



www.loveorfriends.com

RELAZIONE DI IMPATTO SOCIALE 2019

Introduzione

Le Società Benefit (SB) rappresentano un'evoluzione del concetto stesso di azienda. Mentre le società tradizionali esistono con l'unico scopo di distribuire dividendi agli azionisti, le società benefit sono espressione di un paradigma più evoluto: integrano nel proprio oggetto sociale, oltre agli obiettivi di profitto, lo scopo di avere un impatto positivo sulla società e sulla biosfera.

Obiettivi

Come descritto nell'oggetto sociale plurimo, la società si prefigge sulla parte for benefit di mettere in essere delle azioni atte a sensibilizzare l'opinione pubblica sul tema dell'autismo così da favorire una maggiore integrazione nella società delle persone che soffrono di questa sindrome. All'interno della più ampia problematica dell'autismo, la società intende dare particolare enfasi al tema del "dopo di noi": chi e come si occuperà un domani, alla morte dei genitori, di quelli che oggi sono bambini ma che un domani saranno adulti autistici. In particolare, a fronte del forte impatto che questa problematica avrà in futuro in termini di costi per la comunità, si intende promuovere e supportare modelli di autonomia assistita che abbinino all'intervento umano l'utilizzo delle nuove tecnologie con la finalità ultima di ridurre i costi per la comunità. Si ritiene che le sopra indicate azioni possano avere un beneficio diretto nei confronti dei portatori di questa disabilità, relativi genitori e più in generale verso la comunità ed indiretto, a fronte del supporto che si intende fornire, nei confronti delle associazioni ed enti che si occupano di questa problematica. A tal fine, a mero titolo esemplificativo, sarà redatto un piano annuale di attuazione delle attività di beneficio comune approvato alla fine di ogni esercizio per il successivo, in cui la società si occuperà di meglio specificare il focus delle proprie azioni for benefit. Per attuare le finalità sociali la società potrà compiere, in aggiunta a quanto già previsto per le attività a scopo di lucro, anche decisioni a livello assembleare atte a destinare una parte delle proprie risorse a favore delle sopra indicate attività for benefit.

Azioni Intraprese nel corso del 2019

Con la finalità ultima di raggiungere gli obiettivi sopra descritti, sono state messe in essere diverse azioni su ambiti differenti come di seguito descritto, unitamente ai riconoscimenti raggiunti.

Progetto #RobotFriend

Coerentemente con i test effettuati e gli obiettivi che ci si era dati nel corso del 2018, è stato portato avanti il progetto in questione. In particolare nell'ultima parte dell'anno è stato lanciato sulla piattaforma Eppela un progetto di Crowdfunding, denominato per l'appunto #RobotFriend, che ha visto il supporto di circa 140 sostenitori e ha portato ad

una raccolta complessiva molto vicina ai 20.000 euro, destinate all'acquisto di un robot umanoide. Il progetto è stato selezionato dalla casa farmaceutica MSD Italia che ne ha supportato la campagna di raccolta contribuendo alla stessa con una quota parte di 5.000 euro.

L'obiettivo è quello di sviluppare un laboratorio di robotica in cui bambini normalmente e diversamente abili si possano incontrare intorno al Robot e, attraverso il gioco, divertirsi, apprendere e socializzare, favorendo al contempo anche l'educazione alla diversità.

Le risorse sono state impiegate per l'acquisto del robot ricondizionato umanoide Pepper (oltre al relativo case di trasporto e strumenti software), attraverso il quale verrà erogato il gioco #ColorQuiz e gli altri giochi che verranno successivamente implementati da LORF. Il livello dei giochi è volutamente di medio-bassa facilità, così da renderli fruibili ai bambini autistici, ma al tempo stesso attraenti, attraverso l'attribuzione del ruolo di Tutor, anche ai bambini normalmente abili.

#ColorQuiz è il primo gioco che LORF ha realizzato e nasce dall'idea di far scoprire ai bambini il mondo che li circonda attraverso i colori. Alla sua creazione ha lavorato un team composto da una psicologa, Claudia Bordicchia, esperta in Psicopatologia dell'Apprendimento, un tecnico, Ewerton Lopes S. de Oliveira, che vanta una consolidata esperienza nell'ambito della robotica, oltre ad un esperto in comunicazione digitale, Michele Berra, da sempre attento a tematiche sociali. Il gioco prevede un primo modulo dove i bambini sono chiamati a giocare e a scoprire, attraverso il robot, i colori primari e secondari. Nel secondo modulo i bambini sono invece chiamati a scoprire i colori del mondo che li circonda rispondendo ad una serie di domande formulate dal robot, attraverso l'ausilio di contenuti multimediali. "L'AMORE CHE COLORE HA?" è l'ultima domanda che il Robot propone ai bambini e che lancia il video dell'omonima canzone di Greta Ray, giovane modella e cantante che fa fatto da madrina all'iniziativa.



Campagna #WordFriend

Nel corso del 2019 è proseguita la campagna #WorldFriend, lanciato da LORF a fine 2018 su Instagram con lo scopo di sottolineare l'unicità dei momenti vissuti nella vita reale e l'importanza di vivere il mondo reale. La campagna coinvolge Testimonial famosi ma anche persone comuni. Viene condotta su Instagram, attraverso foto che mirano a celebrare il vivere il mondo reale ed un implicito utilizzo intelligente dei social network.

Progetto HomeMate

Il progetto è stato ideato e promosso da LORF e si propone di realizzare una piattaforma che integra sistemi di domotica e sensori per migliorare la qualità della vita di persone con autismo, incrementandone l'autonomia in un'ottica "dopo di noi" in coerenza con gli obiettivi indicati. Altro obiettivo, non meno importante, è quello di ridurre i costi che in generale la comunità dovrà sopportare a tendere nella gestione di persone adulte con autismo. Si stima che nel 2025, solo negli Usa, i costi diretti e indiretti per la gestione dell'autismo arriveranno a 1 trilione di dollari, praticamente la metà del debito pubblico. Si tratta di un progetto nel quale la tecnologia viene messa al servizio dell'uomo e dove l'uomo rimane il principale protagonista, non solo come fruitore della stessa, ma anche come regista. La figura chiave del progetto è infatti il Life Mentor: un educatore 4.0, in grado di capire i bisogni del soggetto autistico e quindi predisporre la piattaforma HomeMate in maniera tale che questi possa interagire in maniera ottimale col mondo circostante, con particolare riferimento all'abitare. Per realizzare il progetto HomeMate, LORF ha coinvolto Fabula Onlus e ha promosso un crowdfunding su Kickstarter che si è chiuso con successo in maniera anticipata. Quanto raccolto ha permesso di finanziare la fase 1 del progetto e quindi un tavolo comune in cui sono stati messi insieme educatori/psicologi di Fabula Onlus con gli ingegneri del partner tecnico Fittingenium, con la finalità ultima di definire il contorno del progetto definitivo che si andrà poi implementare nella fase 2 del progetto. La fase 1 è terminata con la definizione del progetto e con la stesura di un elaborato che ne sintetizza i risultati. Nel corso del 2019 il progetto ha subito uno stop a causa della defezione di alcuni partner.

Piano di Azione 2020

Con riferimento al progetto di autonomia assistita HomeMate, sarà importante nel proseguo verificare la possibilità di proseguire il progetto con altri partner procedendo prima ad una rivisitazione dello stesso. In questo senso potrebbe aver senso far convergere il progetto nel più generale progetto #RobotFriend. Con riferimento a quest'ultimo progetto l'obiettivo principale è ora quello di implementare il laboratorio di robotica precedentemente descritto individuando i partner e le modalità più adeguate. Proseguirà invece la campagna #WorldFriend, così come avvenuto nel corso del 2020.