

#RobotFriend

LABORATORIO DI ROBOTICA INCLUSIVO PER RAGAZZI
NORMALMENTE E DIVERSAMENTE ABILI

Progetto ideato da
LORF S.B. S.R.L.



Bando Regione Lombardia
Progetti Enti Associati - Sostegno alle attività di volontariato

Ente Capofila
A.N.G.S.A. LOMBARDIA ONLUS

Milano 21/07/2020

A) LABORATORIO DI ROBOTICA FISSO

Obiettivi	Il Corso ha il duplice obiettivo di <ul style="list-style-type: none">- sfruttare l'attrattività di un Robot umanoide dotato di tablet e la sua valenza in ottica di socializzazione- utilizzare il gioco come strumento educativo e di apprendimento.
Ideatore	LORF S.B. S.R.L.
Partners	Angsa Lombardia Onlus (Capofila);
Protagonista	PEPPER, robot umanoide prodotto da Softbank Robotics
Utenti	10 ragazzi equamente suddivisi (5+5) in normalmente e diversamente abili (nello specifico autistici) di età compresa tra 11 e 18 anni con possibilità di inserimento mirato di adulti
Sede	Spazio Comune – Condominio Via Cascella, 6, 20138 Milano
Durata	1 anno accademico (26 ottobre 2020 - 24 maggio 2021)
Frequenza	Mono-settimanale (lunedì 14.30-16.00 e/o 16.30-18.00)

B) LABORATORIO DI ROBOTICA ITINERANTE

Obiettivi	Si vuole presentare il laboratorio ad altri utenti con l'obiettivo di sviluppare un discorso di welfare generativo coinvolgendo i protagonisti del laboratorio stesso (il Robot, i ragazzi e gli educatori) nel promuovere la tecnologia facendo rete.
Ideatore	LORF S.B. S.R.L.
Partners	Angsa Lombardia Onlus (Capofila);
Protagonista	PEPPER, robot umanoide prodotto da Softbank Robotics
Utenti	Ragazzi, famiglie con Autismo, Associazioni
Sede	Itinerante
Durata	1 anno accademico (26 ottobre 2020 - 24 maggio 2021)
Frequenza	Ogni 2 mesi (4 eventi totali)

Obiettivi

OBIETTIVI DEL LABORATORIO DI ROBOTICA

Si vuole realizzare un laboratorio di robotica inclusivo, pensato per ragazzi autistici ma aperto più in generali a ragazzi con un target di età compreso fra i 10 e i 18 anni con possibilità di inserimento mirato di adulti. Nell'ambito di questo laboratorio si vuole fare in modo che ragazzi normalmente e diversamente abili si possano incontrare intorno al Robot e, attraverso il gioco, divertirsi, apprendere e socializzare, favorendo al contempo anche l'educazione alla diversità. Si vogliono sfruttare le competenze sviluppate dalla benefit corporation LORF S.B. S.R.L., che è in grado di erogare un servizio-prodotto, basato sia sul Robot umanoide Pepper che su una serie attività/giochi da essa sviluppati ed erogati attraverso il Robot. Il livello dei giochi viene volutamente tenuto medio basso, così da renderli fruibili ai bambini autistici, ma al tempo stesso attraenti, attraverso l'attribuzione del ruolo di Tutor, anche ai ragazzi normalmente abili. L'idea è quella di organizzare uno o più corsi mono-settimanali della durata di 1,5 ore da ottobre a maggio compresi dedicati. I corsi si rivolgono ad una classe di 10 ragazzi, di cui 5 diversamente abili e 5 normalmente abili, elevati al ruolo di Tutor. In parallelo si intendono svolgere degli eventi spot, una sorte di laboratorio itinerante, in cui si vuole presentare il laboratorio ad altri utenti con l'obiettivo di sviluppare un discorso di welfare generativo coinvolgendo i protagonisti del laboratorio stesso (il Robot, i ragazzi e gli educatori) nel promuovere la tecnologia facendo rete.

ATTIVITA' SVOLTE ALL'INTERNO DEL LABORATORIO

Di seguito una panoramica delle attività svolte all'interno del laboratorio di robotica:

ROBOTIC TEACH THERAPY: Si chiede, attraverso il Robot, ai ragazzi sia di ripetere/scrivere delle parole che di effettuare delle azioni.

ROBOTIC DANCE: Si propongono dei balli inclusivi che coinvolgono il Robot, i ragazzi e gli educatori.

ROBOTIC THEATER: Si propongono dei mini-spettacoli teatrali che coinvolgono il Robot, i ragazzi e gli educatori.

ROBOTIC DRAWING: Si chiede, attraverso il Robot, ai ragazzi di disegnare determinati oggetti/figure.

ROBOTIC GAMES: Si erogheranno, attraverso il Robot, dei giochi che prevedono un'interazione vocale con i ragazzi. Il primo gioco ideato da LORF, #ColorQuiz, vuole far scoprire ai ragazzi il mondo dei colori attraverso il gioco.

#COLORQUIZ

#ColorQuiz è il primo gioco che LORF ha realizzato e nasce dall'idea di far scoprire ai ragazzi il mondo che li circonda attraverso i colori. Alla sua creazione ha lavorato un **Team, coordinato da Andrea Buragina** e composto da una psicologa, **Claudia Bordicchia**, esperta in Psicopatologia dell'Apprendimento, un tecnico, **Ewerton Lopes S. de Oliveira**, che vanta una consolidata esperienza nell'ambito della robotica, oltre ad un esperto in comunicazione digitale, **Michele Berra**, da sempre attento a tematiche sociali. Il gioco prevede una prima parte dove i ragazzi sono chiamati a giocare e a scoprire, attraverso il robot, i colori primari e secondari. Nella seconda parte i ragazzi sono invece chiamati a scoprire i colori del mondo che li circonda rispondendo ad una serie di domande formulate dal robot, attraverso l'ausilio di contenuti multimediali. "L'AMORE CHE COLORE HA?" è l'ultima domanda che il robot propone ai ragazzi e che lancia il video dell'omonima canzone di Greta Ray, giovane modella e cantante che fatto da madrina all'iniziativa nell'ambito del Crowdfunding lanciato su Eppela.



IL GIOCO: STRUMENTO EDUCATIVO E DI APPRENDIMENTO

Il gioco è lo strumento principe attraverso il quale il bambino esprime la propria identità e sviluppa le proprie conoscenze, anche le più complesse. Il gioco per i bambini è un'attività molto seria e può essere paragonato all'attività di un adulto appassionato per quel che sta facendo, un'attività in cui ha la sensazione di poter esprimere la propria personalità.

Le finalità educative del gioco sono state ampiamente evidenziate da studiosi come Maria Montessori, Rosa Agazzi, John Dewey, Friedrich Froebel, che anche se in maniera differente, hanno sottolineato la grandiosa capacità del bambino di apprendere attraverso il gioco, le esperienze e il fare, sviluppando in questo modo la creatività e potenziando gli apprendimenti.

Il gioco promuove lo sviluppo globale del bambino e rappresenta una strategia metodologica attraverso la quale favorire l'acquisizione delle competenze affettive, relazionali e cognitive.

Il gioco è la via di apprendimento più vicina all'esperienza e l'unica che permette di sbagliare e inventare. Uno dei vantaggi principali dell'imparare giocando è sicuramente la motivazione. Il gioco giusto piace e sprona il bambino ad apprendere in maniera molto più efficace rispetto ad una lezione tradizionale. I bambini sono più concentrati e determinati.

I vantaggi del giocare rispetto ai metodi tradizionali sono notevoli perché il gioco è alla base della vita ed il via a quello che sarà l'adulto futuro. Il gioco è importante perché aiuta a sperimentare, a superare ostacoli che sono a misura del bambino: l'ostacolo del vincere il gioco o di relazionarsi con compagni e avversari.

L'apprendimento diventa significativo soprattutto quando la motivazione è forte. Il gioco, se scelto in modo consapevole secondo le esigenze del bambino e i suoi interessi, attiva notevolmente e in modo naturale la motivazione facendo sì che il bambino sia portato a partecipare in modo attivo e costruttivo. Il gioco permette, inoltre, al bambino di mettersi alla prova all'interno di un ambiente in equilibrio tra regole e creazione.

Giocare significa aprirsi con la mente e le emozioni e dedicare tutta l'attenzione e la dedizione in modo curioso e positivo ad un argomento o un'attività.

Il gioco permette anche l'immedesimazione (e quindi l'emergere di comportamenti a volte nascosti), la simulazione in un ambiente sicuro (poter provare un comportamento e vederne gli effetti) ed in generale permette di sviluppare ed allenare competenze trasversali che l'insegnamento tradizionale non può stimolare.

ROBOT E SOCIALIZZAZIONE

I robot di servizio, pensati per affiancare gli umani nello svolgimento delle attività quotidiane, in particolare nelle mansioni più difficili e pericolose, sono anche utilizzati in campo medico ed educativo.

Il robot ha una forma simile a un giocattolo e dunque cattura subito l'interesse del bambino e crea un canale di comunicazione diretta con lui. Poiché il robot non tradisce emozioni, non cambia espressione vocale o facciale, facilita la concentrazione per i bimbi autistici, che sono ipersensibili agli stimoli esterni e timorosi delle reazioni umane. Il Pepper si contraddistingue inoltre per la presenza di un Tablet, che consente di dare valore aggiunto all'interazione in virtù dei contenuti multimediali che permette di veicolare.

Pepper



Prodotto dalla multinazionale giapponese Softbank Robotics, **Pepper è il primo e più avanzato robot umanoide capace di interagire e di rispondere alle richieste dell'utente, e, grazie ad un complesso algoritmo, di riconoscere e reagire proattivamente alle emozioni umane entrando in relazione con l'interlocutore.** Un'interfaccia di alto livello e un sistema di intelligenza artificiale (AI) cloud-based gli permettono di comunicare con chi gli sta intorno, analizzando la gestualità, l'espressione e il tono di voce.

Profilo



LORF S.B. S.R.L. è una start-up innovativa ma anche e soprattutto una società Benefit, impegnata in azioni e progetti a sostegno delle persone autistiche e delle loro famiglie. Accreditatasi come B corp, LORF è stata premiata al *B Corp Italian summit 2018 di Bologna* come **Best For Italy 2018 - miglior impatto Comunità**, avendo conseguito il punteggio più alto nell'area comunità del BIA (Benefit Impact Assessment), un rigido protocollo che misura le performance economiche, ambientali e sociali di un'azienda. LORF ha lanciato il Brand loveorfriends che vuole promuovere il tema della socializzazione, promuovendo il vivere nel mondo reale ed un utilizzo responsabile dei vari social networks. In questa direzione va anche **#WorldFriend**, la campagna recentemente lanciata da LORF che vuole sottolineare l'unicità dei momenti vissuti nella vita reale e l'importanza di vivere il mondo reale. Tra le sue attività LORF ha ideato e promosso il progetto **HomeMate**, che utilizza la tecnologia per innalzare il livello di autonomia delle persone con Autismo e migliorarne la qualità di vita, e ha realizzato, a supporto, il video, **"Did you know Autistics Change the World?"**, che partendo da personaggi autistici che hanno fatto la storia dell'umanità o indotto cambiamenti epocali, si pensi ad Einstein o a Mozart, illustra non solo cosa è l'Autismo, ma anche il potenziale onere finanziario a carico della comunità in futuro.

Da ultimo **LORF** ha ideato il progetto **#RobotFriend**, un laboratorio di Robotica inclusivo dedicato a ragazzi autistici, e lanciato una campagna di Crowdfundong di successo su Eppela finalizzata all'acquisto di un robot Pepper. Il progetto è stato selezionato e supportato dalla multinazionale farmaceutica americana **Merck & Co., Inc.**, per il tramite della sua controllata **MSD Italia**.



EcconomyUp

ACCEDI

CROWDFUNDING

La startup Lorf chiude con successo il progetto #RobotFriend per superare la diversità

Home > Innovazione

Ha raccolto quasi 20.000 euro da circa 140 sostenitori l'iniziativa di raccolta fondi online lanciata dalla startup innovativa Lorf. Con il ricavato si potrà acquistare un robot per una scuola di robotica che vedrà insieme bambini normalmente e diversamente abili

10 Gen 2020



ANGSA onlus - Associazione Nazionale Genitori Soggetti Autistici,
aderente a **INTERNATIONAL ASSOCIATION AUTISM EUROPE**, lotta per dare una speranza ed un futuro dignitoso alle persone colpite da autismo

- **sostenendo** le famiglie
- **diffondendo** una corretta informazione
- **sollecitando** la ricerca scientifica e gli interventi qualificati.

E' articolata sul territorio nazionale con

- **Sede centrale**
- **Associazioni regionali**
- **Associazioni locali.**

Le Associazioni regionali e locali:

- **hanno autonomia normativa sul piano organizzativo, gestionale e patrimoniale**
- rispondono con il **proprio patrimonio** delle obbligazioni contratte

ANGSA Lombardia onlus promuove:

- **l'assistenza** sanitaria e sociale,
- la **ricerca** scientifica,
- la **formazione** degli operatori,
- la **tutela dei diritti civili** a favore delle persone autistiche e con disturbi generalizzati dello sviluppo affinché sia loro garantito il **diritto** inalienabile ad una **vita libera e tutelata**, la più possibile **indipendente**, nel rispetto della loro **dignità** e del principio delle **pari opportunità**.

Attività di ANSA Lombardia onlus:

- sostegno ed informazione alle famiglie attraverso riunioni periodiche
- collaborazione con Enti Pubblici preposti al trattamento, all'istruzione, all'assistenza delle persone con autismo (Regione, Province, Comuni, ASL, Provveditorati agli Studi, ecc.)
- organizzazione di Seminari, Convegni e Corsi di formazione ed aggiornamento
- partecipazione ad iniziative e progetti, in partnership con Associazioni Europee, finalizzati all'inserimento di persone con autismo nel mondo del lavoro
- visite di scambio con altre Associazioni Europee
- diffusione di informazioni attraverso i media.

Sono Soci:

- **ordinari** i familiari, intesi come parenti fino al 2° grado in linea retta ed al 4° grado in linea collaterale, ed i tutori
- **sostenitori** coloro che aderiscono liberamente all'Associazione garantendole un sostegno economico
- **onorari** quelli nominati dal Consiglio Direttivo e sono esonerati dal versamento delle quote associati