



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Buona Pratica

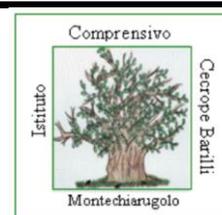
### Progetto Temporal'Oca

### Blocco del modulo E/R

Contatti : Barbara Chierici (educatrice); Fiorella Sallusti (insegnante)

I.C. « Cecrope Barilli » di Montechiarugolo (PR) Italie

<http://www.icmontechiarugolo.gov.it/>



#### 1. Contesto

Classe 1<sup>a</sup> media – I. C. « C. Barilli » - Montechiarugolo (Pr)

Nell'a.s. 2016/2017 è stato inserito nella classe 1B della scuola secondaria di I grado un alunno affetto da autismo. Pochissimi compagni lo conoscevano e quasi tutti gli alunni della classe lo osservavano con curiosità e diffidenza.

A distanza di alcuni mesi dall'inizio dell'anno scolastico si è presentata così la necessità di organizzare per la classe un incontro mirato, per parlare tutti assieme di un compagno speciale. L'educatrice ha chiesto alle insegnanti di organizzare un *circle time* durante il quale i ragazzi potessero esprimere sensazioni ed emozioni rispetto alle esigenze di A., un nuovo amico particolarmente bisognoso di essere sostenuto nell'interazione sociale. L'obiettivo era duplice: ascoltare le paure e il disagio della classe per rassicurare gli alunni e condividere idee e proposte per accogliere e conoscere meglio A.

Nel corso del *circle time*, al quale A. non ha partecipato, gli alunni hanno avanzato varie proposte ed ha preso forma l'idea di inventare un gioco per giocare tutti insieme.

#### 2. Obiettivi

Gli obiettivi della realizzazione del gioco sono stati esplicitati durante il dibattito dagli stessi alunni :

- coinvolgere maggiormente A. nel gruppo classe ;
- provare ad attirare la sua attenzione all'interno di un piccolo gruppo (variabile) per favorire il dialogo ;
- imparare a sostenerlo e a motivarlo ;
- divertirsi tutti assieme nella realizzazione di un progetto e nella consapevolezza che "questo gioco, creato e pensato da noi, sarà sicuramente più bello dei giochi acquistati".

### 3. Svolgimento della « Buona Pratica »

Le idee preliminari dei ragazzi si sono concretizzate nella progettazione di un vero e proprio gioco da tavolo, realizzato su cartellone.

A. non avrebbe saputo nulla fino al momento della consegna del regalo.

- I ragazzi hanno pensato di ispirarsi al " Gioco dell'oca", e di prendere spunto da una delle paure del compagno ( i cambiamenti del tempo atmosferico, in particolare nuvole e temporali) per scegliere il tema conduttore del gioco.
- Gli imprevisti, rappresentati da una nuvola con fulmine, rimandano alla raccolta di una carta da un mazzo. Ogni carta prevede un piccolo compito, legato alla comunicazione verbale o all'interazione sociale ( fare domande ad un compagno, dare risposte, ad esempio: "Qual è la tua materia preferita?", "Chiedi ad un tuo compagno qual è il suo piatto preferito"...).
- I ragazzi si sono impegnati nella scelta di domande e richieste brevi e mirate, che potessero essere accessibili ad A. e divertenti per tutti: un'occasione per conoscersi sempre meglio.

### METODOLOGIA

L'attività è stata svolta in piccoli gruppi (di solito 3 alunni) usciti a turno con l'educatrice o con l'insegnante di sostegno mentre A. rimaneva in classe affidato ad altri compagni.

### STRUMENTI



Cartellone, righello, forbici, matite colorate.

TEMPI : l'ideazione e la costruzione del gioco ha richiesto circa 15 ore nel corso del II quadrimestre.

### VALUTAZIONE DELL'ATTIVITA' SVOLTA DAGLI ALUNNI

Osservazioni sistematiche; valutazione del processo e del prodotto.

Gli alunni impegnati in questo progetto sono stati chiamati a mettere in campo abilità logico-matematiche, artistiche e linguistiche, unendo all'aspetto ludico la consapevolezza di aver creato per il gruppo qualcosa di unico e speciale. L'esperienza li ha messi a confronto ed ha richiesto capacità di lavoro in team: ascolto e condivisione delle soluzioni, non sempre facili da mettere in atto.

La consegna del gioco è stata emozionante per tutti: A. ha gradito molto il regalo e ha partecipato assieme al gruppo, restando seduto per tutto il tempo della partita.



Nei giorni successivi il gioco è stato utilizzato durante la ricreazione e nei momenti in cui le attività didattiche lo permettevano.

#### 4. Valutazione dell'attività

La pertinenza della pratica utilizzata non consiste nell'opportunità d'apprendimento attraverso il gioco, ma nell'instaurazione di relazioni positive e di sostegno affettivo.

Nell'azione didattica quotidiana la relazione con l'alunno e la dimensione affettiva rappresentano una cornice indispensabile per qualsiasi attività di sviluppo e apprendimento; ciò vale per tutti gli alunni e, a maggior ragione, per gli alunni che presentano difficoltà.

Di fronte ad uno studente con difficoltà intellettive o con difficoltà relative all'interazione sociale, infatti, possono presentarsi problemi molteplici quali la resistenza all'apprendimento, le difficoltà di comunicazione, eventuali comportamenti-problema: la relazione può rappresentare allora l'aspetto fondamentale della nostra azione didattica, poiché la dimensione della conoscenza e delle competenze non può che procedere parallelamente alla dimensione delle relazioni e dello sviluppo di competenze affettive.

La pratica messa in atto, dunque, rivela la sua importanza per la presa in carico da parte degli alunni della situazione di difficoltà e per il loro grado di coinvolgimento e di responsabilità allo scopo di rafforzare la relazione in ambito affettivo.

Il gruppo classe, guidato dagli adulti, ha dato dunque voce alle paure e ai dubbi evocati dalla presenza di un compagno con Bisogni educativi Speciali.

Affrontare insieme dubbi e paure sarà necessario anche in futuro per ribadire continuamente i valori della dimensione affettiva intesa come arricchimento delle dinamiche di insegnamento-apprendimento.

### 5. Limiti

La pratica messa in atto rivela la sua importanza, ma anche la sua difficoltà, per la presa in carico da parte degli alunni della situazione di difficoltà e per il loro grado di coinvolgimento e di responsabilità allo scopo di rafforzare la relazione in ambito affettivo. Per migliorare le dinamiche di insegnamento-apprendimento è necessario che gli studenti (che devono collaborare e aiutarsi a vicenda nelle diverse attività) sviluppino buone capacità di comunicazione, relazione e collaborazione.

### 6. Prospettive

La buona pratica proposta può diventare uno strumento di lavoro utile a migliorare le dinamiche di insegnamento-apprendimento. L'attività può essere facilmente riproposta in altri contesti (altre classi di scuola primaria o secondaria di I grado con studenti con bisogni educativi speciali).