

## 'A scuola di epilessia, quando la malattia ci chiede di sapere': LICE lancia la prima campagna educativa digitale nelle scuole

LINK: <http://www.adcggroup.it/adv-express/news/industry/digital/a-scuola-di-epilessia-quando-la-malattia-ci-chiede-di-sapere-lice-lancia-la-prima-c...>



23/09/2019 11:07 Digital'A scuola di epilessia, quando la malattia ci chiede di sapere': LICE lancia la prima campagna educativa digitale nelle scuole È online la prima piattaforma digitale interattiva sull'epilessia, che la Lega Italiana contro l'Epilessia ha creato per insegnanti e studenti tra gli 8 e i 12 anni, con giochi educativi e tool interattivi per imparare a soccorrere un compagno con epilessia. I contenuti scientifici sono stati forniti dal Comitato Scientifico e dal Consiglio Direttivo della Lega Italiana Contro l'Epilessia. La piattaforma è stata sviluppata da un team di sociologi, pedagogisti ed esperti in comunicazione digitale e sfrutta le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Esplorare il mondo di un bambino con epilessia attraverso il gioco. È in occasione dell'apertura dell'anno scolastico che LICE (Lega Italiana contro l'Epilessia) lancia 'A scuola

di epilessia, quando la malattia ci chiede di sapere', la prima campagna educativa digitale sull'epilessia nelle scuole. Una piattaforma digitale interattiva in ambito educativo destinata a docenti e alunni di età compresa tra gli 8 e i 12 anni che ha come obiettivo principale quello di far conoscere l'epilessia, l'impatto che questa ha sul bambino che ne soffre e colmare quelle lacune sugli interventi da effettuare nel caso si assista ad una crisi epilettica. Dalla diagnosi alle cure, dai fattori scatenanti alle manifestazioni cliniche di una crisi epilettica. Una conoscenza approfondita, quella offerta agli insegnanti e agli studenti, garantita attraverso l'utilizzo di un linguaggio semplice e l'interazione con personaggi animati in grado di catturare l'attenzione dei più piccoli. Giochi educativi, tool interattivi, interviste animate e video sono gli

strumenti al centro della prima campagna educativa digitale su questa impattante patologia. Ancora molte le lacune manifestate in ambito scolastico sull'epilessia, una condizione neurologica che fa registrare, solo nel nostro Paese, circa 500.000 casi, molto spesso bambini. Oltre il 60% degli insegnanti, infatti, non conosce le regole da seguire nel caso in cui un bambino sia colpito da crisi epilettica (secondo una indagine condotta dalla stessa LICE presso i plessi scolastici italiani). E ancora troppi i pregiudizi relativi agli ostacoli che la patologia pone rispetto ad un normale svolgimento delle attività quotidiane e sociali, oltre che al rendimento scolastico. "La qualità di vita di chi soffre di epilessia dipende molto anche dagli altri e da quanto sanno di questa sindrome neurologica - ha commentato Oriano Mecarelli, Presidente LICE -.

Al disagio personale spesso si aggiungono i pregiudizi e le paure degli altri. Le maggiori difficoltà di inserimento scolastico, infatti, non derivano da un ritardo mentale del bambino che soffre di **epilessia**, ma dall'atteggiamento negativo dei compagni che, non conoscendo la patologia, assumono nei suoi confronti comportamenti di scherno e allontanamento, aggiungendo disagio al disagio. Ecco perché conoscere l'**epilessia** è il passo fondamentale per abbattere barriere e sconfiggere inutili paure. Noi di **LICE** siamo orgogliosi di questo progetto e ci auguriamo che i docenti iscritti alla piattaforma siano numerosissimi. A loro disposizione, sulla piattaforma, risorse e materiali scaricabili che si riveleranno fondamentali per poter guidare adeguatamente la classe". Un'intera sezione sarà dedicata a come aiutare un bambino che soffre di **epilessia**. Giochi interattivi chiari e d'impatto insegneranno ad assistere un compagno con crisi epilettica o a offrire il proprio aiuto all'insegnante che lo sta soccorrendo. Gli studenti potranno così diventare protagonisti di un processo di apprendimento attivo attraverso domande condivise, curiosità e applicazioni pratiche di

quanto appreso. Veri e propri laboratori di 'saper fare' per garantire il coinvolgimento dei destinatari, una necessaria efficacia didattica e una corretta componente ludico-operativa. I contenuti scientifici sono stati forniti e validati dal Comitato Scientifico e dal Consiglio Direttivo della Lega Italiana Contro l'**Epilessia**. La piattaforma è stata sviluppata da un team di sociologi, pedagogisti ed esperti in comunicazione digitale e sfrutta le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione.