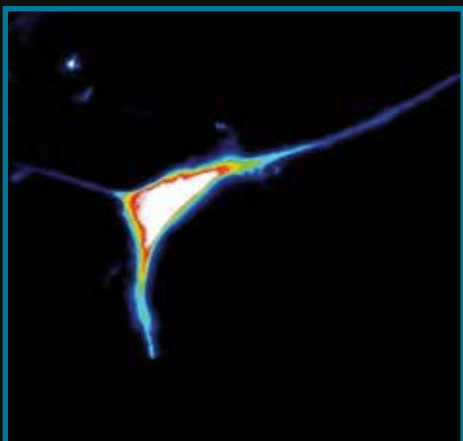


Oltre gli Ostacoli - Anno II - N. 1 gennaio-febbraio 2023 - € 4,00

# OLTRE GLI OSTACOLI

IL NUOVO **GENE**  
RITENUTO  
RESPONSABILE  
DELL'**AUTISMO**

PUBBLICATO DA BRAIN IL LAVORO  
INTERNAZIONALE, GUIDATO  
DALL'UNIVERSITÀ DI TORINO, CHE  
FORNISCE NUOVE PROVE SULLE  
BASI SCIENTIFICHE DELL'AUTISMO



CON **SKI4SMILE** LO SPORT È  
INCLUSIONE E AMICIZIA

IL PROGETTO DELLO SCI CLUB VERMIGLIO TONALE PEIO:  
UN'ASSOCIAZIONE SPORTIVA CONSIDERA L'INCLUSIONE  
SOCIALE COME VALORE FONDANTE DELL'INTERA PROPRIA  
ATTIVITÀ

# Sommario

**3** PASSAGGIO DI TESTIMONE  
AD OLTRE GLI OSTACOLI: DALLA  
FONDAZIONE METALSISTEM ALLA  
COOPERATIVA OMONIMA  
**DI ROCCO CERONE**

**4** NASCE LA COOPERATIVA  
OLTRE GLI OSTACOLI  
**DI ROCCO CERONE**

**6** COS'È LA DISABILITÀ  
**DI STEFANO CALZOLARI**  
dir. U.O. Neuropsichiatria infantile  
territoriale APSS Trento

**10** SCOPERTO DALL'UNIVERSITÀ  
DI TORINO CAPRINI IL NUOVO  
GENE CHE VIENE RITENUTO  
RESPONSABILE DELL'AUTISMO

**12** IL MART INCLUSIVO  
**DI LORENZO MINACAPPELLI**

**16** PROGETTO SENSES  
**DI IRENE MATASSONI**  
LA VALUTAZIONE DELL'IMPATTO DEGLI  
INTERVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE NEI  
CONFRONTI DELLA DISABILITÀ VISIVA

**18** "DOWN" TEATRO CATARTICO  
DI MICHELE COMITE  
**DI ROBERTO RINALDI**

**22** MICHELE GRIECO  
ALL'ISTITUTO AGRARIO DI  
SAN MICHELE ALL'ADIGE:  
ATTRAVERSO LO SPORT  
SI PUÒ SUPERARE L'HANDICAP  
**DI ROCCO CERONE**

**24** "IL LINGUAGGIO FACILE DA  
LEGGERE: UN NUOVO ORIZZONTE  
CON IL PROGETTO TRAIN2VALIDATE"  
**DI FRANCESCA BLEVE (SSML PISA)**  
**E PIERO CAVALLO (SDI MÜNCHEN)**

**28** SKI4SMILE  
**DI IVO PANIZZA**  
Presidente dello Sci Club Vermiglio  
Tonale Peio

**34** YOUSPORT ASD APS  
QUALCOSA DI BELLO, DI FELICE,  
COME UNA GIORNATA DI SOLE.  
**A CURA DI CLAUDIO CERIANI,**  
**SAMUELE ROBBIONI, MATTIA BELLUZZI,**  
**ALBERTO BELLOMO**

**40** RICCIOLI D'ORO  
E LE PIETRE DANZANTI  
**A CURA DI SAMUEL MARANELLI**



Da un'idea di **Antonello Briosi**,  
presidente della Fondazione Metalsistem,  
che sostiene "Oltre gli ostacoli"

**Fondazione METALSISTEM**  
**Onlus**

Organizzazione non profit

**OLTRE**  
GLI OSTACOLI

**OLTRE GLI OSTACOLI**  
PERIODICO BIMESTRALE  
ANNO II - N. 1 GENNAIO-FEBBRAIO 2023  
Registrazione Tribunale di Rovereto  
numero 1/22 dd. 08.02.2022

**info@oltregliostacoli.org**

**DIRETTORE RESPONSABILE**  
GIANCARLO RUDARI

**COMITATO SCIENTIFICO**  
ERMANN BALDO  
ANTONELLO BRIOSI  
ROCCO CERONE

**IN COPERTINA**  
IL NUOVO **GENE** RITENUTO RESPONSABILE  
DELL'**AUTISMO**  
CON **SKI4SMILE** LO **SPORT È INCLUSIONE**  
E AMICIZIA

**IMPAGINAZIONE GRAFICA E STAMPA**  
LA GRAFICA S.R.L. - MORI

STAMPATO SU CARTA  
RICICLATA RECYTAL OFFSET  
carta composta al 100% da fibre  
di riciclo post consumer





# YOUSPORT ASD APS

QUALCOSA DI BELLO, DI FELICE,  
COME UNA GIORNATA DI SOLE.

A CURA DI CLAUDIO CERIANI, SAMUELE ROBBIONI,  
MATTIA BELLUZZI, ALBERTO BELLOMO

**YouSport** è un'associazione sportiva dilettantistica e di promozione sociale, nata nel 2020, che ha come scopo la promozione di processi di accoglienza e di inclusione sociale tramite l'attività sportiva, finalizzati al miglioramento delle condizioni psichiche, fisiche ed educative, di sicurezza sociale e di armonia fra persone di differente provenienza e/o condizione sociale e/o stato psicofisico.

Integrare, includere, unire persone diverse e abituarle a prendersi cura le une delle altre, sono le priorità nella missione di YouSport, quali azioni capaci di influenzare positivamente economia e società nei prossimi anni.

Un processo di accoglienza è un processo di crescita della persona che va a beneficio della comunità che è accolta e di quella che accoglie, quindi della comunità intera; per questo necessita di sostenibilità, professionalità, programmazione perché il bisogno non può essere supportato solo nel breve termine.

Nei nostri primi 2 anni di attività abbiamo creato 7 squadre di calcio multietniche, coinvolgendo, ogni anno, 140 giovani adulti, di cui 2/3 stranieri e almeno 50 donne, oltre a 50 minorenni di 4 scuole primarie e secondarie. Abbiamo inoltre collaborato con circa 10 organizzazioni non-profit e diversi enti pubblici. Le attività, tutte gratuite, sono oggi rese possibili da uno staff di 10 persone (tra allenatori, preparatori atletici, psicologi sportivi ed esperti di alimentazione), per un totale di circa 600 ore di attività all'anno sul campo e da una struttura operativa composta da 4 persone per un totale di circa 3000 ore all'anno



## IL PROGETTO

### PREMESSA

Il progetto "Gli Azzurrini di Yousport" nasce a seguito dell'incontro tra YouSport e Azzurrini Academy che opera a Como e provincia e segue ragazzi con diverse disabilità cognitive, anche nello spettro dell'autismo, e li avvicina all'attività sportiva attraverso un metodo innovativo e l'uso delle nuove tecnologie. Oggi l'Academy segue vari gruppi di ragazzi, collaborando con le neuropsichiatrie territoriali ed appoggiandosi a centri sportivi della zona.

Da questo incontro è nata la volontà di esportare il modello anche nella città di Milano in cui opera Yousport. La partnership rappresenta un'opportunità per potenziare l'azione di entrambe le realtà sportive in quanto l'iniziativa scaturita sarà in grado di coniugare il metodo innovativo dell'Academy, incentrato sulle nuove tecnologie, con la strategia e l'esperienza territoriale di Yousport, dedicata alla promozione dell'integrazione sociale attraverso lo sport di tutte le categorie, in particolare i minori, considerando le abilità fisiche di ciascuno in relazione alla propria disabilità.



Risultati attesi sono un miglioramento fisico-prestazionale di bambini e ragazzi partecipanti; l'aumento della loro intelligenza emotiva e della motivazione verso la pratica calcistica; la promozione al contempo del valore del calcio come strumento di inclusione sociale e di un'identità sportiva dei bambini e ragazzi partecipanti; la valorizzazione dell'utilizzo di nuove tecnologie nella pratica calcistica, attraverso la introduzione di Mind Robot, Merge Cube, Realtà virtuale (Oculus Quest), video 2D, 3D, e video di droni.

## COME SI SVOLGE

### IL PRE ALLENAMENTO

Prima di cominciare l'allenamento, per mezz'ora, i bambini/ragazzi della squadra dialogheranno con allenatore ed educatore su come è andata la settimana, come sono eventualmente andati gli esercizi di allenamento da svolgere durante la settimana, in un ambiente di confronto costruttivo, di accoglienza e di squadra. È infatti

fondamentale dare importanza al pre-allenamento, perché i bambini e ragazzi imparino a curare la relazione con gli adulti di riferimento e con i coetanei e affinché si possa instaurare un rapporto diretto tra i giovani e allenatore ed educatore, non intermediato dai genitori, che sta alla base del lavoro del team sul campo.

### L'ALLENAMENTO

A seguito della formazione della squadra verranno avviati gli allenamenti che si svolgeranno alla presenza di un educatore, di un allenatore di calcio professionista formato anche nella gestione di ragazzi con disabilità, e dei ragazzi tutor precedentemente coinvolti e formati. L'obiettivo degli allenamenti sarà quello di acquisire un graduale miglioramento dei singoli giocatori con disabilità nelle aree della autonomia, della relazione, del riconoscimento ed interiorizzazione della regola e della coordinazione motoria. Allo stesso tempo, anche i ragazzi tutor apprenderanno a relazionarsi con le

differenze, a combattere stereotipi e fenomeni di bullismo, ad apprezzare il valore della lentezza e delle relazioni. Gli allenamenti saranno pomeridiani. Gli allenamenti saranno pomeridiani (16.30-18.30) e si terranno una volta alla settimana.

### **TERZO TEMPO: NUOVE TECNOLOGIE**

Oltre alla pratica sportiva già conosciuta, come già in altri interventi promossi da Yousport, introduciamo nel progetto l'attività chiamata "Terzo Tempo", dedicata all'approfondimento della sfera di crescita personale e di gruppo. Il Terzo Tempo prevede l'utilizzo di nuove tecnologie, dentro e fuori dal campo. Tali attività si svolgeranno sia in gruppo nella fase pre-campo, che a casa con i genitori. L'obiettivo è quello di preparare i ragazzi alla fase di allenamento cognitivo, per l'apprendimento degli schemi proposti dall'allenatore. Verranno proposte diverse tipologie di attività: la prima legata al CODING UNPLUGGED (attività di apprendimento e insegnamento dei principi della programmazione che non prevede l'utilizzo di dispositivi elettronici); la seconda legata all'utilizzo di un robot. Il linguaggio informatico risponde al deficit della teoria della mente. Si tratta infatti di un linguaggio strutturato e, per questo, prevedibile. La sua chiarezza è legata anche alla mancanza di elementi emotivi o sottointesi che possano interferire con la comprensione da parte di persone con disturbi dello spettro autistico. Gli elementi che facilitano l'utilizzo della robotica tra le persone con disturbi dello spettro autistico sono: l'uso prevalente del canale visuo-spaziale, l'uso di un linguaggio strutturato, prevedibile e privo di elementi emotivi e, infine, la possibilità di adattare lo strumento all'utente. Entrambe mireranno, in maniera differente ma complementare, a sviluppare e rafforzare il pensiero computazionale. Nel Training cognitivo verranno invece utilizzati Video in 2D e 3D, tablet e/o

cellulari, e riprese video con il drone: l'obiettivo è quello di semplificare gli schemi proposti dal mister attraverso le tecnologie, creando un canale YouTube in modo che a casa i ragazzi possano, insieme ai genitori, "allenare la mente" riguardando e ripetendo gli schemi proposti (videomodeling). Questa fase si inserisce nella sfera delle abilità comunicative e relazionali, in quanto il bambino con disturbo dello spettro autistico presenta notevoli difficoltà nelle Funzioni Esecutive (pianificazione, inibizione e flessibilità mentale). Questo approccio permette una maggiore continuità nell'allenamento di specifiche abilità dando la possibilità di focalizzare l'attenzione sul compito cognitivo. Un altro tassello riguarda poi l'intelligenza emotiva: al soggetto va insegnato a riconoscere e gestire le emozioni prima che queste prendano il sopravvento su di lui. Attraverso l'utilizzo del Merge Cube 8 e della realtà aumentata sono state ricreate delle situazioni relative a 6 diverse emozioni (felicità, tristezza, rabbia, noia, paura, disgusto) con diversi percorsi educativi per permettere ai ragazzi di interagire con le emozioni, poterle riconoscere e valutare nella loro applicazione quotidiana.

### **MONITORAGGIO E VALUTAZIONE**

La fase di monitoraggio si basa su schede e moduli, con griglie apposite, create e sviluppate dall'Academy e che riguardano le diverse "sfere" coinvolte nel progetto: livello generale, monitoraggio coding, intelligenza emotiva e videomodeling, griglie relative alle famiglie e alla scuola. I dati vengono raccolti e vengono creati i report dettagliati sugli sviluppi generali e del singolo partecipante, attraverso interazione costante con le famiglie, con il supporto e la supervisione di Azzurrini Academy. Responsabile dell'attività sarà uno psicologo con esperienza in ambito sportivo e nella gestione di progetti sociali destinati a persone con fragilità, il dott. Mattia Belluzzi con la

supervisione del dott. Alberto Bellomo e del dott. Samuele Robbioni. Questa figura sarà operativa a livello trasversale sul progetto, sia nelle fasi sul campo che nell'interazione con i partecipanti e con le famiglie, per un'accurata valutazione e un supporto costante.

### **DATI A SUPPORTO E ANALISI QUALITATIVA DEL PROGETTO**

Ogni partecipante riceve annualmente 4 valutazioni sulla base degli obiettivi delle Griglie Generali. La scala di valutazione va da un minimo di 1 ad un massimo di 10. L'educatore comportamentale compila inoltre, durante le verifiche periodiche di pensiero computazionale, intelligenza emotiva e allenamento cognitivo, altre griglie individuali di dettaglio. Le valutazioni vengono date dall'allenatore e dall'educatore comportamentale sulla base dell'osservazione in campo del partecipante e della famiglia e i dati vengono poi elaborati all'interno di un modello statistico e sono fonte di confronto periodico.

I risultati raccolti in due anni di progetto a Como hanno evidenziato, sotto i diversi aspetti valutati (Attenzione, Relazione, Motivazione, Ambito Cognitivo, Aspetto Emotivo, Relazione familiare, Coordinazione motoria, Aspetto Tecnico/tattico) un aumento medio di 0.8 punti su tutti gli aspetti valutati, dimostrando un miglioramento

oggettivo e un trend in crescita che, ovviamente, su una progettualità più ampia e ben definita potrà dare risultati ancora più evidenti.

Da non sottovalutare, e di assoluta importanza, le evidenze qualitative, a seguito delle interviste e dei confronti periodici con i genitori e i ragazzi, che danno modo di valutare direttamente e in modo istantaneo i risultati raggiunti, l'andamento, le sensazioni, ed eventuali miglioramenti da apportare al progetto. Tra le risposte più significative, citiamo: "sentono di essere in grado di poter giocare a calcio, sentono di farcela", "da quando frequenta questo progetto ha molta più autonomia, è più coraggioso", "si sente parte di un gruppo".

E questo è sicuramente reso possibile grazie all'inserimento e alla presenza costante della figura dell'educatore, che, per i ragazzi, diventa un amico di fondamentale presenza.

E tutto questo va a confermare quello che è uno degli aspetti sicuramente implementabili e migliorabili: permettere a queste squadre di sfidarsi e giocare insieme, e per poterlo fare, chiaramente, bisogna renderlo ripetibile e diffondere queste opportunità. Sono tante le frasi da poter citare, ma, forse, basterebbe racchiudere questo progetto con il messaggio di uno dei bambini del gruppo di Como.

**“QUALCOSA DI BELLO, DI FELICE. COME UNA GIORNATA DI SOLE”.**







**OLTRE**  
**GLI OSTACOLI**