

# La cura del sé

*Approccio integrato all'abilitazione del bambino con DSA*

*Modello di intervento interistituzionale*

Costruire uno stile di apprendimento attraverso percorsi non convenzionali e usuali è un cammino lungo, poiché richiede nel ragazzo con DSA la trasformazione di un'immagine di studente legata ad una rappresentazione di apprendimento socialmente riconosciuta.

Di fronte alla diagnosi l'esclusione della incapacità intellettuale e dell'inabilità all'apprendimento, genera nei genitori e nei ragazzi sollievo, ma anche disorientamento.

La diagnosi riempie di comunicazioni molto ambigue e in contrasto che non trovano una linearità secondo letture che ognuno di noi è abituato a fare.

Come ci può stare, ad esempio, la comunicazione "sei intelligente, puoi studiare, ma non attraverso la tua lettura"

La diagnosi infatti, difficile da capire perché non curabile attraverso il solo intervento riabilitativo, ha come conseguenza la sollecitazione a una variazione di una modalità di apprendimento conosciuta e mai messa in discussione: si legge, si studia, si ripete sino a quando non si è certi di sapere la lezione.

Prima di avvicinarsi ad altre metodologie, lo studente procede per prove ed errori arrivando a sfidare e a sfidarsi, sostenuto dal pensiero comune che l'errore scolastico è frutto di poco impegno, disattenzione, mancato allenamento.... A sostegno di ciò, lo studente trova ripetutamente esempi nella gestione della vita quotidiana: quante volte sente dire "stai attento", "se ti impegni, riesci" ..., e questo in generale per tutte le richieste di crescita dal gioco allo sport, dalla pulizia personale alla cura delle proprie cose, dalla relazione familiare a quella sociale....

Pulire i sintomi DSA da tutte queste innumerevoli valutazioni radicate e innate è difficile e critico.

Anche l'adulto è spinto dal pensiero convenzionale che se lo studente non si allena l'apprendimento ne risentirà e scatta in lui la preoccupazione che il ragazzo si adagi e non si alleni più. Il successo scolastico che si può in alcune occasioni raggiungere, mette in discussione la diagnosi stessa e si pensa "allora ce la si può fare!". Di fatto è proprio così: è caratteristico del DSA avere prestazioni altalenanti legate a più fattori che possono concorrere, fattori che sono estemporanei, non generalizzabili e quindi non spendibili a sostegno delle fatiche scolastiche presenti. Lo studente stesso si destabilizza di fronte a successi o insuccessi non codificabili e costantemente in lui ritorna il vissuto di pensarsi intelligente o stupido.

La necessità quindi di costruire percorsi strategici codificabili, tutela lo studente perché gli permette di sapere come fare per apprendere e il genitore e l'insegnante perché sa come potere sollecitare l'apprendimento.

È tramite l'approccio metacognitivo che lo studente si avvicina alle strategie: infatti la logica di queste sottende a processi rappresentativi dell'apprendimento che richiamano la ricerca di un metodo di studio e quindi l'assunzione del problema specifico che il DSA richiede.

Per strategie compensative si intendono tutte quelle opportunità a compenso di una funzione specifica che rallenta l'apprendimento: il compenso è ciò che ristabilisce equilibrio e le opportunità sono legate ai vari livelli di scolarità.

La condizione che permette allo studente di avvalersi delle strategie è la legittimazione del sé: se a uno studente proponiamo ad esempio un compendio per le regole grammaticali, l'uso dello stesso inizialmente è condizionato dall'adesione alla proposta dell'adulto, ma l'effettiva fruizione, dipende da quanto lo studente ne riconosce la funzionalità in termini di benessere per sé e come ricaduta per il suo apprendimento.

E ancora: la calcolatrice è uno strumento che noi usiamo, è un mezzo veloce, efficiente, in generale visto come comodità, ci risparmia tempo, ma soprattutto non ci disabilita nel contare, perché a noi rimane comunque la consapevolezza della competenza del calcolo. Ad un bambino che sta apprendendo non è lecito pensare all'uso dello strumento che scavalca la competenza e l'abilità che deve ancora acquisire e non capisce perché non può contare se non con una lettura di inadeguatezza e incapacità. Letto come sostitutivo all'atto del contare, lo strumento diventa svalutante della competenza specifica della persona. Avvicinare la calcolatrice a questo stesso bambino come ausilio che ottimizza l'abilità intellettuale del calcolo è a mio avviso la strategia vincente: la calcolatrice non sostituisce un atto di intelligenza, ma è l'intelligenza stessa che permette l'uso della calcolatrice.

Far leva quindi sulla risorsa intellettuale permette allo studente di mantenere una buona immagine del sé, sostenere la frustrazione dell'errore scolastico e gradatamente integrare il limite quale parte del sé che non ostacola e non impedisce l'investimento sull'apprendimento. È la quotidianità a portarci a riconoscere il nostro limite che inevitabilmente spinge a ridefinirci, lasciando sempre sequele di illusioni o disillusioni.

Lo studente nella sua legittima resistenza, finché avrà seppur una minima percezione di successo secondo una consuetudine di apprendimento, non si avvicinerà facilmente al cambiamento. L'elaborazione del cambiamento richiede delle tappe, senza il rispetto delle quali si invade lo studente di metodiche che vengono inizialmente usate, ma che non producono risonanza interne funzionali, tanto che in autonomia lo studente ricorrerà al metodo tradizionale che conosce.

L'utilizzo di strategie compensative è *l'obiettivo finale* di un lungo cammino che lo studente percorre per avvicinarsi con sempre maggior chiarezza a quelle metodiche da un lato non conosciute e dall'altro alquanto inusuali per l'apprendimento.

È il protagonista nella gestione dell'apprendimento e più lo consideriamo tale sin dalle prime fasi, più ci può guidare nella ricerca di quelle famose strategie che il DSA ad un certo punto impone.

Lo sforzo che viene richiesto all'adulto in generale è quello di proporre, ma sapere aspettare ed è proprio quest'ultimo aspetto che, se ben gestito, permette allo studente di sentirsi considerato nel rispetto delle proprie disabilità.

È necessario un forte investimento ambientale a sostegno, un riconoscimento delle sue fatiche e un tempo di tolleranza utile perché lui possa integrare la parte che funziona male alle parti sane che lui riconosce di sé.

Nella pratica clinica sono giunta a considerare che la cura riabilitativa deve integrarsi con quella ambientale (famiglia, scuola) attraverso specifici percorsi pedagogico-educativi, nei quali ciascuna componente (studente, genitore e insegnante) può trovare riferimento.

Da queste riflessioni è nato il progetto di un laboratorio informatico collocato in un ambiente più neutro rispetto a quello ospedaliero o scolastico, ambienti carichi da un lato di cura e "guarigione" e dall'altro di giudizi e doveri.

Perché un laboratorio?

Il laboratorio informatico è un luogo nel quale sperimentarsi liberamente e costruire delle attese più funzionali al sé. Si svolge in gruppo e crea un'occasione di incontro e confronto diretto tra ragazzi con DSA .

Perché il pc?

Perché è uno strumento appetibile, simpatico, moderno, è ricco di informazione, è veloce nel recuperare le info stesse, è versatile perché può gestire tante operazioni permettendo di sostenere carichi di lavoro elevati e intensi , è sempre più usato nella didattica e nella vita quotidiana e soprattutto è lo strumento che offre maggiori possibilità di compensi nell'ambito degli apprendimenti.

La logica del laboratorio: abilitazione del sé

Favorire nel bambino l'individuazione di un processo di autonomia (abilitazione), riconoscendo nel pc un uso funzionale alle proprie potenzialità ed esigenze.

Il progetto sollecita i bambini/ragazzi tramite un percorso personalizzato sulle specifiche difficoltà in un contesto di condivisione che solleva la frustrazione dell'insuccesso. La possibilità di autonomia di lavoro con un risparmio di energie da parte del ragazzo, della famiglia e degli insegnanti (**prevenzione di conflittualità ambientali**) tende a migliorare l'immagine del sé, con significativi risvolti nel processo di autostima che lo supporta nell'affrontare le difficoltà (**prevenzione disturbi clinici**) .

## **Soggetti coinvolti nel progetto**

Il progetto vede coinvolti i bambini e i ragazzi che hanno la diagnosi del DSA e con loro gli adulti e le istituzioni a cui appartengono per promuovere tutte quelle nuove risorse alternative che rendono più efficienti ed efficaci gli sforzi messi in campo.

La Società dei Servizi Sociosanitari Valle Seriana è chiamata a rispondere riguardo ai bisogni che cittadini e famiglie esprimono. Garantisce il sostegno economico e la presa in carico del progetto.

Azienda "Bolognini" di Seriate (UFANPIA) polo territoriale di Gazzaniga, nello specifico la psicologa e la logopedista, che rilevando il bisogno di bambini e famiglie hanno progettato l'idea di un laboratorio a cui potessero accedere bambini con diagnosi di DSA .

Istituti comprensivi bassa e media Valle Seriana che hanno mostrato interesse e disponibilità a collaborare. L'alleanza con i dirigenti scolastici e insegnanti è fondamentale per coordinare le azioni rispetto ai singoli alunni, per costruire una visione comune del problema che il DSA fa emergere.

Cooperativa sociale “Il Cantiere”, ha accolto l’idea di questo progetto e la gestione diretta del laboratorio per promuovere nella comunità un lavoro che trattando una fragilità specifica, costruisce legami e pensieri e, pian piano, una cultura tra gli adulti che quella fragilità incontrano.

I genitori sostengono il progetto, partecipano alla verifica del percorso e alla diffusione dell’esperienza: soprattutto tramite loro monitoriamo il benessere del bambino.

## UN COMPUTER PER AMICO Laboratorio informatico per bambini con DSA

### **Obiettivi**

1) Riconoscersi competenti attraverso:

- Attivazione di percorsi di apprendimento personalizzati;
- Acquisizione di percorsi di scoperta delle capacità che andrebbero disperse se si usassero i canali tradizionali di studio.

2) Sostenere e diffondere i risultati:

- Fornire consulenza a genitori e a insegnanti;
- Agire in sinergia e collaborazione con le Scuole del territorio per realizzare percorsi di utilizzo delle tecnologie informatiche;
- Attivare uno sportello informatico.

### **Com’è organizzato il laboratorio**

Equipe che segue il progetto è composta da:

- operatori UFANPIA di Gazzaniga che si occupano della diagnosi, del monitoraggio e delle ricadute che l’esperienza ha per ogni bambino in termini terapeutici

- l’esperto informatico per la competenza legata alla parte tecnica relativa all’uso degli strumenti

- l’educatore sia per la gestione delle dinamiche di gruppo, sia per la cura delle resistenze, delle difficoltà, delle possibilità che ogni bambino incontra di fronte allo strumento e al suo utilizzo

- la scuola svolge una funzione di interlocuzione al fine di ottimizzare l’intervento attraverso incontri collegiali e individuali con gli insegnanti e per concordare intenti comuni rispetto ai singoli bambini.

### **Accesso al laboratorio**

L’accesso al laboratorio è per i residenti sul territorio della media e bassa valle Seriana con diagnosi di DSA attraverso l’indicazione dell’operatore dell’UFANPIA.

È aperto ai bambini dalla quarta primaria: si considera opportuno avviare il lavoro da quest’età, in quanto è in atto una maggiore individuazione emancipativa e il carico di lavoro scolastico va aumentando.

Il coinvolgimento dei genitori si realizza tramite una proposta da parte della psicologa a livello individuale e in seguito si organizza un incontro collegiale di presentazione del progetto con tutti i genitori coinvolti.

### **Come funziona il laboratorio**

Il laboratorio funziona a cicli, in piccoli gruppi di 6/7 bambini o ragazzi. I gruppi vengono composti in base all'età anagrafica e non alla loro competenza rispetto all'uso dello strumento informatico. Questo permette una forma di rispecchiamento nei coetanei e parimenti di verificare le competenze tecniche degli stessi.

Ogni ciclo si articola in 10 incontri di un'ora e mezza l'uno. Si prevedono per il raggiungimento degli obiettivi relativi all'uso degli strumenti informatici tre cicli.

Se la diagnosi è tempestiva, l'ottimale è proporre il primo ciclo di laboratorio in 4<sup>a</sup> primaria e i successivi in 1<sup>a</sup> e poi in 3<sup>a</sup> secondaria di primo grado.

#### *1° ciclo*

Propone l'alfabetizzazione informatica laddove ce ne sia necessità un primo approccio agli strumenti e ad alcuni programmi specifici, il primo contatto con un gruppo di pari con cui confrontarsi e l'avvicinamento al problem-solving

#### *2° ciclo*

Propone l'approfondimento dell'uso degli strumenti informatici, introduce programmi specifici che possono supportare lo studio nell'area linguistica o matematico/scientifica. Si lavora sull'attività meta-cognitiva (ricerca di parole chiave nel testo, costruzione di mappe, ricerca in internet...). Si sollecita l'assunzione della metodologia.

#### *3° ciclo*

Presupponendo il passaggio dei ragazzi alle scuole superiori, fornisce approfondimenti specifici e propone programmi più ricercati perché il percorso scolastico sia autogestito.

### **Sostegno individualizzato**

Permette di consolidare le competenze apprese nel laboratorio, di fissare le informazioni, di essere accompagnati rispetto alle modalità individuali di approccio.

Può essere fornita la competenza tecnica per la configurazione-istallazione del pc che i ragazzi usano a casa rispetto a programmi specifici e periferiche.

### **Sede e dotazione del laboratorio**

Il lab messo a disposizione dalla Cooperativa "Il Cantiere" ha la sua sede a Gazzaniga.

È attrezzato con 7 postazioni informatiche collegate tra loro mediante la rete LAN e con connessione permanente a Internet (ADSL) con scanner, stampante e videoproiettore.

Su ogni computer oltre al pacchetto "Office" sono installati i programmi "Carlo Mobile", "Fine Rider" e "Dragon Naturally Speaking".

### **Conclusioni**

L'incontro tra i bambini/ragazzi e lo strumento informatico sollecita l'adulto a precisare il proprio ruolo nella relazione di insegnamento e apprendimento.

Va particolarmente interrogato il rapporto tra conoscenza e autonomie/dipendenze, entro le quali si muove il processo di apprendimento per non semplificare l'introduzione dello strumento informatico riducendolo alla sola questione di problem-solving. Il rischio per lo studente, a fronte di una subita dipendenza, nell'incontro con il computer, è di immaginarsi un'autonomia che esclude persino l'insegnante.

Giancarla Mogni