



Questo è Mattia e questa  
sono io, insegnante di  
classe, quindi insegnante  
di tutti,  
**«Non uno di meno»**

VI Convegno Nazionale  
**Didattica e inclusione scolastica**

21 novembre 2020

---

**MATTIA ALLA SCUOLA PRIMARIA**

*Cristina Massa*  
*I.C. Sestri Est - Genova*

# CONTESTO METODOLOGICO

- Approccio ludico alle attività curriculari proposte come «giochiamo a...»
- Uso del corpo e del movimento per rappresentare, ricostruire azioni, ecc.
- Progressione per problematizzazioni che si susseguono
- Gestione delle attività e della vita scolastica in senso «olistico»
- Proposta di compiti complessi in cui le risposte sono complesse e diversificate
- Negoziazione di percorsi e progettualità
- Differenziazione di strumenti, attività, tempi, ecc.
- Utilizzo di codici diversi in entrata e in uscita (uso di immagini, movimenti, suoni, segni, ecc.)
- Valorizzazione del lavoro di coppia o di «piccolissimo» gruppo
- Assenza di «voti» e autoanalisi
- Valutazione formativa continua e personalizzazione «in situazione» di percorsi e interventi
- Attenzione e sviluppo di consapevolezza metacognitiva
- Mindfulness e tecniche di rilassamento
- Giochi di fiducia e conoscenza, di finzione, ecc.
- ...

# DIDATTICA ATTIVA

Sintetizzando in uno slogan i presupposti necessari per «buone proposte» alla classe, occorre che ogni attività preveda almeno uno di questi elementi:

COLLABORAZIONE

GIOCO

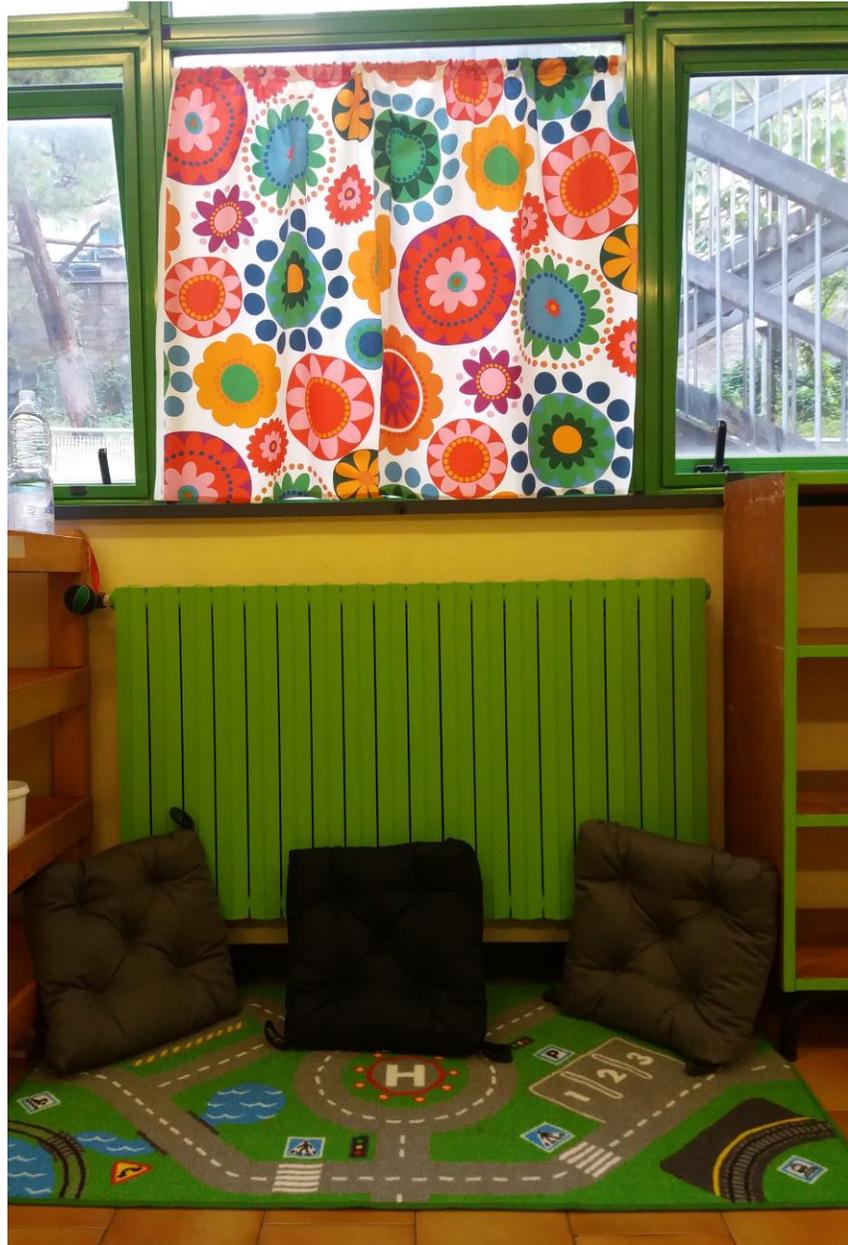
MOVIMENTO

SCELTA

# AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

È stato strutturato un ambiente di apprendimento attraverso un processo negoziato con i bambini e tra i bambini:

- lo **spazio diviso in tre punti** connotati da tre simboli (rettangolo blu per il lavoro al tavolo, cerchio giallo per i momenti di condivisione, triangolo rosso per lo spazio gioco) si trasforma in spazio vissuto e ricco di **elementi costruiti e riconosciuti da tutti**;
- i **materiali** di lavoro sono **comuni** perché stimolano condivisione, contatto, negoziazione, scambio;
- i **tempi** sono articolati in base a **scansioni definite, ma flessibili**, tali da coniugare le necessità di Mattia con quelle del gruppo: **momenti di rilassamento e giochi di conoscenza/fiducia** e le “**surprise**”, come M. definisce gli imprevisti divenuti graditi e richiesti;
- **esperienza dell’“appello” di Mattia** che diventa gioco quotidiano di conoscenza e di contatto.



**LO SPAZIO PRIMA**



## LO SPAZIO DOPO

Ogni elemento richiama un'esperienza vissuta e si costruisce insieme, anche insieme ai genitori che ci aiutano a colorare i fiori.



Gli **strumenti di lavoro** non sono solo matite e pennarelli, ma sono legati a obiettivi di vita.



## GLI STRUMENTI

Mattia non accettava di impugnare nessuno strumento, tanto meno in modo convenzionale e funzionale.



Mattia e la classe sono **artefici delle trasformazioni**.

I muffin sono una «SURPRISE»...il cibo è sempre una bella sorpresa!



Il «mio» muffin si ricava frutto di una **divisione di parti di un tutto da condividere con gli altri**.



**GIOCHI DI CONTATTO E  
CONOSCENZA**

**GIOCO DELL'ARTICOLO CHE  
ACCOMPAGNA IL NOME**



Il **contatto fisico** aiuta la conoscenza e Mattia viene «esposto» a questi giochi.

Entra quando è pronto per farlo.

Intanto C'È.

**NON FA MAI «ALTRO», FA A «MODO SUO», COME TUTTI!**

Il corpo serve per la **rappresentazione visiva** e plastica di oggetti e azioni da ricostruire in memoria.



**RAPPRESENTAZIONE DI  
OGGETTI CON IL CORPO**

L'idea di rappresentazione evolve e sviluppa lo schema corporeo, la «gestione di sé», la consapevolezza del proprio corpo in relazione allo spazio e agli altri, quindi agevola il contenimento dei comportamenti problema.



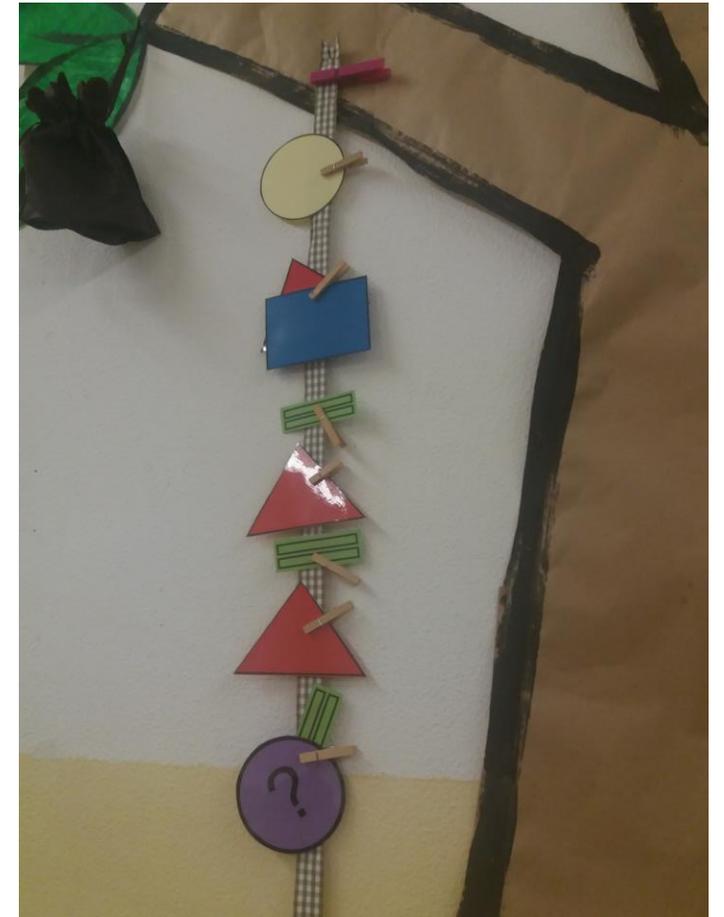
**RECITA NATALIZIA**

La giornata è strutturata, ma comincia con l'appello che ogni giorno aiuta M. a «riconoscere» **l'ambiente di apprendimento** e a entrarci dentro.

Il percorso legato a questa attività ha previsto un'evoluzione continua, basata sui feedback di Mattia che determinano sempre la definizione di tappe e traguardi successivi in riferimento a qualsiasi tipo di apprendimento.

### **Evoluzione dell'attività:**

- portare i gesti della maestra Cri (una carezza, un bacino, ecc.)
- Chiedere a compagni e compagne: «Mangi?» - sentire la risposta: «Mangio» - dire alla maestra: «Mangia/non mangia»
- apporre le crocette sul foglio presenze e sul registro elettronico
- cambiare il proprio posto in relazione alla scelta di compagni diversi
- capire chi è assente prima dell'appello



# OGGETTI «FILTRO» E PROSSEMICA

Si media la comunicazione con l'altro attraverso un filtro o una distanza:

- l'“amico” **draghetto Gigetto** che vive nella sua casa appesa al soffitto, è motivo di divertimento, quindi di attenzione e partecipazione. Inizialmente serve per:
  - scandire il tempo della giornata: la casa-scatola appesa a una carrucola scende via via che passa il tempo e si posa a terra a fine giornata
  - far eseguire istruzioni e rispettare regole: Gigetto è una voce autorevole e amica per Mattia;
- **giochi in cui c'è interazione attraverso uno strumento mediatore**: macchina del caffè, frullato, gioco dell'indiano e del mentire, recita, attività mista presenza/DAD, uso del PC condiviso;
- **giochi in cui il “modello” sviluppa senso di iniziativa**: gioco del taxi, bands, 1-2-3 stella, staffette, rappresentazione di oggetti con il corpo.

**DRAGHETTO GIGETTO  
NELLA SUA CASETTA**



**OSSERVAZIONE DAL  
VERO DEL PAESAGGIO**



**L'oggetto mediatore evolve la sua funzione** nel tempo: Gigetto serve per segnare la fine della giornata, il plexiglass le linee del paesaggio.



**GIOCO DELL'INDIANO**  
**«lo avere sete! Aug!»**

Il capo della tribù dell'H è un personaggio importante, dalla voce robusta che scandisce le parole.  
Il **controllo dell'eloquio** passa attraverso un **role playing** leggero, grazie a un oggetto mediatore.

Anche allenarci in ortografia  
può rappresentare un gioco divertente  
...un BIG HUG per tutti!



**GIOCO DEL FRULLATO**

Mattia riempie di tappi i contenitori, li agita, fa rumore, poi versa a ogni compagno e compagna.

Per contenere l'**ipersensibilità ai suoni** si gioca con strumenti da maneggiare secondo un'intenzione e una procedura.

In tempo di COVID l'oggetto mediatore consente di **giocare con gli altri in sicurezza** e ricostruisce dinamiche di giochi precedenti al periodo di chiusura.



### GIOCO DELLA MACCHINA DEL CAFFÈ

Mattia, al rientro non accettava mascherina o visiera, pertanto imitare il distributore del caffè (che lui ama) gli consentiva di giocare con gli altri in sicurezza.

### GIOCO DEL RITMO

Mattia agita la scatola e i compagni e compagne ballano.  
Al rientro a settembre, occorre riprendere i passaggi effettuati all'ingresso alla scuola primaria.

Con i suoi tempi, presto ballerà di nuovo anche lui con gli altri.



Dopo il rientro a scuola è importante il **contenimento delle ipersensibilità** e si può fare giocando con gli altri anche se a distanza.

## STAFFETTE

I colori in inglese



Il «modello» dato dal gesto/comportamento ripetuto dagli altri produce imitazione specie se legato ad attività/giochi che prevedono la «coppia».

## IL GIOCO DEL TAXI

Chi sta al posto del guidatore propone un gesto che viene imitato da tutti gli altri. Allo «stop» della maestra, si avvanza di posizione nel taxi dopodiché, una volta arrivati al posto del guidatore e suggerito il proprio movimento, si esce per far spazio al compagno o alla compagna che stava alla propria destra.

A questo punto, nel sedile posteriore, entra un nuovo giocatore o una nuova giocatrice.



La tappa successiva è stimolare il passaggio dalla replica del modello all'inserimento di varianti per agevolare la difficoltà di scelta e lo sviluppo, ancora successivo, di **senso di iniziativa**.

# GIOCO COME CIFRA METODOLOGICA

Si utilizza il gioco come modalità per presentare tutte le attività, per esempio:

- **visualizzazione di azioni** attraverso il movimento: es. si è raccontata una storia e si ricostruisce attraverso azioni simbolo di ogni «blocco di contenuto» significativo;
- **“esposizione”** a tutte le attività senza costrizione di partecipazione «convenzionale» per consentirgli di “entrare” con i suoi tempi;
- **lavoro e gioco a coppie**, attraverso cui approcciare la letto-scrittura apprendendola senza interventi invasivi, per esempio leggendo con gli altri nell’angolo della lettura,...
- **modeling dei pari** come motivazione a comportamenti adeguati e alla produzione, per esempio per l’uso della matita e di altri strumenti

## SCRITTURA

Sofia scrive e Mattia ripassa i suoi segni con un gesso colorato.



Il lavoro di coppia in cui attivare un «**peer teaching**» **implicito** presuppone un sodalizio precedente con l'amico o amica che affianca Mattia.

Tutti impariamo a farci aiutare dagli altri perché sappiamo di essere diversi, di avere punti di forza e punti di debolezza e spesso ce li «**raccontiamo**».

Le attività diventano sempre più complesse e richiedono un tempo prestabilito per l'uso di qualsiasi strumento possa determinare compulsività ed eccessiva ripetitività.

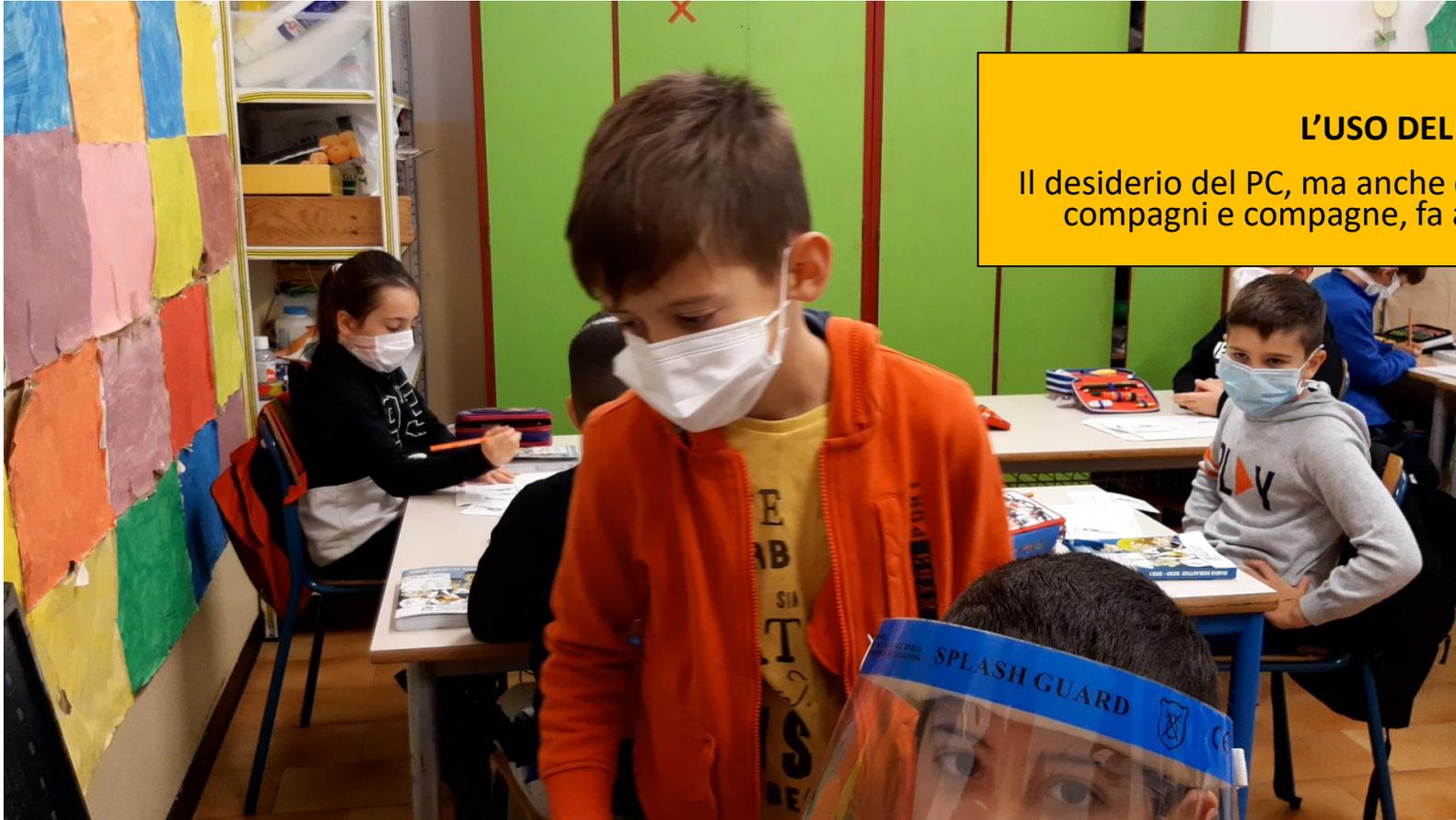
L'«**altro**» e le regole per interagire con lui vengono riconosciuti.

Il fatto che in molte occasioni, non tutti fanno la stessa cosa nello stesso momento, crea il **lavoro in piccolo gruppo di per sé**.



## L'USO DEL PC

Mattia in questo video condivide il mouse e dice: «Tocca a te, Samuele!»



## L'USO DEL PC

Il desiderio del PC, ma anche della condivisione con compagni e compagne, fa accettare la visiera.

E dopo il rientro a scuola, la ripresa deve **ricostruire dei vissuti precedenti**, quindi, cambia il contenuto del lavoro, ma resta l'attività conosciuta...per il momento.

## LETTO-SCRITTURA



L'acquisizione del meccanismo di letto-scrittura è stato un processo praticamente spontaneo attraverso l'«esposizione» continua alle proposte offerte a tutta la classe, ai giochi liberi, alle attività manuali o legate allo sviluppo dell'osservazione e dell'attenzione/concentrazione.



Mattia guarda, poi osserva, poi inizia ad abbinare parole a disegni, poi ascolta/riproduce suoni e un giorno si scopre che li associa ai segni...poi legge e scrive!

E dire nel dettaglio come abbia fatto è impossibile, di sicuro è stato lasciato libero di apprendere a modo suo.

Leggere nell'angolo della lettura è un'esperienza rilassante...

Stare vicino agli altri può sembrare solo una questione logistica...



### PRIMA

All'inizio Mattia ha iniziato a stare vicino agli altri senza nessuna interazione e nessuno lo ha forzato ad averla.

### POI

Mattia ha iniziato a guardarsi intorno e a desiderare di fare come gli altri.



...ma diventa motivo di vicinanza e interesse reali che si accompagnano all'implementazione di **attenzione, concentrazione, motivazione e gratificazione interna.**

# EMPATIA E SLOW SCHOOL

Si lavora sull'empatia e sul rispetto delle modalità/tempi di ciascuno, quindi anche di M.:

- **dare risposte collettive solidali di fronte alle reazioni** di frustrazione/ipersensibilità per condividere e ridurre l'intensità nel tempo, per esempio, battere le mani con lui al suono della campanella che lo disturba;
- **acquisire modalità delicate di espressione:** per esempio, applausi nel linguaggio dei sordi, fingere di urlare, ecc.;
- aspettare e accompagnare Mattia per **entrare a scuola insieme** (1-2 compagni/e);
- **adottare compostezza** di fronte ai momenti "difficili" di Mattia: stare fermi, seguire alcune regole di procedura;
- **usare gli incarichi** e il **cambio posto** per agevolare flessibilità ed empatia con i pari;
- in DAD **mantenere il contatto:**
  - ogni giorno un bambino/a videochiama Mattia;
  - al suo compleanno si crea un filmato di auguri.

# RISULTATI DEL PERCORSO

- Comunicazione bidirezionale ecolalica non corredata da espressioni non verbali coerenti
- Scarso contatto oculare
- Fascinazioni intense
- Rifiuto di strumenti di lavoro
- Contatto con una sola compagna di riferimento e per breve tempo
- Rifiuto del grande gruppo
- Assenza di gioco strutturato
- Rigidità nelle routine

**PRIMA**

- Comunicazione bidirezionale di successo, con uso di costruzione sintattica/lessico pressoché corretti e in continua evoluzione
- Coerenza tra espressioni verbali e non verbali
- Contatto oculare intenzionale e persistente
- Controllo delle fascinazioni durante il lavoro per un tempo sempre crescente
- Uso autonomo di strumenti di lavoro, seppur con difficoltà legate alla precisione e alla prensione corretta
- Contatto sociale con tutti i compagni e le compagne e, soprattutto, desiderio di stare sempre in gruppo
- Partecipazione a giochi strutturati e di finzione, a role playing, bands, ecc.
- Sviluppo embrionale di cooperazione con i compagni
- Acquisizione di un certo livello di autonomia, attenzione e concentrazione nel lavoro e nel gioco che lo rendono produttivo
- Acquisizione di flessibilità e di disponibilità al cambiamento

**DOPO**



Sperando di non avervi stancato quanto quel giorno si era stancato Mattia, vi ringrazio dell'attenzione!

*Un grazie sentito per l'adesione convinta al progetto e per la collaborazione quotidianamente attiva alla famiglia di Mattia e alla collega Silvia Moretto.*

**CRISTINA MASSA**  
*massa.cri@tiscali.it*