



ATTIVITÀ LUDICA GUIDATA *FAMILY CENTERED* IN PEDIATRIA POSTCOVID INTEGRANDO IN PRESENZA E DA REMOTO

Callegaro A.¹, Incasa L.², Colelli A.³, Garzia A. R.⁴, Spezia E.⁵, Bergonzini P.⁵, Iughetti L.⁶, Sircana L.⁷

1. Direzione Sanitaria AOU Modena;
2. Titolare Borsa di Studio, Terapista Occupazionale AOU Modena;
3. Direzione Professioni Sanitarie AOU Modena;
4. Direttore Professioni Sanitarie AOU Modena;
5. Struttura di Pediatria AOU Modena;
6. Direttore Struttura di Pediatria e Dipartimento Materno Infantile AOU Modena;
7. Direttore Sanitario AOU Modena;

Parole-chiave: Pediatria, Remoto, Tablet

Introduzione

Per il significativo feedback espresso da trenta bambini di età 4-12 anni con problemi neuromotori e/o epilessia e le loro famiglie, afferenti all'Ambulatorio di Neuropediatria del Policlinico, rispetto ad una Attività ludico abilitativa di Terapia Occupazionale proposta durante il tempo della pandemia, si è passati a considerare questa Attività da *reazione di adattamento necessaria* all'Emergenza COVID ad una *possibile proposta abilitativa POSTCOVID*, caratterizzata dall'uso del tablet e dalla modalità da remoto come aspetti tra loro integrati e integrabili con la modalità in presenza.

Contenuti

Abbiamo verificato la fattibilità di un'integrazione della modalità da remoto con lo strumento tablet, utilizzato già prima dell'Emergenza sanitaria come strumento ludico digitale entro un'Attività di gioco di Terapia Occupazionale attuata interamente in presenza nel periodo PRECOVID. La modalità da remoto è stata considerata per poter continuare a svolgere in sicurezza l'attività, mantenendone a distanza le caratteristiche di reciprocità e azione comune coordinata Terapista Occupazionale-Bambino in un'ottica *Family Centered Care*.

Nell'impiego del tablet come strumento di gioco e di attivazione del bambino, la Terapista Occupazionale ha fatto riferimento alle diverse possibilità di utilizzo del tablet già precedentemente sperimentate, coordinandosi con il bambino stesso durante l'attività oppure coinvolgendolo attraverso la sua guida.

La modalità da remoto è stata attuata, in continuità con la visita di controllo ambulatoriale e dopo una necessaria interazione in presenza, come interazione a distanza *sincrona* e *su base imitativa bambino - figura guida* (Bandura), anche per la costruzione di un'Azione abilitativa condivisa Terapista Occupazionale – Bambino e Famiglia. Rispettando le tre categorie operative di *Reciprocità, Stabilità ed Equilibrio*, assieme agli aspetti emergenti ricercati di *Sintonia* con il bambino, di *Sincronia* come *coordinazione temporale* e di *Sinergia* come *ricerca di un obiettivo comune*. Inoltre, sia l'uso del tablet che la modalità da remoto, sono state proposte considerando "la storia naturale" (Ferrari) assieme agli interessi ludici e le possibilità di performance del bambino secondo il modello della "Sintesi Afferente" (Anochin): per una *personalizzazione* dell'attività e la *sostenibilità* della stessa da parte della famiglia (*essenzialità utile* della proposta).

Conclusioni

La Qualità dell'Azione ludica così attuata con trenta bambini e famiglie e la "percezione di autoefficacia" mostrata da quasi la totalità dei bambini durante l'attività di gioco attraverso la loro iniziativa motoria e la performance coordinata e cooperativa con la Terapista Occupazionale, ci ha orientati sulla possibilità di considerare il *Remoto* e l'*uso del Tablet* come una valida modalità, adeguatamente integrata con la modalità *in Presenza*, per non arrestarsi di fronte alla pandemia ma continuare a sostenere la partecipazione del bambino con disabilità nel suo agire in un'Azione condivisa cooperativa (Tomasello).

Riferimenti Bibliografici

- Azienda Ospedaliero-Universitaria di Modena, *I Valori, Atto Aziendale* (2018);
- Tomasello M., *Diventare Umani* (2019);
- Ferrari A., Cioni G., *Le forme spastiche della Paralisi Cerebrale infantile* (2005);
- Anochin P. K. et al., *Neurofisiologia e Cibernetica* (1973);
- Bandura A., *The role of imitation in personality development* (1963);

ASPETTI EMERGENTI NELL'ATTIVITÀ LUDICA GUIDATA DA REMOTO:

