

Riconoscere la mamma al tatto

La palestra per bimbi non vedenti

Al **Mondino** di Pavia un nuovo ambiente interattivo. Spazio anche ai videogiochi

PAVIA Si chiamerà i-GYM la palestra interattiva e multisensoriale per la riabilitazione di bambini ciechi e ipovedenti presentata ieri a Pavia. Il primo esperimento in Italia sviluppato all'interno di un istituto di cura; un progetto innovativo nato dalla sinergia tra la Fondazione **Mondino** Istituto Neurologico Nazionale IRCCS di Pavia e l'Istituto Italiano di Tecnologia di Genova che da mesi lavorano al progetto super tech. Un investimento da 1 milione di euro per cinque anni, due ricercatori post dottorato e due dottorandi che svilupperanno costantemente le attività del laboratorio, migliorando gli strumenti tradizionalmente utilizzati per diagnosi e riabilitazione di soggetti con disabilità visiva in età evolutiva (0-18 anni). In questa speciale palestra 4.0 che occuperà circa 60 metri quadrati degli ambulatori di neuroftalmologia dell'istituto pavese, i piccoli pazienti saranno seguiti da medici e riabilitatori che si avvarranno del *know-how* in

Neuroftalmologia

«Traguardo importante per migliorare sviluppo e qualità della vita dei piccoli pazienti»

campo tecnologico dei ricercatori. «Un traguardo importante — commenta Sabrina Signorini, responsabile del Centro di Neuroftalmologia —. La prassi clinica potrà essere supportata da questi nuovi strumenti utili a comprendere meglio gli aspetti sensoriali e neuropsichici del bambino con deficit visivo così da migliorare il suo sviluppo, la qualità di vita, l'autonomia e l'integrazione sociale».

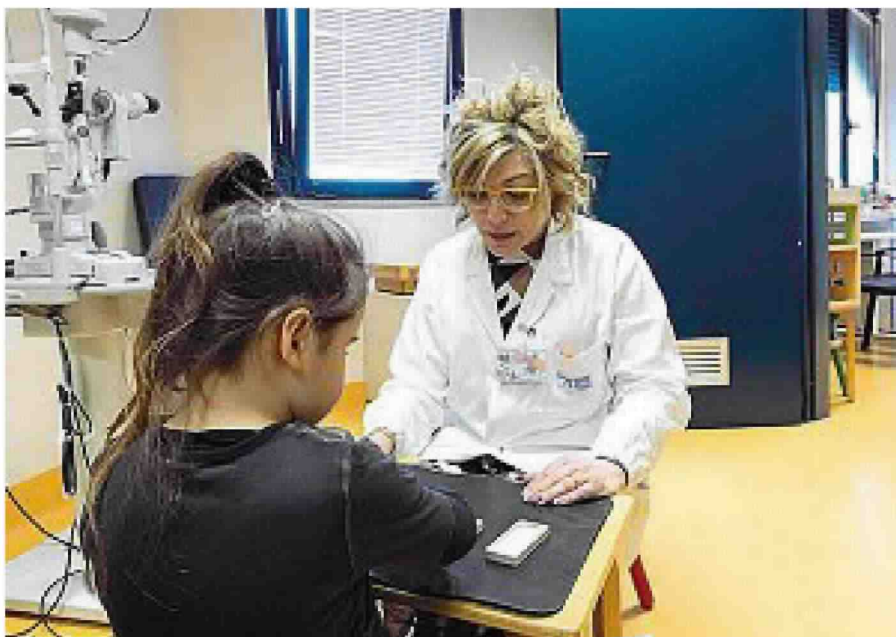
Sono circa un migliaio i bambini con deficit visivo in cura al **Mondino**; per oltre duecento di loro, ciechi e ipovedenti, si apriranno le porte della palestra hi-tech dove grazie all'uso di piattaforme vibranti e tattili riusciranno a mettersi in posizione eretta e a muoversi nella stanza guidati da suoni e percorsi tattili. «Ora stiamo insegnando ai nostri piccoli pazienti ad usare le mani nel modo corretto per distinguere mamma e papà dalle altre persone». Tra le attività in fase di collaudo dall'Istituto di Tecnologia ci sarà anche una versione speciale del celebre videogame Pacman che prevede l'applicazione di sensori direttamente sul bambino con disabilità visiva che si

muoverà nello spazio guidato da stimoli multisensoriali. «Stiamo progettando anche delle colonnine che attraverso luce, vibrazioni e suoni crescenti possano aiutare la verticalizzazione del bambino e strumenti che stimolino l'interesse a conoscere l'ambiente già dai primi mesi di vita — spiega Monica Gori —. I test ci forniranno dati importanti sul miglioramento dei pazienti, cosa sino ad ora non ancora validata». Per molte delle malattie neuroftalmologiche non esiste una terapia risolutiva e la riabilitazione, ancor più se coinvolgente e giocosa come quella messa a punto a Pavia, è uno strumento prezioso per

l'intervento precoce nei bambini. «Una sfida al fianco di una delle vere eccellenze italiane nel campo dell'innovazione — spiega Livio Tronconi, direttore generale della Fondazione **Mondino** —. Un programma che disegna nuove prospettive per migliorare la qualità di vita di migliaia di bambini e ragazzi e, nel contempo, apre nuovi percorsi di ricerca e sviluppo a Pavia e in tutta Italia».

Eleonora Lanzetti

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Strumenti

● Ieri, all'Istituto [Mondino](#) di Pavia, è stata inaugurata la prima palestra interattiva per bambini e ragazzi non vedenti e ipovedenti

● Grazie all'uso di piattaforme vibranti e tattili i pazienti hanno la possibilità di mettersi in posizione eretta e muoversi guidati da suoni e percorsi tattili. Tra gli strumenti anche il videogioco Pacman

● Al [Mondino](#) sono un migliaio i giovani in cura

