

# ODI

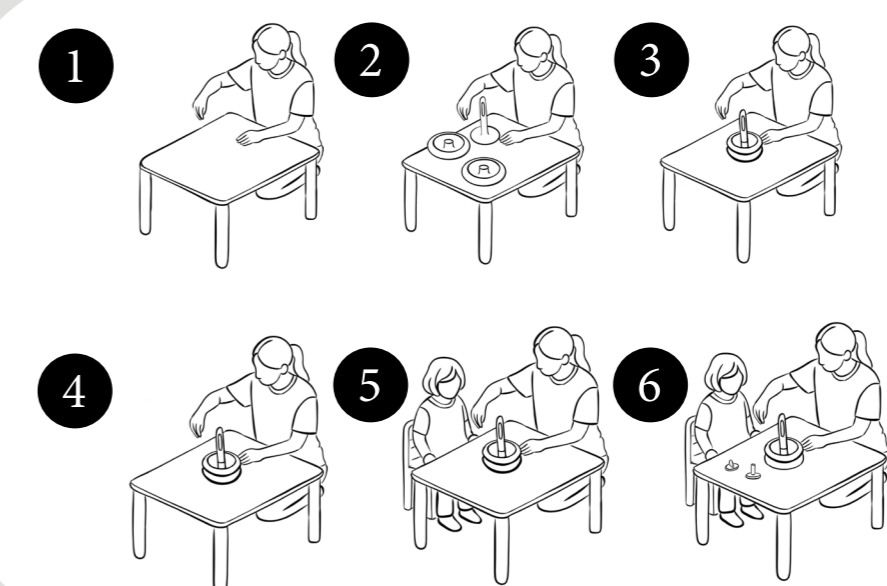
ADATTABILE - SICURO - STIMOLANTE



ODI nasce da un'osservazione attenta e sensibile delle difficoltà che i bambini pluriminorati psicosensoriali incontrano nei percorsi di educazione motoria. Non è semplicemente un supporto, ma una risposta concreta e consapevole a bisogni reali, spesso poco considerati.

La sua forma, studiata con cura, è semplice, intuitiva e accogliente: pensata per stimolare la curiosità del bambino, accompagnarlo nell'esplorazione, farlo sentire al sicuro. Ogni dettaglio è progettato per offrire protezione, libertà di movimento e fiducia.

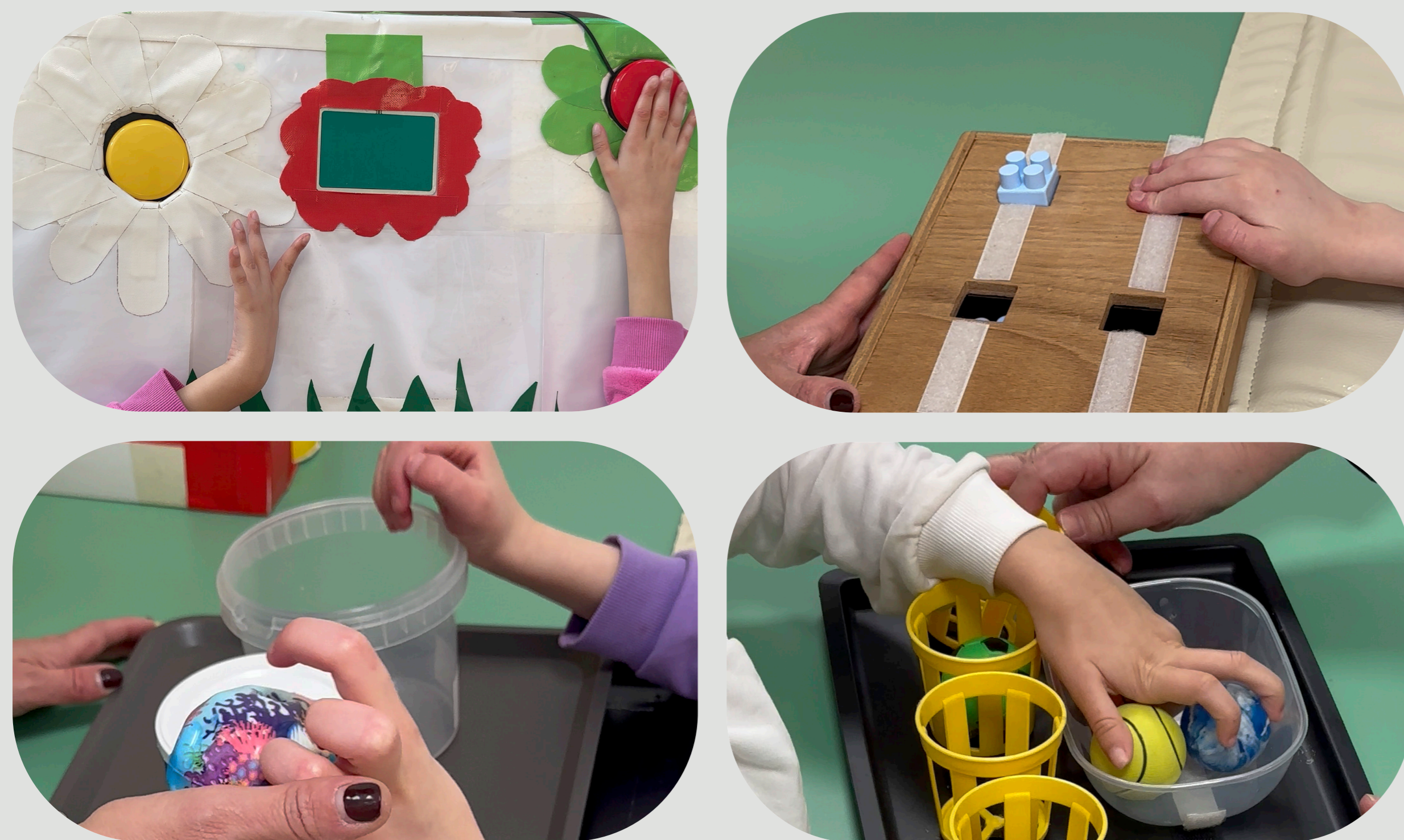
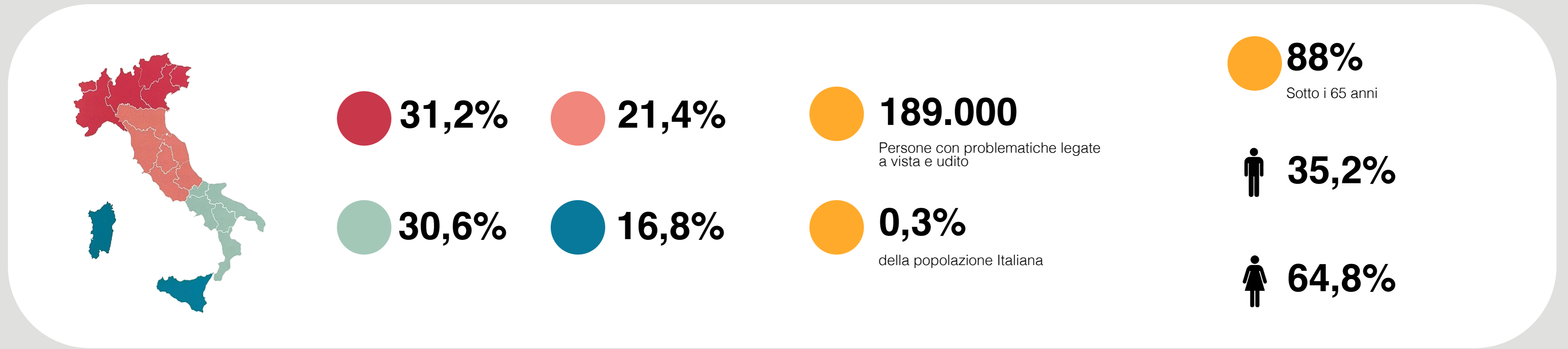
Ma ODI è molto più di un oggetto: è l'espressione di un impegno, di una volontà profonda di contribuire con il design, la ricerca e l'ascolto al miglioramento della qualità di vita di chi vive situazioni complesse.



# TAVOLA DI RICERCA

## Chi sono le persone Sordocieche pluriminorate psicosensoriali?

Le persone sordocieche pluriminorate psicosensoriali sono individui che presentano menomazioni sensoriali multiple (come sordità e cecità) associate a disabilità intellettiva o altre condizioni che compromettono l'autonomia e la comunicazione.



## Problematiche odierne

Oggi i percorsi di riabilitazione motoria per utenti pluriminorati psicosensoriali difficilmente risultano universal, spesso richiedono personalizzazioni rudimentali autoprodotte da parte dei caregiver operanti.



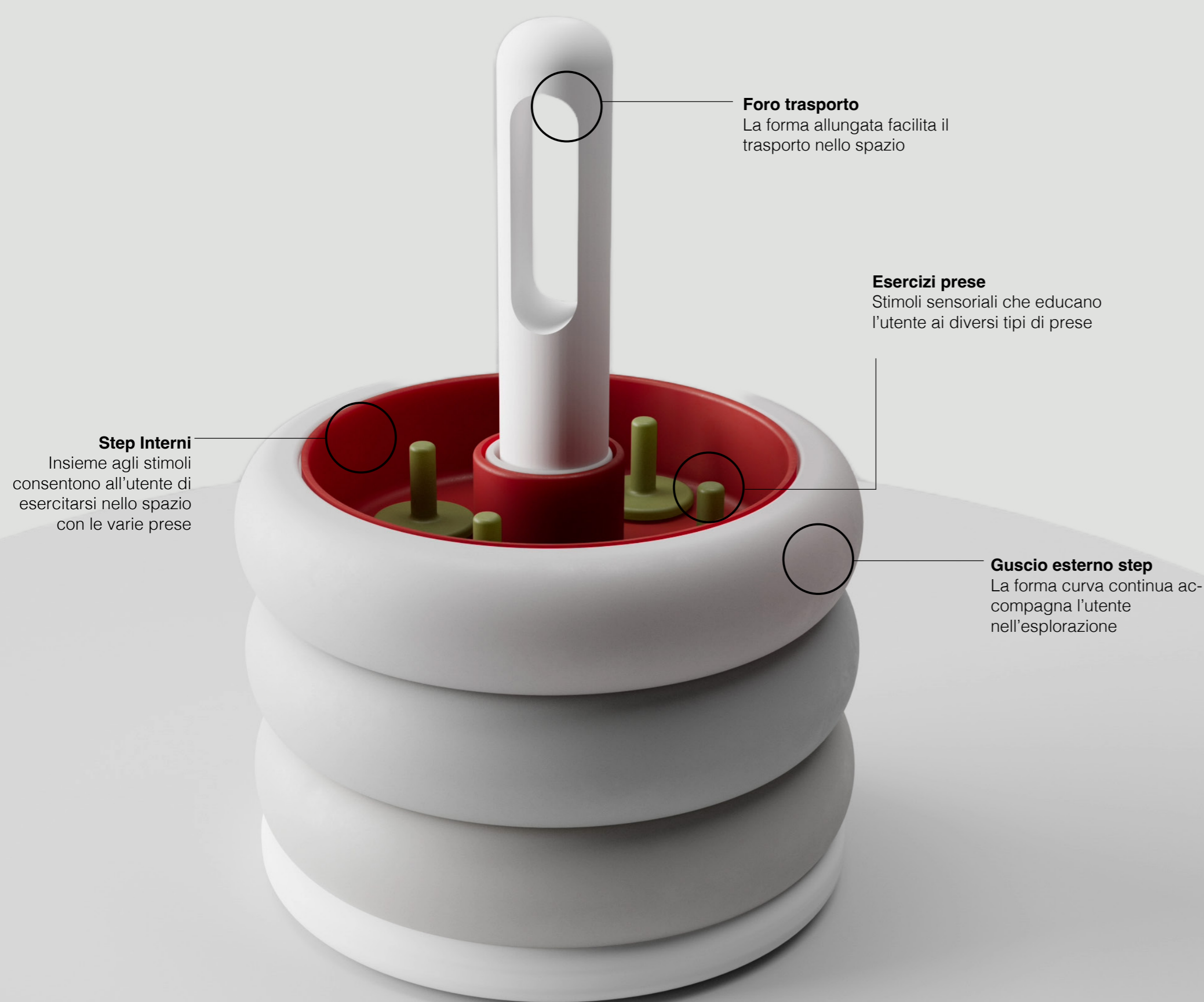
## Problematica 1

I percorsi sono realizzati con materiali ripresi da altri giocattoli, di conseguenza la qualità del prodotto finale risulta spesso non ottimale. Questo comporta un'errata risposta del prodotto durante i percorsi, attraverso incidenti indesiderati come la perdita di pezzi o l'indurre in errore l'utente stesso.

## Problematica 2

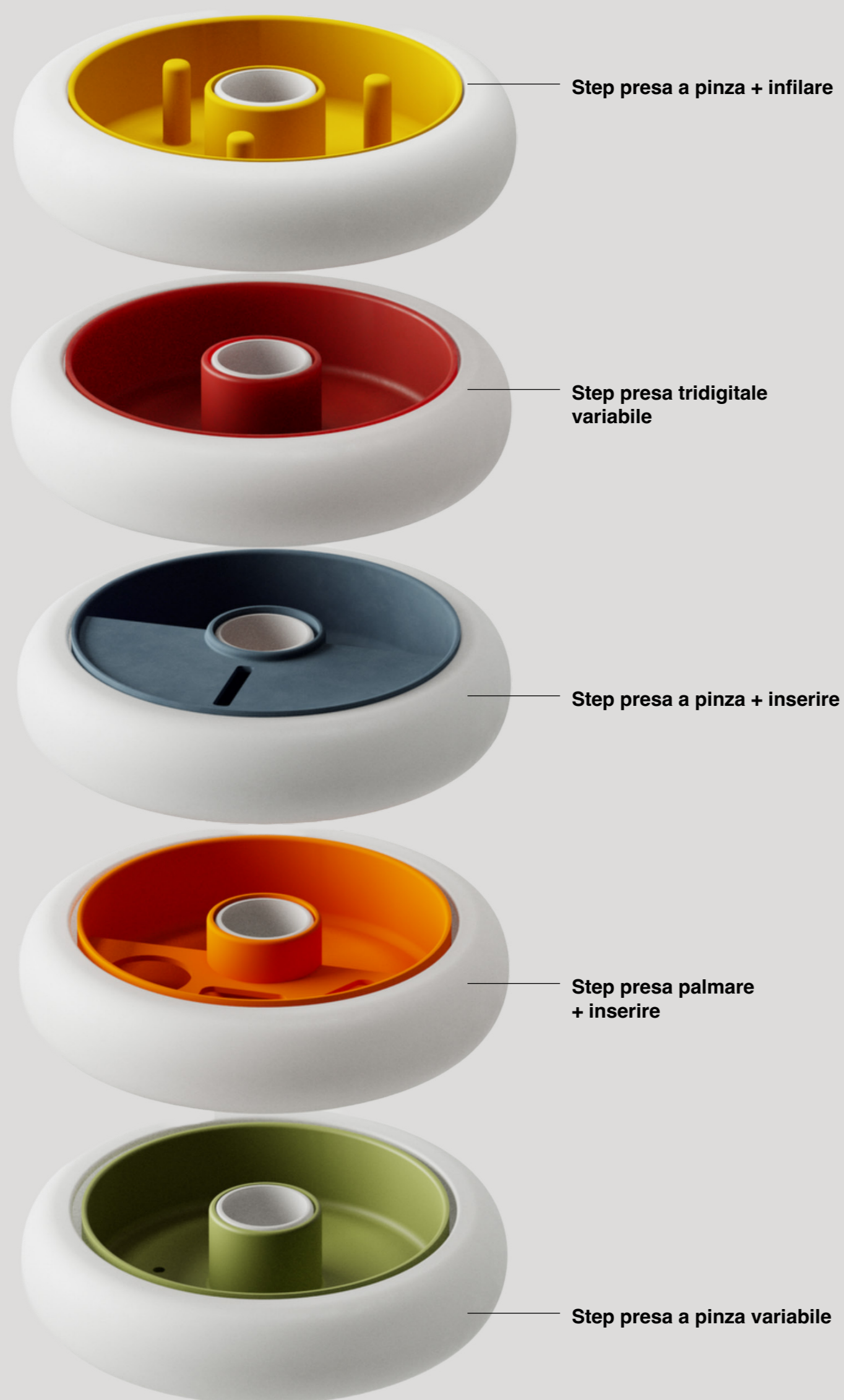
A livello di personalizzazione, come detto in precedenza, il caregiver si trova molto spesso a dover cambiare o sostituire attività durante i percorsi, questo può comportare diverse problematiche come la perdita di attenzione da parte dell'utente o il fatto che il caregiver è costretto a doverlo lasciare da solo sul piano di lavoro per alcuni attimi.

## Step e esercizi:



# DESCRIZIONE PROGETTUALE

## Render



## Componenti



**Presa a pinza variabile:**  
la forma dell'oggetto stimola l'utente nella presa a pinza o tridigitale



**Presa tridigitale variabile**  
La forma di questo oggetto invita l'utente ad utilizzare una presa diversa, meno precisa e con l'utilizzo di più dita



**Presa a pinza + inserire**  
Questo oggetto richiede una presa precisa e una coordinazione nell'inserire l'oggetto nel foro apposito

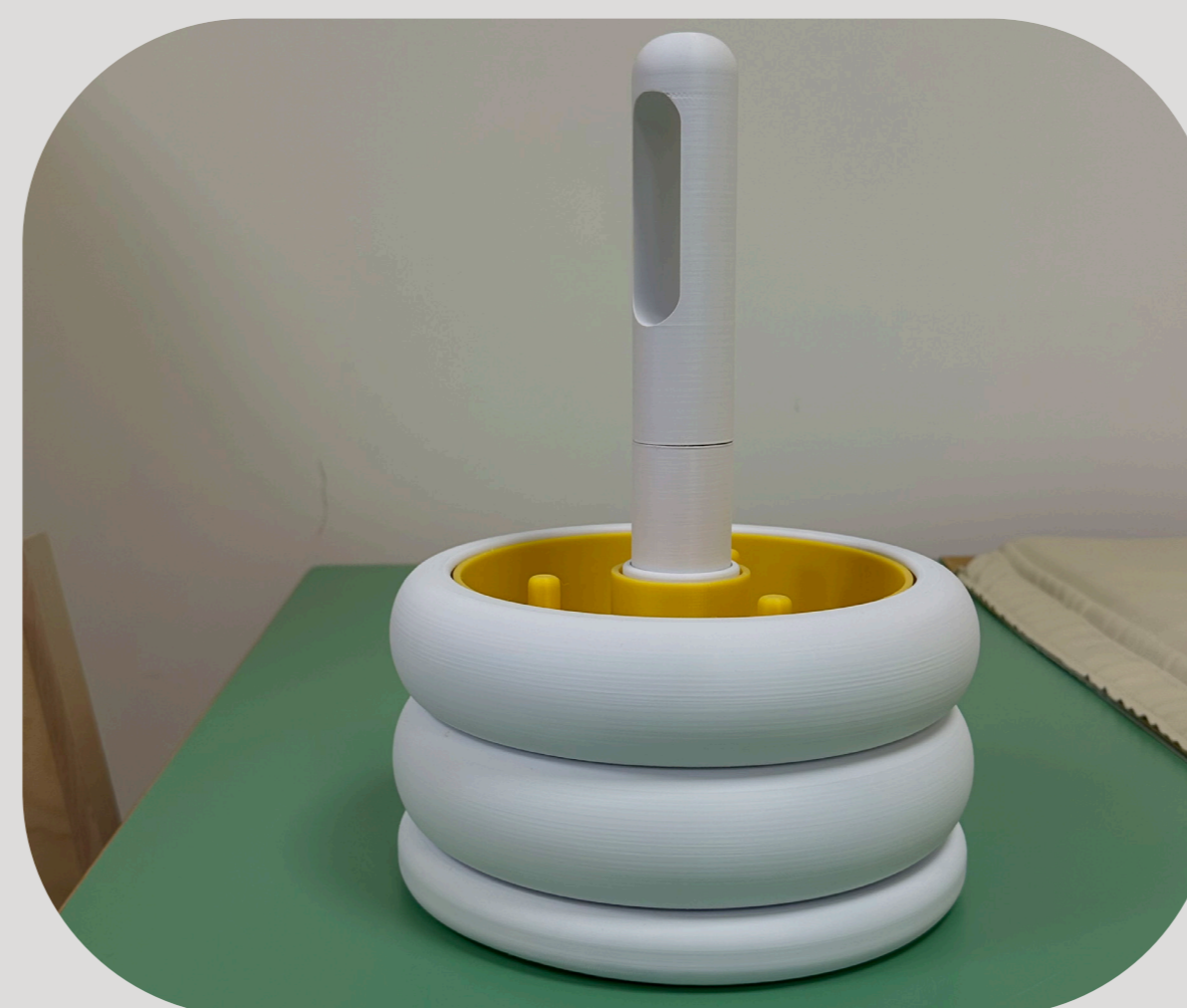
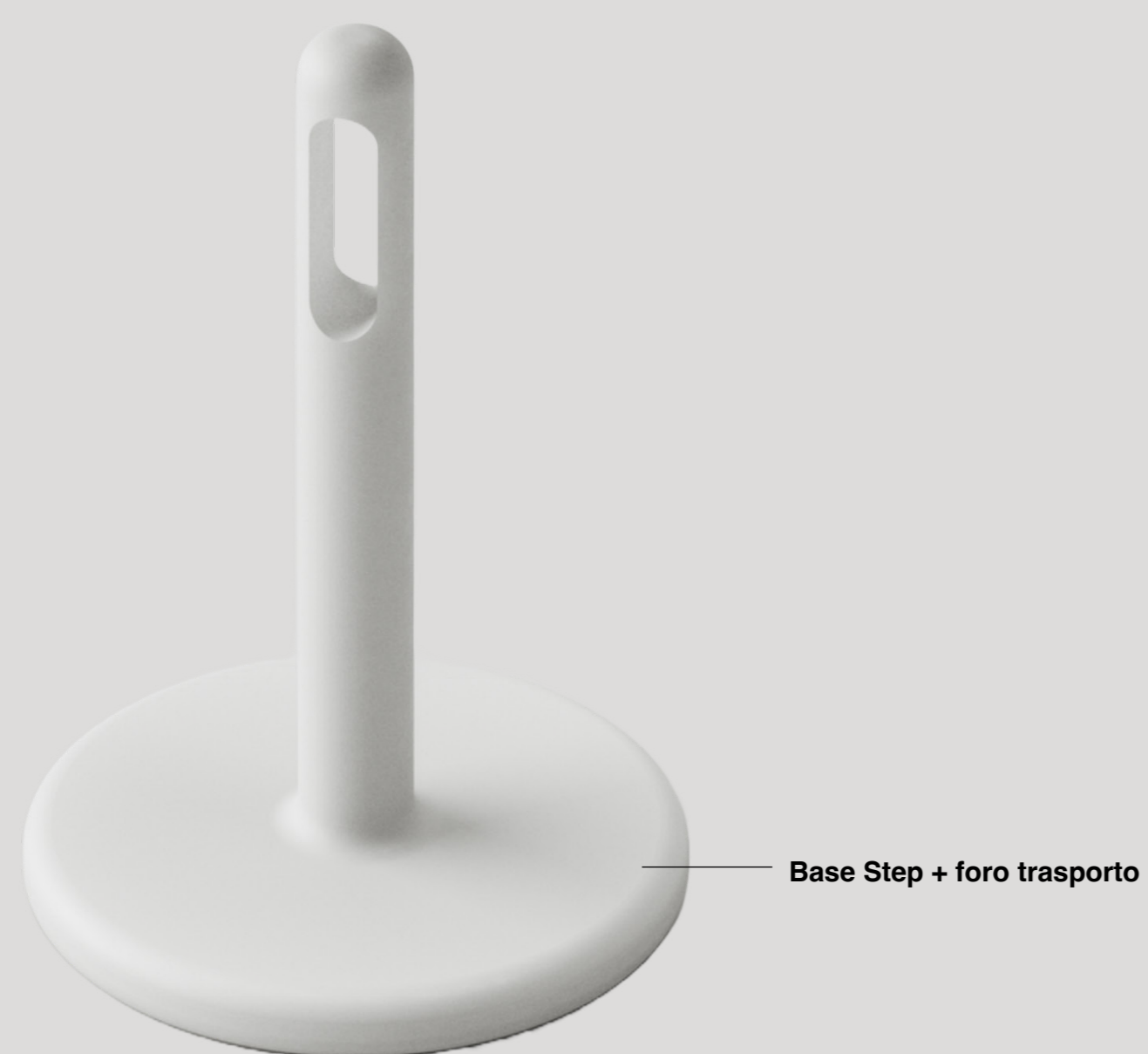


**Presa a pinza + infilare**  
Questo oggetto richiede una presa precisa e una coordinazione nell'infilare l'oggetto nell'apposito step

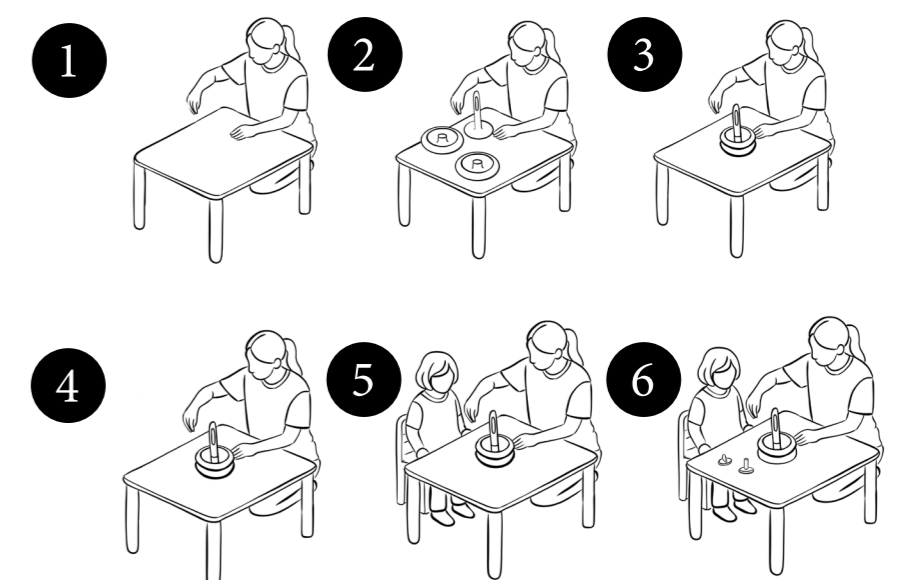


**Presa palmare + inserire**  
Questi oggetti richiedono una presa palmare, quindi utilizzando tutta la mano, in più anche la coordinazione nell'inserire la forma nell'apposito spazio.

## Prototipo



## Funzionamento



- 1 Il caregiver prepara il tavolo per il percorso
- 2 Il caregiver compone ODI a seconda dell'utente con cui andrà a lavorare
- 3 Una volta composto lo lascia sul tavolo e va a prendere l'utente
- 4 Una volta arrivato si assicura che sul tavolo ci sia solo ODI, altri oggetti potrebbero distrarre il bambino
- 5 Una volta verificato fa sedere il bambino, che inizia ad interagire con il prodotto, esplorandolo
- 6 Esplorando il prodotto il bambino verrà invitato a compiere quelle che sono le azioni motorie di base, una volta finito il percorso, basterà alzarlo per iniziarne un altro con altri stimoli

