

le parole di Leonardo ONLUS

“Comunicare per vivere, Vivere per comunicare”

Lavoriamo per aiutare tutti coloro che a vario titolo o per qualsiasi causa hanno difficoltà di comunicazione.

*“Le Parole di Leonardo ONLUS”
www.LeparolediLeonardo.it
Associazione fondata il 23 luglio 2014*





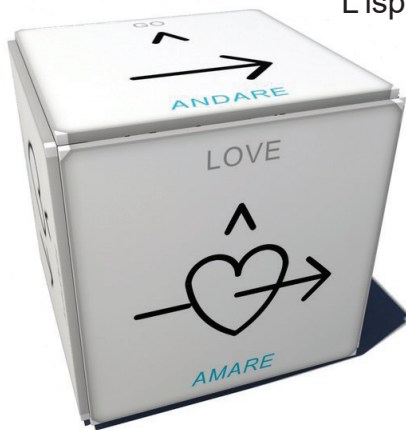
Il logo dell'associazione
deriva dalla
configurazione
delle mani che
in LIS (lingua
dei segni
italiana)
sigifica:
contatto



Le “Parole” di Leonardo ONLUS:

Le parole di Leonardo Onlus nasce come **associazione senza scopo di lucro**, per aiutare tutti coloro che a vario titolo e per qualsiasi causa hanno **difficoltà di comunicazione**.

Lo scopo è quello di garantire a tutti una vera accessibilità comunicativa, perché siamo convinti che, solo attraverso la possibilità di **comunicare**, un individuo può realizzare a pieno titolo la propria dignità e libertà.



L'ispirazione è venuta dal figlio di due dei soci fondatori, che si chiama **Leonardo**, emblema, da un lato del faticoso e disperato bisogno di comunicare, dall'altro della forza e della gioia di non arrendersi mai.





Il gruppo di lavoro

Il gruppo che sta lavorando allo scrigno magico è composto da professionisti, che hanno contribuito all'ideazione del progetto grazie alle competenze provenienti dai diversi ambiti disciplinari di afferenza. Il gruppo costituisce **un'unità efficiente** ed in grado di portare a termine l'intero progetto con competenza e professionalità.

Alessandra Checchetto - Esperta in C.A.A., interprete di LIS e interprete-guida per persone sordocieche, Professore a contratto di LIS tattile e di Cultura dei Sordi presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Dal 2007 si occupa di ricerca linguistica sulle lingue dei segni in collaborazione con l'Università degli Studi di Milano-Bicocca.

Caramori Cristina - Laureata in Giurisprudenza, dopo aver svolto la pratica notarile, lavora nel settore bancario. Ha frequentato il triennio previsto per il corso Lis, presso l'Ensa Milano. Segue l'organizzazione, il coordinamento e la programmazione dell'associazione e gli aspetti legali legati ai vari progetti.

Chiara Conti - Medico specializzato in neuropsichiatria infantile, presta collaborazione professionale presso il Centro S. Maria al Castello - Fondazione Don Carlo Gnocchi ONLUS di Pessano con Bornago, occupandosi a livello ambulatoriale principalmente di diagnosi e riabilitazione dei pazienti con disturbi del linguaggio e disturbi dell'apprendimento.

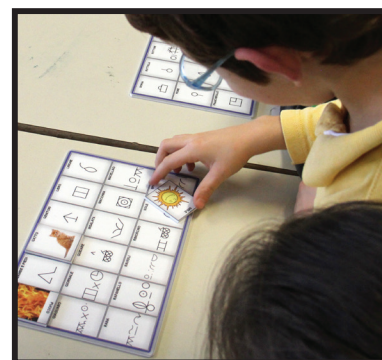
Francesco Ganzaroli - Pedagogista, specializzato in attività di sostegno, esperto in C.A.A. e tecnologie per la riduzione dell'handicap, Professore a contratto di laboratori di Tecnologie per la riduzione dell'handicap e Codici vicarianti presso l'Università degli Studi di Bologna.

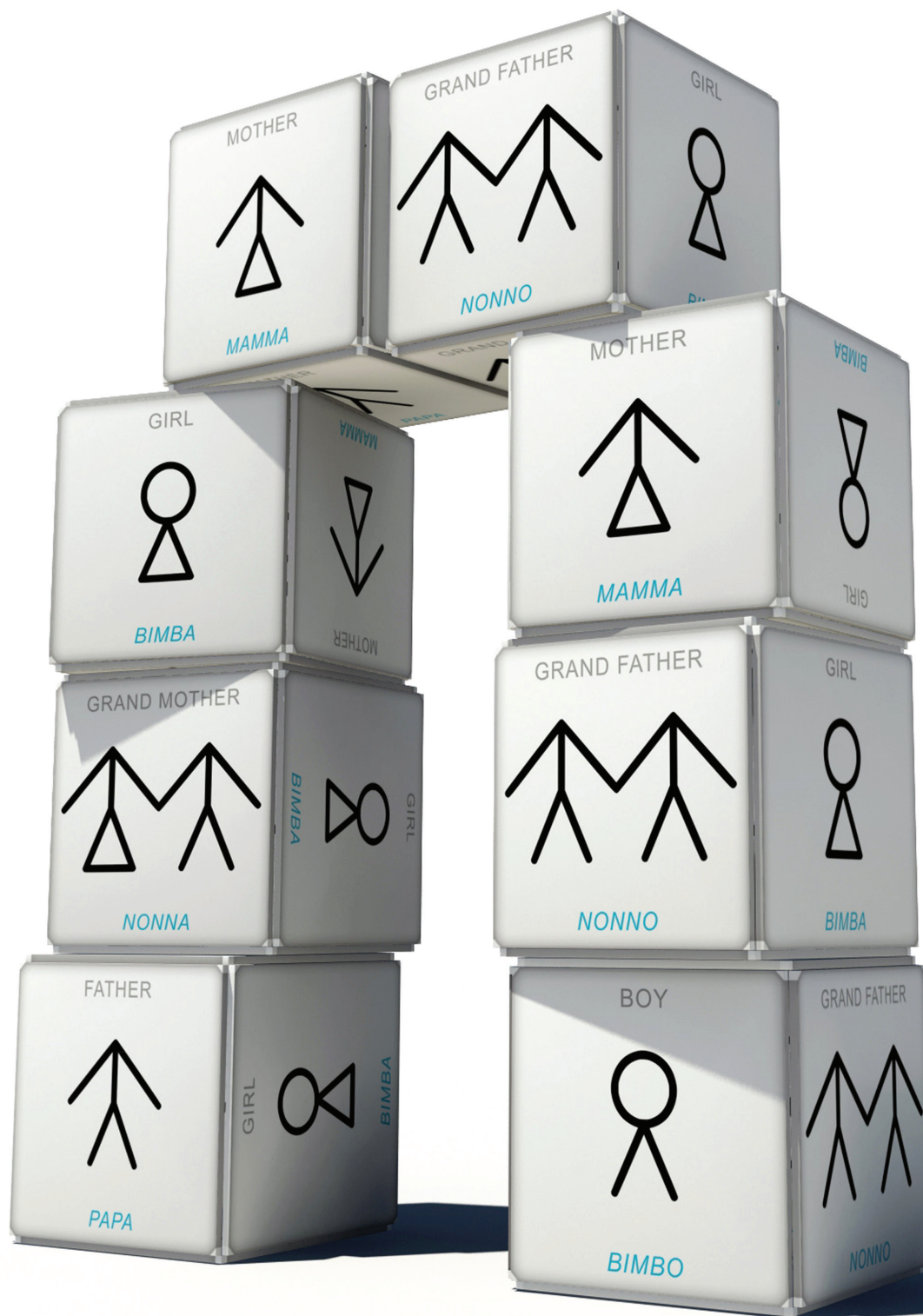
Elisabetta Rosa - Laureata in Logopedia, specializzata in disturbi del linguaggio e rieducazione della voce. Ricercatrice nel campo della Foniatria Artistica. Musicoterapista. Insegnante di canto.

Mario Taddei - Designer, si è Laureato ed ha insegnato computer grafica al Politecnico di Milano. Ha lavorato per musei ed istituzioni internazionali ideando e realizzando strumenti multimediali per *edutainment*. Ha fondato il centro ricerche Leonardo3 per lo studio e la divulgazione dei manoscritti di Leonardo Da Vinci.

Pierluigi Taddei - Dottore in Ingegneria dell'Informazione. Si occupa di ricerca in Visione Artificiale, Robotica e Ricostruzione 3D. Ha collaborato con diverse aziende come Ingegnere del Software per lo sviluppo di applicazioni grafiche. E' autore di alcuni giochi da tavolo.

Grazia Dota - Ragioniera, ha esperienza in ambito di amministrazione scolastica
Eolo Giorgio Caramori - Segretario, volontario protezione civile e guardia ecologica





PROGETTO **BlissLIS - LO SCRIGNO MAGICO**
“One Writing for One World and Understanding across All Languages”

Un primo importante progetto: LO SCRIGNO MAGICO !

Lo SCRIGNO MAGICO è un PROGETTO AMBIZIOSO, **rivolto a tutti i bambini** della scuola d'infanzia e primaria, che intendiamo diffondere su tutto il territorio nazionale.

Lo SCOPO del gruppo di lavoro è quello di favorire forme di comunicazione che mirino all'**inclusione, al superamento delle barriere linguistiche e comunicative**, alla solidarietà, alla possibilità di un arricchimento interculturale.

La comunicazione è un bisogno primario della persona. L'associazione "LE PAROLE DI LEONARDO, ONLUS" il cui scopo è aiutare tutti coloro che hanno difficoltà di comunicazione, indipendentemente dalle cause che la hanno generata, realizzerà una serie di progetti definibili "**giochi educativi**".

Attraverso la valorizzazione del **GIOCO EDUCATIVO** ci si propone, infatti, di favorire rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale. Il gioco consente al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri e di funzioni. Questo pone le basi per un'adeguata vita di relazione, che a sua volta, favorendo gli scambi, rende possibile un'interazione tra individui facilitando la risoluzione dei problemi.





PROGETTO **BlissLIS - LO SCRIGNO MAGICO**
“One Writing for One World and Understanding across All Languages”

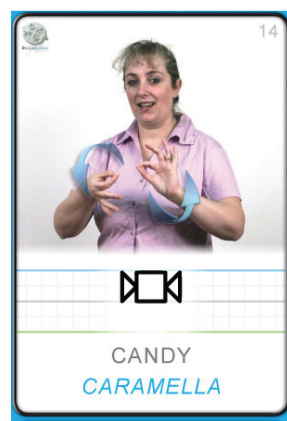
Gli strumenti

Il gioco educativo lo SCRIGNO MAGICO si ispira ai giochi da tavolo, che consentono una notevole interazione tra i vari individui e hanno il grande pregio di durare nel tempo, conservando le proprie caratteristiche senza alcuna dipendenza dall'evoluzione informatica.

Nello SCRIGNO MAGICO vengono utilizzati, accanto alla **lingua italiana** e alla **lingua inglese**, due linguaggi particolari: **il sistema simbolico internazionale BLISS e la LIS, la Lingua dei Segni italiana.**

Utilizzando il metodo del **BILINGUISMO BIMODALE** il bambino potrà acquisire ulteriori abilità collegate alla modalità visuo-spaziale, propria delle lingue dei segni: maggiori capacità di riconoscimento facciale, migliore visione periferica e migliore memoria spaziale.

Inoltre, **favorendo la comunicazione in tutte le modalità possibili, il gioco permetterà ad ogni bambino, compresi i bambini stranieri, di raggiungere uno sviluppo armonico e sereno e sarà di stimolo allo sviluppo di competenze linguistiche, cognitive e sociali.**





PROGETTO **BlissLis** - LO SCRIGNO MAGICO
“One Writing for One World and Understanding across All Languages”

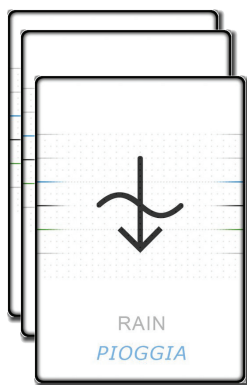
Lo scrigno aperto CONTENUTI

Una scatola-contenitore bella da vedere, robusta e che invogli ad essere aperta, con dimensioni indicative 55 x 40 x15 Cm è uno scrigno segreto! La struttura è fatta per durare diversi anni, almeno 100. Al suo interno si trova un progetto di comunicazione che utilizza il metodo del Bilinguismo Bimodale, documenti che spieghino cosa è il Bliss e cosa è la LIS, linee guida, istruzioni dei giochi formulate per i bambini per gli adulti e per gli insegnanti e altro ancora.



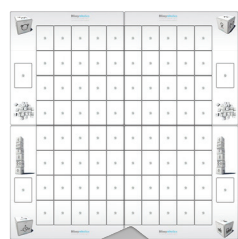
I linguaggi spiegati ai bambini, l'italiano, l'inglese, la LIS, il Bliss, i giochi e le regole dei giochi che si possono fare con questi diversi linguaggi.

Dvd con video introduttivo al progetto Italiano+Inglese+ Bliss + LIS + esempio di ogni gioco.



Cubi/Contenitori/Giochi esempi:

- 1000 carte Bliss dei simboli base (Inglese+Italiano)
 - 200 carte BlissLIS base (Inglese+Italiano)
 - 1000 adesivi simboli Bliss
 - 200 adesivi simboli BlissLIS
 - Inventa favole (selezione 100 carte BlissLIS per le favole)
 - La casa (BlissLIS selezione 50 carte casa)
 - Gli animali ed i trasporti (BlissLIS selezione 50 carte)
 - Gioco Memory introduttivo con tabella (50 carte Bliss + 50 grafica 3D)
 - Indovina la frase (gioco a coppie con carte BlissLIS)
- Cubi da gioco per introduzione (8/10cubi - 6 simboli ognuno)

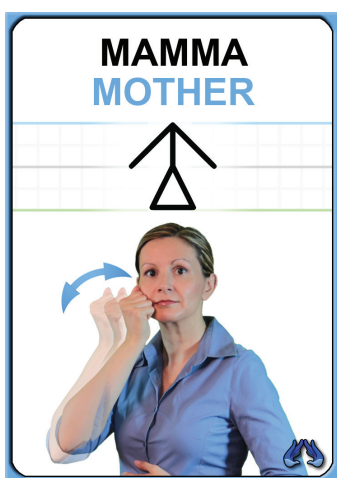


Verranno sviluppate: **App, sito web, giochi interattivi multimediali** e, come supporto, verranno utilizzati *social network* e video.



BlissLIS.app, multimediale & interattivo.

L'utilizzo di mezzi informatici è importante e può aggiungere, oltre che al divertimento e alla semplicità d'uso, il canale audio e le animazioni video LIS. L'applicazione multimediale **BlissLIS.app**, un esempio fra i progetti in fase di realizzazione, consente di utilizzare le carte BlissLIS in modalità multimediale. Oltre all'utilizzo didattico e ludico può essere utilizzata come **comunicatore audio - video - tattile**.



Uno schermo semplice e pulito presenta un mazzo di carte virtuali con cui i bambini possono interagire in modo semplice ed intuitivo.

Toccando e trascinando con il dito le carte si possono creare gruppi, frasi e tabelle di comunicazione personalizzate multimediali. La carta, trascinata e toccata presenta contemporaneamente: il segno LIS (lingua dei segni italiana) animato, la voce con la parola corrispondente in italiano, il simbolo BLISS (linguaggio semasiografico internazionale) e la parola scritta in Italiano ed Inglese.

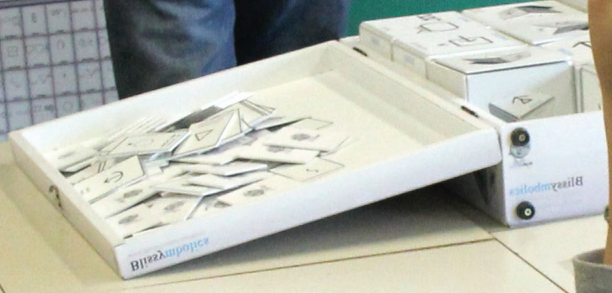
Il programma BlissLIS.app funziona su sistemi touch screen fullHD. L'applicazione è in fase di realizzazione ed in cerca di finanziamenti per poter arrivare a tutti **gratuitamente**.





COSA CI HA INSEGNATO QUESTA STORIA?

Ga Bp Bb Cc Pa Db Dd q s
Hh Kk Ll Jj Ii Gg
Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
www.Blis



Prime sperimentazioni

Scuola Materna

Nel mese di Aprile del 2012 è stata realizzata una sperimentazione del sistema in una scuola materna. Lo scrigno magico, portato al centro di una classe di circa 25 bambini ha suscitato una grande curiosità.

Il BlissLIS è stato presentato come un gioco per imparare una lingua segreta in grado di renderci capaci di parlare con qualsiasi altro bambino del mondo.

La presentazione ed i giochi hanno tenuto attenti, incuriositi e partecipi i bambini per più di 50 minuti. Sorprendentemente, tutti i bambini hanno riconosciuto molti più simboli di quanto gli adulti riescano normalmente a fare, dimostrando una propensione straordinaria per i linguaggi visivi.

Scuola elementare (primaria)

Nel Novembre 2012 è stato portato lo Scrigno Magico in una classe prima elementare. I bambini di 6 anni hanno seguito la “lezione” di presentazione del linguaggio “segreto” per poi giocare con i vari sistemi. In questo caso i bambini che già sapevano leggere sono stati agevolati nel riconoscimento dei simboli ed hanno iniziato spontaneamente la decodifica “aiutando” i compagni e facendo a gara a chi indovinava prima.

E' ipotizzabile realizzare Scrigni magici differenti per scuole dell'infanzia e primarie, modulando e selezionando i giochi e le attività.





Ci auguriamo un futuro dove tutti gli uomini sono cittadini di una comunità in grado di comunicare e interagire con chiunque, abbattendo qualsiasi barriera.

Se condividi i nostri ideali aiutaci a realizzare i nostri sogni attraverso donazioni, finanziamenti o con il tuo contributo.

“Le Parole di Leonardo ONLUS”
www.Leparoledileonardo.it
Associazione fondata il 23 luglio 2014.

dona il 5x1000 con il
C.F. 08736240964

donazioni via paypal:
donazioni@leparoledileonardo.it

Conto bancario:
IT30M082143288000000027978

informazioni@leparoledileonardo.it

