



A CURA DI

Acerbi Greta e Bernabò Carlotta

Scuola secondaria di 2° grado

Anno 2020

VOGLIO FARE DA SOLO, MA INSIEME È PIÙ BELLO

**METODOLOGIE PER SVILUPPARE L'AUTONOMIA
SOCIALE E L'AUTODETERMINAZIONE**

Indice

INTRODUZIONE	 5
PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO	 6
IMMAGINI UTILI A SUPPORTARE L'INSEGNAMENTO DELLE AUTONOMIE	 14
ESEMPI DI PRESE DATI	 16

INTRODUZIONE

Riuscire a gestire in maniera autonoma i propri spostamenti e muoversi in modo indipendente per soddisfare le proprie esigenze personali sono delle conquiste importanti che possono incidere sulla qualità della vita.

Con questo documento, quindi, si intende descrivere una possibile esperienza che possa essere consultata e che sia fruibile a tutti coloro (educatori, insegnati e genitori) che vogliono insegnare e potenziare competenze ed azioni efficaci che portino a rendere ragazzi preadolescenti e adolescenti sempre più autonomi in una prospettiva di autodeterminazione.

Il progetto si apre con l'acquisizione e l'interiorizzazione tramite il gioco sociale dei principali codici stradali, fondamentale per la messa in atto di un comportamento adeguato che possa garantire la propria sicurezza e quella degli altri.

Successivamente ci si soffermerà sull'autobus come mezzo accessibile e pratico per muoversi sul territorio, al fine di soddisfare esigenze relazionali e sociali come le uscite in piccolo gruppo.

“Era meraviglioso, riusciva a volare senza fili e... forse tutti potremmo volare se fossimo ciecamente sicuri della nostra qualità di farlo, come l'aveva fatto quella sera il coraggioso Peter Pan”. (James M. Barrie)

PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

OBIETTIVI

L'obiettivo è quello di far acquisire una maggior consapevolezza di ciò che ci è intorno e di attuare comportamenti che rispettino le norme stradali.

Le competenze acquisite favoriranno la formazione dell'identità dei nostri ragazzi, la loro autodeterminazione, e la loro indipendenza nel rispetto degli altri e delle loro caratteristiche.

Gli apprendimenti potranno essere generalizzati in altre situazioni e ambienti in modo da accrescere le situazioni di socialità e d'incontro con i pari.

Sono obiettivi complessi che richiedono attenzione, costanza e allenamento.

Obiettivi specifici:

- Conoscere e rispettare le regole pedonali del codice della strada;
- Riconoscere la fermata del bus e l'autobus giusto;
- Saper utilizzare Maps per cercare il percorso, la fermata e individuare l'autobus corretto;
- Proporre luoghi e idee per uscite di gruppo;
- Organizzare e definire un'uscita.

ARTICOLAZIONE

Durante la fase d'insegnamento è importante che il setting sia un luogo di piacere e di tranquillità, per far evocare nei ragazzi sensazioni positive che possono facilitare l'apprendimento e ricordi che mobilitano il pensiero durante la fase di generalizzazione delle azioni. Inoltre l'adulto di riferimento, ad ogni emissione di comportamenti e risposte positive, può presentare rinforzi verbali sia al singolo sia al gruppo ("Bravo, è giusto!", "Bravi ragazzi!") e alla fine di ogni attività svolta in modo corretto può poi presentare un rinforzo di gruppo, scelto dai ragazzi da una lista di rinforzi precedentemente concordata con loro (ad esempio: ascoltare la musica, guardare video, fare un gioco di società, ecc..) così da stimolare la ripetizione, il mantenimento nel tempo e la generalizzazione degli stessi e anche a mantenere sempre alta e costante la collaborazione tra i ragazzi e con l'adulto.

Per monitorare l'andamento e l'efficacia dell'intervento, nonché l'acquisizione e il mantenimento delle varie competenze e comportamenti richiesti al singolo ragazzo, l'adulto di riferimento può creare e compilare

delle prese dati ad hoc con alcuni item delle abilità ed azioni scelte per ogni fase ed attività del progetto. Di seguito sono esposte alcune attività ludico-ricreative per l'insegnamento in gruppo delle competenze scelte per questo progetto.

ATTIVITA' 1

Le regole della strada: una riflessione sull'utilità delle regole e del rispetto di esse

Il conduttore porterà il gruppo a riflettere sulle regole.

Per fare questo il rimando al vissuto dei nostri ragazzi è molto importante ed efficace.

Si prenderà in esame il contesto scuola, luogo in cui passano diverse ore della giornata.

La riflessione si soffermerà su quali regole ci sono a scuola, per far funzionare bene il tutto (l'ingranaggio, vedi immagine sotto riportata).

Ogni ragazzo avrà con sé un'immagine dell'ingranaggio dove ci scriverà sopra le regole scolastiche più importanti per lui.

Terminata la compilazione ci si confronterà. Come prima cosa si faranno notare la diversità e la particolarità delle scelte di ognuno.

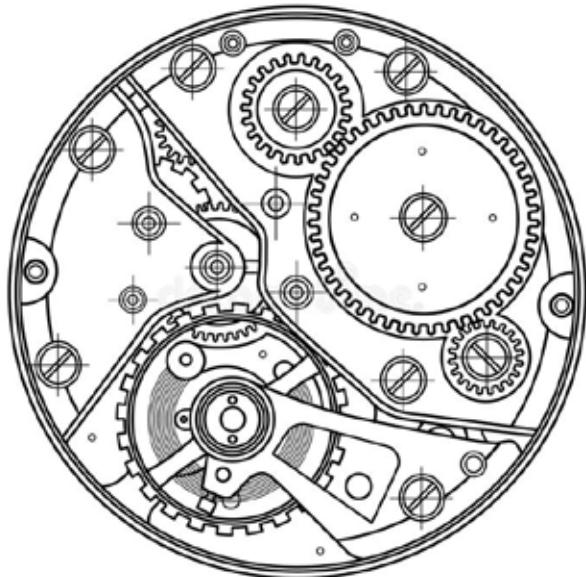
Il conduttore trasferirà la riflessione sulla strada.

La consegna sarà, quindi, di compilare l'ingranaggio con le regole stradali conosciute.

Questo servirà al conduttore per capire il livello di partenza e calibrare su misura i successivi interventi.

MATERIALE:

- 2 fotocopie ingranaggio per ciascun partecipante.



ATTIVITA' 2 - Rappresentare le regole della strada

Per interiorizzare le regole sarà utile il disegno.

Ogni ragazzo rappresenterà graficamente una delle regole stradali individuate durante la prima attività.

Il conduttore inserirà le mancanti.

Terminato il disegno, tutti insieme si aggiungerà il "perché è importante questa regola".

L'attività terminerà con un role playing sulle varie situazioni che si possono presentare per strada dal punto di vista del pedone.

Si potranno anche mostrare foto della strada per mostrare le varie parti di essa e su dove può o non può percorrerla il pedone.

MATERIALE:

- fogli bianchi
- colori
- cartellone
- cartoncini con "situazioni tipo" (per il role playing).

ATTIVITA' 3 - I NOSTRI COMPAGNI DI VIAGGIO

È importante trasmettere ai nostri ragazzi l'idea che per strada non siamo completamente soli, ma possiamo chiedere e avere sempre grandi aiuti se prestiamo attenzione!

L'attività proposta consiste nel comporre insieme un cartellone: "I nostri compagni di viaggio!".

Verranno sparse sul pavimento diverse immagini e parole. Tra queste ci saranno quelli che sono i nostri compagni di viaggio quando siamo per strada.

Ci saranno ad esempio: il semaforo, il vigile, le strisce pedonali, il marciapiede, gli occhi e le orecchie, etc.. ma anche dei distrattori (es. musica, bambino che corre..).

I ragazzi dovranno individuare ciò che può essere per loro un aiuto o meno.

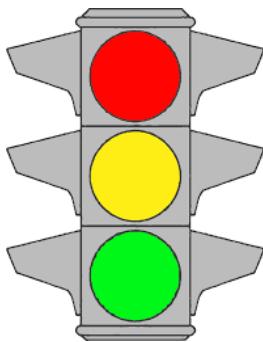
Si confronteranno e il conduttore guiderà i ragazzi nella riflessione

Al termine verrà assemblato il cartellone.

MATERIALE:

- cartellone
- immagini
- parole
- distrattori.

ATTIVITA' 4 - Il semaforo



MATERIALE:

- scotch di carta
- luce verde, rossa e gialla stampata su fogli A3.

Il semaforo può essere un nostro caro compagno di viaggio, ma dobbiamo prima conoscerlo bene. Per il riconoscimento del semaforo pedonale può essere mostrata al gruppo una foto di esso.

Con lo scotch di carta verrà simulato sul pavimento un attraversamento pedonale.

I ragazzini si divideranno a coppie per creare il loro attraversamento.

Dopodiché verrà data ad ogni coppia la luce verde, rossa e gialla (stampata su fogli).

A turno un componente impersonerà il pedone e l'altro il semaforo.

Il gioco potrà continuare, soprattutto se ci sono delle difficoltà, scambiando le coppie.

Al termine il conduttore rifletterà con il gruppo sulle principali regole sull'attraversamento semaforico.

Specificherà che non sempre, negli attraversamenti pedonali, è presente il semaforo.

La riflessione volgerà quindi sull'attraversamento in autonomia delle strisce pedonali.

Come ci si comporta?

Verranno quindi riutilizzate le strisce pedonali di scotch e il conduttore aggiungerà i numeri 1, 2, 3, 4, 5 nei vari punti (vedi foto).

- Mi fermo
- Guardo a sinistra
- Guardo a destra
- Attraverso
- Arrivo

Questi punti determinano i passaggi che il pedone compie per attraversare la strada.

A questo punto potrebbe anche risultare utile mostrare ai ragazzi foto o video modeling sul modo corretto dell'attraversamento delle strisce pedonali. Il conduttore poi consegnerà ad ogni ragazzo i passaggi scritti sui cartoncini. I ragazzi posizioneranno i cartoncini nelle posizioni corrette.

È prezioso il contributo di ognuno, la correzione tra pari e la guida verbale del conduttore.

La simulazione dell'attraversamento, per prove ed errori, è efficace per acquisire il comportamento corretto.

L'esperienza diretta in prima persona sarà fondamentale, quindi si consiglia successivamente di individuare una strada poco trafficata e mettere i ragazzi alla prova e l'adulto di riferimento può tenere monitorate l'acquisizione e il mantenimento delle competenze di ognuno dei ragazzi con una presa dati costruita ad hoc (ad esempio: individua le strisce pedonali, controlla a sinistra, controlla a destra, ecc..).

ATTIVITA' 5 - Mi muovo con il bus

In questa fase i ragazzi:

- A. Imparano a riconoscere e distinguere le fermate dei bus;
- B. Conoscono ed utilizzano in autonomia il programma Maps;
- C. Riflettono sul comportamento da adottare in autobus.

MATERIALE:

- scotch di carta
- buste
- regole tagliate a puzzle
- cartoncini
- fogli

A. Per fare chiarezza sulla fermata del bus, il conduttore accompagnerà il gruppo alla ricerca della pensilina. Questo potrà essere un'altro momento utile per verificare con la presa dati le abilità in insegnamento e mantenimento scelte.

I ragazzi, con il proprio cellulare, fotograferanno la fermata e tutti i particolari che secondo il loro punto di vista saranno importanti.

Individuato un luogo agevole per sedersi, ci si disporrà in cerchio e insieme si rifletterà sulle foto scattate.

Si delineeranno così le caratteristiche fondamentali della fermata del bus.

B. Il conduttore, con il pc o con il telefono, presenterà Maps.

Ipotizzerà un percorso ed individuerà le fasi principali per l'utilizzo.

Ogni ragazzo appunterà sopra ad un cartoncino le varie fasi: ricerca di Maps, inserimento punto di partenza, inserimento punto d'arrivo, opzione per percorso con bus.

Il conduttore proporrà ai ragazzi diversi itinerari per l'esercitazione.

Quando un ragazzo penserà di aver individuato il percorso corretto, si alzerà e schiaccerà il pulsante (bottiglia di plastica) al centro del cerchio.

C. I ragazzi verranno suddivisi in piccole squadre da due persone ciascuna per risolvere un puzzle che rappresenterà le regole da tenere per prendere gli autobus. L'adulto creerà il puzzle usando un foglio grande su cui saranno definite e scritte le regole principali, comportamentali e normative, che bisogna tenere in autobus, per poi ritagliarlo in tanti pezzi da incastrare.

Attraverso una caccia al tesoro troveranno i pezzi di puzzle, che necessariamente dovranno comporre per scoprirne il contenuto.

La caccia al tesoro prevede la risposta corretta ad ogni domanda trovata in delle buste (che saranno inerenti al comportamento stradale appreso durante il corso di tutto il progetto) per poter ricevere il pezzo del puzzle.

Insieme assembleranno ciò che avranno ritrovato.

Comporre insieme il puzzle sarà significativo perché ogni contributo sarà necessario al suo completamento.

Ciascun ragazzo scriverà poi su un foglio le regole fondamentali. Il riferimento visivo del puzzle sarà un utile vademecum.

ATTIVITA' 4 - Uscita

MATERIALE:

- fogli
- cartellone

Ogni partecipante proporrà una meta facendo un primo brainstorming di proposte.

In un secondo momento si scarteranno le proposte che non possono essere attuate, analizzando poi le motivazioni (es. eccessiva distanza, costo troppo elevato, impossibilità di raggiungimento con il bus.).

Infine, si voterà la proposta più gradita. La maggioranza stabilirà la scelta della meta.

Si passa alla progettazione dell'uscita: utilizzare Maps per identificare le fermate, l'occorrente per l'uscita (portafogli, cellulare ecc.), orari e punto d'incontro.

Ogni partecipante avrà il prodotto scritto di ciò che è stato deciso e stabilito insieme e lo porterà con sé durante l'uscita.

Ad esempio la proposta potrebbe essere quella di andare presso la biblioteca Sala Borsa in centro a Bologna e il punto d'incontro presso piazza Bracci a San Lazzaro di Savena. Insieme, quindi, i ragazzi, con il supporto ed eventualmente i suggerimenti verbali dell'adulto di riferimento, useranno Maps per trovare il percorso corretto e l'autobus più idoneo (con meno cambi possibili) al raggiungimento della meta scelta, Sala Borsa, con partenza da Piazza Bracci. Scelto l'autobus (ad esempio il 19, di cui si può anche fare vedere una foto), se qualche ragazzo non è mai stato a Bologna o comunque non sa orientarsi bene sul territorio, si potrebbe rendere necessario dare qualche punto di riferimento che si trova in prossimità della fermata di arrivo, come nel nostro caso le due Torri. L'adulto quindi può mostrare una foto delle due Torri ai ragazzi, anche ritratte da una prospettiva il più simile possibile rispetto alla loro vista dall'interno di un autobus, per rendere ancora più semplice il loro riconoscimento. Infine, su un foglio che porteranno con loro durante l'uscita, scriveranno tutto ciò che è stato deciso: orari, punto d'incontro, fermata e orari dell'autobus, ecc..

Il giorno dell'uscita, quindi, ci si troverà tutti al punto d'incontro prescelto (piazza Bracci) e i ragazzi in autonomia dovranno raggiungere la pensilina corretta per prendere l'autobus. L'adulto, per tutta la durata dell'uscita, dovrà sempre essere vicino per tenere sottocontrollo la situazione e poter intervenire con guida verbale e/o fisica nel caso si rendesse necessario un suo intervento. Questo sarà anche un modo per l'adulto di verificare l'acquisizione delle regole della strada e dell'attraversamento pedonale, precedentemente insegnati, con le prese dati già strutturate. Raggiunta la pensilina, i ragazzi dovranno attivarsi per mettere in atto le regole dell'autobus imparate, ad esempio controllare l'arrivo dell'autobus, individuare l'autobus giusto (il 19), salire dalla porta giusta, timbrare il biglietto o l'abbonamento dell'autobus e sedersi. In prossimità della fermata di arrivo, l'adulto, se necessario, potrebbe decidere di riattivare la loro attenzione con un prompt verbale come: "Chi si ricorda quando bisogna prepararsi per scendere?" o "Quando vedete le due Torri bisogna prepararsi a scendere". Dopodiché, i ragazzi alla vista delle due Torri dovranno suonare per prenotare la fermata, mettersi davanti la porta d'uscita e all'arrivo scendere e raggiungere a piedi la Sala Borsa. Per tutte queste competenze sull'autobus può essere preparata ad hoc e compilata una nuova presa dati.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

I tempi di realizzazione di questo progetto possono variare in base alle abilità già in possesso di ogni alunno e ai tempi di esecuzione e mantenimento dei comportamenti desiderati, dati inizialmente dalle risposte agli stimoli dati dall'adulto di riferimento e dall'esecuzione delle varie attività proposte.

RUOLI

ADULTO DI RIFERIMENTO: è colui che conduce l'insegnamento, deve instaurare una relazione di fiducia con i ragazzi e si può porre come modello da imitare per l'acquisizione delle varie competenze.

RAGAZZI: sono i soggetti principali dell'insegnamento e del potenziamento delle competenze ed autonomie scelte.

STRUMENTI/STRATEGIE

Come strategia d'insegnamento si può scegliere di usare la metodologia guidata dai principi dell'analisi del comportamento applicata (ABA), in cui si tiene conto degli interessi e delle motivazioni del bambino per rinforzare comportamenti positivi emessi e che così possono essere maggiormente ripetuti e mantenuti nel tempo, e per riuscire anche a mantenere sempre alta e costante la collaborazione con gli adulti di riferimento. Generalmente il rinforzo può essere di tipo alimentare, un gioco o un'attività e deve essere presentato con frequenza variabile e in rapporto alla difficoltà del compito che viene richiesto. Inoltre il rinforzo deve essere il più "esclusivo" possibile, cioè l'alunno non deve averne accesso al di fuori dei momenti relativi all'insegnamento, così da incentivare lo svolgimento e completamento dei compiti dati.

Si ricorda che, come regola generale, per l'insegnamento e lo sviluppo delle autonomie bisogna procedere a piccoli step, e fare delle valutazioni e scelte iniziali come:

- scegliere le abilità da insegnare anche in base a un ordine di priorità;
- scegliere il contesto di insegnamento e i materiali didattici;
- elaborare un programma d'insegnamento a catena, in questo caso si consiglia di procedere per piccole sequenze di azioni, dalla più semplice alla più difficile, per cui si passa ad insegnare l'azione successiva solo nel momento in cui è stata acquisita e padroneggiata l'azione precedente;
- valutare le capacità già in possesso dell'alunno in rapporto all'abilità richiesta;
- valutare i progressi conseguiti;
- applicare procedure per la generalizzazione e il mantenimento delle competenze;
- costruire delle prese dati con le competenze e le azioni in insegnamento e/o in mantenimento utili alla

figura di riferimento per il monitoraggio delle stesse.

- Tutto ciò può essere insegnato tramite anche l'uso di aiuti visivi (come foto o video modeling, cioè dei brevi video mirati all'autoapprendimento per imitazione che mostrano modalità adeguate di comportamento o le azioni da effettuare in funzione di certi scopi) che possono facilitare la comprensione dei compiti proposti, e di aiuti relazionali come:
- il modeling (o modellamento) per cui la figura di riferimento (genitore, educatore, insegnante) funge da modello, cioè realizza e mostra il comportamento appropriato che l'alunno deve imitare;
- il prompting, cioè suggerire, tramite guida fisica, un gesto, un'indicazione verbale o materiale visivo, l'esecuzione del comportamento desiderato;
- role playing o gioco di ruolo, cioè la rappresentazione e simulazione di determinati ruoli finalizzati all'acquisizione e all'esercizio di competenze, conoscenze e abilità prestabilite.

Inoltre, essendo il progetto strutturato per un gruppo di ragazzi, risulta più efficace usare il gioco sociale come strumento d'insegnamento. Il gioco, infatti, è sin dall'infanzia uno strumento determinante attraverso il quale il bambino esprime la propria identità e sviluppa le proprie conoscenze. Il gioco strutturato e socializzato ha un'importante e fondamentale funzione nello sviluppo delle capacità cognitive, creative e relazionali. All'interno di questa risorsa educativa (il gioco), sono prevalenti la libertà d'iniziativa, scelta di comportamenti e ruoli. Si può dire che giocano sia i piccoli sia i grandi, anche se con modalità e finalità diverse. È un'attività persistente e continuativa che accompagna l'intera esistenza umana (*homo sempre ludens*, Huizinga). Il gioco fornisce all'organismo gli stimoli necessari per lo sviluppo del sistema nervoso, conserva e rinnova le attività acquisite e prepara i sentimenti della solidarietà sociale, quindi si può affermare che l'attività ludica favorisce lo sviluppo unitario della persona.

“...Ora ti insegnò disse lei prendendo le mie mani e facendomi vedere come dovevo fare. Fu un momento importante per me, anche se sicuramente lei se ne dimenticò subito dopo. Era la prima volta che qualcuno intuiva cosa non sapevo fare e sapeva come farmi capire. Non ebbi difficoltà ad imparare in quel modo. Prima non avevo imparato perché le parole non erano state sufficienti e perché non mi bastava guardare come facevano gli altri. Dovevo imparare usando le mie mani, passo dopo passo...” (Gunilla Gerland, 1999)

IMMAGINI UTILI A SUPPORTARE L'INSEGNAMENTO DELLE AUTONOMIE



Figura 1 ESEMPIO DI FOTO DA POTER MOSTRARE DURANTE DURANTE L'ATTIVITA' 2 PER L'INSEGNAMENTO DELLE PARTI DELLA STRADA E DOVE PUO' O NON PUO' PERCORRERLA IL PEDONE



Figura 2 ESEMPIO DI FOTO DA MOSTRARE DURANTE L'INSEGNAMENTO DEL CORRETTO E SCORRETTO USO DEL MARCIAPIEDE



Figura 3 ESEMPIO DI FOTO DA MOSTRARE DURANTE L'ATTIVITA' 4 PER L'INSEGNAMENTO DELLE STRISCE PEDONALI ED IL LORO CORRETTO ATTRAVERSAMENTO



Figura 4 FOTO DA MOSTRARE DURANTE L'ATTIVITA' 4 PER L'INSEGNAMENTO DEL SEMAFORO PEDONALE



Figura 5 ESEMPIO DI FOTO DELL'AUTOBUS DA POTER PRENDERE PER GLI SPOSTAMENTI DECISI



Figura 6 LE DUE TORRI VISTE DA UNA PROSPETTIVA IL PIU' SIMILE ALLA LORO VISTA DA DENTRO L'AUTOBUS

ESEMPI DI PRESE DATI

PRESA DATI AUTONOMIA BUS

COMPORTAMENTO	NOME E DATA	NOME E DATA	NOME E DATA	NOME E DATA
INDIVIDUA LA FERMATA DI PARTENZA				
LEGGE LA TABELLA DEGLI ORARI				
INDIVIDUA IL BUS CORRETTO				
SALE SUL BUS				
TIMBRA IL BIGLIETTO				
INDIVIDUA LA FERMATA DI ARRIVO				
SUONA				
SCENDE DAL BUS				

PRESA DATI COMPORTAMENTO IN STRADA

COMPORTAMENTO	NOME E DATA	NOME E DATA	NOME E DATA	NOME E DATA
INDIVIDUA LE STRISCE PEDONALI				
SI POSIZIONA SUL BORDO DEL MARCIAPIEDE				
SE C'E' IL SEMAFORO, PASSA SOLO QUANDO E' VERDE				
SE NON C'E' IL SEMAFORO, CONTROLLA A SINISTRA				
CONTROLLA A DESTRA				
INIZIA AD ATTRAVERSARE				
CONTROLLA PER TUTTO L'ATTRAVERSAMENTO CHE NON PASSI NESSUNO				
RAGGIUNGE IL MARCIAPIEDE OPPOSTO				



www.gemmadoc.com