

Promosso da



Nell'ambito di



Patrocínio



Comune di
Milano

Fondazione
CARIPLO



In collaborazione con



labilità
Associazione Italia



Main Partner



Si ringrazia



UN CASO DI SROI IBRIDATO

PORTA NUOVA SMART CAMP 2018



Sommario

INTRODUZIONE	5
L'IMPORTANZA DELLA VALUTAZIONE	6
OBIETTIVI DEL PROGETTO	6
SOGGETTI COINVOLTI.....	8
IL PROMOTORE.....	8
I PARTNER NON PROFIT COINVOLTI.....	9
BISOGNO	11
DATI E PROBLEMATICHE.....	11
FASI PROGETTUALI E RECRUITING	17
PARTECIPANTI / PRESENZE	17
PROGRAMMA	20
ATTIVITÀ	21
SEDE DEL PORTA NUOVA SMART CAMP.....	22
GRUPPI – INCLUSIONE.....	22
AZIENDE COINVOLTE	22
I NUMERI DELL'EDIZIONE PILOTA:	22
STRUMENTI METODOLOGICI E TEMPI DI RACCOLTA	25
ANALISI DEI DATI	26
DATI COMUNI DELLE FAMIGLIE DEI PARTECIPANTI.....	26
COMMENTI.....	27
DATI GENITORI DI BAMBINI CON PATOLOGIA.....	29
DATI GENITORI DI BAMBINI NORMODOTATI	30
ASPETTI DA MIGLIORARE PER LE PROSSIME EDIZIONI	31
CONCLUSIONE	32
SVILUPPO DEL PROGETTO.....	32
COSA DICONO DI NOI	33
BIBLIOGRAFIA	34



INTRODUZIONE

Questo report vuole dare visibilità all'approccio innovativo nato con il **Porta Nuova Smart Camp**, un progetto inclusivo promosso dalla **Fondazione Riccardo Catella** in collaborazione con **Dynamo Camp** e **L'abilità Onlus**, sviluppato in forma pilota a luglio 2018 nel distretto di Porta Nuova, distretto simbolo dell'innovazione a Milano. L'iniziativa riunisce in un'esperienza comune bambini con gravi patologie e disabilità ed altri loro coetanei sani con l'obiettivo di creare un momento di inclusione e condivisione delle esperienze con un'attenzione al benessere di tutti. Grazie alla co-progettazione delle attività da parte delle Associazioni coinvolte, il progetto offre in modo gratuito, durante il periodo estivo, una settimana di attività educative e ricreative a circa 50 bambini, alcuni dei quali con disabilità e affetti da patologie gravi e croniche. Tutte le attività sono pensate in una logica di accessibilità e inclusione per tutti i bambini.

La connessione tra **natura**, **architettura sostenibile** e **innovazione tecnologica** che caratterizza l'anima smart di **Porta Nuova**, è al centro delle attività ludico-ricreative del Porta Nuova Smart Camp.

Le attività sono proposte secondo la Terapia Ricreativa di Dynamo Camp, volta allo svago e al divertimento ma soprattutto a far riacquisire a bambini con gravi patologie fiducia in se stessi e nelle proprie capacità, congiuntamente al metodo psicoeducativo di L'abilità Onlus, che da anni ricerca e struttura attività adattate ai bisogni dei bambini con disabilità, con lo scopo di restituire loro il diritto e il piacere del gioco.

Il progetto nasce dalla sinergia tra realtà non profit che hanno già avviato collaborazioni sui temi dell'inclusione.



www.fondazionericcardocatella.org

L'IMPORTANZA DELLA VALUTAZIONE

Fondazione Riccardo Catella, in qualità di promotore del progetto, ha selezionato Dynamo Camp in quanto soggetto competente nell'ambito della valutazione degli impatti dei progetti promossi.

Nel 2012 Dynamo ha infatti fatto parte della rilevazione di dati condotta dalla Yale University sui 30 Camp della rete Seriousfun: l'obiettivo della ricerca era quello di valutare il livello di benessere dei ragazzi prima e dopo la sessione al Camp. I dati sono stati tutti rielaborati e si è evidenziato un cambiamento dopo l'esperienza a Dynamo e l'approccio della Terapia Ricreativa, rispetto al livello di inclusione, ai processi di autonomia, alla stima di sé e alla ripresa delle attività ordinarie una volta rientrati in un contesto di normalità.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- **Riunire in un'esperienza comune bambini con bisogni speciali con altri loro coetanei**, con l'obiettivo di creare un momento di crescita costruttiva per tutti.
- **Sostenere la famiglia** del bambino promuovendo attività educative e ricreative gratuite alla fine della scuola.
- **Promuovere e tutelare il benessere del bambino** con disabilità favorendo la sua autonomia e partecipazione alla vita della comunità.
- **Promuovere azioni di volontariato e integrazione sociale** tra ragazzi adolescenti coordinati dall'associazione Cometa e bambini con disabilità.
- **Promuovere attività di CSR** per aziende del territorio che ospitino i bambini a visitare le loro sedi e sensibilizzare i dipendenti ad attività di volontariato.





SOGGETTI COINVOLTI

IL PROMOTORE

FONDAZIONE RICCARDO CATELLA



La Fondazione Riccardo Catella è attiva dal 2007 con la missione di diffondere la cultura della sostenibilità nello sviluppo del territorio e di contribuire attivamente al miglioramento della qualità della vita urbana attraverso progetti di valorizzazione degli spazi pubblici e delle aree verdi.

I valori della Fondazione:

- Diffonde la cultura della sostenibilità nel territorio
- Sviluppa progetti civici di valorizzazione del territorio urbano
- Promuove una collaborazione aperta con il settore pubblico del no profit
- Promuove un approccio responsabile e sostenibile nello sviluppo urbano



I PARTNER NON PROFIT COINVOLTI

DYNAMO CAMP



Dynamo Camp (www.dynamocamp.org) è il primo Camp di Terapia Ricreativa in Italia, aperto tutto l'anno, che offre vacanze gratuite a bambini dai 6 ai 17 anni affetti da patologie gravi e croniche nel periodo di post ospedalizzazione e/o in fase di remissione dalla cura, a bimbi disabili (con patologie neurologiche, neuromotorie e sindromi rare) e ai genitori o ai fratelli/sorelle dei bambini malati.

I bambini e i ragazzi provengono da tutto il territorio italiano e da Grecia, Bielorussia, Serbia, Lettonia, Iraq, Giordania, Emirati Arabi, Marocco. Inoltre Dynamo Camp prevede numerosi programmi a supporto della famiglia.

Le 3 macro aree di attività sono costituite da:

- Sessioni per soli campers, di 8-10 giorni, compresa la sessione dedicata esclusivamente ai *siblings* (fratelli e sorelle sani).
- Sessioni che ospitano l'intero nucleo familiare, composte da weekend e da sessioni di 8-10 giorni, durante i periodi delle vacanze scolastiche.
- Laboratori in *outreach*, per portare la Terapia Ricreativa fuori dal Camp, a favore di bambini e ragazzi che non possono raggiungere la sede in Toscana, per motivi legati alla patologia o perché residenti in case famiglia (vedi paragrafo "programma di *outreach*").

L'ABILITÀ ONLUS



L'abilità Onlus è un'associazione nata nell'ottobre del 1998 a Milano dall'iniziativa di un gruppo di genitori di bambini con disabilità e di operatori.

Da allora lavora per costruire opportunità di benessere per i bambini, offrire un sostegno ai genitori e promuovere una cultura più attenta ai diritti del bambino con disabilità.

Il nome rappresenta un duplice significato:

- L'abilità come condizione sia del bambino con disabilità sia della sua famiglia, una condizione di instabilità e un bisogno di punti di riferimento.
- Abilità obiettivo di un percorso impegnativo, ma possibile: l'abilità del bambino e l'abilità del genitore di trovare insieme una strada alternativa alla normalità, che punti all'autonomia.

Dal 1998 L'abilità Onlus propone, quindi, di

- Sostenere la famiglia del bambino con disabilità promuovendo tutte quelle attività che la aiutino ad accogliere il proprio figlio, partecipando in modo attivo alla sua crescita e alla sua educazione.
- Promuovere e tutelare il benessere del bambino con disabilità con ogni mezzo idoneo a garantirne una vita piena, in condizioni che garantiscano la sua dignità, favoriscano la sua autonomia e agevolino una sua attiva partecipazione alla vita della comunità.

L'abilità lavora per definire servizi innovativi e progetti che hanno al centro il bambino, il suo benessere e la sua famiglia.



BISOGNO

Ad oggi, circa 13 milioni di persone dai 15 anni in su risultano avere limitazioni funzionali, invalidità o cronicità gravi. Complessivamente si tratta del 25,5% della popolazione residente di pari età. Per queste persone l'interazione tra condizioni di salute e fattori ambientali può tradursi in restrizioni dell'inclusione sociale (dati ISTAT 2013). Nello specifico, nel 2012 i bambini e i ragazzi in età scolastica (6-18) con disabilità risultano essere 145.000, pari al 3,1% del totale.

Inoltre ogni anno in Italia più di 10.000 minori sono affetti da patologie gravi o croniche (dato OMS). Sono bambini sottoposti a terapie spesso invasive e di lunga durata, che li costringono a trascorrere molto tempo in ospedale. La condizione della malattia li porta non solo ad affrontare la paura, la stanchezza e tutti gli effetti correlati alle terapie, ma spesso vincola notevolmente anche la loro socializzazione con i coetanei. Di conseguenza rischiano fortemente di perdere la serenità, la spensieratezza e l'allegria proprie della fanciullezza.

Grazie a progetti come Porta Nuova Smart Camp i bambini possono sviluppare le proprie capacità sperimentando un gran numero di attività, sia creative che a contatto con la natura. Possono condividere momenti indimenticabili con ragazzi che hanno vissuto esperienze simili alle loro. Collaborando e divertendosi insieme traggono supporto l'uno dall'altro, e questo contribuisce a rafforzare la fiducia in se stessi, necessaria anche a sostenerli dopo il rientro a casa e durante il proseguimento delle cure.

DATI E PROBLEMATICHE

CENNI EVOLUTIVI GENERALI

I partecipanti hanno un'età compresa tra 6 e 12 anni.

In termini generali, nell'età scolare i bambini sono in grado di sostenere abbastanza i propri stati emotivi e di utilizzare adeguatamente i simboli; necessitano di una base sicura familiare, ma sono interessati a realizzarsi attraverso nuove acquisizioni e a mettere in gioco le proprie capacità. Sono chiamati ad impegnarsi nell'apprendimento di nuove conoscenze e a confrontarsi con figure esterne sia adulte (che rappresentano un sostituto genitoriale) sia coetanee (che costituiscono il gruppo dei pari) in vari ambiti (scuola, tempo libero, attività diverse). In questa fascia di età (che corrisponde alla scuola elementare) gradualmente progrediscono l'autonomia e la responsabilizzazione nella cura di sé e delle proprie cose e si perfeziona la socializzazione: anche il gioco diventa collettivo e cooperativo, con accettazione e rispetto delle regole. Si delineano ulteriormente differenze di genere (i maschi e le femmine) in atteggiamenti, interessi e attività. In adolescenza, che è il periodo di vita tra l'infanzia e l'età adulta, avvengono profonde trasformazioni a livello fisico (dimensioni accresciute e funzioni sessuali) e mentale (pensiero astratto). Acquistano maggiore significatività le relazioni extrafamiliari (adulti come alternativa ai genitori e coetanei come aggancio di sicurezza e di uguaglianza); aumenta il raggio di attività (fisiche, sociali, ricreative, ecc.), che rappresentano un campo di prova delle proprie capacità. I ragazzi sono impegnati nel ridefinire la propria identità personale,

intessuta sia del proprio concetto di sé sia dei rapporti con gli altri sia delle realizzazioni sociali: possono vivere sentimenti di incertezza e di inadeguatezza, ma assumono posizioni di contrapposizione e provano a fare esperienza (anche in modo un po' indiscriminato). Cercano di andare verso il proprio futuro con il bagaglio dell'esperienza precedente e con le risorse attuali. Sul piano individuale il processo evolutivo, pur nel suo divenire continuo, non è lineare, ma costellato da ampie oscillazioni avanti/indietro e momenti di crisi; inoltre il suo fluire non è strettamente agganciato all'età bensì alle esperienze di vita. Di conseguenza l'accompagnamento e il sostegno alla crescita, per risultare efficace, va personalizzato; non sono utili modelli standardizzati, applicabili in modo aspecifico in ogni realtà e situazione.

Per aiutare davvero ad andare oltre gli ostacoli, gli adulti devono saper mettersi in gioco e cercare insieme ad ogni bambino/ragazzo la "sua" strada di crescita: è tanto più possibile trovarla e/o ritrovarla quanto più si orienta lo sguardo al futuro.

INTERFERENZE DELLA MALATTIA SUL PERCORSO EVOLUTIVO

La malattia nell'infanzia e nell'adolescenza rappresenta un'occasione più o meno grave di crisi, che permane (in caso di patologie croniche) o si conclude (in caso di patologie acute), restando comunque significativa (come nelle patologie oncologiche, perché 2 o 3 anni nell'esperienza di un bambino/ragazzo costituiscono un tempo molto lungo).

La malattia in età evolutiva compromette non solo una condizione già stabilmente acquisita, quanto e piuttosto le realizzazioni future immaginate:

i progetti fantasticati e/o avviati vengono pesantemente messi in discussione e, in certi casi, vanno riformulati, causando sentimenti di frustrazione e di perdita.

I rischi principali di interferenza sul percorso di crescita riguardano:

- **La costruzione dell'identità personale**, che può venire modificata e plasmata dalla malattia (quasi "il proprio biglietto da visita"), a scapito delle parti normali di sé, con intensificazione di sentimenti di diversità.
- **Il processo evolutivo**, che può essere su certi aspetti bloccato o rallentato dalla malattia, prolungando la dipendenza dai genitori e limitando nuove esperienze di apprendimento e di socializzazione, evidenziando fragilità e differenza rispetto ai coetanei.
- **L'accelerazione di consapevolezza e di riflessioni**, legata al confronto con i limiti e la precarietà della condizione umana: ne può conseguire una maturità maggiore, che può ulteriormente allontanare dai coetanei, impedendo di divertirsi pienamente insieme a loro nei momenti "sciocchi" e degli scherzi "puerili", peraltro normali.
- **L'utilizzo della malattia come alibi** per non assumersi impegni e responsabilità (a scuola, in famiglia, ecc), per legittimare privilegi (rispetto a fratelli e coetanei) e per giustificare atteggiamenti di rabbia, di controllo, di pretesa (rispetto ad adulti e coetanei); questa tendenza viene sostenuta e accentuata anche dall'iperprotezione degli adulti.

I progressi compiuti nella cura delle malattie pediatriche gravi e croniche consentono oggi, alla maggior parte dei casi di diventare adulti, per cui è particolarmente importante limitare il rischio che restino "a vita" piccoli bambini malati, magari in grado di distribuire "perle di saggezza", ma in difficoltà ad affrontare esperienze semplici di autonomia.

LA TERAPIA RICREATIVA DI DYNAMO

Il concetto di **SALUTE** definito dall'**Organizzazione Mondiale della Sanità** (OMS) come "stato di completo **benessere fisico, mentale e sociale**" che "non consiste soltanto in un'assenza di malattia o di infermità" sottende la visione della persona come unità inscindibile mente-corpo e indica fortemente come, nell'affrontare la malattia ciò divenga ancora più rilevante e richieda, in ambito sanitario, un approccio globale del paziente.

Si va sempre più diffondendo un modello *bio-psico-sociale-assistenziale*, che tiene conto delle diverse variabili concorrenti allo stato di salute e ai processi di cura, curabilità e cure (sollecita attenzione e assistenza) dell'individuo malato.

Questo impostazione implica un lavoro multidisciplinare, oltre ad una revisione dei percorsi e dei sistemi organizzativi. La cura è vista come un atteggiamento di premura e attenzione, all'interno dei processi terapeutici, assistenziali e relazionali- ambientali, volte al benessere del minore.

L'idea di un intervento di *cura* che sia complementare agli interventi multidisciplinari, visti precedentemente, in un'idea di *wellbeing* associata agli elementi base della fanciullezza come il gioco e il divertimento, porta alla creazione della Terapia Ricreativa.





L'American Therapeutic Recreation Association ha definito la **Terapia Ricreativa** come il trattamento per il recupero, il rimedio e la riabilitazione dei livelli di funzione e di autonomia nelle attività della vita quotidiana, inoltre promuove la salute e il benessere attraverso la riduzione o eliminazione delle limitazioni e delle restrizioni, causate da patologia o condizione di disabilità, alla partecipazione alle situazioni della vita di tutti i giorni.¹

La **TERAPIA RICREATIVA** è un **processo sistematico** che utilizza la recreation e altri interventi, basati su attività, per indirizzare la valutazione dei bisogni dei soggetti affetti da patologie o disabilità, verso la salute fisica e psicologica, il recupero e il benessere.²

La Terapia Ricreativa è praticata in numerosi situazioni e ambienti: servizi alla persona (ospedali, strutture per la salute mentale, strutture di riabilitazione, strutture specializzate per la cura, servizi ambulatoriali, case e strutture residenziali) piuttosto che in strutture sociali, come case famiglia, scuole e centri aggregativi.

Recreational Therapy è differente dalla Therapeutic Recreation, in quanto la seconda è la teoria e la prima è la pratica, quindi il modello procedurale.

In ogni setting la terapia ricreativa deve essere svolta in accordo con le leggi statali e regionali. In Italia non esistono leggi che regolamentano la Terapia Ricreativa e neanche delle linee guida a cui potersi attenere. La disciplina

più vicina alla Terapia Ricreativa è la Terapia Occupazionale, che oggi è riconosciuta dal sistema sanitario nazionale italiano, come disciplina riabilitativa.

Come indicato precedentemente la Terapia Ricreativa è un processo sistematico, costituito da punti essenziali.

ASSESSMENT riguarda la valutazione del profilo attraverso strumenti specifici:

- Valutazione della struttura o del contesto in cui è inserito il soggetto.
- Rete familiare o care-network di riferimento.
- Valutazione degli schemi di performance (abilità motorie, abilità comunicative e interattive).

¹ ATRA 2015

² ibidem

LA TERAPIA RICREATIVA HA COME FONDA- MENTO L'IDEA DEL DIVERTIMENTO ED È RIAS- SUMIBILE ATTRAVERSO 6 PUNTI:

Sfida

Una SFIDA personale, costruttiva e senza elementi di competizione. In tutte le attività, offerte al Camp, viene proposta una sfida, in maniera trasversale. I piccoli ospiti di Dynamo Camp ogni giorno vengono posti di fronte a nuove esperienze divertenti, come l'arrampicata, che rappresentano il concetto di sfida da affrontare e superare.

I partecipanti sono incoraggiati a superare la propria *comfort zone* attraverso un'esperienza diversa in "territori inesplorati".

I bambini si **confrontano con loro stessi**, con i loro limiti. **Non esiste competizione** tra il gruppo di pari, al contrario, il gruppo è mezzo di sostegno al raggiungimento dei propri obiettivi. Questi limiti sono sia di tipo "psicologico", perché legati a varie paure, sia di tipo fisico, determinati da caratteristiche fisiologiche del bambino, quali la forza muscolare, la mobilità ed eventuali dolori legati alla patologia. Proprio per questi ultimi considerazioni gli obiettivi di ogni bambino devono essere ben calibrati a monte, prima dell'inizio dell'attività.

Scelta

Una SCELTA del ritmo a cui procedere ed il limite fino a cui spingersi. la partecipazione rimane una **scelta**, è una componente intrinseca del programma, con il livello di scelta di partecipazione del bambino e la modalità. La partecipazione o meno delle attività, quindi, è una scelta consapevole e ragionata.

Successo

Il SUCCESSO nel raggiungimento dell'obiettivo con l'impegno individuale e la collaborazione del gruppo. Tutte le sfide sono sottoposte in contesti di totale sicurezza, grazie ad attrezzature e strutture facilitanti e staff e volontari formati. Il raggiungimento degli obiettivi è relativo alle abilità messe in campo sia dall'individuo che dal gruppo. Quest'ultimo infatti ha una forza, capace di sostenere i singoli membri, poiché riduce il senso di isolamento e, allo stesso tempo, rafforza **tolleranza** ed **empatia**.

Riflessione

La RIFLESSIONE di gruppo o privata, sul significato del successo e degli obiettivi raggiunti. Tutte le esperienze dei campers sono discusse, formalmente e informalmente, cercando di capire in che modo gli obiettivi raggiunti possano essere applicate nella loro vita efficacemente.

Scoperta

La SCOPERTA di poter riuscire anche in cose di cui non ci si riteneva capaci e quindi il consolidamento della fiducia in se stessi. La svolta avviene quando gli elementi sconosciuti, esterni alla *comfort-zone*, diventano familiari e *comfortable*, espandendo così la *comfort zone*.

Collaborazione

La COLLABORAZIONE per il raggiungimento del successo dei componenti del gruppo.

LA TERAPIA RICREATIVA È STRETTAMENTE CONNES- SA AD ALTRI TRE ELEMENTI CHIAVE:

- **INTEGRAZIONE STRUTTURALE** possibile grazie a strutture accessibili a tutti, anche a bambini e ragazzi con difficoltà motorie, in un ambiente sicuro e supervisionato anche dal punto di vista medico-sanitario.
- **INCLUSIONE FUNZIONALE** è complementare con l'integrazione strutturale, poiché va a definire i processi d'intervento da parte dello staff e dei volontari, altamente qualificati. Inoltre la funzionalità è sostenuta da rapporti operatore Dynamo-bambino anche di 2:1, garantendo un'altissima supervisione e un supporto personalizzato.
- **FOCUS SUL PROCESSO** oltre che l'outcome o il prodotto offerto.





FASI PROGETTUALI E RECRUITING

Le fasi del progetto sono state strutturate secondo il modello di Dynamo Camp e adattate sulla base delle esigenze della Fondazione Riccardo Catella e della metodologia di L'abilità Onlus. In particolare sono state attuate le fasi di recruiting, di formazione specifica per staff e volontari e di organizzazione delle attività.

Nel dettaglio:

La conduzione della fase di recruiting dei partecipanti è stata possibile grazie al lavoro congiunto di Dynamo Camp, Fondazione Riccardo Catella e L'abilità Onlus, che hanno dato comunicazione del progetto alle famiglie dei bambini che già partecipano alle loro attività (o che hanno partecipato in passato) e dopo aver vagliato le richieste, hanno identificato le famiglie. Le diverse adesioni hanno dato l'opportunità di strutturare le attività nel modo più efficace possibile. Il progetto è nato con l'idea di proporre attività di Terapia Ricreativa a bambini con patologia e a bambini senza bisogni speciali, per creare gruppi misti, al fine di rendere l'esperienza inclusiva e divertente per tutti.

PARTECIPANTI / PRESENZE

In totale i bambini iscritti sono stati 44.

Le presenze durante la settimana sono state le seguenti:

GIORNO 01 | 34 bambini

GIORNO 02 | 39 bambini

GIORNO 03 | 40 bambini

GIORNO 04 | 41 bambini

GIORNO 05 | 40 bambini







PROGRAMMA

In ogni giornata i bambini sono stati divisi in piccoli gruppi da 8/10 campers e hanno svolto attività diverse ogni giorno, garantito dalla turnazione di gruppi e attività. Ogni gruppo attività è stato strutturato e gestito dallo staff in base allo stato socio-emotivo dei bambini e dai loro bisogni.

Il lavoro integrato di confronto e progettazione tra le realtà di Dynamo e L'abilità Onlus ha permesso di strutturare ogni attività e proposta, adeguandola alle esigenze del gruppo. Inoltre i sopralluoghi delle aree e i principi comuni di inclusività sono stati valore trainante di questa esperienza di cooperazione. Questo lavoro è stato fatto nella fase di recruiting e progettazione ma anche e soprattutto nella fase operativa dove lo staff, dopo ogni mattina, si è trovato per confrontarsi, modificare le attività, condividere esigenze specifiche dei bambini e del gruppo. Il lavoro di equipe ha avuto un ruolo fondamentale.

Oltre allo staff di Fondazione Riccardo Catella, Dynamo e agli operatori dell'Associazione L'abilità Onlus, sono stati coinvolti nel progetto anche volontari (provenienti dal bacino di tutte gli enti non profit coinvolti) che sono stati formati in un week end ad hoc prima della settimana di Camp.

Di seguito il programma delle giornate dell'edizione pilota Porta Nuova Smart Camp.

INIZIO	FINE	DESCRIZIONE	MUSICAL	RADIO	ORTO	CIRCO	ATTIVITÀ CORPORATE
8:45	9:00	Accoglienza					
9:00	9:30	Animazione e divisione in gruppi					
9:30	11:00	Attività					
11:00	11:30	Merenda					
11:30	12:00	Ripresa dell'Attività					
12:30	13:00	Animazione e chiusura attività					



ATTIVITÀ

Le attività svolte durante il Porta Nuova Smart Camp sono state:

RADIO: l'attività si è svolta secondo il modello in Camp e outreach. Il team esperto di Radio Dynamo, è stato aiutato dai bambini e dai loro racconti, facendogli vivere l'esperienza di una registrazione radio, che è messa effettivamente in onda sulla web radio di Dynamo (www.radiodynamo.it). La partecipazione di bambini in difficoltà legate alla verbalizzazione, al suono, all'interazione, l'attività di radio è stata modulata anche potendo comunicare attraverso la scelta di suoni reimpostati da parte dei bambini, giochi di doppiaggio e collaborazione nella parte di regia e tecnica musicale.

ORTO: Fondazione Riccardo Catella promuove dal 2012 il programma MiColtivo, Orto a Scuola, volto a sensibilizzare i giovani attraverso l'esperienza concreta di orti didattici installati nei cortili delle scuole pubbliche cittadine, prevedendo una riqualificazione di questi spazi verdi pubblici. Per questa ragione, la Fondazione ha installato all'interno del parco pubblico adiacente alla propria sede degli orti didattici, che ogni anno ospitano laboratori didattici dedicati a bambini e adulti. Durante il Camp, lo staff ha coinvolto i bambini in attività ortistiche e di giardinaggio. Ogni bambino ha avuto la possibilità di creare la sua cassetta dell'orto, con una piccola piantina da portare a casa e da continuare a "coltivare".

MUSICAL: i bambini hanno potuto ballare, cantare e recitare all'interno di un contesto pienamente inclusivo, per nulla critico sulle loro performance, ma semplicemente libero, affinché i bambini potessero esprimere le proprie capacità o semplicemente le proprie emozioni. La musica ha un ruolo fondamentale per la predisposizione e fruizione delle attività da parte di tutti.

CIRCO: l'attività di circo è strutturata da numeri di giocoleria dove la strumentazione è selezionata sulla base delle caratteristiche del gruppo di bambini. Il gioco che non necessita di verbalizzazione, ha permesso di far interagire tutte le parti in modo equilibrato.

ATTIVITÀ CORPORATE: questa attività innovativa ha permesso ad ogni gruppo di bambini di visitare aziende leader mondiali nel settore della tecnologia, sostenibilità e real estate, aventi sede a Porta Nuova.

Ogni attività in azienda è stata creata, modulata, integrata affinché potesse essere vissuta da ogni bambino come uno stimolo ad integrare la tecnologia con il rispetto per l'ambiente. I bambini hanno viaggiato con la fantasia e creato nuovi mondi e prospettive.

Di seguito le aziende che hanno partecipato all'edizione pilota:

VOLVO STUDIO: i bambini hanno vissuto l'esperienza della realtà virtuale grazie a cui hanno potuto immaginare la macchina del futuro.

SAMSUNG SMART HOME: le realtà virtuali ed interattive hanno dato la possibilità di creare avatar e di disporre di un armadio virtuale.

COIMA: la visita sulla terrazza dell'headquarter che si affaccia sul parco Biblioteca degli Alberi ha dato vita ad una esperienza di avventura ed esplorazione per tutti i bambini. Ognuno ha potuto creare il proprio modello di parco o città.

MICROSOFT HOUSE: la musica e il programma di Minecraft sono stati i protagonisti delle attività, grazie a cui i bambini hanno creato il loro personaggio e la loro città del futuro.

Oltre alle attività principali appena descritte, sono stati predisposti, all'interno della sede del Camp, degli spazi con **alcune attività manuali** e sensoriali per far sì che i bambini con maggiori difficoltà di socializzazione potessero usufruire di momenti di decompressione e rilassamento. Nello specifico sono state predisposte delle **aree con materiale di stimolazione sensoriale:** travasi con semi, lana e tessuti, ceramica e pasta modellabile. È fondamentale predisporre uno spazio "altro" rispetto all'attività principale per permettere ad ogni bambino di trovare la sua dimensione, partecipando alle proposte con un ritmo scelto da ciascuno.

SEDE DEL PORTA NUOVA SMART CAMP

Il Porta Nuova Smart Camp è accolto nella sede della Fondazione Riccardo Catella, nel cuore del quartiere di **Porta Nuova**, il distretto dell'**innovazione**, dello **sviluppo urbano sostenibile** e delle **nuove tecnologie** ed immersa nel parco pubblico Biblioteca degli Alberi.

GRUPPI – INCLUSIONE

L'obiettivo del Camp è stato la sfida di creare gruppi di attività misti (bambini malati e bambini sani) ed è stato superato con ottimi risultati. Includere bambini sani (non siblings) nelle attività di Terapia Ricreativa ha permesso al progetto di assumere un piano pedagogico-relazionale, dove l'amicizia è senza barriere e fortemente inclusiva.

Le storie di amicizia nate da questa esperienza sono semplici e vere, come quella di Giacomo e Giovanni: due bambini vivaci, pieni di energia ed entusiasti dove la disabilità del primo non è stata una limitazione ma una possibilità di incontro e crescita. Giovanni ha accompagnato Giacomo, in carrozzina, per tutta la settimana e la loro unione è diventata tale da faticare a separarli l'ultimo giorno. Vederli correre, ridere e scherzare dà modo di pensare che tutto sia possibile. Questo è uno dei molti episodi di amicizie create all'interno di questa esperienza la quale ha predisposto i bambini a comprendere che le diversità sono un'occasione di normale quotidianità.

Anche gli esempi di inclusività sono stati numerosi. Tra i molti la storia di Riccardo è degna di nota. Un bambino con gravissima disabilità motoria ha avuto la possibilità di giocare, interagire e partecipare alle attività come non aveva mai fatto (a detta dell'educatrice che lo segue nel corso dell'anno scolastico) trovando un ambiente ideale, in cui il confronto non è stato con il limite ma con le sue possibilità.

Queste sono solo alcune delle possibilità di socializzazione ed interazione che sono avvenute attraverso la mediazione dello staff qualificato.

AZIENDE COINVOLTE

Le aziende che hanno partecipato all'edizione pilota del progetto sono state: COIMA, Microsoft, Samsung e Volvo. Il progetto ha previsto anche la partecipazione di The Walt Disney Company Italia attraverso la donazione di materiale.

Le aziende, leader mondiali nel settore della tecnologia, sostenibilità, finanza, hanno accolto i gruppi di attività presso la propria sede di Porta Nuova e hanno coinvolto i bambini in attività innovative ed ispirate alla mission dell'azienda pur rimanendo vincolati ai canoni della metodologia seguita nel camp.

I NUMERI DELL'EDIZIONE PILOTA:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| • 4 ORGANIZZAZIONI NON PROFIT | • 20 STAFF |
| • 45 BAMBINI | • 25 VOLONTARI |
| • 90 GENITORI | • 5 AZIENDE DI PORTA NUOVA |

VALUTAZIONE QUALI-QUANTITATIVA: UN'IPOTESI DI SROI IBRIDATO

Nelle valutazioni passate, attraverso lo sroi, l'obiettivo è stato quello di monetizzare dei benefici che, non sempre e non tutti, sono monetizzabili, cioè traducibili in un numero che abbia un significato economico. In ogni caso, questo valore è stato raggiunto chiedendo alle famiglie di convalidare delle ipotesi da noi effettuate e traducendo la risposta in percentuali da moltiplicare per il valore monetario individuato, a cui poi è stato aggiunto anche il valore dato dagli stipendi dello staff. Le percentuali rappresentano quanto le famiglie sono d'accordo con le ipotesi (termine tecnico: tasso di drop-off). Le domande poste alle famiglie chiedevano di avvalorare (o negare) le nostre ipotesi.

Il risultato monetario delle ipotesi è dato dal costo evitato delle terapie, o dalla disponibilità a spendere (che genera valore per l'economia e la società in generale, perché è denaro rimesso in circolo).

In questa valutazione, però, per evitare la rigidità e il limite di un indice come lo sroi, si è cercato di implementare una via "ibrida" che associasse rigore quantitativo e il valore aggiunto delle risposte qualitative. Per questo motivo fondamento della valutazione è la Teoria del Cambiamento.

Le domande non sono state poste in maniera diretta, ma in modo da paragonare i risultati di "attività altre" con i risultati della Terapia Ricreativa, cioè gli effetti benefici visibili nei comportamenti del bambino."



LA VALUTAZIONE STEP BY STEP

LA TEORIA DEL CAMBIAMENTO

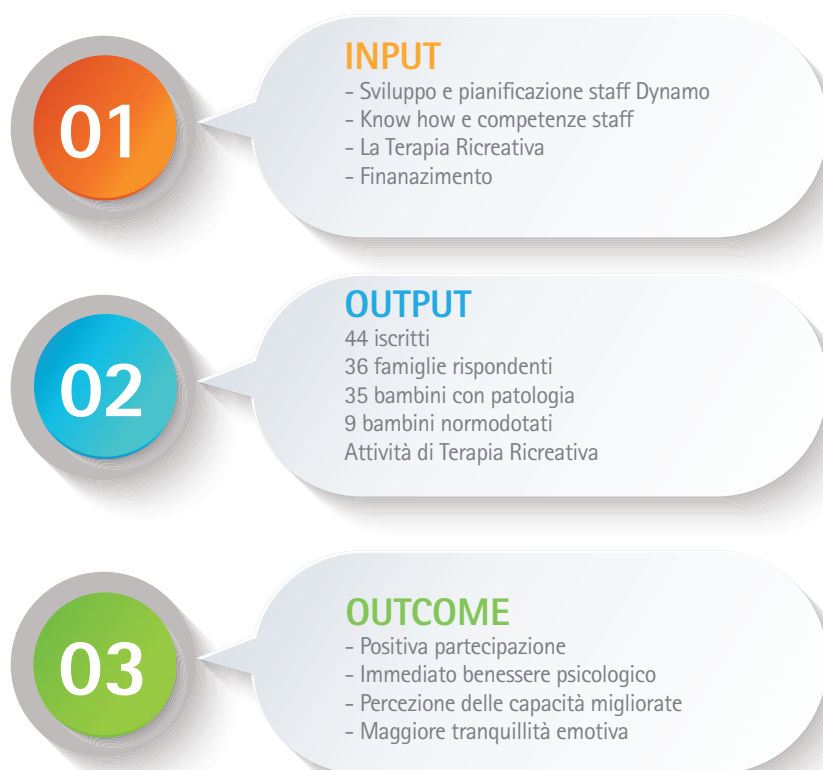
La teoria del cambiamento sintetizza la logica causa-effetto sottesa al progetto che si intende analizzare, ossia il legame tra attività previste e/o già svolte e cambiamenti attesi o realizzati. Essa riassume, in modo sintetico, la missione del progetto, esplicitando il problema sociale da cui esso prende avvio, la soluzione al problema proposta dall'organizzazione, le attività chiave da realizzare per rendere effettiva la soluzione, gli impatti attesi in termini di cambiamento per i beneficiari del progetto e per gli altri stakeholder rilevanti. La Teoria del Cambiamento riassume, infine, le ipotesi alla base del modello di intervento e le condizioni necessarie affinché le azioni previste possano risultare in specifici impatti.

Al fine di arrivare ad una definizione dell'impatto, seguendo la logica della Teoria del Cambiamento, è necessario ricostruire la filiera degli step che generano, appunto, il cambiamento, che altro non sono se non le fasi di un progetto:



Occorre, quindi, arrivare a costruire, esplicitandola, la logica causa-effetto tra le attività realizzate (input), i risultati immediatamente ottenuti e tangibili (output), i benefici prodotti sulle categorie di beneficiari (outcome) e, infine il cambiamento di lungo periodo (impatto).

A fronte delle criticità che ogni tentativo di valutazione presenta, si è dunque scelto di utilizzare il metodo della Teoria del Cambiamento (ToC), schematizzato nella figura sottostante:



INPUT E OUTPUT

In sintesi, l'input è rappresentato dal costo del progetto, composto da tutti gli elementi che hanno consentito di svolgere le attività nell'arco della settimana. Il Progetto pilota del Porta Nuova Smart Camp è stato realizzato con un budget di più di 50.000 euro.

L'output è, invece, rappresentato dal numero di beneficiari/ stakeholder che hanno partecipato al progetto.

OUTCOME/IMPATTO

L'impatto delle attività è dato da:

- Positiva partecipazione
- Immediato benessere psicologico
- Percezione delle capacità migliorate
- Maggiore sicurezza delle proprie abilità
- Maggiore propensione ad attività in gruppo
- Maggiore comprensione delle attività

STRUMENTI METODOLOGICI E TEMPI DI RACCOLTA

La metodologia utilizzata viene di seguito schematizzata:

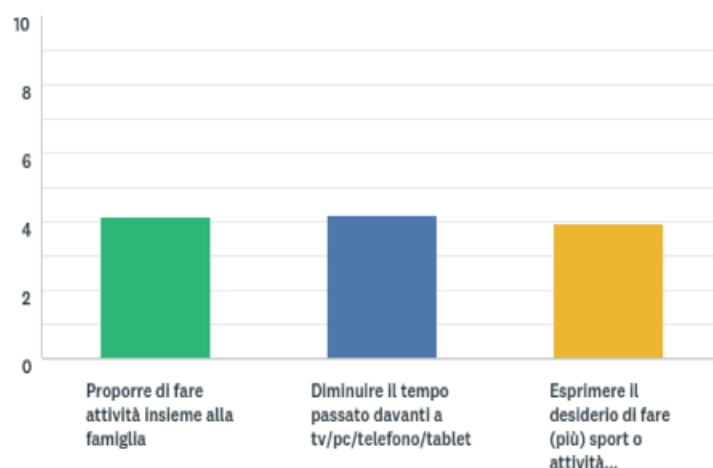
- Studio e predisposizione dei questionari da parte del team Major Gift, dalla Coordinatrice di *outreach* e dai referenti di Fondazione Riccardo Catella.
- A distanza di un mese circa, sono state chiamate le **famiglie dei bambini** che hanno partecipato al Camp e attraverso la modalità intervista, sono stati compilati i questionari predisposti precedentemente.
- Sono stati inoltre somministrati questionari ai referenti delle **aziende coinvolte**, per poter dare un valore completo all'analisi.
- Contestuale costruzione del questionario tramite SurveyMonkey, un utile strumento on-line di indagine, che ha permesso di raccogliere in maniera ordinata e integrata i dati utili.
- Analisi dei dati: lo studio dei dati qualitativi e quantitativi. Nonostante il campione sia piccolo è possibile comunque fare un'analisi sul progetto.



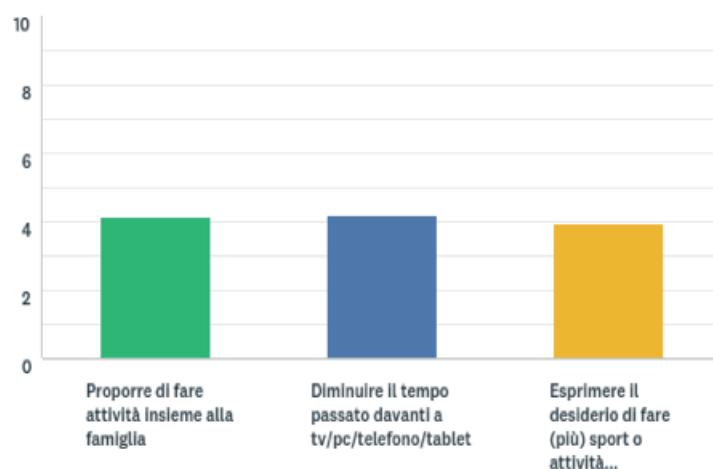
ANALISI DEI DATI

DATI COMUNI DELLE FAMIGLIE DEI PARTECIPANTI

Q5 Se suo/a figlio/a potesse svolgere tutte le attività svolte al Porta Nuova Smart Camp (attività di Terapia Ricreativa) in maniera continuativa nel corso dell'anno potrebbero riscontrarsi i seguenti cambiamenti?



Q5 Se suo/a figlio/a potesse svolgere tutte le attività svolte al Porta Nuova Smart Camp (attività di Terapia Ricreativa) in maniera continuativa nel corso dell'anno potrebbero riscontrarsi i seguenti cambiamenti?



Analizzando le due tabelle, i dati che emergono sono di facile lettura.

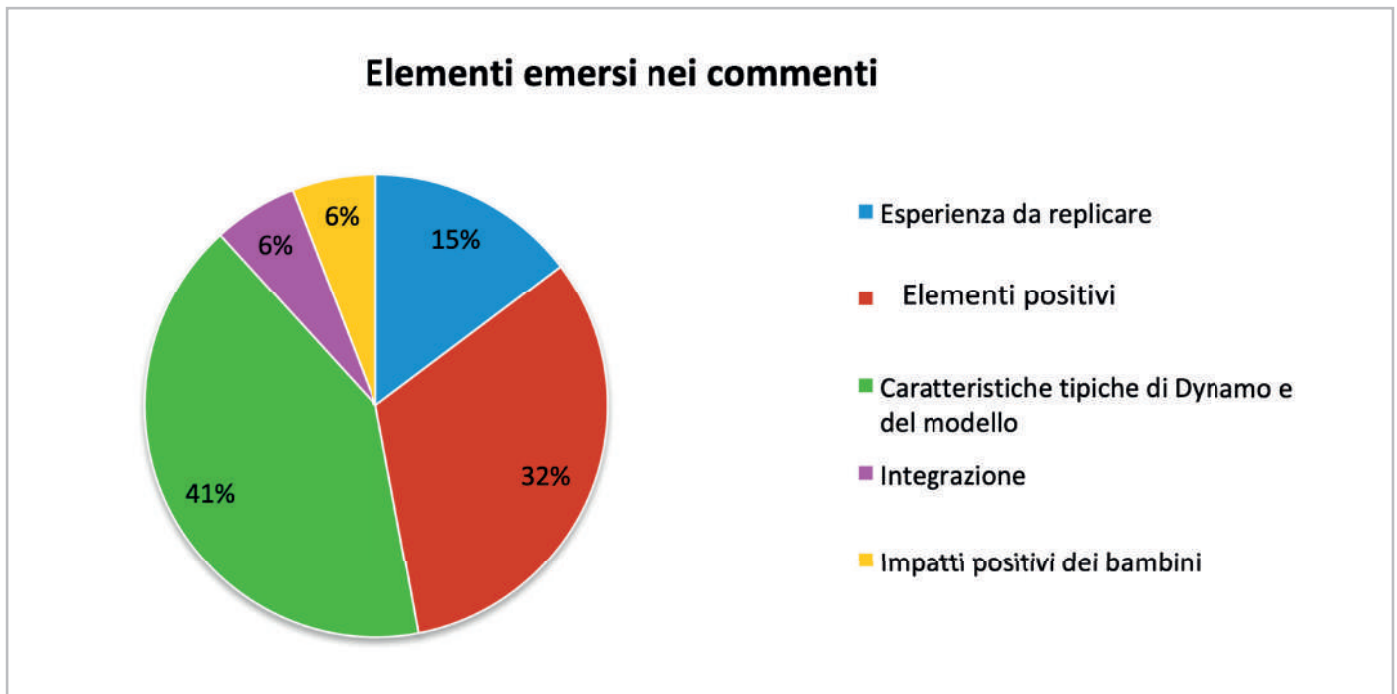
Nel primo caso sembra evidente come chi abbia partecipato al Porta Nuova Smart Camp ritenga che un servizio simile, offerto in maniera continuativa, possa influire in modo significativo sulla disponibilità dei bambini a svolgere questa tipologia di attività o a interagire maggiormente con gli altri o all'aria aperta.

In questo senso è semplice verificare come le attività offerte al Camp siano state di enorme stimolo per i partecipanti e abbiano portato un cambiamento positivo nell'atteggiamento dei bambini coinvolti.

Dalla seconda tabella appare chiaro come un positivo cambiamento nelle abitudini quotidiane necessiti di maggiore tempo. L'impatto positivo delle attività del Camp ha bisogno di maggiore continuità per verificarsi.

La continuità, e quindi uno sviluppo in questo senso, della proposta è sicuramente la risposta più corretta da implementare, nell'ottica proprio di alimentare quell'interesse per "attività altre" e trasformare esse in una routine e non in un "una tantum".

COMMENTI



Il diagramma qui sopra riportato, è stato realizzato attraverso l'analisi dei commenti liberi presenti nei questionari. La totalità dei commenti è riconducibile ad elementi positivi.





Nella tabella seguente è possibile verificare quali siano stati i contenuti che hanno generato la sintesi del precedente diagramma:

ESPERIENZA DA REPLICARE	Da rifare Da ripetere
ELEMENTI POSITIVI	Ottimo Benissimo Molto bene Oltre le aspettative Esperienza importante
CARATTERISTICHE TIPICHE DI DYNAMO E DEL MODELLO	Alternanza indoor/ outdoor Qualità/ Gravità Come il Camp di Limestre Presenza educatrici Integrazione didattica e ludica Fiducia Professionalità
INTEGRAZIONE	Accessibilità Integrazione
IMPATTI POSITIVI DEI BAMBINI	Il bambino era più tranquillo Felice

Di seguito vogliamo sottolineare due commenti che rappresentano la sintesi dell'esperienza:



“Servono proposte come queste, per i bambini con disagi, ben strutturate su Milano. Ottima anche l'integrazione, idea vincente”



“Ci siamo inizialmente fidati di fondazione Catella che conoscevamo poi abbiamo trovato molto di più di quello che ci aspettavamo”

SE AVESSE L'OPPORTUNITÀ DI FAR PARTECIPARE SUO/A FIGLIO/A AD UN'ESPERIENZA COME QUELLA APPENA VISSUTA, LO/A ISCRIVEREBBE AD UN CAMPO ESTIVO A PAGAMENTO?

SI	48%
NO	52%

Più della metà dei genitori che hanno risposto ai questionari non iscriverebbe il/la figlio/a a un campo estivo a pagamento. Il dato è significativo in quanto mostra come siano indispensabili servizi che non gravino economicamente sulle famiglie. Il dato economico è una variante fondamentale nella scelta delle attività dei figli.

DATI GENITORI DI BAMBINI CON PATOLOGIA

RITIENE CHE L'ESPERIENZA VISSUTA AL PORTA NUOVA SMART CAMP, ASSIEME A BAMBINI CON DISABILITÀ O PATOLOGIA, POSSA AVER PORTATO QUALCOSA DI POSITIVO?

SI	100%
NO	0%

La totalità di chi ha risposto al questionario valuta come positiva l'esperienza che affianca bambini con patologia a bambini sani. Ci piace sintetizzare questo pensiero con un particolare commento:



“Esperienza preziosa e importante. Stupore dei genitori per la lucidità dei figli”

Di seguito alcuni commenti particolarmente significativi scaturiti dalle seguenti domanda:

CI SONO STATI DEGLI ELEMENTI PARTICOLARMENTE POSITIVI O NEGATIVI IN QUESTA ESPERIENZA CONDIVISA CON BAMBINI CON DISABILITÀ O PATOLOGIA? (ES. IMBARAZZO, ANSIE, GIOIE, ECC..)



“Per lui non c'era differenza tra i bimbi, ma piena integrazione e tanto divertimento”



“Il bambino mi è parso molto lucido: ha detto tutti diversi ma tutti più o meno monelli”



“C'è stata una progressiva integrazione da un'iniziale differenziazione tra il “noi” e il “loro”

CI SONO STATI SEGNALI PARTICOLARI DA PARTE DI SUO/A FIGLIO/A



“Era curioso perché alcuni bambini ripetevano le stesse cose”



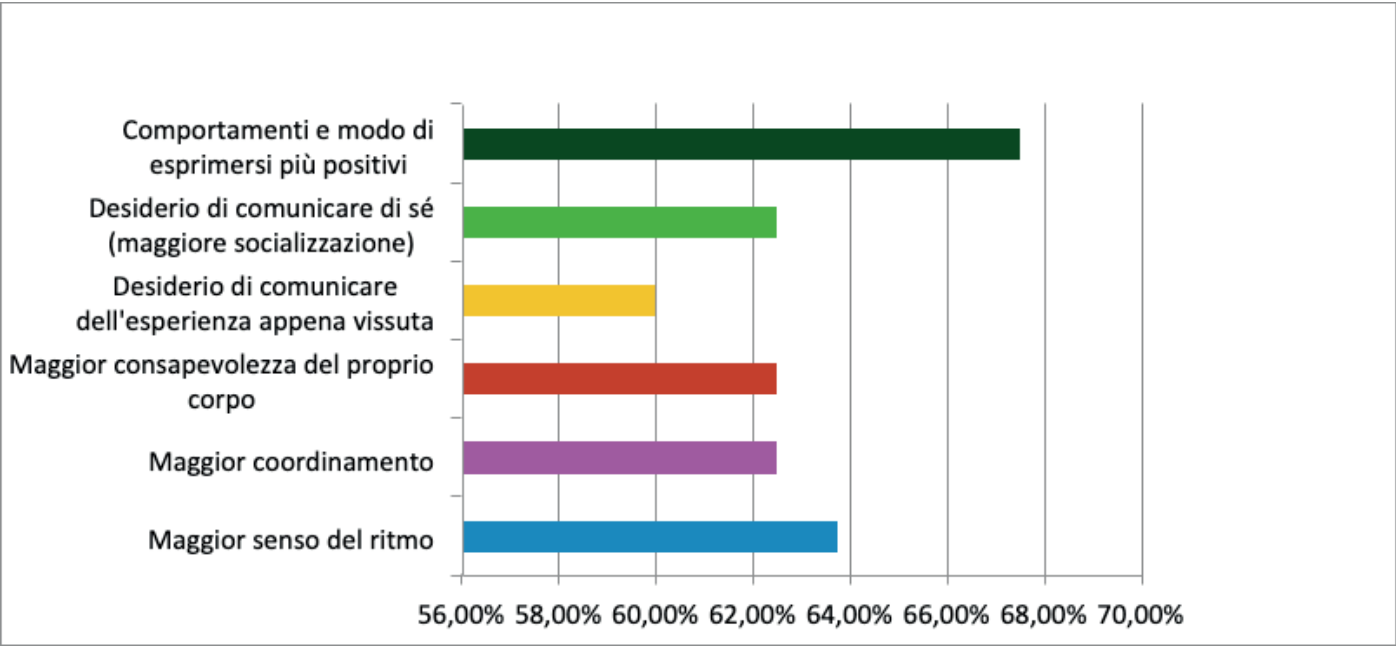
“Il bello di vedere che l'attività non era fatta per bimbi con disagio, ma erano fatte in modo tale che fossero perfetti per tutti”



“Mamma ma se io fossi così, tu mi vorresti bene lo stesso?”

DATI GENITORI DI BAMBINI NORMODOTATI

SE SUO/A FIGLIO/A POTESSE SVOLGERE LE ATTIVITÀ PROPOSTE DURANTE IL PORTA NUOVA SMART CAMP IN MANIERA CONTINUATIVA NEL CORSO DELL'ANNO, POTREBBE RISCONTRARE I SEGUENTI CAMBIAMENTI?



DURANTE LA SETTIMANA SUO FIGLIO SI È RECATO VOLENTIERI AL PORTA NUOVA SMART CAMP?

SI	100%
NO	0%

HA MANIFESTATO DISAGIO O COMPORTAMENTI ANOMALI NEL CORSO DEL PORTA NUOVA SMART CAMP?

SI	0%
NO	100%

HA POTUTO FARE RIFERIMENTO AI COMPAGNI CONOSCIUTI?

SI	68,48%
NO	31,58%

Le risposte di genitori di bambini senza patologie gravi o disabilità, mettono in piena luce la bontà di questa proposta. È evidente come l'affiancare bambini con patologia a bambini normodotati possa portare a una maggiore inclusione che non si esaurisce con l'esperienza del Camp.

ASPETTI DA MIGLIORARE PER LE PROSSIME EDIZIONI

I feedback positivi dei genitori e dei partecipanti dimostrano la buona riuscita dell'edizione pilota del progetto; tuttavia sono emerse alcuni aspetti con margini di miglioramento, quali:

- **Recruiting campers:** necessità di una gestione unica e centralizzata.
- **Recruiting volontari:** individuare un unico referente responsabile.
- **Formazione volontari:** aumentare le ore di formazione dei volontari e dello staff per individuare proposte di attività più adeguate o alternative.
- **Orario:** anticipare l'orario di apertura per permettere ai genitori di recarsi al lavoro senza ritardi.
- **Transfer:** organizzare un servizio di pulmini dedicati che accompagnino i bambini a casa o in zone limitrofe ai loro indirizzi di residenza.

CONCLUSIONE

In conclusione, possiamo facilmente affermare che il servizio proposto è andato a colmare un vuoto tra le proposte esistenti, di servizi aperti sul territorio a tutta la cittadinanza. Diventa sicuramente importante sviluppare la proposta pilota andando ad incontrare il più possibile le esigenze emerse.

Le valutazioni complessivamente positive hanno decisamente fatto confermare l'intenzione di riprogrammare il camp nel prossimo anno, con modalità simili e con alcune aggiunte e ampliamenti, conformi ai bambini e ai loro desideri.

La volontà dei bambini e delle famiglie di partecipare al Progetto; la loro propensione a richiedere una partecipazione anche maggiore, ampliando il numero di ore e di utenti, sottolinea una volta di più, come una formula inclusiva e strutturata sia vincente.

Il network di attori impegnati nel progetto è stato un valore aggiunto per la proposta realizzata e ha permesso la creazione efficace ed efficiente di tutte le attività del Porta Nuova Smart Camp.

SVILUPPO DEL PROGETTO

L'obiettivo strategico del progetto è quello di mettere a punto un'esperienza socioculturale e didattica inclusiva e replicabile, che possa coinvolgere non solo bambini di età compresa tra i 6 e i 12 anni, ma anche adolescenti tra i 13 e i 17 anni, dedicando loro due intere settimane di attività ricreative e di inclusione sociale, a partire dall'edizione 2020.

- È prevista una seconda edizione a luglio 2019, con lo stesso format 2018, con 50 bambini/adolescenti massimo.
- Il programma delle attività verrà riconfermato, inserendo alcune novità in base alle esigenze emerse a seguito di un'analisi dei risultati dell'edizione pilota.
- Si pensa di inserire anche il servizio bus, in partnership con il Comune di Milano per riaccompagnare i bambini a casa a fine giornata e agevolare i genitori.
- Creare programmi specifici, dedicati per recruiting e formazione volontari da inserire nella settimana di camp.
- Attivare una partnership con l'Associazione Cometa, coinvolgendo alcuni studenti maggiorenni della Scuola Oliver Twist nel percorso di formazione dedicata ai volontari che partecipano al progetto.



COSA DICONO DI NOI

#bambinettelle Corriere della Sera

L'altra impresa

Orizzonti

Le attività di Dynamo Camp e L'Abilità con bambini disabili e no, nel centro di Milano
Giocare, recitare, curare un orto: progetto di inclusione negli spazi della Fondazione Catella

Diritto all'infanzia tra i grattacieli

di ENZO RIBONI

Prendete una sessantina di bambini, alcuni con bisogni speciali e altri no, metteteli in un giardino verde circondato dai grattacieli, fateli giocare, coltivare un orto e recitare, cambiate ogni giorno il tipo di divertimento e andate avanti per una settimana. Alla fine i bambini con disabilità avranno acquisito una dose in più di fiducia nelle loro capacità e gli altri una bella lezione di inclusività e condivisione. Tutto questo ha un nome, «Porta Nuova smart camp», e si sta svolgendo negli spazi della Fondazione Riccardo Catella a Milano. «Da questa settimana mi aspetto cose strepitose: assicurarsi con gli occhi che le illuminano Piera Tula - perché conosco bene chi ci ha messo il know how, L'Abilità e Dynamo Camp. E' una certa che Elisa si diventerà moltissimo».



Forza della natura

Piera è una forza della natura e comunica un'energia che le viene da un'infanzia nata con una diagnosi nelata di sette anni fa, trasformata nel tempo in una certezza di traguardi sempre più importanti conseguiti da sua figlia. «Ha finito la seconda elementare con gli tutti le materie e le maestre mi hanno assicurato di non averle registrato nulla. Elisa - racconta - ha subito un'inflessione al parto che le ha provocato una tetraparesi, un disturbo motorio che le impedisce di controllare i movimenti e la parola ma non le toglie l'intelligenza. Fino a quando aveva un anno e mezzo abbiamo vissuto nella disperazione, pensavo non avrei mai potuto mandarla all'asilo né a scuola, poi ho incontrato l'associazione L'Abilità. Loro mi hanno detto "perché no? Ti aiutiamo noi". Lì è iniziato il cammino verso i grandi traguardi di Elisa».

L'iniziativa
Porta Nuova Smart camp si sta svolgendo negli spazi della Fondazione Riccardo Catella

«Abbiamo lanciato il progetto Smart Camp in linea con la nostra mission, che promuove best practice sul territorio - spiega la direttrice della Fondazione Catella, Kelly Russell - e in particolare sui temi sociali più sensibili che riguardano i bambini. Ci siamo ispirati alla Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia dell'Onu, che tra l'altro afferma il "diritto al gioco, al riposo, al divertimento" e che "il bambino svantaggiato fisicamente o mentalmente deve vivere una vita completa e soddisfacente". Insomma, promuovere il gioco contro l'isolamento».

Un'idea che però poteva essere realizzata solo con chi ha le competenze e l'esperienza adatte. «Così ci siamo rivolti a due associazioni, L'Abilità, che da vent'anni costruisce opportunità di benessere per i bambini con disabilità, e Dynamo camp Onlus, che offre periodi di avventura e divertimento a bambini affetti da gravi patologie, realizzando

così una vera e propria terapia ricreativa». Infatti il programma di questa settimana milanese è strutturato proprio sulla tipologia di alcune attività che Dynamo svolge nel suo Camp sulle colline pistolesi: orto, circo, radio, musical, cucina e story telling. «In più - spiega Russell - i bambini visitano il Bosco Verticale, piazza Gae Aulenti e le aziende che costituiscono il polo tecnologico della zona, Samsung, Microsoft, Volvo Studio e Coima, che offrono anche alcuni divertenti laboratori».

Venti educatori

Sono proprio i figli di alcuni dipendenti di queste aziende che partecipano allo Smart Camp, assieme ai loro coetanei con bisogni speciali coinvolti dalle due associazioni. «Tutto il programma - chiarisce il coordinatore dei servizi educativi, scolastici e domiciliari de L'Abilità, Antonio Gallo - è reso possibile da venti educatori esperti in disabilità e da ulteriori venti volontari nostri e di Dynamo. Hanno il compito di promuovere la coesione e l'inclusione tra bambini con abilità diverse, attraverso il gioco condiviso e le attività ricreative, per produrre un vantaggio reciproco nel riconoscimento della diversità».

Un beneficio che è ben presente a Piera, la mamma di Elisa che è entusiasta della partecipazione di sua figlia allo Smart Camp. «Nella sua classe quest'anno ci sono stati quattro incontri con operatori de L'Abilità, per far capire i problemi legati alla disabilità. Alla fine mi ha dato una grande soddisfazione il commento di un suo compagno di seconda elementare: ho capito, ha detto, che tutti siamo diversi e che ognuno va preso per quello che è».

© FIPEREDIZIONE ASSOCIATA



l'abilita.org
L'associazione L'Abilità è nata a Milano nel 1998 da un gruppo di genitori di bambini con disabilità e di operatori





BIBLIOGRAFIA

- **Guida alla misurazione del valore sociale.** UBI Comunità, 2014
- **I test in psicologia. Fondamenti teorici e applicazioni.** Lucia Boncari, 2006
- **La valutazione degli impatti sociali. Approcci e strumenti applicativi.** Francesco Perrini e Clodia Vurro, 2013.
- **Le Funzioni Sociali della Cultura.** Thierry Verhelst, 2010.
- **Metodologia della ricerca qualitativa.** Fabio Alivernini, Fabio Lucidi e Arnigo Pedon, 2008
- **Use Or Ornament?** François Matarasso, 1997



Valutazione d'Impatto del Progetto - edizione pilota a cura di:



Dynamo Camp

Right to happiness

member **seriousfun** children's network
founded by paul newman

www.dynamocamp.org