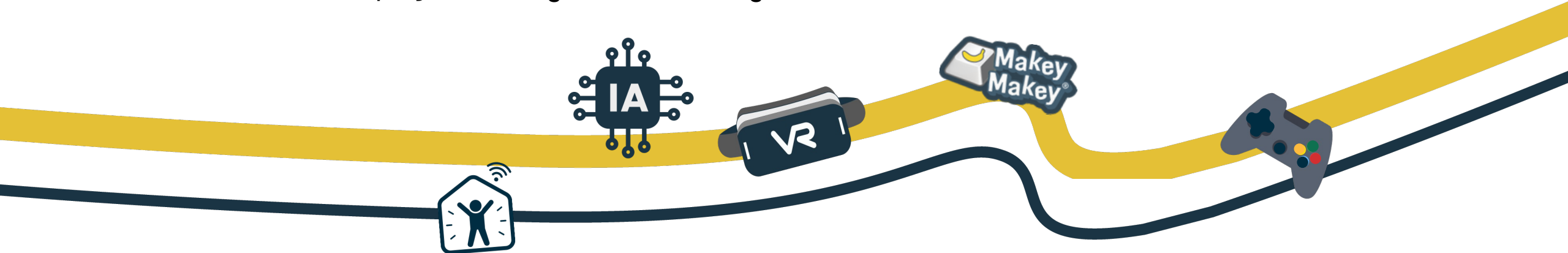


28.02.2026 | Convegno Linee guida sull'autismo negli adulti

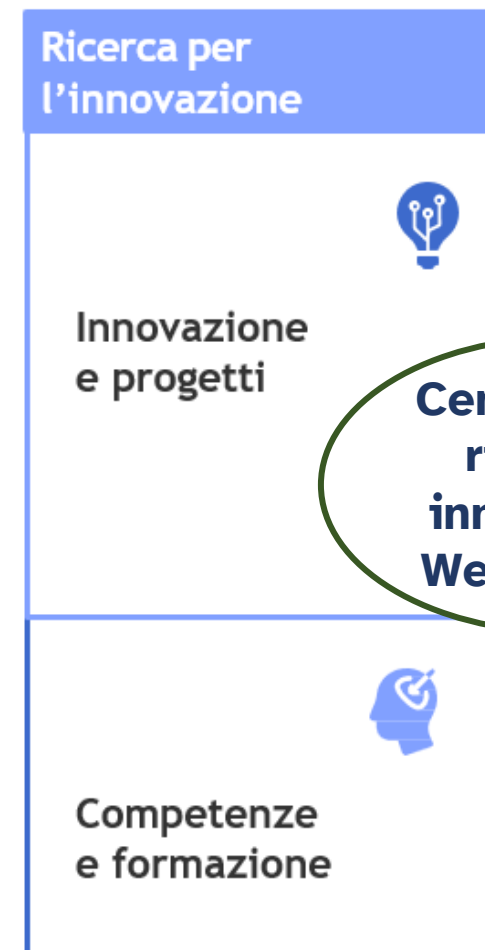
L'ambiente facilitante attraverso le tecnologie assistive e l'I.A. nel progetto di vita delle persone con autismo

Massimiliano Malavasi, ingegnere biomedico - coordinatore del Centro Regionale Ausili

Noemi Marchiotto, project manager - AIAS Bologna



Aree di intervento di AIAS Bologna



**Centro per la
ricerca e
innovazione
WeCareMore**

02/02

Esempi di progettualità innovative

Noemi Marchiotto,
Project Manager

Tecnologie e autismo



Vita Indipendente

Casa Care

Benessere, alimentazione e sport

AutismFit

Inclusione lavorativa

Lavorare in rete

PROGETTO CASA CARE

**Casa Abilitante per lo Sviluppo
dell'Autonomia a CALderara di REno**

Progetto per la creazione di un co-housing di
transizione per l'autonomia abitativa

Target

Adulti con disabilità motorie, cognitive e/o con
disturbo dello spettro autistico

Luogo

Calderara di Reno

Durata

Maggio 2024 - Dicembre 2025

Temi chiave

Vita autonoma

Co-progettazione di spazi

Tecnologie

Rete di aziende



Partner:



DA Dipartimento
Architettura
Ferrara



SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna

Istituto delle Scienze Neurologiche
Istituto di Ricovero e Cura a Carattere Scientifico

Finanziato da:



Obiettivi



Potenziare il servizio di co-housing temporaneo

Introducendo soluzioni e tecnologie innovative, inclusive e flessibili per supportare percorsi di autonomia.



Potenziare l'autonomia in ambienti domestici

Attraverso strumenti personalizzabili che permettono di sperimentare e sviluppare competenze in un ambiente assistito.



Creare un modello replicabile e scalabile di abitazione abilitante

Le soluzioni testate nella residenza assistita saranno trasferibili e adattabili alla futura casa degli utenti.

Domotica

Soluzioni
per il controllo
ambientale

Contesto d'uso:

Nel cohousing, alcune funzioni della casa vengono automatizzate o rese più semplici da gestire tramite comandi digitali, App o tessere.

Un **server di supervisione** consente la gestione di tutte queste funzioni da tablet o PC. Saranno creati diversi profili, l'amministratore, il tecnico e l'utente ognuno con l'accesso a delle funzioni appropriate rispetto al loro ruolo.



Alcune funzionalità principali:

- Le **porte** si aprono con una **tessera trasponder** o un'**App sullo smartphone**, senza bisogno di chiavi. L'operatore avrà la possibilità di visualizzare gli ingressi attivabili tramite questo sistema.
- Le **tende oscuranti** comandate da remoto.
- Il **riscaldamento del bagno** programmato.
- Alcuni sensori installati in bagno e in camera rilevano **presenza, micro-movimenti ed eventuali cadute**.
- Il sistema include **rilevatori di fumo, allagamento e pulsanti di chiamata** in bagno, con possibile segnalazione remota.
- È possibile monitorare e visualizzare i **consumi elettrici** per singoli carichi (es. lavatrice, forno).

Elettrodomestici smart

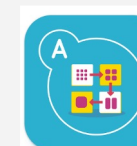
Uso a distanza e visibilità per l'operatore

App e Dispositivi

Tecnologia per la gestione della vita quotidiana



ATALDEGMÈ



AMIKEO



Autism FiT

Il progetto europeo Autism FiT si concentra sul miglioramento della salute fisica e mentale dei giovani autistici (di età compresa tra i 13 e i 21 anni). A tal fine, il progetto vuole promuovere un'alimentazione sana e uno stile di vita attivo in modo coinvolgente ed efficace, utilizzando strumenti innovativi come la realtà virtuale (VR) e ambienti di apprendimento basati sul gioco (gamification) come il Makey Makey.

Ha 2 obiettivi principali:



Potenziare le
competenze di
giovani lavoratori



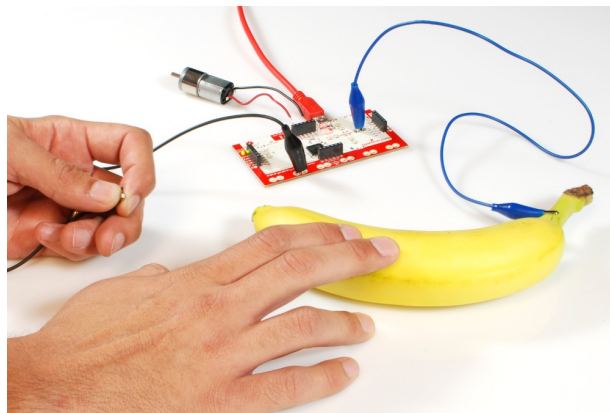
Supportare i giovani con
disturbo dello spettro
autistico

Autism FiT – tecnologie utilizzate

AutismFIT utilizza principalmente due strumenti digitali e metodologie innovative, supportate dalla gamification:

Makey Makey

E' una scheda elettronica interattiva che trasforma oggetti di uso quotidiano (come frutta, acqua, fogli di alluminio) in interfacce digitali attivabili al tocco.



Realtà virtuale (VR)

E' una tecnologia che crea un ambiente digitale in 3 dimensioni (3D) nei quali gli utenti possono immergersi completamente e interagire con lo scenario virtuale.



Proposte di giochi strutturati in ambienti virtuali immersivi



L'obiettivo principale delle simulazioni VR è quello di promuovere la salute fisica attraverso giochi strutturati, guidati e immersivi che tengono conto delle caratteristiche di sensibilità visiva e uditiva dell'individuo, nonché delle eventuali difficoltà motorie.

I giochi proposti sono 5, suddivisi su 2 livelli di funzionamento:

- Tennis
- Scherma
- Danza
- Yoga
- Bowling



- ! Sovraccarico sensoriale
- Effetti collaterali fisici
- Disagio causato dal visore

LAVORARE IN RETE

(Delibera Num. 2185 del 20/12/2021)



L'obiettivo principale del progetto è il supporto **all'inclusione sociale e lavorativa** di giovani e adulti con disabilità in percorsi di accompagnamento al lavoro, ad integrazione degli interventi dei diversi attori pubblici e privati.

I beneficiari sono i giovani con disabilità in transizione scuola/lavoro e adulti con disabilità in cerca di occupazione, afferenti alla l. 68/99, residenti o domiciliati nella regione Emilia-Romagna

→ in totale, tra il 2023 e il 2025, sono state coinvolte 317 persone

Il progetto è stato coordinato da un'ATS composta da 4 associazioni (FISH ER, ANFASS ER, AIAS Bologna Onlus, A.P.R.I. odv) e realizzato sulle 9 province della Regione da un consorzio di 18 organizzazioni.



Azioni sperimentali



- Attività di empowerment individuali e/o di gruppi (es. interventi *evidence-based* e psico-educativi, formazione in situazione propedeutica all'occupazione);
- Affiancamento alla persona con disabilità tramite *job coach* all'interno di tirocini in contesti profit e non;
- Introduzione di tecnologie assistive e degli adattamenti necessari al lavoro.

Palestra Digitale

Laboratorio in piccolo gruppo che ha offerto uno spazio simulato, in gruppo, per sperimentare diverse competenze attraverso il supporto degli strumenti digitali, tra cui il robot NAO per simulare colloqui di lavoro e tecnologie "mainstream" come smartphone e tablet con applicazioni per la gestione delle attività e la mobilità (Movit, Google Maps). Dove necessario, sono stati impiegati ausili visivi e vocali, supporti fisici per lo smart-working e software di comunicazione.



28.02.2026 | Convegno Linee guida sull'autismo negli adulti

Grazie per l'attenzione!



progetti@aiasbo.it



www.aiasbo.it



Aias Bologna Onlus

