



Università degli Studi di Padova

CORSO DI LAUREA IN TERAPIA OCCUPAZIONALE

PRESIDENTE: Ch.mo Prof. Daniele Rodriguez

TESI DI LAUREA

CREARE L'INCLUSIVITA'. Il ruolo della Terapia Occupazionale nella progettazione dei parchi giochi per l'infanzia

(INCLUSIVITY CREATION. The role of Occupational Therapy in the
design of playground for children)

RELATORE: T.O., Dott., Prof. BOSCARATO PAOLO

Correlatore: T.O., Dott.ssa FACCHINETTI DANIELA

LAUREANDA: BUOSI FRANCESCA

Anno Accademico 2015/2016



Università degli Studi di Padova

CORSO DI LAUREA IN TERAPIA OCCUPAZIONALE

PRESIDENTE: Ch.mo Prof. Daniele Rodriguez

TESI DI LAUREA

CREARE L'INCLUSIVITA'. Il ruolo della Terapia Occupazionale nella progettazione dei parchi giochi per l'infanzia

(INCLUSIVITY CREATION. The role of Occupational Therapy in the
design of playground for children)

RELATORE: T.O., Dott., Prof. BOSCARATO PAOLO

Correlatore: T.O., Dott.ssa FACCHINETTI DANIELA

LAUREANDA: BUOSI FRANCESCA

Anno Accademico 2015/2016

INDICE

RIASSUNTO

ABSTRACT

INTRODUZIONE 1

MATERIALI E METODI 2

CAPITOLO 1- IL PARCO GIOCHI INCLUSIVO 3

1.1. International Classification of Functioning and Disability's (ICF)..... 3

1.1.1. Il concetto di partecipazione 4

1.2. Concetti di accessibilità e inclusione 5

1.2. Universal Design 7

1.3.1. I sette principi dell'Universal Design 7

1.3.2. Applicazione dei sette principi dell'Universal Design ai parchi giochi 8

1.4 Il gioco e gli spazi dove si esprime: la loro importanza nello sviluppo del bambino 10

1.5. Definizione di parco giochi inclusivo..... 13

1.6. Progettare un parco giochi e il modello Person-Environment-Occupation (PEO) 14

1.7. Cenni sulla legislazione estera e italiana riguardante i parchi giochi 17

CAPITOLO 2- RUOLO DEL TERAPISTA OCCUPAZIONALE NELLA PROGETTAZIONE DI UN PARCO GIOCHI INCLUSIVO 21

2.1. Il Terapista Occupazionale 21

2.2. Fasi di progettazione..... 23

2.3. Progettare secondo i concetti del PEO (Person-Environment-Occupation)

2.3.1 Persona: funzioni e strutture corporee 27

2.3.2. Ambiente: fattori ambientali 29

2.3.3. Occupazione: Il gioco 31

2.3.4. Bisogni e soluzioni possibili 32

2.4. Non solo l'altalena..... 36

DISCUSSIONE 37

CONCLUSIONI 39

BIBLIOGRAFIA

SITOGRAFIA

ALLEGATI

Allegato A- Descrizione attrezzature parco giochi inclusivo

-L'altalena

-Lo scivolo

-Il gioco multifunzione

-Giochi dinamici a molla

-Giochi sabbia e acqua

-Pannelli ludici/Giochi didattici

Allegato B- Tabella riassuntiva degli articoli analizzati

RIASSUNTO

La maggior parte dei parchi giochi progettati e presenti all'estero e in Italia non sono accessibili a bambini con disabilità e questo porta a una limitazione della loro partecipazione in un'attività fondamentale per la propria crescita personale e sociale, poiché non riescono ad accedere alle attrezzature, a passare il tempo e giocare insieme agli altri bambini. Come conseguenza i bambini si sentono isolati ed escludono il parco giochi dai luoghi dove poter andare a giocare.

Negli ultimi anni, il problema è stato preso in considerazione da esperti, progettisti e amministrazioni locali e in molte città vengono realizzati parchi giochi inclusivi, ovvero parchi privi da barriere architettoniche e fruibili da parte di tutti i bambini.

Lo scopo di questa tesi è di fornire un *background* rispetto l'accessibilità, i parchi giochi inclusivi e sostenere la partecipazione del terapeuta occupazionale durante la loro progettazione.

È stata condotta un'analisi della letteratura estera e italiana e sono state proposte alcune attrezzature con lo scopo di creare un'interazione positiva tra il gioco e il bambino e tra il bambino e l'ambiente circostante.

I risultati dell'analisi mostrano che all'estero, in particolare in America, le aree gioco sono regolate da linee guida (*Americans with Disabilities Act*), che devono essere prese in considerazione quando s'intende realizzare una struttura ricreativa. Inoltre, vi sono molti articoli esteri che sostengono il coinvolgimento della figura del terapeuta occupazionale nella progettazione di parchi giochi. In Italia, per la scarsa conoscenza rispetto tale figura professionale, il terapeuta non viene mai citato, ma si parla solo di figure educative o associazioni di bambini diversamente abili. Solitamente, per la realizzazione di parchi giochi vengono coinvolti progettisti che considerano l'interazione persona-ambiente più astrattamente, spesso senza avere contatti con l'utente e quindi senza considerare le reali esigenze dei bambini e i genitori.

L'evidenza sostiene il ruolo del terapeuta occupazionale nella progettazione di parchi giochi inclusivi, dal momento che questa figura professionale, attraverso gli studi e l'esperienza, ha le competenze per riconoscere gli aspetti riguardanti la persona (bisogni ed esigenze delle persone con disabilità), svolgere un'analisi dell'attività e analizzare l'ambiente secondo i principi dell'*Universal Design*. Per quanto riguarda l'aspetto ambientale, il terapeuta ha come obiettivo il riconoscimento delle barriere architettoniche che limitano la *performance*, e l'individuazione delle possibili soluzioni che adattino ed integrino tra di loro le attrezzature in maniera flessibile. Il focus è quello

di favorire maggiori livelli funzionali, permettendo così di incrementare la mobilità del bambino, la stimolazione multisensoriale e le abilità cognitive all'interno del parco giochi.

Nella letteratura analizzata, emergono soprattutto le esperienze delle persone che frequentano i parchi, in particolare, quelle legate alle barriere incontrate. Fra queste le più riscontrate sono: la pavimentazione e l'accesso al parco e alle attrezzature.

La tesi vuole quindi proporre un modello d'approccio dal quale si è partiti per sostenere il ruolo del terapeuta occupazionale nella progettazione dei parchi, con l'obiettivo di creare l'inclusione tenendo presenti i tre aspetti importanti relativi al funzionamento della persona, l'attività e l'ambiente in cui l'attività si colloca.

Questo percorso ha permesso di individuare delle soluzioni esemplificative e di consigliare alcune attrezzature, fra le più citate in letteratura che, se inserite in un parco giochi, potrebbero garantire la partecipazione al gioco a tutti i bambini.

ABSTRACT

Most of the playgrounds designed and available abroad and in Italy are not accessible to kids with invalid problems and this makes limited their attendance, due to the impossibility to let them spend time with the facility in the structure and spend time with other children. This makes them feel isolated and excluded from the playground, from the places where you can be led to play.

In recent years, experts, designers and local administrations have considered the issue, and in many cities there are inclusive playgrounds.

The purpose of this thesis is to provide a background about the accessibility and the inclusive playgrounds and supporting the participation of the occupational therapist during the design of playground.

As been also done an analysis of foreign and italian literature and proposed some elements of play structures in order to create a positive interaction between play and the child and also between the child and the environment.

The analysis abroad especially in America, shows play areas regulated mostly by guidelines, taken into consideration when is supposed to create a recreational facility. In addition, many articles mention the figure of the occupational therapist involved in the design of playgrounds.

In Italy, for the lack of knowledge about Occupational Therapy, the occupational therapist are never mentioned, only educational figures or association for children with disability are.

The evidence supports the role of the occupational therapist as environmental analysis and Universal Design expert, able to recognizes the architectural barriers that limit performance, knows how to adapt the equipment to facilitate more functional levels and make suggestions to improve the child's mobility, the multi-sensory stimulation and cognitive skills within the playground.

In the literature emerges the experiences of the people who frequent the parks, in particular, those linked to the barriers faced. Of these the most noted are: the flooring and the access to the park and to the facilities.

Have been made an analysis of the barriers concerning the person (various types of disabilities) and the environment (physical and social) and have been revised based on the International Classification of Functioning, Disability and Health in the version for children and adolescents (ICF-CY), connecting them to body functions and structures, activities and participation and environmental factors.

Inserting them into the specific model of occupational therapy: Person-Environment-Occupation (PEO). Finally, we indicate some solution and equipment that, if included in a playground, may guarantee the participation to all the children.

INTRODUZIONE

Il motivo che porta allo sviluppo di questa tesi è che in Italia i parchi giochi sono solitamente pensati per un “bambino tipo” e vengono attrezzati con strutture *standard*, senza tener conto dei possibili utilizzatori del parco. Per i bambini disabili, le aree gioco finiscono per diventare un luogo di esclusione, di segregazione, una manifestazione della visione ristretta con la quale gli adulti osservano e strutturano il mondo dei bambini (Laurìa & Montalti, 2015). La soluzione ideale è il parco giochi inclusivo, un parco dove tutti i bambini, anche quelli con disabilità, possono esercitare il loro diritto al gioco. Tale soluzione rispetta i principi dell’*Universal Design* e l’idea che il parco dev’essere per tutti e non solo per bambini normali o solo per bambini disabili.

L’interesse per l’argomento è nato dalla partecipazione al Convegno Annuale CRIBA ER 2015 “Non Solo Altalena: Dimensione Inclusiva Del Parco Gioco”, durante il quale si discuteva degli attori partecipanti alla progettazione e alla realtà italiana dei parchi giochi.

La tesi si propone di rispondere ai seguenti quesiti:

1. Può il terapeuta occupazionale, con le proprie conoscenze delle varie forme di disabilità e di valutazione delle attività di gioco e dei concetti legati all’*Universal Design*, fornire supporto alla progettazione di un parco giochi inclusivo?
2. Qual è la situazione italiana ed estera in merito ai parchi giochi inclusivi?
3. Quali sono le barriere di un parco giochi sperimentate dai bambini?
4. Quali sono le caratteristiche cardine da tenere in considerazione nella progettazione? E quali le soluzioni?

Per rispondere a tali quesiti è stata svolta una ricerca bibliografica su diversi motori di ricerca, anche se vi è un esiguo numero di articoli scientifici che trattano l’argomento.

La tesi si divide in due parti:

1. La prima parte della ricerca riguarda i temi di carattere generale legati ai parchi giochi come: i concetti di accessibilità e inclusione, l’*Universal Design*, gli spazi di gioco e l’importanza per il bambino, i parchi giochi inclusivi e alcuni cenni sulla legislazione estera e italiana rispetto ai parchi giochi.
2. La seconda, risponde al quesito inerente a qual è il ruolo del terapeuta occupazionale, quali sono gli aspetti cardine che tiene in considerazione nel suo processo di valutazione e come potrebbe intervenire nella progettazione di parchi giochi inclusivi.

Si è scelto di seguire il modello *Person-Environment-Occupation* per descrivere il bambino con le sue caratteristiche (*Person*), analizzare l'ambiente del parco giochi (*Environment*) e il gioco che si sviluppa in tale contesto (*Occupation*). Tali concetti sono stati descritti inserendo gli elementi dell'*ICF-CY*. Infine sono state analizzate e identificate le barriere che una persona può incontrare in un parco giochi, legate alla persona (funzioni e strutture corporee) e all'ambiente e sono state proposte alcune attrezzature comuni e alcuni adattamenti, con l'obiettivo di creare un parco giochi inclusivo.

MATERIALI E METODI

La ricerca bibliografica risponde al quesito inerente al parco giochi inclusivo e la presenza del t.o. durante le fasi di progettazione.

La ricerca è stata effettuata utilizzando le parole chiave "*Occupational Therapy*", "*Children*", "*Disabilities*", "*Planning*", "*Designing*", "*Inclusive Playground*", "*Playground*", "*Barriers*", "*Environment barriers*", "*Accessibility*", "*Universal Design*", "*Inclusion*".

Sono stati utilizzati i motori di ricerca *PubMed*, *MedLine*, *Google Scholar*, il sito *Canadian Association of Occupational Therapist (CAOT)*, *American Occupational Therapy Association*, il giornale *Association for Childhood Education International*, tesi già svolte e altri siti istituzionali.

La ricerca comprende articoli che vanno dal 2000 al 2015, ad eccezione di alcuni articoli del 1988, 1991, 1993, 1999, che sono stati inclusi nell'analisi visto la ridondanza nella ricerca e di un articolo che riporta la presenza già nel 1988 del t.o. nella progettazione del parco giochi inclusivo. Quasi tutti gli articoli sono principalmente studi extraeuropei.

Dalla ricerca condotta, sono risultati in tutto 9 articoli *PubMed*, di questi sono stati selezionati e analizzati 6 articoli, e altri 30 articoli non *PubMed* di cui ne sono stati analizzati 22. Gli articoli scartati non erano del tutto pertinenti all'argomento o riguardavano parchi naturali piuttosto che parchi giochi.

. Per alcuni di essi è stato utilizzato il metodo della *McMaster University* "*Critical Review form-Quantitative Studies*"; per gli altri articoli non è stato possibile utilizzare questo metodo perché non hanno una popolazione campione, oppure sono linee guida che riportano indicazioni e caratteristiche di parchi giochi. Per l'analisi degli articoli è stata realizzata una tabella (*vedi allegato B*) che ha permesso di ricavare e sintetizzare i contenuti principali di ogni articolo.

CAPITOLO 1- IL PARCO GIOCHI INCLUSIVO

1.1. International Classification of Functioning and Disability's (ICF)

La Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute, conosciuta più comunemente come *ICF*, è una classificazione della salute e dei domini correlati alla salute.

L'*ICF* si definisce un modello “bio-psico-sociale” ovvero deriva dall'integrazione tra il pensiero del modello medico, che vede la disabilità come un problema della persona, e il pensiero del modello sociale. Il modello sociale considera la disabilità come un problema creato dalla società.

La Classificazione prende quindi in considerazione non solo gli aspetti medici specifici legati alla presenza di una condizione di salute, ma anche gli aspetti sociali conseguenti alla condizione di salute. La società ha perciò il compito di garantire le modifiche dell'ambiente necessarie per la partecipazione delle persone con disabilità.

Molto spesso si ritiene erroneamente che l'*ICF* riguardi soltanto le persone con disabilità; in realtà esso riguarda tutti. Questa Classificazione definisce la disabilità come: “La conseguenza o il risultato di una complessa relazione tra la condizione di salute di un individuo e i fattori personali e ambientali che rappresentano le circostanze in cui vive l'individuo”.

L'*ICF* è diviso in due parti: la prima parte si occupa del funzionamento e disabilità e comprende a sua volta le funzioni e strutture corporee e attività e partecipazione. La seconda parte si occupa invece dei fattori contestuali ovvero fattori personali e ambientali.

L'attenzione non è più posta sulla disabilità, ma sull'ambiente che può presentarsi come una barriera e perciò rappresenta l'*handicap*, oppure come un facilitatore che favorisce la partecipazione ed elimina le limitazioni della persona.

È stata realizzata una versione compatibile all'*ICF*, ma che documenta in maniera precisa e dettagliata le caratteristiche dei bambini e adolescenti fino ai 18 anni: *ICF-CY*. Nei bambini e adolescenti le manifestazioni di disabilità e le condizioni di salute sono diverse rispetto a quelle degli adulti. Da qui è nata la necessità di un sistema di classificazione dedicato ai bambini che rappresenta un linguaggio comune e universale. Rispetto alla classificazione originale, documenta le limitazioni e restrizioni legate alla persona e all'ambiente che si manifestano durante l'infanzia e nell'adolescenza, così da facilitare la documentazione e misurazione della salute e delle disabilità per questo target di popolazione. In questa versione, fra i fattori ambientali viene dedicata

attenzione al gioco, in particolare sono menzionate le attrezzature generali e adattate per le aree di gioco, i prodotti generali come altalene e scivoli, e in un'altra sezione, i servizi per la pianificazione dello spazio aperto.

1.1.1. Il concetto di partecipazione

La partecipazione sociale è necessaria per il benessere e la salute dei bambini con disabilità ed è l'obiettivo primario della Terapia Occupazionale. I bambini, nell'interagire con altre persone sviluppano le abilità sociali (Piškur, 2014).

L'*ICF* definisce la partecipazione come “Il coinvolgimento in una situazione di vita”, mentre le restrizioni alla partecipazione sono viste come “Problemi che un individuo può sperimentare nel coinvolgimento in situazioni di vita”. Inoltre, sottolinea l'importanza dell'ambiente nell'influenzare in maniera diversa il bambino in base all'età e allo stadio evolutivo, quindi una mancanza di accessibilità può causare una restrizione di partecipazione in vari domini (Prellwitz & Tamm, 1999).

Negli ultimi anni, la ricerca ha dimostrato che lo stato di disabilità ha un impatto minore sulla partecipazione di un bambino in un'occupazione, ma sarebbe l'ambiente con le sue caratteristiche ad avere maggior influenza. Si evince che, non è la diagnosi di un bambino a influire sulla partecipazione, ma sono le barriere ambientali a impedirla. È quindi importante focalizzarsi sulla risoluzione delle problematiche riguardanti l'ambiente.

Nell'*ICF-CY* il concetto di partecipazione è approfondito in maniera diversa rispetto l'*ICF*, dal momento che le situazioni ed esperienze di vita di bambini e adolescenti sono diverse rispetto quelle dell'adulto. I bambini e ragazzi vivono un periodo di sviluppo e di cambiamento, passando dalla relazione con il *caregiver* principale e, dal gioco solitario al gioco simbolico e sociale, alla relazione con i compagni e alla frequenza della scuola. In base allo stadio di sviluppo, i bambini hanno bisogno di spazi più o meno ristretti e di un grado diverso di dipendenza dagli adulti o *caregivers*.

Molto spesso la partecipazione all'ambiente viene limitata o impedita da alcune barriere fisiche e sociali, che i bambini incontrano. I genitori e i bambini percepiscono che un ambiente meno accessibile non permette la partecipazione al gioco e alla società insieme agli altri. Inoltre, un ambiente difficilmente utilizzabile, rende i figli dipendenti dalla presenza di un adulto e quindi viene meno il concetto di autonomia (Prellwitz & Skär, 2007).

Missiuna e Pollock (1991) affermano che la limitata partecipazione in attività di gioco per i bambini con disabilità può, secondo molti ricercatori, portare a disabilità secondarie come: scarse abilità sociali, limitata motivazione e autostima, mancanza di assertività, ridotta concentrazione, gioco solitario e dipendenza dagli altri.

Pertanto, la progettazione di parchi giochi dovrebbe essere basata e orientata sulla partecipazione, per dare modo ai bambini di interagire con i coetanei in attività di gioco (Prellwitz & Skär, 2007).

1.2. Concetti di accessibilità e inclusione

Strettamente legati al concetto di partecipazione, sono quelli di accessibilità e inclusione. L'*ICF* (1997), pone l'accento sull'importanza dell'ambiente, in quanto una mancanza di accessibilità può causare una restrizione di partecipazione in vari domini (Prellwitz & Tamm, 1999).

La frase "L'occupazione primaria di un bambino è giocare" è una dichiarazione che è stata utilizzata in diversi studi in T.O.. Se il gioco è l'occupazione principale di un bambino e l'occupazione è il focus della T.O., il gioco dev'essere un obiettivo primario per i t.o.. Pertanto, con quest'obiettivo in mente e sulla base del pensiero bio-psico-sociale sostenuto dall'*ICF*, il t.o. dovrebbe prendere in considerazione l'ambiente che rende possibile l'occupazione. Dal momento che il gioco del bambino si svolge nei parchi giochi, l'accessibilità e l'utilizzabilità sono dei prerequisiti importanti per rendere possibile la partecipazione di tutti i bambini nelle aree di gioco (Prellwitz, 2007).

Nel 2003 Iwarsson e Staêhl definiscono l'accessibilità come un concetto relativo che implica che i problemi di accessibilità dovrebbero essere espressi come relazione tra persona e ambiente. In altre parole "L'accessibilità è l'incontro tra la persona o le capacità funzionali del gruppo e la progettazione e le richieste dell'ambiente fisico".

Nello studio di Prellwitz (2007), sono stati raccolti dati da quattro studi condotti nel nord della Svezia. In particolare, nel primo sono stati intervistati i creatori di parchi giochi (persone del comune responsabili di parchi) e bambini con problemi motori e i loro *caregivers*. Nel secondo studio è stato fatto un questionario rivolto a persone responsabili della progettazione di parchi giochi in quarantuno comuni della Svezia del Nord. Nel terzo studio sono stati intervistati bambini con abilità differenti e nel quarto studio, genitori di bambini con disabilità.

I risultati mostrano che le persone coinvolte nella progettazione di parchi giochi, non sempre considerano l'accessibilità e hanno espresso una mancanza di conoscenza

riguardo i problemi dei bambini con disabilità. La mancanza di conoscenza rispetto l'accessibilità è legata anche a una non conoscenza della legislazione che regola i parchi giochi, che afferma che gli spazi pubblici devono essere resi accessibili e utilizzabili da tutti in eguale misura.

Dal terzo studio emerge l'importanza che i bambini danno ai parchi giochi, ma non sempre questi sono accessibili e utilizzabili da tutti. Inoltre, i bambini ritengono che i parchi non supportano il gioco, non favoriscono l'interazione sociale per i bambini con disabilità e si sentono quindi dipendenti dal supporto e l'assistenza dell'adulto. Tutto questo ha creato un senso di dipendenza e deprivazione per i bambini con disabilità (Prellwitz, 2007). Perciò da tale studio, emerge la mancata considerazione dell'accessibilità nella progettazione, che comporta un atteggiamento di esclusione verso i bambini con disabilità.

Il concetto di accessibilità che, come definisce il Ministero per i beni e le attività culturali, "Rimanda al rispetto di precise disposizioni normative, affinché spazi e attrezzature possano essere utilizzati in piena autonomia e sicurezza da persone con disabilità", si differenzia da quello di fruibilità ovvero "L'effettiva possibilità di utilizzazione di un ambiente o un'attrezzatura da parte di persone con disabilità, seppur non esplicitamente progettati per tale scopo" (beniculturali.it).

In uno studio diretto nel 2012 da Ripat, in cui è stata indagata l'esperienza derivante dall'utilizzo dei parchi giochi, i partecipanti hanno differenziato il concetto di accessibilità e usabilità ed è emerso, infatti, che anche se molti parchi hanno caratteristiche di accessibilità, magari non le hanno di utilizzabilità. Per esempio, può esserci una rampa per accedere a un'attrezzatura, ma non vi è alcuna opportunità di gioco sopra la rampa.

I genitori riportano inoltre, che è importante nella progettazione di un'area di gioco, fare in modo che questa sia accessibile e garantisca le stesse opportunità a tutti. Se un bambino non riesce ad accedere al gioco e questo è la sua occupazione principale, il messaggio che passa è quello che non si sente voluto e quindi escluso, in altre parole viene vissuta come un'ingiustizia occupazionale.

Negli ultimi anni, anche la ricerca di T.O. si è concentrata non solo sull'accessibilità, ma anche sull'utilizzabilità ambientale. Secondo Iwarsson e Staehl (2003), la definizione di utilizzabilità è da considerarsi più soggettiva rispetto a quella di accessibilità, in quanto implica che una persona dovrebbe essere in grado di utilizzare,

muoversi attorno, essere in un ambiente e utilizzarlo in condizioni di parità rispetto agli altri.

In un articolo di Flemming, Plummer e Kanics (S.d.), viene riportato un progetto con lo scopo di ispirare, educare e sostenere per la realizzazione di parchi giochi, diretto alle chiese che aderiscono al programma di assistenza di sollievo pediatrica.

L'articolo afferma che, se un parco giochi è accessibile e utilizzabile (inteso come muoversi, essere in, e utilizzare l'ambiente a parità di condizioni, come gli altri), allora questo è un parco giochi inclusivo.

Quindi, è importante nella progettazione considerare l'accessibilità ma soprattutto l'utilizzabilità delle attrezzature, poiché rendono la persona capace di vivere le stesse esperienze dei pari e di rappresentare il parco come un luogo che tutti conoscono e dove recarsi per giocare. Per creare aree di gioco versatili e utilizzabili da tutte le persone, la soluzione è creare parchi giochi che fanno riferimento ai principi dell'*Universal Design*.

1.2. Universal Design

Numerosi articoli, tra cui quelli di Prellwitz (2007), Şensoy e İnceoğlu (2015), sostengono l'importanza di progettare parchi giochi che rispettino i principi dell'*Universal Design*. Il termine *Universal Design* è stato coniato dall'architetto e avvocato Ron Mace, il quale fu Direttore del *Center for Universal Design* nell'università del *North Carolina* (nchpad.org).

Per *Universal Design* s'intende: "La progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, con un'estensione più ampia possibile e senza bisogno di adeguamenti o di soluzioni speciali. Lo scopo è semplificare la vita a chiunque realizzando ambienti, mezzi di comunicazione e prodotti maggiormente utilizzabili da un più ampio numero di persone, riducendo al minimo o azzerando i costi aggiuntivi. Questo modo di pensare la progettazione ha come target di riferimento tutte le persone senza distinzione di età, sesso e abilità" (superabile.it).

1.3.1. I sette principi dell'Universal Design

Quest'approccio si basa su sette principi universali che servono a valutare i progetti esistenti, guidare i processi di progettazione e educare designers e consumatori sulle caratteristiche di prodotti e ambienti in modo che possano essere meglio utilizzabili (superabile.it). L'*Universal Design* considera l'ampio spettro delle capacità umane. Ha lo scopo di superare gli standard minimi per soddisfare le esigenze del maggior numero

di persone (nchpad.org). Quando si progetta applicando i principi dell'*Universal Design*, l'obiettivo è fare in modo che il bambino possa giocare e si senta incluso indipendentemente dalle sue abilità o disabilità, si senta accolto e possa trarre benefici fisici, cognitivi, emozionali e sociali dall'ambiente.

Un parco giochi ben progettato è un parco che supporta una serie di sfide mentali e fisiche, promuove l'interazione e la comunicazione, e che offre ai bambini opportunità di crescita (Prellwitz & Skär, 2007).

1.3.2. *Applicazione dei sette principi dell'Universal Design ai parchi giochi*

1) Uso equo: Possono tutti i bambini utilizzare lo stesso percorso per arrivare alle attrezzature del parco? (Flemming et al., S.d.).

Il Centro Nazionale della Salute, Attività fisica e Disabilità (NCHPAD) definisce l'*Universal Design* come "Progettazione inclusiva in cui famiglie e amici entrano e utilizzano le risorse insieme". Un membro non dovrebbe essere escluso dal gruppo per le sue abilità o per l'utilizzo di dispositivi di assistenza. Quindi, in base al primo principio, tutti hanno la stessa opportunità di partecipare.

Il NCHPAD fornisce tali raccomandazioni nel rispetto del primo principio:

- fornire a tutti gli stessi mezzi di utilizzo: identico ogni qualvolta possibile, equivalente quando non lo è;
- evitare segregazione o stigmatizzazione di qualsiasi utente;
- mettere a disposizione di tutti, le disposizioni per la *privacy* e la sicurezza;
- rendere il *design* attraente (nchpad.org).

2) Uso flessibile: L'attrezzatura è abbastanza flessibile da poter essere utilizzata in diverso modo secondo ciò che è meglio per ogni individuo? (Shelley Fleming et al., S.d.).

Il principio dell'uso flessibile prende in considerazione il fatto che non tutti utilizzano o vogliono utilizzare l'attrezzatura allo stesso modo e quindi bisogna chiedersi come il design del parco può prendere in considerazione le diverse preferenze che potrebbero avere gli individui. Per esempio, per quanto riguarda le strutture di gioco elevate, la presenza di una rampa adiacente a dei gradini dà la possibilità al singolo utente di scegliere il mezzo di accesso che preferisce, oppure rampe con corrimano da entrambi i lati permettono l'uso da parte di persone

destrorse e mancine. I progettisti dovrebbero quindi, prendere in considerazione il più ampio spettro di utenti e le loro diverse esigenze.

Le raccomandazioni sono:

- dare possibilità di scelta;
- favorire l'accesso e l'uso delle attrezzature sia a destrimani sia mancini;
- facilitare l'accuratezza dell'utente (nchpad.org).

3) Usò semplice e intuitivo: I bambini di tutte le età capiscono come utilizzare le attrezzature di gioco? (Shelley Flemming et al., S.d.).

Le raccomandazioni sono:

- eliminare le complessità;
- disporre di informazioni coerenti;
- essere coerenti con le aspettative degli utenti (nchpad.org).

4) Percettibilità delle informazioni: Gli utenti comprendono le informazioni riguardanti le raccomandazioni di sicurezza e di età per le attrezzature da gioco? (Shelley Flemming et al., S.d.).

Il principio della percettibilità delle informazioni ritiene che le persone imparano in vari modi. Un parco giochi è un ambiente creativo dove possono presentarsi molteplici modalità di apprendimento. Alcune persone apprendono per input visivo, altri per input uditivo o esperienziale.

Le raccomandazioni sono:

- utilizzare diverse modalità (pittorica, verbale, tattile) per la presentazione di informazioni essenziali;
- fornire un adeguato contrasto tra informazioni e sfondo;
- massimizzare la leggibilità delle informazioni essenziali;
- garantire la compatibilità con una vasta gamma di attrezzature utilizzate da persone con limitazioni sensoriali (nchpad.org).

5) Tolleranza all'errore: E' possibile per il bambino fare un errore quando si utilizza l'apparecchiatura senza farsi male? (Shelley Flemming et al., S.d.).

Il principio di tolleranza all'errore pone l'accento sulla necessità di ridurre al minimo i rischi e fornire avvisi per la sicurezza.

Le raccomandazioni sono:

- disporre gli elementi in modo tale da ridurre al minimo i rischi e gli errori;
- fornire avvertimenti (nchpad.org).

6) Basso sforzo fisico: Può un individuo che utilizza una sedia a rotelle muoversi in tutto lo spazio senza esercitare eccessivo sforzo fisico? (Shelley Flemming, et.al., S.d.).

Il principio di basso sforzo fisico sottolinea il concetto per cui gli individui dovrebbero utilizzare l'ambiente con poco sforzo o fatica. Spesso l'attrezzatura dei parchi richiede uno sforzo fisico maggiore rispetto alle capacità. Tuttavia, la superficie utilizzata per arrivare alle attrezzature non dovrebbe richiedere sforzo eccessivo.

Le raccomandazioni sono:

- consentire all'utente di mantenere una posizione del corpo neutra;
- utilizzare forze operative ragionevoli;
- ridurre al minimo le azioni ripetitive;
- ridurre al minimo lo sforzo fisico sostenuto (nchpad.org).

7) Dimensioni e spazi per l'utilizzo: C'è abbastanza spazio per avvicinarsi e utilizzare le varie strutture di gioco? Il design rispetta una varietà di singole forme del corpo, dimensioni e capacità? (Shelley Flemming et al., S.d.).

Le raccomandazioni sono:

- rendere raggiungibili e confortevoli tutti gli elementi per gli utenti che sono seduti o in piedi;
- fornire variazioni e dimensioni di presa;
- fornire spazi adeguati per l'uso di dispositivi di assistenza o per assistenza personale (nchpad.org).

Secondo i principi della progettazione universale, è possibile creare parchi giochi che integrano i bisogni e le abilità di tutti i bambini. Un parco che abbraccia i principi dell'*Universal Design* non deve per forza essere *high-tech*, ma richiede innovazione, attitudine al *problem solving* degli utilizzatori, e deve avere come obiettivo la *performance* occupazionale (Prellwitz & Skär, 2007).

1.4 Il gioco e gli spazi dove si esprime: la loro importanza nello sviluppo del bambino

Il parco giochi con le sue attrezzature, è la migliore palestra in cui i bambini possono sviluppare e mettere in pratica le abilità motorie, cognitive e sociali. In ogni situazione di gioco, un bambino ha bisogno di avere la possibilità di scegliere, esplorare, creare, e di rispondere ai cambiamenti (Missiuna & Pollock, 1991).

Secondo un articolo di Laurià e Montalti del 2015, nella realtà del nostro Paese le aree gioco sembrano tutte uguali dato che spesso sono estranee al contesto di riferimento, incapaci di suscitare interesse e relazioni tra i bambini e chi li accompagna. Tipicamente le attrezzature dei parchi giochi sono scelte “a catalogo” senza seguire nessun criterio, e questo porta il bambino a un gioco passivo, povero di stimoli, noioso, ripetitivo e meccanico.

Il Comune di Parma, all'interno delle Linee Guida per la progettazione delle aree verdi pubbliche, pone attenzione al fatto che fino a poco tempo fa lo spazio verde pubblico veniva considerato come un contenitore di attrezzature per agevolare la fruizione pubblica. Ora l'approccio è cambiato, l'obiettivo è di creare un parco giochi che costituisce uno spazio fondato sulla qualità dello spazio e delle scelte progettuali. Dal concetto di quantità, si passa dunque a una visione di qualità.

In uno studio di Prellwitz e Skär (2007), viene condotta un'intervista a venti bambini disabili e non, per indagare e capire come i bambini con diverse abilità, utilizzano i parchi gioco per giocare e interagire socialmente con i pari. Dall'analisi dei dati è emerso che il gioco all'interno dei parchi è stato descritto dai bambini in due modi diversi: per i bambini normodotati rappresenta un'occupazione e per coloro che vivono una disabilità, un'attività. In T.O. vanno distinti i concetti di attività e occupazione, poiché assumono un significato differente. L'attività è definita come singolo esercizio in cui la persona è impiegata durante le occupazioni. L'occupazione si riferisce alle attività di vita quotidiana in cui una persona s'impegna e che danno valore e significato alla persona. Quindi l'attività assume un significato generico, mentre l'occupazione è un evento personale, *goal-directed*, che s'incarna in un contesto (Pierce, 2001). Per i bambini con disabilità, giocare al parco significa sedersi sull'altalena oppure scendere dallo scivolo. Questo dimostra che questi bambini vivono un'esperienza diversa a cui non danno significato o valore poiché vivono una situazione di difficoltà e non hanno la possibilità vivere a pieno il momento del gioco. Al contrario dei pari normodotati che descrivono il parco come un luogo importante che tutti conoscono e dove interagire con gli altri.

Il progetto del parco giochi inclusivo dev'essere ispirato da una visione culturale diversa e ambiziosa che ha come obiettivo il benessere di ogni bambino, e secondo una visione a 360 gradi, che sia capace di fare del parco giochi “Un laboratorio di creatività e d'inclusione sociale” (Laurià & Montalti, 2015).

Negli ultimi anni, diversi studiosi tra cui Shackell et al., nel 2008 e Cirlini et al., nel 2007, hanno cercato di definire gli spazi di gioco e le loro caratteristiche.

Secondo questi autori gli spazi di gioco dovrebbero essere:

- in una buona posizione dove i bambini giocherebbero naturalmente e lontano da strade pericolose, rumore e inquinamento;
- autogenerativi, dove ogni bambino possa fare nuove scoperte e incontri e possa diventare costruttore di nuove teorie;
- parchi che consentono ai bambini di fare esperienze significative, incuriosirli, stupirli e avviarli a forme sempre più complesse di conoscenza e offrire sfide e attività che mettono alla prova i loro limiti e capacità;
- luoghi polifunzionali in cui le strutture per facilitare il gioco e il movimento si alternano agli spazi non strutturati orientati a stimolare la scoperta e lo spirito di avventura, luoghi per nascondersi e garantire l'intimità, ma anche spazi per la socializzazione;
- posti in cui avvengono le interazioni sociali che permettono ai bambini di scegliere se e quando giocare da soli o con gli altri, per negoziare, cooperare, competere e risolvere i conflitti;
- ricchi di elementi naturali, così da dare la possibilità ai bambini di scoprire, manipolare e utilizzare materiali naturali di tutti i tipi;
- accessibili sia ai bambini disabili che non disabili;
- permettere ai bambini di età diverse di giocare insieme;
- sostenibili e adeguatamente mantenuti.

Il gioco all'aperto e il contatto con elementi naturali sono fondamentali per la crescita del bambino poiché stimolano le percezioni sensoriali e generano effetti positivi sullo sviluppo delle capacità fisiche, cognitive, emozionali del bambino. È stato dimostrato che, dove i bambini interagiscono attivamente con l'ambiente naturale, la qualità del gioco e l'appagamento derivante dal giocare sono più alti, in quanto gli elementi naturali stimolano il gioco immaginativo, creativo e le interazioni sociali. Inoltre, il gioco all'aperto consente di fronteggiare ansia e depressione adolescenziale e sindromi da deficit di attenzione e iperattività (Lauria & Montalti, 2015). Sachs & Vincenta nel 2011 nel loro articolo, affermano che l'attenzione migliora dopo aver giocato all'esterno durante il tempo libero o la ricreazione a scuola.

In un articolo del 1991, Law cita uno studio di Barker (1978), il quale investigò l'ambiente e i suoi effetti nei bambini. Scopì che l'ambiente ha un effetto significativo

sul comportamento e che ci sono comportamenti che rimangono costanti con il passare degli anni in particolari *setting*. Da tali considerazioni si evince che è essenziale fare esperienza in diversi *setting* ambientali, dal momento che attraverso la socializzazione s'imparano questi modelli di comportamento.

Per riassumere, il gioco è fondamentale per lo sviluppo delle abilità motorie, cognitive e sociali necessarie per la crescita personale del bambino e per stimolare la partecipazione alla società. Inoltre, il gioco si svolge in un ambiente a cui va data particolare attenzione dal momento che lo spazio di gioco, con le sue caratteristiche, può facilitare o impedire l'aspetto espressivo del bambino.

1.5. Definizione di parco giochi inclusivo

Statistiche ufficiali del *CEN (European Committee for Standardization)* evidenziano che il 5% dei bambini europei soffre di un certo grado di disabilità e che di questi il 10% utilizza la carrozzina; molti di essi sono comunque in grado di muoversi per brevi distanze con l'ausilio di alcuni supporti.

Tenendo conto di questo dato statistico con la prospettiva di realizzare un parco giochi, le direttive europee del *CEN* suggeriscono di non considerare solo le disabilità gravi perché in questo modo si ha l'effetto di ridurre il valore ludico del parco giochi, a tal punto che i bambini non vogliono più andare al parco e i bambini con disabilità si sentono soli nelle loro attività (beniculturali.it).

I bambini con disabilità hanno lo stesso diritto al gioco, di praticare le stesse attività nei limiti delle loro capacità tanto quanto gli altri, ma molto spesso questo diritto viene meno a causa delle barriere fisiche e l'esclusione sociale.

C'è la necessità di costruire spazi di gioco inclusivi che creano l'opportunità per tutti i bambini di giocare e di sviluppare le loro abilità, senza cancellare le differenze, ma solamente di accettarle attraverso attrezzature adatte a tutti.

L'*UNICEF* (2013) dà la seguente definizione di parchi giochi inclusivi:

“I parchi giochi inclusivi rispondono ai principi della progettazione universale, che devono essere presi in considerazione tanto quanto la vasta gamma di capacità fisiche e psicologiche umane, in modo tale da garantire un utilizzo equo di tutte le persone. Oltre a garantire l'accessibilità fisica e a rispondere alle diverse esigenze, i parchi giochi inclusivi sono progettati per favorire l'inclusione sociale, fornendo spazi e attività che creano opportunità d'interazione tra bambini di diverse abilità e le loro famiglie”.

Quindi, il parco giochi inclusivo è uno spazio aperto a tutti che può essere utilizzato da persone con diverse abilità, senza adattamenti particolari e progettazioni speciali. “La differenza tra un gioco inclusivo e un gioco per disabili parte quindi dalla progettazione, studiata per consentire ai bambini di divertirsi assieme, senza barriere e senza divisioni” (legnolandia.com).

Ripat (2012) sostiene che spesso il *design* dei parchi giochi non risponde alle reali necessità dei bambini in crescita e pochi parchi sono accessibili e utilizzabili da bambini con disabilità fisiche. L’ambiente del parco costituisce quindi una barriera alla partecipazione dei bambini al gioco e spesso li rende dipendenti da qualcun altro.

Solitamente le aree di gioco sono progettate solo per bambini normodotati o solo disabili o addirittura vengono inserite delle attrezzature che potrebbero essere utilizzate anche da bambini con disabilità, senza considerare però per esempio il tipo di pavimentazione o l’altezza dei giochi.

È stato dimostrato che parchi giochi realizzati solo per un’utenza di bambini disabili portano a un atteggiamento negativo da parte della popolazione che comporta emarginazione, angosce e frustrazioni.

È fondamentale dare maggiore attenzione alla creazione di aree di gioco adattate che promuovono la partecipazione e l’inclusione, poiché è importante che tutti i bambini abbiano l’opportunità di fare esperienze significative per la propria crescita.

Per fare questo, nella fase di progettazione è importante tenere in considerazione che non esiste un solo tipo di disabilità, ma esistono disabilità motorie, cognitive, sensoriali e che queste possono essere più o meno gravi. Tale considerazione consente ai bambini disabili di accedere a spazi di gioco assieme a tutti, aiuta loro e le relative famiglie a costruire relazioni e promuovere l’inclusione sociale.

Ovviamente non esistono soluzioni ideali per tutti, dal momento che le problematiche sono varie e diverse e alcuni utenti avranno sempre difficoltà di utilizzo delle attrezzature del parco. Il progettista non troverà mai la soluzione perfetta per tutti, ma deve comunque cercare di rispondere alle esigenze della maggior parte delle persone, abbandonando l’idea di soluzioni *standard* (beniculturali.it).

□1.6. Progettare un parco giochi e il modello Person-Environment-Occupation (PEO)

Nella letteratura estera riguardante l’argomento dei parchi giochi per l’infanzia, vari autori (Prellwitz 2007, Ripat 2012, Mejeur et al. 2013, Anaby et al. 2015, Kanics

2016), utilizzano il modello *Person-Environment-Occupation (PEO)*, specifico della T.O., come *framework* teorico utile per capire come l'ambiente influenza la *performance* occupazionale dell'individuo.

Il *Person-Environment-Occupation (PEO)* può essere preso in considerazione assieme ai principi dell'*Universal Design* per la creazione di spazi di gioco in cui tutti i bambini possono giocare senza discriminazioni. Tale modello analizza le caratteristiche della persona secondo un approccio olistico, dell'ambiente (naturale, artificiale, sociale, economico, culturale e istituzionale) in cui svolge la *performance*, e l'occupazione (cura di sé, produttività e tempo libero). Dall'intersezione armonica e dinamica fra i tre elementi, deriva la *performance* occupazionale (Kanics, 2016). I Terapisti Occupazionali nel seguire i loro modelli, valutano la *performance* e fanno un'analisi delle tre componenti per capire come queste possano influenzarla. Inoltre, considerano come l'ambiente possa essere utilizzato o modificato per consentire la *performance* (Prellwitz, 2007).

Il modello *Person-Environment-Occupation* deriva da un modello teorico che è stato presentato dalla psicologa ambientale Lawton (1980) che sostiene che ci dovrebbe essere un equilibrio tra la capacità dell'individuo e le richieste dell'ambiente al fine di creare un rapporto armonioso tra persona e ambiente (Law, 1996).

I problemi legati alla disabilità possono emergere dal rapporto fra persona con disabilità e l'ambiente, infatti, quest'ultimo con le sue caratteristiche, può abilitare o ostacolare la *performance* umane.

Ripat nel 2012, ha condotto uno studio a cui hanno partecipato 20 persone fra cui bambini con disabilità (motorie e di comunicazione) e i loro *caregivers*. I partecipanti sono stati sottoposti a interviste semi-strutturate in cui veniva chiesta un'opinione rispetto che cosa piaceva fare al parco giochi e che cosa avrebbero inserito in un parco se avessero potuto progettarlo. Lo scopo dell'intervista era di indagare le esperienze di bambini e genitori riguardanti l'utilizzo dei parchi giochi. Dall'analisi delle risposte sono stati definiti tre temi generali: *Playground Experience*, *Playground Usability e Playground Inclusivity*, che sono poi stati rivisti alla luce del modello *Person-Environment-Occupation*.

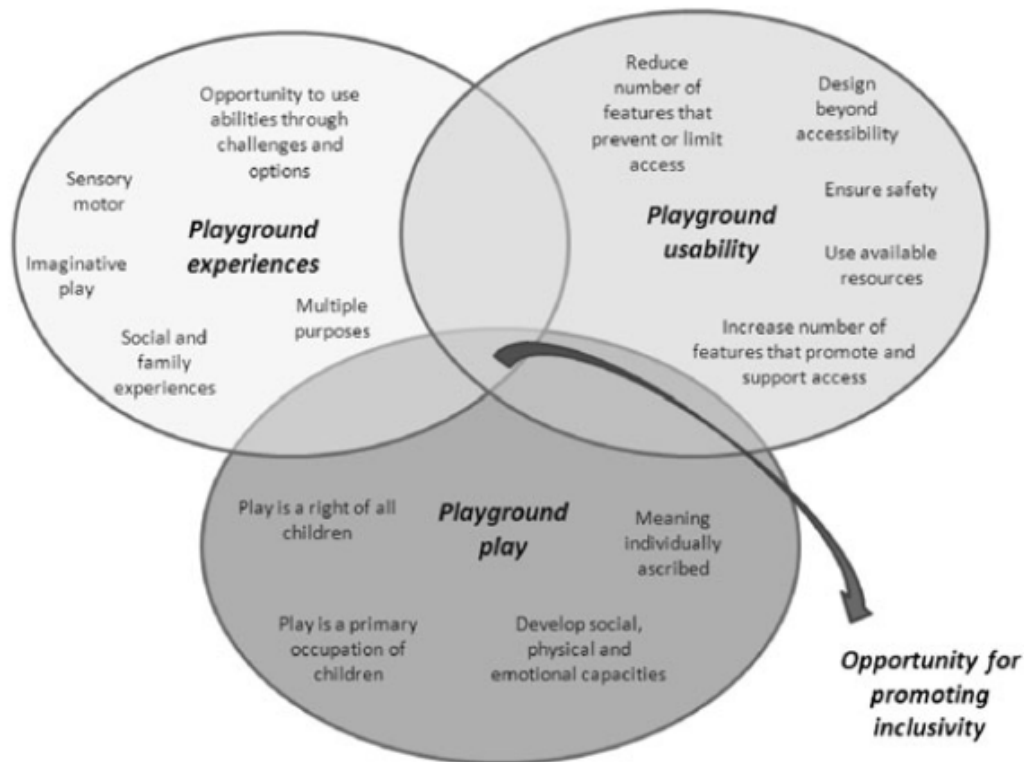


Figura 1 Studio di Ripat (2012). Correlazione fra PEO e risultati dell'intervista sui parchi giochi

Il primo tema è *Playground Experience*. Viene posto l'accento sulle motivazioni per cui bambini e famiglie vanno al parco giochi e le capacità che si sviluppano attraverso le esperienze di gioco (sensoriali e motorie, sociali e della famiglia, il gioco immaginativo, le opportunità di utilizzare le abilità attraverso sfide).

Il secondo tema *Playground Usability* riguarda l'uso funzionale del parco giochi. I partecipanti riportano le barriere che hanno incontrato e i modi che hanno trovato per superarle.

Il terzo tema *Playground Inclusivity* riguarda l'inclusività ovvero le ragioni per cui è importante che i parchi siano utilizzabili da tutti i bambini.

Collegando questi concetti al *PEO*, la persona corrisponde al *Playground Experience*.

L'occupazione del modello è collegata al gioco come diritto riconosciuto dalla Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e come prima occupazione del bambino che sviluppa le abilità sociali, fisiche ed emotive. Infine l'ambiente del *PEO* viene interpretato come *Playground Usability*, dove l'utilizzabilità è collegata alle barriere e facilitazioni presenti nel parco. Dalla sovrapposizione di questi tre elementi, deriva l'opportunità di impegnarsi in occupazioni sociali e di gioco portando a

un'esperienza d'inclusività. Il tema dell'inclusione è strettamente legato ai principi dell'*Universal Design* in particolare a quello dell'uso equo.

1.7. Cenni sulla legislazione estera e italiana riguardante i parchi giochi

All'estero, diversamente dall'Italia, la progettazione e costruzione dei parchi giochi è disciplinata da leggi e linee guida *standard* validi per tutto lo Stato e riconosciute a livello internazionale.

Negli Stati Uniti d'America esistono delle linee guida, stilate in base alla legge che regola le agevolazioni, che devono essere prese in considerazione quando s'intende realizzare una struttura ricreativa: *The Americans with Disabilities Act (ADA)*.

The Americans with Disabilities Act (ADA) è una legge che riconosce i diritti civili e che proibisce la discriminazione sulla base della disabilità. Prevede che le nuove costruzioni e le strutture governative locali, luoghi pubblici, e impianti commerciali siano accessibili e utilizzabili da persone con disabilità. Le strutture ricreative, tra cui le aree gioco, sono tra le strutture che devono conformarsi all'*ADA*.

Nella sezione riguardante le aree ricreative in particolare delle aree gioco, cita le strutture a terra e quelle elevate. Inoltre definisce la pendenza delle rampe, le dimensioni del corrimano, delle scale e delle piattaforme.

In Canada, *The Canadian Standards Association (CSA)* ha sviluppato uno *standard* unico a livello nazionale riconosciuto per i parchi giochi per bambini e attrezzature. Il CSA fornisce informazioni dettagliate su materiali, l'installazione, le caratteristiche delle superfici, manutenzione, requisiti di prestazioni, l'accesso al parco giochi e ogni tipo di attrezzatura. Tali norme, che non costituiscono una legge ma sono volontarie, si applicano ai parchi giochi pubblici, come quelli scolastici, o presso i centri di cura giornalieri o motel (parachutecanada.org).

In Europa, vi sono due norme in vigore dal 1° gennaio 1999, e riviste nel 2008: gli *European Standards*: UNI EN 1176 per le attrezzature dei parchi giochi e la superficie, e UNI EN 1177 per l'assorbimento dell'impatto delle superfici dei parchi. Queste ultime forniscono assistenza per determinare se le attrezzature e le superfici sono sicure, in accordo con i requisiti stabiliti nella legge per la pianificazione e costruzione e la legge sulla sicurezza del prodotto. Tali requisiti, se correttamente applicati alle attrezzature da gioco, proteggono il bambino da possibili pericoli, che lo stesso può essere incapace di prevedere.

A livello europeo, in Svezia il Parlamento ha approvato la proposta del governo di un piano d'azione nazionale per le politiche della disabilità (Regeringens proposition, 1999/2000: SoU14) con i seguenti obiettivi nazionali: una comunità basata sulla diversità, una società progettata per consentire alle persone con disabilità di tutte le età, la piena partecipazione e parità di condizioni di vita, e che garantisce l'accessibilità. Inoltre, in Svezia, dal 1987, è in vigore una legge che afferma che i luoghi pubblici, tra cui i parchi giochi, dovrebbero essere utilizzabili dalle persone con disabilità (Plan-och bygglagen, 1987).

Purtroppo in Italia non si parla molto di parchi inclusivi e non esistono leggi che regolano la realizzazione di parchi inclusivi o stabiliscono dei criteri per selezionare quali giochi possono essere considerati inclusivi e quali no.

Il blog "Parchi per tutti" ha svolto un'indagine sulle aree inclusive presenti in Italia. I parchi inclusivi, di cui si hanno informazioni, sono circa 30, ma vi sono altri 50 parchi, dove sono installati due o tre giochi accessibili.

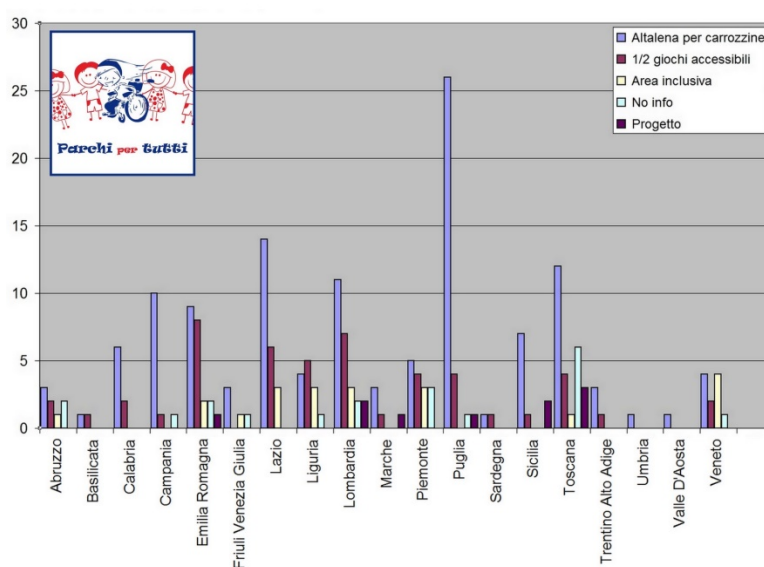


Figura 2 Mappatura delle aree inclusive in Italia

In Italia fra le leggi più recenti che parlano di spazi pubblici, vi è il Decreto del Presidente della Repubblica, 24 luglio 1996 n. 503 che abolisce il DPR 384 e adegua gli *standard* dell'edilizia pubblica a quelli della privata. Il decreto regola le norme per l'eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici, spazi e servizi pubblici. Viene ampliato il concetto di barriere architettoniche e sono considerate tali anche la mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettono l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo per chiunque e in particolare per i non vedenti, per gli ipovedenti e per i sordi.

La legge del 28 agosto 1997, n. 285 “Disposizioni per la promozione di diritti e di opportunità per l’infanzia e l’adolescenza”, istituisce un fondo nazionale per la realizzazione di progetti partecipati. Tra le finalità dei progetti riporta la “realizzazione di azioni positive per la promozione dei diritti dell’infanzia e dell’adolescenza, per l’esercizio dei diritti civili fondamentali, per il miglioramento della fruizione dell’ambiente urbano e naturale da parte dei minori, per lo sviluppo del benessere e della qualità della vita dei minori, per la valorizzazione, nel rispetto di ogni diversità, delle caratteristiche di genere, culturali ed etniche”.

In particolare all’articolo 7 della legge 285/97 si specifica che i progetti possono essere perseguiti attraverso interventi che rimuovono gli ostacoli della mobilità e ampliano la fruizione di beni e servizi ambientali.

Per quanto riguarda la Regione Veneto, è stata emanata la legge regionale Regione Veneto del 12 luglio 2007, n. 16 “Disposizioni generali in materia di eliminazione delle barriere architettoniche”. La Regione del Veneto promuove iniziative e interventi atti a garantire la fruibilità degli edifici pubblici, privati e degli spazi aperti al pubblico, quale condizione essenziale per favorire la vita di relazione e la partecipazione alle attività sociali e produttive da parte delle persone con disabilità.

Nel 2003 il comune di Jesolo (VE) ha deciso di rivoluzionare il proprio concetto di parchi giochi. È stato elaborato uno strumento ovvero le Linee Guida del Comune Di Jesolo “Stessi Giochi Stessi Sorrisi”, utili ai progettisti poiché forniscono delle indicazioni da seguire nel momento della scelta degli elementi del parco. Queste linee guida hanno come obiettivo la realizzazione di spazi di gioco, dove il bambino possa divertirsi ed esser incluso insieme con gli altri senza discriminazioni. Sono state realizzate per soddisfare le esigenze di bambini in carrozzina o che utilizzano ausili per la mobilità, ma non prendono in considerazione le altre disabilità. Per ottenere risultati positivi, è bene considerare tali norme non come “vincolo”, ma come un’opportunità finalizzata per creare un ambiente confortevole che rappresenta un beneficio per tutti (beniculturali.it).

CAPITOLO 2- RUOLO DEL TERAPISTA OCCUPAZIONALE NELLA PROGETTAZIONE DI UN PARCO GIOCHI INCLUSIVO

2.1. Il Terapista Occupazionale

La *World Federation of Occupational Therapist* (WFOT) nel 2012 definisce la T.O. come: “Una professione sanitaria che ha lo scopo di promuovere la salute e il benessere attraverso l’occupazione. L’obiettivo primario della T.O. è quello di rendere capaci le persone di partecipare alle attività di vita quotidiana. Per fare questo i terapeuti lavorano con le persone e le comunità per migliorare la loro abilità nell’impegnarsi nelle occupazioni che vogliono, hanno bisogno o ci si aspetta che facciano, o modificando l’occupazione o l’ambiente per supportare il coinvolgimento occupazionale”.

Nel profilo professionale (Decreto 17 gennaio 1997, n.136), fra i compiti del t.o. viene indicato quello di proporre modifiche dell’ambiente e di promuovere azioni educative verso il soggetto in trattamento, verso la famiglia e la collettività.

Il gioco è la principale occupazione del bambino e, soprattutto in età evolutiva, si svolge in *setting* come il parco giochi che potrebbe non essere accessibile a tutti. Essendo l’occupazione il focus della T.O., è compito del t.o. intervenire per fare in modo che l’interazione persona-ambiente-occupazione risulti armoniosa e quindi che la *performance* occupazionale sia ottimale. I terapeuti promuovono il gioco come occupazione e sostengono la progettazione e realizzazione di spazi di gioco accessibili e utilizzabili dai bambini per permettere a tutti di giocare (Ripat, 2012).

Nella letteratura di T.O., non si parla nello specifico dell’ambiente fino agli anni Settanta/Ottanta, ma per quanto riguarda i parchi giochi, nel 1988 Janet Stout sostiene il bisogno di coinvolgere il t.o. nella progettazione dei parchi per l’infanzia. Il terapeuta ha il ruolo di fornire informazioni fondamentali riguardo ai bambini con limitazioni cognitive, sensoriali, o fisiche, fornire prospettive sulla progettazione ambientale, selezionare le attrezzature e la pavimentazione del terreno, garantire la sicurezza dei parchi giochi.

Alcune ricerche hanno dimostrato che i fattori ambientali ostacolano e impediscono maggiormente la partecipazione per i bambini con disabilità nelle loro occupazioni quotidiane (Prellwitz, 2007). Alcuni modelli di T.O. più recenti, come per esempio in quello di Kielhofner, parlano di *performance* occupazionale come il risultato di una relazione dinamica tra persona, ambiente e occupazione. Tutte le occupazioni si

svolgono in un ambiente che influenza o meno le *performance*. Il compito dei terapisti occupazionali è quello di capire come la *performance* viene influenzata dall'ambiente, trovare strategie diverse per diversi giochi e diverse patologie e scegliere mezzi e materiali in maniera creativa.

Vari studi recenti supportano la necessità di integrare il t.o. poiché ha le competenze per capire cosa permette o impedisce la partecipazione nell'ambiente.

Lo studio di Prellwitz (2007) sostiene che questa figura, grazie ad un'attenta analisi ambientale, riconosce le barriere architettoniche e sa come eliminarle. Inoltre sa adattare le attrezzature per favorire l'indipendenza e maggiori livelli funzionali e dare dei suggerimenti per incrementare la mobilità del bambino, la stimolazione multisensoriale e le abilità cognitive all'interno del parco giochi.

In un articolo del 2015, Anaby et al., il t.o. viene descritto come “un facilitatore, un sostenitore, educatore, un collaboratore di gruppo, uno che unisce i partecipanti di una comunità e opera in un altro modo rispetto la clinica”. Inoltre i terapisti forniscono sostegno e rinforzo e sono stati spesso descritti come un mentore, la cui presenza è incoraggiante nell'ambiente. Altro ruolo del terapeuta è di prevenire quelle che Missiuna e Pollock (1991) chiamano disabilità secondarie. Queste ultime sono le disabilità che potrebbero insorgere come conseguenza della privazione dal gioco e manifestarsi durante lo sviluppo del bambino ma anche in ambito scolastico e in comunità. Per prevenire tali conseguenze il terapeuta dovrebbe contribuire per cercare di rendere un parco giochi accessibile e utilizzabile da tutti i bambini.

Per modificare l'ambiente, il t.o. deve lavorare a livello sociale intervenendo nella comunità nella progettazione delle aree pubbliche. Spesso la mancanza di conoscenza dei progettisti rispetto l'accessibilità è anche legata a una scarsa conoscenza della legislazione che regola i parchi giochi, che afferma che gli spazi pubblici devono essere accessibili e utilizzabili (Prellwitz, 2007).

Il terapeuta può intervenire anche in ambiente scolastico valutando l'ambiente e cercando di apportare modifiche o proporre nuove soluzioni per la realizzazione di un'area giochi inclusiva. La scuola è l'ambiente che contribuisce alla salute e sviluppo dei bambini ed è l'ambiente che maggiormente frequentano. Inoltre, i bambini trascorrono un certo periodo di tempo ogni giorno a scuola all'interno dell'area giochi (Bundy, et. al., 2008).

Nel 2008 Bundy et al., hanno effettuato uno studio in una scuola primaria di Sydney (Australia) con lo scopo di valutare il livello di giocosità di bambini tra i 5 e i 7 anni

dopo aver inserito, per undici settimane, “materiali poveri” (*loose-part materials*) nel parco giochi della scuola da parte di t.o.. Inoltre si voleva valutare la percezione degli insegnanti riguardo gli effetti dell’intervento. Per valutare il livello di giocosità è stato utilizzato il *ToP (Test of Playfulness)*.

Nel parco giochi erano stati inseriti “materiali poveri” tra cui pneumatici di auto e biciclette, fusti di plastica e contenitori per l’acqua, tubi e assi di legno.

Dai risultati è emerso che la rimozione delle barriere e l’inserimento di questi materiali, hanno portato a miglioramenti nei punteggi, poiché l’introduzione di materiali semplici ha stimolato l’immaginazione e la creatività dei bambini. Inoltre le insegnanti hanno riportato cambiamenti nel gioco attivo e sociale dei bambini.

Per riassumere, il compito dei t.o. è quello di capire come la *performance* viene influenzata dall’ambiente e di trovare le soluzioni adatte per permettere la realizzazione di una *performance* occupazionale efficiente. La letteratura sostiene che è importante che questa figura intervenga, con le sue competenze, durante le fasi di progettazione di parchi giochi inclusivi, perché gli stessi possano rispondere in modo più efficiente ed efficace ai criteri generali prima esposti. In particolare, che possano rispondere in modo proprio ai bisogni che bambini e le loro famiglie esprimono nel poter vivere questi spazi e questi momenti in modo pieno e per loro significativo.

2.2. Fasi di progettazione

Il Ministero per i beni e le attività culturali riporta un’affermazione importante:

“La progettazione accessibile presuppone una visione multi-disciplinare in cui il limite diventa una sfida, un’occasione di stimolo per uno studio più attento e approfondito, per proporre e ‘inventare’ soluzioni, per sviluppare la creatività e la fantasia, non disgiunte da una certa sensibilità che tiene conto dei delicati risvolti psicologici di ciò che si propone. Diventa, quindi, un’occasione in cui il progettista è invitato a dare il meglio di sé, in un atteggiamento di continua ricerca, sperimentazione e verifica delle soluzioni”.

L’obiettivo del progettista, come affermato in precedenza, non è più quello di eliminare o superare qualcosa, ma quello di rivedere le basi della progettazione e le disposizioni normative in materia di accessibilità e partire dalle esigenze delle persone “reali”. Il progettista deve avere la consapevolezza che, le soluzioni da lui proposte non saranno ideali per tutti, ma deve intervenire considerando le esigenze del maggior numero di persone (beniculturali.it).

In un articolo di Stout (1988) e in uno di Şensoy e İnceoğlu (2015), sono stati definiti i passaggi da rispettare e classificati i parametri da valutare durante la progettazione dei parchi giochi. Le fasi di progettazione proposte da Stout (1988), sono state uno strumento utile per la progettazione di un parco giochi presso *James Whitcomb Riley Hospital for Children* presso *l'Indiana University Hospitals, Indianapolis*.

I passaggi da rispettare durante la progettazione sono stati così sintetizzati (Stout, 1988; Şensoy & İnceoğlu, 2015):

1. Step: Decidere il progetto.

Formare un comitato di persone interessate e chiarire la logica per la costruzione del parco giochi, i bisogni della popolazione di utenti, e gli obiettivi da raggiungere. Ricevere l'approvazione del progetto da parte delle autorità competenti, come il consiglio di amministrazione o l'amministrazione dell'ospedale. Scegliere la posizione adatta con la collaborazione delle amministrazioni locali e pubbliche, facendo attenzione a considerare fattori come l'armonia con l'ambiente, il traffico e inquinamento della zona.

2. Step: Progettazione.

I parametri da valutare sono:

- richiedere la collaborazione di famiglie, bambini, specialisti e governo;
- garantire diverse attività (flessibilità);
- provvedere ad attrezzatura sicura ma che garantisca la sfida;
- provvedere alla sua cura e manutenzione con controlli periodici;
- garantire salute e igiene con pulizie periodiche e prevenzione degli atti vandalici;
- garantire un ambiente naturale;
- garantire spazi climatizzati con alberi o spazi semi-aperti, e riparati dai raggi del sole;
- creare un ambiente che rispetti i principi di *Universal Design*.

È necessario cercare fonti di finanziamento e cominciare a garantire il finanziamento attraverso donazioni, sovvenzioni, gruppi di comunità. Inoltre vanno sollecitate delle proposte da diversi architetti, e tra questi ne va scelto uno. Infine, è necessario ottenere l'approvazione per la proposta finalizzata e continuare con la raccolta di fondi fino a quando il costo stimato è disponibile.

3. Step: Implementazione del progetto.

4. Step: Valutare il progetto.

Il Comune deve provvedere alla cura periodica del parco giochi. Inoltre, dev'essere raccolta l'opinione pubblica rispetto all'utilizzo del parco dopo la sua realizzazione.

È stato realizzato un progetto nel 2007, nella provincia di Reggio Emilia, dove sono stati presi in considerazione tre comuni e sette servizi per l'infanzia con l'obiettivo di creare dei progetti di riorganizzazione dei parchi dei nidi e delle scuole dell'infanzia utilizzando la strategia della progettazione partecipata.

La progettazione partecipata si fonda sul superamento dell'idea del parco come semplice spazio ricreativo, dove il bambino può sfogarsi a livello motorio e si basa sull'idea che il parco giochi deve rispondere alle esigenze di chi lo frequenta.

Durante le fasi di progettazione sono stati presi in considerazione alcuni elementi che si aggiungono a quelli emersi negli articoli di Stout (1988) e di Şensoy e İnceoğlu, (2015). Tali elementi sono: il coinvolgimento di bambini, insegnanti e genitori nella progettazione, la sensibilizzazione e il coinvolgimento degli amministratori, l'interdisciplinarietà attraverso il lavoro e il contributo di diverse figure tra cui pedagogisti, insegnanti, geometri, architetti, esperti di attività motoria con il ruolo di facilitatore.

Con la progettazione partecipata si cerca di elaborare le proposte che traggono la loro fonte d'ispirazione dagli utilizzatori stessi: i bambini.

Il beneficio della progettazione partecipata è dato dalla soddisfazione del bambino nel vedere che le sue idee e bisogni sono state prese in considerazione.

2.3. Progettare secondo i concetti del PEO (Person-Environment-Occupation)

Gli esperti che si occupano di progettazione di parchi giochi, per realizzare un'area che risponda alle reali esigenze dei bambini, dovrebbero chiedersi: "Dove giocano, come giocano e più propriamente con cosa giocano i bambini?" (Cirlini et al., cur., 2007).

Durante il progetto realizzato nel 2007 nella provincia di Reggio Emilia, ai genitori è stato chiesto di rispondere ad alcuni quesiti ed è emerso che i bisogni e gli interessi dei bambini all'interno dei parchi riguardavano:

- il movimento. Un parco può garantire la varietà, l'imprevedibilità di ostacoli e di utilizzi che stimolano, arricchiscono e facilitano le sperimentazioni corporee e di movimento dei bambini;

- la tranquillità/*privacy*, il desiderio di una pausa, la ricerca di un momento proprio che aiuta l'elaborazione personale. Spesso questo desiderio si manifesta nei parchi giochi nella ricerca di tane e luoghi nascosti, luoghi dove stare da soli e sfuggire al controllo degli adulti che solitamente impediscono ai bambini di sfidare sé stessi e sperimentare;
- le esperienze sensoriali come toccare, assaggiare, annusare, esplorare con tutto il corpo. L'ambiente esterno, con le sue caratteristiche d'imprevedibilità, è la miglior palestra che può garantire varie esperienze sensoriali.
- la costruzione.

Dalle osservazioni dei genitori sono emersi i seguenti elementi:

- il desiderio di manipolazione, il piacere di scavare e piantare;
- la ricerca dell'equilibrio e di percorsi non lineari;
- desiderio di zone tranquille, quali casette, al di fuori della vista diretta degli adulti;
- il desiderio di mettersi alla prova, arrampicarsi, appendersi, salire e scendere, stare in piedi sul tavolo; dondolarsi e vedere dall'alto;
- la costruzione di capanne.

I desideri ed esigenze delle persone che frequentano i parchi giochi sono molte. Spesso le persone (bambini, adolescenti o adulti) che si recano al parco, sono persone che vivono una situazione di disabilità e possono incontrare delle barriere o ostacoli all'accesso oppure durante l'utilizzo delle attrezzature.

Il tema del parco giochi inclusivo è stato analizzato dal punto di vista specifico del t.o. ed è stato sviluppato e riassunto utilizzando come background il modello *PEO* (Person-Environment-Occupation) e integrandolo con gli elementi dell'*ICF* (funzioni e strutture corporee, attività e partecipazione, fattori personali e ambientali). In questo modo vengono classificate e analizzate le barriere alla partecipazione ai parchi giochi e definite le soluzioni di progettazione.

Per quanto riguarda il *PEO*, la persona è costituita dai bambini e *caregivers*, l'ambiente dal parco giochi stesso e l'occupazione è rappresentata dal gioco. Se si collegano gli elementi dell'*ICF* a tale modello, la persona comprende le funzioni e strutture corporee, l'ambiente costituisce i fattori ambientali e l'occupazione, l'attività e partecipazione al gioco.

Grazie all'*ICF* è possibile descrivere il funzionamento, ciò che quella persona è in grado di fare; la disabilità, ciò che una persona ha difficoltà a fare; la presenza o l'assenza di

menomazioni riguardanti le funzioni e/o le strutture corporee; i fattori contestuali, vale a dire l'influenza positiva o negativa che l'ambiente può avere sul funzionamento stesso della persona.

Ecco che dall'interazione fra gli elementi del *PEO* e, allo stesso modo anche fra quelli dell'*ICF*, deriva la *performance* occupazionale.

Il compito del t.o. è quello di valutare la persona, l'ambiente e l'occupazione e vedere se il risultato dell'interazione fra i tre elementi, è una *performance* efficace.

In seguito alla revisione della letteratura, è stato realizzato uno schema esemplificativo del modello *PEO* cui vengono legate le informazioni fondamentali relative alla persona che frequenta il parco, al parco giochi in sé e al gioco che si sviluppa in questo *setting*. Se vi è un rapporto armonico fra i tre, viene soddisfatto il criterio d'inclusività: il bambino può accedere al parco e partecipare al gioco insieme agli altri senza difficoltà.



Figura 3 Applicazione del PEO al parco giochi

2.3.1. Persona: funzioni e strutture corporee

In riferimento allo schema precedente, prima di tutto il t.o. nel suo processo d'intervento valuta la persona, ovvero gli ipotetici utilizzatori dei parchi giochi. Questi sono per la maggior parte bambini e ragazzi, ma bisogna tenere in considerazione anche gli adulti e anziani che accompagnano i bambini.

In base all'*ICF*, della persona si considerano le funzioni corporee, che sono le funzioni fisiologiche della persona (incluse le funzioni psicologiche), e le strutture corporee

ovvero le parti anatomiche del corpo. Le menomazioni costituiscono problemi di tali funzioni e strutture del corpo e la loro presenza implica necessariamente una causa.

L'*ICF* definisce le limitazioni dell'attività come: "Difficoltà che un individuo può incontrare nello svolgere delle attività". Le restrizioni alla partecipazione sono "Problemi che un individuo può sperimentare nel coinvolgimento nelle situazioni di vita". Durante l'infanzia e adolescenza, entrambe possono prendere il nome di ritardi nella comparsa delle abilità nello svolgere attività e di partecipazione. Della persona vanno anche considerati anche l'età, le co-morbilità, la personalità, basi socioculturali, valori, abitudini, ruoli, interessi, attitudini, capacità di affrontare le problematiche e le esperienze, il significato del gioco in altre culture.

Innanzitutto, per quanto riguarda la persona intesa come funzioni e strutture corporee, esistono disabilità motorie, sensoriali, cognitive o legate alla sfera emotiva.

Molto spesso le menomazioni sono una combinazione di disabilità motoria, cognitiva ed emotiva ed è importantissimo considerare che ogni disabilità ha caratteristiche e livello di gravità differenti.

Fra le barriere fisiche si possono distinguere: menomazioni a strutture e funzioni correlate al movimento ovvero legate a funzioni di articolazioni, forza e tono muscolare e del movimento volontario e involontario. Si possono riscontrare quindi difficoltà nelle abilità motorie che sono più frequenti nei parchi giochi, come per esempio la capacità di mantenere o cambiare una posizione, trasportare o maneggiare oggetti, tirare, afferrare, camminare e spostarsi, coordinare, sedersi, piegarsi. Tali problematiche possono presentarsi in persone con assenza o ridotta mobilità per esempio in casi di emiplegia, tetraplegia, menomazioni del pattern dell'andatura o ritardo nello sviluppo motorio.

Si possono riscontrare menomazioni riguardanti le funzioni della voce e dell'eloquio legate all'articolazione delle parole come per esempio disatria e anartria oppure nella produzione dei suoni come afonia. *Deficit* di tali funzioni, comportano problemi nella comunicazione e quindi nella partecipazione fra i bambini.

Fra le disabilità sensoriali vi sono quelle legate alla vista, all'udito e sistema vestibolare, al sistema propriocettivo, al tatto e anche le funzioni legate al dolore. Una menomazione a una di queste, può compromettere le esperienze sensoriali che per esempio guardare, ascoltare, toccare, odorare. Esempi di tali disabilità possono essere persone cieche, ipovedenti o con difficoltà nel mantenere l'equilibrio. Queste sono molto importanti, in quanto il parco giochi dovrebbe fornire una grande variabilità di esperienze sensoriali, essendo strutturato anche in un ambiente naturale.

Per quanto riguarda le disabilità cognitive, vi sono disabilità che riguardano le funzioni mentali come per esempio l'orientamento, dell'attenzione, della memoria, del pensiero, cognitive di base, dell'esperienza del sé e del tempo e del linguaggio. Tali menomazioni potrebbero comportare un deficit nelle abilità di processo tra cui: l'applicazione delle conoscenze come dirigere e focalizzare l'attenzione, risolvere problemi, prendere decisioni, intraprendere diversi compiti, l'automonitoraggio e tutto ciò che è legato ai processi di comunicazione. Queste potrebbero manifestarsi per esempio nel caso di ritardo mentale/intellettivo o nei disturbi delle funzioni percettive.

Vanno tenuti in considerazione i problemi comportamentali ed emotivi collegabili a problematiche nelle funzioni d'*insight*. Molti studi e autori (Sachs & Vincenta, 2011; Mejeur, Schmitt, Wolcott, 2013) concordano sul fatto che, nella progettazione di un parco, va tenuto conto dell'aumento d'incidenza di bambini che soffrono di autismo. L'autismo si manifesta in maniera diversa da persona a persona e può coinvolgere funzioni diverse come per esempio le funzioni sociali e di comunicazione o d'integrazione sensoriale e spesso vi è la presenza di comportamenti ripetitivi e non finalizzati.

2.3.2. *Ambiente: fattori ambientali*

Il secondo elemento che valutano i t.o. è l'ambiente. I fattori ambientali costituiscono "Gli atteggiamenti, l'ambiente fisico e sociale in cui le persone vivono e conducono la loro esistenza". I fattori ambientali hanno un impatto su tutte le componenti del funzionamento e della disabilità e possono avere un impatto diverso sullo stesso individuo. È importante considerare quale fattore ambientale può costituire una barriera sia per la sua presenza sia per la sua assenza e quale invece costituisce una facilitazione. Nella maggior parte degli studi (Morey & Taylor, 2008; Prellwitz, 2007; Yantzi, Young, Mckeever 2010; Ripat, 2012) condotti in questi ultimi anni, le barriere che la maggior parte delle persone disabili incontra, sono la pavimentazione (costituita di ghiaia o sabbia) e le caratteristiche di accesso al parco e alle attrezzature come per esempio: percorsi stretti che non permettono la manovra di ausili per la mobilità, la mancanza di rampe di accesso alle strutture di gioco o di diversi punti di accesso al parco.

Skär (2002) nel suo studio, ha condotto un'intervista a otto bambini con disabilità motoria. Dall'analisi dei dati emerge che i bambini al parco giochi richiedono l'assistenza dei genitori per utilizzare le attrezzature e che è impossibile utilizzare la

carrozzina a causa della superficie di sabbia. Questo limita l'abilità dei bambini di accedere al parco.

Sabbia, ghiaia e legno hanno dei vantaggi poiché sono materiali durevoli e a basso costo. Allo stesso tempo sono svantaggiosi poiché rendono difficoltoso la mobilità di carrozzine e passeggini e sono pericolosi perché la ghiaia può essere lanciata dai bambini verso altre persone (Ensign, 1993).

Prellwitz (2007) e Mejeur et al. (2013) riportano esperienze di bambini con problemi di vista e con ritardo dello sviluppo, i quali hanno difficoltà a riconoscere le scale e le caratteristiche di attrezzature di legno grigio e a capire come utilizzare elementi come per esempio giochi funzionali, scivoli e corde.

Fra le altre barriere, vi è la mancanza di aree per ripararsi dalla pioggia o dai raggi del sole o di panchine per riposarsi oppure l'assenza di una mappa tattile o riferimenti visivi utili a persone con disabilità visive come cecità e ipovisione.

Queste barriere fisiche non danno la possibilità ai bambini di integrarsi e si trasformano in barriere sociali. I bambini con sviluppo normale hanno una percezione negativa rispetto ai bambini disabili e questi ultimi vengono esclusi dal gioco sociale (Mejeur et al., 2013). Nello studio di Ripat (2012), i partecipanti sottoposti all'intervista descrivono come le strutture di gioco non possono essere utilizzate in modo flessibile poiché vi sono situazioni in cui la rampa esiste, ma non ci sono opportunità di gioco sopra la rampa.

Un'altra barriera è costituita dalla scarsa conoscenza di coloro che progettano i parchi giochi riguardo l'accessibilità, le diverse disabilità e relativi bisogni e le normative presenti a livello nazionale e regionale (Prellwitz, 2007).

Nell'*ICF-CY* nella sezione dell'attività e partecipazione, nel capitolo riguardante le aree di vita principali, si parla di vita sociale, civile e di comunità e fra questi vi è la voce riguardante l'attività ricreativa o qualsiasi forma di gioco legata al tempo libero (giochi con regole o non strutturati o organizzati). Fra i fattori ambientali sono menzionati i prodotti e tecnologia generali e adattati utilizzati per il gioco ovvero altalene e scivoli, le attrezzature modificate per le aree di gioco e, in un'altra sezione, i servizi per la pianificazione dello spazio aperto. Questi includono i servizi e programmi finalizzati a pianificare, creare e conservare lo spazio urbano ricreativo, gli spazi aperti pubblici e commerciali. Fra i sistemi e le politiche e regolamenti e norme per la pianificazione degli spazi aperti sono riportate le politiche di pianificazione ambientale che regolano la pianificazione, progettazione, costruzione e mantenimento di spazi aperti.

2.3.3. *Occupazione: Il gioco*

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti del fanciullo, sottoscritta dall'Italia nel 2007, sottolinea il diritto di tutti i bambini a dedicarsi e partecipare con eguale accesso al gioco, alle attività ricreative, al tempo libero e alla comunità.

Il gioco è l'occupazione fondamentale del bambino ed è essenziale per lo sviluppo. Attraverso il gioco, i bambini sviluppano abilità fisiche, cognitive, emotive e sociali.

I bambini acquistano forza, migliorano lo sviluppo motorio fine e grossolano, sviluppano la coordinazione e l'equilibrio, costruiscono relazioni sociali, acquisiscono i valori e le regole e gettano le basi per un'immagine positiva di sé.

Si tratta di un modo per i bambini di esplorare il loro mondo e dà ai bambini l'opportunità di sviluppare la propria immaginazione e creatività in un'area di gioco. Attraverso tali attività ludiche, i bambini sviluppano abilità sociali, imparano a cooperare e a integrarsi con gli altri. Guardando gli altri, i bambini trovano l'ispirazione per nuove attività. Inoltre, attraverso il gioco possono imparare dalle loro scoperte a mettersi alla prova e rischiare.

“Il gioco libero è spontaneo, intrinsecamente motivato, e di auto-regolazione e richiede il coinvolgimento personale del bambino” (Missiuna & Pollock, 1991).

Dalla lettura e interpretazione delle osservazioni fatte durante un progetto in Emilia Romagna (2007) sui bambini al nido, mentre agiscono nell'area di gioco esterna e negli spazi interni, sono emerse queste considerazioni:

- ai bambini interessa giocare;
- il movimento è un processo importantissimo per il bambino, poiché l'intelligenza è frutto dell'elaborazione mentale di un'azione. Il parco stimola la creatività, la ricerca di sperimentazioni corporee e di movimento;
- il gioco risponde a un bisogno ineludibile dell'essere ed è fondamentale durante la crescita affinché nel bambino si sviluppi “la competenza alla vita”; i bambini hanno bisogno del gioco per crescere, gli adolescenti per affacciarsi alla vita, gli adulti per comunicare;
- i bambini sanno trovare il modo di giocare ovunque e in qualsiasi momento, ma lo spazio è un elemento importante (Cirlini et al., cur., 2007).

In un parco giochi l'occupazione principale è costituita dal gioco. I bambini vanno al parco per muoversi, correre, saltare, costruire, arrampicarsi, scivolare, utilizzare attrezzature presenti in un parco (altalene, scivoli...) e materiali offerti dalla natura (ghiaia, sassi, foglie, alberi, fiori, ecc.), attività che non possono sperimentare in

ambiente domestico, ma che hanno il beneficio di aver luogo in un ambiente naturale. “Dopo aver appreso ad afferrare, dondolare, lanciare il bambino prima o poi (spesso anche durante il periodo di apprendimento) afferra per il piacere di afferrare, dondola per il gusto di dondolare, ecc. In breve egli ripete questo comportamento (...) solo per il piacere di acquistare la padronanza di esso e di mostrare il proprio potere di sottomettere la realtà (...) non richiede né pensiero né vita sociale” (Piaget, 1945).

Nel 2007 un articolo a cura di Cirlini et al., riporta quest’affermazione: “I bambini nel parco imparano a concentrarsi, a prendere possesso dello spazio, a usare le mani, a lavorare con tutto il corpo, imparano a superare le frustrazioni, a ragionare per ottenere un risultato desiderato, imparano come attribuire valore alle cose, a osservare come si comportano i vari elementi della natura, imparano a essere inventivi”.

Al parco si sviluppa il gioco immaginativo/di finzione e il gioco sociale. Il gioco di finzione si sviluppa fra i 2 e 7 anni e consiste nel processo attraverso il quale i bambini rappresentano oggetti, ambienti e loro stessi diversamente da come realmente sono. È stato dimostrato (Abigail Oke & Garry John Middle, 2016) che il gioco di finzione contribuisce allo sviluppo del bambino fornendo le basi per la creatività e l’immaginazione. Inoltre, incrementa la comunicazione e le abilità sociali. Fra i tre e i sei anni sono sempre più frequenti i passaggi dal gioco solitario a quello sociale o sociodrammatico, dal momento che il bambino inizia ad avere relazioni con i coetanei utilizzando il gioco di finzione con gli altri, fino ad arrivare al gioco dove i bambini collaborano insieme e vengono stabilite delle regole.

Molti bambini con disabilità non possono correre o saltare o possono aver difficoltà a utilizzare alcune attrezzature, a comunicare o relazionarsi con gli altri. Per questo motivo questi bambini non vanno esclusi dal parco giochi ma, al contrario, vanno trovate delle soluzioni che diano la possibilità al bambino di partecipare al gioco.

2.3.4. Bisogni e soluzioni possibili

L’obiettivo della progettazione di un parco giochi inclusivo è quello di rispondere alle esigenze di tutti e permettere la partecipazione, intesa come poter fare e poter stare con gli altri, di tutti anche dei bambini che vivono una disabilità.

Dall’analisi di alcuni articoli (Stout 1988; Isenberg et al., 2002; Tujula & Juutilainen 2009; Morey & Taylor 2008; Mejeur et al., 2013; Ensign, 2003), linee guida (Linee guida comune di Parma e di Jesolo), e cataloghi (Proludic), sono state elaborate alcune

soluzioni possibili da tener in considerazione durante la progettazione di un parco giochi inclusivo.

Per promuovere l'inclusione è necessario proporre giochi adatti a tutti, motivanti, semplici ma che garantiscano diversi livelli di difficoltà, sfida ed esperienze multisensoriali. "L'ambiente dovrebbe essere così concepito come uno spazio poli-sensoriale, nel senso che deve essere corredato da valori sensoriali differenti in modo che ciascuno possa sintonizzarsi secondo le proprie caratteristiche di ricezione individuale" (Cirlini et al., cur., 2007).

I bambini hanno bisogno di scegliere, esplorare, creare, e di rispondere ai cambiamenti. Per questo andrebbero inseriti elementi che favoriscono la creatività come per esempio "materiali sciolti" (*loose-part materials*), questi sono materiali mobili che possono essere facilmente spostati dai bambini per il gioco. Possono essere materiali naturali come pietre, acqua, sabbia, ramoscelli, foglie, tessuti, corde, containers, spugne, carri, slitte, contenitori, ecc. Sono importanti poiché incoraggiano la manipolazione, il gioco simbolico, offrono opportunità creative e sono materiali che possono essere usati in modi differenti secondo le età (Mejeur, et al., 2013).

Molti studi affermano l'importanza di inserire elementi naturali come per esempio sabbia e acqua. Tali elementi rappresentano il "gioco espressivo" dei bambini, poiché con questi materiali scavano, raccolgono, riempiono, svuotano, travasano, trasportano, costruiscono, modificano, demoliscono. Nello studio condotto Oke & Middle (2015), presso i parchi giochi della città di Perth (ovest Australia), è emerso che la sabbia è uno degli elementi che contribuisce allo sviluppo del gioco immaginativo. Ha la caratteristica di essere malleabile e cui si può imprimere una forma. I bambini devono sperimentare e capire che la sabbia non mantiene la forma che uno vorrebbe darle, se si costruisce troppo in alto non regge; se si scava una galleria troppo grande, questa crolla. La sabbiera è un cantiere dove i bambini lavorano, da soli o in gruppo.

Nel scegliere le attrezzature, è importante preferire strutture che mettono il corpo in movimento e in sicurezza, poiché il movimento è visto come strumento di conoscenza di sé e del mondo. Considerando che possibili utenti del parco potrebbero essere bambini con problematiche di controllo del tronco o della testa, o nei trasferimenti e spostamenti, è necessario prevedere elementi di sostegno come poggiatesta, sedute larghe, parapetti, zone-antiribaltamento, maniglioni e facilitare e rendere sicuro l'accesso e i trasferimenti. In alcune attrezzature per esempio giochi multifunzione e scivoli bisogna prevedere l'accesso ai giochi anche ai *caregivers*.

Per le disabilità di tipo sensoriale i bisogni sono di sviluppare gli altri sensi per vicariare quello deficitario, avere riferimenti podo-tattili e visivi e delimitare le attività con contrasti di colore. I bambini con *deficit* alle strutture visive e anche con autismo, hanno bisogno di riferimenti nell'ambiente per potersi muovere o spostare, per questo motivo è importante utilizzare forti spunti colorati su parti chiave delle strutture oppure nelle zone con cambio di livello come sui gradini. Inoltre è utile inserire manopole ad alto contrasto di luminanza (per esempio di color giallo chiaro) e utilizzare colori primari (in contrasto fra loro). Sarebbero da evitare superfici lucide e riflettenti a livello del suolo poiché potrebbero confondere le persone.

Il piano di accessibilità regionale di Helsinki ha definito i criteri di accessibilità per la realizzazione di parchi giochi della città e tra questi vi è quello di includere una mappa tattile e il braille, utile a coloro con deficit visivi per il riconoscimento e l'orientamento (Tujula & Juutilainen, 2009).

I pannelli per il riconoscimento tattile possono avere forme strane e colorate per divertire tutti i bambini e devono avere una segnaletica con chiare e semplici immagini per dare indicazioni riguardo le attrezzature e la sicurezza, poiché molti bambini autistici utilizzano sistemi di comunicazione aumentativa alternativa. Nelle mappe si dovrebbero utilizzare simboli scuri evidenziati su uno sfondo chiaro, inoltre per evitare il disorientamento, cartelli e segni devono rispettare un sistema uniforme.

Sempre per favorire l'orientamento, si potrebbero inserire piante profumate, pavimentazioni e attrezzature con varie *textures* facendo attenzione a non sovraccaricare i bambini con diversi suoni, colori, immagini e profumi che possono confonderli.

Per quanto riguarda l'autismo, le esigenze sono specifiche, c'è il bisogno di avere dei riferimenti, di un ambiente strutturato, stabile e rassicurante e di avere degli spazi per il riposo e recupero delle energie. È necessario proporre un ambiente protetto, organizzato in maniera logica e che proponga giochi che favoriscono la motivazione personale. Il bambino autistico nella maggior parte dei casi, tende a ricercare l'isolamento allontanandosi dalle interazioni sociali. È importante quindi, integrare delle strutture o spazi dove il bambino autistico possa isolarsi dal movimento e dal rumore.

Mejeur et al., nel 2013 riporta un articolo di ricerca del 2006 in cui viene descritto un parco giochi dove l'attrezzatura viene posta circolarmente e la parte centrale è libera per il gioco cooperativo. In un altro studio che includeva otto bambini con diagnosi di disturbi dello spettro autistico, i risultati suggeriscono che il *design* del circuito aumenta il gioco sociale per i bambini con disturbo autistico.

Secondo le Linee Guida del comune di Parma e la guida “*I can play too*” pubblicata dal *Department for Victorian Communities* (2007), bisognerebbe dividere il parco in aree per fasce d’età di 3/8 anni, 8/12 anni, 12/16 anni. Inoltre, andrebbero separate le aree di gioco attive da quelle passive e le altalene, giostrine e altri oggetti in movimento andrebbero posti intorno al perimetro o agli angoli dell’area. Questa disposizione aiuta a prevenire che i bambini corrano lungo queste attrezzature. Andrebbero anche inserite recinzioni per impedire ai bambini di scappare.

Alcuni studi riportano il desiderio dei bambini di avere nei parchi giochi attrezzature e giochi con un design riconoscibile (come case e barche), poichè questi incoraggiano la fantasia e il gioco di ruoli (Prellwitz, 2007).

Per garantire l’accesso alle attrezzature, bisogna tenere in considerazione che devono essere raggiunte da una carrozzina e da diverse altezze, inoltre si dovrebbe avere almeno due o più punti di accesso o di uscita per ogni attrezzatura fissa e dovrebbero essere presenti almeno una rampa o un pendio con un corrimano, oltre alle scale. Per dare sicurezza a bambini con equilibrio o controllo muscolare limitato e quindi per favorire l’equilibrio, i trasferimenti e la prevenzione delle cadute, vanno inseriti dei maniglioni su rampe, vie d’accesso e alcune attrezzature da gioco.

I materiali delle attrezzature devono essere resistenti, facili da pulire e anallergici. Sono da preferire materiali come l’acciaio per gli elementi strutturali (attenzione che gli scivoli non siano in acciaio, per evitare il riscaldamento con l’esposizione al sole); gomma e plastica PVC per le superfici evitando gli spigoli vivi. Questi materiali sono morbidi ed elastici per assorbire gli urti ma il principale svantaggio di queste superfici è il costo della manodopera e dei materiali. È consigliato l’uso di contrasti di colore per esempio giallo, arancione e verde chiaro.

È importante considerare le dimensioni delle attrezzature, dal momento che devono consentire l’accesso e la manovra di ausili per la mobilità e la presenza di un accompagnatore/*caregiver*. Bisogna prevedere aperture adeguate nelle vie d’accesso come cancelli e vialetti con apertura di almeno 120 cm.

La pavimentazione dev’essere a prova di conformità, in relazione all’altezza di libera caduta dell’attrezzatura, secondo quanto previsto dall’UNI EN 1177 e dovrebbe essere realizzata con del materiale anti-trauma.

All’interno del parco è importante garantire delle zone d’ombra, soprattutto per i più giovani e i bambini che sono sensibili alla sovraesposizione ai raggi del sole e in queste prevedere la presenza di panchine e tavoli. Questi ultimi devono consentire

l'accostamento anche di persone in carrozzina e le panchine dovrebbero essere provviste di schienale e braccioli, utili soprattutto per chi ha difficoltà nel controllo della postura, ma anche per i nonni che spesso accompagnano i bambini al parco.

Bisogna tener sempre in considerazione che la pavimentazione nei pressi di tavoli e panchine dev'essere liscia e compatta per consentire la mobilità con passeggini o ausili per la mobilità.

Per garantire accessibilità in tutta l'area del parco, i percorsi pedonali nel verde devono mettere in comunicazione le varie zone del parco e prevedere accessi dalle strade limitrofe, inoltre devono avere una larghezza minima di 2 metri, essere opportunamente illuminati e la pavimentazione dev'essere uniforme, senza disconnessioni per permettere l'accesso anche agli ausili per la mobilità. La presenza di variazioni di livello del suolo, come per esempio collinette o conche nel terreno, o la presenza di percorsi su pendio o su gradinate, fornisce al parco una dimensione e una percezione diversa e ne consente l'utilizzo per finalità differenti.

Infine, nei pressi del parco ci dev'essere un parcheggio visibile e bisogna considerare la presenza di parcheggi riservati alle persone con disabilità.

2.4. Non solo l'altalena

La progettazione dei parchi giochi deve partire dal presupposto che il gioco è scuola di vita, e significa utilizzare uno spazio insieme agli altri e come gli altri. Quindi, bisogna tener conto che le scelte che si mettono in atto hanno valenza educativa, sociale e ambientale.

In Italia sono presenti circa 50 parchi con elementi accessibili ma spesso l'attrezzatura accessibile è rappresentata da un'altalena accessibile per carrozzine. Questa, anche per la struttura che possiede, è motivo di maggiore esclusione, poiché non favorisce l'interazione con i pari e quindi, non rende un parco giochi più inclusivo.

L'obiettivo è quello di dare la possibilità ai bambini con disabilità di giocare insieme ai bambini normodotati e non in aree separate, in modo da favorire non solo il movimento ma anche l'abbattimento di differenze fra pari. Nei cataloghi di attrezzature per parchi giochi, esistono una moltitudine di soluzioni per il gioco. Nella sezione degli allegati (*vedi allegato A*), vengono indicate alcune fra le attrezzature più citate in letteratura e vengono fornite indicazioni da considerare per renderle maggiormente accessibili e utilizzabili dai bambini.

DISCUSSIONE

L'obiettivo di questa tesi è quello dare una risposta ai quesiti iniziali:

1. Può il terapeuta occupazionale, con le proprie conoscenze delle varie forme di disabilità e di valutazione delle attività di gioco e dei concetti legati all'*Universal Design*, fornire supporto alla progettazione di un parco giochi inclusivo?
2. Qual è la situazione italiana ed estera in merito ai parchi giochi inclusivi?
3. Quali sono le barriere di un parco giochi sperimentate dai bambini?
4. Quali sono le caratteristiche cardine da tenere in considerazione nella progettazione? E quali le soluzioni?

Per rispondere al primo quesito, nonostante la scarsità di articoli prettamente scientifici o indicizzati, nella ricerca è stata riscontrata un'alta percentuale di studi che riguardano il tema dei parchi giochi e che sono stati scritti o condotti da terapisti occupazionali o in cui viene citato il terapeuta al loro interno.

Per esempio, nello studio di Stout, professoressa di T.O. all'*Indiana University*, già nel 1988 si parlava della necessità di coinvolgere questa figura professionale all'interno dell'equipe che si occupa di progettazione di parchi giochi.

Nello specifico, gli articoli di Missiuna & Pollock (1991), Prellwitz & Skär (2007), Bundy et al. (2008), Ripat (2012), Mejeur et al. (2013), Piskur (2014), Anaby et al. (2015), Flemming et al., hanno discusso il ruolo del terapeuta occupazionale e la maggior parte degli autori sostengono che questa figura conosce i principi di *Universal Design*, ha le competenze per analizzare l'ambiente e quindi per individuare facilitatori e barriere nell'ambiente e soluzioni che rispondono ai bisogni e alle esigenze di tutte le persone (con disabilità o meno). Il t.o. valuta non solo l'ambiente ma anche la persona (diverse disabilità) e l'occupazione per garantire la miglior performance occupazionale. Diversamente dalla realtà europea ed extra-europea dove il t.o. viene già coinvolto nella progettazione (anche nelle scuole materne), in Italia non viene mai citato nei progetti o articoli riguardanti i parchi giochi inclusivi.

Vi sono diversi passaggi da rispettare durante la progettazione di parchi giochi che sono stati definiti in un articolo di Stout (1988) e in uno di Şensoy e İnceoğlu (2015): decidere il progetto, progettare, implementare il progetto e controllo. Il t.o. dovrebbe essere consultato nelle prime due fasi di progettazione durante le quali il terapeuta s'impegna a rispondere a tali domande:

-Dove giocano i bambini?

-Come giocano?

-Con che cosa giocano? (Cirlini et al., cur., 2007).

Nella prima parte della ricerca, è stata indagata la situazione estera riguardo i parchi giochi inclusivi, in particolare quella americana, australiana ed europea. Rispetto all'Italia, è emersa una maggior consapevolezza e considerazione dei diritti delle persone disabili, degli standard di accessibilità e di *Universal Design* e anche una maggior legislazione che regola la progettazione e realizzazione dei parchi giochi (per esempio l'*Americans with Disabilities Act*). In Italia non esiste una normativa di riferimento applicabile alle attrezzature ludiche, ma si sta valorizzando l'idea di parchi giochi inclusivi, tanto che fino ad oggi sono stati realizzati 30 parchi inclusivi, e altri hanno solo alcune attrezzature accessibili, come per esempio l'altalena per carrozzine.

Un aspetto fortemente sottolineato negli articoli (Morey & Taylor, 2008; Prellwitz 2007; Yantzi et al, 2010; Ripat, 2012), che ha permesso di rispondere al terzo quesito, è l'identificazione da parte degli utilizzatori dei parchi (in particolare bambini con disabilità motorie), delle barriere ambientali che impediscono la performance. Le barriere che la maggior parte delle persone disabili incontra, sono la pavimentazione (costituita di ghiaia o sabbia) e le caratteristiche di accesso al parco e alle attrezzature come per esempio la mancanza di rampe di accesso alle strutture di gioco o di punti d'accesso stretti. Altri studi riportano barriere incontrate anche da bambini con disabilità cognitiva, visiva e percettiva, ma tutti concordano sul fatto che queste barriere non danno la possibilità ai bambini di partecipare e si trasformano in barriere sociali.

La tesi, facendo riferimento agli articoli analizzati, ha voluto proporre delle soluzioni esemplificative per eliminare le barriere e per rendere possibile l'accesso e l'utilizzabilità del parco giochi a tutti (bambini e *caregivers*). Sono state prese in considerazione solo alcune attrezzature come lo scivolo, l'altalena, il gioco multifunzione, i pannelli ludici e i giochi sabbia e acqua, poiché sono fra i più citati e si trovano facilmente in tutti i cataloghi di materiali per parchi giochi. Inoltre, l'obiettivo era di dare l'idea che non basta inserire un'altalena per carrozzine per rendere accessibile il parco, ma esistono diverse tipologie di giochi che, se scelti tenendo in considerazione determinati parametri, possono far giocare assieme bambini abili o con disabilità.

Oltre alla ricerca bibliografica, è stata proposta un'analisi del parco giochi utilizzando come modello-guida il PEO, specifico della t.o..

CONCLUSIONI

Questa revisione di letteratura nasce dall'interesse personale rispetto ai parchi giochi, sorto dalla partecipazione al convegno tenutosi a Bologna "Non Solo Altalena: Dimensione Inclusiva Del Parco Gioco".

Ciò che era emerso durante il convegno, ma anche dall'analisi della letteratura e dei blog presenti in rete è che l'errore in cui incappano la maggioranza delle associazioni, progettisti ma anche consulenti di attrezzature per parchi, è quello di progettare parchi giochi senza tener conto che i possibili utenti potrebbero essere bambini con disabilità oppure che sono accessibili, ma con elementi che danno la percezione di essere rivolti esclusivamente a persone con disabilità. Il parco giochi inclusivo dovrebbe essere un parco che non ha continui rimandi alla persona con disabilità, ma che permette la partecipazione di tutti senza discriminazioni.

È per questo che il t.o., con le sue competenze, dovrebbe essere integrato nella progettazione di parchi giochi poiché il focus della T.O. è garantire la massima autonomia e partecipazione alla persona. Inoltre, il modello del PEO può fornire una base di ragionamento per assicurare la miglior performance di gioco e creare l'inclusione, analizzando le sue tre componenti: Persona, Ambiente e Occupazione.

In questa tesi sono state date delle indicazioni da tenere in considerazione durante la progettazione delle aree di gioco, e sarebbe interessante per eventuali studi futuri, creare un progetto concreto inserendo le attrezzature di gioco suggerite e proporlo anche all'interno delle scuole dell'infanzia, poiché la scuola è il luogo in cui i bambini passano la maggior parte del tempo e dove solitamente è presente uno spazio per il gioco all'aperto. Infine, sarebbero necessari ulteriori studi per indagare le esperienze di bambini con diversi tipi di disabilità in parchi giochi "standard" e in parchi inclusivi per analizzare le differenze, punti critici e fattori positivi.

Una limitazione di questa tesi riguarda la scarsità di articoli scientifici relativi al tema del parco giochi inclusivo e del t.o. coinvolto nella progettazione. Vari articoli citano al loro interno il modello del PEO quando declinano la figura del t.o. per indicarlo come modello da tener in considerazione per spiegare l'interazione fra persona e ambiente, ma solo un articolo sviluppa tale modello nell'argomentare il tema del parco giochi inclusivo.

BIBLIOGRAFIA

- Anaby, D., Law, M., Teplicky, R., Turner, L., (2015). “Focusing on the environment to improve youth participation: experiences and perspectives of Occupational Therapists”. *Int J Environ Res Public Health*, Vol 12, N°10, pag 13388–13398.
- Ball, D., Butler, N., Doyle, P., Shackell, A., (2008). “Design for Play: A guide to creating successful play spaces”. *Free Play Network, Play England*. Disponibile on-line all’indirizzo: <http://www.playengland.org.uk/media/70684/design-for-play.pdf>
- Becker, P., Ripat, J., (2012). “Playground Usability: What Do Playground Users Say?”. *Occupational Therapy International*, Vol 19, N°3, pag 144-153.
- Bundy, A. C., Lockett, T., Naughton, G. A., Tranter, P. J., Wyver, S. R., Ragen, J., Singleton, E., & Spies, G., (2008). “Playful Interaction: Occupational Therapy for All Children on the School Playground”. *The American Journal of Occupational Therapy*, Vol 62, N°5, pag 522-527.
- Cirlini, F., Davoli, S., Fantini, G., Pedrazzoli, C. (a cura di). (2007). “Il parco che vorrei esperienze di progettazione partecipata nei comuni di Albinea, Cadelbosco Sopra e Quattro Castella”. Imola, Editrice La Mandragora.
- Cooper, B., Law, M., Lori Letts, L., Rigby, P., Strong, S., Stewart, D., (1996). “The person-environment-occupation model: a transactive approach to occupational performance”. *Canadian Journal of occupational therapy*, Vol 63, N°1, pag 9-23.
- Ensign, A., (1993). “Universal Playground Design”. *PAM Repeater*, Vol 79, pag 1-22
- Flemming, S., S.d. “Envisioning Inclusion: Creating a Design Plan for Inclusive Playgrounds for Buddy Break”. Belmont University School of Occupational Therapy.
- İnceoğlu, M., Şensoy, G., (2015). “Design Guide for Playgrounds”. *Journal of Civil Engineering and Architecture*, Vol 9, pag 1390-1398.
- Isenberg, J. P., Quisenberry, N., (2002). “Play: essential for all children. A position paper of the association for Childhood Education International”. *Childhood Education*, Vol 79, N°1), pag 33-39.
- Iwarsson, S., Staêhl, A., (2003). “Accessibility, usability and universal design positioning and definition of concepts describing person-environment relationships”. *Disability and rehabilitation*, Vol 25, N°2, pag 57-66.
- Kanics I. M., (2016), “Person Environment Occupation Model + Universal Design = Great Places for All to Play!”. *CAOT conference/2016*.

- Lauria, A., Montalti, M., (2015). “Il Playground come laboratorio di creatività e di inclusione”. *Ri_vista*, DOI: 10.13128/RV-16734, 112-128.
- Law, M. (1991). “The environment: a focus for occupational therapy”. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, Vol 58, N°4, pag 171-180.
- Lenker, J., Perez, B. (2014). “The role of occupational therapists in universal design research”. *Occupational Therapy Now*, Vol 16.5. Disponibile on-line all’indirizzo: <https://www.caot.ca/otnow/sept14/research.pdf>
- Mejeur, M., Schmitt, G., Wolcott, H., (2013). “A systematic review of the best practices for playground inclusion”. *Pediatrics*. Paper 1, Grand Valley State University.
- Missiuna, C., Pollock, N., (1991). “Play deprivation in children with physical disabilities: the role of the Occupational Therapist in preventing secondary disability”. *The American journal of Occupational Therapy*, Vol 45, N°10, pag 882-888.
- Morey, L., Taylor, L., (2008). “Understanding and Creating Accessible Playgrounds”. Peterborough Victoria Northumberland School Board, Trent Centre for Community-based education.
- Oke & Middle (2016). “Planning Playgrounds to Facilitate Children’s Pretend Play: A Case Study of New Suburbs in Perth Western Australia”. *Planning Practice & Research*, Vol. 31, N°1, pag 99–117.
- Organizzazione Mondiale della Sanità, “ICF short version: International Classification of Functioning, Disability and Health”, Tr. it., Trento, Edizioni Erikson, 2004.
- Organizzazione Mondiale della Sanità, “Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute-Versione per bambini e adolescenti”, Tr. it., Trento, Edizioni Erikson, 2007.
- Pierce, D. (2001). “Untangling Occupation and Activity”. *American Journal of Occupational Therapy*, Vol 55, pag 138–146.
- Piškur, B., (2014). “Social participation: Redesign of education, research, and practice in occupational therapy”. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, Vol 2, pag 89-95.
- Prellwitz, M., Tamm, M., (1999). “Attitudes of key persons to accessibility problems in playgrounds for children with restricted mobility: a study in a medium-

sized municipality in Northern Sweden”. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, Vol 6, pag 166–173.

- Prellwitz, M., Skär, L. (2007). “Usability of playgrounds for children with different abilities”. *Occupational Therapy International*, Vol 14, N° 3, pag 144–155.
- Prellwitz, M., Skär, L., (2007). “How playground designs influence children with disabilities-parental perceptions”. Luleå University of Technology, Department of Health Sciences.
- Prellwitz, M., (2007). “Playground accessibility and usability for children with disabilities experiences of children, parents and professionals”. Luleå University of Technology Department of Human Work Sciences.
- Sachs, N., Vincenta, T., (2011). “Outdoor Environments for Children with Autism and Special Needs”. *InformeDesign's*, Vol 9, N°1, pag 1-8.
- Stout, J., (1988). “Planning playgrounds for children with disabilities”. *The American Journal of Occupational Therapy*, Vol 42. N°10, pag 653-657.
- Tujula, P., Juutilainen, A., (2009). “Ratsaspuisto in Helsinki, Finland: a playground for everyone”. *Municipal Engineer*, Vol 162 (ME4), pag 227-230.
- The Good Play Space Guide: “I can play too” (2007). Community Sport and Recreation Sport and Recreation Victoria Department for Victorian Communities, Melbourne Victoria.
- Yantzi, N. M., Young, L., Mckeever, P., (2010). “The suitability of school playgrounds for physically disabled children”. *Children's Geographies*, Vol 8, N°1, pag 65-78.
- DPR. 24 luglio 1996, n. 503, in materia di “Regolamento recante norme per l'eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici, spazi e servizi pubblici”.
- L. 28 agosto 1997, n. 285, in materia di “Disposizioni per la promozione di diritti e di opportunità per l'infanzia e l'adolescenza”.
- Decreto Ministero Sanità 17 gennaio 1997, n. 136, in materia di “Regolamento concernente la individuazione della figura e relativo profilo professionale del terapeuta occupazionale”.
- L.R. Regione Veneto 12 luglio 2007, n. 16, in materia di “Disposizioni generali in materia di eliminazione delle barriere architettoniche”.
- Proludic, L'area giochi inclusiva. Catalogo tematico.

SITOGRAFIA

- UNICEF, Sruthi Atmakur, Focus: Playgrounds of inclusion. Disponibile on-line all'indirizzo:
http://www.unicef.org/sowc2013/focus_playgrounds_of_inclusion.html
- WFOT, Definition and Function of Occupational Therapy. Disponibile on-line all'indirizzo: www.wfot.org/ResourceCentre/tabid/132/did/608/Default.aspx
- Superabile, Senza barriere. Disponibile on-line all'indirizzo:
http://www.superabile.it/web/it/CANALI_TEMATICI/Viaggi_e_Tempo_libero/Il_Punto/info2052840550.html
- Ministero per i beni e le attività culturali, Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale. Disponibile on-line all'indirizzo:
https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_pluginLINEE_GUIDA_PER_IL_SUPERAMENTO DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE.pdf
- Access Board, 2005, ACCESSIBLE PLAY AREAS. A Summary of Accessibility Guidelines for Play Areas. Disponibile on-line all'indirizzo:
<https://www.access-board.gov/attachments/article/1369/play-guide.pdf>
- NCHPAD, Designing for Inclusive Play: Applying the Principles of Universal Design to the Playground. Disponibile on-line all'indirizzo:
<http://www.nchpad.org/529/2456/Designing~for~Inclusive~Play~~~Applying~the~Principles~of~Universal~Design~to~the~Playground>
- Parachute, Playground standards in Canada. Disponibile on-line all'indirizzo:
<http://www.parachutecanada.org/injury-topics/item/playground-standards-in-canada-lt>
- Città di Jesolo, Linee guida stessi giochi stessi sorrisi, 2003. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://www.youblisher.com/p/216768-Linee-Guida-SGSS/>
- Wicksteed, An Essential Guide to BS EN 1176 and BS EN 1177 Children's Playground Equipment & Surfacing: updated for 2008. Disponibile on-line all'indirizzo:
<http://www.wicksteed.co.uk/pdfs/EN1176%20and%20EN1177.pdf>
- Plan- och bygglag (1987:10). Disponibile on-line all'indirizzo:
www.notisum.se/rnp/sls/lag/19870010.htm

- Department of Justice, 2010 ADA Standards for Accessible Design. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://www.ADA.gov>.
- Piaget, "La formazione del simbolo nel bambino", 1945. Disponibile on-line all'indirizzo: studiumanistici.unimc.it/it/ricerca/convegni/isnite-2014/deChiro.pdf
- Wikipedia, definizione di Swing. Disponibile on-line all'indirizzo: [https://en.wikipedia.org/wiki/Swing_\(seat\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Swing_(seat))
- Garzantilinguistica, definizione di scivolo. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=scivolo>
- Dictionary Cambridge. Definizione di slide. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/slide>
- Guide on Play Areas, 2007. Disponibile on-line all'indirizzo: <https://www.access-board.gov/guidelines-and-standards/recreation-facilities/guides/play-areas/play-component>
- Giochi a molla. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://www.arredamentoegiardino.it/giochi-da-giardino/altri-giochi-da-esterno/giochi-a-molla.asp>
- Scivoli. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://www.arredamentoegiardino.it/scivoli.asp>
- Giochi inclusivi. Disponibile on-line all'indirizzo: <http://www.legnolandia.com/giochi-per-parchi/catalogo/giochi-inclusivi>

L'altalena

<p>Si basa su un movimento oscillatorio impresso dal bambino in autonomia con le gambe o mediante la spinta da parte di un'altra persona. È costituita da appoggio per la seduta appeso a un sostegno aereo attraverso corde, catene o altri collegamenti non flessibili. Il bambino dovrebbe essere in grado di sedersi, rimanere in posizione seduta, mantenere l'equilibrio, tenere le mani sulle corde, oscillare le gambe per darsi la spinta, spingersi piano o forte, scendere.</p>	<p>Favorisce:</p> <ul style="list-style-type: none">• coordinazione motoria;• stimolazione sensoriale;• sviluppo propriocezione;• integrazione sensoriale nello spazio;• cooperazione;• sviluppo di abilità sociali.
<p>Considerare:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'oscillazione ha effetti positivi sull'orecchio interno dei bambini con disabilità uditive e calma i bambini con problemi mentali;• posizionare le altalene fianco a fianco per permettere la socializzazione;• schienali, pedane e buon supporto posteriore per rendere questi elementi più facili da usare da molte persone;• sedili più lunghi/profondi per permettere a un bambino di sedersi davanti a un adulto. <p>Valutare diverse tipologie di altalena:</p> <ul style="list-style-type: none">• Altalena che permette di accogliere una carrozzina;• Altalena a CESTONE offre:<ul style="list-style-type: none">✓ spazio aperto e altezza favorevole per i trasferimenti✓ superficie d'appoggio ampia per bambini che non hanno controllo posturale✓ possibilità di stare seduti o distesi✓ possibilità di stare in due o più persone al suo interno;• Altalena CON SEGGIOLINO CON SUPPORTO PER IL TRONCO/CON SEDILE A GABBIA: per i bambini più piccoli con scarse capacità di sorreggersi o che non hanno pieno controllo della stabilità;• Altalena SENZA SUPPORTO: per bambini con controllo del tronco e che hanno la possibilità di dondolarsi da soli; con tavoletta abbastanza grande da accogliere bambino e adulto assieme. <p>*Potrebbe essere necessaria la presenza di qualcuno che spinge l'altalena</p>	

Lo scivolo

<p>Si compone di una scaletta posteriore e di un piano inclinato nella parte anteriore con l'estremità inferiore conformata in modo da rallentare la velocità di discesa. Il bambino scivola seduto/disteso, fino a cadere a terra, sfruttando la forza di gravità.</p> <p>Richiede la capacità di salire i gradini tenendosi lungo il corrimano, sedersi, stare in equilibrio, scendere con i piedi a terra.</p>	<p>Favorisce:</p> <ul style="list-style-type: none">• sviluppo del sistema vestibolare e propriocettivo;• equilibrio;• coordinazione;• sperimentare la velocità e le altezze;• sviluppo di abilità sociali.
<p>Considerare:</p> <ul style="list-style-type: none">• la forma concava permette sostegno durante la discesa;• se doppio o largo permette di scendere insieme ad un amico/caregiver;• diverse tipologie come scivoli a tubo, scivoli a spirale, scivoli doppi che permettono di scendere insieme ad un altro bambino e la supervisione da parte di un adulto;• rampa per l'accesso a persone in carrozzina;• possibilità di risalita con l'aiuto di una corda;• necessità di piazzola tra le scale/rampa e lo scivolo;• valutare il materiale; non in acciaio per evitare il surriscaldamento.	

Il gioco multifunzione

<p>Combinazione di diverse piattaforme, accessi ed elementi ludici. Può essere costituito da strutture a terra o elevate.</p> <p>Può essere composto da scivoli, altalene, tunnel, arrampicate, anelli, pertiche, ostacoli, barre, ecc.</p> <p>Richiede la capacità di arrampicarsi, dondolarsi, sfidarsi, scivolare, stare in equilibrio, appendersi, muoversi lungo il percorso, salire e scendere.</p>	<p><i>Favorisce:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • il gioco con i pari; • mobilità; • motricità fine; • facoltà cognitive; • stimolazione sensoriale; • coordinazione.
<p><i>Considerare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • luoghi polifunzionali in cui le strutture per facilitare il gioco e il movimento si alternano agli spazi non strutturati, orientati a stimolare la scoperta e lo spirito di avventura, luoghi per nascondersi e garantire l'intimità, ma anche spazi per la socializzazione; • presenza di almeno una rampa d'accesso con corrimano; • accesso ampio e scale di dimensioni tali da permettere di salire anche ad un accompagnatore; • presenza di maniglioni all'interno della struttura; • possono avere un "tema" coinvolgente e motivante per il bambino (per esempio il veliero); • possibilità di inserire diverse tipologie di scivoli (doppi o con rulli); • presenza di pannelli ludici; • presenza di piattaforme basse per consentire i trasferimenti dalla carrozzina; • utilizzo di colori contrastanti; • possibilità di inserire TUNNEL: devono essere ben ancorati affinché non si muovano durante l'attraversamento; devono essere posizionati orizzontalmente e la parte bassa deve essere a raso con il pavimento o minimamente rialzata. Se il dislivello supera qualche centimetro, inserire un elemento di raccordo. Anche se il tunnel si trova su un livello rialzato è preferibile che vi sia la possibilità di tornare all'ingresso del tunnel senza dover percorrerlo in senso contrario. 	

Giochi dinamici a molla

<p>Sono formati da una molla che si muove non appena il bambino si siede sulla sommità del dispositivo. Possono essere di diverse forme. Rispetto al dondolo crea un movimento molleggiato.</p> <p>I giochi a molla sono corredati di maniglie per evitare la caduta del bimbo e di poggiapiedi.</p> <p>Richiedono la capacità di salire, sedersi, afferrare e tenersi sulle maniglie, tenere i piedi nei poggiapiedi, mantenere l'equilibrio, portare il peso del corpo avanti e indietro, scendere.</p>	<p><i>Favoriscono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • motricità; • senso dell'equilibrio; • coordinazione; • cooperazione.
<p><i>Considerare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • la molla è senso di benessere per gli autistici; • garantire sedute ampie, schienale, pannelli laterali, maniglie e poggiapiedi per l'accesso e il sostegno del tronco; • la doppia seduta facilita i trasferimenti e coinvolge più bambini negli stessi movimenti di oscillazione; • fornire un supporto audio come spunto uditivo. 	

Giochi sabbia e acqua

<p>I piani di lavoro posti su differenti altezze. Esistono strutture con tavoli di manipolazione per il gioco con sabbia ed acqua, oppure con solo la sabbiera da posizionare a terra.</p> <p>Richiede capacità di stare seduto o in piedi, manipolare, coordinare, trasportare, avvicinarsi, alzarsi e abbassarsi, pianificare, costruire.</p>	<p><i>Favoriscono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • manipolazione; • coordinazione bimanuale; • abilità cognitive; • abilità creative; • gioco cooperativo; • integrazione sensoriale; • esplorazione di cambiamenti nella forma e
---	--

	nella sostanza.
<p>Considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • presenza di panche ed elementi rialzati per il raggiungimento con la carrozzina • sabbiera anche a terra per permettere il gioco a tutti i bambini con/senza disabilità, con bordi rialzati utili per la seduta • Perché l'acqua sia accessibile a tutti: <ul style="list-style-type: none"> ✓ fornire un rubinetto con una estremità del tubo flessibile che ogni bambino può raggiungere; ✓ fornire le leve su rubinetti, in modo tale che non richiedano abilità motorie fini per operare; ✓ mettendo giochi d'acqua o fontane dove il suono può agire come un spunto orientamento o punto di riferimento ✓ l'analisi dei costi di manutenzione nel tempo e la facilità di gestione e ✓ controllo delle strutture di impianto (pompe e quant'altro) ✓ la necessità di pulizia continua, o riutilizzo dell'acqua prodotta ✓ luoghi dove l'acqua possa essere raccolta temporaneamente ✓ controlli con timer per evitare gli sprechi ✓ come trattare il drenaggio e il deflusso • FONTANELLE: devono essere fatte in modo da consentire ad una persona su sedia a ruote di utilizzarle comodamente senza bagnarsi. Lo zampillo deve sgorgare dal basso verso l'alto (stando seduti è più facile bere se lo zampillo sale verticalmente). I bracci della fontanella devono essere posti a diverse altezze per il comodo accostamento di adulti e bambini. La pavimentazione deve essere priva di ostacoli e non devono esserci ristagni d'acqua o presenza di fango. Il rubinetto deve poter essere azionato con una sola mano, richiedendo una minima abilità ed esiguo sforzo fisico. La pressione del getto d'acqua dev'essere debole. 	

Pannelli ludici/ giochi didattici

<p>Sono costituiti da pannelli che favoriscono il gioco ma anche l'apprendimento. Hanno caratteristiche sensoriali diverse e possono produrre anche dei suoni.</p> <p>Richiedono la capacità di stare in piedi, manipolare, coordinazione oculo-manuale.</p>	<p>Favoriscono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • abilità motorie fini; • stimolazione multisensoriale; • comunicazione (favorisce la comunicazione tra bambini affetti da autismo e che hanno difficoltà a comunicare); • osservazione; • concentrazione; • coordinazione occhio-mano; • abilità cognitive.
<p>Considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fornire gadget a diversi livelli; • garantirne l'accesso ai disabili; • fornire spunti tattili e uditivi; • utilizzo di colori vivaci e contrasti; • prevedono un ruolo attivo del giocatore che può agire in modo individuale o in collaborazione con altri giocatori. 	

TITOLO	AUTORI	RIVISTA, ANNO	CONTENUTI IN BREVE
Playful Interaction: Occupational Therapy for All Children on the School Playground.	Bundy, A. C., Luckett, T., Naughton, G. A., Tranter, P. J., Wyver, S. R., Ragen, J., Singleton, E., & Spies, G.	The American Journal of Occupational Therapy, Vol 62 N°5 pag 522-527. 2008	<p>SCOPO DELLO STUDIO: valutare il livello di giocosità dei bambini tra i 5 e i 7 anni (con sviluppo normale) e la percezione degli insegnanti riguardo gli effetti dell'intervento.</p> <p>STRUMENTI: valutazione con <i>ToP (Test of Playfulness)</i>, interviste semi-strutturate</p> <p>INTERVENTO: inserimento per 11 settimane di "loose part materials" nel parco giochi della scuola da parte di t.o.</p> <p>RISULTATI: notevole cambiamento nel gioco attivo, creativo e sociale dei bambini in seguito all'inserimento di questi materiali nel parco giochi.</p>
Usability of playgrounds for children with different abilities.	Skär L., Prellwitz M.	Occupational Therapy International, Vol 14, N°3, pag 144-155. 2007	<p>SCOPO DELLO STUDIO: capire come i bambini con diverse abilità usano i parchi giochi per dedicarsi al gioco creativo e interagire socialmente con i loro coetanei.</p> <p>STRUMENTI: intervista diretta. Le domande riguardano che cosa pensano i bambini appena viene detta la parola parco giochi, raccontare del parco giochi della scuola, cosa fanno o cosa vorrebbero fare al parco.</p> <p>INTERVENTO: intervistati venti bambini con diverse abilità (con mobilità ridotta, grave menomazione visiva, disabilità dello sviluppo, senza disabilità).</p> <p>RISULTATI: tutti i bambini desideravano le cose più riconoscibili o "cose reali", che significa case, auto e barche piuttosto che grandi "giungle multi-funzionali". I bambini riconoscono il luogo del parco giochi, ma affermano che il design spesso non permette l'accesso.</p>
Planning Playgrounds for Children With Disabilities	Stout J.	The American Journal of Occupational Therapy, Vol 42, N°10, pag 653-657. 1988	<p>SCOPO DELLO STUDIO: Il focus di questo articolo è quello di fornire una guida per la progettazione, costruzione, e finanziamento di parchi giochi adattati e affermare l'importanza del terapeuta occupazionale nella progettazione.</p> <p>RISULTATI: viene specificato il ruolo del t.o. nella progettazione e forniti dei suggerimenti per incrementare la mobilità del bambino, l'uso dei sensi, le abilità cognitive nell'ambiente del parco giochi.</p>
Playground Usability: What Do Playground Users Say?	Ripat J.	Occupational Therapy International, Vol 19, N°3, pag 144-153. 2012	<p>SCOPO DELLO STUDIO: Lo scopo di questo studio è di capire l'esperienza dei parchi giochi utilizzati dai bambini con disabilità e i loro caregiver e generare idee per migliorare l'utilizzo dei futuri parchi giochi.</p> <p>STRUMENTI: intervista semi-strutturata a bambini, genitori e caregiver di bambini disabili e non (la maggior parte utilizza una carrozzina).</p> <p>RISULTATI: dimostrano la ridotta partecipazione dei bambini con disabilità al parco giochi. I partecipanti riportano le barriere che incontrano e come loro o altri cercano di superarle. La sabbia e l'erba costituiscono le prime barriere che precludono l'accesso, differenziano il concetto di accessibilità e usabilità.</p>

<p>Focusing on the Environment to Improve Youth Participation: Experiences and Perspectives of Occupational Therapists.</p>	<p>Anaby, D., Law, M., Teplicky, R., Turner, L.</p>	<p>Int J Environ Res Public Health, Vol 12, N° 10, pag 13388–13398. 2015</p>	<p>Identificati tre temi principali: <i>Playground Experience, Playground Usability, Inclusivity</i></p> <p>SCOPO DELLO STUDIO: Indagare le percezioni e le esperienze, il processo di identificazione delle barriere alla partecipazione e lo sviluppo di strategie per superare queste barriere dei terapisti occupazionali che hanno utilizzato l'approccio <i>PREP (Pathways and Resources for Engagement and Participation)</i>, così come anche le loro percezioni rispetto l'utilità dell'intervento.</p> <p>STRUMENTI: <i>PREP</i></p> <p>INTERVENTO: 12 terapisti occupazionali, dopo aver applicato il <i>PREP</i> a ragazzi con disabilità fisica (lesione cerebrale o spina bifida) dai 12 ai 18 anni, sono stati sottoposti a un'intervista semi strutturata di 5 domande.</p> <p>RISULTATI: I terapisti hanno incontrato varie barriere ambientali alla partecipazione. Ci sono barriere fisiche, attitudinali, sociali e istituzionali per esempio attrezzature adattate, trasporti, ambiente fisico e costruito, <i>location</i> geografica e barriere finanziarie.</p> <p>Il ruolo della t.o., è stato percepito da parte dei terapeuti e genitori, come un unico metodo di pratica e un diverso tipo di servizio.</p>
<p>Social participation: Redesign of education, research, and practice in occupational therapy.</p>	<p>Piškur B.</p>	<p>Scandinavian Journal of Occupational Therapy, Vol 21, pag 89-95. 2014</p>	<p>Introduce il concetto di partecipazione sociale, di cambiamenti sociali e lo analizza dal punto di vista del terapeuta occupazionale rispetto all'educazione, ricerca e pratica.</p>
<p>Il Playground come laboratorio di creatività e di inclusione.</p>	<p>Lauria, A., Montalti, M.</p>	<p>Ri_vista, DOI: 10.13128/RV-16734, 112-128. 2015</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: evidenziare il ruolo strategico che il gioco assume per il benessere dei bambini e analizzare le aree gioco in termini etici, sociali ed architettonici.</p>
<p>Play: essential for all children. (A Position Paper of the Association for Childhood Education International).</p>	<p>Isenberg, J. P., Quisenberry, N.</p>	<p>Childhood Education, Vol 79, N° 1, pag 33-39. 2002</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: dà indicazioni su alcuni elementi dei parchi giochi e ne indica le caratteristiche. Si concentra sul ruolo cruciale degli adulti nella strutturazione e pianificazione dell'ambiente di gioco. Si conclude con invito ad agire da parte di educatori, genitori e politici per garantire esperienze di gioco ai bambini.</p>
<p>The suitability of school playgrounds for physically disabled children.</p>	<p>Yantzi, N. M., Young, L., McKeever, P.</p>	<p>Children's Geographies, Vol 8, N° 1, pag 65-78. 2010</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: esaminare l'idoneità (<i>suitability</i>) di un piccolo campione di parchi giochi di scuole pubbliche di Toronto per i bambini con disabilità fisiche.</p> <p>CAMPIONE: 5 scuole attualmente siti designati o sono stati programmati a diventare i siti designati per i bambini disabili.</p> <p>STRUMENTI: comparazione dei dati raccolti attuali e i criteri richiesti per un parco giochi accessibile.</p>

			<p>INTERVENTO: sono stati raccolti dati sul numero di componenti elevati (non accessibile dal suolo) e a livello del suolo, come i componenti elevati sono stati raggiunti, se è stata utilizzata una rampa, sono stati controllati il requisiti di larghezza e pendenza e diversità di tipo di gioco tra cui dondolarsi, manipolare, scivolare. Oltre alle fotografie e video delle barriere principali, sono state fatte mappe dei parchi giochi, che raffigurano gli spazi idonei e non idonei.</p> <p>RISULTATI: dimostrano chiaramente che quattro dei cinque parchi giochi che hanno studiato non hanno soddisfatto i requisiti minimi per l'accessibilità e identificato diversi ostacoli alla partecipazione dei bambini disabili.</p> <p>I quattro parchi gioco non hanno fornito ai bambini disabili esperienze sociali di gioco. Lo studio sottolinea la necessità di sostenere l'accessibilità e l'inclusione di tutti gli spazi di infanzia e la richiesta di risorse per migliorare l'idoneità dei cortili delle scuole.</p>
<p>Envisioning inclusion: creating a design plan for inclusive playgrounds for Buddy Break.</p>	<p>Flemming, S.</p>	<p>Belmont University School of Occupational Therapy.</p>	<p>SCOPO DEL PROGETTO: ispirare, educare e sostenere per la realizzazione di parchi giochi inclusivi in una varietà di settings. Inoltre esso mira a ispirare le chiese che aderiscono al programma di assistenza di sollievo pediatrica a tenere in considerazione l'installazione di un parco giochi che può essere utilizzato da qualsiasi bambino.</p> <p>STRUMENTI: è stato utilizzato un questionario on-line per esplorare e comprendere le prospettive dei genitori dei bambini per quanto riguarda i parchi giochi.</p> <p>INTERVENTO: sono stati creati materiali didattici per informare i lettori sull'importanza della progettazione di parchi giochi che possono essere utilizzati da bambini con abilità diverse e il ruolo della terapia occupazionale in questo processo. Sono state date informazioni più aggiornate per quanto riguarda le sovvenzioni, i materiali e le attrezzature parco giochi.</p>
<p>Design guide for playgrounds.</p>	<p>Inceoğlu, M., Şensoy, G.</p>	<p>Design Guide for Playgrounds. Journal of Civil Engineering and Architecture, Vol 9, pag 1390-1398. 2015</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: suggerire dei parametri per la progettazione di parchi giochi e offrire una guida che può dare un'idea per i nuovi design. Sono stati esaminati i concetti di bambino, gioco e di parco giochi e sono stati classificati dei parametri di progettazione del parco giochi.</p>
<p>Play deprivation in children with physical disabilities: the role of the Occupational Therapist in preventing secondary</p>	<p>Missiuna, C., Pollock, N.</p>	<p>The American journal of Occupational Therapy, Vol 45, N° 10, pag 882-888. 1991</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: dimostrare lo scopo e il beneficio di esperienze di gioco libero e delinearne le barriere (imposte da caregiver, fisiche e personali, ambientali, sociali) che possono incontrare i bambini con disabilità motorie. Viene inoltre esplorato il ruolo dei terapisti occupazionali che lavorano con i genitori nella prevenzione della privazione nel gioco e delle disabilità secondarie</p>

disability.			derivanti.
Design for play: a guide to creating successful play spaces.	Ball, D., Butler, N., Doyle, P., Shackell, A	Free Play Network, Play England. 2008	SCOPO DELLA GUIDA: stabilisce i principi per la creazione di spazi di gioco innovativi, e stimolanti. Definisce il processo di progettazione.
Ratsapuisto in Helsinki, Finland: a playground for everyone.	Tujula, P., Juutilainen, A.	Municipal Engineer, Vol 162 (ME4), pag 227-230. 2009	SCOPO DELLO STUDIO: creare una serie di linee guida per quanto riguarda l'accessibilità nella progettazione, costruzione e manutenzione di strade pubbliche, parchi e aree del cortile. Dà indicazioni rispetto ad alcune attrezzature per il parco giochi (per esempio la mappa tattile, le altalene).
Il parco che vorrei, esperienze di progettazione partecipata nei comuni di Albinea, Cadelbosco Sopra e Quattro Castella.	Cirlini, F., Davoli, S., Fantini, G., Pedrazzoli, C. (a cura di).	Imola, Editrice La Mandragora. 2007	Progetto realizzato nella regione Emilia-Romagna. Sono stati coinvolti 3 comuni (Albinea, Cadelbosco Sopra, Quattro Castella) e 7 servizi per l'infanzia, attraverso un progetto di progettazione partecipata. È stato realizzato un ampliamento dei servizi per l'infanzia a Cadelbosco Sopra e una nuova scuola ad Albinea. STRUMENTI: ai genitori è stato chiesto di rispondere adiversi questionari di indagine. INTERVENTO: Dopo la fase in cui i bambini hanno definito i loro progetti, si sono svolti incontri con Amministratori e Tecnici per decidere quali attrezzature acquistare dalle ditte del settore e quali costruire insieme ai genitori. Sono stati costruiti dei gruppi di lavoro. RISULTATI: le risposte dei genitori hanno evidenziato i seguenti temi: desiderio e piacere dei bambini e delle bambine nel trascorrere alcuni momenti in spazi all'aperto (parchi, giardini); ricchezza e valore del giocare all'aperto; capacità dei bambini e delle bambine di trasformare in "giocattoli" alcuni elementi naturali (sabbia, foglie, rami...); considerare importanti sia gli attrezzi presenti in un parco (altalene, scivoli...), sia i materiali offerti dalla natura (ghiaia, sassi, foglie, alberi, fiori...). Emerse quattro aspetti cruciali che sono stati presi in considerazione come obiettivi fondanti il progetto degli spazi esterni: motricità, esperienze sensoriali, gioco di finzione, costruzione e comunicazione.
The environment: a focus for occupational therapy.	Law, M.	Canadian Journal of Occupational Therapy, Vol 58, N° 4, pag 171-180. 1991	SCOPO DELLO STUDIO: definire i metodi per cambiare ambienti invalidanti, in base ai desideri e la partecipazione attiva delle persone con disabilità. Vengono esaminate le idee riguardo l'occupazione e l'ambiente per capire come risolvere i problemi legati all'ambiente.
Understanding and Creating Accessible	Morey, L., Taylor, L.	Peterborough Victoria Northumberland School	SCOPO DELLO STUDIO: capire e spiegare l'importanza dell'accessibilità e fornire una guida per creare un parco giochi accessibile o modificarne uno già

<p>Playgrounds.</p>		<p>Board, Trent Centre for Community-based education. 2008</p>	<p>esistente. STRUMENTI: sono state condotte interviste per identificare le barriere comuni dei parchi giochi. INTERVENTO: scansione ambientale, interviste semi-strutturate e revisioni di tre scuole elementari (attraverso un sondaggio con occasionale descrizione e spiegazione) per capire quali sono le barriere che incontrano i bambini con disabilità e per dare dei suggerimenti su attrezzature accessibili. L'area di studio è stata <i>Peterborough Victoria Northumberland e Clarington Catholic District School Board</i>, di cui 15 scuole elementari cattoliche e 5 scuole secondarie cattoliche. RISULTATI: Il progetto dimostra che piccoli cambiamenti possono migliorare l'esperienza di gioco dei bambini con disabilità e che c'è un aumento della consapevolezza riguardo l'accessibilità e l'ambiente. Sono state identificate le caratteristiche positive esistenti, le barriere all'accessibilità, le soluzioni e il livello di priorità di modificazione delle barriere. Rendendo i parchi accessibili e inclusivi, i bambini e genitori diventano più consapevoli e accettano la disabilità.</p>
<p>Playground accessibility and usability for children with disabilities. Experiences of children, parents and professionals.</p>	<p>Prellwitz, M.</p>	<p>Luleå University of Technology Department of Human Work Sciences. 2007</p>	<p>SCOPO DELLA TESI: identificare gli aspetti di accessibilità e usabilità dei parchi giochi per bambini con disabilità basandosi sulle esperienze di bambini, genitori e professionisti. STRUMENTI: 90 PERSONE hanno partecipato ai 4 studi. Per il primo, terzo e quarto studio sono state condotte delle interviste semi-strutturate, mentre per il secondo studio è stato somministrato un questionario. Nel primo venivano intervistati 5 creatori di parchi giochi e 6 utilizzatori dei parchi. Tra i partecipanti del primo studio c'erano anche tre bambini con limitazioni motorie (7-11 anni). Nel secondo studio è stato fatto un questionario rivolto a persone responsabili di parchi giochi in 41 comuni della Svezia del Nord. Al terzo studio hanno partecipato 20 bambini tra cui 5 con limitazioni motorie, 5 con moderate disabilità dello sviluppo, 5 con grave disabilità visiva e 5 senza alcuna disabilità; nel quarto studio invece 18 genitori di bambini con disabilità. RISULTATI: I risultati dello studio hanno dimostrato che le persone coinvolte nella creazione di parchi giochi descrivono un'organizzazione frammentata e carenze nelle procedure per la creazione di parchi. Inoltre emerge che i creatori di parchi hanno una conoscenza insufficiente rispetto la progettazione e l'accessibilità. I bambini con limitazioni motorie hanno espresso la loro difficoltà nell'accedere al parco e alle relative attrezzature. Inoltre l'aiuto di un adulto era una prerequisite. I genitori hanno riportato una scarsa presenza di opportunità per i loro figli di giocare e partecipare con gli altri bambini e questo</p>

			li porta a diventare dipendenti dagli adulti. Inoltre affermano che il parco giochi fanno sentire i loro figli in maniera differente. Sottolinea il ruolo del terapeuta occupazionale.
How playground designs influence children with disabilities - parental perceptions.	Prellwitz M., Skär L.	Luleå University of Technology, Department of Health Sciences 2007	SCOPO DELLO STUDIO: ottenere una maggiore comprensione di come il <i>design</i> di un parco giochi possa influenzare un bambino con disabilità. STRUMENTI: intervista semi-strutturata a 18 genitori di bambini con disabilità del nord della Svezia. RISULTATI: I risultati hanno mostrato che i genitori percepiscono che la progettazione dei parchi giochi influenza negativamente i loro, ostacolando attività di gioco e l'interazione con i coetanei. I bambini si sentono diversi dagli altri e per questo, evitano di andare al parco.
Attitudes of Key Persons to Accessibility Problems in Playgrounds for Children with Restricted Mobility: A Study in a Medium-sized Municipality in Northern Sweden.	Tamm M., Prellwitz M.	Scandinavian Journal of Occupational Therapy, 6 : 166-173 1999	SCOPO DELLO STUDIO: esplorare gli atteggiamenti ai problemi di accessibilità ai parchi giochi tra "creatori" e "utenti dei parchi giochi" nel nord della Svezia. STRUMENTI: intervista semi-strutturata a 11 persone. RISULTATI: mostrano che coloro che hanno creato i parchi giochi hanno avuto un'organizzazione frammentata, scarsa conoscenza della disabilità. Le interviste con gli utenti dei parchi, sono state codificate in due temi: il parco giochi non è per me (cioè per i bambini con mobilità ridotta) e l'assistenza è una precondizione per l'accessibilità.
A systematic review of the best practices for playground inclusion.	Mejeur, M., Schmitt, G., Wolcott, H.	Pediatrics. Paper 1, Grand Valley State University. 2013	Review di 21 articoli della ricerca esistente in materia di <i>design</i> di parchi giochi accessibili e inclusivi per le scuole elementari. Sono stati considerati due tipi di attrezzature per parchi giochi: attrezzature fisse e attrezzature sciolte e sono state fornite indicazioni specifiche rispetto al bambino autistico. I risultati della ricerca forniscono raccomandazioni per la progettazione di un parco giochi inclusivo e accessibile. I risultati suggeriscono anche che l'attività fisica al parco migliora le prestazioni in aula.
Accessibility, usability and Universal Design positioning and definition of concepts describing person-environment relationships.	Iwarsson, S., Staehl, A.	Disability and rehabilitation, Vol 25, N°2, pag 57-66. 2003	SCOPO DELLO STUDIO: definire e discutere tre concetti fondamentali per quanto riguarda le relazioni persona-ambiente: accessibilità, utilizzabilità e <i>Universal Design</i> . STRUMENTI: review RISULTATI: Gli autori suggeriscono una definizione di accessibilità, mettendo in evidenza che l'accessibilità deve essere analizzata valutando l'integrazione fra persona e ambiente.
Universal Playground Design.	Ensign, A.	PAM Repeater, Vol.79, pag 1-22 1993	SCOPO DELLO STUDIO: fornire dei principi di parchi giochi universali con lo scopo di promuovere l'accessibilità di tutti i bambini, con e senza disabilità. Vengono fornite delle linee guida per la progettazione riguardo la sicurezza,

			<p>l'accessibilità, problemi di sviluppo, lo sviluppo sociale/emozionale, intellettuale, sensoriali. Vengono date indicazioni rispetto agli adattamenti dei giochi.</p>
<p>Disabled children's perceptions of technical aids, assistance and peers in play situations.</p>	<p>Skär, L.</p>	<p>Scandinavian Journal of Caring Sciences, Vol.16, N° 1, pag 27-33. 2002</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: comprendere come i bambini con disabilità percepiscono i loro ausili in situazioni di gioco. STRUMENTI: interviste a otto bambini con disabilità. RISULTATI: sono state create tre categorie formando un modello che descrive le relazioni del bambino in situazioni di gioco (categoria principale): ausili tecnici, l'assistenza e l'ambiente di gioco. Le opportunità di gioco e l'accesso al parco richiedono la presenza di un genitore o un assistente. È stato analizzato come i bambini percepiscono i loro ausili e questi sono stati anche visti come un'estensione del bambino.</p>
<p>Person Environment Occupation model + Universal Design = great places for all to play!</p>	<p>Kanics I. M.</p>	<p>CAOT conference/2016</p>	<p>Definisce il modello <i>Person-Environment-Occupation</i> e i principi dell'<i>Universal Design</i>. RISULTATI: dimostra che è importante per gli individui di tutte le età e capacità, uscire e giocare. Il modello <i>PEO</i> può essere accoppiato al concetto di <i>Universal Design</i> per creare spazi in cui tutti possono giocare senza distinzione di età o abilità.</p>
<p>The Person-Environment-Occupation Model: A transactive approach to occupational performance.</p>	<p>Cooper, B., Law, M., Lori Letts, L., Rigby, P., Strong, S., Stewart, D.</p>	<p>Canadian Journal of Occupational Therapy, Vol.63, N° 1, pag 9-23. 1996</p>	<p>Questo documento presenta e analizza il modello del <i>PEO</i> facendo riferimento ai concetti dalla terapia occupazionale. Il modello descrive le interazioni tra persona, occupazione e ambiente, delinea i principali concetti e le ipotesi, e viene applicato ad una situazione pratica.</p>
<p>Outdoor Environments for Children with Autism and Special Needs.</p>	<p>Sachs, N., Vincenta, T.</p>	<p>InformeDesign's, Vol.9, N° 1, pag 1-8. 2011</p>	<p>SCOPO DELLO STUDIO: esplorare la ricerca e fare delle considerazioni di progettazione per la creazione di spazi esterni basati sulla natura che consentono ai bambini con autismo di giocare e imparare a superare le sfide comuni in sicurezza e a divertirsi. Definisce l'autismo e da indicazioni su alcune attrezzature.</p>