato nel 2013 da un'idea di Nazareno Giannelli e Marco Lombardi, due giovani designer diplomati all'ISIA di Faenza. I prototipi sono pensati per includere, in particolare modo, i bambini con disabilità visiva. «I quattro punti per noi fondamentali sono il contrasto cromatico, la riconoscibilità delle forme, la delimitazione dell'area di gioco e la semplicità delle meccaniche», racconta Giannelli. «Si tratta di capisaldi sulla base dei quali progettiamo esperienze ludiche adatte a tutti». Lo sguardo di Giochi Accessibili è volto verso l'estero, soprattutto dopo i riscontri positivi ricevuti alla fiera Spielwarenmesse di

Norimberga, uno degli appuntamenti imprescindibili per gli addetti al settore. Qui emerge evidente la differenza con l'Italia. «Da noi, i canali distributivi sono bloccati, pur essendo aziende medio piccole sensibili al tema dell'inclusività», commenta Vignati. «Al contrario di paesi come la Germania, abbia-

mo perso il rapporto con il giocattolaio, che aiuta il genitore con particolari necessità, mentre sono aumentati i centri commerciali, dove il tempo medio di scelta è di 30 secondi».

A livello di distribuzione, mancano così risposte capillari e soddisfacenti. Sono però sorte piccole e isolate attività commerciali de-

gne di nota, come Gioco Therapy, e-shop a conduzione familiare a Roma, e Orso Azzurro, negozio ed e-shop con sede a Castelnuovo Rangone (Mo). Entrambe le realtà veicolano l'offerta estera di giochi accessibili verso il mercato interno.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

WELEDA
Dal 1921

Visiodoron Malva®
Fresca idratazione per la secchezza degli occhi

- Estratto di malva da coltivazione biologica e sodio ialuronato non OGM (non geneticamente modificato)
- Freschezza ed idratazione di lunga durata
- Pratici contenitori monodose da avere sempre con sé quando serve
- Senza conservanti

Novità

Informati su www.weledadispositivimedici.it
Visiodoron Malva® è un dispositivo medico CE 0483. Leggere attentamente le avvertenze e le istruzioni per l'uso. Aut. del 14/07/2014

PER SAPERNE DI PIÙ

Design

Il Design for All è il design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza e costituisce una sfida creativa ed etica per designer, progettisti e imprenditori, nonché amministratori pubblici e leader politici. L'obiettivo è facilitare le pari opportunità di partecipazione alla vita sociale: tutto deve essere reso accessibile, dagli oggetti di uso quotidiano e l'ambiente, fino alla cultura e ai servizi. La sua importanza è stata sancita nel 2004 dalla Dichiarazione di Stoccolma dell'Istituto Europeo per il Design e la Disabilità.

E-shop

Gioco Therapy ed Orso Azzurro sono i due e-shop italiani. «L'impatto con la disabilità di nostro figlio è stato traumatico sotto tutti i punti di vista», spiega Luminia D'Errico, proprietaria di Gioco Therapy. «Anche trovare giocattoli adatti era difficile. È nata così l'idea: attingendo soprattutto da Stati Uniti e Inghilterra».

© RIPRODUZIONE RISERVATA