

## #MAKETOCARE: CLICK4ALL E DBGLOVE PARTONO ALLA CONQUISTA DELLA SILICON VALLEY

Trovare idee concrete per migliorare la vita quotidiana e la salute delle persone che vivono ogni giorno la disabilità, intesa come diminuzione marcata della qualità di vita a causa di patologie o eventi traumatici. **Questo l'obiettivo del contest lanciato da Sanofi Genzyme, la divisione specialty care di Sanofi, con il supporto di European Maker Faire e ASTER.**

Fra gli oltre 100 makers che hanno risposto alla call di Maker Faire Rome 2016 proponendo **soluzioni innovative in area healthcare & wellness**, Click4All e dbGLOVE hanno convinto con i loro pitch una giuria indipendente e accedono così ad **una settimana di fitti appuntamenti in Silicon Valley** per conoscerne il mindset da vicino e incontrare possibili partner americani.



L'esperienza in Silicon Valley di Click4All e dbGlove **inizierà il 13 maggio e si concluderà il 20**, non senza un passaggio, organizzato grazie al team della [European Maker Faire](#), alla [Bay Area Maker Faire di San Mateo](#).

Gli incontri previsti per i due team spaziano da acceleratori internazionali come Plug and Play a realtà del settore delle *assistive technology* come il LightHouse for the Blind and Visually Impaired di San Francisco, Ability Tools di Sacramento o il Center for Accessible Technology di Berkeley. Ma conosciamo più da vicino i due progetti.

[Click4all](#) è un kit educativo pensato per l'inclusione di bambini e giovani adulti con **disabilità motorie e cognitive complesse**. Permette di costruire pulsanti creativi per interagire con il digitale. Tessuti, stagnola, pongo altri materiali possono essere utilizzati per creare oggetti interattivi per giocare con un computer, navigare su internet, suonare uno strumento digitale, studiare e tanto altro. È un progetto nato da [Fondazione ASPHI](#), una onlus che si occupa di tecnologie digitali per l'inclusione scolastica, sociale e lavorativa delle persone con disabilità.

[dbGLOVE](#) è un dispositivo indossabile che digitalizza diversi alfabeti esistenti basati sul tatto, come Malossi e Braille, per consentire alle persone cieche e sordo-cieche di utilizzare tutte le funzionalità di un dispositivo mobile, di comunicare con gli altri e di interagire con il mondo.

I messaggi possono essere visualizzati sullo schermo, possono essere tradotti in discorso, oppure possono essere trasmessi via Internet.

Le risposte vengono inviate direttamente a dbGLOVE, che li traduce in vibrazioni che simulano segnali tattili rappresentando le lettere sul palmo della mano, permettendo quindi all'utente di leggere il messaggio.

Troverete curiosità ed aneddoti del viaggio live sui canali social. Seguiteci sugli account Twitter di @Aster\_ER e @SanofiGenzymeIT tramite l'hashtag #MaketoCare.

Fatte le valige? Si parte!

## #MAKETOCARE: IL PRE-SILICON VALLEY DI NICOLA GENCARELLI (CLICK4ALL)

Luca ed io siamo arrivati alla vigilia di questa partenza per la Silicon Valley a pochi giorni dall'uscita di Click4all sul mercato, alla fine di un percorso faticoso iniziato 3 anni fa con la costruzione del nostro primo prototipo (una romantica scheda Arduino assemblata dentro un porta pranzo di plastica!).

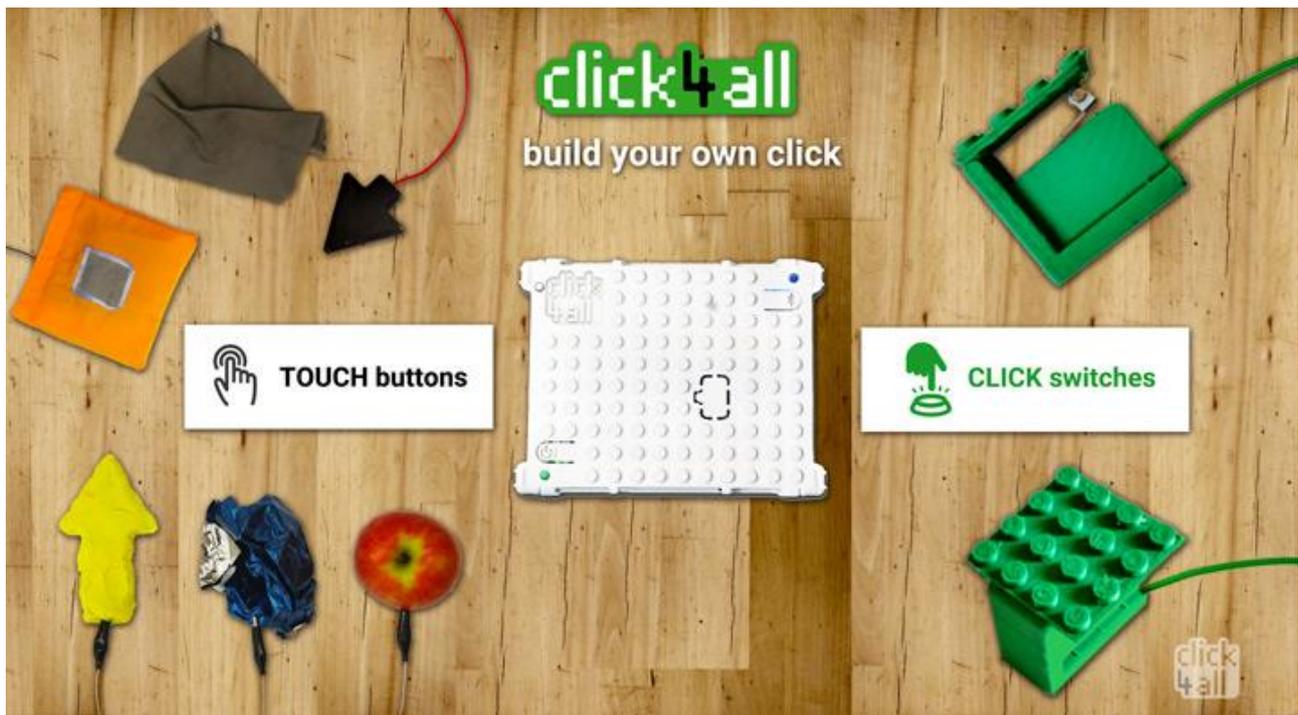


Cosa ci aspettiamo da questo viaggio? Luca, ingegnere, vera anima hacker del nostro team, è sicuro che troverà pane per i suoi denti nella "valle del silicio".

Abituato com'è a smontare le cose (metaforicamente e letteralmente) per cercare con un colpo di saldatore e di inventiva di renderle accessibili alle persone con disabilità, allo stesso modo credo che affronterà l'avventura in Silicon Valley.

**Cercherà di smontarla per capire come funziona.**

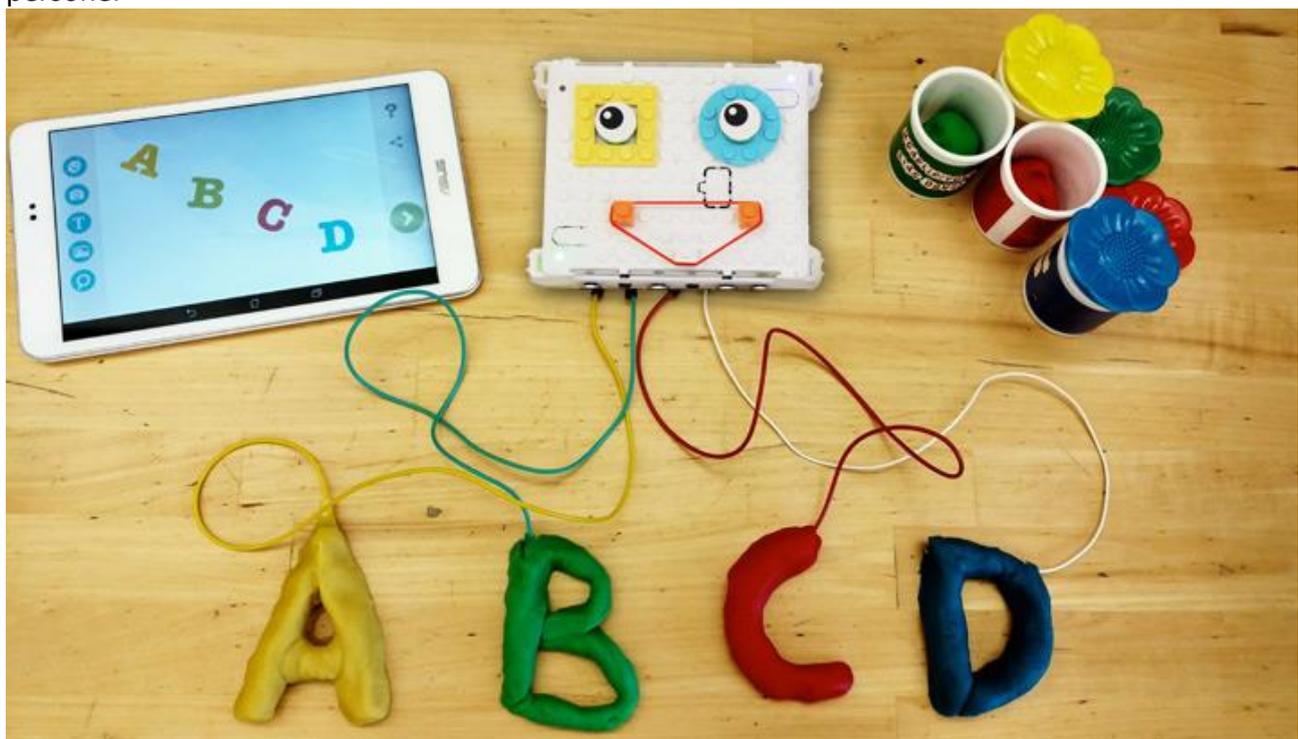
Per capire quali sono le metodologie, l'approccio produttivo, il milieu culturale che rende così efficace il modello di ideazione e diffusione della tecnologia.



Io, educatore, sono invece davvero curioso di capire come, **in un contesto a così alto potenziale di innovazione tecnologica, si affronta il tema dell'accessibilità delle tecnologie digitali.**

Se e come, in altre parole, si cerchi di fare in modo **che le tecnologie non siano il fine ma il mezzo di un processo di apprendimento, di miglioramento della qualità della vita o di un percorso riabilitativo.**

Se e come, oltre a inventare nuova tecnologia e confezionare nuovi prodotti per il mercato, si creino le condizioni per colmare l'ultimo miglio che separa la tecnologia dalle necessità reali delle persone.



***Click4all è un kit educativo pensato per l'inclusione di bambini e giovani adulti con disabilità motorie e cognitive complesse.***

*Click4all permette di costruire pulsanti creativi per interagire con il digitale. Tessuti, stagnola, pongo altri materiali possono essere utilizzati per creare oggetti interattivi per giocare con un computer, navigare su internet, suonare uno strumento digitale, ecc. Click4all è un progetto nato da Fondazione ASPHI, una onlus che si occupa di tecnologie digitali per l'inclusione scolastica, sociale e lavorativa delle persone con disabilità.*



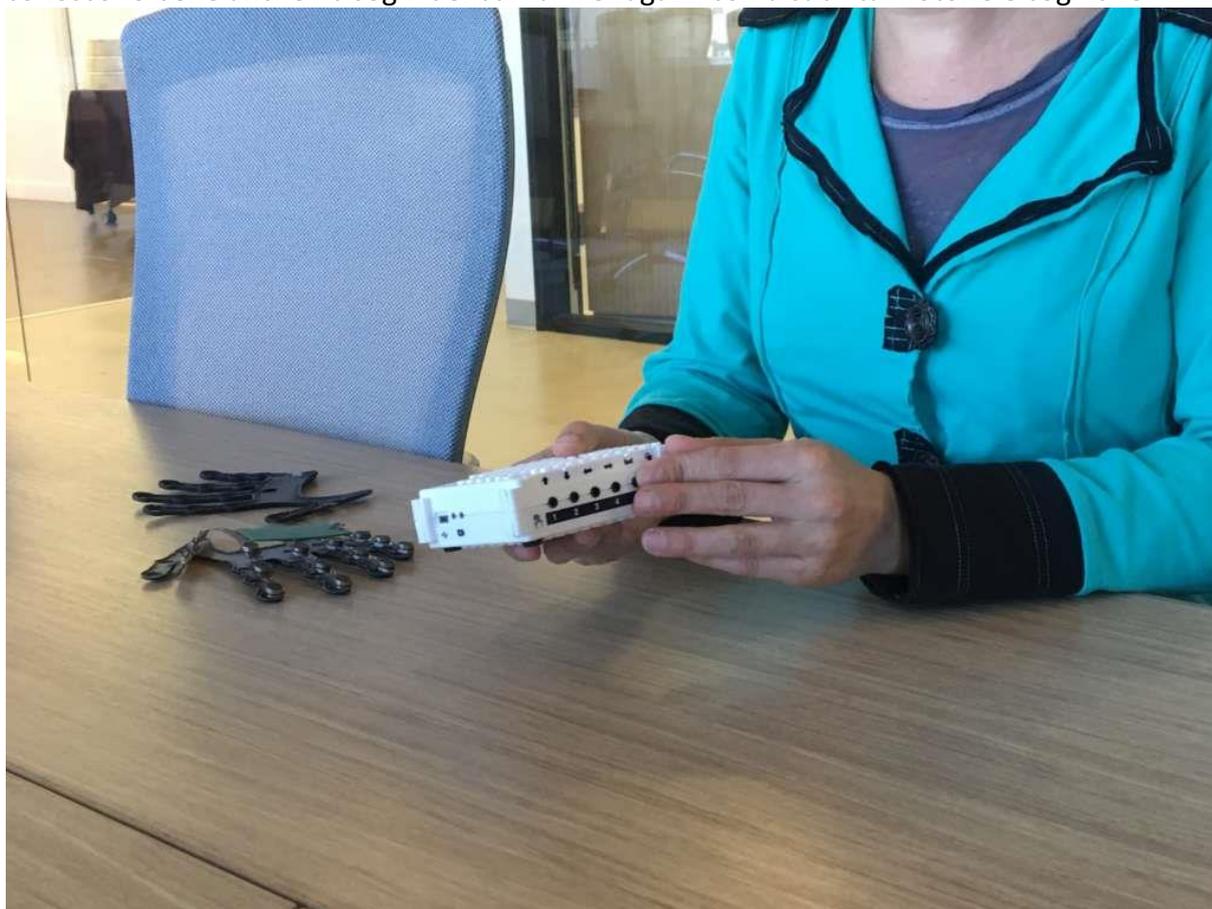
## [GIORNO 1 #MAKETOCARE] LIGHTHOUSE FOR THE BLIND, LONGMORE INSTITUTE ON DISABILITY, USMAC E ROCKETSPACE

Primo giorno. Erin e Scott, non vedenti ed esperti di tecnologie assistive, ci fanno accomodare nella sala riunioni della [LightHouse for the Blind and Visually Impaired](#).

Scott va dritto al punto: *“Fin troppe startup non partono dai bisogni reali delle persone. Partono dalla tecnologia.”*

Ecco il problema dell'ultimo miglio: **cercare di adattare l'uomo alla tecnologia e non la tecnologia all'uomo.** “Allo stesso modo” continua Erin “non mi piacciono i prodotti speciali. La sveglia per i ciechi, la bilancia per i ciechi, ecc.”

A me viene in mente subito il Design for all, la filosofia progettuale per cui si può tener conto della diversità creando prodotti per tutti e non soluzioni di nicchia, spesso costose e con un futuro limitato. **Erin prende in mano il Click4all, con le dita scorre sulla scatola.** “È figo, mi piace!” dice. Non è uno strumento pensato specificamente per bambini ciechi e ipovedenti, ma Erin e Scott conoscono bene anche i bisogni dei bambini e ragazzi con disabilità motorie e cognitive.



Al di là dello specifico deficit, è la possibilità di creare, adattare e personalizzare gli strumenti che fa la differenza.

**Educatori, insegnanti, genitori, persone con disabilità che diventano creatori e non solo consumatori di tecnologia.**

Alla LightHouse ci credono davvero. Basta vedere il loro programma Blind makers che, tra le altre cose, prevede corsi di saldatura elettronica e di Arduino per non vedenti.

*“Un nostro collega non vedente che ha il garage pieno di invenzioni” conclude Scott con un sorriso “si è costruito un voltmetro parlante accessibile per misurare la tensione elettrica e non esiste sul mercato. Sapete perché? Perché pensano che i ciechi con l’elettricità si possono fare male.”*



**Alla San Francisco State University incontriamo Cathrine Kudlick, professoressa di storia e direttrice del [Longmore Institute on Disability](#).**

Ci fa sedere nel suo piccolo e accogliente ufficio al piano terra di uno dei tanti edifici del campus. Si avvicina con gli occhiali al Click4all e ne osserva il funzionamento: *“Noi non ci occupiamo direttamente di tecnologia, ma certo vi posso dire che spesso la disabilità può essere un motore di innovazione tecnologica”.*

Dietro di noi un poster con la scritta:

*“Nothing about us, without us! (niente per noi, senza di noi)”.*

Uno slogan per ricordar che nessuna scelta politica andrebbe presa senza la partecipazione delle persone direttamente coinvolte.

È un inno dell’attivismo a favore dei diritti per la disabilità, emerso nel mondo anglosassone nei primi anni novanta. A pochi chilometri dalla Silicon Valley, così vicini al centro dell’innovazione tecnologica mondiale, **Cathrine e il suo staff ci ricordano che non basta inventare, produrre e diffondere nuove tecnologie se si dimenticano i diritti universali di partecipazione e di cittadinanza.**



L'ultimo incontro della giornata è al 15° piano del palazzo che ospita [RocketSpace](#), un importante acceleratore e spazio di co-working dove si trova anche il presidio di EmiliaRomagna in Silicon Valley. **Qui incontriamo Alfredo Coppola, co-Ceo di USMAC, ed in pochissimi minuti ci proietta nel vasto mondo delle grandi startup.** Gli bastano pochi secondi di ascolto del nostro progetto per farci il nome di una persona esperta di tecnologie educative che potrebbe darci dei buoni consigli, pochi minuti dopo abbiamo una email dal suo contatto.

Sul "razzo" si viaggia veloci...

[Nicola Gencarelli e Luca Enei di [Click4all](#)]



Al [LightHouse for the Blind and Visually Impaired](#) facciamo indossare dbGLOVE a Erin e Scott e aspettiamo i loro commenti con un po' di batticuore mentre le loro dita ne sfiorano la superficie e la esplorano accuratamente.

*"Dovreste sostituire il simbolo in Braille qui sul mignolo"* – dicono all'unisono indicando l'ultima falange – e noi ci accorgiamo di come il primo minuto insieme a loro sia già stato utile a migliorare. **In fondo il tema di questo viaggio per noi è uno solo: imparare a fare meglio grazie al feedback delle persone che incontreremo.**

In pochi istanti il nostro taccuino si riempie di note. Erin e Scott ci spiegano come loro utilizzerebbero il dispositivo e ci invitano a tornare al LightHouse per provare dbGLOVE insieme a un gruppo di persone sordo-cieche che li visiteranno nei prossimi mesi: **osservare le persone mentre utilizzano la tecnologia nel corso del tempo permette di avere un'idea più chiara del reale successo di un prodotto, al di là del primo impatto.** Infine, ci invitano a pensare ad altri possibili utilizzi del nostro dispositivo al di là dell'ambito della disabilità: un commento che conferma la direzione intrapresa da qualche mese.



**Una delle parole chiave di questo breve viaggio in Silicon Valley è sicuramente "condivisione".** Ed è quello che troviamo nell'entusiasmo di Cathrine per il nostro lavoro, che ci trasmette subito una grande energia, la stessa che si ritrova nelle attività del Longmore Institute on Disability. Dopo aver ascoltato le nostre storie e i nostri progetti, **ci elenca una serie di persone che dovremmo contattare: potrebbero darci consigli fondamentali per dbGLOVE.** E mentre cominciamo a pensare che una settimana sola non basterà a visitarle tutte, ci fa portare il libro *"Design meets*

*disability*” di Pullin Graham – “una lettura essenziale per chiunque voglia approcciare il mondo delle tecnologie assistive”.

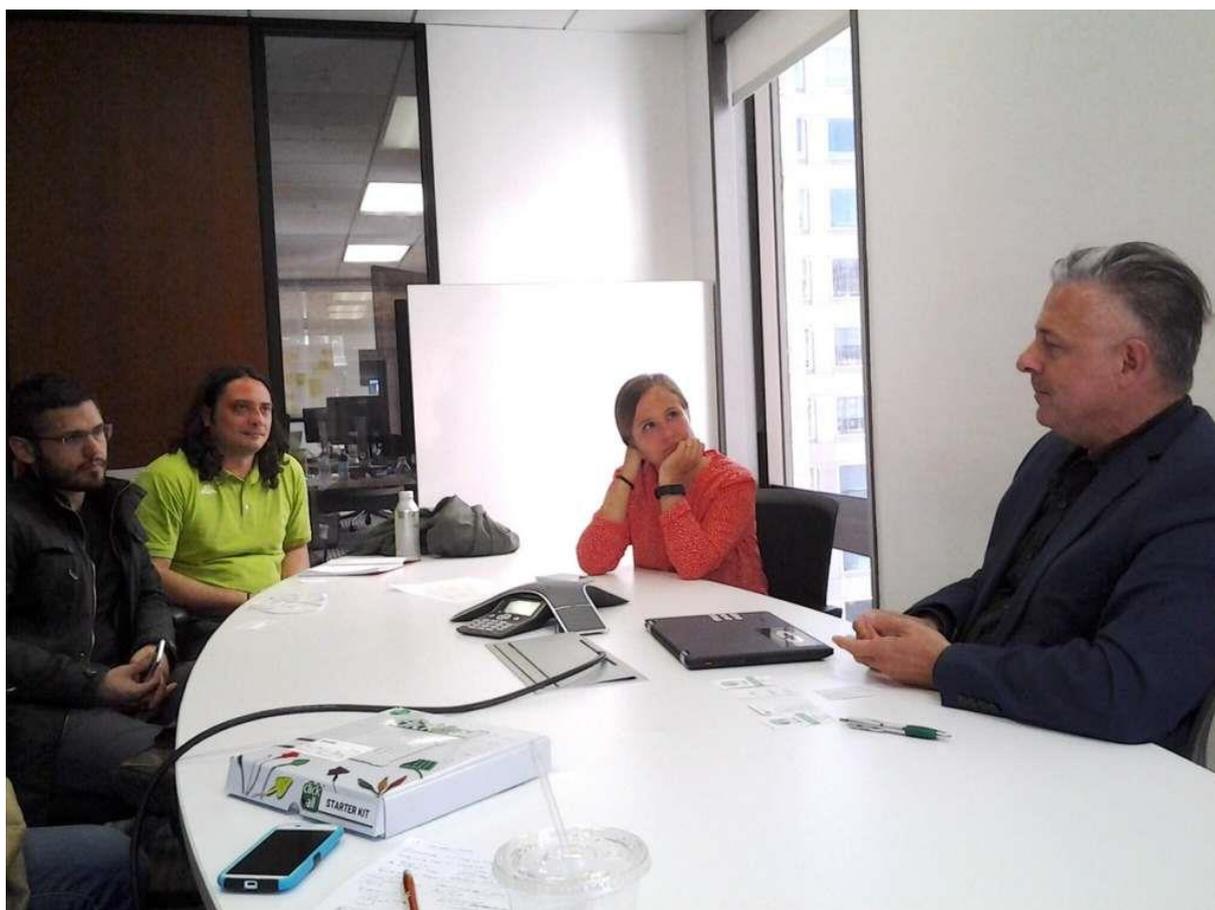
Una risorsa che ci teniamo a condividere in questo piccolo diario di viaggio.



Giusto il tempo di una corsa in ascensore e si passa **dal mondo della disabilità a quello delle startup.**

Alfredo Coppola di USMAC ha realizzato il primo acceleratore per imprese che da tutto il mondo vogliono stabilirsi in Silicon Valley. Ha già letto la scheda di dbGLOVE e ci mette in contatto con un advisor che ha seguito una startup che realizza un display Braille: **nemmeno il tempo di lasciare il suo ufficio e già un nuovo impegno compare nella nostra agenda di mercoledì.**

[Nicholas Caporusso e Massimo Aliberti di [dbGLOVE](#)]



## [GIORNO 2 #MAKETOCARE] STANFORD UNIVERSITY, ED ROBERT CAMPUS E CENTER FOR ASSISTIVE TECHNOLOGIES

Il secondo giorno inizia in direzione sud sulla interstate 280, costeggiando i boschi di Redwood, il lago di San Andreas fino ad arrivare a Palo Alto per **incontrare il Prof. Alberto Salleo dell'Università di Stanford** (Dipartimento di Material Science and Engineering). Noi di dbGLOVE abbiamo tanto in comune con il Prof. Salleo: innanzitutto la borsa Fulbright e l'esperienza di ricerca presso il Palo Alto Research Center di Xerox, che subito ci portano a condividere un po' di ricordi. Inoltre, **siamo accomunati dalla dedizione verso la ricerca scientifica che ci spinge a lavorare sulle tecnologie indossabili e sui circuiti flessibili**. E ovviamente condividiamo il fatto di essere tutti Italiani, nonostante lui sia in Silicon Valley da oltre quindici anni.

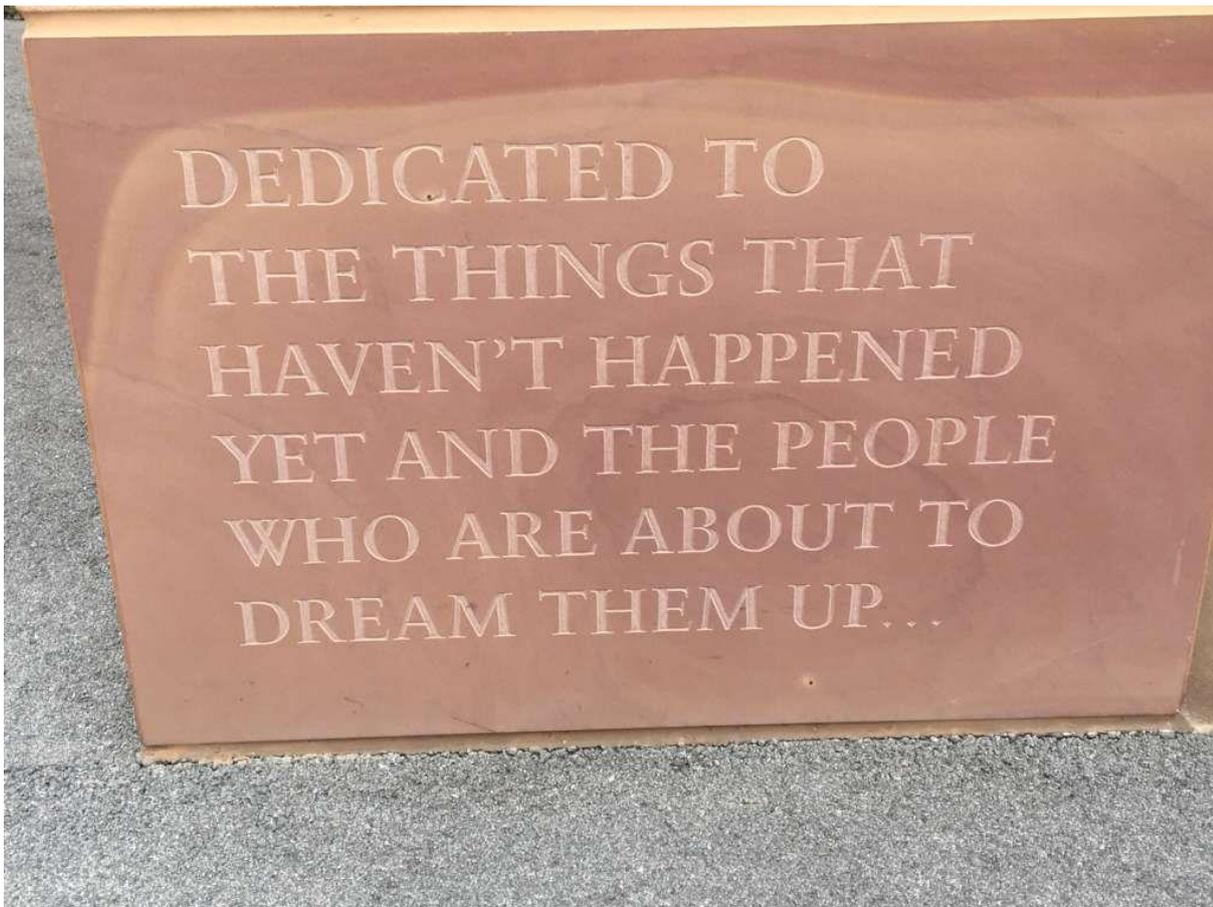


Subito comprende l'utilità e il valore di dbGLOVE ed è incuriosito tanto dalla struttura del dispositivo quanto dal suo funzionamento e dai suoi utilizzi. **Ci spiega come la sua ricerca sui nanomateriali e sui polimeri può integrarsi a quanto stiamo realizzando e ci invita a valutare la possibilità di collaborare per portare avanti insieme – a Stanford – il lavoro su alcuni aspetti di dbGLOVE**. Potrebbe essere interessante soprattutto alla luce del nuovo centro interdipartimentale E-WEAR, che riunisce le più grandi menti dell'Università della Silicon Valley allo scopo di studiare le migliori tecnologie per realizzare dispositivi indossabili: “è il momento perfetto – commenta – perché c'è tanto entusiasmo verso la possibilità di lavorare su nuovi progetti come questo”. Dopodiché ci elenca alcune delle tecnologie su cui il suo gruppo è impegnato e **ci sembra di viaggiare avanti nel tempo di almeno dieci anni**.



Lasciamo l'ufficio del Prof. Salleo e ci perdiamo nella bellezza del campus dell'Università di Stanford: non resistiamo alla voglia di fotografare ogni scorcio, dalla Memorial Church alla Hoover tower, dalla vegetazione rigogliosa alle fontane che impreziosiscono le rotatorie attraversate dagli studenti rigorosamente in skateboard o in bicicletta. Si respira un'aria di pace, quasi mistica: **sembra di essere in un santuario della conoscenza e dell'innovazione**. Ci soffermiamo a guardare un'installazione, il **"Monumento al cambiamento nel momento in cui cambia"**, un'opera in continua evoluzione in cui una parete costituita da migliaia di tessere – simili a quelle dei vecchi tabelloni delle stazioni ferroviarie – compone in ogni istante un mosaico diverso di forme e colori. Ci fermiamo un momento ad ascoltare il ticchettio delle tessere che scorrono per tessere una nuova trama e ci ritroviamo a pensare che qui, e adesso, si compie un piccolo passo della nostra storia. **E ne percepiamo tutta l'importanza.**

[Nicholas Caporusso e Massimo Aliberti di [dbGLOVE](#)]



Nel pomeriggio arriviamo al Ed Robert Campus, un edificio interamente occupato da spazi e laboratori dedicati al mondo delle disabilità.

**Siamo a Berkley e si vede: un'intera parete all'ingresso dell'edificio è dominata da grandi riproduzioni fotografiche in bianche in nero di lotte e manifestazioni per i diritti delle persone con disabilità.**



Jennifer Mc Donald Peltier, ci fa accomodare in una stanza del [Center for Assistive Technologies](#). Ci sediamo attorno a un tavolo circondato da alcune postazioni informatiche dove le persone con disabilità che frequentano il centro possono provare soluzioni per supportare o migliorare il loro accesso al digitale. Ci sentiamo subito a casa: **negli scaffali sono presenti ausili informatici di tutti i tipi, gli stessi che usiamo nel nostro lavoro in Italia.**

Jennifer è molto accogliente ma non perde tempo in convenevoli. Apre il computer e appoggia il suo smartphone sul tavolo: *“un portatile Apple e un telefono Android”* chiosa con ironia. È una situazione che conosciamo bene: chi lavora nel mondo dell’accessibilità non può che essere un onnivoro digitale. Va dritta al punto e capiamo subito che sa già molte cose sul Click4all: *“Scusate se vi interrogo”* dice cominciando a prendere appunti al computer *“ma sono davvero molto curiosa.”*



Capiamo che con Jennifer non servono troppe parole e apriamo subito la scatola del kit. Jennifer fa una foto e commenta: “è una grande idea! Permettere alle persone di avere il proprio accesso digitale su misura anche utilizzando materiali poveri o oggetti stampati in 3D.” Ma la sfida, dice, non è solo rendere più economico e democratico l’accesso alle tecnologie. **Il problema è rendere accessibili i servizi alla persona.** “Adesso va tanto di moda il crowdfunding per i gadget e le tecnologie. Ma quel che servirebbe è il crowdfunding per i servizi di cura e assistenza!” Soprattutto in un paese come gli Stati Uniti d’America dove una consulenza sulle tecnologie assistive può costare davvero cara perché pesa quasi interamente sulle spalle dei cittadini: “il nostro sistema sanitario è terrificante: il tempo che posso dedicare gratuitamente a un persona disabile è di 30 minuti. Dopodiché sono 100 dollari all’ora. Beati voi che potete quanto meno parlare di sistema sanitario nazionale!”

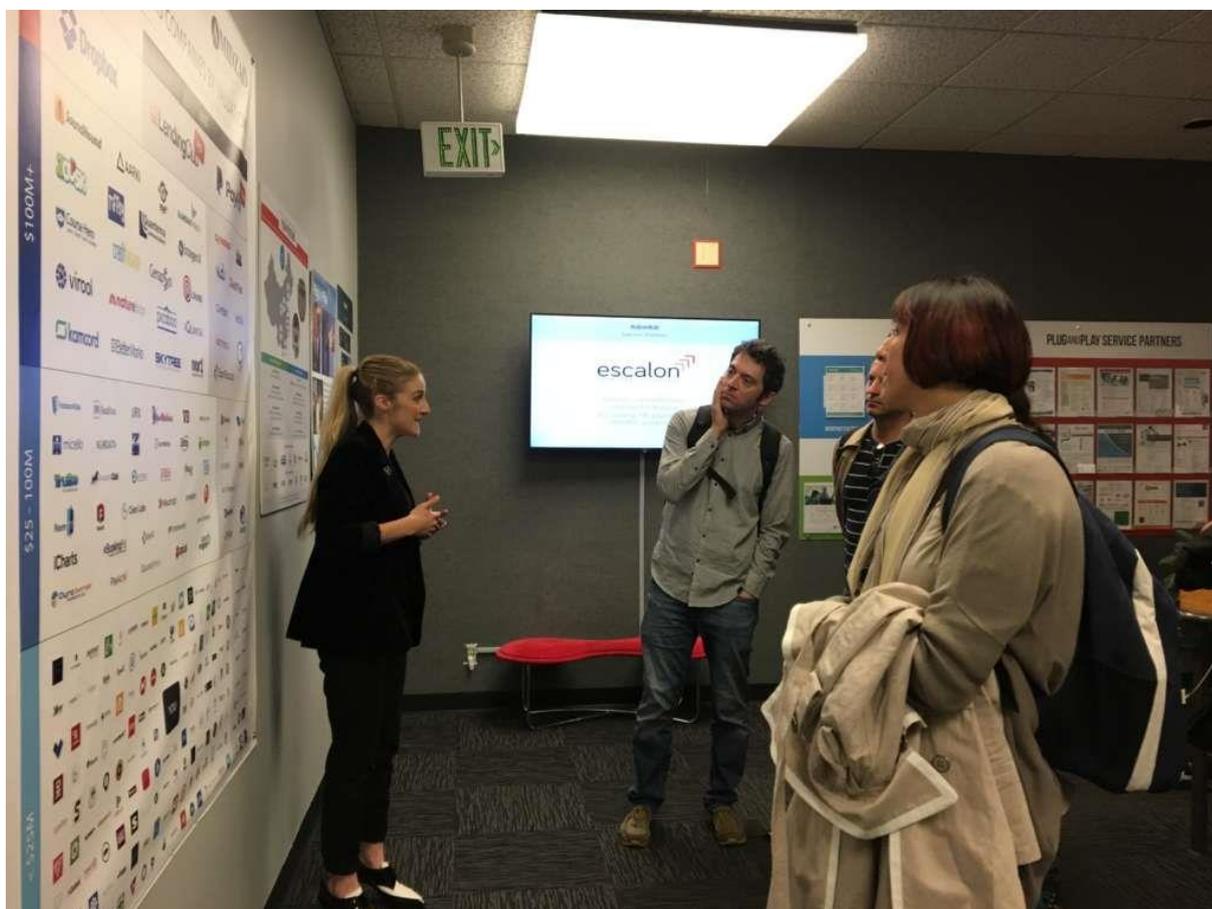


Per più di mezz'ora Jennifer continua a farci domande alternate da pause di riflessione e di scrittura al computer: vuole sapere tutto su Click4all, come se stesse preparando la scheda di uno strumento da inserire nella sua ausilioteca. **Cogliamo la palla al balzo per darle un kit da provare nel suo centro.** “Non so se sono la persona giusta per provarlo con assiduità” ci dice dopo un po' di tentennamenti “ma ho già in mente un paio colleghi che si divertiranno molto a metterci le mani sopra.”

[Nicola Gencarelli e Luca Enei di [Click4all](#)]

## [GIORNO 3 #MAKETOCARE] BUSINESS ANGELS, PLUG AND PLAY E PHP ITECH CENTER

È il terzo giorno in Silicon Valley e già il ritmo si fa frenetico: i contatti suggeriti dalle persone che abbiamo incontrato iniziano a riempire di incontri le nostre agende e **quasi facciamo fatica a inserire nel programma appuntamenti che potrebbero cambiare il corso delle nostre aziende.** Ci dirigiamo a Palo Alto, nel cuore della Silicon Valley, per incontrare una business angel che ascolta la storia di dbGLOVE e dice *“This is the type of technology I invest in”*. Ha un metodo di ragionamento estremamente visuale e inizia a disegnare degli schemi sul suo taccuino: sarà la base per dei “compiti a casa” che useremo per iniziare a lavorare insieme. Concludiamo rapidamente l’incontro perché già ci aspetta la visita successiva: è il turno di Plug&Play, il più grande incubatore del mondo.



Veniamo accolti da Megan, un’immigrata italiana di seconda generazione che ci racconta che **Plug&Play è stato il primo a investire in Paypal**: *“Gli abbiamo dato uno spazio quando non avevano i soldi per pagare l’affitto e così abbiamo convertito ciò che avrebbero dovuto pagarci in quote dell’azienda”*. Plug&Play ospita oltre 400 startup provenienti da tutto il mondo e sembra un avveniristico allevamento di startup high-tech! I muri sono tappezzati di logo di aziende che, anche grazie all’incubazione presso Plug&Play, hanno realizzato exit.

*“E tra di loro c’è anche una IPO, la più grande in America!”.*

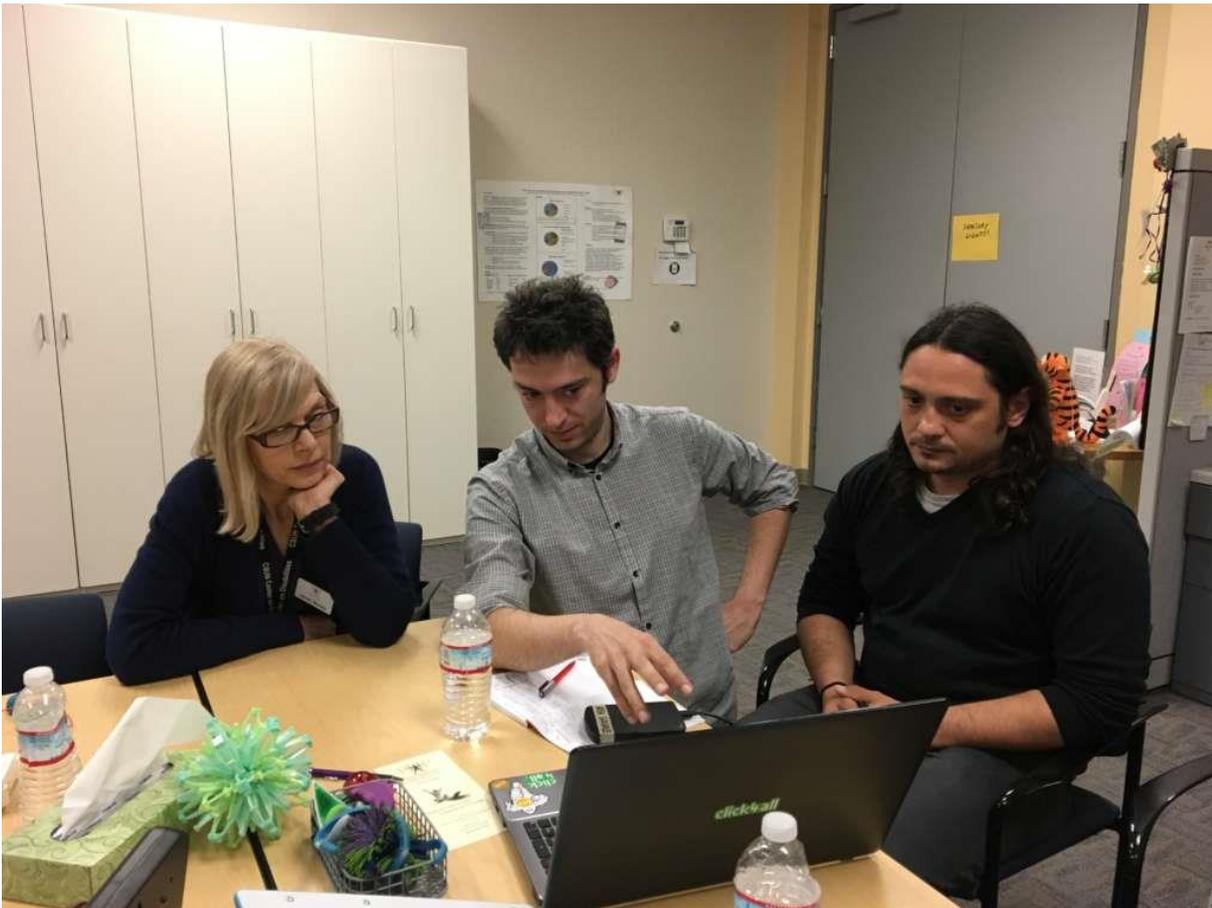
**Insomma, una prospettiva da tenere in considerazione nel deep dive nell’ecosistema.**

[Nicholas Caporusso e Massimo Aliberti di [dbGLOVE](#)]



Nel cuore della Silicon Valley, a poca distanza dalle sedi delle principali multinazionali del digitale, **sorge la sede del PHP (Parents Helping Parents), associazione no profit per il sostegno ai percorsi di apprendimento dei bambini con bisogni speciali.** Janet Nunez ci accoglie nello spazio iTECH Center, la più grande ausilioteca della Silicon Valley.

Ogni anno più di mille persone contattano il centro per avere una panoramica sulle tecnologie assistive che possono favorire i bambini con disabilità motorie, cognitive e di apprendimento.



*“In particolare ci contattano le scuole”* ci racconta Janet. Grazie a IDEA (Individuals with Disabilities Education Act) legge federale promulgata nel 1975, le scuole americane devono provvedere all’inclusione dei bambini con disabilità nelle scuole di tutti anche attraverso la fornitura di ausili informatici e tecnologie ritenute necessari e per il loro percorso di apprendimento.

*“Noi”* continua Janet *“forniamo solo una panoramica di un’ora sulle tecnologie che possono essere utili al bambino con disabilità. Ma è la scuola che si deve far carico del percorso di valutazione e addestramento all’uso di uno specifico ausilio per l’apprendimento, la comunicazione, ecc.”* Oltre agli incontri nell’ausilioteca, lo staff di PHP organizza webinar di approfondimento sugli ausili che raggiungo una platea di persone interessate ancora più ampia.

Poi tocca a noi presentarci. Anche questa volta non ci è difficile spiegare chi siamo. ***“Siamo fondamentalmente dei tuoi colleghi. Lavoriamo in un centro con competenze e obiettivi molto simili al vostro.”***



Janet si fa spiegare **il funzionamento del kit Click4all che le lasciamo perché possa inserirlo nella mostra di ausili informatici.**

Commenta insieme a noi i video che le mostriamo per illustrarle i diversi casi d'uso: *“se dai i giusti strumenti agli educatori, alla famiglia o in generale a chi passa più tempo accanto al bambino, puoi davvero fare la differenza. Convivere con un'esigenza aguzza l'ingegno.”*

[Nicola Gencarelli e Luca Enei di [Click4all](#)]

## [GIORNO 4 #MAKETOCARE] EXPLORATORIUM E ABILITY TOOLS A SACRAMENTO

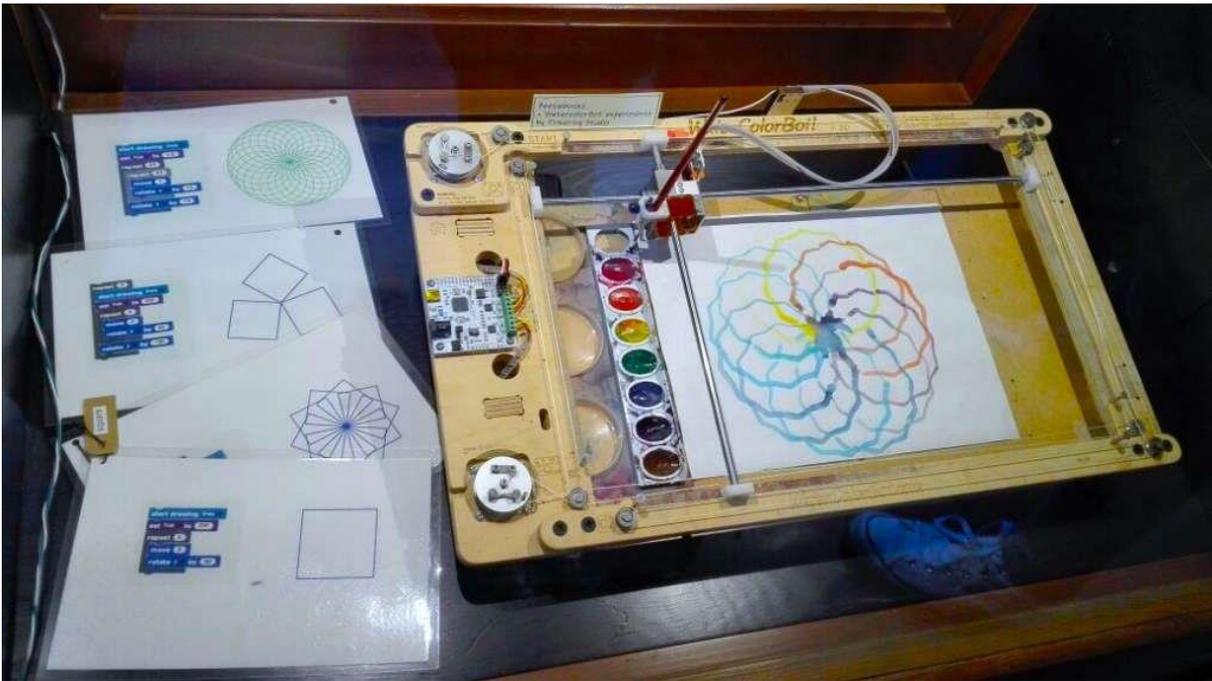
Stamattina visitiamo l'[Exploratorium Museum](#) di San Francisco. Lo attraversiamo facendoci strada tra una folla di chiassosi bambini che fanno del loro meglio per mettere alla prova la filosofia hands-on che sottende tutte le meravigliose installazioni interattive del museo: se è vero che la parola hacker deriva dall'inglese to hack (spaccare con l'accetta), questi bambini sono sulla buona strada per diventarlo. In questo museo, mettere le mani nella tecnologia non è solo una metafora. **Il museo ha un'intera sezione dedicata al tinkering**: un'ampia antologia di bricolage low-tech e hi-tech, circuiti elettronici e materiali di riciclo mescolati e assemblati insieme per comporre un ecosistema di creature tecnologicamente modificate.



**Luca sgrana gli occhi come Richard Dreyfuss davanti all'astronave madre di Incontri ravvicinati del terzo tipo.** *"Così poco tempo, così tante cose"* sussurra.

Ma la vera parola d'ordine è **awareness**, consapevolezza. Come a dire, un bambino non è un nativo digitale perché nasce con un tablet in mano.

**Un bambino può diventare un saggio digitale se smonta il tablet e impara come funziona e come può modificarlo.** O ancora, se comprende quali sono i meccanismi della condivisione digitale e la posta in gioco legata ai social networks (interessantissima in questo senso la sessione del museo dedicata allo sharing e alle dinamiche psicologiche e tecnologiche del conformismo e della partecipazione sociale.)



Nel pomeriggio ci dirigiamo verso la caldissima **Sacramento**, dove ha sede **Ability Tools**, il **centro di coordinamento della rete nazionale dei centri per le tecnologie assistive della California**. Emily Flynn e il suo staff ci raccontano alcune delle loro iniziative principali per colmare il gap tra l'offerta tecnologica di ausili e il loro uso da parte delle persone con disabilità. "Noi non facciamo direttamente la valutazione degli ausili" ci racconta Emily "ma cerchiamo di facilitare la diffusione delle tecnologie".

Ability Tools, ad esempio, coordina **un servizio di prestito di ausili e tecnologie assistive in tutta la California**, in modo che una persona con disabilità possa provarli prima di acquistarli. *"Siamo anche molto orgogliosi di un programma per il riuso e il riciclo di ausili informatici e carrozzine usate. Troppa tecnologia rimane dentro l'armadio, perché non serve più o non risponde davvero alle esigenze della persona con disabilità."*

Spieghiamo allo staff di Ability Tools che **Click4all è nato con l'obiettivo di creare un ponte tra il mondo dei maker e l'offerta tecnologica per la disabilità**.

*"Può suonare strano, ma da noi non esiste quasi nulla di questo tipo"* ci spiega no *"Non c'è molta contaminazione tra inventori e mercato degli ausili."*



Alla fine dell'incontro, facciamo un giro nella sede di Ability Tools. Anche qui, **la parola chiave sembra essere quella della consapevolezza, e sui i muri campeggiano tanti slogan esclamativi "Disability is a strenght!" "YO! Disabled and Proud!"** fino un grande murales con l'immane scritta *"Nothing about us, without us!"* Prima di salutarci, Emily ci fa un proposta: "Ogni tre mesi organizziamo webinar rivolti a esperti di ausili informatici della California, per tenerli aggiornati sulle recenti novità. Sareste interessati a presentare Click4all?" **La nostra risposta, ovviamente è esclamativa: "Yes, we are!"**  
[Nicola Gencarelli e Luca Enei di [Click4all](#)]



Palo Alto ha la forza di un magnete: ancora una richiesta di incontro, questa volta da **un'azienda che sviluppa un sistema indossabile veramente utile a noi di dbGLOVE.**

Andiamo a incontrarli ed entriamo nei loro laboratori per sperimentarne la tecnologia.

Ne usciamo con la testa piena di idee e con un solo pensiero: ***"Questo è il futuro!"***



Torniamo a San Francisco, dove abbiamo deciso di dedicare un po' di tempo all'**esplorazione del museo della scienza**: quale occasione migliore per trovare ispirazione perdendosi tra centinaia di installazioni a tema ed esperimenti divertenti con cui giocare e apprendere. Attraversiamo le sale dell'Exploratorium in compagnia di un'amica australiana che non vediamo da 6 anni. Mentre ci fa da cicerone, ci ricordiamo che non si vive di solo business e che le persone sono importanti tanto quanto il tempo in cui liberare la mente. Così ci prendiamo **un momento di riflessione in attesa di quello che è stato definito il "gran finale"**: la Maker Faire, che attendiamo con profonda trepidazione. [Nicholas Caporusso e Massimo Aliberti di [dbGLOVE](#)]

## [GIORNO 5 #MAKETOCARE] MAKER FAIRE BAY AREA 2017

Ultimo giorno nella Silicon Valley. In un piccolo ristorante di San Mateo, incontriamo **Lucie, antropologa tedesca esperta di design**. Ordiniamo incautamente degli enigmatici sushi burrito e ci sediamo a chiacchierare con lei per più di un'ora.

Emergono subito interessanti spunti di sviluppo per Click4all: in particolare **ci suggerisce di allargare la prospettiva verso il mondo degli anziani o in generale delle persone che hanno difficoltà d'interazione con il digitale**.



L'innovazione, secondo Lucie, passa attraverso l'analisi delle possibili interazioni che le persone hanno con un servizio o con uno strumento tecnologico. Ma l'interazione, **il valore d'uso di una tecnologia non è una fotografia statica, è un processo**: donne e uomini con le loro diversità, i loro desideri, le loro scelte interagiscono con gli oggetti e i servizi in modo complesso.

Se si dimentica questo, **si rischia di progettare nuovi strumenti tecnologici come fossero cattedrali nel deserto**: bellissimi, efficienti, ma inaccessibili, mal progettati, inutili quando non dannosi.

**Lucie in particolare si occupa di progettazione di tecnologie per la salute.** *“Spesso vediamo nuovi strumenti tecnologici che entrano in un ospedale, o in un centro di riabilitazione come elefanti in un negozio di cristalli. Tecnologie che non tengono conto di come un servizio di assistenza è organizzato: che ruolo hanno gli infermieri, i caregivers, i medici... o quali sono i rapporti e le traiettorie d'interazione tra di loro”* Queste tecnologie falliscono. **Perché la progettazione deve**

**tener conto della user experience fin da subito.** Altrimenti non si possono che mettere delle pezze.

Mentre Lucie parla mi viene subito in mente *The design of everyday things* (traduzione italiana: La caffetteria del masochista) di Donald Norman, psicologo statunitense e pioniere degli studi relativi all'interaction design.

Ringraziamo calorosamente Lucie e partiamo alla volta della Maker Faire.



Arrivati all'entrata, il robot mascotte della manifestazione si staglia sopra di noi. "Grande Giove!" esclama Luca. Ci buttiamo dentro a quello che si presenta come *"the greatest show&tell on earth"*.

E in effetti di questo si tratta: **una grande festa dove inventori, scuole, aziende e startup si mescolano** tra stand di cibo e birra. "Mi piace" osserva Luca. "Le fiere tecnologiche dovrebbero essere così: allegre e popolari." In effetti **si respira un clima senza fronzoli e genuino**. Una celebrazione del fai-da-te dove la conversazione è sempre amichevole e leggera. C'è di tutto: dal bricolage dell'inventore da garage, passando al banchetto con gli esperimenti di una scuola fino ad arrivare allo stand dove puoi informarti sul cognitive computing.

**Tra le cose più interessanti per noi: gli esempi di tinkering e coding nelle scuole, tutti gli eredi di Scratch del MIT (tanti esempi di programmazione "a mattoncini" per bambini e ragazzi) e moduli per il fai-da-te semplificato e applicazioni IoT (internet of things).**



Praticamente assente la tematica delle tecnologie per la disabilità o la salute. Scambiamo volentieri il biglietto da visita e due chiacchiere con Harry di **Makers Making Change, comunità per lo scambio di soluzioni tecnologiche opensource per la disabilità**. Il loro obiettivo è mettere in contatto i makers con le persone con disabilità che hanno bisogno di soluzioni personalizzate. Raccontiamo a Harry che durante i nostri incontri abbiamo notato una certa distanza tra mondo dei maker e disabilità, poche le occasioni di confronto e scambio. Harry conferma e ci dice che il loro obiettivo è proprio quello di contaminare mondi ancora così distanti. La nostra ultima domanda per Harry è: *“Chi vi finanzia? Chi vi permette di portare avanti questo progetto?”* La risposta è secca: **“Google” Questo succede in Silicon Valley.** Adesso per noi è il momento di fare le valigie. **Direzione Boston!** [Nicola Gencarelli e Luca Enei di [Click4all](#)]



Nemmeno il tempo di svegliarci pieni di entusiasmo per la Maker Faire e ci accorgiamo che in fondo **la settimana è passata alla velocità della luce e siamo all'ultimo giorno**. Abbiamo un po' di tempo prima dell'appuntamento fissato in mattinata e così ci dedichiamo all'acquisto di un po' di libri: in una traversa di Market Street troviamo un negozio di libri storico; tre piani di cui quello inferiore è dedicato a testi su business, marketing, computer science, leadership, management e tanti altri temi che abbiamo trovato in ogni respiro tra le vie di San Francisco e di Palo Alto. Raggiungiamo San Mateo per incontrare Lucie, ex IDEO, che noi di dbGLOVE abbiamo incontrato (anche se solo via Skype) a Berlino. Pranziamo insieme e **parliamo di service design per due ore**: la mente di Lucie ragiona in modo estremamente analitico e le permette di analizzare i nostri business case in modo impeccabile. Guarda il nostro dispositivo e ci suggerisce alcune modifiche, poi dice: *"I see that you are smiling: you thought about that"*. Beccati! Le mostriamo gli sviluppi di dbGLOVE e lei annuisce e sorride compiaciuta. Siamo sulla strada giusta? Nessuno può dirlo se non il mercato.



**Ci precipitiamo verso la Maker Faire. L'abbiamo visitata: a San Mateo nel 2011, a Roma nel 2013 e 2014, a New York nel 2015 e di nuovo a Roma nel 2016.** Perciò siamo proprio curiosi di vedere tutte le novità che ha in serbo questa nuova edizione.

**Veniamo accolti da un clima di festa in cui l'innovazione ha il sapore del piacere di stare insieme,** in cui l'elettronica diventa uno strumento didattico, in cui il margine tra meeting d'impresa e chiacchierata con la famiglia si mischiano in un modo unico. Ritroviamo tante persone con il nostro stesso spirito e allo stesso tempo **portiamo con orgoglio l'hashtag #MaketoCare tra gli stand:** in fondo siamo tra i pochissimi progetti che hanno utilizzato un approccio da maker per affrontare lo sviluppo di tecnologie per il miglioramento della vita delle persone.

Guardiamo il sole tramontare e pensiamo che domani rientreremo in Italia. Perciò scriviamo la parola "arrivederci" con questo post, sicuri di ritrovarci molto presto.

[Nicholas Caporusso e Massimo Aliberti di [dbGLOVE](#)]

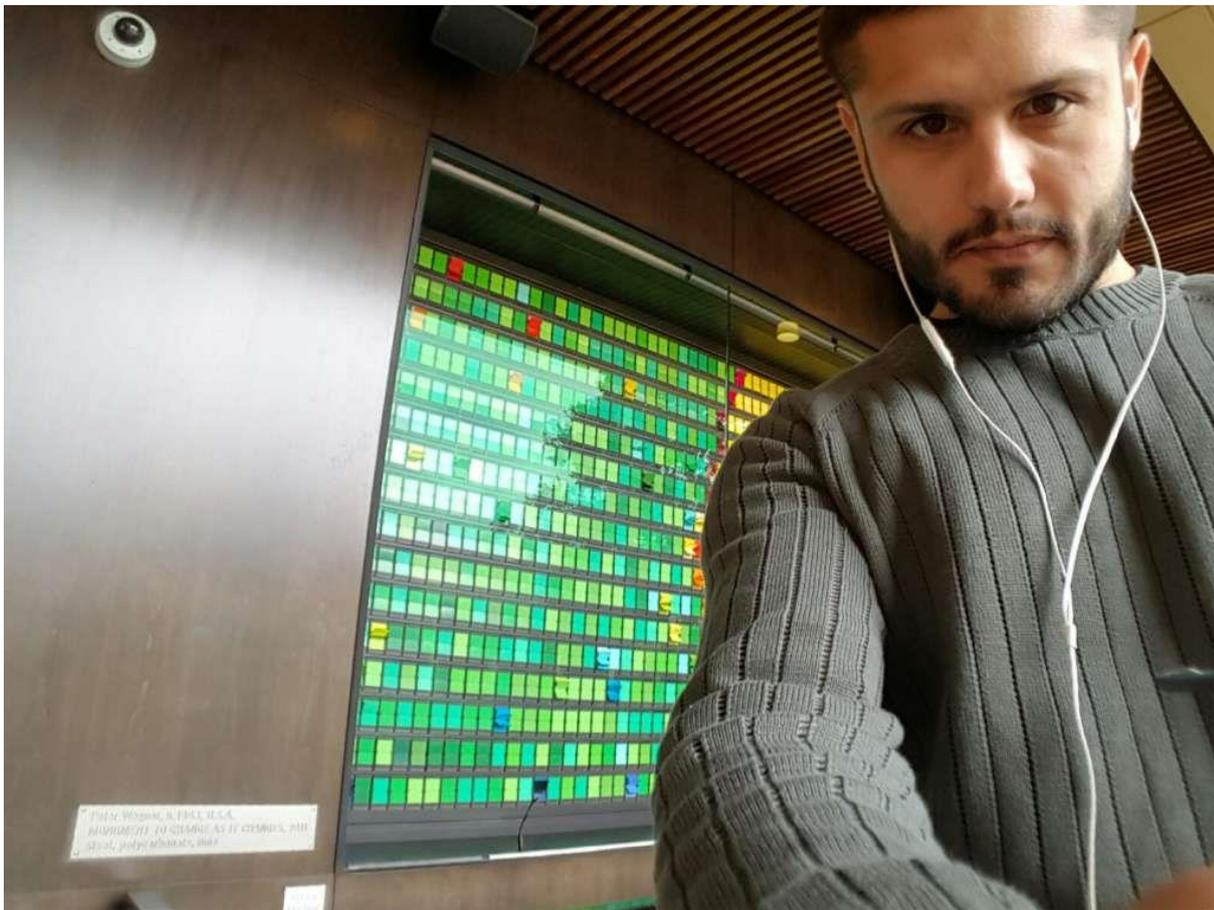
## #MAKETOCARE: IL POST-SILICON VALLEY DI NICHOLAS CAPORUSSO (DBGLOVE)

A distanza di giorni **ritrovo ancora addosso l'energia che la Bay Area mi ha trasmesso**: la mia ultima volta a San Francisco risale al 2012 e, a dirla tutta, ero un po' in riserva di quelle che io definisco "le batterie della Silicon Valley".



Da quando sono arrivato per la prima volta a San Jose (nel 2011), mi sono accorto del fatto che nella Bay Area si è così a contatto con l'innovazione che non si può fare a meno di farsi contaminare: **non c'è persona che non abbia un contatto con una delle imprese più famose del pianeta**, o che non sia coinvolta in un qualsiasi processo rilevante per l'innovazione – tecnologica e non – a livello mondiale, da IDEO alla Khan Academy. **Poi, come nei migliori processi osmotici, si torna in patria ed è come se si rilasciassero un po' di quegli "elettroni"**, fino a ritrovare il bisogno di tornare a ricaricarsi. Perciò, un grande grazie a Make to Care e in particolare a tutte le persone che hanno accompagnato questo viaggio da vicino o che lo hanno seguito da lontano! Detto ciò, sono felice di poter annunciare che, **grazie al viaggio in Silicon Valley, abbiamo iniziato a collaborare con una società che sviluppa un dispositivo tattile estremamente innovativo** – hanno recentemente ricevuto oltre 20 milioni di dollari di investimento – e che è interessata alla nostra esperienza nel campo delle tecnologie assistive. Quando li ho incontrati a Palo Alto, il loro responsabile mi ha offerto un caffè e, mentre si scusava perché sicuramente non avrebbe avuto la stessa qualità di un espresso, mi ha detto **"you are exactly what I have been looking for"**. Adesso,

stiamo approntando un contratto di collaborazione che ci permetterà di trasferire la nostra competenza nella loro tecnologia.



Ciò che mi sorprende sempre in Silicon Valley è **l'estrema velocità con cui tutto accade. Davvero basta un incontro a cambiare il corso degli eventi.** E a portarti in una stanza in cui interagisci con un dispositivo che cambierà l'interazione immersiva. A portartici da protagonista – e poi da partner – non da spettatore. E mentre ero sul volo di ritorno si preparava una collaborazione di cui sarò felice di comunicare i dettagli a tempo debito.

Perciò, come in ogni viaggio che non si affronta con il mero spirito da turista, **il ritorno dalla Silicon Valley non è stata la conclusione di un percorso, ma l'inizio di un nuovo cammino.** Esattamente come Make to Care, che si sta già preparando per la seconda edizione. Perciò, in conclusione, auguro a tutto lo staff ai prossimi partecipanti e ai prossimi vincitori di far buon viaggio!

[Nicholas Caporusso di [dbGLOVE](#)]

## **#MAKETOCARE: IL POST-SILICON VALLEY DI NICOLA GENCARELLI E LUCA ENEI (CLICK4ALL)**

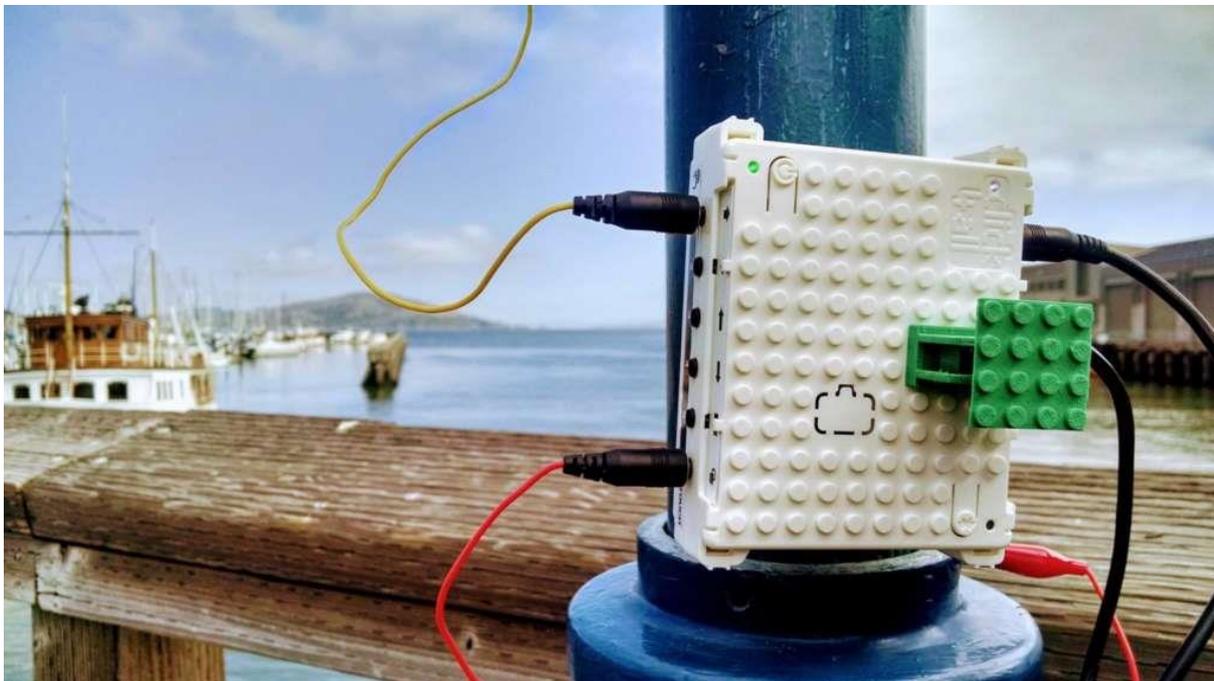
Sul volo di ritorno dagli Stati Uniti, a 10.000 piedi sopra l'oceano, ripensiamo al filo conduttore della nostra esperienza.

***Nothing about us, without us!*** Niente per noi, senza di noi.

Forse è questa la frase che riassume tutto.

Non solo in quanto manifesto per i diritti delle persone con disabilità, ma anche come pietra angolare dell'innovazione tecnologica: nessuna tecnologia per le persone, senza le persone, si potrebbe parafrasare.

Ripensiamo a Jennifer Mc Donald, esperta di ausili di Berkeley che ci ha raccontato come la vera sfida non è solo rendere più economico e democratico l'accesso alle tecnologie. **Il problema è rendere accessibili i servizi alla persona che queste tecnologie dovrebbero facilitare.** Soprattutto in un paese come gli Stati Uniti d'America dove una consulenza sugli ausili per la disabilità può costare davvero caro, pesando quasi interamente sulle spalle dei cittadini.



Ripensiamo a Janet Nunez, educatrice e psicologa, che, nel cuore della Silicon Valley, ci racconta quanto sia importante la partecipazione dal basso nel processo creativo: *“se si danno i giusti strumenti agli educatori, alla famiglia o in generale a chi passa più tempo accanto al bambino con disabilità, puoi davvero fare la differenza. **Convivere con un’esigenza aguzza l’ingegno.**”*

Ripensiamo all’Exploratorium di San Francisco, museo tecnologico interattivo la cui parola d’ordine è *awareness*, **consapevolezza**. Come a dire, un bambino non è un nativo digitale perché nasce con un tablet in mano. **Un bambino può diventare un saggio digitale se smonta il tablet e impara come funziona e come può modificarlo.**

Ripensiamo alla Maker Faire di San Francisco, fiera allegra e popolare, ma dove ci è parso che non esista ancora molta contaminazione tra mondo della disabilità e makers. E forse è su questo che bisogna lavorare, non solo in Italia.

Ripensiamo a Lucie Richter, esperta di design di prodotti tecnologici, che in un sushi bar di San Mateo, ci racconta quali sono per lei **le regole della buona progettazione: donne e uomini con le loro diversità, i loro desideri, le loro scelte interagiscono con gli oggetti e i servizi in modo complesso**. Se si dimentica questo, si rischia di progettare tecnologie come fossero cattedrali nel deserto: bellissime, efficienti, ma inaccessibili, mal progettate, a volte inutili, altre volte dannose. Da ultimo, ripercorriamo a memoria l'ultimo incontro prima della partenza. Quella bellissima ora e mezza passata insieme al **team del Lifelong Kindergarten del MIT di Boston, profondi esperti di tecnologie per l'educazione**. Siamo stati nel laboratorio dove, tra le altre cose, sono nati i robot della Lego, il linguaggio di programmazione per bambini Scratch, e il popolarissimo Makey Makey che tanto ha ispirato lo sviluppo del nostro Click4all. Sono tutti eredi del pensiero educativo costruttivista di Seymour Papert che quel laboratorio ha fondato.



Ed è propria una delle più celebri similitudini di Papert a fare da sfondo al nostro ultimo incontro sul suo suolo americano: *“una tecnologia per l'educazione dovrebbe essere progettata come una casa con un pavimento basso, un soffitto alto, e pareti molte larghe.”* Ovvero, **abbastanza facile e intuitiva da permettere a tutti di utilizzarla** (pavimento basso), ma sufficientemente flessibile per permettere alle persone di costruire e scoprire usi complessi e non previsti. Una co-evoluzione tra uomo e tecnologia che permette a ciascuno di raggiungere obiettivi e livelli di apprendimento diversi (soffitto largo). E per le pareti larghe tocca scomodare Lev Vygotskiy e la sua psicologia dello sviluppo. Per raggiungere un obiettivo di apprendimento c'è bisogno di costruire degli appigli, delle tappe intermedie. **Una parete larga, permette a ciascuno bambino, che sia disabile o meno, di trovare gli appigli, i mediatori migliori per lui.**

Con questa idea **ci rimbocchiamo le maniche per ricominciare il nostro lavoro in Italia, con i piedi ben piantati a Bologna ma la testa ancora tra le nuvole**. Una tecnologia per l'educazione deve essere soprattutto un appiglio, un mediatore. Non un fine che si giustifica in quanto tale, ma uno

strumento, un mezzo, una pietra che affiora dal fiume per permetterti di raggiungere un'altra sponda.

Anche in Silicon Valley. *Soprattutto in Silicon Valley.*

[Nicola Gencarelli e Luca Enei – Click4All]