

VENERDÌ 15 MAGGIO												
Orario	Aula 1	Aula 2 A	Aula 2 B	Aula 3	Palazzetto AREA GIOCHI 1	Palazzetto AREA GIOCHI 2	Palazzetto PLENARIA	Campo calcio	Pista Atletica	Area Salto in Lungo	Ristorante	Spazio espositivo - Tensostruttura
9:00 - 10:00		Laboratorio di lettura di testi e albi illustrati sulle differenze. Referente Edoardo Ghezzi UNIPI	In questo paese è abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità. Referente Luciano Minestrella Mirabilis Teatro societas	Non disponibile	dalle 9.30 - ESIBIZIONE BASKIN					DEMO CAB, carrozzina per balneazione. Referenti Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti Scuola Sant'Anna		STAND GRUPPI RICERCA E AZIENDE CON ESPOSIZIONE ROBOT E DIMOSTRAZIONI 9:00 - 18:00
10:00 - 11:30	Oltre le Barriere: esperienze inclusive tra gioco, sport e comunità - 10-11.45	Educazione all'accessibilità per bambini ipoacusici. Referente Francesca Forli UNIPI								DEMO Moto (??)		
11:30 - 13:00	Pensa con l'AI - Il gioco degli indovinelli. Referente Luca D'Agostino Leonardo Ausili	Laboratorio esperienziale con Disability Simulators. Referente Edoardo Ghezzi UNIPI			Mani in Alto! Arrampicata adattata per bambini. Referente Pietro Gatti e Giuseppina Sgandurra Fondazione Stella Maris	Robobasket. Referente Andrea Bonarini Politecnico Milano			Demo carrozzina motorizzata per outdoor e ambienti impervi. Referente Francesco Bucci UNIPI			
PAUSA PRANZO												
14:30 - 16:00	"Mettili nei panni di" percorso sensoriale orientativo per simulare la cecità. Referente Sandro Bensi UIC	14:00-15:00 Laboratorio di lettura di testi e albi illustrati sulle differenze. Referente Edoardo Ghezzi UNIPI	In questo paese è abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità. Referente Luciano Minestrella Mirabilis Teatro societas	Non disponibile	DragonFlu - Sparapalline. Referente Andrea Bonarini Politecnico Milano	14-15 Pensa con l'AI - Il gioco degli indovinelli. Referente Luca D'Agostino Leonardo Ausili				DEMO CAB, carrozzina per balneazione. Referenti Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti Scuola Sant'Anna		
	Educazione all'accessibilità per bambini ipoacusici. Referente Francesca Forli UNIPI	dalle 15 - ROBOT COACH con Abel. Referenti Pasquale Scilingo UNIPI, Antonio Narzisi Fondazione Stella Maris e Lorenzo Cominelli Cartesia				ESIBIZIONE BOCCIA Paralimpica. Referente Claudio COSTAGLI FIB e Edoardo Ghezzi UNIPI 15.30-17		Esibizione calcio AZZURRINI Academy VS Giovanissimi PISA Sporting Club 16.30 - 18				
16:00 - 17:30												
18:00 - 19:30							PAULISIAZIONE FESTIVAL					
21:00 - 23:00							?????				????	
LABORATORI												

Nota: nei riquadri colorati sopra, in rosso le attività che sono state proposte ma non hanno avuto al momento conferma

CONVEGNI (Aula 1)

Venerdì ore 10-11,45

Oltre le barriere: esperienze inclusive tra gioco, sport e comunità

Moderatori: Francesca Fedeli, XXX

I SESSIONE – Giocare insieme, muoversi insieme

- **ActivePark: il parco giochi dove innovazione e inclusione si incontrano**

Relatrice: Dr. Ing. Emilia Biffi

- **Frame Running: quando la velocità diventa inclusione**

Relatrice: Dr. Elena Carraro

II SESSIONE – Sport che cura, sport che fa crescere

- **Arrampicarsi per crescere (MSIclimb)**

Relatori: Dr. Matteo Mordegli, Dr.ssa Claudia Coco

- **Lo sport nel percorso di riabilitazione dei bambini**

Relatrice: Dott.ssa Gessica Della Bella

- **Sport adattati e paralisi cerebrale**

Relatrice: Francesca Fedeli

- **ARRAMPICATA POLIMI: MANI IN ALTO/ACCEPT (Colombo)**

Discussione generale

LABORATORI DIDATTICI

- **9:00 – 10:00 (Aula 2A): Lettura testi e albi illustrati (Edoardo Ghezzi).** 30-45min a gruppo

Questo laboratorio utilizza la narrazione come strumento educativo per favorire l'immedesimazione e la comprensione dell'esperienza dell'altro.

Attraverso la lettura condivisa di testi e albi illustrati centrati sul tema delle differenze, i partecipanti sono guidati a:

- identificarsi con i personaggi;
- vivere indirettamente esperienze di marginalità o diversità;
- riflettere sulle sfide quotidiane affrontate da molte persone.

L'obiettivo è sviluppare:

- empatia,
- capacità di decentramento,
- attitudine alla presa di prospettiva.

In caso di bambini più piccoli l'attività sarà più guidata, mentre nei casi di classi di ragazzi più grandi divideremo la classe in gruppi e il lavoro sarà svolto a partire da testi diversi

Forniremo delle schede che i bambini e i ragazzi compileranno in base alla storia ascoltata. Tali schede potranno essere portate a casa (6-10 anni)

- **10:00-11:30 (Aula 2A): Educazione all'accessibilità (Francesca Forlì).** Laboratorio per studenti su educazione all'accessibilità per bambini ipoacusici (6-10 anni)

- **11:30 – 13:00 (Aula 2A): Disability Simulators (Edoardo Ghezzi).** Simulazioni digitali per comprendere le barriere web. Il laboratorio prevede l'utilizzo di simulatori digitali di disabilità applicati alla navigazione web. Attraverso strumenti software dedicati, i partecipanti possono osservare come utenti con differenti condizioni di disabilità visive, cognitive o motorie percepiscono le interfacce digitali.

L'esperienza consente di:

- favorire l'immedesimazione;
- comprendere le barriere presenti negli ambienti digitali;
- avviare una riflessione critica sull'accessibilità.

Il laboratorio si conclude con un momento di discussione volto a stimolare consapevolezza rispetto alla necessità di progettare ambienti — digitali e sociali — sempre più inclusivi. Ognuno potrà infine scaricare gratuitamente lo strumento sui propri device (8-13 anni)

- **9:00 – 17:30 (Aula 2B): In questo Paese è Abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità (Luciano Minestrella).** Laboratorio inclusivo di manualità. I bambini realizzeranno sempre con carta, assi di legno, fili, colla e forbici dei piccoli giochi con cui giocheranno insieme, poi a casa li porteranno.

Ognuno deve essere messo nella possibilità di dare forma alla propria felicità, cercare e trovare in quel momento ciò che gli dà il piacere di essere lì e sentirsi parte viva della vita collettiva

- **14:30 – 16:00: "Mettiti nei panni di" (Sandro Bensi) (Aula 1)** Percorso sensoriale orientativo per simulare la cecità. Percorso orientativo sensoriale per simulare la cecità. L'attività "mettiti nei panni di..." consiste nel far sperimentare a una persona vedente la condizione di assenza di vista, in una stanza completamente buia. Il partecipante deve orientarsi e svolgere semplici azioni affidandosi agli altri sensi. L'obiettivo è sviluppare empatia e consapevolezza delle difficoltà legate alla disabilità visiva

- **14:00 – 15:00 (Aula 2A): Lettura testi e albi illustrati** (Edoardo Ghezzi). 30-45min a gruppo
Questo laboratorio utilizza la narrazione come strumento educativo per favorire l'immedesimazione e la comprensione dell'esperienza dell'altro.
Attraverso la lettura condivisa di testi e albi illustrati centrati sul tema delle differenze, i partecipanti sono guidati a:
 - identificarsi con i personaggi;
 - vivere indirettamente esperienze di marginalità o diversità;
 - riflettere sulle sfide quotidiane affrontate da molte persone.
 L'obiettivo è sviluppare:
 - empatia,
 - capacità di decentramento,
 - attitudine alla presa di prospettiva.
 In caso di bambini più piccoli l'attività sarà più guidata, mentre nei casi di classi di ragazzi più grandi divideremo la classe in gruppi e il lavoro sarà svolto a partire da testi diversi
Forniremo delle schede che i bambini e i ragazzi compileranno in base alla storia ascoltata. Tali schede potranno essere portate a casa (10-12 anni)
- **15:00-16:30: Robot coach con Abel (Scilingo, Narzisi, Cominelli) (Aula 2A)** Serious game educativo impiegato per studiare l'interazione uomo robot
- **16:30-17:30 (Aula 2A): Educazione all'accessibilità (Francesca Forlì). Laboratorio** per insegnanti su educazione all'accessibilità per bambini ipoacusici

GIOCHI

GARE, SPORT

- **9:30 – 11:30: Area Giochi 1+2: Esibizione BASKIN** (forse area esterna, orari da rivedere.)
- **11:30-12:00: Area Giochi 1: “Mani in alto” Arrampicata adattata** (Pietro Gatti e Giuseppina Sgandurra)
Mani in alto! Arrampicata adattata per bambini
Attività ludico-sportiva di arrampicata svolta su una parete adattata e sensorizzata. La struttura è dotata di sensori di forza e celle di carico integrati, che consentono il rilevamento dei parametri biomeccanici e il monitoraggio dei movimenti. L'attività si configura come un primo approccio alla disciplina sportiva adattata e si svolgerà una alla volta e sotto la supervisione di un esperto. DA VERIFICARE: Possibilità di organizzare una dimostrazione con atleti paraclimbers, vedenti e non, e successivamente far provare l'attività dell'arrampicata bendati (dopo aver concordato l'attività anche con il gruppo che si occupa del visivo).
- **12:00 – 13:00 Aula 1 e 14:30 – 15:30: Area Giochi 2: Pensa con l'AI - Il gioco degli indovinelli** (Leonardo Ausili e ~~UNIONE ITALIANA CIECHI MORI~~)

I bambini pescano un foglietto misterioso da una scatola: su di esso c'è un indovinello da risolvere! Grazie agli occhiali con visione AI, possono ricevere aiuti, suggerimenti o anche la soluzione finale.
L'intelligenza artificiale diventa un compagno di gioco che li accompagna nel ragionamento, stimolando curiosità, collaborazione e pensiero critico.
I partecipanti impareranno a sviluppare capacità logiche e linguistiche, scopriranno come porre domande efficaci e comprendere come la tecnologia può supportare il processo di scoperta e apprendimento.
- **11:30 – 13:00: Area Giochi 1: Robobasket** (Andrea Bonarini – Politecnico MI) Il gioco si effettua in 2 squadre di circa 5 giocatori ognuna. All'inizio si spiega il gioco (2'). Il gioco consiste nel fare canestro su un canestro montato a bordo del robot che si muove su un percorso all'interno di una zona lineare delimitata su due lati. Ogni squadra deve stare dietro la propria linea limite ed ha palline tutte dello stesso colore. In una certa posizione è definita la postazione di tiro e un giocatore per volta può tirare la pallina ed entrare poi a recuperarla all'interno del territorio del robot. Nel caso di disabilità fisica, si può essere aiutati da un compagno di squadra o da un operatore. Il robot tiene il conto delle palline di ogni colore. Se si vuole si può organizzare un torneo.

- **14:30 – 15:30: Area Giochi 1: DragonFlu - Sparapalline** (Andrea Bonarini – Politecnico Mi) Il gioco si effettua singolarmente, a turno. All'inizio si spiega il gioco (2'). Il robot viene teleguidato con uno strumento definito, o attraverso il movimento dello stesso o con joystick o pulsanti. Un pulsante speciale fa sparare dalla bocca del robot una pallina da ping pong. Il gioco consiste nel posizionare il robot DragonFlu (è un drago pompiere) in modo tale che la pallina finisca alla base di un fuoco (un canestro) e così contribuisca a spegnerlo. Si hanno a disposizione un numero di tiri per ogni turno (3-5)
- **15:30-17:00: Area Giochi 2:** Esibizione Sport Boccia Paralimpica (Costagli).
- **16:30-18:00: Partita di Calcio AZZURRINI ACADEMY vs Pisa Sporting Club.** BELLOMO – AZZURRINI ACADEMY partita calcio. L'incontro di calcio tra gli Azzurrini Academy, composta da bambini nello spettro autistico, e i giovanissimi del Pisa Sporting Club è un momento di sport e inclusione, rispetto e condivisione tra i partecipanti.

DIMOSTRAZIONI (area salto in lungo)

9:30 – 17:30

- Demo prototipo di carrozzina per la balneazione a cura di Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti Scuola Sant'Anna
- Demo prototipo di carrozzina per ambienti esterni impervi a cura di Bucchi Francesco Università di Pisa
- Moto [aggiungere descrizione attività](#)

SPETTACOLO (Palazzetto)

- **21:30 – 23:00:DA DEFINIRE**

SABATO 16 MAGGIO												
Orario	Aula 1	Aula 2 A	Aula 2 B	Aula 3	Palazzetto AREA GIOCHI 1	Palazzetto AREA GIOCHI 2	Palazzetto PLENARIA	Pista Atletica		Area Salto in Lungo	Spazio espositivo - Tensostruttura	
9:00 - 10:00	Fiaba sonora con SoBu (integrati con Referente Giulia Castiglioni Medea e Real Eyes Sport ASD e Francesca Tinelli Stella Maris)	Biotecnica, tecnologie emergenti e inclusione in età pediatrica		Laboratorio su linguaggio inclusivo. Referente Francesca Fedeli FightTheStroke	Mani in Alto! Arrampicata adattata per bambini. Referente Pietro Gatti e Giuseppina Sgandurra Fondazione Stella Maris	BOCCIA PARALIMPICA CON GIOCATORE CAMPIONE X 1 CLASSE		ATTIVITÀ ESPERENZIALE SPORTIVA GR. VISIONE (Campo Minato, Atletica e Calcio)		DEMO CAB, carrozzina per balneazione. Referenti Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti Scuola Sant'Anna	STAND GRUPPI RICERCA E AZIENDE CON ESPOSIZIONE ROBOT E DIMOSTRAZIONI 9:00 - 18:00	
10:00 - 11:30				EMOZIONANDO. Referente Gian-Luigi FERRARI UNIPJ	Esibizione Tutti in pedana! Scherma in carrozzina Referenti Alessandro Paroli, Alessia Biagini e Frida Scarpa	intervista e presentazione MOTO ore 11 con successiva dimostrazione su strada			DEMO Moto (??)			
11:30 - 13:00		DA CONFERMARE Parlare con le mani Referente: Sara Scornavacche (rivolta alla scuola secondaria)	Laboratori sui pregiudizi e preconcetti legati alla disabilità Referente Edoardo Ghezzi UNIPJ	DA CONFERMARE Robotica, STEM, inclusione e accessibilità MR DIGITAL		Innovazione responsabile: robotica e IA in età evolutiva tra ricerca, impresa e assistenza	Demo carrozzina motorizzata per outdoor e ambienti impervi. Referente Francesco Bucchi UNIPJ					
PAUSA PRANZO												
14:30 - 16:00	Montagna e inclusione: tecnologie, esperienze e partecipazione. (Referente: Fanucci, UNIPJ)	CONFERMATO Laboratorio e di letture ad alta voce Referente Care Givers Pisa- Associazione Culturale IL GABBIANO - Daniela Bertini	In questo paese è abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità. Referente Luciano Minestrella Mirabilis Teatro societas	ROBOT COACH con Abel. Referenti Pasquale Scilingo UNIPJ, Antonio Narzisi Fondazione Stella Maris e Lorenzo Cominelli Cartesia	FROBino va al mercato - Referente Andrea Bonarini Politecnico Milano	Esibizione Tiro con l'arco. Referente Sandro Bensi UIC	ore 15 bambino ipoacusico suona pianoforte	PERCORSO A OSTACOLI CON CANI ROBOT Referente: Manolo Garabini UNIPJ				
16:00 - 17:30	Laboratorio su percorso sensoriale orientativo per simulare la cecità. Referente Sandro Bensi UIC						Intervista e presentazione carrozzina balneazione ore 15.30		Corsa con FRAME RUNNER per attività fisiche all'aperto e scopi ricreativi. Referente Medea e OrmesaNON C'E'	DEMO Moto (??)		
17:30 - 19:00							Tecnologie che aiutano a vivere: il progetto di vita con la persona al centro					
							CALL FOR IDEAS					
21:00 - 23:00							Confermata ore 21.00 FANUCCI TALK					

LABORATORI	CONVEGNI	GARE/SPORT	SPETTACOLI	EXPO E STAND
	SES. PLENARIA	GIOCHI	DIMOSTRAZIONI	

CONVEGNI

Aula 2

09:00–11:30 — Tecnologie emergenti, riabilitazione e inclusione in età evolutiva

Moderatori: Stefano Mazzoleni, Federico Posteraro

Sessione 1 (09:00–09:40) — Robotica riabilitativa pediatrica

- Introduzione
- Evoluzione storica e stato dell'arte
Maurizio Petrarca (Ospedale Pediatrico Bambino Gesù)
- Criteri clinici e principali sistemi (HIROB, InMotion, Lokomat)
Enrico Castelli (Ospedale Pediatrico Bambino Gesù)

Sessione 2 (09:40–10:15) — Tecnologie emergenti e ricerca traslazionale

- Progetto Super-Arm pediatrico
Donatella Lettori, Simone Gazzellini (Ospedale Pediatrico Bambino Gesù)
- Intelligenza artificiale in protesi cocleari
Francesca Forli (Otorinolaringoiatria AOUP-ASIC)

Sessione 3 (10:15–11:05) — Neurosviluppo, disabilità sensoriali e inclusione

- Ipovisione e sviluppo: inquadramento clinico-scientifico
Sabrina Signorini (Fondazione Mondino / IIT)
- Epilessia e predizione delle crisi
Emanuele Bartolini (IRCCS Stella Maris – Epilab)
- CAA, ambiente e comunicazione inclusiva
Eleonora Lovardi, Eleonora Napoli (Ospedale Pediatrico Bambino Gesù)
- **Presentazione iReach e tecnologie Joint Lab Mondino Pavia–IIT Genova**
(team U-Vip IIT Genova, Responsabile dott.ssa Gori)
- Tecnologie immersive e inclusione (videogame, ASL-VR)
Ginevra Corti

11:05–11:30 — Discussione e conclusioni

- Discussione generale
- Tavola rotonda multidisciplinare
(team clinico, tecnologico e sportivo)
- Chiusura lavori

La sessione esplora l'applicazione di robotica e tecnologie emergenti nella riabilitazione pediatrica, integrando clinica, ricerca e inclusione. Verranno presentati lo stato dell'arte dei sistemi robotici, i criteri clinici e progetti traslazionali come il Super-Arm pediatrico e l'uso dell'intelligenza artificiale in protesi cocleari. La parte dedicata a neurosviluppo e disabilità sensoriali affronterà ipovisione, epilessia, CAA e tecnologie immersive per l'inclusione. La discussione finale integrerà approcci tecnologici, clinici e culturali per favorire una visione sistemica dell'inclusione.

SESSIONE PLENARIA I – 11.30-13.00

Innovazione responsabile in età evolutiva: costruire alleanze tra ricerca, clinica, impresa e istituzioni

Abstract

La robotica e l'intelligenza artificiale stanno trasformando profondamente la riabilitazione e l'assistenza sanitaria. Tuttavia, l'età evolutiva rimane un ambito ancora marginale nei processi di sviluppo tecnologico, trasferimento industriale e integrazione nel Servizio Sanitario Nazionale.

La sessione affronta il tema dell'innovazione responsabile in ambito pediatrico mettendo in dialogo ricerca, clinica, impresa e decisori pubblici, con l'obiettivo di individuare le condizioni scientifiche, economiche e regolatorie necessarie per rendere sostenibile e strutturale l'adozione di queste tecnologie.

Particolare attenzione sarà dedicata alla costruzione di alleanze tra attori diversi e alla definizione di impegni concreti per il trasferimento nel sistema sanitario.

Moderatore/conduuttore: TBC

Struttura sintetica – Titoli e relatori

1. Apertura istituzionale – Perché servono alleanze e non progetti isolati

Interventi:

- TBC –Ministra Locatelli (o delegato)
- TBC – Regione Toscana (Assessore)

2. I bisogni reali non coperti in età evolutiva

- Giovanni Cioni (IRCCS Stella Maris / Università di Pisa)

3. Ricerca, impresa e SSN: tre prospettive a confronto

Ricerca

- Nicola Vitiello – Scuola Superiore Sant’Anna

Impresa:

- Gualtiero Guadagni - Agilik (Guadagni) / altre realtà industriali locali?
- (possibili inserimenti: Paoletti, Schettini, Marangoni)

HTA / SSN:

- Giuseppe Turchetti (Scuola Superiore Sant’Anna) –
- Giuseppina Sgandurra (IRCCS Stella Maris) –
- Assessore sanità Regione Toscana –

4. La voce degli utenti: cosa non stiamo vedendo

Interventi:

- Francesca Fedeli – FightTheStroke
- Caregiver / Associazione disabilità – TBC

Discussione generale con domande dal pubblico

AULA 1 – ore 14.30-16

Montagna e inclusione: tecnologie, esperienze e partecipazione (titolo da confermare)

Moderatore: Luca Fanucci

I SESSIONE

VIVERE LO SPORT E IL TEMPO LIBERO: esperienze, tecnologie e storie di inclusione

Moderatore Luca Fanucci

Tecnologie assistive in riabilitazione: sport e qualità di vita

Relatrici: Elisabetta Bertolucci, Claudia Fortunati.

Inclusive Winter Games: lo sport invernale per tutti

Relatore: Luigi Piccinini

Tecnologie ed esperienze per l’escursionismo adattato in montagna d’estate

Relatore: Luca Fanucci

II SESSIONE

Testimonianze di sport nel progetto di vita

Moderatrici: Adriana Gerini, Carla D’Avino, Elisabetta Bertolucci

Giacomo Sicurello: Otive Rehab Hub 2.0 Sport no limits

Giuseppe Galliano: wheelchair-padel (Video)

Vincenzo Genovese: presentazione Carrozzina Abilitante Balneazione (testimonial Soriano Ceccanti)

Martino Seravalli: scherma

Sebastiano Pinna: sci

Monica Quassinti: tennis

Sonia Lup e Laura Pieramii: tiro con l'arco

Paolo Mazzoni e Elisabeta Querreti: nuoto

Ghezzi: FIB Boccia Paralimpica

Discussione generale

Conclusioni

SESSIONE PLENARIA II – 16.00-17.30

Tecnologie che aiutano a vivere: il progetto di vita con la persona al centro

Abstract

La sessione mette al centro le persone con disabilità, i loro bisogni, le loro aspirazioni e il diritto a costruire un progetto di vita pieno e autodeterminato. A partire dal quadro normativo del “Progetto di Vita” il confronto coinvolge scuola, università, servizi socio-sanitari, fondazioni e amministrazioni pubbliche, con l'obiettivo di promuovere un approccio realmente integrato tra dimensione educativa, sanitaria e territoriale. Particolare attenzione sarà dedicata all'uso appropriato delle tecnologie assistive come strumenti abilitanti, nonché alla costruzione di reti territoriali capaci di accompagnare la persona lungo tutto il suo percorso di vita. Il panel si propone come un momento di confronto ad alto impatto sociale e politico, orientato a rafforzare una visione condivisa centrata sulla persona e sulla qualità della sua vita.

Forma

Panel guidato

Conducono

Gian-Luigi Ferrari – Università di Pisa e Maria Antonietta Scognamiglio Coordinamento Etico Caregivers Pisa

Apertura istituzionale

Monia Monni – Assessore Regionale Sanità

Elena Del Rosso – Assessore comunale alla disabilità

Cornice e diritti

Annalisa Cecchetti – ANMIC

Giuseppe Campanelli – Università di Pisa

Scuola, università e transizione

Andrea Simonetti – Ufficio Scolastico Provinciale

Raffaele Ciambrone – Università di Pisa

Luca Fanucci – Università di Pisa

Rete territoriale

Micaela Messina – CTS

Cristina Laddaga – ASL Toscana Nord Ovest

Famiglie e “Dopo di noi”

Maria Antonietta Scognamiglio – Caregivers

Roberto Cutajar – Fondazione Dopo di Noi

Tecnologie assistive e responsabilità sociale

Francesca Fedeli – FightTheStroke

Stefano Maestri Accesi – Generali Italia

Domande dal pubblico

CALL FOR IDEAS: dalla voce delle associazioni all'innovazione sul territorio – PALAZZETTO 17.30-19

La call intende raccogliere proposte operative e immediatamente implementabili nell'ambito della robotica e dell'intelligenza artificiale, valorizzando soluzioni semplici, adattamenti intelligenti di tecnologie già esistenti o modelli organizzativi replicabili.

L'obiettivo non è la ricerca sperimentale avanzata, ma l'applicazione concreta: migliorare processi, accessibilità, qualità dell'assistenza e integrazione nei servizi, con attenzione alla sostenibilità economica e alla fattibilità nel contesto reale.

Si privilegiano progetti scalabili, a basso costo di attivazione e capaci di generare benefici misurabili nel breve-medio periodo.

Conduce Giuseppe Turchetti

Perché questa Call for Ideas Giuseppe Turchetti

Micro-innovazioni, grande impatto: cosa serve davvero Associazioni, Confcommercio-Confindustria, Unione Industriali, CNA

Pitch Associazioni (5 pitch x 9 minuti) 5' presentazione e 4' reazione rapida stakeholder (no dibattito)

Chi può trasformare queste idee in realtà? chi si fa carico dello sviluppo dei progetti

I prossimi 90 giorni: cosa succede ora? road map sulla base dell'incrocio tra domanda e offerta

LABORATORI DIDATTICI

- **9:00 – 9:30: (AULA 3) Linguaggio Inclusivo (Francesca Fedeli).** Laboratorio per scolaresche sul linguaggio inclusivo
- **9:30-11:30: (AULA 3) Emozionando (Ferrari).** Rivolto ai ragazzi e alle ragazze delle scuole medie e superiori, suddivisi in squadre, e supportati da tutor, dove lo scopo è produrre o una canzone o un'immagine o un racconto breve utilizzando delle apposite app. Una giuria valuterà le opere e decreterà i vincitori.
- **11:30 –13:00: (AULA 3) Robotica, STEM e accessibilità (MR Digital).** Xxxxx
- **11:30 – 13:00: (Aula 2A) "Parlare con le mani", rivolta alla scuola secondaria SARA SCORNAVACCHE ENS** Il laboratorio sarà finalizzato a sensibilizzare i partecipanti sul tema della comunicazione attraverso la più ampia comunicazione visivo-gestuale, promuovendo inclusione, consapevolezza e partecipazione attiva.
- **11:30-13:00: (Aula 2B): Laboratorio sui pregiudizi e preconcetti legati alla disabilità (Edoardo Ghezzi).** Il laboratorio è finalizzato all'emersione e alla decostruzione degli stereotipi associati alla disabilità. L'attività prende avvio dalla scrittura della parola *disabilità* su una lavagna e dalla raccolta,

tramite brainstorming guidato, dei bisogni che i partecipanti attribuiscono alle persone con disabilità. In caso di bambini più piccoli saranno richiesti dei disegni che rappresentino la disabilità per loro. Nel foglio potranno anche riscrivere le parole chiave emerse alla lavagna. Questa fase consente di evidenziare la persistenza di una visione prevalentemente medico-assistenziale della condizione. A partire dalle risposte raccolte, viene avviata una riflessione critica che mette in luce come molti dei bisogni individuati non siano specifici, ma condivisi da tutte le persone.

Il laboratorio introduce quindi:

- l'approccio centrato sulla persona;
- il passaggio dal modello medico al modello bio-psico-sociale della disabilità.

Il foglio personale rimarrà ad ogni bambino come simbolo dell'esperienza fatta

- **14:30-16:00 (Aula 2A): “Laboratorio di lettura ad alta voce (Care Givers Pisa) xxxxxx**
- **16:00-17:30 (Aula 2A):** da definire
- **14:30-17:30 (Aula 2B): In questo Paese è Abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità (Luciano Minestrella).** Lab inclusivo di manualità. I bambini realizzeranno sempre con carta, assi di legno, fili, colla e forbici dei piccoli giochi con cui giocheranno insieme, poi a casa li porteranno. Ognuno deve essere messo nella possibilità di dare forma alla propria felicità, cercare e trovare in quel momento ciò che gli dia il piacere di essere lì e sentirsi parte viva della vita collettiva.
- **14:30-17:30: (aula 3) Robot coach (con Abel (Scilingo, Narzisi, Cominelli).** Seriuos game educativo
- **16:30-18:00: (Aula 1) "Laboratorio ostacoli" (Sandro Bensi).** Percorso sensoriale orientativo per simulare la cecità.

GIOCHI	DIMOSTRAZIONI	GARE E SPORT
--------	---------------	--------------

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• 9:00 – 13:00 : (AULA 1) “Gioco fiaba” con SoBu e Real Eyes Sport (Giulia Castiglioni) Utilizzo della app ‘SoBu’, sviluppata dalla startup SOUND AND BUZZ SRL. Fiaba sonora con SoBu. L'app contiene una lista di attività audio-motorie interattive che prendono ispirazione dai giochi tipici dell'infanzia come ‘Un, Due, Tre, Stella’, ‘Nascondino’, ‘Ruba Bandiera’, resi accessibili per la prima volta attraverso il legame tra suoni, vibrazioni e movimenti del corpo.• 9:00 – 10:00: Area Giochi 1 PALAZZETTO: “Mani in alto” Arrampicata adattata (Pietro Gatti e Giuseppina Sgandurra) Mani in alto! Arrampicata adattata per bambini. Attività ludico-sportiva di arrampicata svolta su una parete adattata e sensorizzata. La struttura è dotata di sensori di forza e celle di carico integrati, che consentono il rilevamento dei parametri biomeccanici e il monitoraggio dei movimenti. L'attività si configura come un primo approccio alla disciplina sportiva adattata e si svolgerà uno alla volta e sotto la supervisione di un esperto. DA VERIFICARE: Possibilità di organizzare una dimostrazione con atleti paraclimbers, vedenti e non, e successivamente far provare l'attività dell'arrampicata bendati (dopo aver concordato l'attività anche con il gruppo che si occupa del visivo).• 9:00 – 10:00: Area Giochi 2 PALAZZETTO: Boccia paralimpica con giocatore esperto (x 1 classe)• 10:00-11:30: Area Giochi 1 PALAZZETTO: “Tutti in pedana”. Scherma in carrozzina (Alessandro Paroli, Alessia Biagini, Frida Scarpa). | <ul style="list-style-type: none">• 11:00-11.30: Intervista campione moto | <ul style="list-style-type: none">• 10:00–13:00: (PISTA DI ATLETICA) Gara di ciclismo adattato/frame running (Gessica Della Bella) DELLA BELLA, PAUCIUOLO, STELLA CICLISMO ADATTATO/FRAME RUNNING IN BAMBINI CON PROTESI ARTO |
|---|--|--|

SUPERIORE IN 3D E IN BAMBINO CON PCI **MEDEA ESIBIZIONE FRAME RUNNER** atletica leggera adattata con Frame Runner per bambini e ragazzi con disabilità motoria in collaborazione con Ormea srl e Real Eyes Sport

- **10:00–13:00: (PISTA DI ATLETICA e aree limitrofe) Attività esperienziale sportiva con simulazione sensoriale (cecità e ipovisione)** (Giulia Castiglione e Team Real Eyes Sport) Attività sportive attività esperienziale sportiva con simulazione sensoriale (cecità e ipovisione).
- **14:30-16:00: Area Giochi 1: FROBino va al mercato** (Andrea Bonarini). Il gioco si effettua singolarmente, a turno. All'inizio si spiega il gioco (2'). Il robot segue un ostacolo (una carota in cima a un bastone) che deve essere mantenuta a una certa distanza. Quando l'ostacolo va fuori dell'intervallo definito, il robot gira a destra e a sinistra per cercarlo. Il robot trascina un carrellino e quando il carrellino è vicino a uno dei pezzi di verdura (in plastica) distribuiti nel campo di gioco, si può caricarlo sul carrellino. Lo scopo è riempire il carrellino e portarlo a casa, su un lato del campo di gioco. Si può cambiare il turno di controllo del robot ad ogni verdura presa, o, con pochi pezzi di verdura, portare a termine il compito individualmente.
- **14:30-16:00: Area Giochi 2: Esibizione Tiro con l'arco/balestra (Sandro Bensi) (Area Giochi)** con laser e punte in gomma
- **15:00-15:20: Pianista ipoacusico**
- **15:30-16:00: Intervista Prof. Genovese per carrozzina balneabile**
- **14:30-16:00: Percorso ad ostacoli con cani robot** (Manolo Garabini)
- **14:30 – 16:30: Pista Atletica: Prova Frame Runner.**
- **16:00 – 16:30 dimostrazione percorso moto su strada**

DIMOSTRAZIONI (area salto in lungo)

9:30 – 17:30

- **Demo CAB. Carrozzina per balneazione** (Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti) Carrozzina per balneazione è stata progettata per facilitare l'accesso al mare alle persone con disabilità. È dotata di ruote adatte alla sabbia e materiali resistenti all'acqua. Consente un'esperienza sicura e inclusiva in ambiente balneare.
- **Demo carrozzina motorizzata per outdoor e ambienti impervi** (Francesco Bucchi) Supporto per carrozzina per ambienti esterni impervi. Demo aperta al pubblico su circuito esterno
- Moto aggiungere descrizione attività

SPETTACOLO (Palazzetto)

- **21:00 – 23:00: Fanucchi Talk**

DOMENICA 17 MAGGIO												
Orario	Aula 1	Aula 2 A	Aula 2 B	Aula 3	Palazzetto AREA GIOCHI 1	Palazzetto AREA GIOCHI 2	Palazzetto PLENARIA	Pista Atletica		Area Salto in Lungo	Spazio espositivo - Tensostruttura	
9:30 - 10:30	BERSANI TALK (?)		In questo paese è abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità. Referente Luciano Minestrella Mirabilis Teatro societas	ROBOT COACH con Abel. Referenti Pasquale Scilingo UNIPi, Antonio Narzisi Fondazione Stella Maris e Lorenzo Cominelli Cartesia	Il Labirinto del Robot. Referente Andrea Bonarini Politecnico Milano	ESIBIZIONE MINI TENNIS Referenti Giuseppe Prencipe UNIPi e Giuseppina Sgandurra Fondazione Stella Maris				DEMO CAB, carrozzina per balneazione. Referenti Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti Scuola Sant'Anna	STAND GRUPPI RICERCA E AZIENDE CON ESPOSIZIONE ROBOT E DIMOSTRAZIONI 9:00 - 13:00	
10:30 - 12:00								Robotica e Intelligenza Artificiale nella disabilità: autonomia, rappresentazione e				DEMO Moto (??)
12:00 - 13:00		DA ELIMINARE Laboratorio su DISABILITÀ E INCLUSIONE" Referente Care Givers Pisa				Mani in Alto! Arrampicata adattata per bambini. Referente Pietro Gatti e Giuseppina Sgandurra Fondazione Stella Maris						Demo carrozzina motorizzata per outdoor e ambienti impervi. Referente Francesco Bucchi UNIPi
13:00 - 14:00	CHIUSURA FESTIVAL											
LABORATORI DIDATTICI CONVEGNI SES. PLENARIA GARE/SPORT GIOCHI SPETTACOLI DIMOSTRAZIONI EXPO E STAND												

LABORATORI DIDATTICI	CONVEGNI	GARE/SPORT	SPETTACOLI	EXPO E STAND
	SES. PLENARIA	GIOCHI	DIMOSTRAZIONI	

SESSIONE PLENARIA III - 10.30-12.00

Robotica e Intelligenza Artificiale nella disabilità: autonomia, rappresentazione e sport come laboratorio

La sessione analizza l'impatto della robotica e dell'intelligenza artificiale sulla condizione delle persone con disabilità, con particolare attenzione alla rappresentazione pubblica, alla trasformazione dell'esperienza corporea e alle nuove forme di autonomia tecnologicamente assistita. Protesi intelligenti, esoscheletri, sistemi robotici riabilitativi e analisi algoritmica della performance rendono evidente il confronto tra potenziamento e equità competitiva, tra inclusione e nuove disuguaglianze tecnologiche, tra autonomia personale e dipendenza dai sistemi intelligenti. Il confronto intreccia riflessione etica, innovazione tecnologica, politiche pubbliche e testimonianza diretta

Forma

Panel guidato

Conduce

Alberto Puoti

IA, robotica e rappresentazione

Vincenzo Ambriola

Corpo e robotica

Giuseppina Sgandurra e Stefano Mazzoleni

Sport come laboratorio

Giuseppe Prencipe, Atleta paralimpico (Christian Volpi)

Politiche pubbliche e accesso

Frida Scarpa, rappresentante Ministero, società sportiva

Discussione generale (domande dal pubblico)

LABORATORI DIDATTICI

- 9:30 – 11:00 (Aula 2A): da definire
- 11:30 – 13:00 (Aula 2A): ~~Disabilità e inclusione (Care Givers Pisa)~~

- **9:30 – 12:30 (Aula 2B): In questo Paese è Abolita la parola disabilità e tutti hanno diritto alla felicità (Luciano Minestrella).** Lab inclusivo di manualità. I bambini realizzeranno sempre con carta, assi di legno, fili, colla e forbici dei piccoli giochi con cui giocheranno insieme, poi a casa li porteranno. Ognuno deve essere messo nella possibilità di dare forma alla propria felicità, cercare e trovare in quel momento ciò che gli dia il piacere di essere lì e sentirsi parte viva della vita collettiva.
- **9:30 – 12:30: (Aula 3) Robot coach (con Abel (Scilingo, Narzisi, Cominelli).** Seriuos game educativo

GARE, SPORT E

GIOCHI (Palazzetto)

- **9:30-10:30: Area Giochi 1: il labirinto del robot** (Andrea Bonarini) Si spiega ai ragazzi che il robot evita ostacoli che si trovano di fronte, girando dalla parte opposta all'ostacolo stesso. Il gioco si effettua in gruppi di circa 5 giocatori. All'inizio si spiega come funziona il meccanismo del robot (3'). Il gioco consiste nel posizionare in 2' un certo numero di scatole (5 o più, comunque in funzione dello spazio a disposizione) per fare in modo che il robot attraversi una linea d'arrivo (l'uscita del labirinto). Se il robot si perdesse, è possibile avvicinarsi allo stesso senza toccarlo e posizionarsi in modo che giri dalla parte opposta, quindi guidandolo verso l'uscita.
- **12:00-13:00: Area Giochi 1: “Mani in alto” Arrampicata adattata** (Pietro Gatti e Giuseppina Sgandurra)

GARE, SPORT E GIOCHI (Palazzetto)

- **9:30 – 10:30: Esibizione mini-tennis e padel** (Giuseppe Prencipe e Giuseppina Sgandurra). mini-tennis - padel. brevi partite e acquisizione dati in real time e analisi dati post partita.

DIMOSTRAZIONI (area salto in lungo)

9:30 – 17:30

- **Demo CAB. Carrozzina per balneazione** (Vincenzo Genovese, Gastone Ciuti) Carrozzina per balneazione è stata progettata per facilitare l'accesso al mare alle persone con disabilità. È dotata di ruote adatte alla sabbia e materiali resistenti all'acqua. Consente un'esperienza sicura e inclusiva in ambiente balneare.
- **Demo carrozzina motorizzata per outdoor e ambienti impervi** (Francesco Bucchi) Supporto per carrozzina per ambienti esterni impervi. Demo aperta al pubblico su circuito esterno
- Moto aggiungere descrizione attività

CHIUSURA

- **13:00: CHIUSURA DEL FESTIVAL.**