

[HOME PAGE](#)[DESIGN & DESIGNERS](#)[HO VISTO CASE](#)[COOLTURE](#)[IN VIAGGIO](#)[MILANO DESIGN WEEK 2018](#)**DESIGN &
DESIGNERS**

27 aprile 2018

Vestiti, gadget, carte da gioco: dal design una mano agli autistici

[f](#) [Twitter](#) [G+](#) [Pinterest](#) [in](#)

Una collezione per persone neurodiverse progettata dagli studenti di led Roma

Ci sono i **tappi per il naso** che bloccano gli odori fastidiosi, l'**auricolare** che regola il rumore esterno, i **gioielli** scacciapensieri, la **app** per aiutare a ricordare le cose da fare durante la giornata e la settimana. Il design viene incontro agli autistici con una serie di oggetti, gadget e indumenti pensati per persone con **neurodiversità**. Strumenti nati grazie a un progetto, **A come Atipico!**, in cui i designer sono gli

studenti del corso triennale in Product design dello **Ied di Roma** guidati da **Marika Aakesson**, coordinatrice del corso e docente di Design for Social Impact.

Con gli esperti accanto

Per A come Atipico!, i giovani creativi hanno lavorato a fianco di tre consulenti che sanno benissimo che cosa vuol dire vivere da o con persone autistiche: **Chiara Mangione**, un architetto a cui tra anni fa è stata diagnosticata la sindrome di Asperger e fondatrice di **Asperger Tribe**, community che ruota attorno a una pagina facebook; **Maria Hillan e Salvatore Bianca** dell'associazione Divento Grande e genitori di Giorgio, ragazzo autistico di 18 anni.

La memoria visiva

Gli studenti sono partiti da un assunto scientifico: molte persone con disturbo dello spettro autistico sono *visual thinkers*, la loro memoria cioè è visiva. Così, per citare un caso, per far prendere loro dimestichezza con i comportamenti sociali è preferibile un **gioco da tavolo** agli insegnamenti teorici che invece restano astratti. "Non avevo mai affrontato progetti destinati a persone autistiche", dice Marika Aakesson, "in passato ho lavorato sul **social impact** di malattie croniche come il diabete nei giovani o l'Alzheimer e in genere sui problemi degli anziani e dei disabili. L'ho sempre fatto con al fianco esperti, *caregivers* e utenti finali". In questo caso, gli allievi sono partiti dalle loro esperienze personali, confrontandosi con amici e familiari: "E' emerso che un quarto di loro conosce una persona o ha un familiare autistico. Quando si comincia ad affrontare quello che si presenta come un tabù con gente esperta e seria, i muri crollano e nascono curiosità e voglia di capire".

Una grande complessità

Il valore del progetto A come Atipico! è stato di aver fatto cimentare gli studenti con una enorme complessità di base: "Ogni persona autistica è diversa da un'altra con lo stesso spettro. Come spiega Chiara Mangione, gli autistici sono più diversi tra loro di quanto non lo siano le persone non autistiche. Ci sono però alcuni problemi più frequenti e comuni ed è su quelli che abbiamo lavorato". I prodotti di A come Atipico! sono stati presentati all'ultima **Design Week** di Milano e a **Exposanità** a Bologna.

I tappi per il naso

IN|U, design di Agnese Roviti. L'odore può essere molto fastidioso per chi è neuroatipico, al punto da impedire di entrare o rimanere in un luogo. Questi tappi per il naso in silicone morbido a forma di piercing sono una soluzione possibile.

My

E' l'auricolare che regola il rumore esterno, design di Agnese Roviti e Giulia Verticchio. Con un semplice gesto del dito, sfiorando l'auricolare inserito nell'orecchio, si può decidere se eliminare totalmente il suono esterno oppure lasciarlo entrare.



123 Task Cards

Sono carte per spiegare le sequenze temporali, il design è di Stefano Pellino. Uno strumento terapeutico che diventa gioco e oggetto da collezione. Ispirandosi alle figurine Panini, le 123 Task Cards sono sequenze temporali che aiutano ad apprendere e memorizzare le azioni quotidiane che per i bambini autistici possano sembrare difficili da eseguire. Sono realizzate con la tecnica olografica e permettono di racchiudere in una sola carta una serie di immagini, visualizzabili muovendola. L'idea è che il bambino possa portare con sé le carte con le sequenze temporali che sa fare: questo dovrebbe farlo sentire al sicuro.

Snoez

Si tratta di uno snoezelen portatile, progettato da Valentino Chidiac. Un problema degli autistici è trovare un luogo dove isolarsi serenamente quando si è lontani da casa o da ambienti familiari. Grande quanto un orologio da polso, Snoez emette luci e suoni tranquillizzanti e può essere azionato quando si vuole e dove si vuole, permettendo di creare ovunque una snoezelen room, una stanza multisensoriale in grado di dare conforto.

Tiktok

E' un avatar che aiuta nei giochi sociali, disegnato da Valentino Chidiac. Il gioco da tavola aiuta i bambini autistici a imparare i comportamenti sociali. Si sceglie un avatar che ha espressioni e parti del corpo intercambiabili e attraverso di lui si esprimono gli stati d'animo.



My Joy

Sono gioielli fidget disegnati da Marlene Aschettino, una collezione da donna che funziona anche come scacciapensieri. Ogni gioiello è fatto in un materiale che al tatto dà sensazioni diverse. Alcuni sono ruvidi, altri lisci, rigati, bucati, morbidi o duri e si possono girare, premere e schiacciare. Il disegno dei gioielli si ispira alla natura e alle forme organiche, molto piacevoli anche alla vista.

iCan

La app per organizzare il tempo disegnata da Maria Angelica Ruiui. Aiuta la persona nello spettro autistico a ricordare come seguire le varie attività che deve svolgere durante la giornata e la settimana. La navigazione dell'app è intuitiva e semplificata dalle icone che mostrano le diverse attività da compiere. Si può anche personalizzare l'app inserendo foto di famiglia, di amici o di persone care.

Hugget

Il gilet gonfiabile, design di Gabriele Nappi, serve a dare un abbraccio quando è necessario calmarsi e

sentirsi al sicuro. Toccando un bottone posizionato sul petto al centro del gilet viene attivato un piccolo motore che lo gonfia fino a fare sentire una pressione piacevole distribuita su tutto il dorso. Il gilet può essere gonfiato e sgonfiato facilmente. Il meccanismo del gonfiaggio è separabile dall'indumento che così può essere messo in lavatrice.

Tdress

Gioco di motricità e di comprensione del caldo e del freddo, design di Francesco Della Monica: un gioco composto da un termometro e da una tavolozza con quattro ruote dentate colorate e cambiabili, che aiuta ad associare la temperatura esterna a un tipo di vestiario, una stagione oppure a una situazione.

Penna termometro

Strumento terapeutico per gestire lo stress, design di Carlo Maria Crespi Perellino. La penna è divisa in fasce dentate e colorate che ruotano intorno al corpo centrale. Queste fasce possono essere usate come fidget. La penna funziona, inoltre, come un termometro per dare feedback visivo a un sentimento. Guardando la penna e la sua gradazione di colori, la persona autistica può essere aiutata a comprendere e gestire il proprio stato d'animo per evitare un sovraccarico.

BlushSet di bicchieri e caraffa

Didier Barontini ha realizzato Blush, un set composto da bicchieri e caraffa realizzato in plastica Smma, pensato per evitare problemi di rovesciamenti o ribaltamenti accidentali. La forma della caraffa e dei bicchieri aiuta la prensilità e indica i punti in cui le dita e le mani dovrebbero toccare l'oggetto. I due disegni laterali, in corrispondenza dei punti di presa, sono zone colorate con vernici sensibili al calore e il cambio di colore al tatto aggiunge un ulteriore avvertimento che ricorda di non lasciare la presa.

T-shirt massaggiatrice

Chiara Calvo ha firmato la t-shirt in morbido cotone abbinata a uno shell stampato in silicone con all'interno punti massaggiatori che vengono azionati con l'appoggio della schiena a una superficie. Il massaggio serve per superare una situazione stressante e può essere azionato senza essere visibile. Il peso del silicone sulle spalle infonde una sensazione di protezione e serve a rilassare ulteriormente la persona.

TAGS

ASPERGER

AUTISMO

DESIGN

IED
ROMAMARIKA
AAKESSON