



# L'inclusione del fare

Idee, spunti e suggerimenti operativi per una didattica inclusiva

di Flavio Fogarolo e Claudia Munaro



*Ci sembra naturale inaugurare la nuova rubrica «L'inclusione del fare» parlando del nostro ultimo libro dal quale ha sostanzialmente mutuato il titolo Fare inclusione: strumenti didattici autocostituiti per attività educative e di sostegno (Erickson, 2014).*

*Abbiamo in effetti pensato a questo spazio fisso su «Difficoltà di Apprendimento e Didattica Inclusiva» come a un'opportunità per tenere aperto il discorso su questi strumenti di didattica «povera» e continuare quindi a raccogliere, elaborare e proporre idee. La costruzione del libro (si può parlare proprio di «costruzione», perché tutti gli oggetti fotografati sono stati da noi fisicamente prodotti) ci ha impegnati, ma anche divertiti, per un anno intero, durante il quale abbiamo sistematicamente indagato non solo tra gli armadi degli insegnanti di sostegno e i vari siti internet ma anche tra gli scaffali dei negozi e le ceste delle offerte speciali (decine di prodotti, spesso strani e curiosi, a un euro o poco più...), cercando oggetti che potessero adattarsi, capovolgendone la funzione, a un interessante uso educativo con i nostri alunni con esigenze speciali. Quando il libro è stato definitivamente consegnato all'editore ci siamo sentiti ovviamente sollevati, ma anche impoveriti e preoccupati perché ora le idee nuove non avrebbero più avuto uno spazio di condivisione.*

*Ben venga, quindi, la proposta di questa rubrica fissa: ora la caccia può continuare!*

*Fare inclusione* è un libro che vuole innanzitutto valorizzare il grande lavoro svolto da moltissimi insegnanti di sostegno che riescono tutti i giorni a sviluppare, con una didattica veramente inclusiva ed efficace, le potenzialità degli alunni a loro affidati (figura 1).



Fig. 1

Nella copertina di *Fare inclusione* una delle attività proposte: un gioco a percorso autocostituito con caselle colorate e dado a colori, segnaposto con la foto del giocatore per facilitarne il riconoscimento, supporto metallico ed elementi magnetici per garantire la stabilità, ciotoline portadado per marcare l'alternanza dei turni tra i giocatori. In questo caso «fare inclusione» significa mettere il bambino in difficoltà nelle condizioni di poter svolgere il gioco con i coetanei, con soddisfazione sua e loro, prevedendo e prevenendo le situazioni che possono generare criticità.

Abbiamo aperto (non solo metaforicamente) molti armadi di insegnanti di sostegno e abbiamo visto cose splendide, veri capolavori di didattica applicata, spesso costruiti a costo zero, con materiali di scarto e tanta inventiva. Carta e

cartoncino, scotch, rotoli vuoti di carta igienica... risultano spesso le materie prime principali, se non uniche, di questi prodotti. E anche per questo, purtroppo, sembra spesso ovvio e naturale che finiscano tutti nel cassonetto alla fine dell'anno scolastico.

Scrivere un libro su questi oggetti significa innanzitutto dare a questi prodotti l'importanza che meritano: sono indubbiamente realizzazioni modeste, oggetti semplici e poveri, ma nell'insieme in grado di incidere profondamente sui risultati dell'intervento educativo e, di conseguenza, di cambiare la qualità della vita dei bambini e dei ragazzi e delle loro famiglie.

Ma non sono «piccole cose»! Lavorando in questo modo, quello che fa veramente la differenza è l'atteggiamento dell'educatore o insegnante, che porta sempre a cercare il successo, con costanza e determinazione, partendo dall'idea che le situazioni si devono e si possono governare, mai subire. Anche con la disabilità grave (ma bisognerebbe dire «*soprattutto* con la disabilità grave») l'insegnante è protagonista attivo del processo di apprendimento e ne determina tempi, strumenti, contenuti... È veramente triste vedere situazioni in cui l'emergenza contenitiva trasforma l'insegnamento in sopravvivenza quotidiana in cui l'unico reale obiettivo, anche se non confessato, è quello di arrivare incolumi alla fine delle lezioni e consegnare l'alunno ai genitori. Casi sporadici e marginali? Di sicuro una minoranza ma non certo una rarità, purtroppo.

Bisogna uscire dall'isolamento, dalla delega totale all'insegnante di sostegno, dalle aule nefaste in cui la coppia alunno-insegnante viene rinchiusa e isolata per ore e ore come se fosse la cosa più normale del mondo. Bisogna sempre confrontarsi, discutere, far circolare idee e soluzioni. Perché chi fa da sé fa da solo, e sbaglia molto di più.

Il libro presenta dunque una serie di oggetti, costruiti o adattati, utili per svolgere attività educative e di sostegno verso bambini con difficoltà di vario tipo. In quanto *strumenti*, nella selezione delle proposte abbiamo considerato non solo l'*efficacia* (devono ovviamente funzionare, ossia essere in grado di conseguire lo scopo previsto), ma anche l'*efficienza*, perché la loro realizzazione deve richiedere sempre un apporto «ragionevole» di risorse, in termini sia di tempo che di denaro. Da questo punto di vista, una strategia vincente può essere la ricerca della flessibilità: progettare oggetti che possano essere usati in molti modi, con alunni diversi o con varie modalità e obiettivi. È meglio evitare quindi, per quanto possibile, la rigida associazione tra oggetto e attività: se ogni strumento didattico serve per svolgere una sola esercitazione, diventa inutile quando essa è conclusa e deve essere inesorabilmente avviato verso la distruzione. Un'altra strategia da suggerire è quella di utilizzare come strumento didattico dei prodotti commerciali, a basso costo, nati e venduti per scopi completamente diversi. Cercando nei negozi di casalinghi, ferramenta, bricolage si trovano oggetti che possono essere facilmente adattati per usi didattici, come viene mostrato ampiamente nel libro.

Dietro ogni oggetto c'è un'idea, a volte evidente altre meno. Anche nelle scuole, osservando il solito armadio pieno di meraviglie dell'insegnante di sostegno, ci è capitato di prendere in mano uno di questi prodotti e di osservarli incuriositi ma con molti dubbi sulle loro finalità didattiche. Poi l'insegnante-autore te le spiega e tutto si illumina: l'idea spesso è veramente geniale, ma non si capisce al volo, serve una presentazione. E questo ovviamente vale anche per il nostro lavoro che, anche se riccamente illustrato, è prima di tutto un libro da leggere.



Ma è sempre la progettazione la parte più interessante, e importante, di tutto il processo di costruzione di strumenti didattici. Anche se in definitiva nel libro descriviamo come costruire degli oggetti, sarebbe veramente improprio considerarlo come un manuale di bricolage o un ricettario in cui trovare la descrizione dettagliata del percorso da seguire per arrivare a un determinato risultato. Non lo è per il semplice motivo che il risultato da perseguire non si può trovare nelle pagine di un libro ma è ravvisabile solo analizzando con cura i bisogni e le potenzialità del bambino su cui stiamo lavorando, sempre unico e irripetibile.

La prima parte del volume, che precede la presentazione degli strumenti, è riservata alla descrizione, puntuale e concreta, delle strategie, delle tecniche e delle varie fasi operative che devono necessariamente accompagnare la progettazione e l'uso di questi strumenti, con un'analisi delle varie modalità di intervento. Tutto con tabelle e fotografie che fanno riferimento agli strumenti illustrati nel libro, ma non solo.

### ■ *Gli strumenti didattici autocostruiti*

Le proposte illustrate sono un centinaio, raggruppate in 18 sezioni. Le principali sono descritte in 70 schede analitiche in cui vengono esplicitati i materiali necessari, indicati sommariamente i costi e le difficoltà relative alla realizzazione, specificate le azioni che possono promuovere nonché le aree educative di intervento, suggeriti possibili collegamenti con altre proposte nel caso esse utilizzino materiali simili o incidano su aree o attività analoghe. Altre attività, più semplici, sono illustrate solo con fotografie o con riferimenti nel testo.

Le sezioni sono a loro volta divise in 3 gruppi principali: *Strutture*, *Strumenti* e *Attività*. Se l'organizzazione appare complicata può essere utile consultare la mappa (figura 2).

In questo articolo ci si limiterà necessariamente a una descrizione generale e alla presentazione di alcuni oggetti di esempio.

### ■ Le strutture

Le strutture sono sussidi di uso *trasversale*, pensati per essere usati in modo flessibile in attività diverse, associati ad altri oggetti o strumenti. Da soli servono infatti a poco.

Descriviamo nel libro tre tipologie principali: strutture verticali, orizzontali e girevoli.

Le *strutture verticali* sono dei supporti ai quali appendere oggetti di vario tipo: alcune attività possono essere svolte benissimo sul tavolo o sul pavimento, ma in certi casi è utile poter lavorare con elementi sospesi, sia pendenti e oscillanti che fissati più rigidamente, per poter promuovere un'interazione educativa *vis à vis* con l'alunno più efficace e diretta (figura 3). Cose molto semplici, quindi, dal punto di vista funzionale e i vari suggerimenti operativi vertono soprattutto su come rendere veloce, flessibile ed economica questa operazione. Nel libro suggeriamo morsetti di vario tipo, da applicare al tavolino, o colonnine di segnalazione per lavorare sul pavimento. Per unire gli elementi in orizzontale

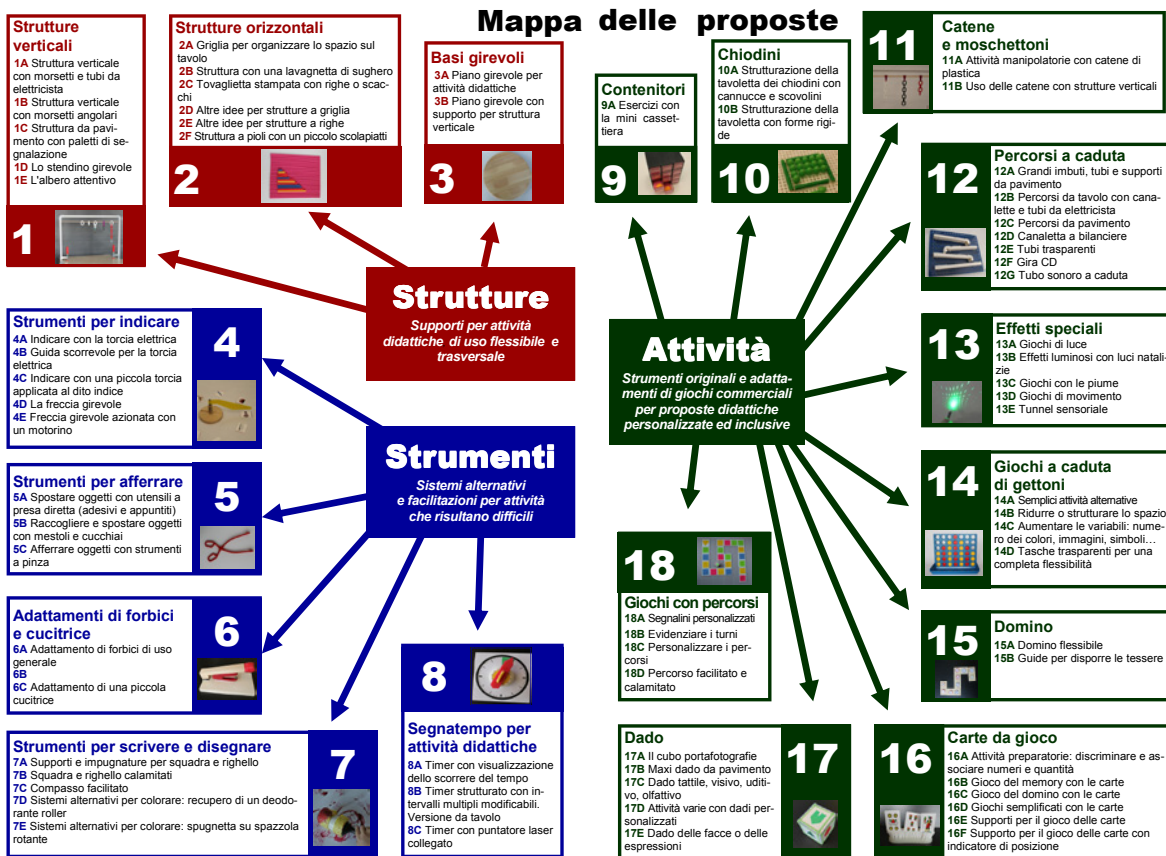


Fig. 2 Mappa-indice delle proposte, con evidenziata l'organizzazione in 3 gruppi (Strutture, Strumenti e Attività) e 18 sezioni.

conviene ricorrere a tubi in plastica da elettricista o da idraulico, abbastanza economici e facili da tagliare e da infilare.

Le *strutture orizzontali* si utilizzano sul tavolo per facilitare la disposizione di oggetti minuti e migliorare la resa dal punto di vista funzionale, percettivo o visivo.

Come per certe esercitazioni grafiche è preferibile usare fogli a righe o a quadri anziché fogli tutti bianchi, così per svolgere attività che prevedono il posizionamento ordinato di piccoli elementi sul tavolo una struttura che aiuti a organizzare meglio lo spazio può essere veramente facilitante. I suggerimenti sono tanti, quasi tutti adattamenti di oggetti d'uso comune nati per altri scopi, come quelli illustrati nella figura 4.

Le *piattaforme girevoli* sono utilissime per personalizzare, anche variando l'orientamento spaziale, molte attività individuali o a piccolo gruppo.

Un supporto girevole consente a ciascun bambino di avere, al proprio turno, una vista corretta dell'attività. Può essere utile anche per favorire il rispetto dei turni nei giochi e attività di gruppo quando, per vari motivi, le regole di alternanza tra i vari componenti non sono ben chiare. A chi tocca aggiungere una carta, tirare i dadi, ecc.? La rotazione del tavolo evidenzia in modo chiaro





Fig. 3 Struttura verticale con morsetti applicata a un tavolino o da pavimento, con colonnine di segnalazione.

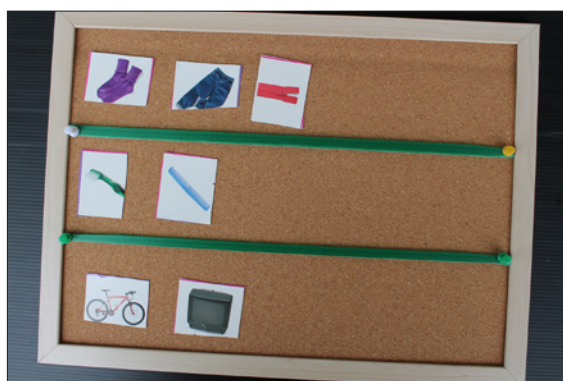
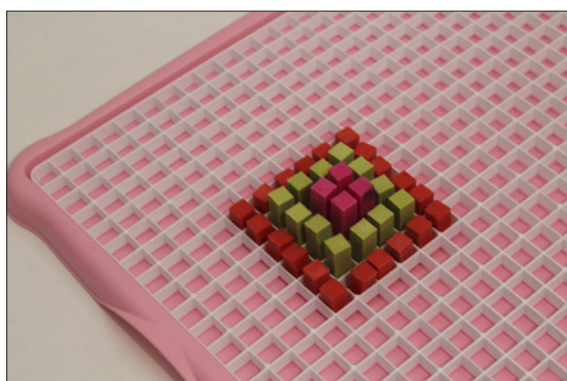
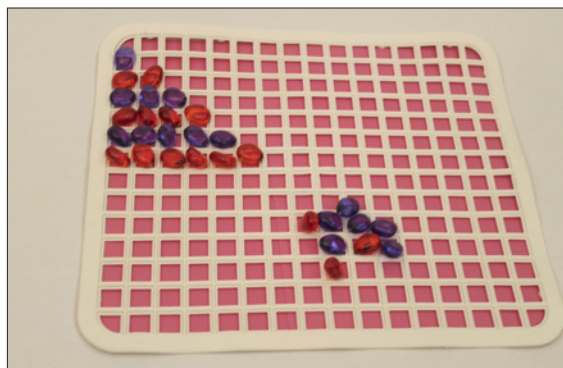


Fig. 4 Esempi di oggetti che possono aiutare a migliorare l'organizzazione sul tavolo: da sinistra, porta CD, tappetino in gomma da lavello, scolabicchieri, lavagnetta in sughero con righe in plastica fissati con degli spilloni secondo le necessità.

la situazione, visto che uno solo ha il gioco posto correttamente davanti, e favorisce l'atteggiamento di attesa.

Nel libro vengono fornite varie indicazioni per realizzare oggetti di questo tipo, partendo da vassoi o da supporti girevoli economici e facilmente reperibili. Il vassoio circolare da solo non va bene per perseguire questo scopo, perché il riferimento spaziale, legato alla rotazione, deve essere sempre evidente; molto meglio allora sovrapporre una base quadrata, di circa 50-60 cm di lato. Uno dei quattro lati andrà poi ben evidenziato con colori, bandierine o altro, per marcarne in modo efficace la differenza (figura 5).

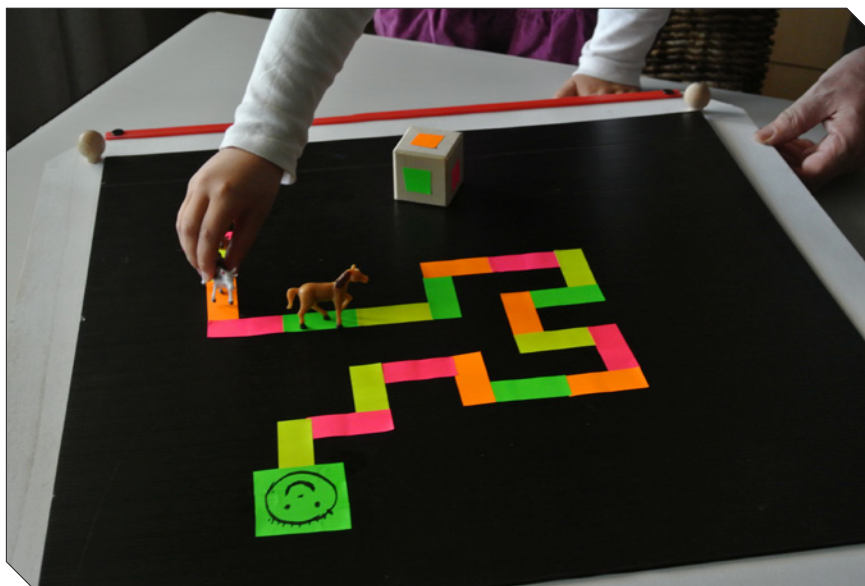


Fig. 5 La base girevole facilita l'alternanza dei turni. Uno dei quattro lati va marcato vistosamente (bordo rosso nell'esempio) per indicare che è il turno del bambino che se lo trova davanti. Se necessario, si può indicare con una o più frecce anche il senso di rotazione.

### ■ Gli strumenti

Nel gruppo *Strumenti* abbiamo raccolto semplici ausili fai da te, o adattamenti di strumenti di uso comune, per rispondere ad alcuni specifici bisogni come la difficoltà a tagliare, a scrivere e disegnare, a indicare, a prendere e spostare oggetti minuti, a comprendere lo scorrere del tempo in relazione alle varie attività didattiche.

Alcuni hanno un ruolo compensativo, altri soprattutto di facilitatore. In certi casi si punta invece quasi esclusivamente sulla motivazione per spingere l'alunno a svolgere alcune attività, o a ripeterle qualche volta in più, proponendo situazioni curiose e stimolanti.

Rientrano tra queste praticamente tutte le proposte della sezione *Strumenti per indicare*: tranne alcuni casi di deficit motorio, questi bambini sarebbero benissimo in grado di segnare con il loro dito indice l'elemento scelto o individuato,



ma per vari motivi non sono interessati a farlo. Un'idea semplice e banale come quella di usare una piccola torcia elettrica (il bambino dirige il fascio luminoso sull'elemento scelto) a volte può risolvere il problema. Se poi utilizziamo una torcia piccola e leggera e la fissiamo al dito indice del bambino, il gesto indotto è proprio quello dell'indicare e chissà che non venga appreso e rimanga quindi attivo anche senza il supporto della luce. Nel libro ci sono vari suggerimenti di questo tipo, anche con frecce e sagome di dito indice di vari tipi, da traslare e ruotare. L'indicatore ruotante azionato da un motorino a pila per girarrosto è uno degli oggetti tecnologicamente più complessi di questa raccolta (figura 6).

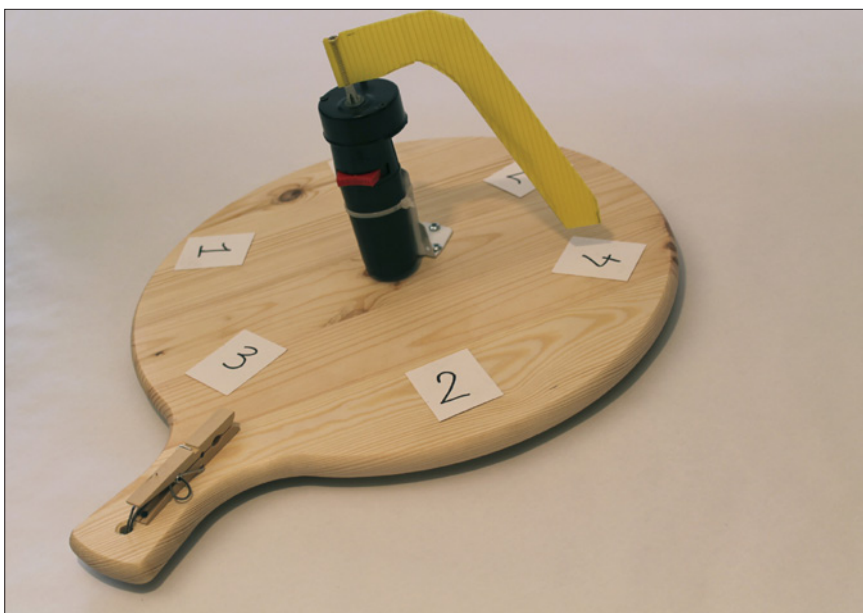


Fig. 6 Un sistema di puntamento alternativo realizzato con un tagliere da polenta e un motorino a pila da girarrosto comandato attraverso un semplicissimo impianto elettrico. Con molti bambini è indispensabile stimolare l'interesse per le varie attività e può risultare vincente far esprimere le proprie scelte con uno strumento di questo tipo, o altri illustrati nel libro (ad esempio torce elettriche, frecce, sagome che scorrono o ruotano, ecc.).

Anche la sezione *Strumenti per afferrare* suggerisce soprattutto idee per stimolare l'interesse per le attività connesse più che per semplificare l'esecuzione diretta dell'attività di prendere, spostare, versare, rilasciare, ecc. Si descrive l'uso didattico e educativo di vari strumenti, tutti a bassissimo costo, utilizzabili per prendere qualcosa, come pinze di vario tipo, mestoli, punte, elementi adesivi, ecc.

Gli *Strumenti per scrivere e disegnare* sono invece di tipo compensativo, pensati per consentire a un alunno, con difficoltà prevalentemente di tipo motorio o di coordinamento, di svolgere attività scolastiche che possono rivelarsi difficili come disegnare con riga e squadra, usare un compasso, colorare... Mai come in questo caso le proposte possono rappresentare spunti per cercare di analizzare e risolvere il problema, ben sapendo che un rimedio unico, adatto a tutti, non esiste.

Stesso discorso vale per la sezione *Strumenti per tagliare e unire*, dove descriviamo vari accorgimenti per facilitare l'uso delle forbici e l'adattamento di una piccola cucitrice trasformata in uno strumento da tavolo, con una lunga leva per agevolare la pressione e alcuni accorgimenti per facilitare il posizionamento dei fogli da unire.

L'ultima sezione di questo gruppo sugli strumenti è dedicata ai *Segnatempo per attività didattiche*. È ben noto agli educatori come lo scorrere del tempo sia per alcuni bambini e ragazzi un concetto molto difficile da cogliere, con conseguenze a volte pesanti sul piano emotivo (manifestazioni di irrequietezza, tensione, ansia) o su quello organizzativo (incapacità di autoregolarsi, paura di non riuscire a finire in tempo o, viceversa, idea che il tempo sia infinito).

Il linguaggio verbale («Un altro minuto e hai finito», «Tra un po' vai a casa», ecc.) funziona molto poco e un supporto visivo è spesso indispensabile. In questa sezione si propongono alcuni semplici soluzioni che hanno lo scopo di mostrare concretamente lo scorrere del tempo evidenziando possibilmente il tempo che manca alla conclusione, sempre confrontato però con quello che è passato, altrimenti l'ansia da attesa eterna può prevalere. La soluzione più efficace è probabilmente rappresentata dalla clessidra, con lo scorrere del tempo che si concretizza visivamente nella sabbia che cade e la percezione immediata delle due quantità, facilmente visibili e confrontabili: la sabbia già caduta, in basso, e quella che deve cadere, sopra. Purtroppo le clessidre hanno durata fissa (3 minuti di solito), mentre noi in queste attività abbiamo bisogno di molta flessibilità, anche perché spesso l'aumento graduale del tempo di attenzione-prestazione è uno degli obiettivi educativi che ci poniamo.

Nel libro proponiamo alcuni adattamenti di un semplice timer da cucina: se lo usiamo in modo normale, impostando il tempo e attendendo il drin, diamo la percezione visiva del tempo che manca ma non di quello trascorso (noi adulti lo memorizziamo senza problema, ma con i nostri bambini non funziona così). Nella figura 7 mostriamo come sia possibile risolvere il problema ponendo il timer sopra il disegno di un quadrante da orologio sul quale abbiamo evidenziato, con dei colori, le aree che ci interessano.

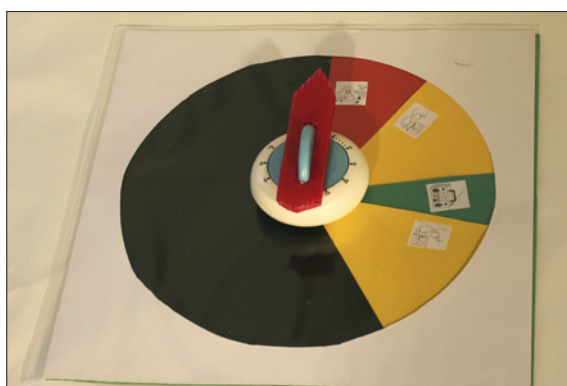
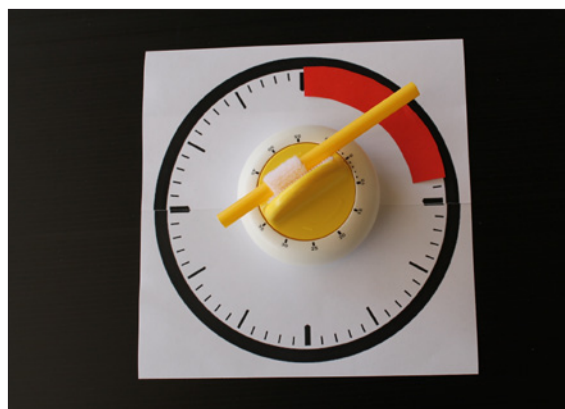
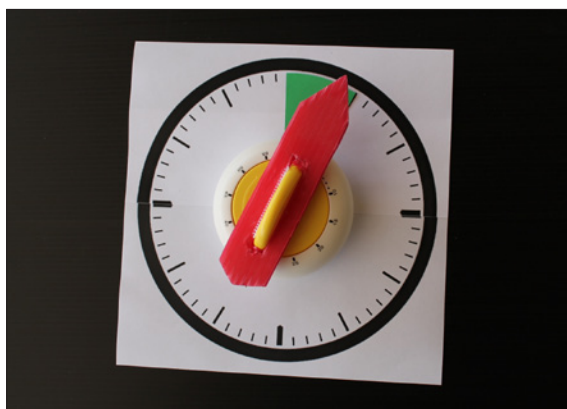
## ■ Le attività

Questo gruppo, che con le sue dieci sezioni, è il più corposo del libro e ospita molte proposte di adattamento o costruzione di oggetti di vario tipo, utilizzabili in occasioni diverse per stimolare l'attenzione, la partecipazione, l'interesse, ecc.

Anche in questo caso, spesso si propone l'uso alternativo di oggetti nati per scopi completamente diversi, come il memory con la minicassettiera (figura 8) descritto nella sezione *Contenitori*.

Rientrano tra gli adattamenti didattici di oggetti nati per altri scopi anche le idee suggerite nella sezione *Catene e moschettoni*. Le catene non sono ovviamente quelle di metallo bensì quelle di plastica, leggere e colorate (nonché abbastanza economiche), usate normalmente per delimitare degli spazi in luoghi pubblici o posteggi. Si possono assemblare facilmente e si prestano quindi a vari esercizi di seriazione, quantificazione, discriminazione... nonché di manipolazione. Tutto funziona molto meglio se si possono appendere a una struttura verticale (si veda sopra la figura 3).





*Fig. 7* In alto, due modi di adattare un timer per rendere visivamente anche il tempo che è trascorso, non solo quello che manca. A destra, una versione flessibile, con settori circolari sovrapposti, ottima per far variare velocemente e in modo impercettibile la durata delle varie attività (esercizi, relax, gratificazione, ecc.), tra una seduta e l'altra, secondo gli obiettivi dell'educatore.

Il quadrante circolare con intervalli da 5 minuti e un minuto è disponibile nel libro, pronto da fotocopiare.



*Fig. 8* La minicassettiera per minuterie di vario tipo si può trasformare facilmente in un memory degli oggetti. Unico adattamento necessario è mascherare il contenuto con della carta o altro nel caso i cassetti siano trasparenti. Si presta ad attività ludiche come un normale memory: basta inserire nei cassetti alcune coppie di oggetti identici o molto simili.

In alcune sezioni vengono rivisitati, con varie proposte di personalizzazione, dei giochi commerciali o tradizionali ben noti, come i *chiodini*, i *giochi a caduta di gettoni* (tipo «Forza 4»), il *dado*, il *domino*, i *giochi a percorso* (tipo «gioco dell’oca»), le *carte da gioco*.

Una strategia di facilitazione proposta consiste spesso nello strutturare l’attività riducendo le scelte possibili e restringendo il campo di azione. Con i *chiodini* suggeriamo ad esempio varie modalità per inserire delle guide o dei margini nella tavoletta di lavoro forata, troppo ampia per alcuni bambini, che risultano penalizzati anche dalla mancanza di riferimenti visivi. I *giochi a caduta di gettoni* vanno ovviamente utilizzati in modo alternativo, mirando ad esempio alla riproduzione di un modello da comporre, essendo improponibile per i nostri bambini giocare secondo le regole originali di «Forza 4». Forniamo varie indicazioni per ridurre le variabili, sia ad esempio limitando il numero delle colonne accessibili, sia aggiungendo gettoni di altri colori o con immagini varie.

Del *dado* ci interessa soprattutto la flessibilità, e quindi la possibilità di costruire e proporre dadi di tanti tipi, non solo quelli tradizionali con i pallini da uno a sei. Ecco quindi dadi dei colori, delle espressioni del viso, delle sensazioni tattili, delle vocali, delle sillabe, dei numeri, dei numeri pari e di quelli dispari, dei segni di operazione...

Un altro gioco tradizionale che merita un’attenta rivisitazione è il *domino*, sul quale abbiamo proposto sia strategie di facilitazione, per superare alcune frequenti criticità, sia delle idee per rendere più vario e flessibile il gioco originale. Tra le facilitazioni: buste per modificare, se necessario, l’aspetto delle tessere, piste o sagome per aiutare la disposizione delle tessere. Tra le varianti: domini flessibili con basi in velcro sulle quali attaccare quello che serve, anche piccoli oggetti reali in tre dimensioni (figura 9).

Anche nella sezione *Giochi a percorso* abbiamo seguito uno schema analogo: da un lato facilitare, analizzando le possibili criticità (si rimanda su questo al



Fig. 9

In alto, alcuni esempi di facilitazione del gioco del domino: tasche alternative per modificare il codice visivo, secondo i bisogni, e percorsi o sagome per la disposizione guidata delle tessere. A destra, esempio di domino flessibile, con elementi mobili e anche con piccoli oggetti reali.



commento della figura 1 che descrive la copertina), dall'altro favorire la flessibilità delle proposte per poter sviluppare facilmente e velocemente percorsi nuovi, secondo le necessità.

Con le *Carte da gioco* si apre un mondo di idee e proposte. Con i bambini in difficoltà bisogna scegliere attentamente non solo il gioco da proporre ma anche il tipo di carte da usare, chiedendosi se siano idonee a rappresentare per il bambino il suo concetto di numero e/o quantità. Alcune carte tradizionali, come le napoletane, vanno benissimo per visualizzare la quantità (tre bastoni, quattro coppe... si colgono subito) ma non indicano la cifra e sono di difficile uso con le cosiddette figure (fante, cavallo, re). Altre presentano una grafica troppo complicata, con elaborate rappresentazioni quasi araldiche, di difficile lettura. Molti problemi si risolvono predisponendo dei mazzi ridotti, ad esempio con i numeri fino al 5 o senza le figure. Nel libro si suggeriscono anche vari semplici giochi per bambini, comunque sempre facilmente adattabili.

Per i nostri bambini anche tenere le carte in mano può costituire un problema, per il quale però non è per nulla difficile trovare soluzioni semplici e adeguate (figura 10).



*Fig. 10* Qualche semplice idea per aiutare i bambini che hanno difficoltà a tenere le carte in mano: una spazzola, un vassoio per tagliare il pane, due vecchi CD, un pezzo di scatola di cartone... Con l'ultima soluzione (scatola con i bollini colorati) è possibile far giocare anche un bambino che non può assolutamente muovere le carte, non solo che non sa tenerle in mano: basta che dica il colore associato alla carta scelta e saranno i compagni a posarla sul tavolo.

Le due ultime sezioni mirano a suscitare nel bambino interesse e attenzione. Sono chiaramente destinate a intervenire in situazioni complesse, con intersoggettività ridotta o compromessa, come nel caso di alunni con disturbi dello spettro autistico.



I *Percorsi a caduta* sono giochi sensomotori destinati a stimolare attenzione e partecipazione. Una pallina che cade, in un percorso meglio se contorto e articolato, affascina tutti i bambini e può diventare in alcuni casi il grimaldello che consente all'educatore di aprire qualche spiraglio di attenzione ed emotività anche nei bambini apparentemente più refrattari, sostenendo in modo più efficace e accattivante gli apprendimenti e favorendo l'allungamento dei tempi di applicazione al compito.

Bisogna però evitare un eccessivo attaccamento, con il conseguente rischio di comportamenti ossessivi e stereotipie. Spesso questi alunni amano la ripetitività e la prevedibilità e non si stancano mai di replicare le medesime azioni o attività: nel proporre questi percorsi a caduta occorre considerare il rischio di alimentare fissità o stereotipie e quindi cercare di variare le attività o gli stimoli proposti, pur conservando una certa uniformità formale che tranquillizza e favorisce in questi alunni l'adattamento e il desiderio di apprendere e di sostenere relazioni. Per questo motivo le nostre proposte sono orientate verso un'elevata flessibilità, con soluzioni che possono essere facilmente modificate e proposte in modi diversi e creativi (figura 11).

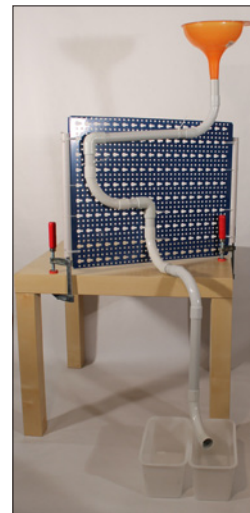


Fig. 11 Alcuni esempi di percorsi a caduta. Associando i tubi alle strutture verticali (terza figura) e assemblandoli con sistemi flessibili (elastici, fascette da elettricista, ecc.) si possono variare velocemente le proposte.

Finalità simili (ricerca dell'attenzione, del contatto oculare, di un rapporto minimo interpersonale) ha ovviamente la sezione *Effetti speciali*, solo che in questo caso le proposte sono molto più varie e fanno leva su differenti strategie e canali sensoriali. Sono oggetti o meccanismi che producono vistosi eventi e stimoli sensoriali — movimenti, luci, suoni, profumi, rumori — e possono risultare utili per stimolare i correlati comportamentali dell'intersoggettività primaria e secondaria (contatto oculare, attenzione-intenzione-emozione congiunta, scambio dei turni, imitazione), elementi basilari per gli apprendimenti ai quali perciò devono essere dedicati necessariamente ampi spazi nei curricula educativi e didattici (figura 12).

Nessun risultato è ovviamente mai garantito. Questo vale di sicuro per tutte le proposte del nostro libro ma tanto più per quelle di questa sezione la





cui efficacia dipende ovviamente moltissimo dalle caratteristiche dell'alunno ma anche da come l'insegnante usa queste strategie. In questo campo non ci sono certezze ed è sempre indispensabile provare, sperimentare, osservare per poi, di sicuro, aggiustare il tiro.



*Fig. 12* Da sinistra verso il basso: giochi di luce con torce e puntatori laser, guanti con le piume, un improbabile ma rumoroso e appariscente veicolo su ruote, un «tunnel sensoriale» ricavato da un portasacchetti.