



GORIZIA

VIRTUALMENTE

Un viaggio immersivo dentro se stessi...



INDICE

ATTORI DEL PROGETTO 04 - 11

UILDM Gorizia

UILDM Nazionale

Fondazione Carigo

Ospizio Marino di Grado

REALTÀ VIRTUALE 12

PROGETTO VIRTUALMENTE 13 - 16

Descrizione

La metafora

Protagonisti

INCONTRI 17 - 19

Conoscersi

Le nostre storie

affrontare l'oggi

PSICOLOGIA 20

PSICOLOGA 21

CONCLUSIONI 22 - 23

ATTORI DEL PROGETTO

UILDM Gorizia



Attiva in provincia fin dal 1970 opera con grande volontà per la lotta alle malattie neuromuscolari e per il riconoscimento dei diritti delle persone disabili quali il diritto al lavoro, all'istruzione, alla salute e alla piena inclusione sociale



ATTORI DEL PROGETTO

UILDM Gorizia

Collabora con Telethon per supportare la ricerca. Offre servizi per gli assistiti di fisioterapia, trasporto e peer counseling per le tematiche relative alla vita indipendente e servizi di patronato.

Diversi o uguali .. siamo tutti speciali!



ATTORI DEL PROGETTO

UILDM NAZIONALE

UILDM Direzione Nazionale

L'Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare è un'associazione nazionale fondata nel 1961 a Trieste.

La sua mission: promuovere con tutti i mezzi la ricerca scientifica e l'informazione sanitaria sulla distrofia muscolare e le altre malattie neuromuscolari e per promuovere e favorire l'inclusione sociale delle persone con disabilità. È presente in Italia con 65 sezioni; la sua rivista ufficiale è "DM".



ATTORI DEL PROGETTO

UILDM NAZIONALE



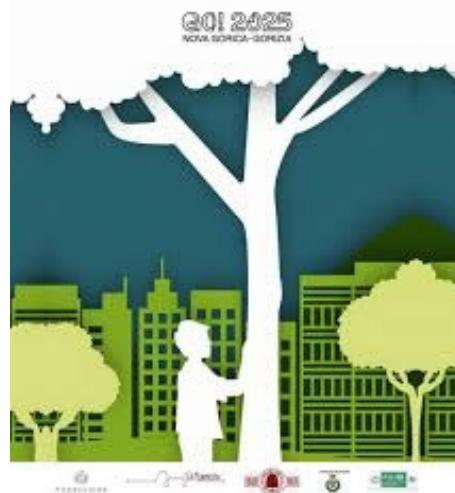
Uno staff d'eccellenza: operatori dedicati alla segreteria nazionale, alla comunicazione, al fundraising, alla progettazione, alla contabilità. Nulla sarebbe percorribile e fattibile senza la collaborazione di Anna, Mattia, Alessandra, Chiara, Martina, Francesco e Cristiana.

ATTORI DEL PROGETTO

Fondazione CARIGO

Fondazione CARIGO La storia della Fondazione si intreccia strettamente a quella del Monte di pietà e della Cassa di risparmio di Gorizia, che affondano le radici nella prima metà dell'Ottocento, nel clima goriziano dell'epoca, rigorosamente asburgico e fortemente cattolico. Ha dunque profonde radici nella Comunità Locale.

Mission: CARIGO è un ente non profit che opera per promuovere lo sviluppo sociale ed economico della provincia di Gorizia e il benessere della sua comunità. Da oltre 30 anni contribuisce a far nascere progetti sociali, educativi, culturali e di sviluppo in grado di migliorare la qualità della vita di tutti e di generare valore economico, con particolare attenzione ai giovani.



ATTORI DEL PROGETTO

Fondazione CARIGO

Sostenibilità e innovazione sono al centro delle attività della Fondazione, con l'intento di promuovere interventi inclusivi, capaci di ridurre le disuguaglianze sociali ed economiche e rispettosi del patrimonio ambientale. L'utilizzo della tecnologia a servizio della cultura, del turismo, dell'educazione e del benessere rappresenta un elemento fondamentale in questo processo.



ATTORI DEL PROGETTO

Ospizio Marino di Grado



Ospizio Marino – Centro riabilitativo,
“un’eccellenza a portata di mare”

Venne aperto nel 1873 grazie al pediatra fiorentino Giuseppe Barellai che vide nel territorio gradese le condizioni climatiche ideali per curare i bambini affetti da scrofolosi. Nel corso dei suoi 140 anni di storia, dall’Ospizio Marino sono passati migliaia di bambini che arrivavano qui da ogni luogo per affrontare i periodi di convalescenza a seguito di varie patologie fra le quali appunto la scrofolosi, la poliomielite ecc.



ATTORI DEL PROGETTO

Ospizio Marino di Grado

Mission: Successivamente la struttura è stata trasformata in un centro per la riabilitazione integrata di molte malattie che causano disabilità, attraverso un metodo di cura che prende in considerazione il trattamento sia dal punto di vista fisico sia psichico della persona.



REALTÀ VIRTUALE

La realtà virtuale immersiva è una tecnologia che consente di creare ambienti digitali simulati, in cui la persona si sente completamente immersa nell'esperienza; Si ha la sensazione di essere realmente presenti nell'ambiente virtuale, potendo interagire con oggetti e personaggi in modo realistico



PROGETTO VIRTUALMENTE



La RVI ha varcato i confini dell'ambito ludico e di intrattenimento; è diventata una tecnologia utilizzata in vari contesti, tra cui quello psicologico e delle neuroscienze. Ha trovato spazi di applicazione diversi; significativo è stata la sua applicazione in ambito riabilitativo in generale e nelle malattie degenerative neuromuscolari.



PROGETTO VIRTUALMENTE

La RVI si è dimostrata un efficace strumento terapeutico: permette a persone disabili di accedere e “sperimentare” luoghi e situazioni fortemente a loro preclusi. L’impiego dei visori immergono la persona in percorsi di benessere psicologico e facilitano un cambiamento positivo dando loro l’opportunità di lavorare sulla consapevolezza dei propri pensieri, delle proprie emozioni e dei comportamenti legati alla propria condizione.



PROGETTO VIRTUALMENTE

La Metafora



La realtà virtuale funziona perché coinvolge i sensi in modo profondo; permette di sperimentare scenari realistici e coinvolgenti, usando la metafora per parlare di se stessi senza esporsi direttamente. Questo consente di avvicinare contenuti difficili con delicatezza e di rielaborarli attraverso il supporto del gruppo.

PROGETTO VIRTUALMENTE

I Protagonisti

Il progetto è stato realizzato con il supporto di una terapeuta formata all'uso della strumento ed ha coinvolto 18 persone ospiti del centro riabilitativo “Ospizio Marino di Grado” suddivisi in tre gruppi; si sono organizzati nove incontri organizzati di sabato, momento spesso percepito come più “silenzioso e privo di stimoli” dai ricoverati. La costruzione dei gruppi e i laboratori condotti dalla psicologa, hanno permesso non solo di occupare in modo significativo un tempo fragile, ma ha permesso di creare relazioni autentiche tra i partecipanti favorendo connessioni profonde e relazioni amicali che sono andate oltre l'esperienza del laboratorio.



INCONTRI

Conoscersi

Conoscere significa dare spazio all'altro accogliendo le storie di vita. Così la prima esperienza con il visore è stata un'opportunità di scoperta che ha permesso alle persone di immergersi nel mondo simbolico, accedendo a nuove emozioni e sensazioni.

“Ogni stagione è una buona stagione per crescere”



INCONTRI

Le nostre storie

Dalle storie, la riflessione più profonda su se stessi; una rielaborazione dei momenti più significativi e la proiezione verso esperienze ed obiettivi futuri. La persona diventa protagonista di esperienze metaforiche coinvolgenti, veri e propri racconti di trasformazione personali.

“Mi sono sentita come quella barchetta; non so come, non so quando, ma so che raggiungerò quell’isola”



INCONTRI

Affrontare l'oggi



L'esperienza immersiva è anche rilassamento, è entrare in contatto con una dimensione di pace e serenità, è imparare a riconoscere le proprie emozioni, è percepire ciò che ci fa star bene e saper "lasciare andare" ciò che ci impedisce di assaporare la vita.



PSICOLOGIA



Ogni progetto nasce da un'intuizione, ma anche da un bisogno reale. VIRTUALMENTE ha preso forma dalla volontà di offrire uno spazio nuovo, significativo e trasformativo a persone alle prese non solo con difficoltà fisiche, ma anche con vissuti emotivi complessi. Grazie alla collaborazione tra UILDM, FONDAZIONE CARIGO e OSPIZIO MARINO di Grado, si è potuto sperimentare un approccio innovativo, capace di unire psicologia, tecnologia e relazioni umane.

I visori - e i programmi psicoterapeutici - sono strumenti innovativi, per questo sorprendenti; attraverso esperienze immersive, offre alle persone la possibilità di “vivere” storie simboliche e trasformative, capaci di trasportare emotivamente e cognitivamente in una nuova narrazione degli eventi di vita.

La realtà virtuale coinvolge i sensi in modo profondo: permette di sperimentare scenari realistici e coinvolgenti, usando la metafora per parlare di sé senza esporsi direttamente. Questo consente di avvicinarsi anche a contenuti difficili con maggiore delicatezza, e di rielaborarli poi attraverso la discussione nel gruppo.

PSICOLOGA

“Essere parte di questo progetto è stato per me un onore e una grande opportunità di crescita, sia professionale che personale. Fin dall’inizio ho sentito il valore di ciò che stavamo costruendo: un intervento innovativo, che ha portato la realtà virtuale a servizio del benessere psicologico, con effetti concreti e visibili nei vissuti emotivi dei partecipanti. Ho avuto modo di sperimentare io stessa la realtà virtuale, non solo come strumento tecnico, ma come mezzo profondamente coinvolgente e trasformativo.

Ma più di tutto, sono state le persone a rendere speciale questo percorso: ho conosciuto storie e volti molto diversi tra loro, ognuno con il proprio vissuto, ma tutti capaci di portare qualcosa di unico e autentico all’interno del laboratorio.

È stato toccante vedere come la condivisione e l’ascolto reciproco abbiano reso il gruppo uno spazio sicuro e accogliente, capace di favorire il cambiamento.

Ogni incontro è stato profondamente emotivo e ha lasciato un segno. Ho percepito cambiamenti reali, tangibili, nelle persone; un viaggio interiore breve ma intenso e significativo che apre al “futuro” nonostante la realtà – questa volta reale – non sempre vissuta come amica o rassicurante”.



CONCLUSIONI



Gli incontri, strutturati ma vissuti con grande spontaneità, hanno alternato momenti immersivi e momenti di condivisione verbale. L'obiettivo era quello di migliorare la qualità della vita dei partecipanti, aiutandoli a regolare le emozioni, contenere vissuti disfunzionali legati alla disabilità e trasformare stati d'animo negativi in emozioni più positive e funzionali.

Ciò che è emerso, però, ha superato le aspettative: fin dall'inizio si è creato un clima di fiducia e apertura. Nonostante la profondità di alcune storie personali, i partecipanti si sono raccontati, si sono emozionati, e spesso si sono rispecchiati l'uno nell'altro. Alcuni hanno ritrovato parole dimenticate, altri hanno semplicemente sorriso. Ma in ognuno si è mosso qualcosa di profondo.

VIRTUALMENTE ha dimostrato che anche in contesti fragili è possibile riscoprire vitalità, empatia, voglia di raccontarsi e di ascoltare. È stato un percorso breve, ma intenso. Un piccolo viaggio dentro sé stessi, in compagnia degli altri.

CONCLUSIONI

«"Virtualmente" intende lavorare sulla necessità di prendersi cura del benessere psicologico attraverso l'aggregazione e la condivisione di vissuti.

La Realtà Virtuale è un metodo innovativo che può essere applicata a svariati contesti e situazioni: proprio grazie alla sua replicabilità e adattabilità intendiamo proporlo anche in futuro per lavorare sull'inclusione sociale e sull'abbattimento delle barriere fisiche e culturali».





GORIZIA

UILDM - Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare

Sezione "Gorizia" - Via Garzaroli, 131 - 34170 Gorizia (GO)
Cellulari: +39 3930138531

uildmgo@hotmail.it - www.gorizia.uildm.org

Se vuoi sostenerci riporta nell'apposita casella del Modello CUD o 730
o Unico l'indicazione del nostro **codice fiscale 91002010311** ci aiuterai a
continuare e migliorare la nostra attività.

Codice **IBAN: IT62N0862254670024000164065**
SIAMO APERTI I **MERCOLEDÌ** DALLE **15.00** ALLE **17.00**

Si ringrazia Imen Bouhdid - UILDM Monza