



Stefania Molteni e Eleonora Farina

LABORATORI, DI CREATIVITÀ PER L'AUTISMO

Un percorso per promuovere le competenze
socio-relazionali ed emotive dei bambini

iMATERIALI

Erickson

Creatività e autismo sono due termini spesso percepiti come distanti. Eppure la creatività, benché di norma considerata un aspetto accessorio nell'ambito dello sviluppo, può contribuire a rafforzare autostima e autoefficacia, stimolando maggiore impegno e migliorando i risultati.

Questo libro, rivolto a psicologi, educatori, insegnanti e genitori di bambini dai 6 ai 12 anni con disturbi dello spettro autistico ad alto funzionamento cognitivo, propone attività basate sulla sperimentazione e sul confronto in piccolo gruppo, con l'obiettivo di incrementare le potenzialità creative e le competenze socio-relazionali ed emotive, in particolare:

- fluidità, flessibilità, originalità ed elaborazione;
- attenzione all'altro come risorsa;
- condivisione, comunicazione e collaborazione nel lavoro di gruppo;
- capacità di confronto e riflessione sulle esperienze fatte e sulle emozioni provate.



Il Percorso di creatività — proposto per piccoli gruppi e strutturato in cinque incontri — è flessibile e può essere adattato in base alle caratteristiche specifiche dei bambini, allo spazio e al tempo a disposizione. Il libro fornisce inoltre una serie di materiali operativi, illustrati e fotocopiabili, da utilizzare per lo svolgimento dei laboratori. Alcune schede sono presenti anche a colori negli allegati al volume.

ISBN 978-88-590-1165-1



9

€ 19,50

libro + allegati
indivisibili

Indice

- 7** Prefazione (*Alessandro Antonietti*)
- 9** Introduzione
- 15** **CAP. 1** Presupposti teorici: creatività e sviluppo delle potenzialità
- 25** **CAP. 2** Percorso di creatività per piccoli gruppi di bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo
- 39** Bibliografia
- 45** **PRIMA PARTE – Percorso di creatività**
- 47** 1. Idee in movimento
- 63** 2. Riciclando
- 75** 3. Pianeti lontani
- 87** 4. Insoliti personaggi
- 99** 5. Giocare con la fantasia
- 111** **SECONDA PARTE – Attività per bambini con autismo a basso funzionamento cognitivo**
- 115** 1. Disegno i colori
- 125** 2. Sperimentazione di materiali differenti
- 131** 3. Musica e strumenti musicali
- 135** **APPENDICE – Materiali operativi**

Percorso di creatività per piccoli gruppi di bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo

Con specifico riferimento a quanto anticipato a conclusione del capitolo precedente, sulla base dei risultati raccolti dallo studio preliminare, da un approfondimento della letteratura e delle considerazioni e riflessioni che abbiamo avuto la possibilità di compiere, abbiamo ipotizzato che il lavoro sulla e con la creatività potesse rivelarsi uno strumento utile per potenziare le risorse dei bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo o con Sindrome di Asperger, al fine di favorire un migliore adattamento al contesto di vita. Per questo motivo abbiamo deciso di strutturare un Percorso di creatività per piccoli gruppi di bambini con autismo — che prevede la creatività alla base di ciascuna attività — con l'obiettivo di sfruttare le potenzialità creative dei bambini per incrementare, in aggiunta, le loro competenze sociali (vista la proposta laboratoriale in piccolo gruppo, volta quindi al confronto reciproco e al lavoro a contatto con bambini di età simile) ed emotive (vista la correlazione tra alcuni aspetti del pensiero creativo e la comprensione delle emozioni e la proposta di riflessione circa le emozioni suscitate in relazione ad alcune specifiche attività).

A tal riguardo, il training di creatività proposto da Cerioli e Antonietti — il Programma di Sviluppo della Creatività Infantile – PSCI (Cerioli e Antonietti, 1992) —, alcuni metodi di potenziamento del pensiero creativo, quali il Metodo Bruno Munari (Munari, 2011; Sperati, 2014) e le proposte del MUBA – Museo dei Bambini Milano (Famiani, Cagna e Dondina, 2014) sono stati un utile spunto a cui ci siamo ispirate per progettare alcune delle attività del nostro percorso. In particolar modo, tra gli elementi che abbiamo giudicato come utili e interessanti per il lavoro con bambini con disturbo dello spettro autistico, rientrano l'utilizzo della narrazione e di personaggi guida e l'utilità di stimolare la curiosità dei bambini proponendo attività diverse dal solito, che prevedono l'utilizzo di materiale vario, anche di recupero.

L'intento principale è quindi stato quello di predisporre attività che risultassero, per i bambini con autismo, diverse dal solito ma allo stesso tempo caratterizzate da elementi che creassero delle cornici e delle routine riconoscibili e rassicuranti. Abbiamo inoltre cercato di proporre un'esperienza che possiamo definire contemporaneamente «fisica» e «cognitiva», in modo tale da dare ai bambini l'opportunità di sentirsi autoefficaci, pur all'interno di un ambiente

protetto, come quello del gioco. Come precedentemente accennato, si considera interessante il fatto di aver unito attività per potenziare la creatività in un percorso dotato di senso per bambini con autismo.

Il Percorso di creatività è stato quindi proposto ad alcuni bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo o con Sindrome di Asperger. La prima esperienza ha fornito risposte interessanti e ha avuto un riscontro positivo da parte sia dei bambini che vi hanno partecipato, sia delle loro famiglie.

In riferimento alla particolare utenza per la quale è stato pensato, presenta una caratteristica fondamentale: risulta sì strutturato, ma allo stesso tempo flessibile, in modo tale da poter essere adattato alle esigenze dei bambini. Non bisogna infatti dimenticare che ciascun bambino è unico e diverso da tutti gli altri. In particolar modo all'interno dell'«etichetta» più generale di disturbi dello spettro autistico possiamo trovare bambini con alcune caratteristiche simili, ma tra loro molto diversi sul piano di capacità, competenze e temperamento. È quindi sempre consigliabile un'attenzione generale ad ogni singolo bambino e al gruppo nel complesso.

La proposta che viene descritta in questo libro non è una «ricetta sicuramente funzionale», ma è una traccia: il nostro intento è quello di fornire alcuni spunti per proporre attività che per i bambini con autismo risultino diverse dal solito, che nel nostro caso si sono dimostrate utili e sono state ben accolte. È possibile riorganizzare con una certa flessibilità la proposta presentata. Il Percorso di creatività viene qui descritto in modo tale da occupare 5 incontri dalla durata di 2 ore ciascuno, a cadenza settimanale. A circa metà dell'incontro viene prevista una pausa merenda oppure una breve pausa di gioco libero, in modo tale da non rendere le attività pesanti e non richiedere ai bambini un livello di attenzione costante ed eccessivo.

Si ricorda che la scelta del tempo da dedicare a ciascuna attività e la presenza di pause deve essere pensata in relazione alle caratteristiche dei bambini con cui si ha occasione di lavorare. A tal proposito, si consiglia di tarare le diverse attività e il ritmo degli incontri in base all'età dei bambini, al luogo, alle caratteristiche specifiche dei partecipanti e a eventuali altre esigenze rilevate.

In base alle disponibilità che si hanno, quindi, è possibile organizzare il percorso in modo tale da occupare un lasso temporale differente oppure predisporre le attività con una diversa cadenza temporale.

Si consiglia tuttavia di seguire l'ordine delle attività, in particolare se l'intento è quello di proporre il Percorso di creatività nella sua interezza: le stesse sono infatti pensate in modo tale da avere un livello di coinvolgimento graduale e crescente. Sono presentate in maniera consequenziale proprio perché l'idea che si vuole trasmettere è quella di un vero e proprio percorso che, in base alla disponibilità e — perché no — alla creatività degli educatori, possa svilupparsi ulteriormente, avviando una metodologia di lavoro innovativa. Gli adulti interessati potrebbero inoltre trovare, tra le proposte, alcune attività o spunti utili da integrare (modificandole opportunamente in base ai propri obiettivi specifici) all'interno di percorsi già impostati. Infatti, se i bambini sono già inseriti e hanno già avviato percorsi o laboratori di altro tipo, si potrebbe giudicare opportuno prendere spunto da alcune attività, per adattare e inserirle nel percorso in atto.

Per riassumere quanto espresso fino a questo momento, gli adulti di riferimento sono quindi liberi di concordare la disposizione temporale (o la scelta delle attività) ritenuta migliore in base alle disponibilità della struttura e dei bambini, pur prestando particolare attenzione alle caratteristiche dei singoli partecipanti che intraprendono il percorso e agli obiettivi che lo stesso può avere.

Non bisogna dimenticare, infatti, che il Percorso di creatività che viene presentato è solo una traccia, ben definita e delineata, ma pur sempre una traccia, che fornisce spunti applicativi declinabili a seconda delle caratteristiche del gruppo. È fondamentale mantenere, per l'intera durata delle attività, uno sguardo attento sui bambini, sui loro vissuti, sul livello di partecipazione e sulle relazioni personali che sono in grado di instaurare: atteggiamento che dovrebbe comunemente caratterizzare il lavoro con piccoli gruppi di bambini.

Il percorso deve assumere, quindi, il carattere di esperienza positiva per le persone che vi prendono parte. Di conseguenza ciascuno psicologo, educatore o operatore deve prendersi la responsabilità di modificare quelle attività, quegli elementi, quegli indizi contestuali che si ipotizza possano creare disagio ai bambini stessi.

Anche la scelta del materiale da utilizzare è soggettiva. Per ogni attività, infatti, viene proposta una lista con alcuni materiali facilmente reperibili e che potrebbero prestarsi alle diverse richieste, ma ciascuno ha la facoltà di scegliere e di utilizzare quelli che ritiene più opportuni o i materiali che più facilmente riesce a recuperare. Anche in questo caso il consiglio che si dà è quello di privilegiare materiali comuni, con cui i bambini hanno quotidianamente l'occasione di avere a che fare in ambiente familiare, scolastico o di diverso tipo: in questo modo, infatti, è possibile far capire ai bambini che oggetti e strumenti conosciuti e solitamente utilizzati per un determinato scopo possono assumere una connotazione differente, aiutandoli quindi ad «allargare» prospettiva e punto di vista. Se possibile, tuttavia, si consiglia di proporre materiali che si differenziano tra loro per alcune caratteristiche, come ad esempio il colore, la grandezza, la capacità di estendersi in orizzontale o in verticale.

Si ritiene particolarmente utile che gli operatori che hanno intenzione di seguire e guidare il Percorso di creatività sperimentino le attività e i materiali proposti prima dell'inizio del percorso. Sicuramente osservando e giocando insieme ai bambini avranno la possibilità di scoprire sfaccettature nuove e differenti, ma avere già dimestichezza con le attività proposte aiuterà da una parte gli operatori a viverle con una certa naturalezza e spontaneità e dall'altra i bambini a sentirsi meno vincolati o attenti.

Prima di presentare nel dettaglio le diverse proposte, si considera opportuno ricordare che la scelta alla base delle attività è stata quella di pensarle in stretta relazione ai fattori di creatività identificati da Torrance (1974): fluidità, flessibilità, originalità ed elaborazione. In particolar modo, vista la correlazione che abbiamo evidenziato tra alcuni di questi aspetti e la capacità di comprendere le emozioni — fondamentale per instaurare buone relazioni con gli altri — e la rigidità di pensiero solitamente mostrata dai bambini con autismo, abbiamo proposto attività volte a incrementare la capacità dei bambini di produrre idee diverse tra loro, cercando di sfruttare quelli che possono essere identificati come punti di forza dei bambini con autismo.

Si è già accennato al fatto che le diverse attività hanno un livello di difficoltà e di coinvolgimento crescente, mentre il percorso è stato pensato per poter essere utilizzato anche con piccoli gruppi di bambini che non si conoscono. Di conseguenza abbiamo ritenuto opportuno strutturarli in modo tale che il primo incontro assuma il carattere di «incontro introduttivo», in cui offrire ai bambini l'opportunità di conoscersi tra loro, di familiarizzare con l'ambiente e di iniziare a capire l'organizzazione generale e la tipologia di proposte.

Le prime attività assumono quindi tendenzialmente una connotazione individuale e sono più numerose rispetto agli incontri successivi, anche se di durata più breve. Nel primo incontro il linguaggio principale che viene utilizzato è quello del disegno (con matite colorate, graffiti, pennarelli e tempere), in quanto già ampiamente conosciuto dai bambini. Nell'ottica di incoraggiare il lavoro in piccolo gruppo e l'importanza dell'interazione e del contributo di ciascuno, ai bambini viene chiesto un primo confronto con gli altri a partire dai disegni che hanno prodotto.

Negli incontri successivi viene introdotto a poco a poco il lavoro in gruppo con un livello di coinvolgimento personale graduale e liberamente scelto da ciascun bambino, in riferimento a ogni specifica attività proposta. Ciò è garantito dal fatto che i bambini non vengono mai «corretti» durante le attività: non c'è infatti un modo giusto e uno sbagliato con cui giocare e approcciarsi a un determinato compito, l'importante è mettersi in gioco in prima persona. Si è scelto quindi di dare indicazioni molto generali e di lasciare ciascuno libero di interpretare le consegne e decidere a che livello accogliere la proposta. In alcuni casi — in particolar modo se viene considerato utile per una determinata attività/gruppo/situazione — possono essere fornite delle regole per guidare la sperimentazione.

Non bisogna inoltre dimenticare che, in questa sede e in accordo con alcuni autori (Antonietti, Colombo e Pizzingrilli, 2011a; 2011b) intendiamo la creatività come capacità psicologica presente in ogni individuo, come meta-competenza applicabile a campi e ambiti differenti: creatività (*little-c*) intesa come tipica della vita quotidiana (Arieti, 1976). Ciascun bambino può avere competenze creative in relazione al disegno e all'arte, in relazione all'invenzione di prodotti nuovi, alla costruzione, al gioco, alla musica e via dicendo. Proprio per questo motivo abbiamo pensato di proporre — per quanto possibile — attività tra loro diverse: per incuriosire i bambini e per consentire a ciascuno di loro di sperimentarsi come autoefficaci e di percepire un senso di benessere in relazione a qualche tipologia di attività.

Alcuni commenti dei bambini che hanno partecipato alle attività del Percorso di creatività hanno confermato le nostre ipotesi preliminari. Portiamo come esempio le parole di un bambino che ha particolarmente gradito le attività di disegno e, a seguito della richiesta di sperimentare una modalità di disegno diversa dal solito, ha riflettuto in questo modo sulle emozioni provate: «Io mi sento felice ma anche un po' triste: triste perché ho lasciato il mio posto e felice perché mi sono divertito a scrivere sul disegno di ...!» (9 anni, commento riferito all'attività «Disegno a catena»).

Un altro bambino invece non si è lasciato coinvolgere a pieno dalle prime attività di disegno, ma si è divertito a costruire, in particolar modo grazie all'utilizzo di oggetti originali, anche se per lui l'attività è risultata «un po' più difficile» rispetto all'utilizzo di materiali di gioco più standard. Pensiamo quindi che proporre attività diverse tra loro, e che prevedono capacità e livelli di coinvolgimento differenti, au-

menti la possibilità per i bambini di sentirsi autoefficaci in almeno una delle proposte presentate, sperimentando un maggior senso di benessere.

Si considera inoltre importante precisare che, nonostante il focus sulla creatività ci abbia portato a concentrare l'attenzione sullo sviluppo di idee diverse dal solito, originali e quindi, per quanto possibile, fantasiose, abbiamo considerato opportuno cercare di ricollegare sempre queste proposte a un aspetto di realtà. Per portare un esempio, durante un'attività del terzo incontro abbiamo deciso di sviluppare la creatività giocando ad essere una squadra di astronauti, ognuno atterrato su un pianeta diverso da quello degli altri. Essendo i pianeti ancora «sconosciuti» e molto lontani dal pianeta Terra, ciascun astronauta ha avuto il compito di scoprire questo nuovo pianeta, e di mostrarlo e descriverlo ai compagni. Questa scelta non era casuale, ma è stata compiuta nel rispetto delle caratteristiche di alcuni bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo o con Sindrome di Asperger: questi bambini, infatti, a volte fanno più fatica a slegarsi dagli eventi della vita quotidiana, a utilizzare immaginazione e gioco di finzione.

A scuola e sui libri, invece, abbiamo imparato che la Terra è un pianeta, e che come la Terra ci sono altri pianeti nel nostro Sistema Solare e ancora più lontano; anche gli astronauti esistono, sono persone che fanno un lavoro particolare. Il nostro gioco consente quindi di sviluppare la creatività, e in particolar modo la flessibilità, sfruttando originalità ed elaborazione, leggendo però l'attività stessa nei seguenti termini: faccio parte di una squadra di astronauti, questo è il pianeta su cui sono atterrato, i miei compagni fanno la stessa cosa, ciascuno sul suo pianeta, io non ho mai visto e non conosco il loro, e allo stesso modo loro non conoscono il mio pianeta. So solo che ciascuno di questi pianeti deve essere diverso dal pianeta Terra su cui io vivo e di cui faccio esperienza ogni giorno. Come si vedrà in seguito nella descrizione dell'attività, per far sì che il gioco sia libero, ma anche sufficientemente strutturato, vengono inoltre introdotte alcune regole, che hanno lo scopo di stimolare la sperimentazione e non di frenarla.

Abbiamo deciso di compiere questa scelta prima di tutto per rendere l'esperienza più comprensibile e accettabile, e per facilitare anche i bambini con una tipologia di pensiero più rigido. Grazie a questa soluzione i bambini che hanno preso parte al Percorso di creatività sono riusciti a sperimentare un'esperienza che è stata vissuta come nuova, interessante, ma non difficoltosa. La maggior parte dei bambini è stata in grado di comprendere il gioco, le richieste e gli obiettivi e ciascuno ha avuto la possibilità di scegliere il livello di coinvolgimento e di creatività per il suo gioco. Il «fingere di essere un astronauta» inoltre, in questo tipo di attività, non ha implicato capacità di gioco simbolico o di ruolo, in quanto la richiesta fatta a ciascun bambino è stata semplicemente quella di creare (quindi costruendo nel concreto) liberamente il suo pianeta.

Tale libertà ha portato però ad alcuni risultati che ci hanno piacevolmente sorpreso: ad esempio un bambino, durante la sperimentazione dell'attività, ha proposto agli altri di inventare dei nomi in codice «visto che facciamo parte di una squadra di astronauti». I compagni hanno accolto di buon grado la proposta e hanno così introdotto — in un'attività volutamente libera — la dimensione della «squadra» e del gruppo: abbiamo interpretato questo fatto in maniera molto positiva, e abbiamo quindi incoraggiato la scelta dei nomi in codice.

Al di là degli esempi che abbiamo riportato, possiamo dire che i bambini che hanno partecipato hanno risposto in modo positivo alle attività proposte: si sono divertiti e sono venuti volentieri ad ogni incontro. Le valutazioni delle abilità creative e delle competenze socio-relazionali ed emotive prima del Percorso di creatività, a conclusione dello stesso e a distanza di tre mesi dal termine — pur considerando i risultati solo a livello descrittivo e senza pretesa di essere generalizzati — hanno mostrato un miglioramento nelle abilità creative (e in particolar modo nei fattori di creatività in cui i bambini con autismo mostrano alcune difficoltà), ma anche nella competenza emotiva e nel livello di interazione sociale con i compagni. Infatti, al termine del percorso alcuni bambini hanno mostrato una maggior attenzione alle esigenze e necessità degli altri e un senso di piacevolezza e soddisfazione verso le proprie capacità — testimoniato dalla voglia di far vedere ai genitori quanto realizzato e di portare le fotografie dei lavori prodotti alle maestre e ai compagni di scuola — e verso il gruppo di amici.

Alcuni dei genitori hanno in aggiunta condiviso con noi la voglia dei bambini di venire al laboratorio, in quanto esperienza diversa dal solito e stimolante. Hanno sottolineato l'importanza per i loro figli di lavorare in piccolo gruppo su attività nuove, di mettersi in gioco e di sperimentarsi al di fuori del contesto classico di intervento.

Per chi è pensato il Percorso di creatività?

Il Percorso di creatività che viene proposto di seguito è stato pensato e progettato per piccoli gruppi di bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo e con Sindrome di Asperger. Al momento è stato proposto ad alcuni bambini di età compresa fra 6 e 12 anni: si ritiene possa essere adatto sia per i bambini più piccoli (6-7 anni) che per i più grandi (10-11-12 anni) perché il grado di coinvolgimento richiesto è libero e le diverse attività vengono adattate in base alle esigenze dei bambini che si hanno di volta in volta di fronte, prendendo quindi in considerazione non solo l'età, ma anche il livello di funzionamento.

Si consiglia in ogni caso di formare piccoli gruppi di circa 4-5 bambini con differenza di età non superiore ai 2-3 anni (anche in questo caso la scelta va fatta in base alle caratteristiche dello specifico gruppo di bambini che si ha di fronte), con competenze verbali e cognitive simili.

Ideale sarebbe avere a disposizione uno spazio ampio e libero in cui svolgere le attività alla presenza di due operatori per gruppo (il numero potrebbe aumentare nel caso di bambini più piccoli o con difficoltà particolari). Per mantenere un senso di continuità è consigliabile svolgere i 5 incontri nello stesso spazio alla presenza degli stessi educatori.

Com'è strutturato il Percorso di creatività?

Ogni incontro prevede attività focalizzate sullo sviluppo delle abilità creative con diversi strumenti e materiali (pittorici, di recupero, ecc.). Alcune lettere, scritte da due bambini immaginari che fungono da guida per il percorso e accompagnano

le attività, consentono di legare tra loro le diverse esperienze. Gli incontri prevedono un graduale livello di coinvolgimento.

- *I Incontro*: prevede attività legate al disegno e all'utilizzo dei colori, l'obiettivo è quello di introdurre il lavoro di gruppo e di sperimentare come uno stesso stimolo possa assumere connotazioni e interpretazioni differenti. Le attività sono per lo più individuali seguite da un confronto e da una riflessione in gruppo.
- *II Incontro*: prevede la possibilità di giocare con materiale insolito e di diverso tipo.¹ Si sperimenta il fatto che alcuni oggetti comunemente utilizzati per un determinato scopo possono — in particolari contesti, come ad esempio quello del gioco — assumere una diversa connotazione e/o funzionalità. Al termine si sottolinea l'importanza di valorizzare il contributo e le idee di ciascun bambino e si realizza uno strumento musicale.
- *III Incontro*: prevede l'utilizzo di diversi materiali per scoprire un pianeta sconosciuto. I bambini fanno esperienza del significato di essere una squadra e di avere uno scopo e un obiettivo comuni. Si lavora su fantasia e immaginazione pur consentendo a ciascuno di scegliere il livello di coinvolgimento che considera adeguato. L'obiettivo della seconda parte dell'incontro è quello di sperimentare, grazie all'utilizzo di strumenti musicali differenti e appositamente costruiti dai bambini, una modalità di comunicazione diversa da quella verbale. Lo scopo principale di questo terzo incontro è quello di invitare i bambini a relazionarsi tra loro, prestando attenzione all'ascolto dell'altro.
- *IV Incontro*: focalizza l'attenzione sulla scoperta di sé e dell'altro e prevede un lavoro sul volto umano e sulla costruzione di un personaggio. L'obiettivo principale di questo incontro è la scoperta delle proprie potenzialità. Anche in questo caso si cerca di stimolare fantasia e immaginazione, provando a sviluppare una modalità di pensiero meno rigida.
- *V Incontro*: prevede la possibilità di riprodurre una o più caratteristiche del personaggio realizzato la volta precedente o di un altro personaggio inventato, che abita sul pianeta costruito. L'obiettivo è poi quello di partecipare a giochi di gruppo, in cui assumere una o più caratteristiche del personaggio scelto. In questo incontro, essendo quello finale, è richiesto un livello di coinvolgimento personale più elevato. Utilizzando giochi di ruolo i bambini sperimentano modalità differenti di interagire con i compagni e hanno la possibilità di percepirsi come autoefficaci, all'interno di un ambiente protetto come quello del gioco. Prevede anche, nello specifico, più momenti liberi e meno strutturati, per offrire ai bambini l'opportunità di «verificare» le loro competenze relazionali, mettendo in gioco i diversi aspetti approfonditi durante gli incontri precedenti.

Ad esclusione del primo incontro, che — come descritto — ha una struttura a sé e viene considerato come una sorta di introduzione generale al Percorso di creatività, gli altri incontri prevedono una stessa organizzazione, basata in particolare modo sulla ripetizione di alcuni momenti ed elementi comuni (si veda il riquadro). Così facendo i bambini hanno la possibilità di orientarsi all'interno delle diverse attività e di individuare una scansione temporale/suddivisione del tempo.

¹ Nello specifico, le attività che prevedono la sperimentazione di materiale di recupero sono state ispirare alle proposte del MUBA – Museo dei Bambini Milano (Famiani, Cagna e Dondina, 2014).

Lista di possibili materiali da utilizzare

Materiali necessari per le attività

- Bicchierini (utilizzati anche come contenitori per l'acqua nei lavori con le tempere).
- Cannucce colorate o simili (per la realizzazione delle palette delle emozioni — un colore per ogni emozione).
- Cartellone con gli indizi.
- Cartellone con le regole del gioco.
- Cartelloni/fogli bianchi A3.
- Cartoncini bianchi.
- Cartoncini colorati.
- Cartoncini e cartoni di diverse misure, forma e struttura.
- Colla a caldo (a cura dei conduttori).
- Colla e colla vinilica.
- Disegni realizzati con le macchie (da proporre di esempio — si veda la descrizione specifica dell'attività).
- Fogli bianchi A4.
- Fogli colorati.
- Fogli da disegno.
- Forbici.
- Macchina fotografica.
- Maschere mute (una per ciascun bambino).
- Materiale pittorico e cancelleria di diverso tipo (matite, matite colorate, pennarelli, pastelli a cera, colori a tempera, pennelli, gomme, temperini, ecc.).
- Materiale utile per costruire un percorso a ostacoli (ad esempio cerchi, corde, birilli, ecc., in base alle disponibilità della struttura).
- Riso.
- Scotch di carta.
- Stracci/carta assorbente.
- Eventualmente strumenti musicali (uno per ciascun bambino, possibilmente due per tipo).

Possibili materiali di recupero da proporre

- Bastoncini di legno/bastoncini del ghiacciolo.
- Bottiglie del latte (di dimensioni e colori diversi).
- Bottigliette di forme, dimensioni e colori diversi.
- Carta adesiva.
- Carta stagnola (a fogli, a listini e appallottolata).
- Fermacampioni.

- Cialde del caffè (di forme e colori diversi).
- Cornici di polistirolo (di diverse dimensioni).
- Cotone.
- Cubi di carta o piccole scatole di forma rettangolare o cubica.
- Fili colorati o lana cotta.
- Gomma piuma.
- Palline di polistirolo e di carta di diversa misura.
- Pezzettini di legno (di diverse forme e dimensioni, appositamente levigati).
- Piume colorate.
- Retini colorati.
- Ritagli di giornale.
- Rocchetti di plastica o di cartone.
- Rotoli di carta (di altezza e diametro diversi).
- Rotoli di cartone (di altezza e diametro diversi).
- Sale colorato.
- Scatole e scatoline di cartone di diversa misura.
- Stoffe (di forme, colori e grandezze diversi).
- Tappi (di forme, dimensioni e colori diversi).
- Tubi in gomma morbida/isolamento per tubi.
- Vasetti dello yogurt.
- Tutto ciò che vi sembra opportuno e che avete la possibilità di recuperare!

Si ricorda di selezionare il materiale che si considera adatto alle caratteristiche degli specifici bambini con cui si ha intenzione di lavorare e preferibilmente di privilegiare materiali a loro familiari.

Materiali in Appendice

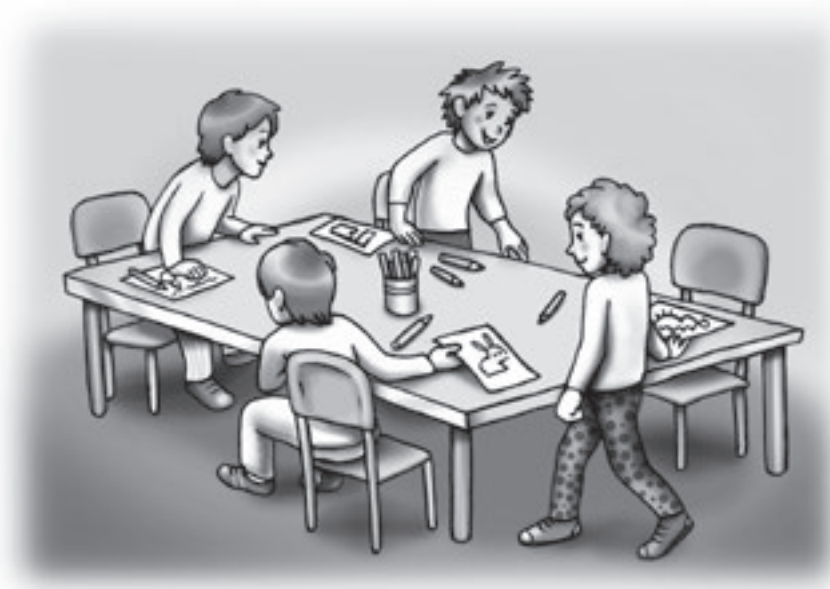
- Stimoli di partenza per le attività di disegno.
- Palette delle emozioni (6 smile per costruirle).
- Lettere di Flò e Flexy
- Disegno di Flò e Flexy.
- Sagoma neutra del volto.
- Sagome di parti del corpo diverse (bocche, occhi, orecchie, ecc., a scelta dell'operatore).
- «Punti-gioco» per le varie attività.
- Busta da costruire per inserire le lettere di Flò e Flexy.

Materiali negli Allegati a colori

- Palette delle emozioni (6 smile per costruirle).
- Disegno di Flò e Flexy.
- Sagome di parti del corpo diverse (bocche, occhi, orecchie, ecc.).
- «Punti-gioco» per le varie attività.



1.2 Disegno a catena



OBIETTIVI

- Sviluppare la creatività (fluidità, flessibilità, elaborazione e originalità)
- Riflettere sull'importanza del contributo degli altri bambini e su come questo possa modificare l'idea iniziale
- Sviluppare l'attenzione all'altro come risorsa
- Incrementare la capacità di cambiare prospettiva e punto di vista circa una determinata idea

MATERIALI

- Matite
- Gomme
- Temperino
- Pastelli
- Pastelli a cera
- Pennarelli
- 10 stimoli di partenza (Scheda 2)
- Palette delle emozioni (Scheda 3 e Allegati a colori)

SVOLGIMENTO

Ciascun bambino si siede a un angolo/lato del tavolo e ha a disposizione un foglio bianco con stampata una forma geometrica semplice. La richiesta è quella di iniziare a realizzare un disegno a partire dallo stimolo (si veda la Scheda 2).

Al segnale di «stop» ciascun bambino deve lasciare il foglio sul tavolo e correre a occupare il posto del compagno alla sua sinistra.

Ora la richiesta è quella di continuare il disegno del proprio compagno fino al segnale di «stop». Per «attivare» i bambini a prestare attenzione al segnale di stop, è possibile contare alla rovescia.

Ciascun bambino cambierà posto le volte necessarie per tornare al suo disegno di partenza, che potrà così completare (e, nel caso, colorare) tenendo conto delle modifiche/aggiunte apportate dagli altri.

Al termine si riflette insieme circa la differenza tra il prodotto finale e l'idea iniziale che ciascun bambino aveva avuto, cercando di focalizzare l'attenzione sull'importanza che può avere il contributo degli altri.*

A ogni bambino vengono consegnate delle «palette delle emozioni» (si veda la Scheda 3) e insieme si prova a riflettere attraverso alcune domande:

- Come ti sei sentito quando i tuoi amici hanno completato il tuo disegno?
- Come ti sei sentito quando hai visto che la tua idea iniziale poteva essere trasformata in qualcosa di diverso?
- Come ti sei sentito a continuare un disegno di un tuo amico?

Altre riflessioni e domande stimolo possono essere pensate *ad hoc* in relazione ai bambini con cui l'attività è stata svolta e a quanto osservato durante la stessa.

Il gioco si può ripetere due volte.

PROPOSTA DI STRUTTURA DELLO SPAZIO

Se il gruppo è composto da 4 bambini, si consiglia di predisporre agli angoli/lati di un tavolo abbastanza ampio i 4 fogli con la figura stimolo (figura 1.2). Per evitare che qualche bambino inizi a disegnare prima di aver ascoltato tutta la consegna, si consiglia di posizionare i fogli capovolti sul tavolo, in modo tale da non mostrare la figura rappresentata. Per evitare eccessiva confusione si consiglia inoltre di posizionare una matita a fianco di ciascun foglio, e di disporre al centro altri materiali da disegno, quali matite colorate, pennarelli, ecc. Se giudicato opportuno, possono essere posizionate al centro del tavolo delle «barriere» per non consentire ai bambini di vedere il disegno realizzato dagli altri.

* L'attività è stata in parte ispirata dal *Change Drawing Task* (Antonietti e Pizzingrilli, 2008).

Per evitare che qualcuno abbia la tendenza a eliminare/cancellare il contributo apportato al disegno dagli altri bambini, si consiglia di non lasciare a disposizione la gomma, ma di mostrarla solo in caso di necessità e solo se il bambino dichiara di aver sbagliato e di voler cancellare una parte del disegno da lui stesso realizzata. Si considera importante questa accortezza per evitare che il bambino cerchi di tornare alla sua idea iniziale: favorisce la corretta riuscita della prova e non stimola o incoraggia la rigidità di pensiero tipica di alcuni bambini con autismo ad alto funzionamento cognitivo o con Sindrome di Asperger.

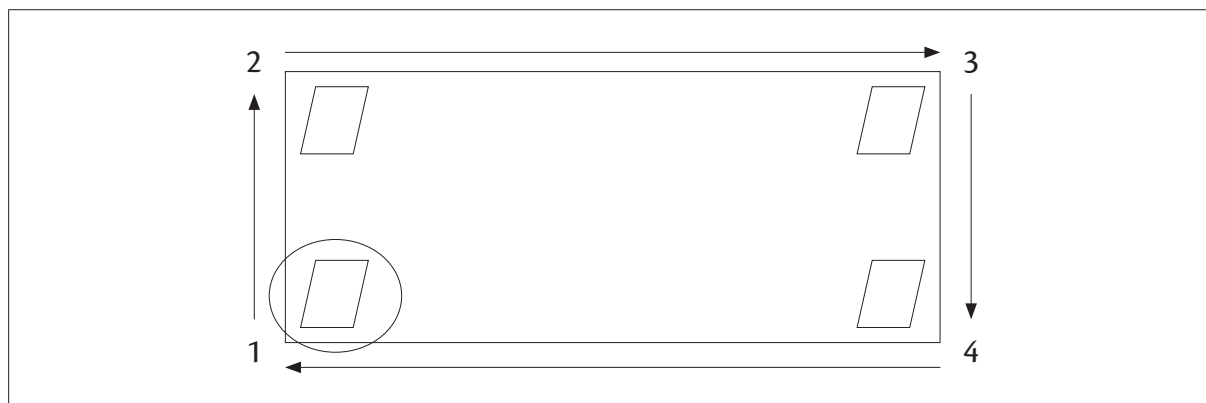


Fig. 1.2 Esempio di strutturazione dello spazio. Vengono evidenziati gli spostamenti di ciascun bambino (ipotizzando un gruppo composto da 4 bambini), fino a ritornare alla postazione iniziale.



3.2 Missione nello spazio



OBIETTIVI

- Sviluppare la creatività (fluidità, flessibilità, elaborazione e originalità)
- Stimolare la fantasia
- Stimolare il gioco di finzione e il gioco condiviso
- Approfondire la conoscenza delle diverse possibilità dei materiali a disposizione
- Sviluppare un'attenzione all'altro come risorsa e stimolare l'osservazione e la collaborazione con gli altri
- Valorizzare la dimensione di squadra e la ricchezza della diversità

MATERIALI

Come precedentemente accennato, in vista degli obiettivi del Percorso di creatività e di alcune caratteristiche proprie dei bambini con autismo, è consigliabile utilizzare materiali comuni, con cui i bambini hanno frequentemente la possibilità di entrare in contatto nella vita quotidiana.

- Scotch di carta
- Carta stagnola
- Cotone
- Stoffe
- Cartoni di misura e forma diverse
- Rotoli di cartone
- Tappi (è consigliabile suddividere i vari tappi per colore e forma. Se si ha a disposizione una buona quantità di tappi è consigliabile disporli in ampi contenitori di plastica trasparente)

- Bottiglie e bottigliette
- Vasetti dello yogurt
- Pezzettini di legno (di forme e dimensioni diverse)
- Cialde del caffè (di forme e colori diversi)
- Ecc.

SVOLGIMENTO

Si dispongono i diversi materiali (materiali vari e di recupero/riciclo che vengono volutamente scelti tra quelli comuni di cui i bambini hanno quotidianamente a che fare; si consiglia di privilegiare la proposta dei materiali scelti dai bambini durante l'incontro precedente, e che fanno quindi già parte del loro bagaglio di conoscenze).

I bambini fanno parte di una squadra di astronauti, al momento del lancio delle navicelle ciascun astronauta atterra su un pianeta diverso, lontano e sconosciuto.

Il compito di ciascun astronauta è quello di scoprire (e quindi inventare e costruire) il suo pianeta.

A tal proposito, vengono disegnate per terra con lo scotch di carta delle forme geometriche irregolari, sufficientemente grandi, tante quanti sono i bambini (ad esempio, 4 bambini = 4 pianeti = 4 forme geometriche irregolari).

Ciascun bambino sceglie il suo pianeta tra le diverse forme strane e irregolari disegnate a terra e ha quindi la possibilità di crearlo e costruirlo, utilizzando vario materiale di recupero messo a disposizione.

Prima di iniziare l'attività vengono dati alcuni suggerimenti in modo tale da lasciare l'attività libera, ma allo stesso tempo di strutturarla: mettere sottosopra, aggiungere, togliere.

Sul proprio pianeta, quindi, possono esserci anche elementi conosciuti e che fanno parte della nostra vita quotidiana, ma gli stessi possono essere capovolti, possono avere almeno un elemento aggiunto e almeno un elemento tolto, rispetto a quelli reali.

Queste indicazioni possono essere introdotte soprattutto se i bambini hanno difficoltà ad approcciarsi al compito: facilitano e stimolano i bambini a modificare la prospettiva circa determinati aspetti ed elementi della realtà. Si consiglia di ricordare i suggerimenti prima dell'attività, ma di non interferire durante lo svolgimento della stessa: sono dei consigli iniziali che i bambini possono liberamente scegliere di seguire oppure no.

Si sviluppa quindi la flessibilità di pensiero in un duplice modo: utilizzando materiali che solitamente hanno una funzione differente e modificando interpretazione e punto di vista sulla realtà conosciuta.

Il pianeta deve essere costruito utilizzando il materiale a disposizione, ma i bambini non possono incollare o fissare gli oggetti, né tagliare, rompere o dividere in più parti: tutto deve essere utilizzato così com'è. Ciò da un lato è utile per invogliare e allenare i bambini a prestare attenzione alle varie possibilità e scegliere accuratamente ciò che è più opportuno e in linea con il proprio obiettivo, dall'altro consente di poter riutilizzare il materiale per altre attività. I bambini devono inoltre imparare a scegliere accuratamente il materiale, in base alle

caratteristiche che si considerano più o meno adeguate, a prestare attenzione agli equilibri e a compiere movimenti precisi.

Al termine dell'attività la squadra di astronauti si ricompone e i bambini tornano tutti insieme a «visitare» i pianeti inventati.

Ciascuno mostra agli altri il suo pianeta, spiegando cos'ha scoperto/inventato. In alcuni casi, se i bambini vogliono, è possibile anche raccontare la storia del pianeta e dei suoi abitanti.

Prima di concludere l'incontro — quindi, se il tempo lo consente, al termine della quarta attività — a ogni bambino viene chiesto di «disfare» il pianeta e di riporre il materiale al proprio posto. Si consiglia di fotografare ciascun pianeta, anche *in itinere*, onde evitare che una costruzione crolli e si perda un importante elemento.

PROPOSTA DI STRUTTURA DELLO SPAZIO

È consigliabile condurre l'attività in un ampio spazio, in modo tale da consentire ai bambini di sperimentare liberamente il materiale senza il vincolo di mobili (ad esempio tavoli, sedie, armadi) e senza correre il rischio di farsi male.

Si consiglia di disporre i materiali nel perimetro dello spazio, tracciando l'area dedicata a ciascun materiale con un nastro adesivo o con dei cerchi. In questo modo si ha la possibilità di delimitare lo spazio di gioco e di presentare ai bambini un ambiente sufficientemente libero, ma strutturato e ben ordinato, in modo tale da consentire a ciascuno un livello di coinvolgimento graduale e non urtare la sensibilità di nessuno.

Si consiglia di disegnare le sagome dei pianeti al centro dello spazio, sufficientemente lontani tra di loro e dal perimetro in cui viene disposto il materiale, in modo tale da evitare che inavvertitamente qualche bambino distrugga il pianeta costruito da un compagno.

PUNTO-GIOCO

Durante la prima attività del terzo incontro i bambini hanno fatto parte di una squadra di astronauti e hanno inventato un pianeta sconosciuto. Hanno quindi vinto il quarto punto: **IL PUNTO ASTRONAUTA** (i punti-gioco sono disponibili nella Scheda 16 e negli Allegati a colori).





3.1 Suoni nello spazio



OBIETTIVI

- Sviluppare la creatività (fluidità, flessibilità e originalità)
- Prestare attenzione ai diversi stimoli proposti
- Prestare attenzione allo spazio
- Gestire la distanza e il rapporto con i compagni
- Associare tra loro stimoli differenti

MATERIALI

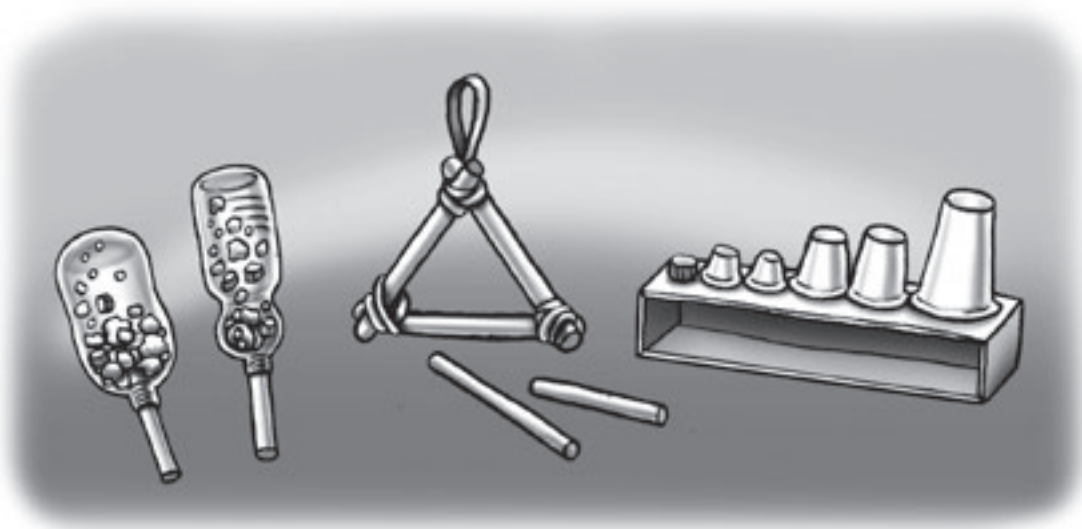
- Brani musicali diversi (liberamente scelti dagli operatori, si consiglia di utilizzare brani con solo musica, senza parole)
- Pc e casse oppure stereo
- Palette delle emozioni
- Strumenti musicali realizzati dai bambini (o in alternativa, strumenti musicali di diverso tipo: ad esempio maracas, tamburelli, triangolo, campanello, ecc.)

SVOLGIMENTO

Ciascun bambino è libero di muoversi nello spazio e di suonare il suo strumento musicale in accordo con determinate basi musicali. Le basi musicali vengono scelte in modo tale da evocare diverse emozioni, le stesse possono essere esplicitate tramite le palette delle emozioni o tramite l'utilizzo di altre modalità considerate più adatte per i bambini.



3.2 Suoni differenti



OBIETTIVI

- Sviluppare la creatività (fluidità, flessibilità, originalità, elaborazione)
- Stimolare l'osservazione e la collaborazione con gli altri
- Sviluppare l'attenzione all'altro
- Stimolare la curiosità e l'attenzione a stimoli differenti
- Sperimentare forme comunicative alternative
- Stimolare l'attenzione alle regole degli scambi comunicativi

MATERIALI

- Strumenti musicali realizzati dai bambini (o in alternativa, strumenti musicali di diverso tipo: ad esempio maracas, tamburelli, triangolo, campanello, ecc.)

SVOLGIMENTO

Ciascun bambino ha il suo strumento musicale, appositamente costruito.

La proposta che viene fatta loro è quella di sperimentare le possibilità di suono del proprio strumento, ascoltando e soffermandosi sulle differenze di suono degli strumenti realizzati dai compagni. L'obiettivo è quello di focalizzare l'attenzione sulle diversità e sulle potenzialità degli strumenti, imparando ad ascoltare — a turno — se stessi e gli altri. L'attività viene guidata dall'educatore che accompagna i bambini a suonare, a coppie, il proprio strumento, stimolando l'attenzione al rispetto del turno dell'altro e all'alternanza suono-silenzio.

