

2 aprile – Giornata Mondiale della Consapevolezza sull'Autismo

29 Marzo 2024

I progetti di ricerca in corso alla Fondazione Bruno Kessler

Da quando, nel 2007, l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha designato il **2 aprile** come **Giornata Mondiale della Consapevolezza sull'Autismo** sono stati organizzati annualmente in tutto il mondo eventi e iniziative per sensibilizzare l'opinione pubblica su questo tema e promuovere la piena realizzazione di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali delle persone con autismo. Oggi, 17 anni dopo, l'obiettivo è andare oltre la sensibilizzazione per sostenere anche l'apprezzamento delle persone con disturbo dello spettro autistico e del loro contributo alla società.

La giornata mondiale vuole essere anche un momento concreto per promuovere la ricerca in questo settore e cogliamo quindi l'occasione per parlare di alcuni progetti in corso alla **Fondazione Bruno Kessler**.

Grazie alla realtà virtuale e all'utilizzo di nuovi strumenti digitali, la Fondazione Bruno Kessler, in collaborazione con **TrentinoSalute4.0**, ha realizzato scenari applicativi messi a punto per giovani diagnosticati con disturbi del neurosviluppo (autismo, ADHD). Nell'ambito del progetto **XR4A** (Extended Reality 4 Autism) è stato sviluppato un serious game multiplayer che coinvolge ragazzi neurodivergenti in un'avventura volta al potenziamento di competenze sociali e funzionali. Il prototipo, realizzato in co-design con esperti di dominio e col contributo degli stessi ragazzi, è stato testato con risultati incoraggianti. Tramite l'utilizzo di tecniche e analisi di dati e con il supporto dell'Intelligenza artificiale si è riusciti a gestire un'interazione innovativa con i ragazzi. Il progetto si è concluso con la creazione dello spin-off [MEEVA Srl](#) Società Benefit che si sta attualmente occupando dell'evoluzione della soluzione ai fini di un suo lancio commerciale in ottica di terapia digitale. Le attività sono in corso anche con ANFASS e in futuro si sperimenteranno simulazioni di possibili scenari reali, come ad esempio rispettare turni o acquistare un biglietto del treno, per aiutare gli utenti a esplorare, comprendere e reagire fisicamente e psicologicamente in situazioni concrete.

I risultati del progetto sono stati mostrati anche in occasione della visita alla Fondazione Bruno Kessler da parte del Sottosegretario di Stato alla Presidenza del Consiglio dei Ministri, Alessio Butti alla vigilia del G7 sull'Intelligenza artificiale a

Trento, insieme ad altri esempi sullo sviluppo e le applicazioni dell'intelligenza artificiale integrata.

“In particolare”, spiega **Marco Dianti**, ricercatore FBK e project manager di XR4A, “abbiamo mostrato al sottosegretario Butti il prodotto dei progetti intrapresi nell'ultimo anno, con focus sulla realtà virtuale e l'intelligenza artificiale. Una terapia digitale giocosa per bambini e ragazzi con autismo e altre neurodivergenze, e un ambiente virtuale personalizzabile dotato di *companion app* per smartphone che gli operatori sanitari possono usare con i pazienti che hanno necessità di abbassare l'ansia (si va dall'autismo ed altre disabilità fino alla demenza senile e l' Alzheimer). Abbiamo raccontato delle sperimentazioni fatte e quelle in corso, in particolare con la Casa di cura Margherita Grazioli di Povo, l'ANFFAS, la cooperativa Albero Blu e ODFLab di Rovereto. I prossimi passi saranno rendere la realtà virtuale ancora più personalizzabile grazie all' IA e portarla in altri campi come la terapia del dolore, oncologia e la gravidanza”.



Nell'ambito del laboratorio condiviso con il Dipartimento di Psicologia

e Scienze Cognitive dell'**Università di Trento**, si stanno inoltre conducendo delle ricerche in collaborazione con il Laboratorio di Osservazione Diagnosi e Formazione (**[ODFLab](#)**) sull'esperienza d'uso di strumenti di realtà virtuale da parte di persone adulte con spettro autistico. L'obiettivo è quello di studiare se ed entro quali limiti la realtà virtuale possa rappresentare uno spazio sociale meno invasivo ma nello stesso tempo adatto a supportare alcuni elementi di socialità che possano migliorare l'esperienza e la qualità della vita in questa fascia della popolazione. Gli strumenti utilizzati sono quelli della progettazione partecipativa e vengono perciò coinvolti psicologi terapeuti, esperti del settore e, ovviamente, persone nello spettro autistico in focus group e studi sperimentali con prototipi tecnologici relativi a spazi virtuali di incontro e collaborazione.

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/giornata-mondiale-della-consapevolezza-sullautismo/>

TAG

- #autismo
- #meeva
- #realtà virtuale
- #rv
- #salutedigitalebenessere
- #trentinosalute4.0

MEDIA COLLEGATI

- VIDEO Progetto XR4A realtà virtuale: <https://www.youtube.com/watch?v=Fds7qk3JTcU>
- The application XR4A: <https://xr4a.eu/the-application/>
- Paper: <https://games.jmir.org/2023/1/e51719/>