

EDUCAZIONE *speciale* 5

autonomie

Esercitare le abilità di base in studenti con disabilità intellettiva



ASSOCIAZIONE

éève

ONLUS



Anna Maria Arpinati

Docente di Matematica, autrice di testi scolastici e di saggi sulla scuola, volontario di *Associazione élève*

a.arpinati@icloud.com



Luisa Monetti

Docente di Matematica, collaboratore esterno di *Associazione élève*

luisa.monettibo@gmail.com



Annio Posar

Ricercatore Confermato. Dipartimento di Scienze Biomediche e Neuromotorie, Università di Bologna

IRCCS Istituto delle Scienze Neurologiche di Bologna

annio.posar@unibo.it



Daniele Tasso

Docente di Italiano, formatore in corsi di aggiornamento, autore di saggi sulla scuola, volontario di *Associazione élève*

dan66tasso@gmail.com

Tutti i materiali presentati in questo volume sono liberamente scaricabili dal sito:
www.online.scuola.zanichelli.it/educazionespeciale/

Anna Maria Arpinati • Luisa Monetti • Annio Posar • Daniele Tasso

EDUCAZIONE *speciale* 5

autonomie

Esercitare le abilità di base in studenti con disabilità intellettiva



EDUCAZIONE speciale, volumi 1, 2, 3 e 4

I primi quattro volumi della collana *EDUCAZIONE speciale*, curati da Associazione *élève*, sono disponibili e scaricabili gratuitamente dal sito:

www.online.scuola.zanichelli.it/educazionеспеziale/

Sono disponibili ancora alcune copie a stampa. Per richiederle contattare: 348 5668933.



Si ringrazia la **Casa Editrice Zanichelli** per il sostegno dato alla diffusione del presente volume tramite l'offerta di uno spazio riservato nel sito web della Casa Editrice e per contributo dato per la stampa dei volumi cartacei

Si ringrazia **Luca Palermo di EDline** per l'impegno personale e i preziosi suggerimenti

Si ringrazia **il Prof. Giulio Cesare Barozzi** per l'aiuto fornito in varie fasi della progettazione e realizzazione dell'opera

Progetto grafico **ED-line sstp**, Via Scipione dal Ferro, 4 - 40138 Bologna

Tel. 051 6367750 Mail: info@ed-line.it www.edlineadv.com

Luglio 2016

SOMMARIO

• **PREMESSA**

- Gli assi formativi del Ministero dell'Istruzione pag. 6
- Introduzione pag. 7
- Il campo delle autonomie pag. 8
- Organizzazione delle attività pag. 10
- Perché questo lavoro pag. 12
- Life Skills Education (OMS 1993) pag. 13
- I progetti P.R.I.S.M.A. pag. 14

Metodologie di intervento: la nostra ipotesi

- Premessa pag. 15
- L'ambiente di apprendimento pag. 15
- Strumenti pag. 15
- Materiali pag. 16
- Metodo pag. 16
- Le verifiche pag. 17
- Metodologia della comunicazione pag. 18
- Spiegazione dei simboli pag. 21
- Una ricetta-pasta pag. 23
- Per i casi più gravi pag. 24
- Simbologia usata nel testo pag. 26
- Alcune autonomie di base pag. 27

PARTE PRIMA

LA CASA IN CUI SI ABITA

- **Premessa** pag. 32
- **Test iniziale Cosa so fare** pag. 34

SEZIONE a) La casa

- Gli ambienti della casa 1 pag. 36
- Diversi punti di vista 1 pag. 37
- Diversi punti di vista 2 pag. 38
- Diversi punti di vista 3 pag. 39
- Cucina pag. 40
- Bagno pag. 41
- Camera pag. 42
- Cameretta pag. 43

- In cucina pag. 44
- In bagno pag. 45
- In camera pag. 46
- Nella cameretta pag. 47
- Nella sala pag. 48
- Gli ambienti della casa 2 pag. 49
- Gli ambienti della casa 3 pag. 51
- Riconoscimento delle sagome pag. 52
- Dalle 3 alle 2 dimensioni pag. 53
- La casa - Verifica pag. 54

SEZIONE b)

- Manutenzione della casa pag. 56
- Bucato pag. 57
- Oggetti e detersivi per pulire pag. 59
- Detersivi 1 pag. 60
- Detersivi 2 pag. 61
- Raccolta rifiuti 1 pag. 62
- Raccolta rifiuti 2 pag. 63
- Raccolta rifiuti 3 pag. 64
- Cura delle piante 1 pag. 65
- Cura delle piante 2 pag. 67
- Manutenzione della casa - Verifica pag. 68
- La casa ti protegge 1 pag. 70
- La casa ti protegge 2 pag. 71
- Che cosa ha un costo pag. 72

PARTE SECONDA

L'IMPORTANZA DELL'IGIENE

- **Premessa** pag. 76
- **Test iniziale Cosa so fare** pag. 77
- **Quando, quante volte** pag. 78

SEZIONE a) Igiene

- Virus, batteri, parassiti pag. 80
- Come ci si contagia 1 pag. 82
- Come ci si contagia 2 pag. 83
- Come ci si contagia 3 pag. 84
- Come ci si contagia - Verifica pag. 85

SEZIONE b) Lavarsi le mani

- Lavarsi le mani 1 pag. 86
- Lavarsi le mani 2 pag. 87
- Lavarsi le mani 3 pag. 88
- Lavarsi le mani 4 pag. 89
- Lavarsi le mani - Verifica pag. 90
- Quando lavarsi le mani pag. 91

SEZIONE c) Usare il bagno

- Il bagno di casa 1 pag. 92
- Il bagno di casa 2 pag. 93
- Il bagno di casa 3 pag. 94
- Il bagno di casa 4 pag. 95
- Il bagno di casa 5 pag. 96
- Il bagno di casa - Verifica pag. 97
- Bagno fuori casa 1 pag. 98
- Bagno fuori casa 2 pag. 99
- Bagno fuori casa 3 pag. 100
- Bagno fuori casa 4 pag. 101
- Bagno fuori casa 5 pag. 102
- Bagno fuori casa - Verifica pag. 104

PARTE TERZA

CONOSCERE E USARE IL DENARO

- **Premessa** pag. 106
- **Test iniziale Cosa sa fare** pag. 108
- **Test iniziale formativo** pag. 109

SEZIONE a) Monete e banconote

- Monete 1 pag. 117
- Monete 2 pag. 118
- Monete 3 pag. 119
- Monete 4 pag. 120
- Monete 5 pag. 121
- Monete 6 pag. 122
- Monete 7 pag. 123
- Banconote 1 pag. 124
- Banconote 2 pag. 125
- Banconote 3 pag. 126

- Banconote 4 pag. 127
- Monete e banconote 1 pag. 128
- Monete e banconote 2 pag. 129
- Monete e banconote 3 pag. 130
- Diverse quantità di denaro 1 pag. 131
- Diverse quantità di denaro 2 pag. 132
- Diverse quantità di denaro 3 pag. 133
- Valutare quantità di denaro - Verifica pag. 134

SEZIONE b) Confronto di quantità

- Maggiore, minore, uguale pag. 135
- Uguale, di più, di meno 1 pag. 136
- Uguale, di più, di meno 2 pag. 137
- Uguale, di più, di meno 3 pag. 138
- Equivalenti quantità di denaro 1 pag. 139
- Equivalenti quantità di denaro 2 pag. 140
- Qual è il prezzo più basso? 1 pag. 141
- Qual è il prezzo più basso? 2 pag. 142
- Fare una stima 1 pag. 143
- Fare una stima 2 pag. 144
- Fare una stima 3 pag. 145
- Fare una stima 4 pag. 146
- Fare una stima - Verifica pag. 147
- Indicare il prezzo più basso - Verifica pag. 148
- Preparare il denaro 1 pag. 149

SEZIONE c) Valore del denaro

- Valore del denaro pag. 151
- Completare il cartellino 1 pag. 152
- Completare il cartellino 2 pag. 153
- Completare il cartellino 3 pag. 154
- Qual è il prezzo più basso? 3 pag. 155
- Preparare il denaro 2 pag. 156
- Preparare il denaro 3 pag. 157
- Preparare il denaro 4 pag. 158
- Fare una stima 5 pag. 159
- Fare una stima 6 pag. 160
- Calcolare il resto pag. 161
- Quanto manca per ... ? pag. 163
- Calcolare il resto - Verifica pag. 165
- Calcolare la spesa - Verifica pag. 166
- Quanto spende in tutto?
Quanto gli resta ? pag. 167

PARTE QUARTA

ATTIVITÀ DEL TEMPO LIBERO

- **Premessa** pag. 170
- **Test iniziale** pag. 171

SEZIONE a) Sport, spettacoli, svago

- Tempo libero 1 pag. 173
- Tempo libero 2 pag. 174
- Tempo libero 3 pag. 175
- Tempo libero 4 pag. 176
- Tempo libero 5 pag. 177
- Tempo libero 6 pag. 178
- Tempo libero 7 pag. 179
- Tempo libero 8 pag. 180
- Tempo libero 9 pag. 181
- Tempo libero 10 pag. 182
- Tempo libero 11 pag. 183
- Tempo libero – Verifica pag. 184

SEZIONE b) Andare in gita con la scuola

- La gita scolastica 1 pag. 186
- La gita scolastica 2 pag. 188
- La gita scolastica 3 pag. 189
- La gita scolastica 4 pag. 190
- La gita scolastica 5 pag. 191
- La gita scolastica 6 pag. 192
- La gita scolastica 7 pag. 193
- La gita scolastica 8 pag. 194
- La gita scolastica – Verifica 1 pag. 195
- La gita scolastica – Verifica 2 pag. 196

PARTE QUINTA

MUOVERSI IN AUTONOMIA

- **Premessa** pag. 198
- **Test iniziale Cosa so fare** pag. 199

SEZIONE a) La mia città, il mio indirizzo

- Dove abito 1 pag. 201
- I dintorni della mia città 1 pag. 202
- Dove abito 2 pag. 204
- Dove abito 3 pag. 205
- Scrivere il proprio indirizzo pag. 206

- Cercare qualcosa: negozi e servizi . . . pag. 207
- Nella mia strada pag. 208

SEZIONE b) Negozi e supermercati

- Fare la spesa: panetteria 1 pag. 209
- Fare la spesa: panetteria 2 pag. 210
- Fare la spesa: panetteria 3 pag. 211
- Fare la spesa: panetteria 4 pag. 212
- Fare la spesa: il supermercato pag. 213
- Fare la spesa: lista della spesa pag. 214
- Fare la spesa: nel supermercato pag. 215

SEZIONE c) Segnaletica nell'ambiente

- Riconoscere i cartelli 1 pag. 216
- Riconoscere i cartelli 2 pag. 217
- Riconoscere i cartelli 3 pag. 218
- Riconoscere i cartelli 4 pag. 219
- Riconoscere i cartelli 5 pag. 220
- Riconoscere i cartelli – Verifica pag. 221

SEZIONE d) Il mio quartiere

- Vicino a casa mia pag. 222
- Vado a... pag. 223
- Vado a spasso pag. 224
- Vicino a casa mia – Verifica pag. 225
- Localizzare una strada 1 pag. 226
- Localizzare una strada 2 pag. 227
- Localizzare una strada 3 pag. 228
- Prendere l'autobus 1 – Il biglietto pag. 229
- Prendere l'autobus 2 – Il numero dell'autobus e il suo percorso pag. 230
- Prendere l'autobus 3 pag. 231
- Modello dell'appartamento di pag. 36 pag. 232

• BIBLIOGRAFIA

- ESSENZIALE** pag. 236

GLI ASSI FORMATIVI DEL MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

Gli assi che il Ministero dell'Istruzione propone per la programmazione delle attività scolastiche con alunni con disabilità sono:



asse **1**: affettivo-relazionale

asse **2**: autonomia

asse **3** e **4**: comunicazionale e linguistico

asse **5**: sensoriale e percettivo

asse **6**: motorio-prassico

asse **7**: neuropsicologico

asse **8**: cognitivo

asse **9**: apprendimento curricolare

Alcuni di questi assi hanno intersezioni comuni.

Se vogliamo riferire le attività proposte nel presente volume a qualche asse, si può pensare che esse riguardino principalmente: l'asse **2**.

Gli assi 5 e 7 sono stati trattati nel volume 1 della collana "Educazione speciale", gli assi 3 e 4 nel volume 2, gli assi 3, 4 e 8 nel volume 3, l'asse 6 nel volume 4.

INTRODUZIONE

Per i ragazzi con disabilità il concetto di autonomia equivale in larga parte a quello di libertà: libertà dall'handicap di tipo cognitivo, relazionale, motorio, eccetera.

L'obiettivo di raggiungere una reale autonomia non può non coinvolgere la scuola, intesa come laboratorio di esperienze che saranno utili nella vita quotidiana.

Questo volume intende proporre un metodo di lavoro da svolgere a scuola per favorire nell'allievo con disabilità intellettiva l'acquisizione di autonomie che siano di giovamento nella vita concreta di tutti i giorni.

Principi fondanti di questo metodo sono, tra l'altro, la definizione di obiettivi su misura per il singolo individuo, la gradualità degli apprendimenti, l'importanza del rinforzo "positivo", la necessità di verificare i progressi ottenuti, la spinta a raggiungere, quando ciò risulta possibile, la generalizzazione delle acquisizioni fatte.

Al di là delle proposte strutturate descritte nel volume, è compito del docente adattare quando necessario le attività consigliate a seconda delle esigenze del singolo allievo, senza mai dimenticare che non è l'individuo a doversi adattare a un metodo, bensì (semmai) il contrario.

Come per i precedenti volumi che fanno parte della collana EDUCAZIONE speciale, gli autori auspicano di avere dai docenti un feed-back riguardo alle attività proposte.

Annio Posar

*Dipartimento di Scienze Biomediche e Neuromotorie, Università di Bologna
IRCCS Istituto delle Scienze Neurologiche di Bologna*

IL CAMPO DELLE AUTONOMIE

Il campo delle autonomie è onnicomprensivo, così non c'è nulla o quasi che noi possiamo fare, senza avere acquisito almeno il minimo dell'autonomia necessaria.

Di conseguenza sarebbe "infinito" il compito dell'educatore, se non concentrasse la sua azione su quegli aspetti di certe autonomie che ritiene fondamentali.

È stato questo, infatti, il nostro intento nell'elaborare EDUCAZIONE speciale 5: autonomie.

Per rimediare alle nostre inevitabili lacune, proponiamo una lista di autonomie che possono costituire la base per uno sviluppo ulteriore delle attività.

La tabella seguente riguarda lo sviluppo delle autonomie negli ambiti di casa, scuola, fuori casa; per le fasce di età dei 6-11 anni e 12-16 anni.

AMBITO	FASCIA DI ETÀ	
	6-11 ANNI	12-16 ANNI
A CASA	<p>Eseguire nella sequenza corretta le routine quotidiane:</p> <p>VESTITI: Vestirsi, spogliarsi, tenendo conto dell'ordine dei vestiti; Chiudere i vestiti con bottoni, cerniere lampo e altro; Trovare e riporre i vestiti nello spazio convenuto; Distinguere indumenti puliti, sporchi;</p> <p>SCARPE: Appaiare le calze; Mettere le scarpe, tenendo conto di destra, sinistra; allacciarle (allacciature semplici);</p> <p>BAGNO: Lavarci, asciugarsi (con l'asciugamano opportuno); Usare lavandino, doccia, vasca, bidet senza spargere acqua; Collaborare per scegliere la temperatura dell'acqua; Evitare in bagno comportamenti rischiosi; Usare i detergenti convenuti; Usare lo spazzolino da denti come consigliato; Usare water, carta igienica, bidet; Pettinarsi; Esercitarsi a tenere pulite e tagliate le unghie;</p> <p>CUCINA: Stare seduti a tavola il tempo necessario; Usare le posate con cibi facili; Usare il tovagliolo; Versarsi da bere da recipienti leggeri; Prepararsi merende, spuntini, spremute; Usare semplici apparecchi elettrici (es.: spremiagrumi, tostapane); Trovare nel frigo gli alimenti nello spazio convenuto; Collaborare nell'apparecchiare, sparecchiare;</p> <p>CAMERETTA: Collaborare nel fare il letto; Rimettere in ordine;</p> <p>SOGGIORNO: Accendere la tv, cercare i canali, scegliendo quelli consentiti; Telefonare, rispondere al telefono, consultandosi con un adulto o seguendo un copione predeterminato;</p>	<p>Eseguire in modo consapevole le routine quotidiane:</p> <p>VESTITI: Scegliere e indossare i vestiti appropriati; Riporli (cassetti, armadio) in modo appropriato; Porre nel cesto gli indumenti sporchi; Collaborare nell'uso della lavatrice; Lavare a mano piccoli indumenti; Collaborare nello stendere il bucato; Esercitarsi su indumenti semplici a usare il ferro da stiro;</p> <p>SCARPE: Eseguire allacciature complesse;</p> <p>BAGNO: Asciugarsi i capelli con il phon; Usare deodorante, creme idratanti; Collaborare nella pulizia e nella rimessa in ordine dell'ambiente; Eseguire semplici medicazioni;</p> <p>CUCINA: Apparecchiare secondo il numero delle persone; Lavare a mano stoviglie non incrostate; Collaborare nell'uso della lavastoviglie; Preparare ricette semplici; Usare fornelli a gas; Usare il forno elettrico, con le regolazioni necessarie; Riporre nel frigo gli alimenti secondo i consigli;</p> <p>CAMERETTA: Collaborare nella distribuzione funzionale degli arredi; Fare il letto, cambiare la biancheria del letto; Pulire, ordinare; Collaborare nell'uso dell'aspirapolvere;</p> <p>SOGGIORNO: Usare radio, tv, lettore CD-DVD, ecc. scegliendo i contenuti, ma nei modi e tempi concordati; Usare il cellulare secondo gli accordi;</p>

AMBITO	FASCIA DI ETÀ	
	6-11 ANNI	12-16 ANNI
A SCUOLA	<p>Eseguire nella sequenza corretta:</p> <p>Entrare, uscire da scuola secondo le regole; Usare gli attaccapanni comuni in modo appropriato; Fare l'intervallo negli spazi e nei modi stabiliti; Tenere in ordine il proprio banco, estraendo dallo zaino solo ciò che è necessario; Avere cura dei propri materiali; Riporli nello zaino in modo ordinato e sollecito; Avere un metodo per sapere quali sono i compiti scolastici, o per consegnare le comunicazioni scuola-famiglia; Usare l'orario scolastico o altre rappresentazioni dell'organizzazione temporale delle attività; Imparare a spostarsi nei diversi ambienti scolastici; Riconoscere i segnali legati alla sicurezza; Usare i servizi igienici in modo corretto; Chiedere come comunicare con i familiari in caso di bisogno;</p>	<p>Eseguire in modo consapevole:</p> <p>Richiedere ai genitori la giustificazione di assenze o ritardi e consegnarla; Trascrivere i compiti sul diario; Tenere aggiornato il quaderno delle comunicazioni scuola-famiglia e farle firmare; Preparare a casa lo zaino con i materiali necessari; Tenere conto nell'organizzazione della propria giornata degli impegni extrascolastici, comunicarli e discuterne con i genitori; Collaborare fattivamente nelle situazioni legate alla sicurezza; Usare i servizi igienici, tenendo conto degli eventuali rischi legati a possibili fenomeni di bullismo; Muoversi con sicurezza nella scuola, dopo un certo periodo di esplorazione; Comunicare con gli adulti in caso di bisogno;</p>
FUORI CASA	<p>Eseguire con la presenza di un adulto:</p> <p>Presentare se stessi Riconoscere persone note e distinguerle da persone sconosciute; Fare acquisti personali, o per i familiari con il denaro contato; Comportarsi in modo adeguato dal medico, o durante un esame clinico; Andare in farmacia con la ricetta che non richiede pagamento; Muoversi a piedi, in bicicletta in spazi sicuri; Usare mezzi di trasporto pubblici, cercando di apprendere le modalità; Tenere il comportamento adeguato in auto; Partecipare a manifestazioni, spettacoli..., se necessario, già forniti di biglietto; Utilizzare distributori automatici di cibo che danno il resto; Scegliere prodotti in bar, ristoranti..., anche self-service, già in possesso del denaro necessario; Fare piccole commissioni nel vicinato, anche senza la presenza diretta dell'adulto; Imparare a prendere parte a gruppi organizzati (es.: scout, gruppo sportivo); Nel proprio quartiere sapere come ritrovare la propria abitazione, o negozi abituali;</p>	<p>Eseguire non necessariamente con la presenza di un adulto:</p> <p>Fare acquisti usando il denaro; Muoversi coi mezzi pubblici, tenendo conto dei tempi e della eventuale spesa; Cercare informazioni, per pianificare in precedenza i propri spostamenti, anche usando moderni mezzi tecnologici; Usare il proprio telefono cellulare in casa e fuori casa; Sapere come risolvere eventuali problemi o imprevisti legati al malfunzionamento del proprio telefono cellulare; Andare all'ufficio postale, con chiare indicazioni e, eventualmente, la somma necessaria; Scegliere di partecipare a manifestazioni, spettacoli..., predisponendo l'acquisto eventuale del biglietto; Partecipare/organizzare semplici feste con familiari o amici; Fare regali, tenendo conto dell'occasione e della persona che li riceverà; In caso di bisogno, sapere riconoscere la persona giusta a cui rivolgersi per aiuto (es.: poliziotto, signora, negoziante);</p>

Sezione

1. La casa in cui si abita

Sotto sezione

a. la casa

- La casa e i suoi ambienti
- Diversi punti di vista
- Ambienti della casa e loro arredi
- Cucina
- Bagno
- Camera
- Cameretta
- Sala
- Da tre a due dimensioni

b. la manutenzione della casa

- Bucato
- Oggetti e detersivi per pulire
- Raccolta dei rifiuti
- Cura delle piante
- La casa ti protegge
- Che cosa ha un costo

2. L'importanza dell'igiene

a. l'igiene

- Virus, batteri, parassiti
- Come ci si contagia

b. lavarsi le mani

- Lavarsi le mani: attività da 1 a 4
- Quando lavarsi le mani

c. il bagno

- Il bagno di casa: attività da 1 a 5
- Il bagno fuori casa: attività da 1 a 5

Sezione

Sotto sezione

3. Conoscere e usare il denaro

a. monete e banconote

- Monete: attività da 1 a 7
- Banconote: attività da 1 a 4
- Monete e banconote
- Diverse quantità di denaro

b. confronti di quantità

- Uguale, di più, di meno
- Equivalenti quantità di denaro
- Qual è il prezzo più basso?
- Preparare il denaro
- Fare una stima: attività da 1 a 4

c. valore del denaro

- Valore del denaro usando i decimali
- Completare il cartellino
- Qual è il prezzo più basso?
- Preparare il denaro
- Fare una stima
- Calcolare il resto
- Quanto manca per...?
- Quanto spende in tutto? Quanto gli resta?

Autonomia

4. Attività del tempo libero

a. sport, spettacoli, svago

- Tempo libero: attività da 1 a 11

b. la gita scolastica

- La gita scolastica: attività da 1 a 8

5. Muoversi in autonomia

a. la mia città

- La mia città
- I dintorni della mia città
- Dove abito
- Scrivere il proprio indirizzo
- Cercare qualcosa: negozi e servizi
- Nella mia strada

b. negozi e supermercati

- Fare la spesa in negozio:
La panetteria: attività da 1 a 4
- Fare la spesa al supermercato
- La lista della spesa
- Nel supermercato

c. segnaletica nell'ambiente

- Riconoscere i cartelli: attività da 1 a 5

c. usare l'autobus

- Vicino a casa mia
- Vado a...
- Localizzare una strada
- Per usare l'autobus: il biglietto, il numero dell'autobus e il suo percorso
- Prendere l'autobus

PERCHÉ QUESTO LAVORO

Consideriamo l'autonomia come la *capacità di fare da soli*. Naturalmente la conquista dell'autonomia è un processo che dura tutta la vita, ma che ha le sue tappe fondanti nel periodo dell'età evolutiva. Lo sviluppo fisico, motorio, cognitivo, psicologico diventano il retroterra necessario per l'acquisizione delle prime autonomie funzionali e psichiche.

Rispetto a questa evoluzione vi sono delle precise attese di competenza, innanzitutto da parte dei genitori, successivamente da parte delle figure adulte dell'ambiente di vita complessivo. Un percorso che segue una linea comune, fatte salve le differenze di cultura e tradizione. È comunque stato possibile stabilire delle *linee evolutive di riferimento*, declinate per fasi di età.

Quando questo percorso non è lineare, o non corrispondente alle aspettative tipiche, sorge un *problema*, che può riguardare uno o più degli aspetti citati sopra. La limitata autonomia in certi ambiti viene vista e vissuta come una difficoltà dal soggetto, dalle persone che se ne prendono cura e dall'ambiente di vita in generale.

Nell'ambito scolastico, da subito, già nel nido, poi dalla scuola dell'infanzia fino ai successivi segmenti della primaria e secondaria, si danno per scontati certi *prerequisiti*, che, più o meno consapevolmente, si presume appartengano alla "tipicità", poiché dipendono più dall'ambito familiare, che dalle istituzioni educative formali.

L'idea che anche le autonomie debbano essere, quando non sono state raggiunte, ambiti di insegnamento esplicito, può non appartenere alla comune sensibilità del personale educativo italiano. La prospettiva, avanzata da qualcuno, di dotare tutti gli insegnanti indiscriminatamente di competenze didattiche sulle abilità di vita contrasta con la necessità dei ragazzi con problemi di avere una sola figura di riferimento educativo. D'altra parte non si può insegnare "autonomia" insieme, ad esempio, ai tempi dei verbi inglesi o alle equazioni algebriche.

Bisogna poi ricordare che anche in ambito universitario non è prevista alcuna preparazione in questo campo per i futuri docenti di sostegno.

Un atteggiamento più concreto spinge però a vedere nell'autonomia un compito educativo indispensabile per l'allievo, ma significativo anche per la qualità complessiva dell'azione didattica.

In alcuni Paesi, come per esempio per le *life skills* nel Regno Unito (vedere paragrafo seguente), questo settore educativo ha un suo spazio didattico specifico, strutturato e *certificato*. Da noi questo passaggio non è ancora avvenuto, limitando l'eventuale lavoro sulle competenze di autonomia a interventi marginali, oppure strettamente pratici. Troppo spesso si suppone, e si è supposto per gli ultimi 40 anni, che il solo "inserimento sociale" dell'allievo con disabilità nel gruppo dei coetanei sarà sufficiente per addestrarlo nelle diverse autonomie.

Vi è dunque nel sistema scolastico italiano la rinuncia più o meno tacita al *valore aggiunto* di un intervento educativo sulle autonomie esplicito, strutturato, sistematico, "razionalmente" fondato, come succede invece negli altri paesi.

È per queste ragioni che crediamo necessario introdurre nel percorso educativo, per i soggetti con competenze di autonomia carenti o non corrispondenti alla fase evolutiva, *attività specifiche*. Fermo restando che in questo campo la componente più incisiva dell'intero sistema educante è sicuramente l'extrascuola. Ma dalla scuola possono partire suggerimenti su attività da proporre anche all'extrascuola.

LIFE SKILLS EDUCATION (OMS 1993)

Nel 1993 l'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) ha individuato un nucleo fondamentale di life skills (competenze per la vita).

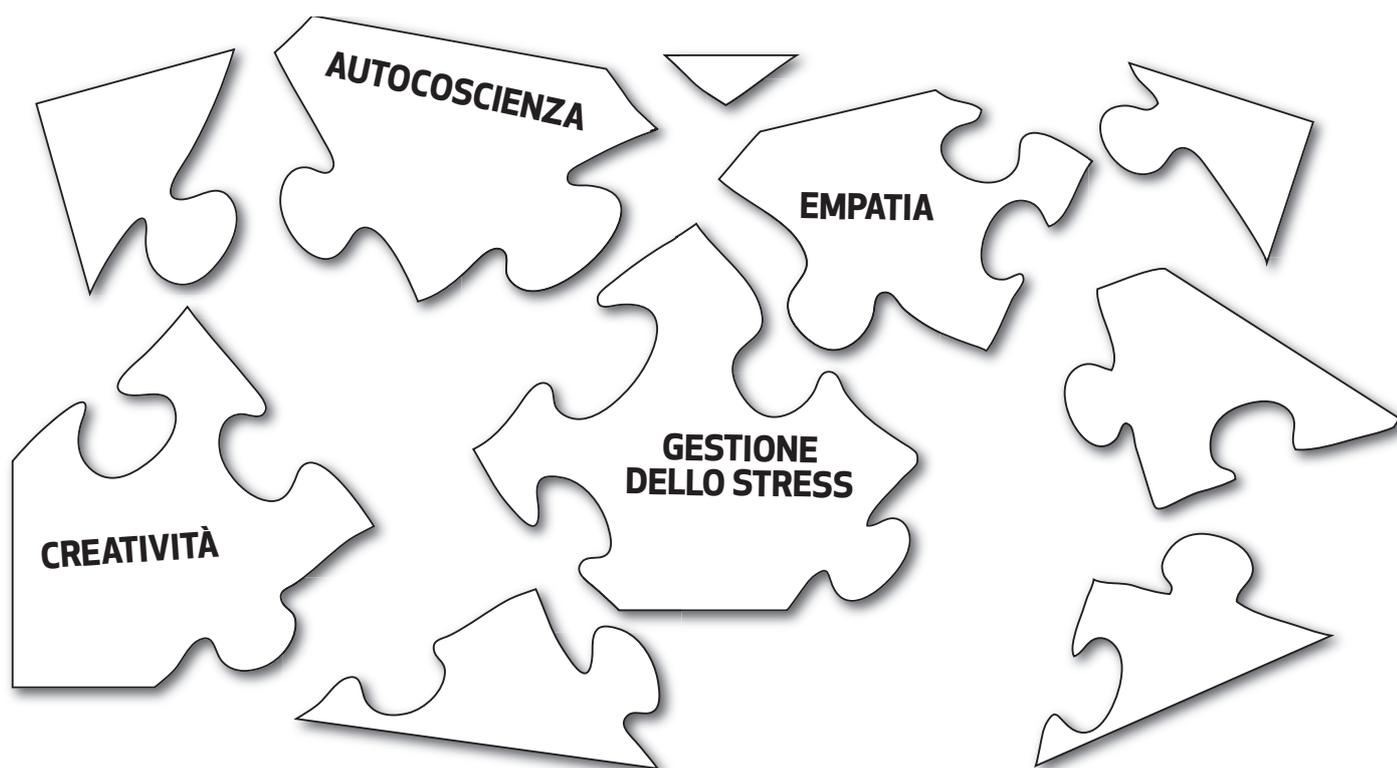
In rete se ne trovano riportate molte versioni della traduzione in lingua italiana. Al di là della traduzione (ognuna delle nove life skills è descritta esaurientemente con quattro o 5 righe) a noi è piaciuta in modo particolare una sintesi che recita, come life skills fondamentali, le seguenti:

- 1) autoscienza
- 2) gestione delle emozioni
- 3) gestione dello stress
- 4) capacità di prendere decisioni motivate
- 5) creatività
- 6) comunicazione efficace
- 7) empatia
- 8) capacità di mettersi in relazione con gli altri
- 9) capacità di risolvere problemi

L'insegnamento di suddette life skills è suggerito a tutto il mondo educante e dovrebbe avere come utenti tutti gli allievi in età scolare.

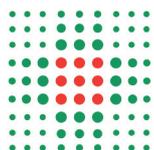
In questo volumetto noi vorremmo trattare i "principi base" che sottendono alcune di queste life skills. Siamo del parere che molti allievi con disabilità intellettiva moderata, grave o gravissima molto difficilmente arriveranno alla conquista delle competenze descritte ad esempio nei punti 4), 5), 9). Queste sono mete molto difficili anche per gli allievi normotipici e prevedono un livello di astrazione che non tutti posseggono. Siamo invece del parere che, lavorando assiduamente sia a tavolino che nella realtà, vi possano essere discreti passi in avanti per la conquista delle altre skills.

Sul tema della "comunicazione efficace" abbiamo già trattato nei volumi 2) e 3) di questa collana; in questa sede faremo allora solo dei rapidi riferimenti a quanto già detto in quei volumi.



I PROGETTI P.R.I.S.M.A

Presso l'Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna si è avviata da alcuni anni una progettazione chiamata **P.R.I.S.M.A**, che si rifà all'articolo 118 della Costituzione Italiana.



SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna

Istituto delle Scienze Neurologiche
Istituto di Ricovero e Cura a Carattere Scientifico

REGOLAMENTO PER PROGETTI PARTECIPATI E DI SUSSIDIARIETÀ

P.R.I.S.M.A.

Promuovere Realizzare Insieme Salute Mentale Attivamente

L'articolo 118 della Costituzione Italiana recita: "Stato, Regioni, Province, Città Metropolitane e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio della sussidiarietà".

In questo ambito il Dipartimento di Salute Mentale – Dipendenze Patologiche (DSM-DP) di Bologna promuove e finanzia progetti compartecipati con associazioni di familiari e/o di operatori.

Riportiamo qui la prima delle aree proposte sulle quali sviluppare i progetti.

"integrazione sociale intesa come l'insieme di processi sociali e culturali che rendono l'individuo membro di una società. In particolare si fa riferimento all'abitare supportato, al tempo libero e alla partecipazione alla vita sociale in genere: integrazione sociale nell'ambito lavorativo."

Il presente volume ha anche l'ambizione di contribuire alla promozione di alcuni dei principi enunciati in questa area.

La conoscenza approfondita di più ambiti abitativi, la conoscenza del quartiere in cui si abita o in cui vi è la scuola o l'ambiente ricreativo, la conoscenza e l'uso del denaro, la consapevolezza sul come gestire il tempo libero, in poche parole una graduale conquista di un po' di autonomia vera, non si possono imparare subito "sul campo".

A nostro parere è meglio, come già detto in precedenza, un'attività guidata di "studio", precedente all'impatto con la realtà.

PREMESSA

Le autonomie, generate dal possesso delle life skills, sono viste, con un certa approssimazione, come azioni corrette e funzionali, che il soggetto compie per raggiungere certi scopi pratici. A uno sguardo più approfondito non sfugge che, mettendo in atto qualsiasi comportamento senza aiuto, è non solo necessario possedere certe padronanze percettive e motorie, ma serve anche una precisa conoscenza dell'ambiente, una comprensione articolata dei meccanismi della comunicazione, una visione ampia degli scopi, delle possibilità e dei rischi connessi con un determinato comportamento... Se si vuole, per i casi meno gravi, anche la capacità di estendere le abilità acquisite ad analoghi nuovi contesti. Va però sottolineato che questa ultima capacità richiede un livello minimo di abilità astrattive e di concettualizzazione; livello a cui non sempre è possibile arrivare per ragazzi con limiti nello sviluppo evolutivo.

Insegnare le competenze di autonomia, quindi, richiede un'azione educativa ad ampio raggio, che agisca, più che nel settore percettivo e motorio, in quello cognitivo, della programmazione e regolazione dei comportamenti a breve e a lungo termine.

Richiesta fondamentale per l'educatore è trattare questa materia, tenendo conto delle limitazioni dell'allievo, che possono riguardare uno o più degli aspetti sopra citati. Sarà doveroso pensare preventivamente a quale ambiente didattico organizzare, a quale percorso educativo, a quali materiali o strumenti siano più idonei e funzionali. Con l'indispensabile supporto, come è consuetudine per i nostri lavori precedenti, di strumenti diagnostici iniziali, di un progetto articolato tagliato sulle reali esigenze formative dell'allievo, di mezzi di valutazione dei risultati e aggiornamento delle procedure adottate. In questo campo la valutazione dei risultati sarà basata sempre più spesso sul "comportamento" dell'allievo nella realtà esterna rispetto alla scuola e alla famiglia.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

L'ambiente di apprendimento scolastico per sua natura non può riprodurre, sia pure in forma semplificata, tutti gli ambienti dove si esercita l'autonomia. Si rende quindi indispensabile ricorrere ai consueti mezzi scolastici, con i quali si possono riproporre, graficamente o simbolicamente, le diverse realtà in cui si esercita l'autonomia. È quindi possibile pensare di ricreare nella struttura scolastica un "laboratorio casa", o un "laboratorio strada"... sulla carta.

Sulla carta si punterà soprattutto su quelle abilità, di comprensione e ideazione, indispensabili per un comportamento autonomo.

Non crediamo produttiva la strategia di ricreare "in piccolo" un ambiente, né tanto meno di condurre il bambino/ragazzo direttamente in una situazione reale, di per sé troppo complessa, con troppe variabili non controllabili. Si andrà nella situazione reale quando si avranno i prerequisiti minimi.

STRUMENTI

Gli oggetti da utilizzare nelle esercitazioni devono essere il più possibile verosimili, quindi dove è fattibile si utilizzino immagini fotografiche.

Pure le simbologie devono corrispondere, anche se riprodotte, a quelle reali. Il contesto dovrebbe essere proposto in modo da richiamare esplicitamente situazioni autentiche. Attenzione particolare dovrà essere data ai mezzi di comunicazione insegnante-studente, scegliendo i più vari, comunque sempre corrispondenti alle caratteristiche dell'allievo.

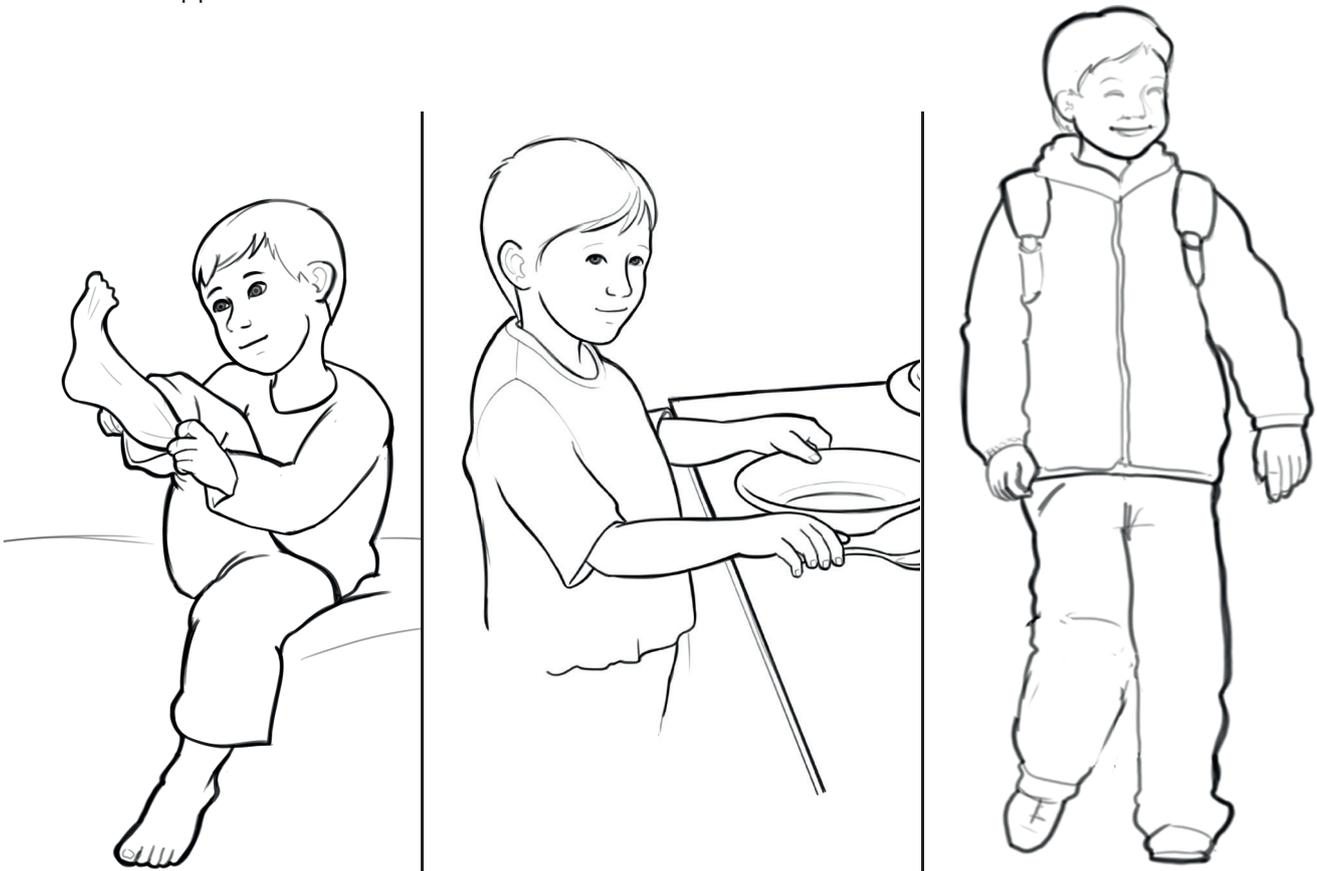
MATERIALI

Di seguito, come si vedrà, sono proposti vari materiali per le esercitazioni. Materiali scelti tenendo conto dei differenti possibili stadi di evoluzione del bambino/ragazzo, cercando però di rivolgerci a uno spettro di età abbastanza ampio. Sempre tuttavia nell'ottica della costruzione in ogni singola sezione di una sorta di curriculum progressivo. Indicazioni più precise si possono trovare nelle linee di riferimento per lo sviluppo tipico delle autonomie, che qui proponiamo (vedi pag. 27) a cui va comunque applicata un'intelligente flessibilità. È bene sottolineare che i materiali proposti non vanno utilizzati rigidamente, senza tenere conto delle singole realtà intellettive. Certe attività possono forse risultare troppo difficili per alcuni bambini/ragazzi; sarà compito dell'educatore adattare l'attività alle reali possibilità del soggetto.

METODO

Il metodo didattico che proponiamo, consueto nei lavori pubblicati finora, è esplicitato in fasi di lavoro:

- analizzare la situazione iniziale, evidenziando le potenzialità;
- progettare l'azione didattica per passi prossimali;
- predisporre per tempo i materiali necessari;
- utilizzare ogni volta che è possibile anche dei materiali manipolativi;
- avviare l'azione producendo una situazione stimolo;
- supportare l'azione dell'allievo;
- rinforzare l'azione corretta;
- favorire la consapevolezza di sé e delle proprie azioni (target: capacità di autocritica);
- riproporre a brevi intervalli di tempo;
- riprendere più volte nel tempo gli argomenti già trattati per una continua verifica e un ulteriore, eventuale, approfondimento.



LE VERIFICHE

Anche in questo testo, come in quelli precedenti, consideriamo importante non dimenticare la componente valutativa del nostro lavoro. Pertanto all'inizio e al termine dei blocchi di attività fra loro simili, proporremo delle brevi SCHEDE DI VERIFICA che riguardano le attività svolte.

La scheda di verifica proposta al termine può essere anche molto simile a quella proposta all'inizio, con qualche dato cambiato.

(SETTORE CONSIDERATO) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE

R E NR

In una verifica con 6 item:

- R (Riuscito) corrisponderà a 6 risposte esatte su 6
- E (Emergente) corrisponderà a 4 o 5 risposte esatte su 6
- NR (Non Riuscito) corrisponderà a un numero di risposte esatte minore di 4

In una verifica con 8 item:

- R corrisponderà a 8 risposte esatte su 8
- E corrisponderà a 5, 6 o 7 risposte esatte su 8
- NR corrisponderà a un numero di risposte esatte minore di 5

Nel caso di una sola domanda:

- R Completa in autonomia
- E Ha necessità di aiuto
- NR Non riesce nonostante l'aiuto



È superfluo sottolineare che se gli E e gli NR superano di gran lunga gli R, sarà utile rivedere il proprio lavoro e apporre le giuste modifiche

Non va dimenticato ovviamente il valore didattico del RINFORZO (vedere sul sito www.online.scuola.zanichelli.it/educazionespeciale/ i volumi precedenti in cui abbiamo parlato estesamente del valore da dare a tutti i tipi di rinforzo).



METODOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE

La possibilità di comunicare è alla base di ogni attività educativa. In molti casi però c'è una *asimmetria* di competenza tra l'adulto e il soggetto in età evolutiva. Il ragazzo con problemi può:

- **non parlare**
- **non comprendere il linguaggio parlato**
- **non comprendere il linguaggio scritto dell'adulto**
- **non comprendere il linguaggio "per immagini" che gli propone l'adulto**

Si rende quindi necessario un adattamento reciproco, perché la comprensione dei messaggi tra l'uno e l'altro è indispensabile.

Questa necessità di comprensione reciproca non significa che si debbano usare necessariamente gli stessi mezzi.

Ad esempio se il ragazzo non parla non è detto che l'insegnante debba lui stesso non parlare e affidarsi solo ad altri mezzi comunicativi.

Sono possibili più combinazioni. È cioè possibile che l'adulto parli, ma che il ragazzo, pur comprendendo il messaggio, non sia capace di esprimersi oralmente e di rispondere.

È possibile che l'allievo presenti "comportamenti problema" per esprimere un suo desiderio o una sua sofferenza e l'adulto non sia in grado di comprenderlo.



In ambito educativo, sia pure tenendo conto dell'indispensabile razionalizzazione delle risorse, si deve evitare di essere troppo rigidi o schematici: solo comunicazione non verbale, solo immagini, solo parlato, e così via.

Le regole fondamentali sono due:

- la verificabile comprensibilità reciproca
- la massima possibile riduzione del "rumore comunicativo" (tutto ciò che può disturbare espressione e comprensione dei messaggi).

Per questa seconda regola noi riteniamo che possa essere una buona cosa, di fronte a difficoltà comunicative abbastanza gravi, lavorare con il soggetto disabile anche in spazi appartati al di fuori della classe dei compagni, spesso chiassosi e troppo esuberanti per avere una situazione di tranquillità.

Ricordiamo ancora che su questo tema della comunicazione si è trattato in volumi precedenti della nostra collana:

EDUCAZIONE speciale 2: comunicazione e linguaggio

EDUCAZIONE speciale 3: abilità cognitive e competenze linguistiche.

In questo volume consigliamo soprattutto di usare: i gesti, le immagini, il linguaggio scritto, il linguaggio orale, il linguaggio simbolico.

Abbiamo sempre cercato di far convivere i diversi mezzi di comunicazione, lasciando alla sensibilità dell'insegnante il compito di scegliere la modalità comunicativa volta a volta più appropriata. Consigliamo comunque di utilizzare più "canali" possibili, se la "ricchezza" degli scambi non va a scapito della chiarezza.

In linea di massima, nelle varie sezioni del libro, si cerca di alternare attività che prevedono:

- LA GESTUALITÀ
- IL LINGUAGGIO DELLE IMMAGINI
- IL PARLATO
- LA SCRITTURA
- LA LETTURA
- LA CONOSCENZA DI SIMBOLI



Se uno di questi canali comunicativi non è ancora in possesso dell'allievo, starà al docente la sensibilità di adattarsi:

- leggerà lui le consegne scritte nel testo e il bambino/ragazzo potrà anche solo indicare
- eviterà le attività di sola scrittura se questa competenza non è ancora acquisita
- leggerà lui ad alta voce le frasi che sono da collegare a determinate immagini e così via.

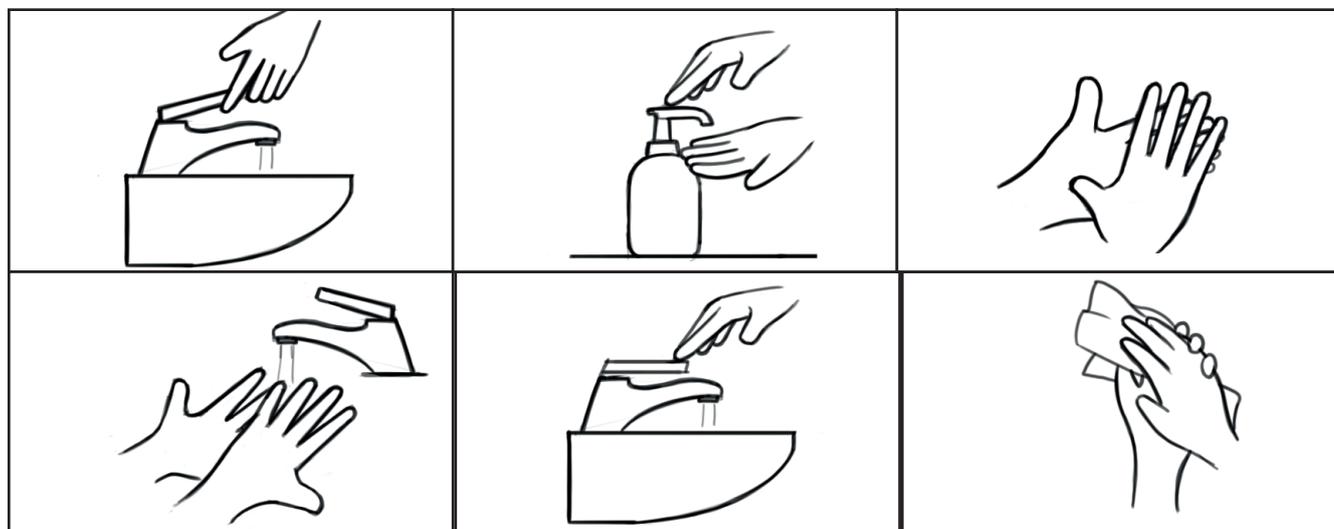
In testa ad alcune attività sarà posto un simbolo (ad esempio ✂ per tagliare).

Il simbolo è un'indicazione che l'insegnante dovrà adattare alla situazione del soggetto con cui lavora.

Vorremmo qui dedicare alcune note al linguaggio tramite immagini, di cui abbiamo già dato il rimando al volume di **EDUCAZIONE speciale 2**.

Per alcuni allievi le immagini fotografiche sono le migliori, per altri allievi sono più chiari disegni molto schematici, per altri ancora si può ricorrere a dei semplici simboli, molto intuitivi.

Il problema è spesso quello dell'astrazione, che non sempre questi soggetti riescono a raggiungere. Facciamo un esempio pratico. Se un bambino/ragazzo con disabilità intellettiva moderata, grave o gravissima ha visto e usato nell'ambiente di casa questa sequenza di immagini per lavarsi le mani,



difficilmente riconoscerà e si adatterà a un'altra simbologia, come quella che segue, che potrebbe, ad esempio, essere usata a scuola.



Potremo comunque lavorare con discreti risultati con la consapevolezza che questo può accadere.

Come esempio di attività che possono essere svolte autonomamente con l'aiuto di foto e simboli, possiamo riportare un lavoro da svolgere in un **laboratorio di cucina** esterno alla scuola (le scuole italiane, al di là di quelle potenziate, non hanno il locale della cucina).

Una volta imparata (con l'aiuto di fotografie) una simbologia standard per l'esecuzione delle diverse ricette, si può ricorrere sempre alla stessa simbologia e usare altre foto per i diversi piatti da preparare. È sottinteso anche qui, come sempre, che sta all'insegnante valutare, e di conseguenza decidere, che simbologia utilizzare.

Spiegazione dei simboli

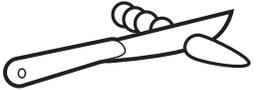
lavare



sbucciare



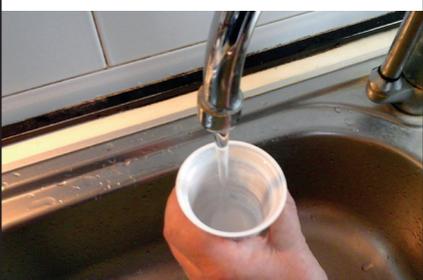
tagliare



bicchierino da yogurt



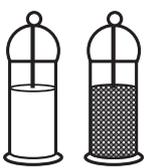
bicchierino da yogurt pieno d'acqua



cucchiaino



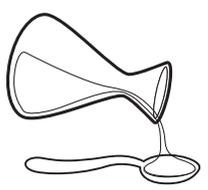
sale - pepe



frullare



cucchiaino d'olio



**accendere
il fornello**



**spegnere
il fornello**



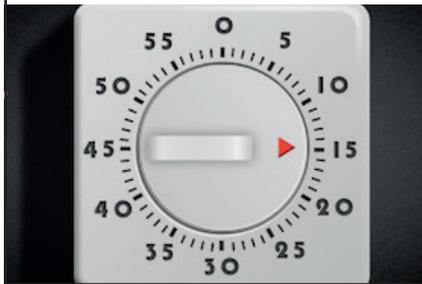
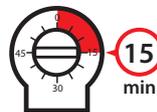
cuocere



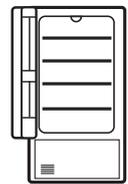
mescolare



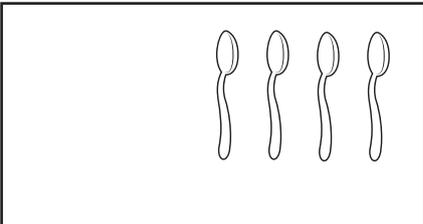
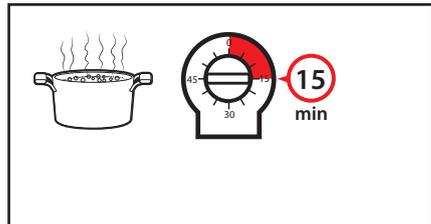
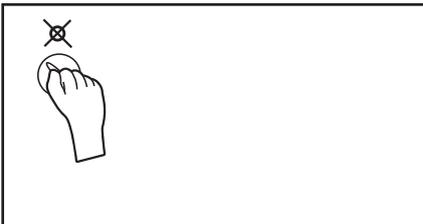
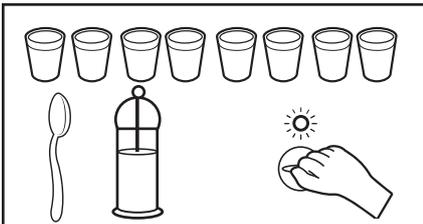
**tempo di cot-
tura**



**mettere in
frigorifero**



Una ricetta - pasta



PER I CASI PIÙ GRAVI

Non va dimenticato che nei casi più gravi l'educatore, per portare verso un minimo di autonomia il proprio educando, dovrà ricorrere ad accorgimenti particolarmente raffinati.

RINFORZO

Si definisce rinforzo qualcosa di gradevole che si associa ad un comportamento corretto del bambino/ragazzo, per aumentare la probabilità che quel comportamento si ripeta.

AIUTO ESTERNO (PROMPTING)

Si definisce "prompting" un aiuto di varia intensità, che va dal tenere la mano nell'esecuzione di un compito al semplice gesto per indicare la scelta. (Inizialmente per un prompting corretto possono essere utili due educatori).

ATTENUAZIONE PROGRESSIVA DELL'AIUTO (FADING)

Il "fading" consiste nella progressiva diminuzione dell'aiuto, fino alla sua scomparsa.



ANALISI DEL COMPITO

Si definisce analisi del compito la scomposizione di un'azione complessa in sequenze che vengono insegnate una alla volta.

Per l'apprendimento di ogni singola sotto-azione si ricorrerà alle tecniche già indicate (aiuto esterno, rinforzo...)



Andare a scuola



Appendere la giacca



Andare al banco



Aprire lo zaino



Prendere quaderno e penna

ECONOMIA SIMBOLICA (TOKEN ECONOMY)

Si definisce "economia simbolica" una strategia che comprende un patto tra educatore e educando, con un obiettivo da raggiungere a tappe.

A ogni tappa viene associato un rinforzo simbolico.

Quando si guadagna un numero definito di rinforzi simbolici (ad esempio "faccine"), questi si scambiano con un premio gradito.



ESTINZIONE

Per "estinzione" si intende l'ignorare un comportamento indesiderato per farlo cessare.

TIME OUT

Si definisce "time out" la temporanea soppressione di una attività gratificante a seguito di un comportamento problematico che si vuole estinguere.

SIMBOLOGIA USATA NEL TESTO

In molte pagine di questo volume sono riportate delle icone che vogliono essere un primo orientamento e una prima guida sulle attività che sono richieste per svolgere quel determinato lavoro.

ATTIVITÀ



indicare



tagliare



incollare



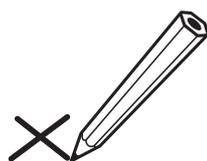
colorare



scrivere



leggere



crocettare



osservare



collegare

Come sempre starà nella bravura e nella professionalità del docente utilizzare oppure no questi simboli. La nostra piccola esperienza sul campo indica che alcuni allievi tra i più gravi non riescono a capire il significato di queste icone. Molti altri invece le trovano di grande aiuto (specie le immagini riportate nella prima riga).

ALCUNE AUTONOMIE DI BASE

Presentiamo la descrizione di alcune autonomie di base riferite alle diverse età di un bambino/ragazzo con sviluppo neurotipico.

La descrizione può servire orientativamente per l'osservazione del livello di autonomia dell'allievo con cui stiamo lavorando.



18 Mesi

- Gioca a fianco di altri bambini
 - Costruisce una torre di 2-3 cubi
 - Indica una parte del corpo quando viene nominata
-

24 Mesi

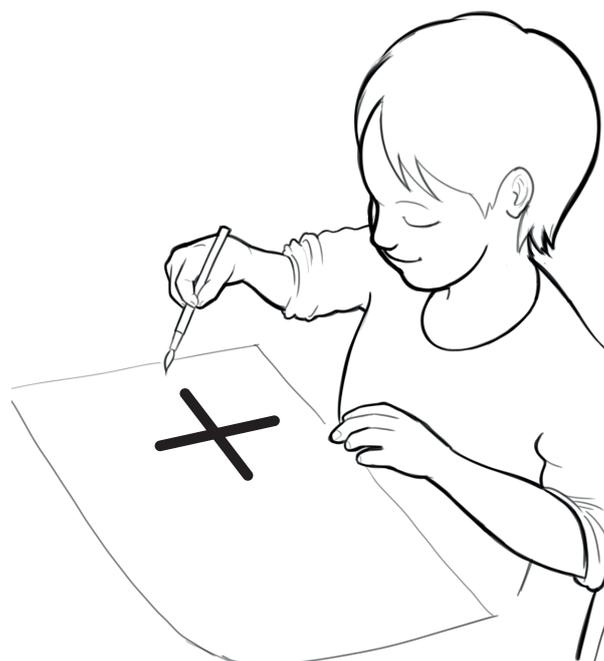
- Inizia a giocare da solo
 - Salta rimanendo nello stesso posto
 - Si lava e asciuga le mani da solo
-

36 Mesi

- Partecipa a dei semplici giochi di gruppo
 - Fa un salto in avanti
 - Dice il proprio nome e cognome
 - Si versa da bere da una bottiglietta di plastica non piena
 - Copia un cerchio (abbozzato)
 - Costruisce una torre di 8 cubi
 - Apre e chiude un barattolo con coperchio avvitato
-

4 anni

- Allaccia almeno tre bottoni di una giacca
 - Copia il segno + (una croce ingrandita)
 - Riconosce 3 colori
 - Chiude una cerniera lampo
 - Cooperava nel lavare i propri denti
 - Imita un'azione di una certa complessità vedendo una persona che la compie
 - Va alla toilette da solo e sa espletare autonomamente le necessità fisiologiche
 - Scende le scale muovendo in modo alterno i piedi
 - Raccoglie con la mano piccoli oggetti
-





5 anni

- Usa un tovagliolo di carta per pulirsi il viso mentre mangia
 - Coopera nel mettere in ordine ciò che gli appartiene, quando gli viene richiesto
 - Si rivolge almeno a due persone che conosce, chiamandole per nome
 - Si soffia il naso
 - Accende la televisione
 - Sale e scende dal letto
 - Dice la data del suo compleanno
 - Usa la matita in modo adeguato
 - Copia un quadrato usando un pennarello
-

6 anni

- Taglia del materiale morbido con il coltello
 - Mangia usando la forchetta
 - Colloca nel posto giusto un vestito sporco
 - Fornisce il suo indirizzo completo
 - Risponde al telefono
 - Dice come si chiamano delle persone non familiari
 - Lavora in piccoli gruppi
 - Dice "grazie" nella situazione giusta
 - Dice "per favore" nella situazione giusta
-



7 anni

- Partecipa a un dialogo, formulando domande o dando semplici suggerimenti
 - Sorride in modo adeguato se gli viene fatto un complimento
 - Mostra di preferire la compagnia di alcuni determinati amici
 - Utilizza in modo adeguato il cucchiaino, la forchetta, il coltello
 - Sa vestirsi in modo completo
 - Sa preparare un panino
 - Riconosce il valore del denaro
 - Riconosce "sinistra" e "destra" anche riferite agli altri e non solo su di sé
 - Svolge facili giochi di gruppo
-

8 anni

- Comprende il racconto di una storia e racconta una storia in modo semplice
 - Consente che una conversazione prosegua, senza interromperla
 - Conclude in modo adeguato una conversazione
 - Sceglie autonomamente i vestiti in base al tempo atmosferico
 - Esegue piccole riparazioni di giocattoli
 - Chiede un gelato in gelateria
 - Dice la data corretta
 - Quando gioca ricorda di rispettare il proprio turno
 - Mette al corrente i familiari dei propri progetti
-



9 - 10 anni

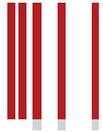
- Partecipa a una discussione per prendere una decisione
 - Quando tossisce si copre la bocca
 - Quando starnutisce si copre il naso
 - Cura autonomamente proprie piccole ferite
 - Dietro richiesta aiuta nella preparazione della tavola
 - Utilizza utensili di uso comune
 - Sa a cosa serve l'orologio
 - Partecipa a facili giochi di società
 - Evita di dire cose che potrebbero offendere gli altri
-

11 - 12 anni

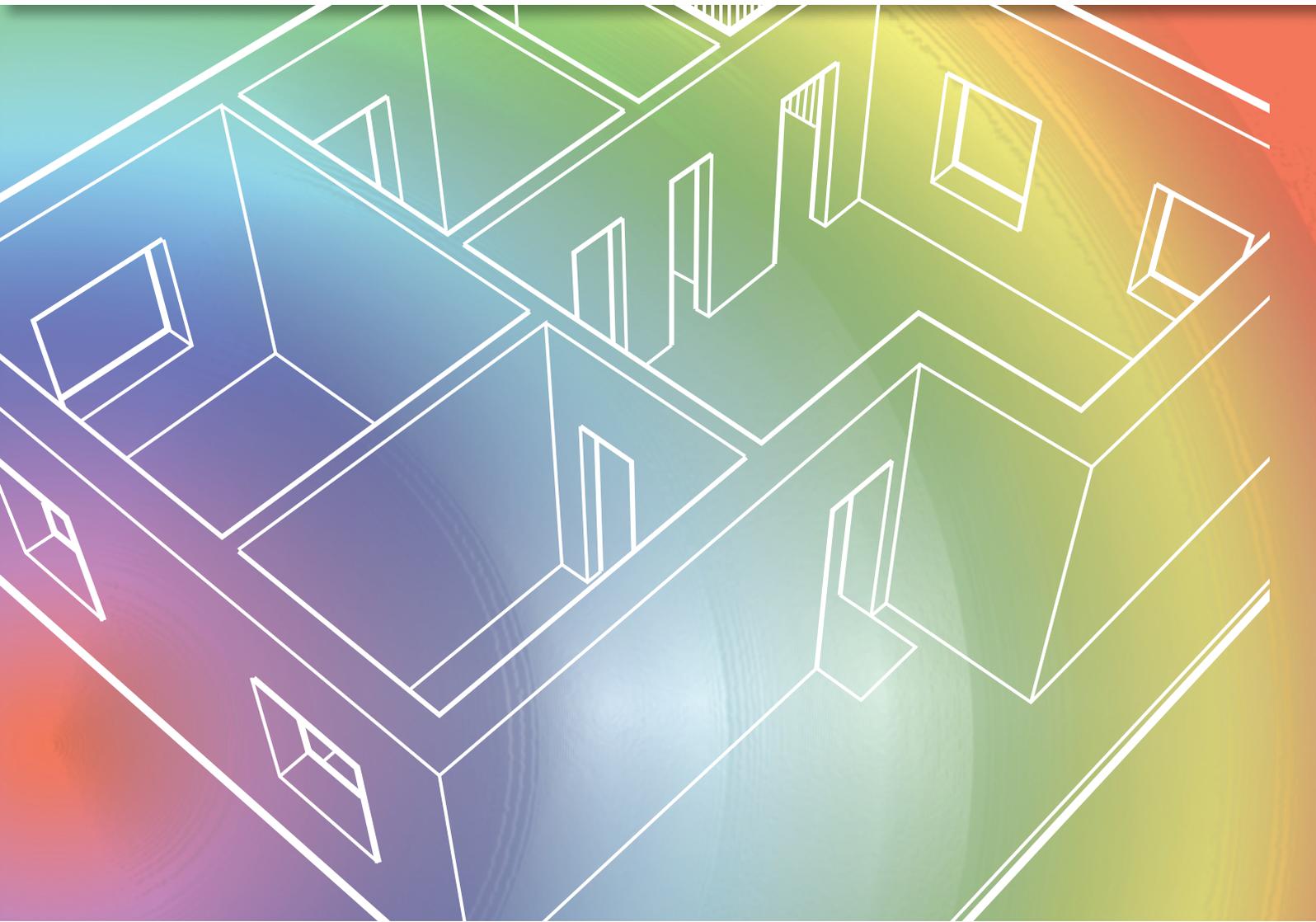
- Usa il linguaggio verbale per dare istruzioni di una certa complessità alle altre persone
 - Si asciuga i capelli in modo autonomo
 - Su richiesta tenta di fare il proprio letto
 - Gestisce il denaro anche in rapporto a spese che superano l'importo di 5 euro
 - Sa fare almeno un gioco che comporta capacità di decisione
 - Considera le possibili conseguenze di ciò che vorrebbe fare prima di farlo
 - Ricorda il compleanno dei familiari più prossimi
-

13 - 14 anni

- Usa il linguaggio verbale per descrivere obiettivi realistici, anche distanti nel tempo; descrive in maniera particolareggiata il modo di ottenerli
 - Usa in modo adeguato prodotti per la pulizia della casa
 - Si fa il letto in modo autonomo e spontaneo
 - Ha almeno un passatempo preferito
 - Chiede scusa se ha offeso qualcuno involontariamente
 - Inizia una conversazione se incontra qualcuno che conosce
 - Restituisce ciò che gli è stato prestato da altre persone
-



LA CASA IN CUI SI ABITA



PREMESSA

La casa è solitamente l'ambiente di vita dove si imparano le prime forme di autonomia. Da una parte i familiari premono perché il bambino diventi sempre più capace di fare le cose da solo, dall'altra il piccolo stesso è impegnato, come per una spinta interna, ad acquisire o perfezionare i propri gesti. In particolari casi questo processo spontaneo non si attiva, o avviene solo in parte. Ecco che si deve mettere in atto un percorso educativo esplicito, che richiede impegno da entrambe le parti e che può durare per un tempo molto lungo.

Anche i successi possono essere variabili, quando ci sono problemi di sviluppo e difficoltà di apprendimento, o situazioni che rendono complesso il dialogo tra soggetti in età evolutiva e aspettative dei familiari.

Avere familiarità con i vari ambienti della casa è il presupposto per viverci bene sentendosi a proprio agio.

Le attività didattiche si applicano ad una realtà che l'allievo vive quotidianamente e che diventa "palestra" per attivare le potenzialità cognitive.



Si inizia con *rappresentazioni tridimensionali* della casa, per arrivare, se possibile, alla *rappresentazione bidimensionale* della classica piantina di un appartamento.

Si ritiene importante questa parte sulle *rappresentazioni* perché molto spesso bambini/ragazzi con problemi intellettivi/cognitivi hanno delle forti difficoltà di riferimento spaziale.

Si procede poi approfondendo la conoscenza dei vari ambienti domestici.



Nota importante

Prima di cominciare le varie attività relative a questa sezione, è bene ricordare che è fondamentale **lavorare inizialmente con dei modelli tridimensionali** delle varie unità abitative. Nei negozi di didattica si trova materiale adeguato; in alternativa si può ricorrere a giocattoli come la "casa della bambola". Gli insegnanti più operosi potranno costruire con cartone oggetti tridimensionali che abbastanza bene si adattano all'idea di "casa".



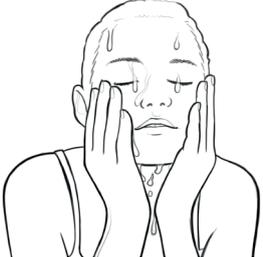
Alle pagine 232 - 235 c'è un modellino costruibile dell'appartamento delle pagine seguenti.

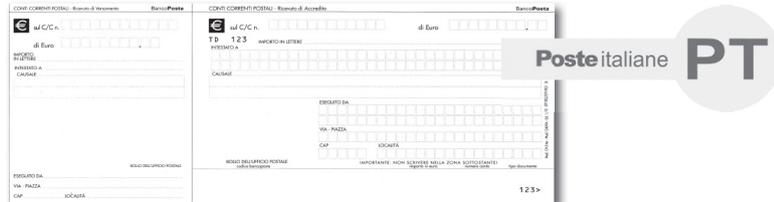
TEST INIZIALE

Questo breve test iniziale quasi sempre verrà compilato dalla persona che più è vicina al soggetto con disabilità. Forse, ma solo in alcuni casi, potrà essere coinvolto anche il soggetto medesimo.

COSA SO FARE



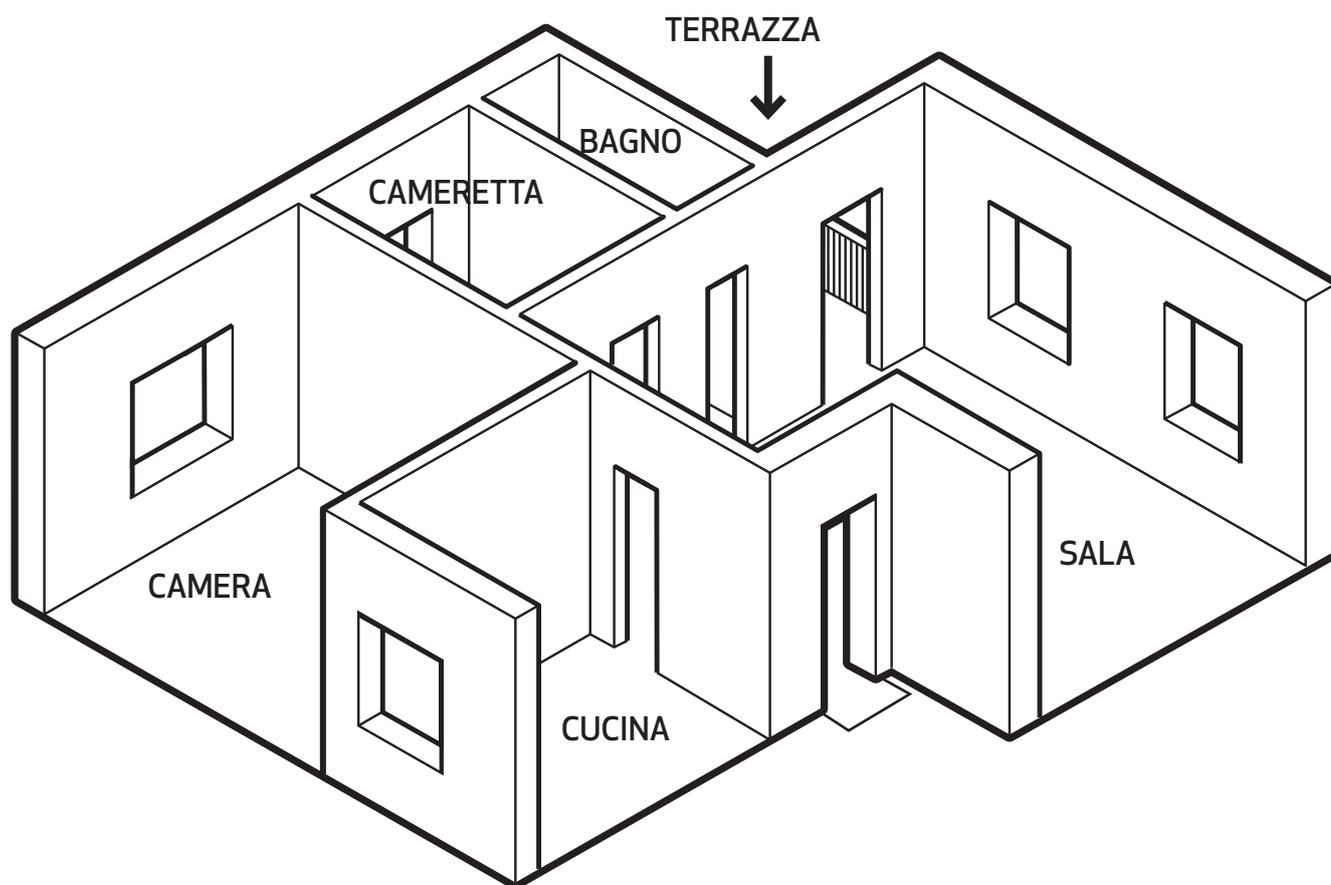
Attività	Nessun aiuto	Un po' di aiuto	Molto aiuto
 <p>Vestirsi</p>			
 <p>Curare il corpo</p>			
 <p>Pulire</p>			
 <p>Cucinare</p>			
 <p>Fare il bucato</p>			

Attività	Nessun aiuto	Un po' di aiuto	Molto aiuto
 <p>Fare la spesa</p>			
 <p>Tenere i conti</p>			
 <p>Prendere il bus</p>			
 <p>Andare all'ufficio postale</p>			
 <p>Andare dal medico</p>			
 <p>Curare le piante</p>			

SEZIONE a) LA CASA GLI AMBIENTI DELLA CASA 1

Ecco un appartamento, composto da:

BAGNO, CUCINA, CAMERA, CAMERETTA, SALA, TERRAZZA

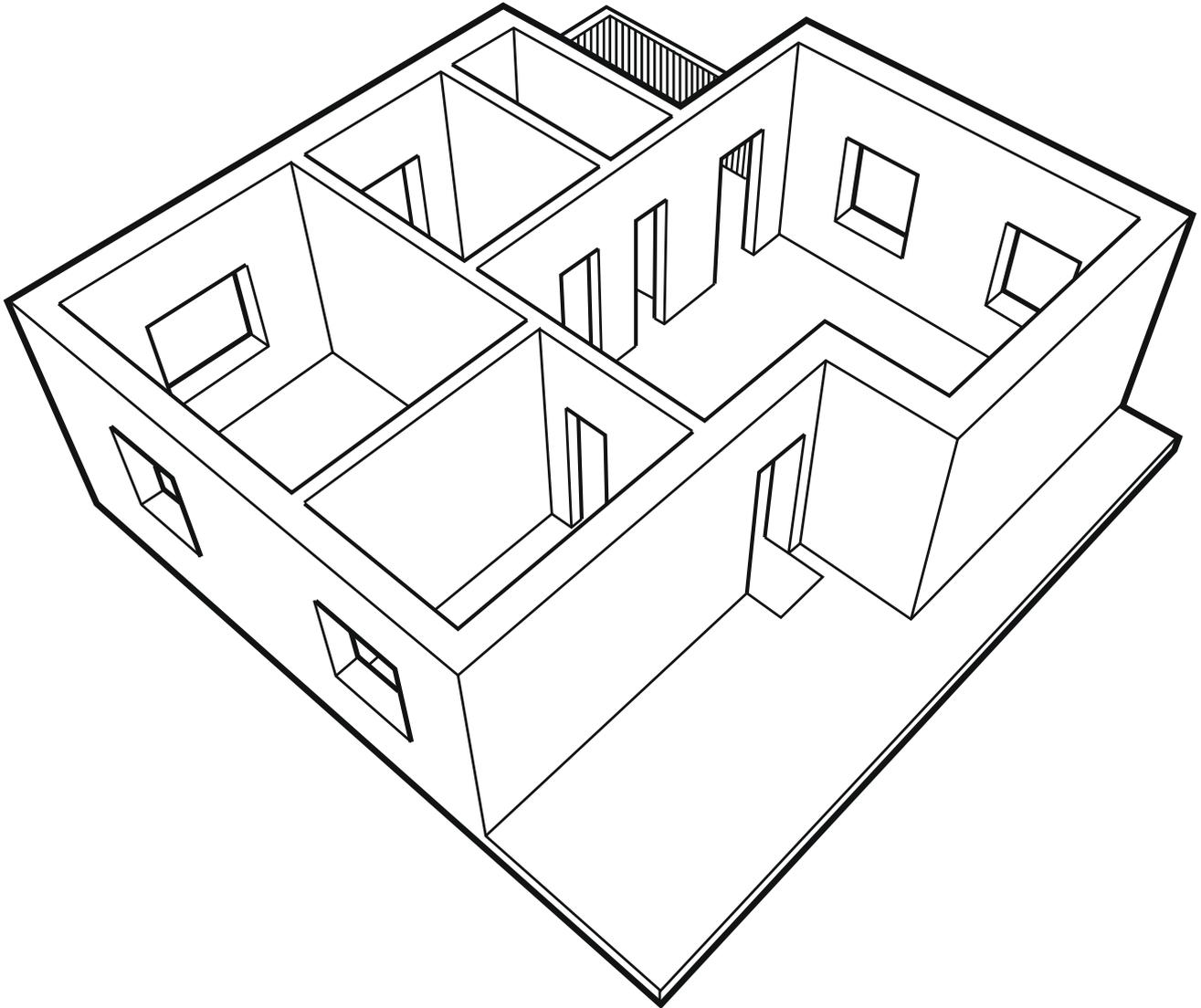


Indica i diversi ambienti e rispondi alle domande:

- quali attività si fanno prevalentemente in cucina?
- quali attività si fanno prevalentemente in bagno?
- a tuo parere perché le camere sono due?
- nomina almeno due oggetti che possono stare bene in cucina.

DIVERSI PUNTI DI VISTA 1

Osserva con attenzione questo disegno.



Puoi riconoscere anche qui una **CUCINA**, due **CAMERE**, una **SALA**, un **BAGNO**?

SÌ NO

Puoi affermare che il disegno assomiglia molto a quello della pagina precedente, ma non è uguale?

SÌ NO

Sai dire in che cosa è diverso?

.....

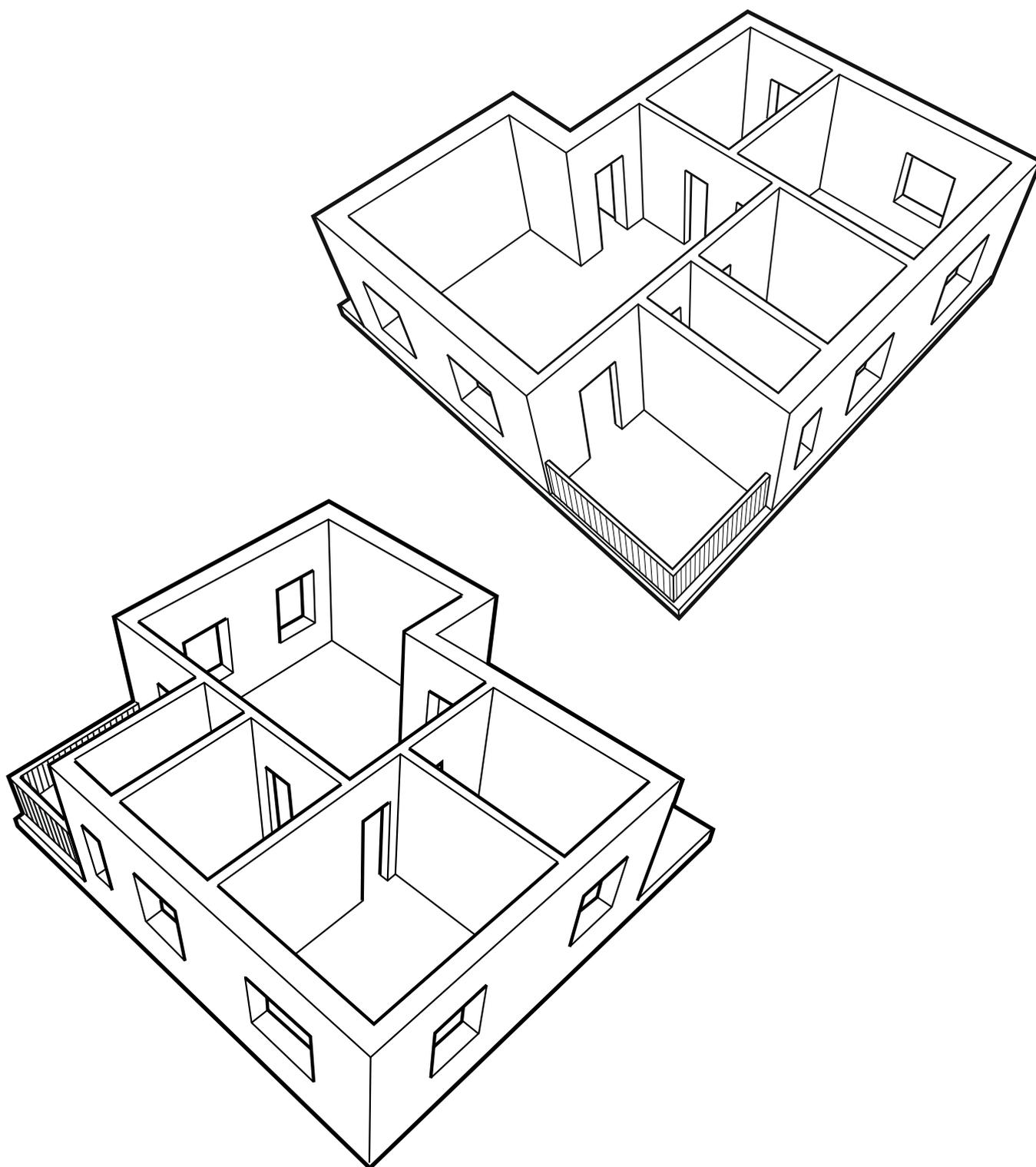
.....

Scrivi sul disegno i nomi dei vari ambienti.



DIVERSI PUNTI DI VISTA 2

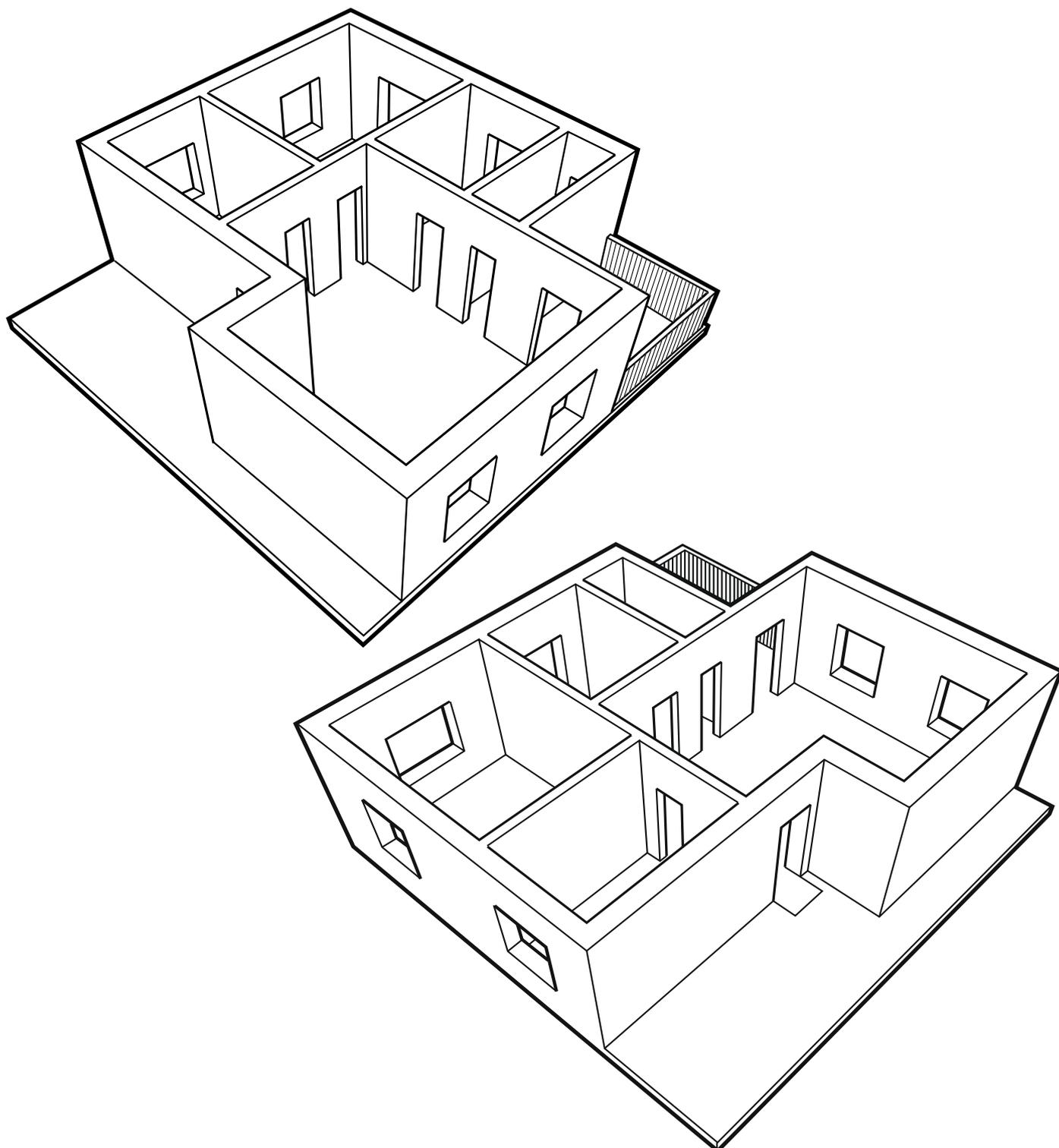
Anche qui è rappresentata la stessa casa della pagina precedente, con qualche piccola variante. In ogni disegno indicare dove sono: la **SALA**, la **CUCINA**, le due **CAMERE**, il **BAGNO**. Qual è la porta di entrata? Fare tutte le osservazioni che si ritengono opportune.





DIVERSI PUNTI DI VISTA 3

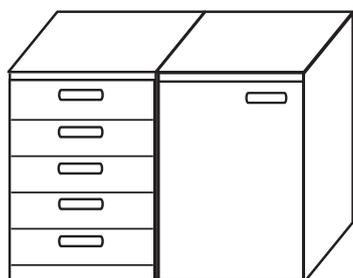
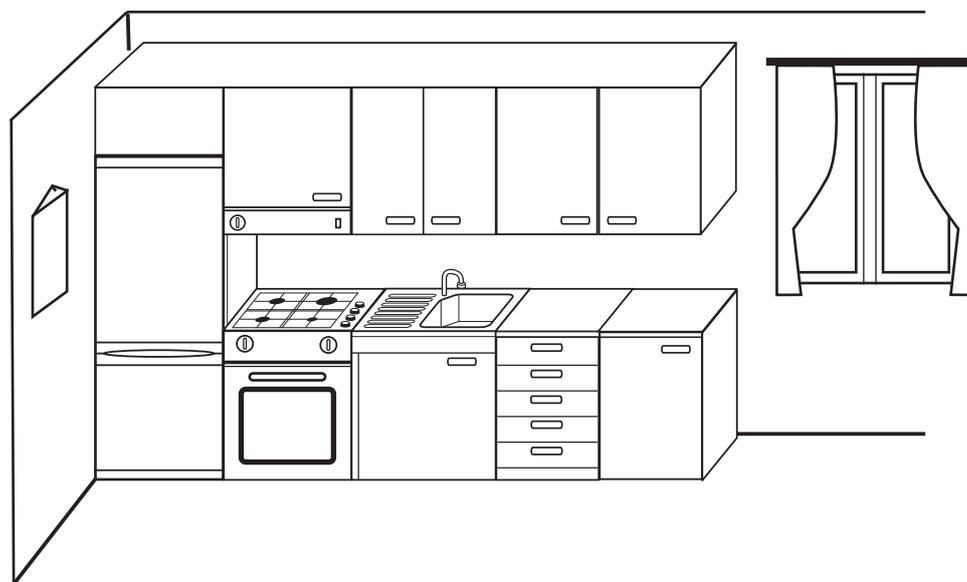
Anche qui è rappresentata la stessa casa della pagina precedente, con qualche piccola variante. In ogni disegno indicare dove sono: la **SALA**, la **CUCINA**, le due **CAMERE**, il **BAGNO**. Qual è la porta di entrata? Fare tutte le osservazioni che si ritengono opportune.



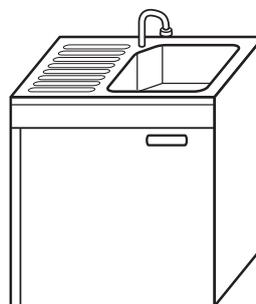


CUCINA

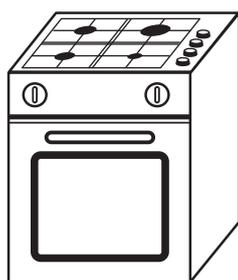
Arredi indispensabili in cucina e a cosa servono.



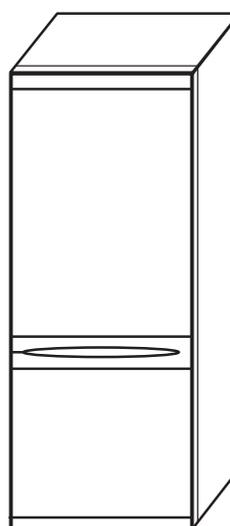
CONTENERE POSATE



LAVARE PIATTI



CUOCERE CIBI

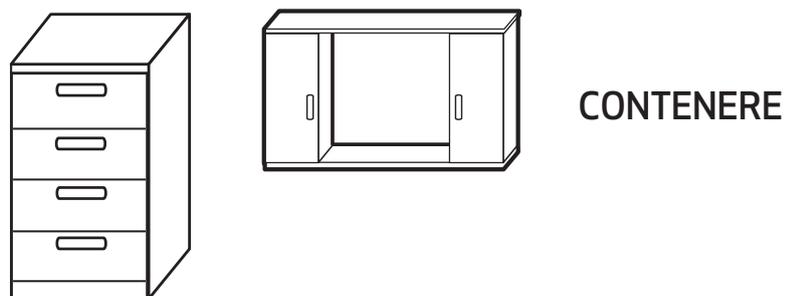
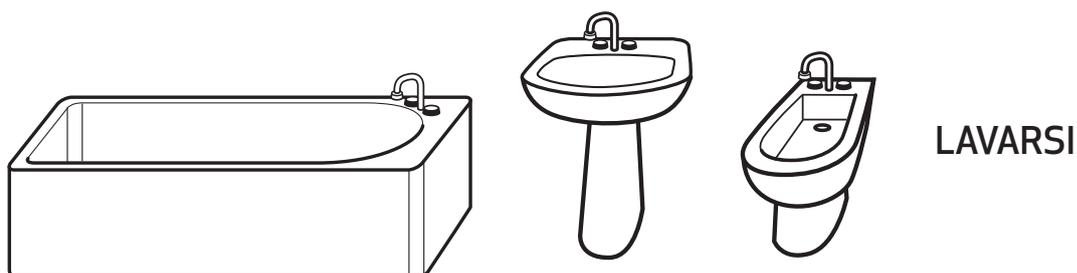
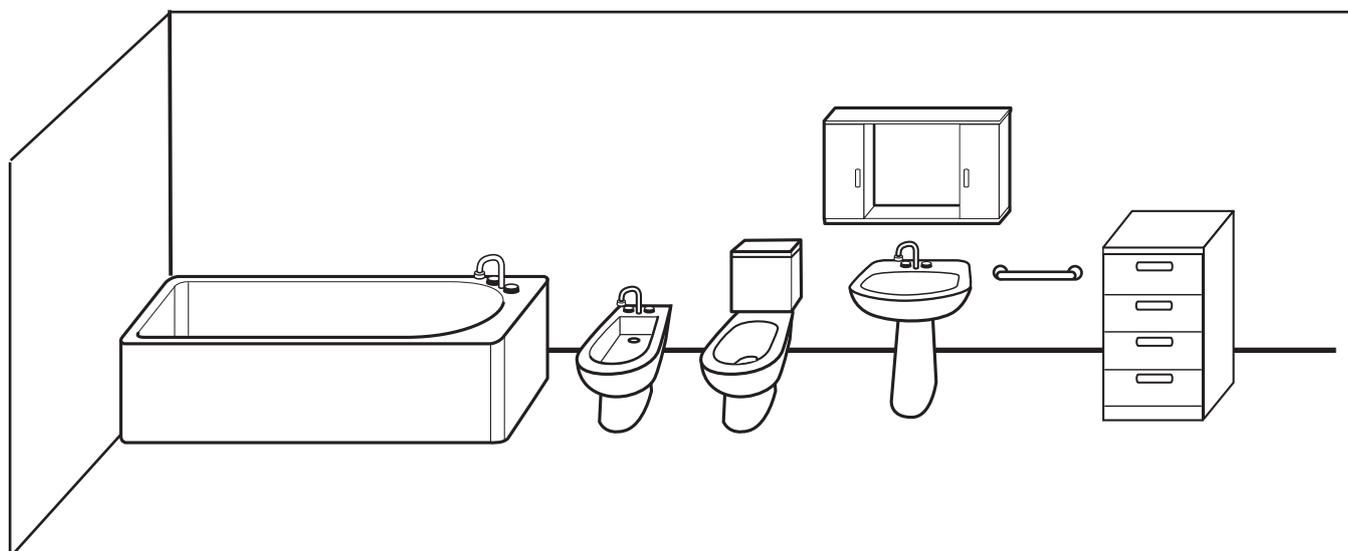


CONSERVARE
CIBI



BAGNO

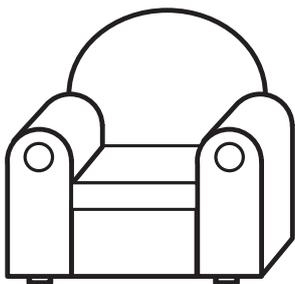
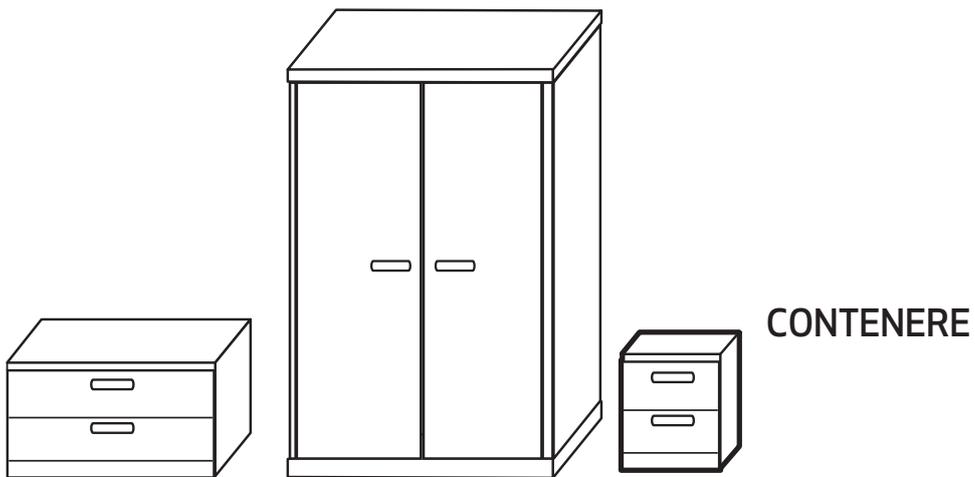
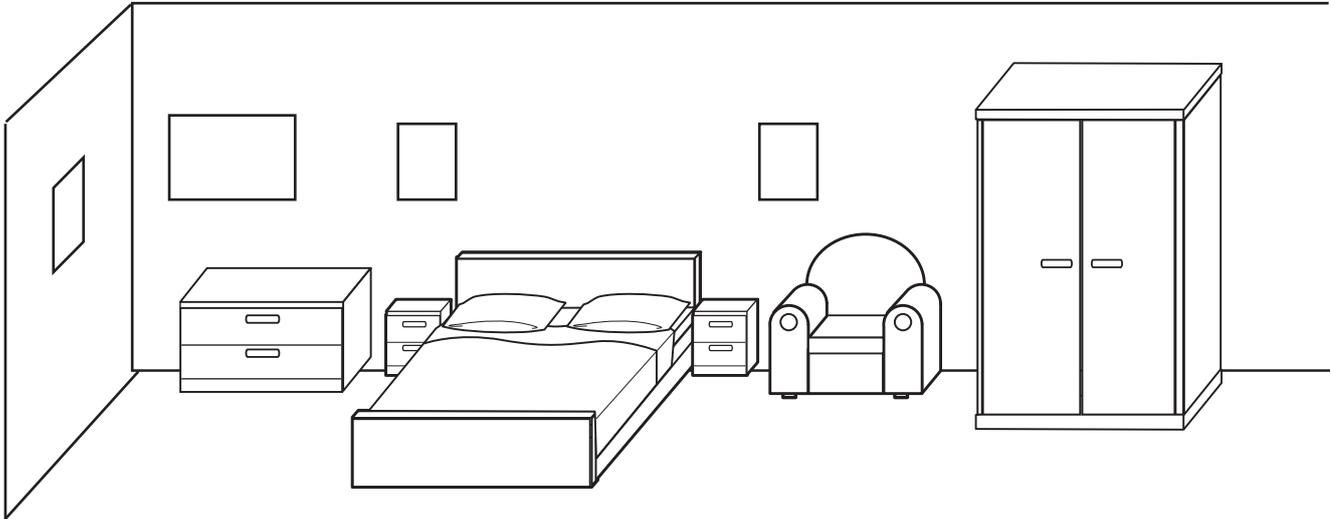
Arredi indispensabili per il bagno e a cosa servono.



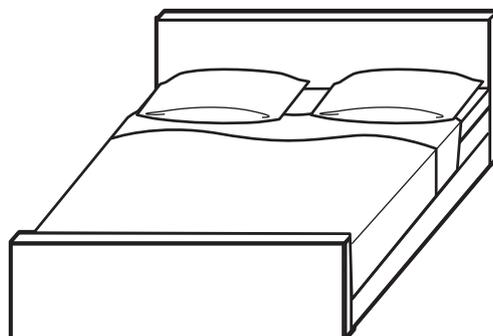


CAMERA

Arredo indispensabili nella camera e a cosa servono.



APPOGGIARE / RIPOSARE

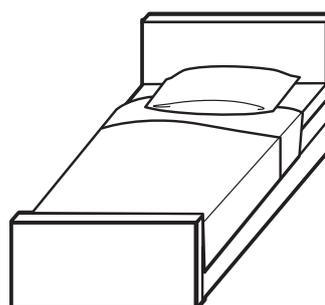
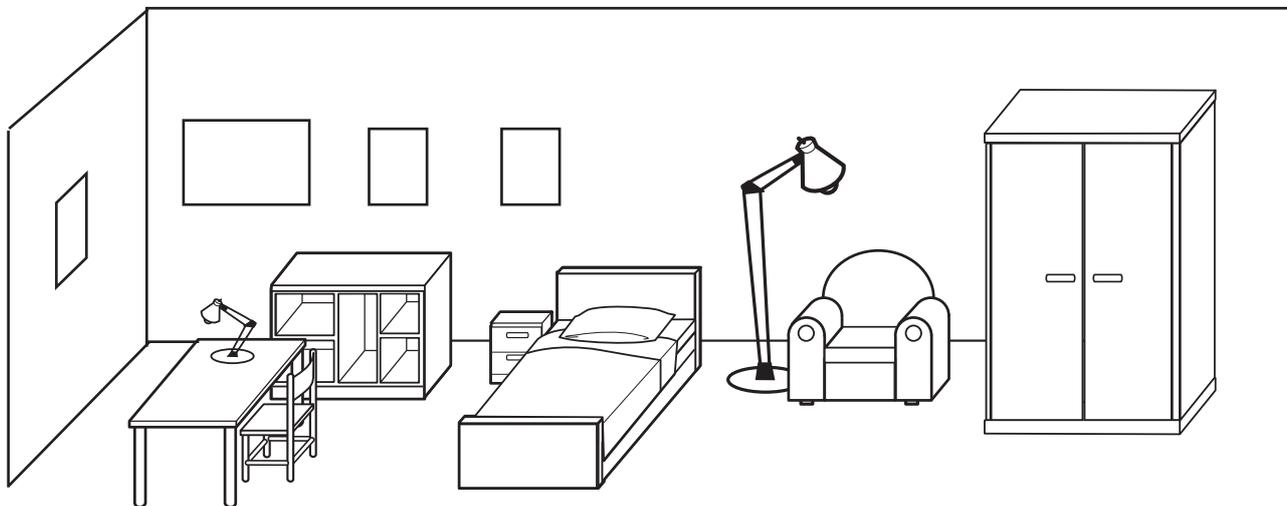


DORMIRE

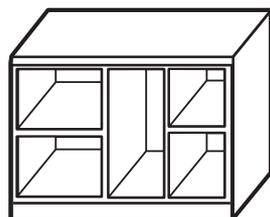
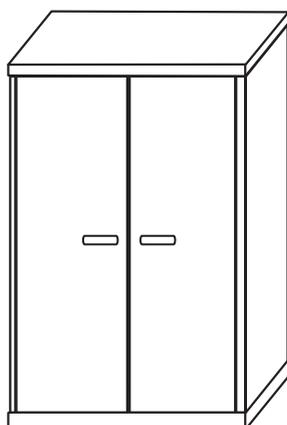


CAMERETTA

Arredi indispensabili nella cameretta e a cosa servono.



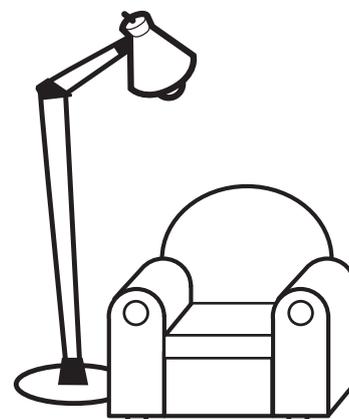
DORMIRE



CONTENERE



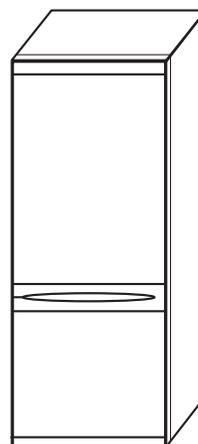
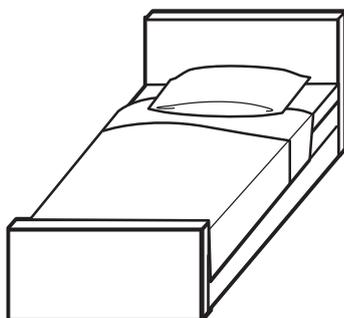
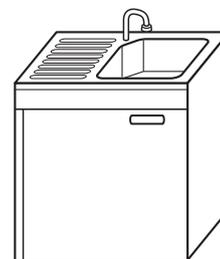
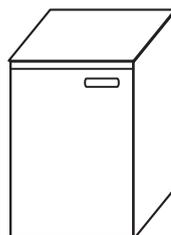
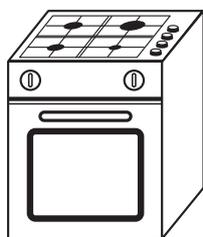
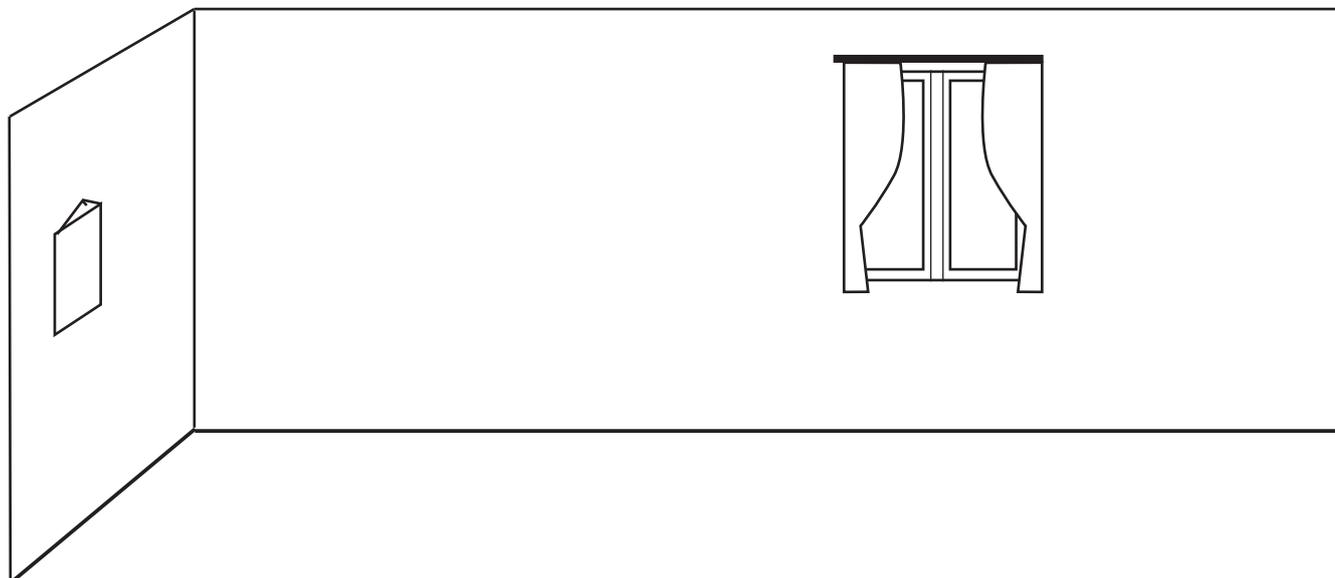
STUDIARE



LEGGERE

IN CUCINA

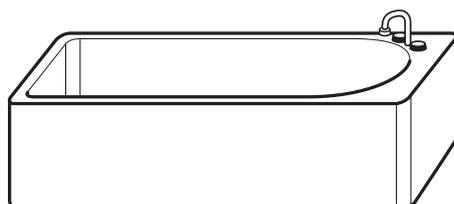
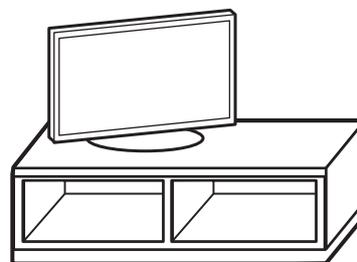
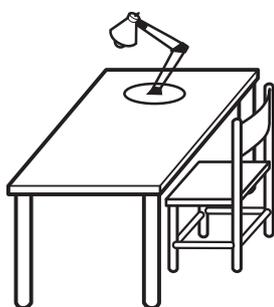
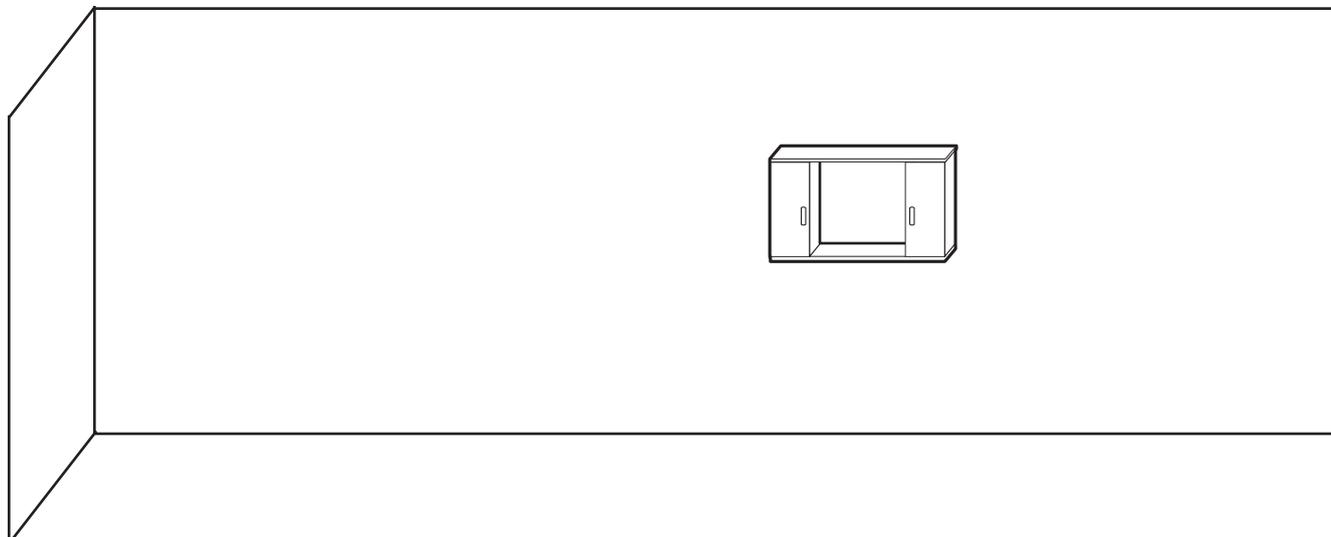
Cancellare con una "X" gli arredi che non c'entrano.





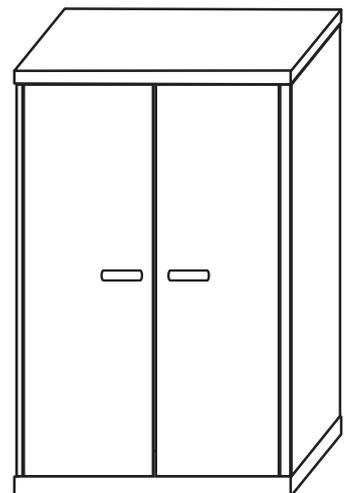
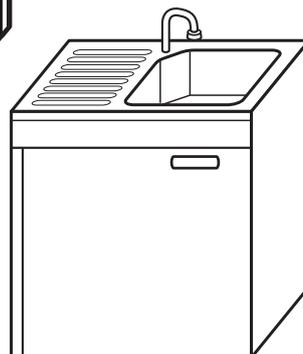
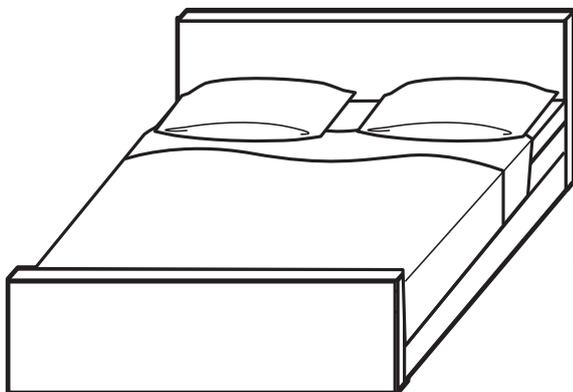
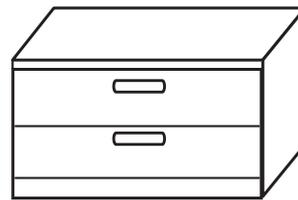
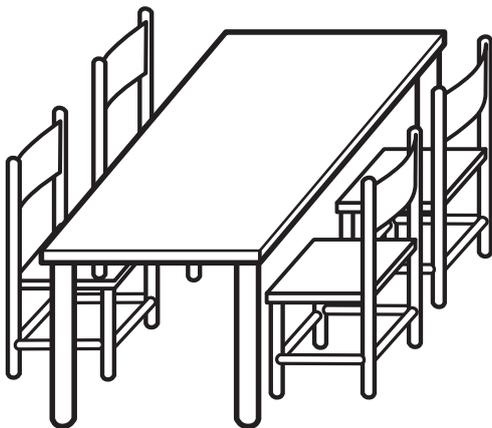
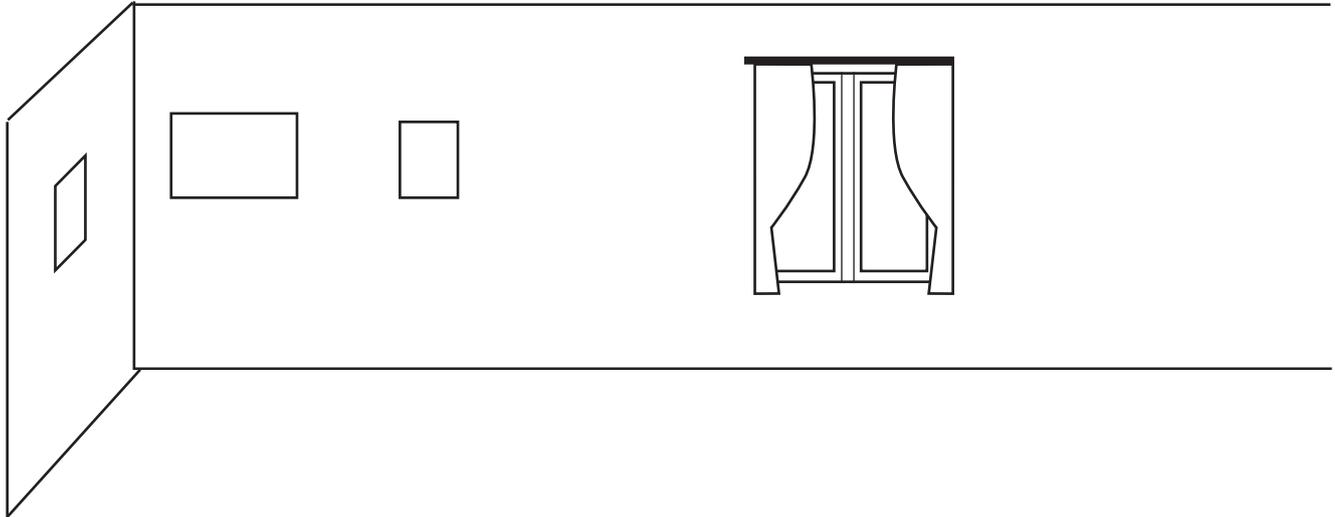
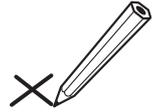
IN BAGNO

Cancellare con una "X" gli arredi che non c'entrano.



IN CAMERA

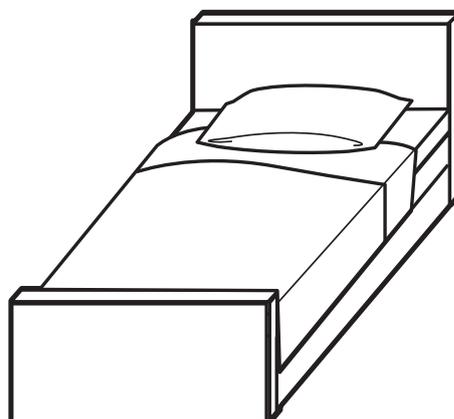
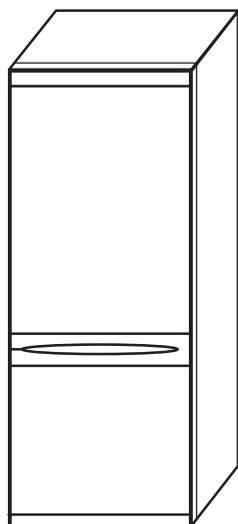
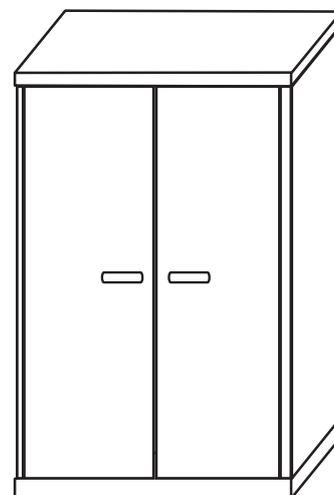
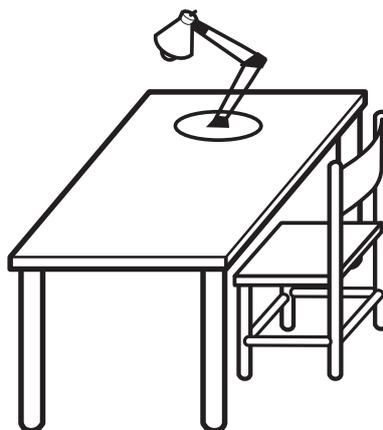
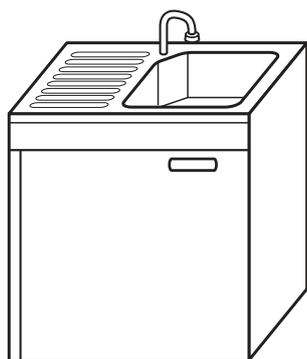
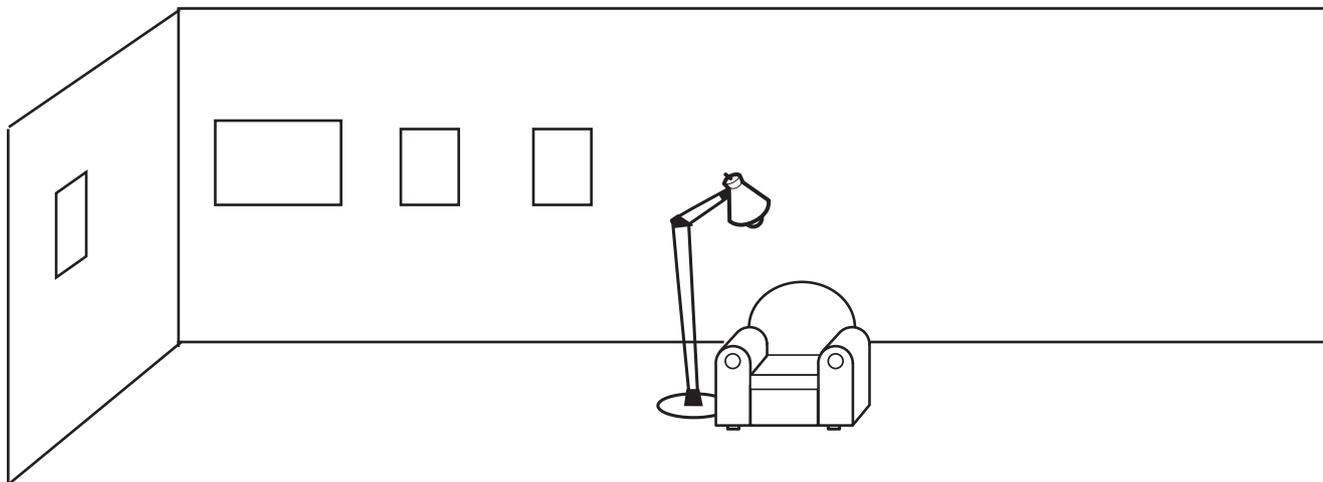
Cancellare con una "X" gli arredi che non c'entrano.





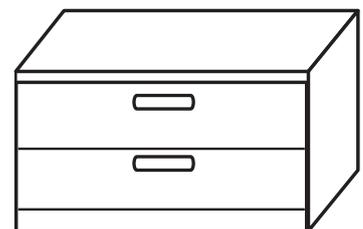
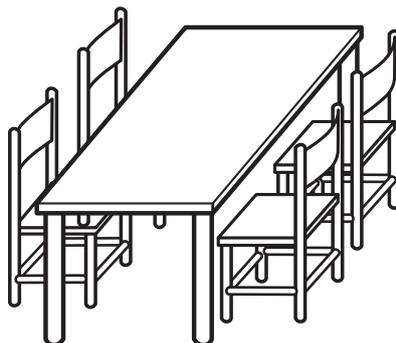
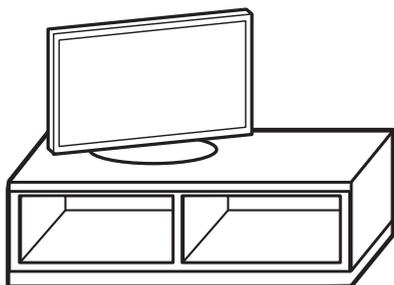
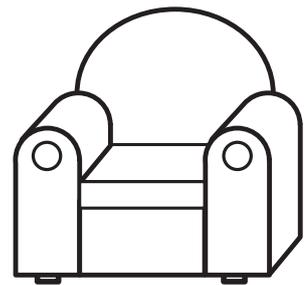
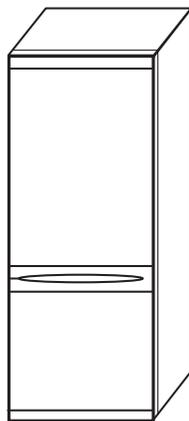
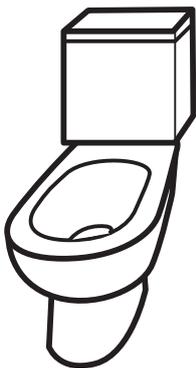
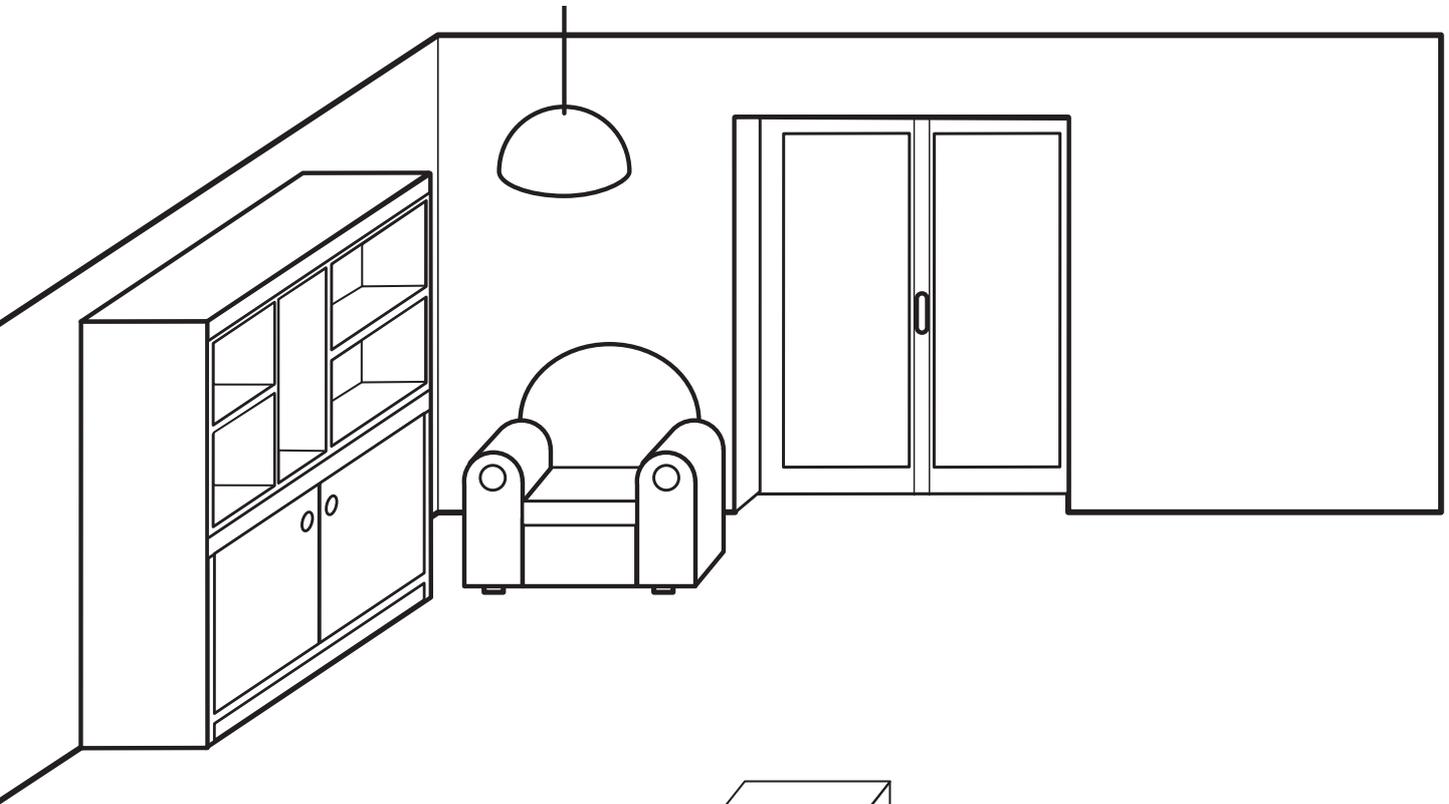
NELLA CAMERETTA

Cancellare con una "X" gli arredi che non c'entrano.



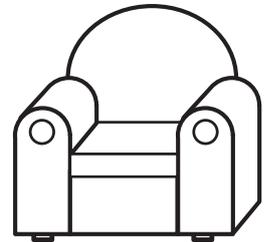
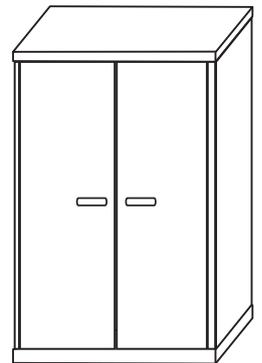
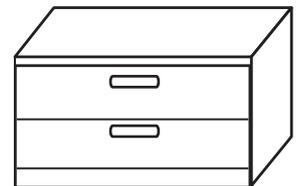
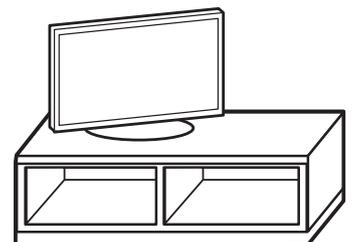
NELLA SALA

Cosa si può eventualmente aggiungere alla sala qui arredata?
Inserire con un tratto gli arredi corretti.

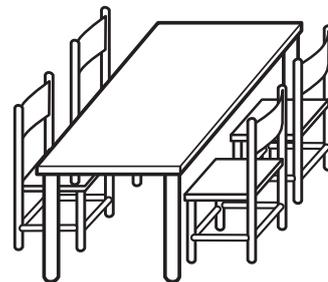


GLI AMBIENTI DELLA CASA 2

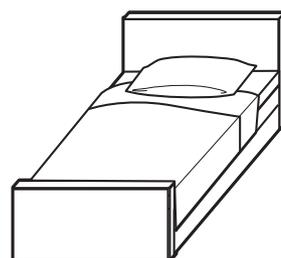
Collegare le parole di sinistra con le immagini a destra.

**ARMADIO****CASSETTIERA****LAVELLO****MOBILE TV****POLTRONA**

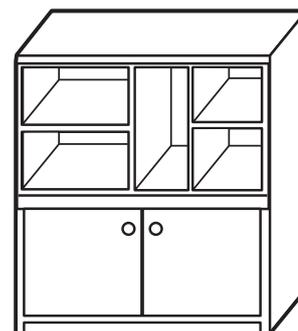
SCAFFALE



FRIGORIFERO



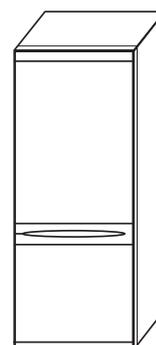
TAVOLO



LETTO



LAVANDINO





GLI AMBIENTI DELLA CASA 3

Ogni oggetto sta bene in un determinato ambiente della casa. Leggere e completare le frasi.
(Se l'allievo non legge e non scrive, lo farà il docente al posto suo; il soggetto dovrà solo nominare o indicare la collocazione giusta).

IL FRIGORIFERO sta bene in.

La POLTRONA sta bene in.

IL LETTO sta bene in.

La VASCA DA BAGNO sta bene in.

IL FORNO sta bene in.

La LAVASTOVIGLIE sta bene in.

IL MOBILE TV sta bene in.

IL PORTA ASCIUGAMANI sta bene in.

La CARTA IGIENICA sta bene in.

Lo SCAFFALE sta bene in.

IL LAVANDINO sta bene in.

La CASSETTIERA sta bene in.

L'ARMADIO sta bene in.

RICONOSCIMENTO DELLE SAGOME

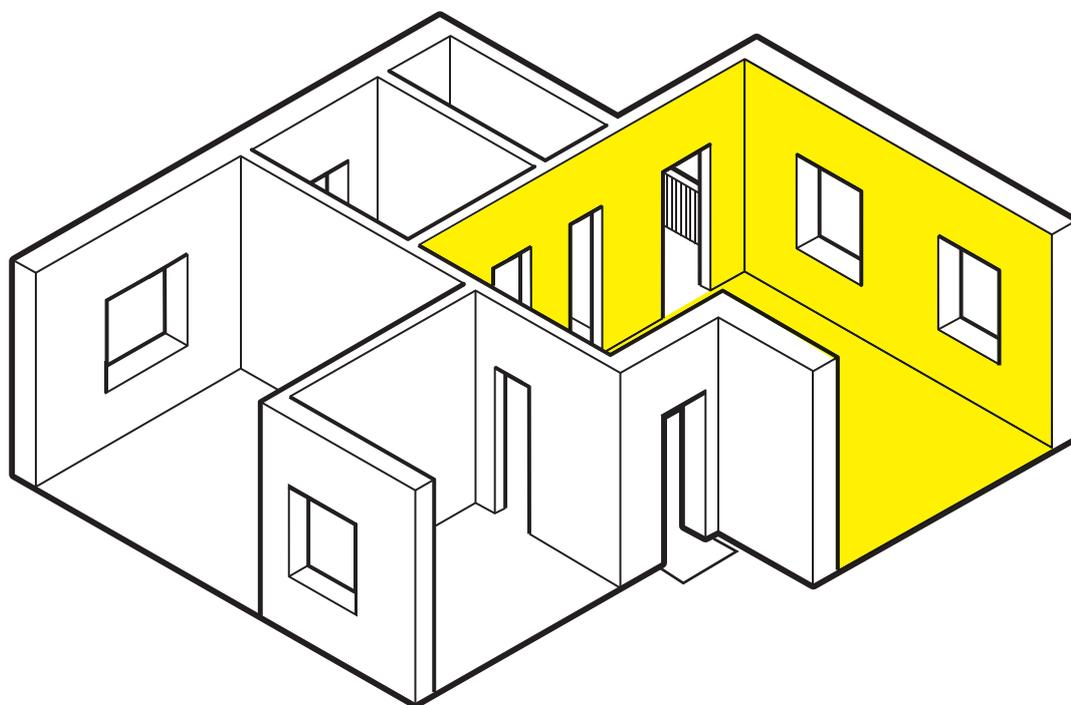
Queste sono le sagome di alcuni arredi visti nelle pagine precedenti.
Si deve riconoscere di quali arredi si tratta.



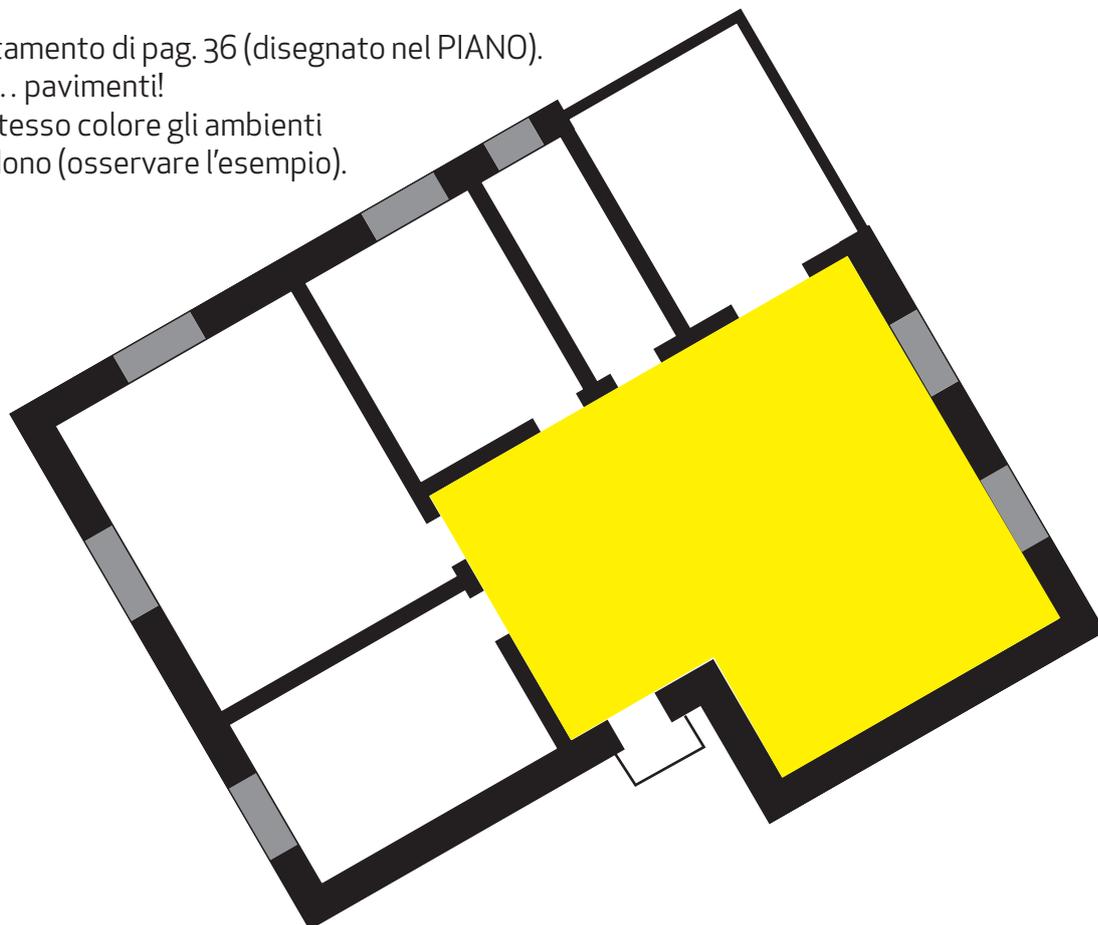


DALLE 3 ALLE 2 DIMENSIONI

Questo è l'appartamento di pag. 36 (disegnato nello SPAZIO).
Si vedono alcune pareti e alcuni pavimenti.



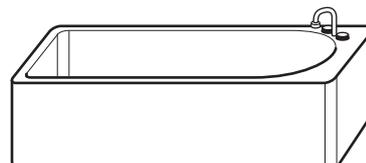
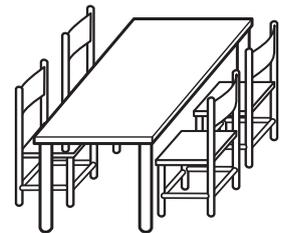
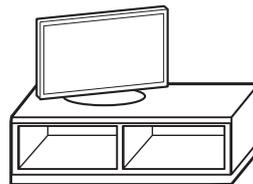
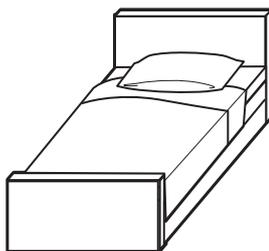
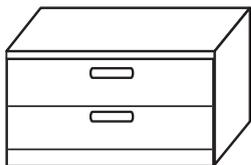
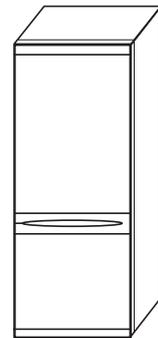
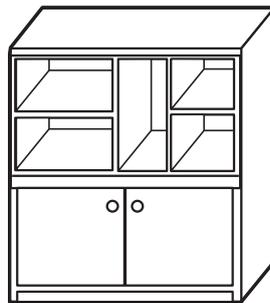
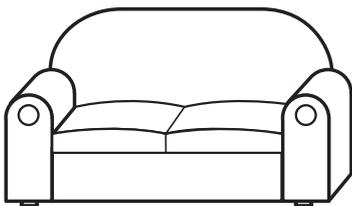
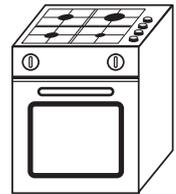
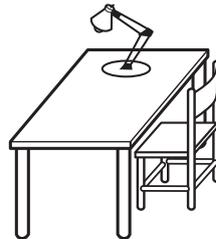
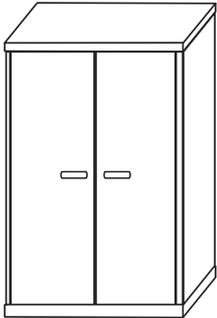
Questo è l'appartamento di pag. 36 (disegnato nel PIANO).
Si vedono solo i ... pavimenti!
Colorare con lo stesso colore gli ambienti
che si corrispondono (osservare l'esempio).





LA CASA - VERIFICA

Queste immagini sono da ritagliare per poter essere incollate nel disegno della pagina seguente.





Incollare in ogni ambiente uno o due mobili adatti a quell'ambiente (ruotare il foglio per poter leggere meglio). Fotocopiare e ingrandire.



SEZIONE b) MANUTENZIONE DELLA CASA

Premessa

Il tema della manutenzione della casa è fondamentale nella futura prospettiva di poter vivere da soli, sia pure per un tempo limitato, o in una situazione "protetta".

In molte realtà sono attivi da tempo esperimenti di autonomia "breve", magari della durata di un fine settimana, che danno uno spazio di riposo ai familiari, insieme a un'occasione di autonomia per i soggetti coinvolti.

In questa prospettiva si è mossa la ricerca di attività appropriate, presentate in questa sezione. Come detto in precedenza si resta nell'ambito della consueta didattica e si propongono situazioni che stimolino le capacità di indipendenza, intesa come abilità di sfruttare le proprie conoscenze, facendo le scelte opportune.

Le attività, che saranno presentate in seguito, mirano proprio ad attivare le potenzialità cognitive, come base indispensabile di ogni forma di autonomia.

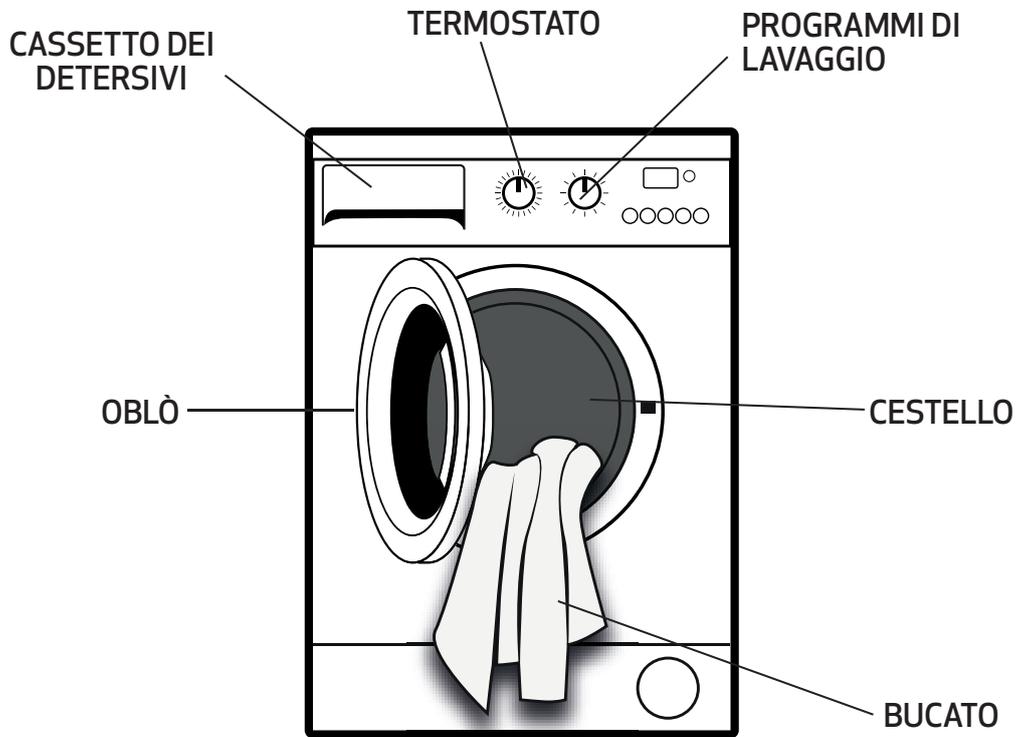


Gli argomenti trattati sono a livello esemplificativo e ampliabili a discrezione dell'insegnante:

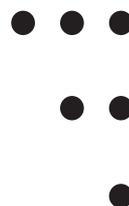
- il bucato
- oggetti e detersivi per pulire
- raccolta differenziata dei rifiuti
- cura delle piante
- riflessione sul "da che cosa" ti protegge la casa
- riflessione su cosa può avere un costo

BUCATO

Imparare i nomi delle parti della lavatrice.

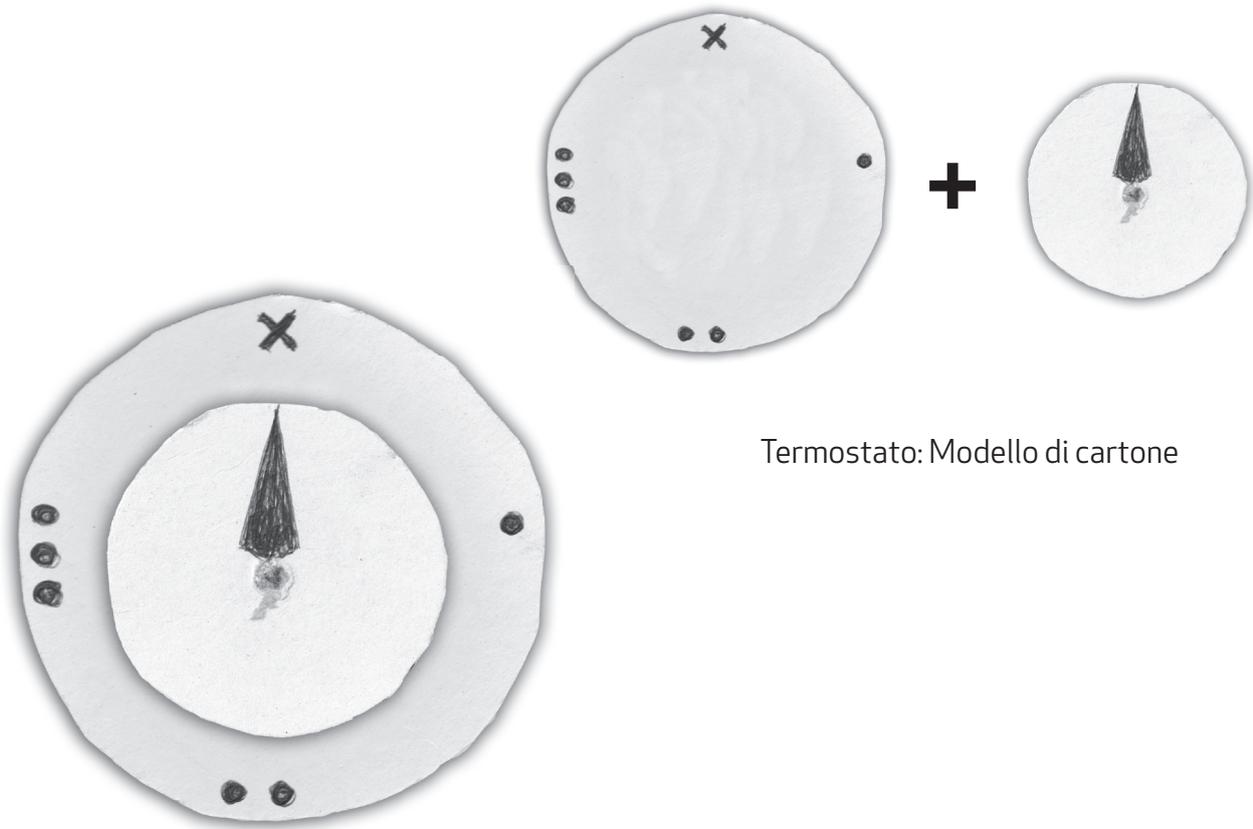


Imparare a leggere le temperature di lavaggio.



Simboli segnati sul termostato di cartone di pag 58

Costruire un termostato di cartone



Termostato: Modello di cartone

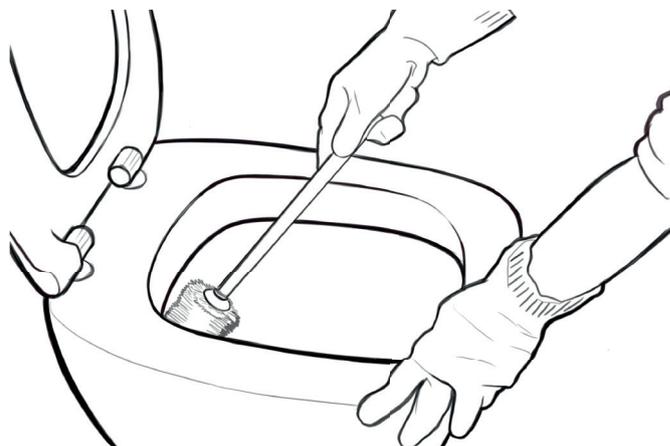
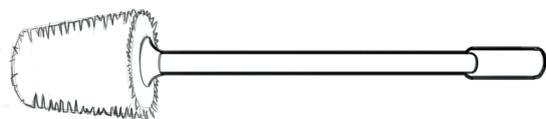
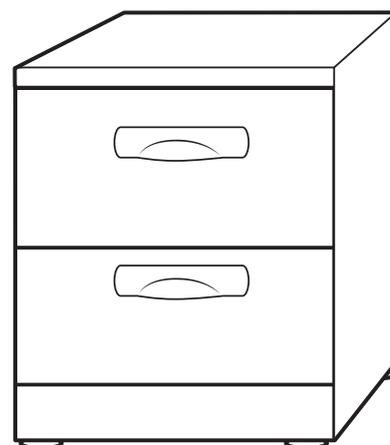
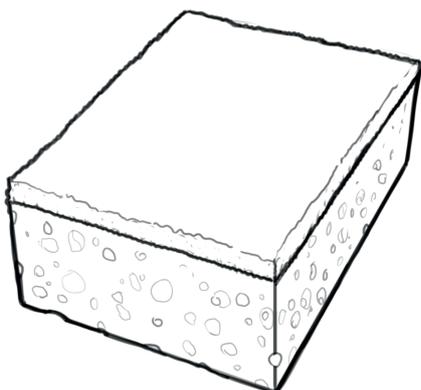
Usare il termostato:

Ruotare il disco superiore, fino a far coincidere la freccia con il simbolo della temperatura



OGGETTI E DETERSIVI PER PULIRE

Osservare con attenzione le tre coppie di immagini. Quasi sempre, per qualunque tipo di pulizia, è necessario avere un detersivo, un "oggetto" che aiuta a pulire e... la mano di chi pulisce!

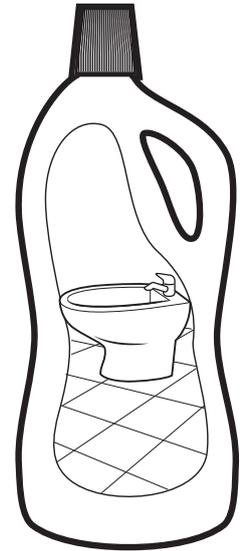
PULIRE IL WATER**SPOLVERARE****LAVARE I PIATTI**

DETERSIVI 1

Imparare a che cosa servono i detersivi.



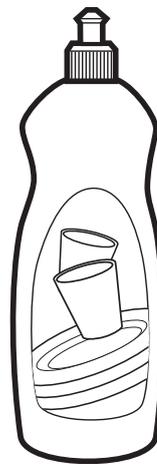
Detersivo
per le mani



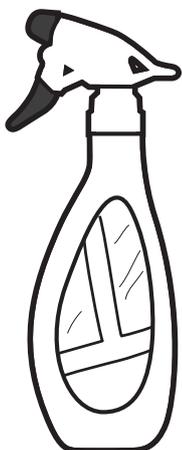
Detersivo
per il bagno



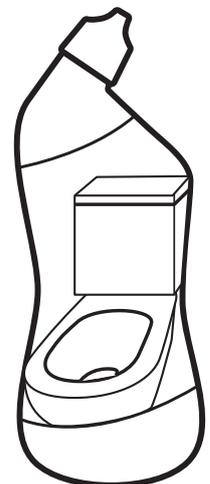
Detersivo
per il bucato



Detersivo
per i piatti



Detersivo
per le superfici



Detersivo
per il WC



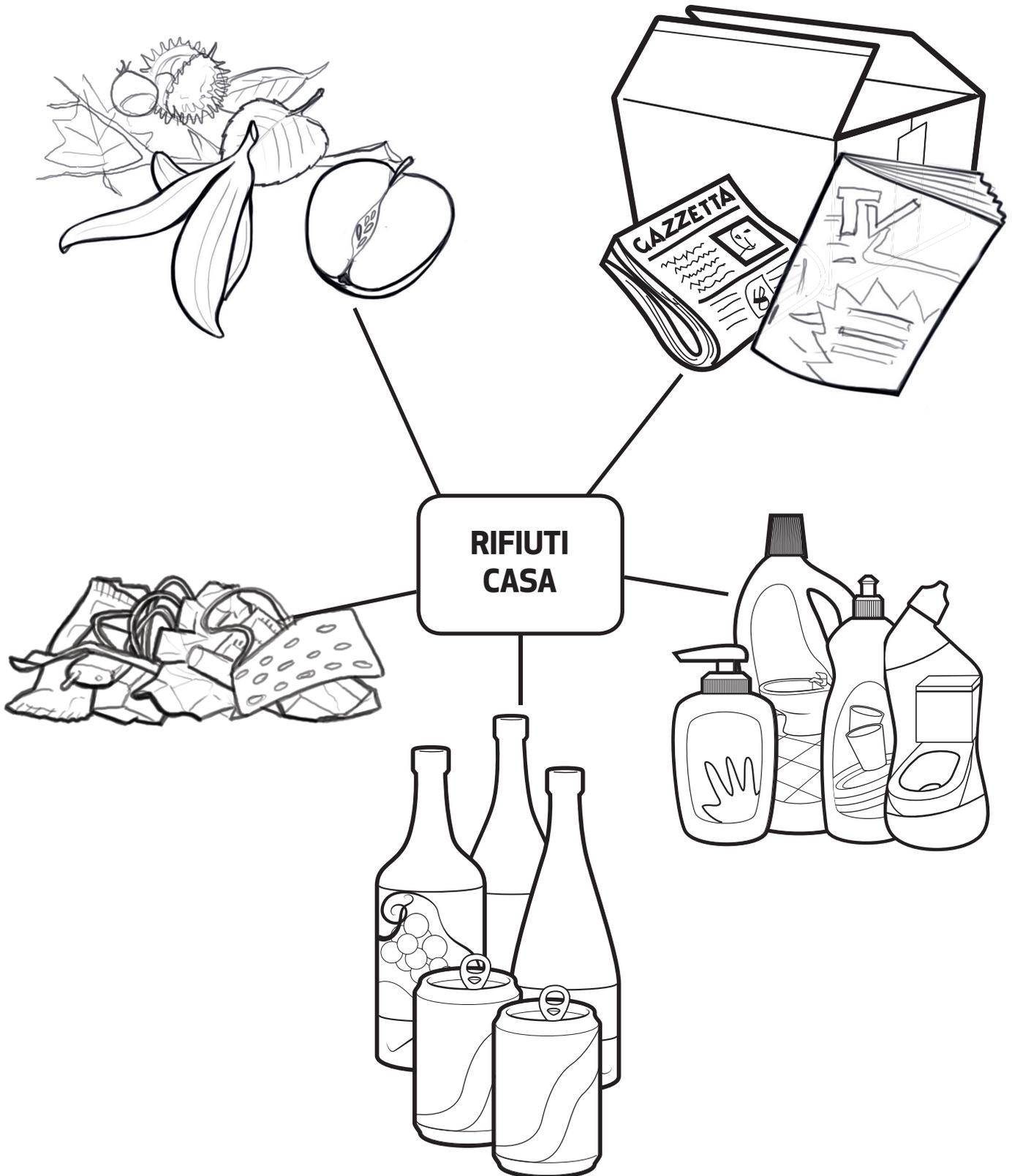
DETERSIVI 2

Collegare il detersivo all'oggetto corrispondente.



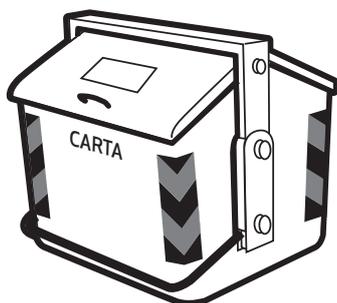
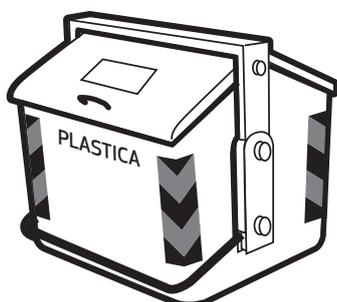
RACCOLTA RIFIUTI 1

È molto importante imparare che i rifiuti di casa si devono separare.



RACCOLTA RIFIUTI 2

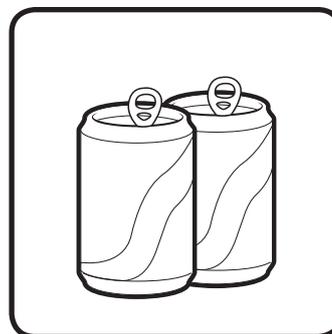
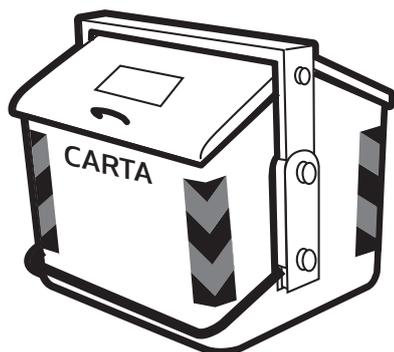
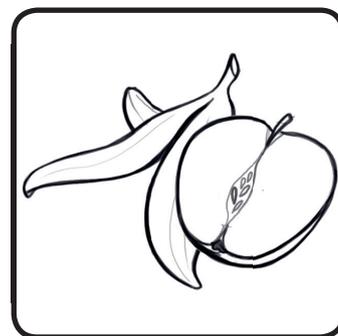
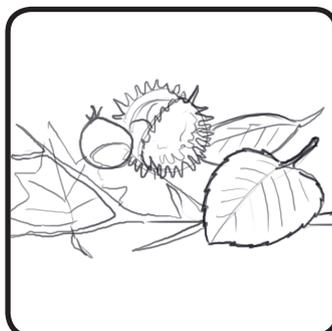
È molto importante imparare dove mettere i rifiuti.





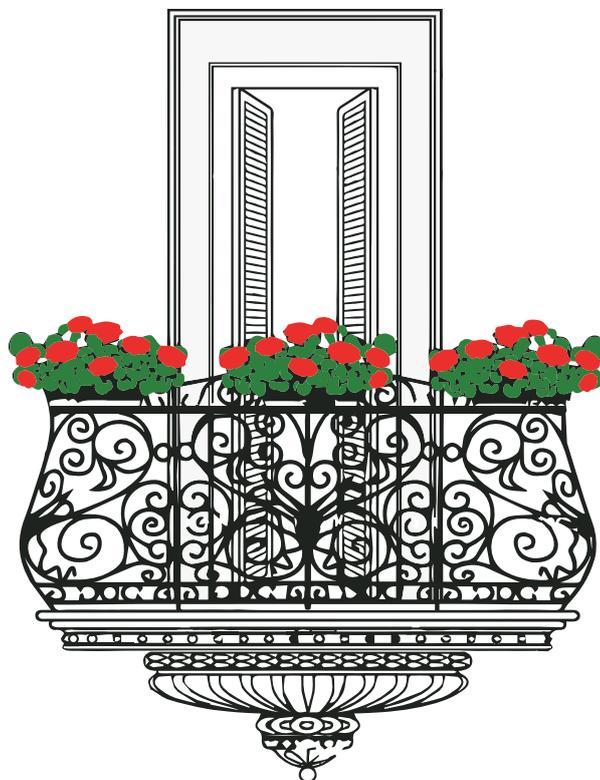
RACCOLTA RIFIUTI 3

Osservare le immagini. Mettere ciascun rifiuto nel bidone giusto collegandolo con una linea.



CURA DELLE PIANTE 1

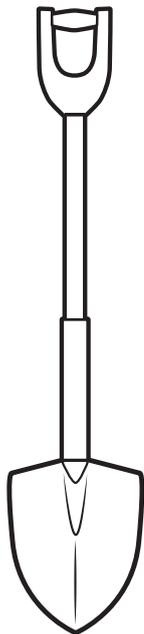
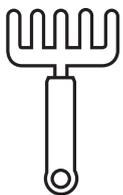
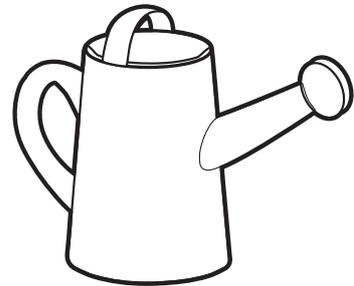
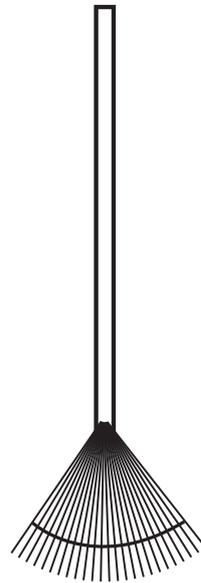
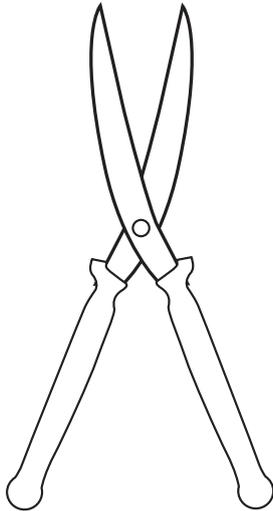
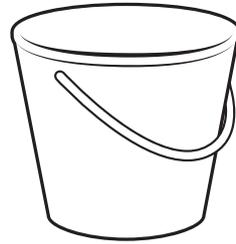
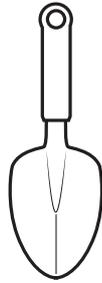
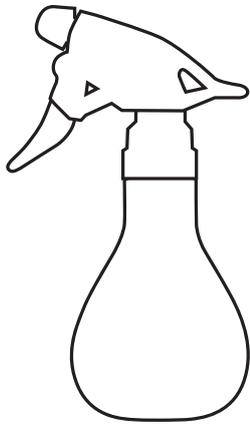
Nei balconi degli appartamenti possono essere sistemate delle piante di fiori,



oppure un giardino può circondare l'intera casa. Prendersene cura è un'attività molto educativa.



Osservare questi attrezzi da giardinaggio.

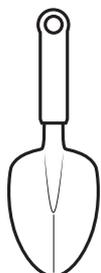


- Colora in azzurro quelli che possono servire per annaffiare le piante
- Colora in giallo quelli che possono servire per recidere rami o fiori
- Colora in verde quelli che possono servire per scavare o rimuovere il terreno
- Colora in blu quelli che possono servire per spazzare le foglie
- Colora in arancione il rastrello a 5 denti

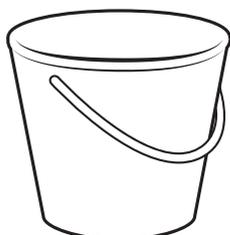


CURA DELLE PIANTE 2

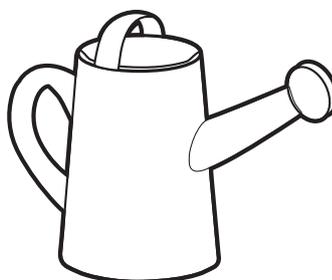
Leggere ad alta voce i nomi dei diversi utensili.



VANGHETTA



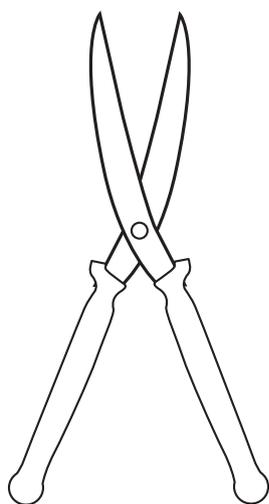
SECCHIO



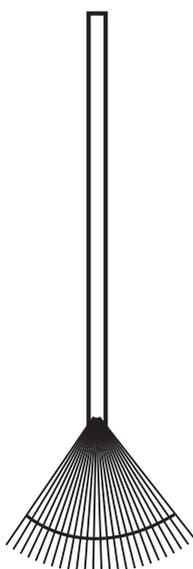
ANNAFFIATOIO



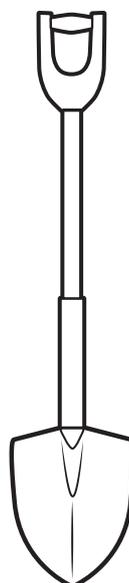
CESOIE



FORBICI
DA SIEPI



SCOPA
METALLICA



VANGA



FALCETTO



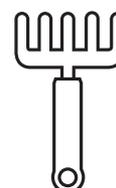
COLTELLO DA
GIARDINIERE



FORBICI



SPRUZZATORE



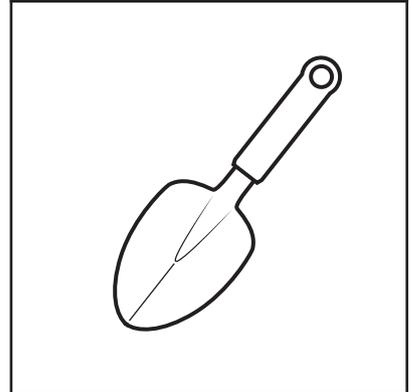
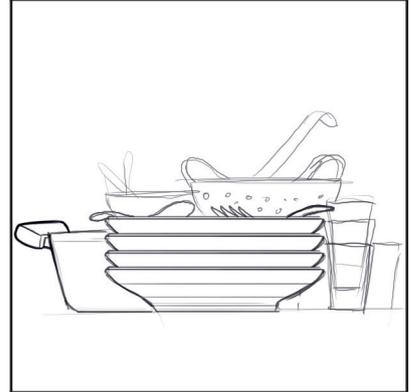
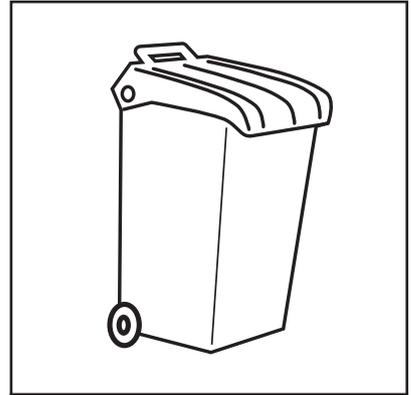
RASTRELLO
A 5 DENTI

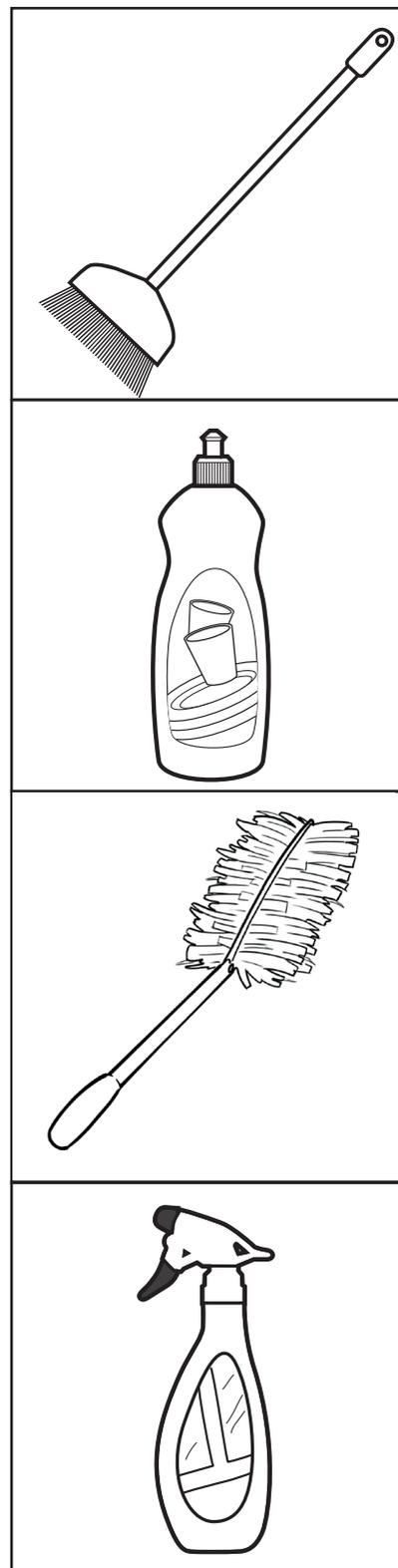


MANUTENZIONE DELLA CASA - VERIFICA

Nella colonna di sinistra sono indicate attività domestiche che servono alla manutenzione della casa. Nella colonna di destra vi sono oggetti o immagini che si riferiscono a quelle attività.

Fare i collegamenti giusti.



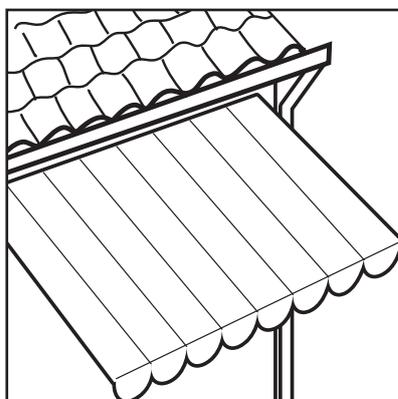
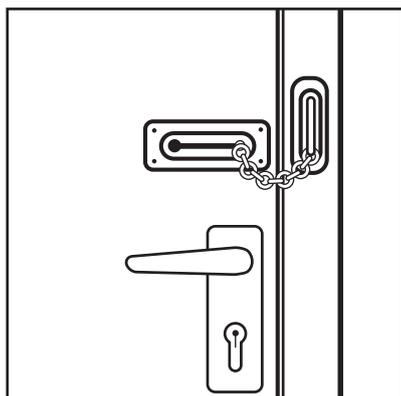
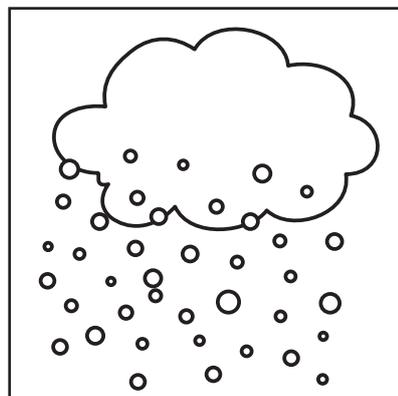
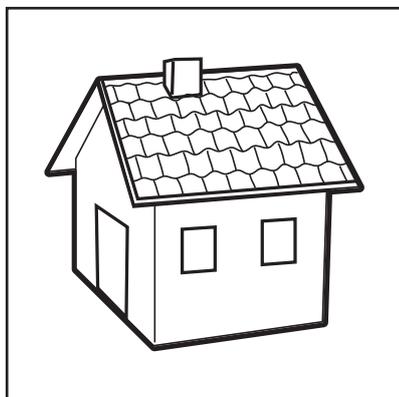
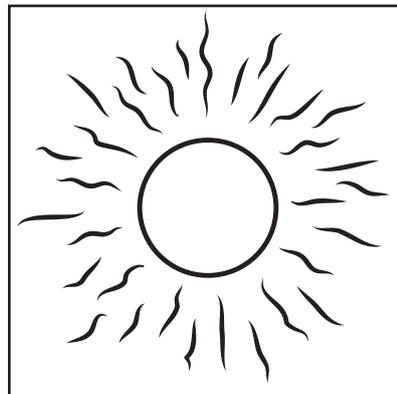


R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



LA CASA TI PROTEGGE 1

Osservare le diverse immagini. Descrivere quello che si vede.
La casa è sempre una protezione. Da cosa?



**LA CASA TI PROTEGGE 2**

Le immagini della pagina precedente possono essere appaiate a 2 a 2.
In che modo? Ritagliare e incollare. Motivare le scelte.

--	--

--	--

--	--

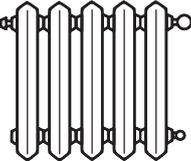
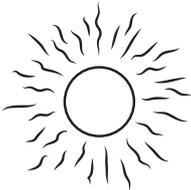
--	--

CHE COSA HA UN COSTO

Attraverso il dialogo con l'allievo, cercare di rispondere alla domanda:
"Questa cosa ha un costo?"



Segnare con una "X" la risposta.

RISCALDAMENTO		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO
SOLE		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO
AFFITTO		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO
CORRENTE		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO
PIOGGIA		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO
ACQUA		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO
RIFIUTI		<input type="checkbox"/> SÌ	<input type="checkbox"/> NO



LUNA



SÌ

NO

GIORNALE



SÌ

NO

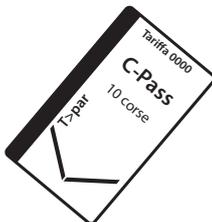
CELLULARE



SÌ

NO

BUS



SÌ

NO

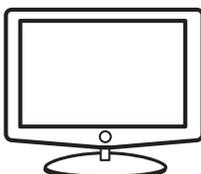
PANORAMA



SÌ

NO

TELEVISIONE



SÌ

NO

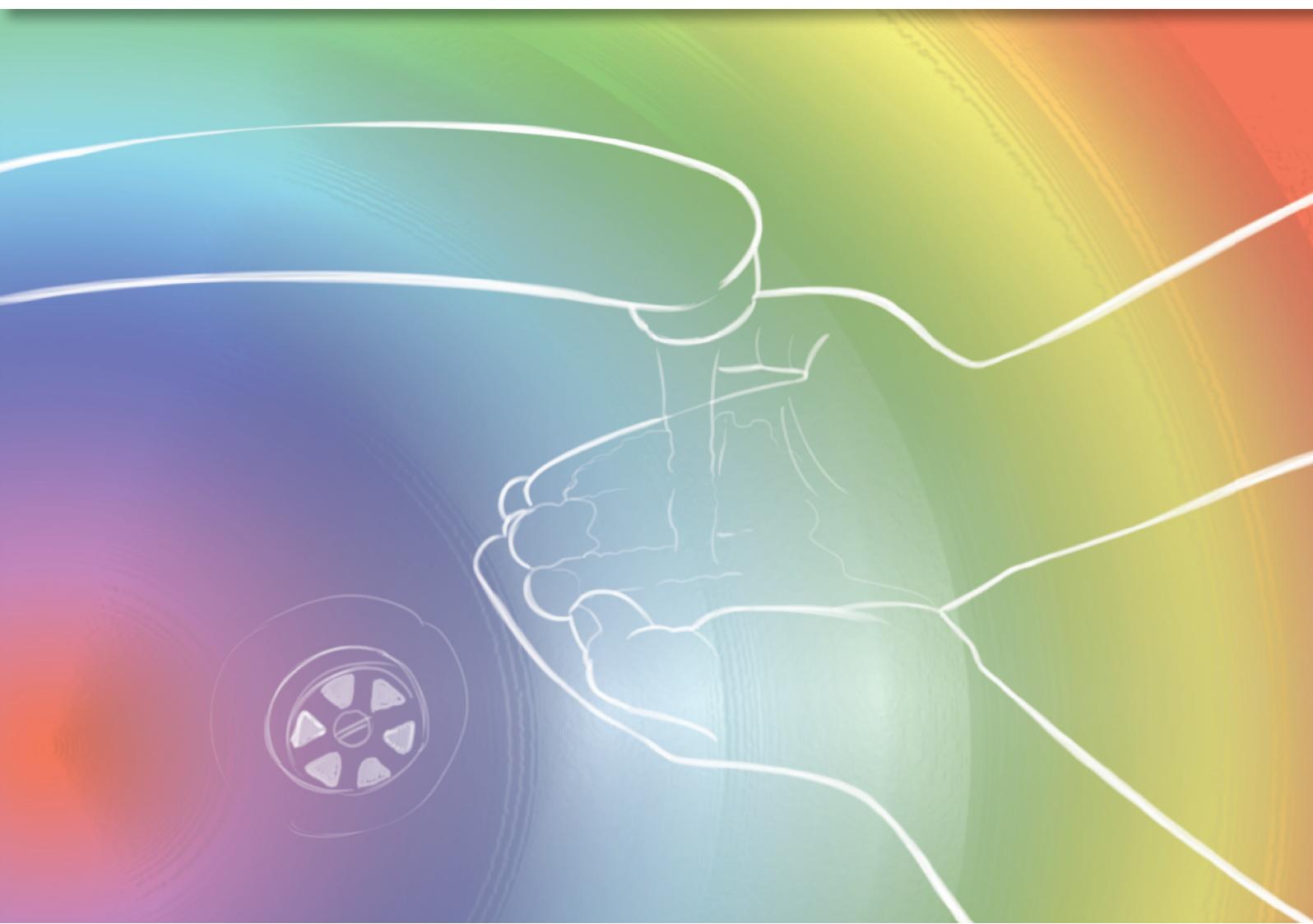
PASSEGGIATA



SÌ

NO

L'IMPORTANZA DELL'IGIENE



PREMESSA

L'educazione all'igiene personale comincia in famiglia.

Igiene e salute sono strettamente collegate ed è particolarmente importante sottolineare questo legame per persone con disabilità intellettiva che a volte, per la loro costituzione fisica, sono più fragili e a rischio. Ogni esperienza di vita in una comunità misura l'efficienza delle abitudini apprese e valuta l'autonomia raggiunta nel prendersi cura di sé.

La scuola come *comunità* deve richiedere il rispetto dell'igiene personale. Deve insistere nello stabilire regole generali a cui tutti si devono attenere per salvaguardare la salute del gruppo scolastico. L'approccio deve essere ispirato alle pratiche di vita quotidiana che permettono di proteggersi dalle malattie: gli allievi devono essere guidati a riconoscere le situazioni che possono essere rischiose per la salute e ad attivare i meccanismi di protezione.

La scuola come *luogo di apprendimento* deve rafforzare e introdurre nuove informazioni legate al tema della salute.

Dopo un breve cenno a virus, batteri e parassiti, i materiali proposti riguardano due sole tematiche relative all'igiene personale: lavarsi le mani e usare il bagno in casa e fuori casa.

Ricordare che il lavoro va continuamente ripreso:
in situazioni uguali, in situazioni analoghe e, possibilmente, in situazioni diverse o da diversi punti di vista.

Fondamentale è sempre costruire un "rituale" del comportamento pratico, particolarmente importante per strutturare i processi di apprendimento, per dare sicurezza, per rafforzare i contenuti: l'esortazione continua a lavarsi le mani prima di mangiare fa nascere l'esigenza di avere le mani pulite prima di sedersi a tavola. Questo "rituale" può essere accompagnato (e quindi rinforzato) da una serie di immagini, in sequenza, che dividono l'attività in tante piccole fasi, quasi una specie di filmato (vedere pag. 20).

Lo stesso schema di lavoro si può estendere ad altre operazioni riguardanti l'igiene personale:

- lavarsi i denti,
- fare la doccia,
- lavarsi i capelli,
- ...

Il lavoro proposto utilizza disegni in bianco e nero, ritagliabili e colorabili, e quindi utilizzabili dall'insegnante per proporre altre attività riguardanti l'argomento, personalizzate a seconda delle esigenze e delle possibilità del bambino/ragazzo. Si può cercare di diminuire la difficoltà a riconoscere simboli, corredando le sequenze delle pratiche igieniche con fotografie che illustrino il medesimo schema. Anche il rispetto delle norme igieniche nelle situazioni di vita in comune va continuamente ricordato, costruendo dei modelli di comportamento da sperimentare e rafforzare:

- a mensa,
- nell'utilizzo degli spogliatoi,
- nel prendere con le mani cibo da vassoi comuni.
-



TEST INIZIALE

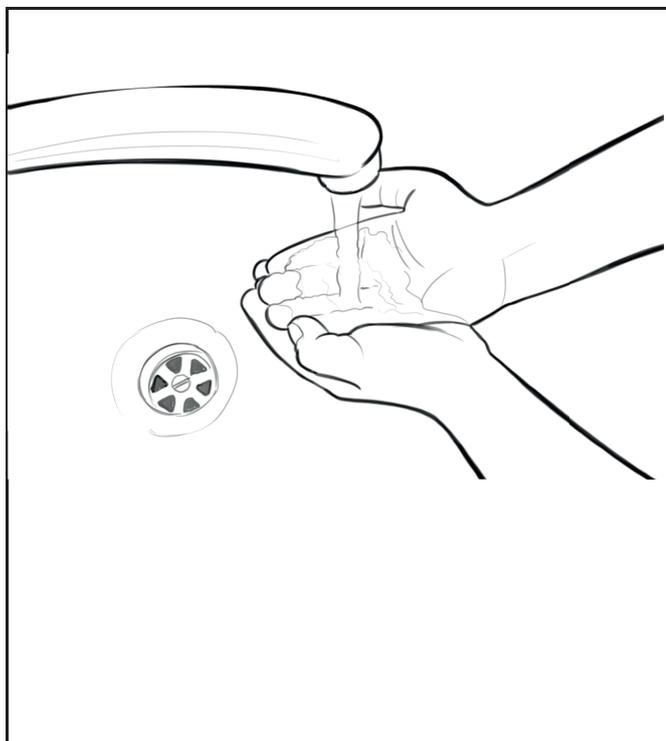
COSA SO FARE

Invitare il bambino/ragazzo "eventualmente con il dialogo" a completare con una X.

	Nessun aiuto	Un po' di aiuto	Molto aiuto
 <p>Lavarsi le mani</p>			
 <p>Lavarsi i denti</p>			
 <p>Lavarsi i capelli</p>			
 <p>Fare il bagno o la doccia</p>			
 <p>Cambiare la biancheria</p>			

QUANDO, QUANTE VOLTE

La scheda precedente offre l'occasione di valutare la consapevolezza raggiunta nelle azioni di cura dell'igiene personale. I vari punti vanno discussi fra insegnante e allievo.



Quando

.....

.....

.....

Quante volte

Al giorno

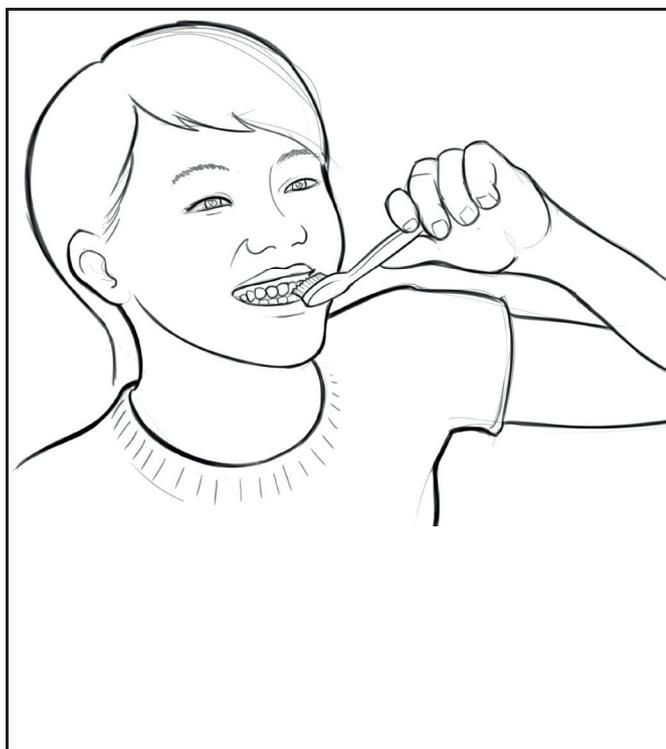
Alla settimana

Di cosa ho bisogno

.....

.....

.....



Quando

.....

.....

.....

Quante volte

Al giorno

Alla settimana

Di cosa ho bisogno

.....

.....

.....



Quando

.....

Quante volte

Al giorno

Alla settimana

Di cosa ho bisogno

.....



Quando

.....

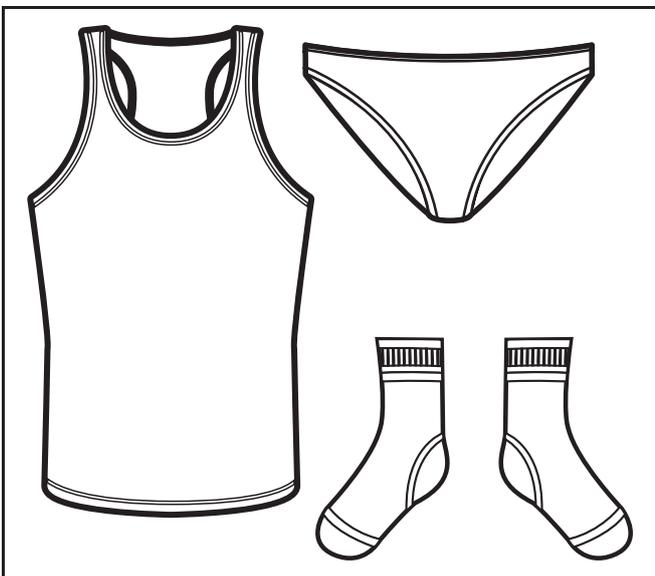
Quante volte

Al giorno

Alla settimana

Di cosa ho bisogno

.....



Quando

.....

Quante volte

Al giorno

Alla settimana

Di cosa ho bisogno

.....

SEZIONE a) IGIENE

VIRUS, BATTERI, PARASSITI

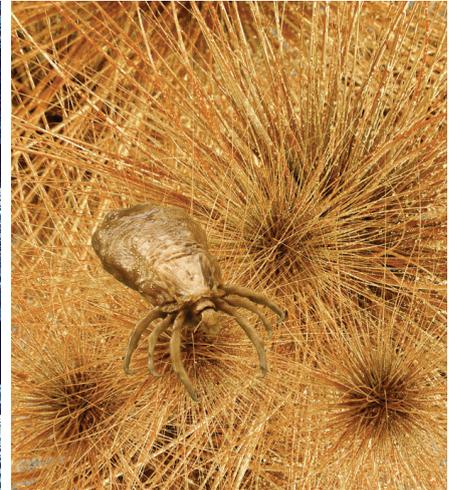
Dei piccoli organismi vivono intorno a noi: batteri, virus, parassiti come i pidocchi.



VIRUS



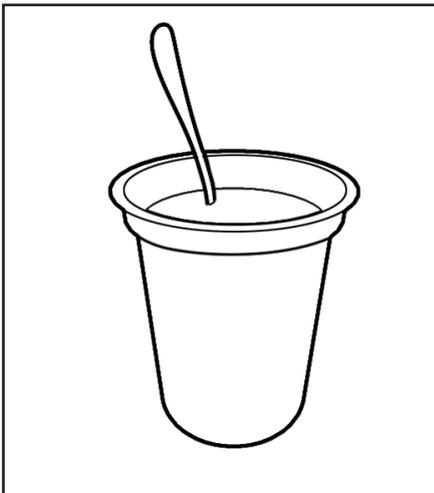
BATTERI



PIDOCCHI



I virus diffondono malattie come il raffreddore e l'influenza.



Alcuni batteri sono utili: ad esempio il latte diventa yogurt per mezzo di un batterio, altri invece sono pericolosi perché possono infettare una ferita.



I pidocchi provocano prurito.



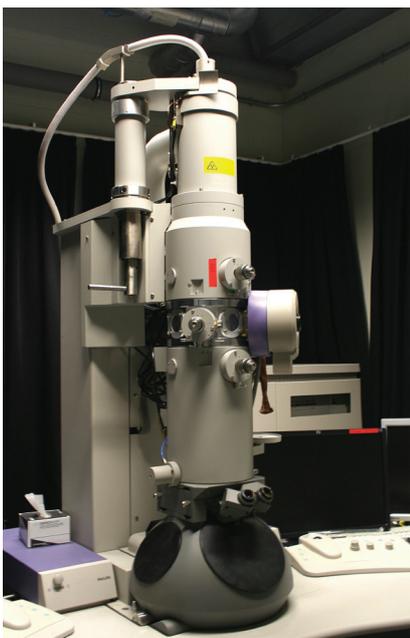
I pidocchi sono insetti molto piccoli che vivono tra i capelli e che si riproducono per mezzo di uova molto resistenti: li possiamo vedere con l'aiuto di una lente.

LENTE



I batteri vivono dappertutto e sono così piccoli che non li possiamo vedere, per farlo si usa uno strumento speciale.

MICROSCOPIO OTTICO



I virus sono tanto piccoli che non si possono vedere con il microscopio ottico, bensì con quello elettronico.

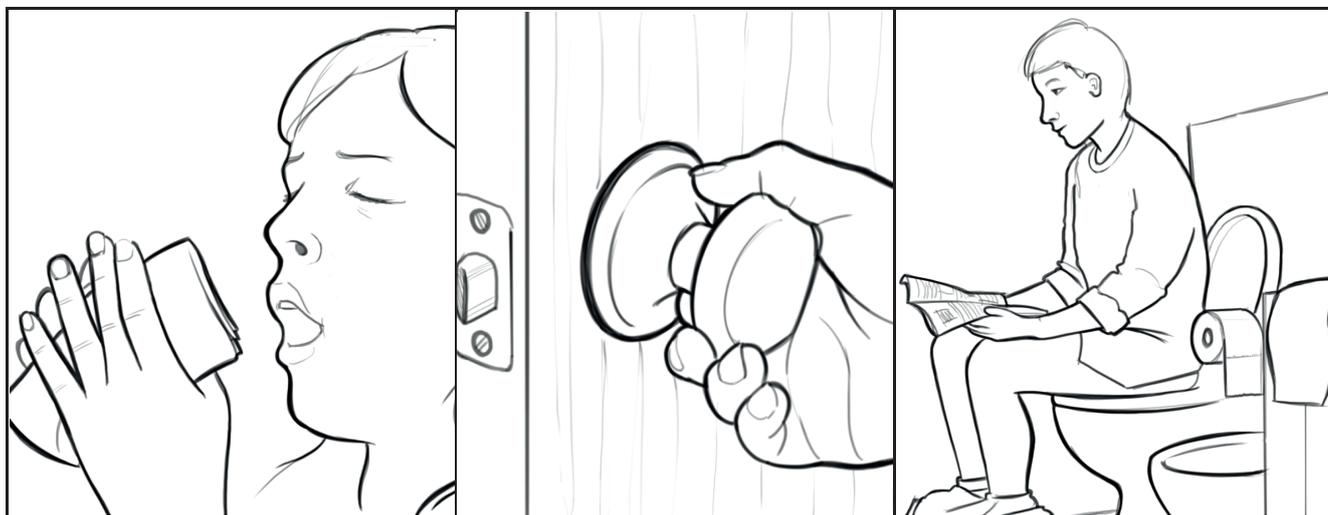
MICROSCOPIO ELETTRONICO

**L'igiene personale ci aiuta a proteggerci
contro virus, batteri e parassiti.**



COME CI SI CONTAGIA 1

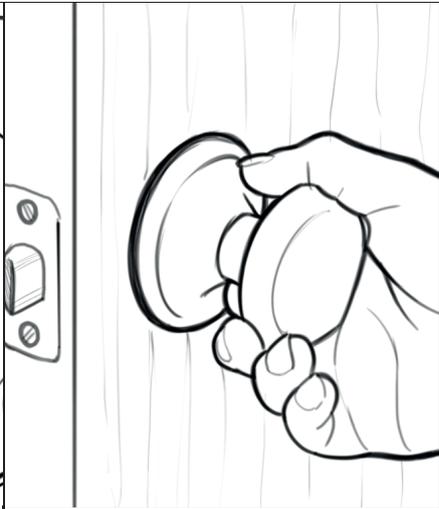
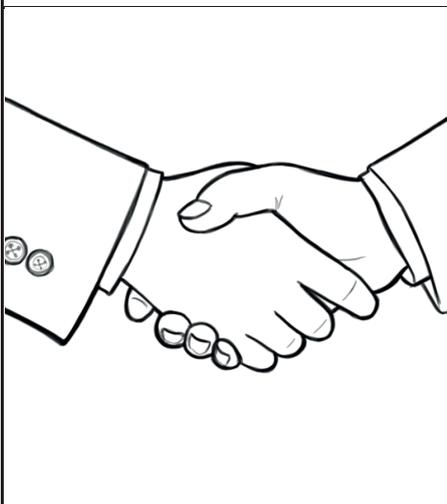
Osservare e descrivere a parole le immagini che mostrano occasioni di contagio.





COME CI SI CONTAGIA 2

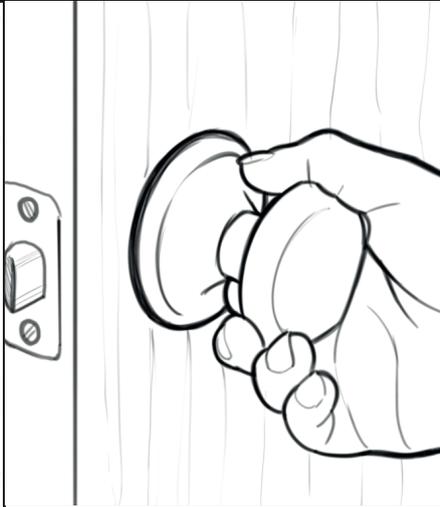
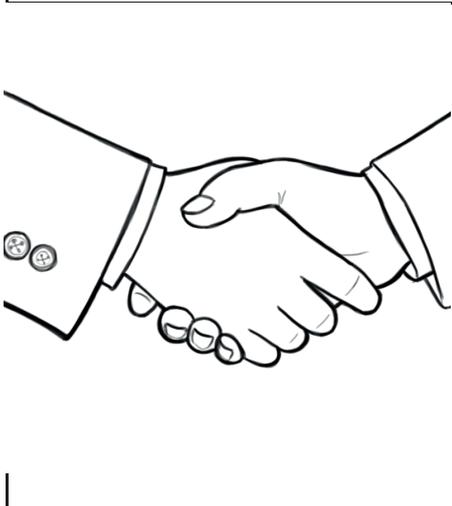
Leggere sotto a ogni figura la descrizione delle azioni rappresentate.

		
STARNUTIRE	TOCCARE OGGETTI USATI DA ALTRI	ANDARE IN BAGNO
		
AVERE CONTATTI CON PERSONE	TOCCARE ANIMALI	STARE A CONTATTO CON PERSONE CHE HANNO I PIDOCCHI

COME CI SI CONTAGIA 3

Scrivere sotto a ogni figura la descrizione delle azioni rappresentate.



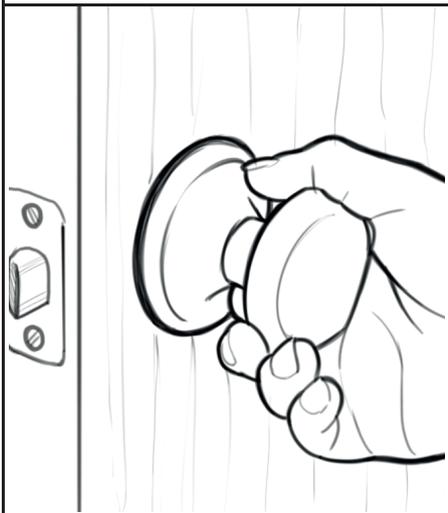
		
.....
		
.....



COME CI SI CONTAGIA - VERIFICA

Collegare ciascuna immagine con la frase corrispondente.

Se l'allievo non è in grado di leggere, deve indicare ciò che legge l'insegnante.



**AVERE CONTATTI
CON PERSONE**

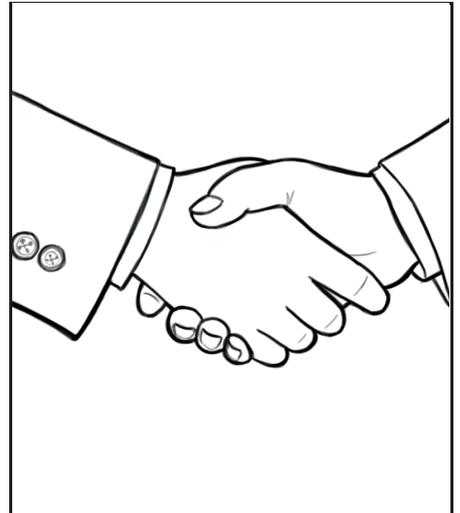
TOCCARE ANIMALI

ANDARE IN BAGNO

**STARE A CONTATTO
CON PERSONE CHE
HANNO I PIDOCCHI**

**TOCCARE OGGETTI
USATI DA ALTRI**

STARNUTIRE



R E NR

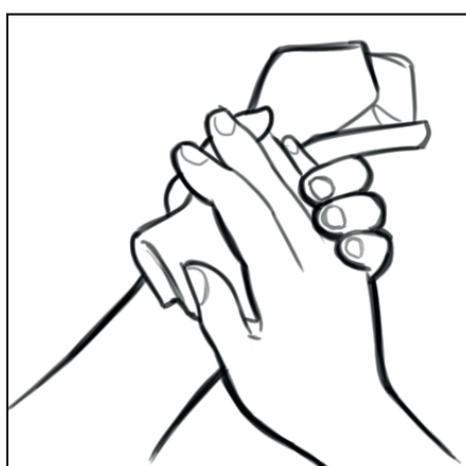
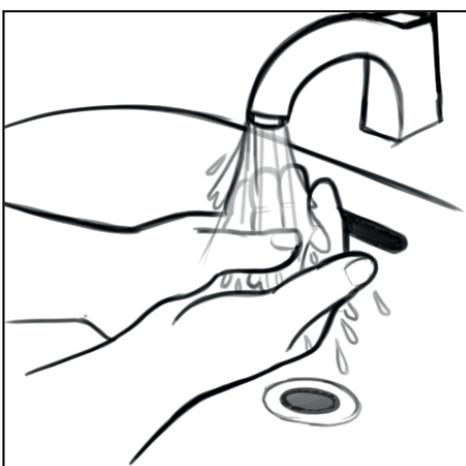
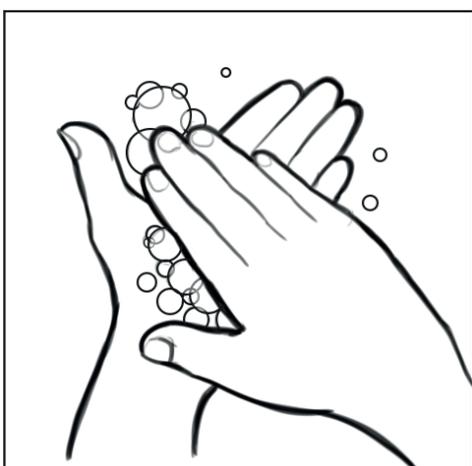
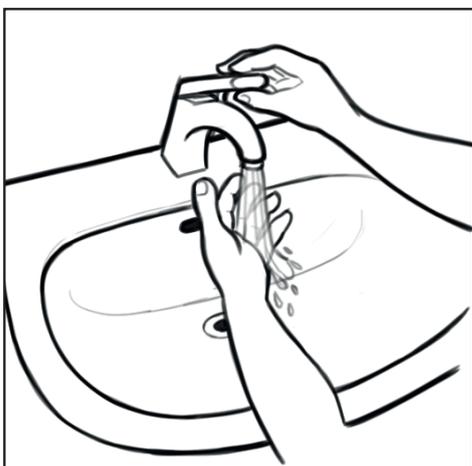
Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



SEZIONE b) LAVARSI LE MANI

LAVARSI LE MANI 1

Osservare e descrivere a parole le immagini.

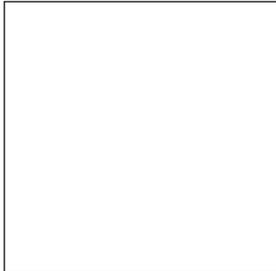


LAVARSI LE MANI 2

Tra le 6 immagini di destra, scegliere le 3 corrette da inserire negli spazi vuoti a sinistra.



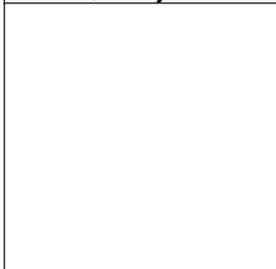
1



2



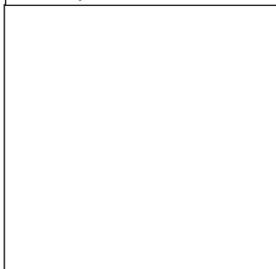
3



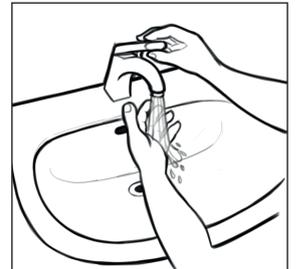
4



5



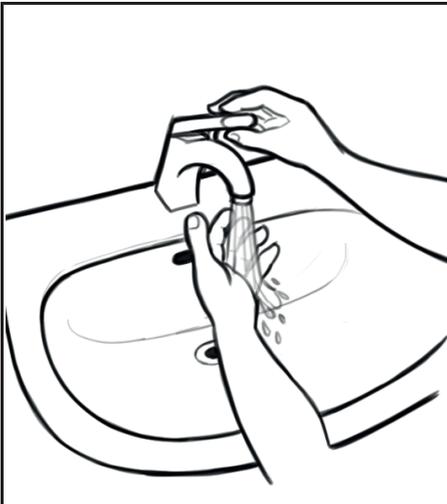
6





LAVARSI LE MANI 3

Leggere la descrizione delle azioni rappresentate nelle immagini.

		
APRIRE IL RUBINETTO E BAGNARE LE MANI	VERSARE IL SAPONE SULLE MANI	INSAPONARE A LUNGO E SFREGARE LE MANI
		
RISCIACQUARE LE MANI	CHIUDERE IL RUBINETTO	ASCIUGARE LE MANI



LAVARSI LE MANI 4

Scrivere le azioni rappresentate nelle immagini.

		
.....
		
.....



LAVARSI LE MANI - VERIFICA

Collegare ciascuna immagine con la frase corrispondente.

Se l'allievo non è in grado di leggere, deve indicare ciò che legge l'insegnante.



VERSARE IL SAPONE
SULLE MANI

INSAPONARE A
LUNGO E SFREGARE
LE MANI



APRIRE IL
RUBINETTO E
BAGNARE LE MANI



RISCIACQUARE LE
MANI



ASCIUGARE LE MANI



CHIUDERE IL
RUBINETTO

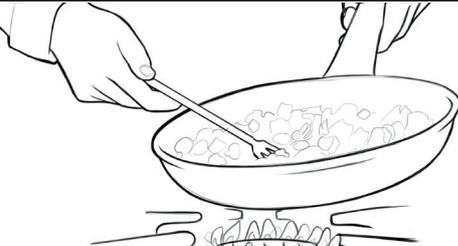


R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



QUANDO LAVARSI LE MANI

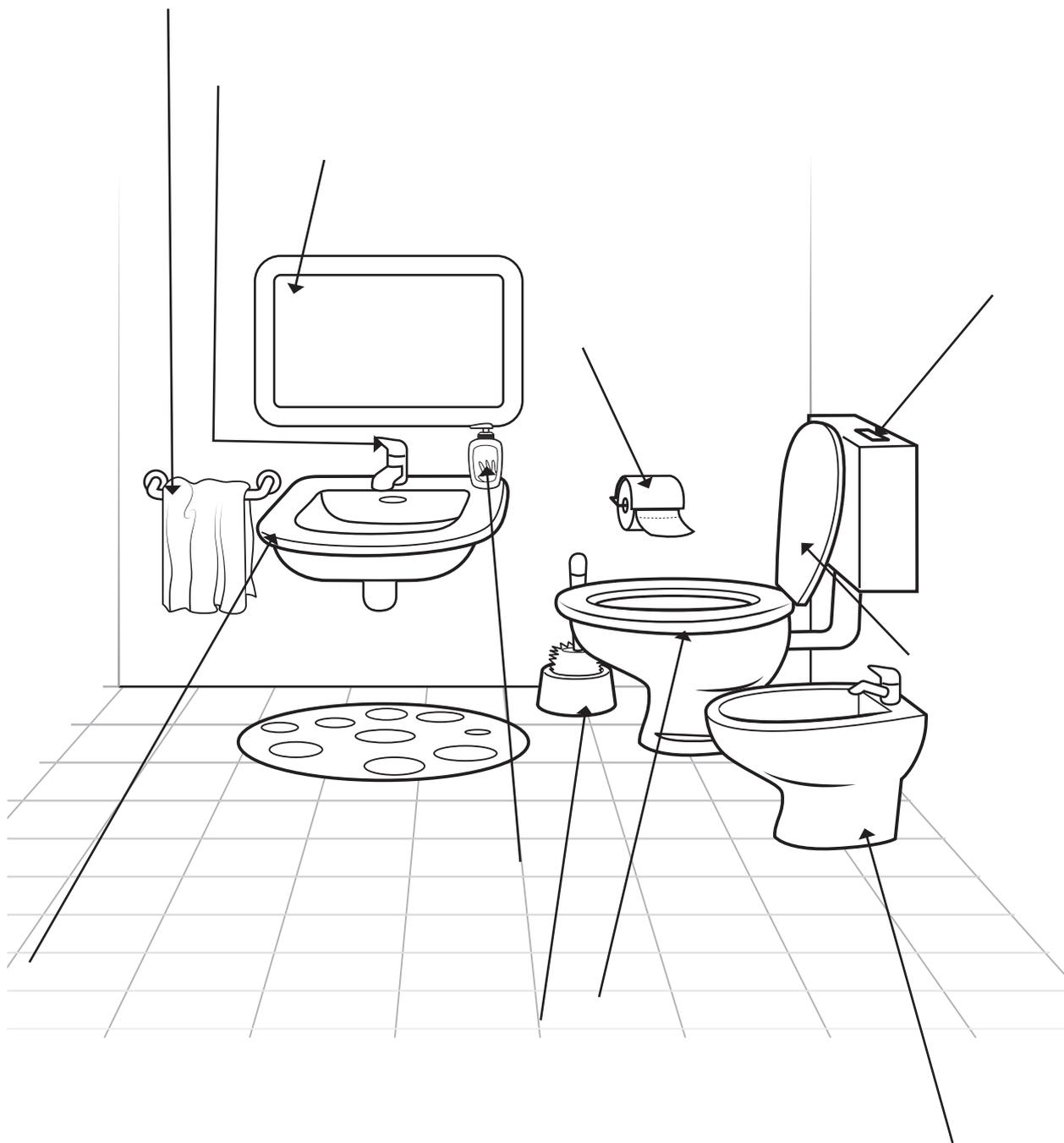
È molto importante che l'allievo comprenda quando è indispensabile lavarsi le mani. Questa attività offre l'occasione di vedere l'argomento da diversi punti di vista.

PRIMA	AZIONE	DOPO
	 <p>MANGIARE</p>	
	 <p>GIOCARE AL PARCO</p>	
	 <p>ANDARE A DORMIRE</p>	
	 <p>CUCINARE</p>	
	 <p>ANDARE IN BAGNO</p>	
	 <p>GIOCARE CON IL CANE</p>	

SEZIONE c) USARE IL BAGNO

IL BAGNO DI CASA 1

Riconoscere, indicare e nominare gli oggetti del bagno.



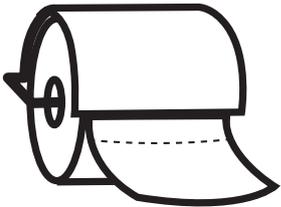
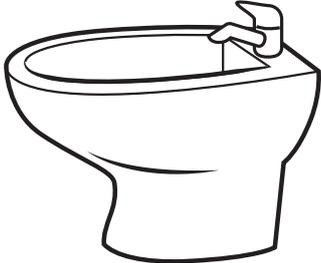
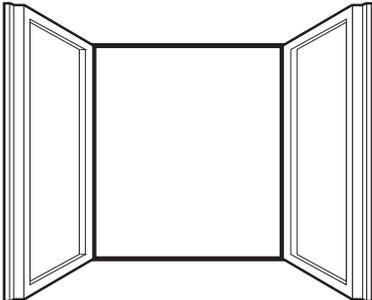


IL BAGNO DI CASA 2

Cosa bisogna fare dopo aver usato il water.

Identificare le immagini della prima colonna, leggere le frasi della seconda colonna.

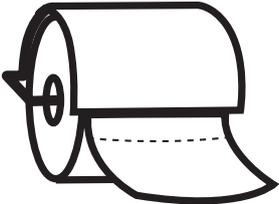
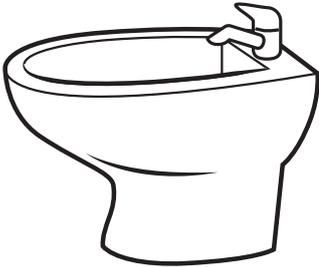
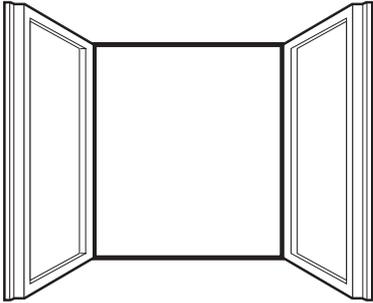
(Frase che serviranno per l'attività successiva)

	<p>pulirsi con la carta igienica o con le salviette</p>
	<p>pulire il water con lo scopino</p>
	<p>lavarsi nel bidet</p>
	<p>lavare e asciugare le mani</p>
	<p>aprire la finestra per cambiare aria</p>



IL BAGNO DI CASA 3

Scrivere nella colonna di destra le azioni suggerite dalle immagini.

	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>

IL BAGNO DI CASA 4

Leggere o indicare i nomi degli oggetti che si trovano nel bagno.



ASCIUGAMANO SPECCHIO RUBINETTO CARTA IGIENICA SCIACQUONE



LAVANDINO

SAPONE

ASSE

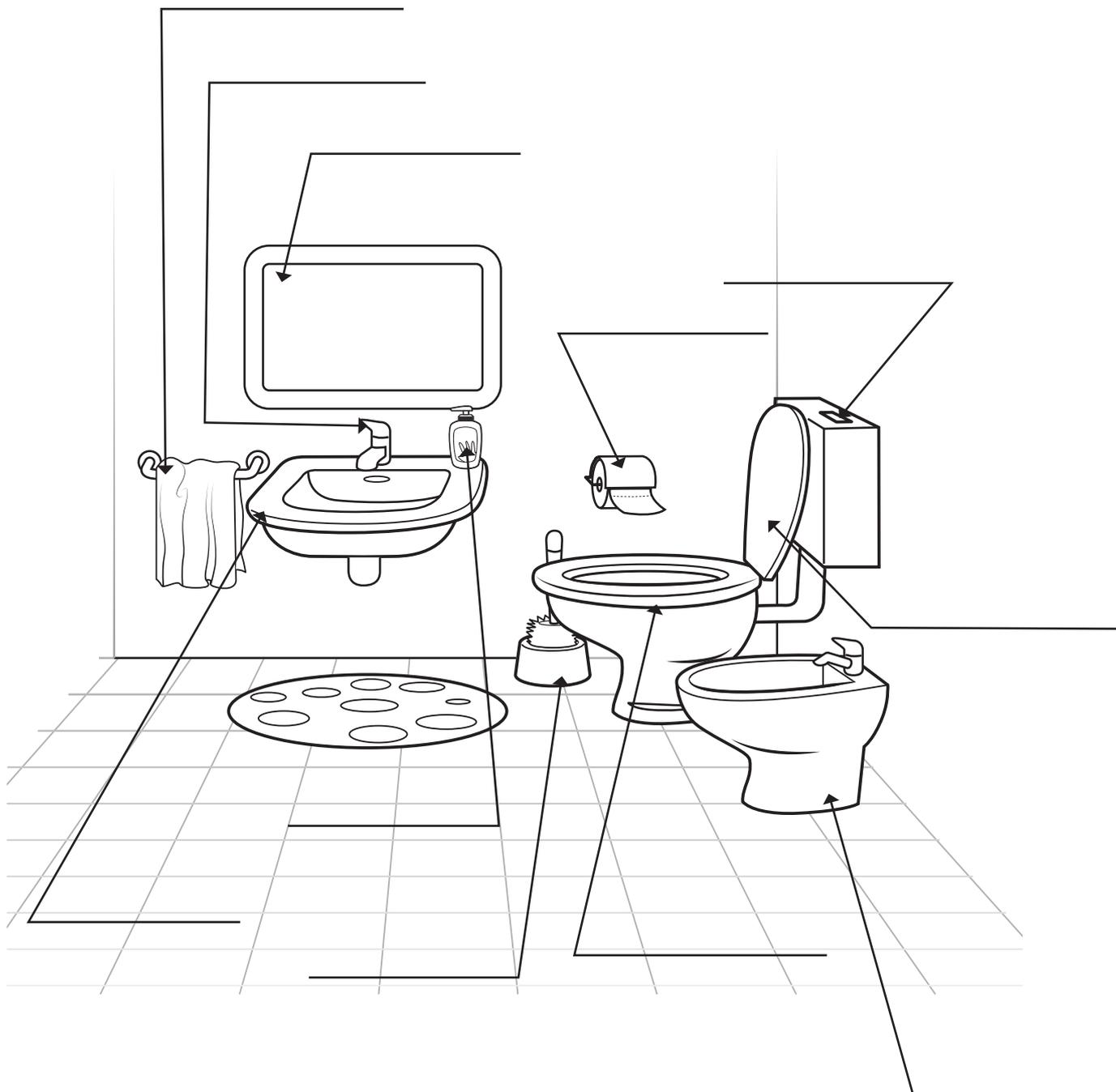
BIDET

SCOPINO

COPERCHIO

IL BAGNO DI CASA 5

Scrivere i nomi corrispondenti alle frecce.





IL BAGNO DI CASA - VERIFICA

Colorare seguendo le indicazioni:

SCIACQUONE in GIALLO

ASSE in ROSSO

RUBINETTO DEL LAVANDINO in VERDE

SCOPINO in BLU

SPECCHIO in AZZURRO

CARTA IGIENICA in ARANCIONE

BIDET in ROSA

SAPONE in GRIGIO

Se l'allievo non è in grado di leggere, l'insegnante dà le indicazioni.



R

E

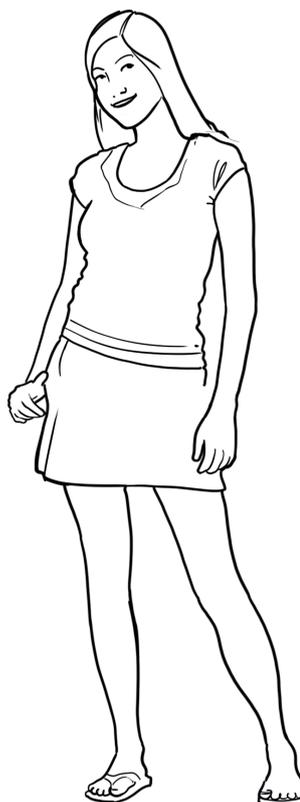
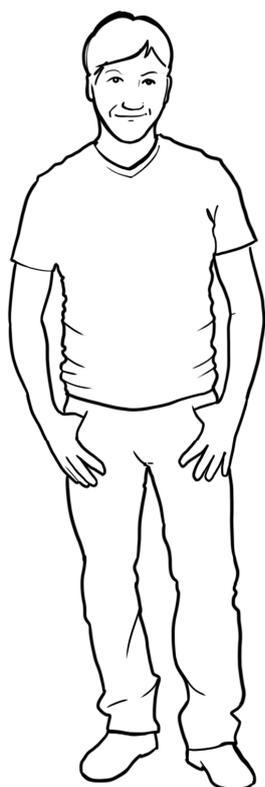
NR

Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



BAGNO FUORI CASA 1

È importante identificare i simboli che segnalano i bagni nei locali pubblici e la divisione tra uomini e donne. Collegare alla figura femminile i simboli che rappresentano i bagni delle donne e alla figura maschile quelli che rappresentano i bagni degli uomini.





BAGNO FUORI CASA 2

Collegare i vari simboli con le scritte: DONNE, UOMINI



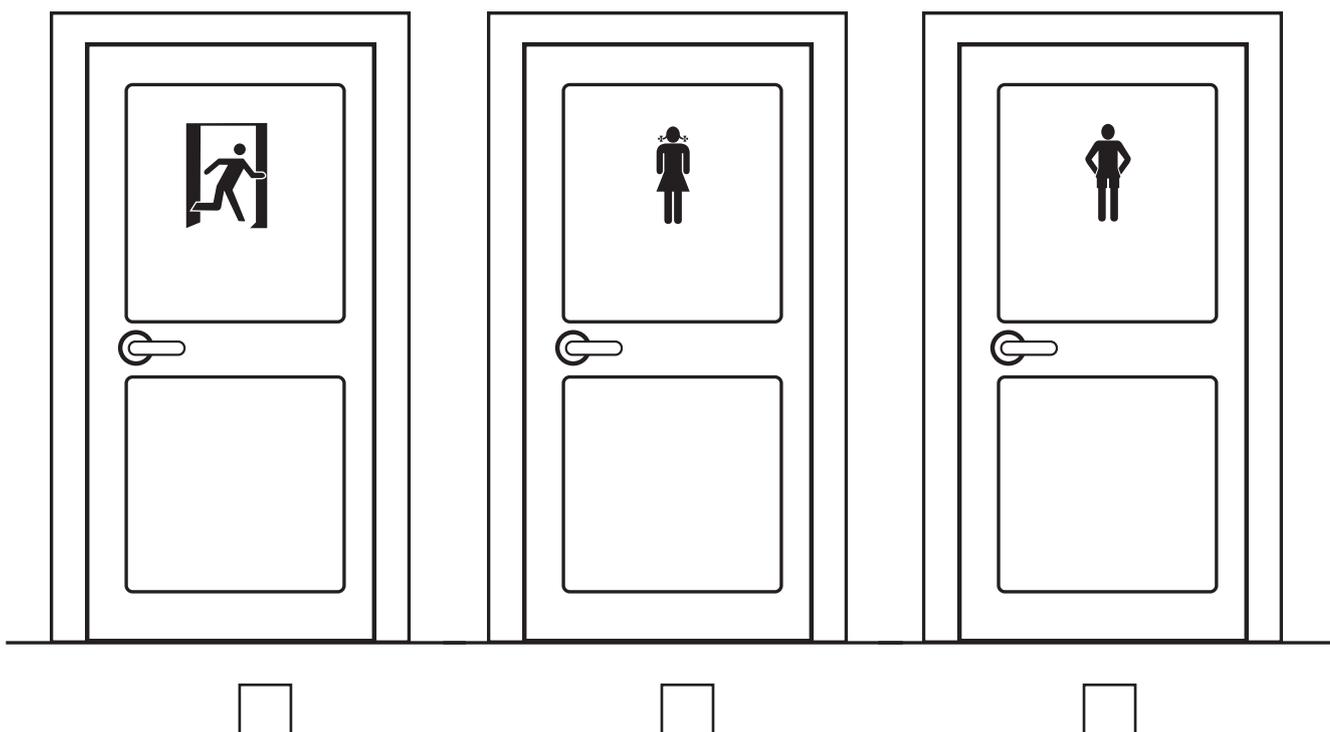
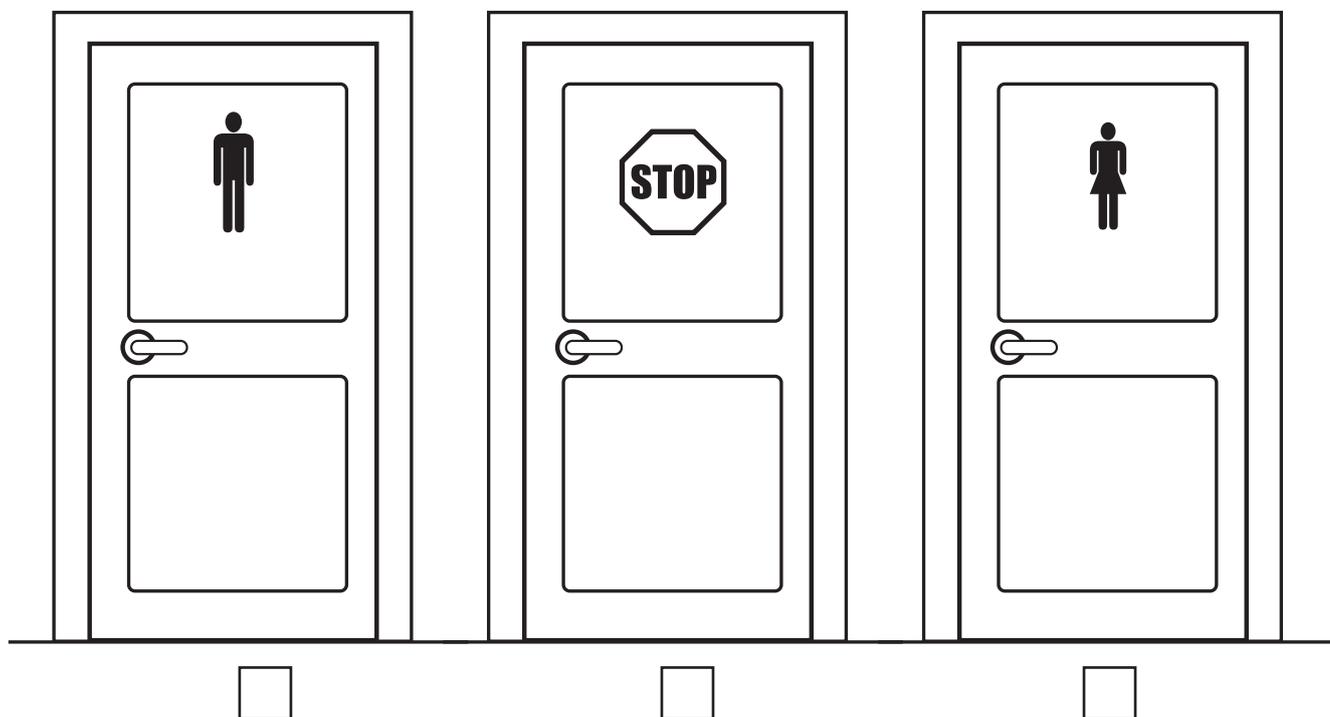
DONNE

UOMINI



BAGNO FUORI CASA 3

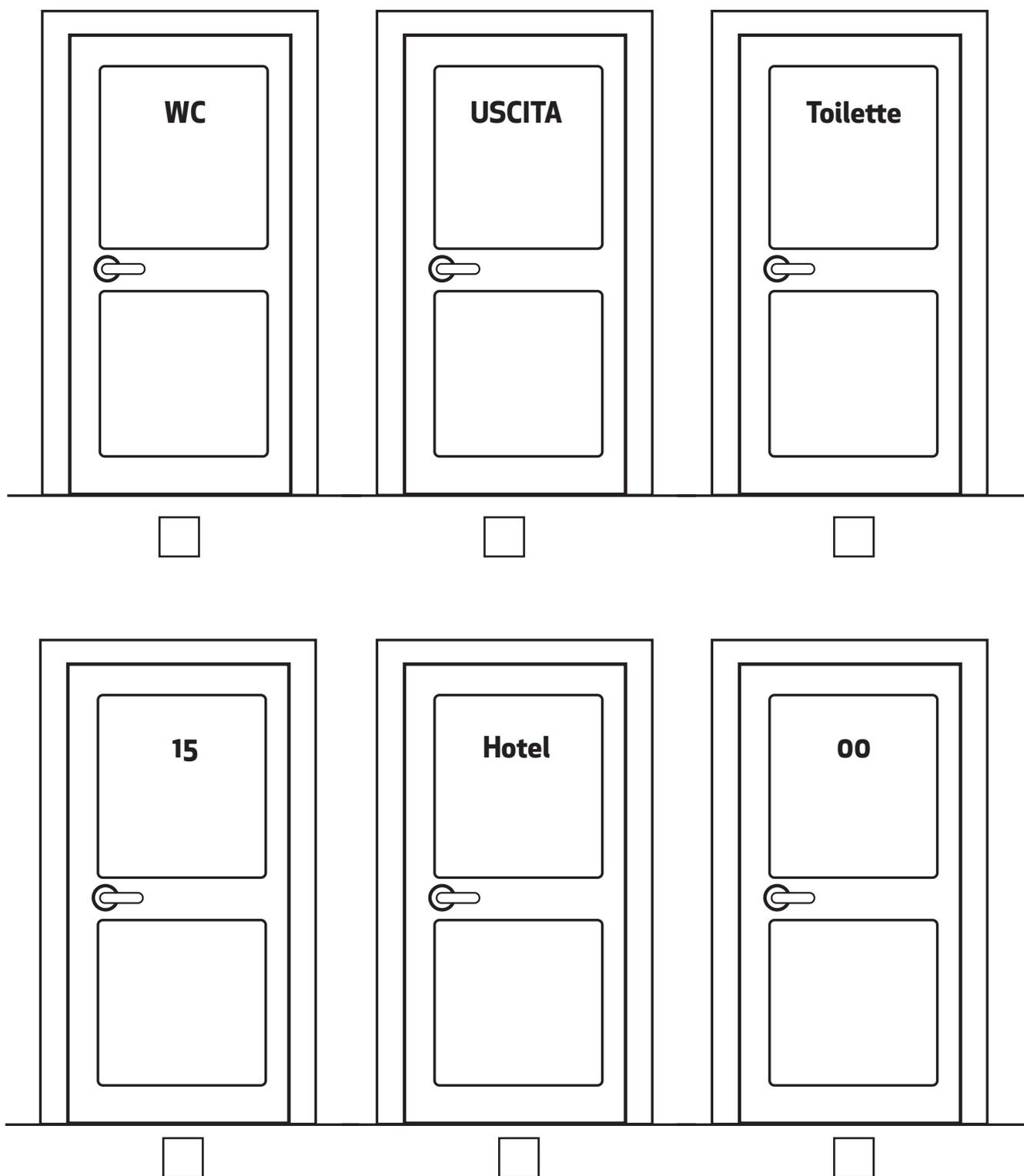
Segnare con una crocetta la porta che indica il bagno in un locale pubblico.





BAGNO FUORI CASA 4

Segnare con una crocetta la porta che indica il bagno in un locale pubblico.



NOTA: Può essere utile raccogliere una serie di immagini dei diversi simboli che si trovano come indicazioni dei bagni raccogliendo fotografie con a fianco, ben ingrandito, il simbolo di volta in volta utilizzato.

BAGNO FUORI CASA 5

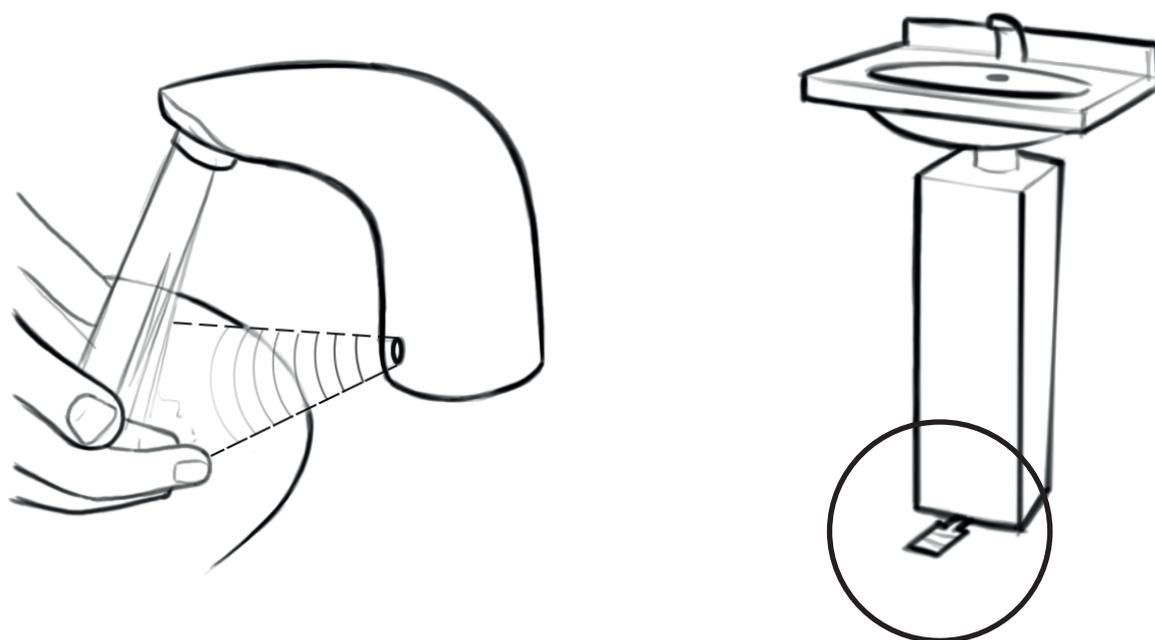
L'utilizzo di un bagno pubblico presenta aspetti dell'igiene da non trascurare.

Raccomandare la massima attenzione nell'evitare il contatto diretto con il water.



Raccomandare di non sporcare per rispetto di chi userà il bagno dopo di noi.

L'erogazione dell'acqua, sia nel water che nei lavandini, può essere gestita da una fotocellula o da una pedaliera.



Per asciugare le mani ci può essere un rotolo di stoffa, un asciugatore elettrico o un distributore di carta... Non sempre il funzionamento di questi sistemi è ben comprensibile o efficiente, bisogna quindi provare, appena possibile, nella realtà, con sistemi diversi.



Nell'immediato utilizzare delle salviette igienizzanti, che è bene abituarsi ad avere sempre con sé per le emergenze.





BAGNO FUORI CASA - VERIFICA

Completa la tabella con delle "X".

Simbolo		
		
		
		
		
		
		

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

CONOSCERE E USARE IL DENARO



PREMESSA

È inutile forse sottolineare come, senza una conoscenza del denaro e del suo uso, sia impossibile un minimo di vita veramente autonoma.

Fermo restando che ogni allievo è un mondo a sé stante con i suoi punti di forza e di debolezza, qui si consiglia un itinerario didattico graduale, molto graduale, che va conquistato passo a passo.

Non è pertanto concesso soprassedere ad alcuna delle fasi in successione; bisogna lavorare con caparbietà e, se l'allievo "non comprende" fino in fondo il concetto sotteso a una determinata abilità, lasciare perdere, puntare su semplici automatismi e anche su quelli insistere molto.

È importante tenere sempre presente che, per fare un uso corretto del denaro è necessario, da parte del bambino/ragazzo con disabilità, un grosso sforzo di astrazione nel passare dagli oggetti fisici di monete e banconote al valore numerico di queste; sono inoltre importanti delle abilità di valutazione e stima, che molti di questi ragazzi forse non conquisteranno mai.

È opinione di genitori e pedagogisti che, se un bambino o ragazzo con problemi verrà esercitato più volte su una determinata funzione, riuscirà poi sempre, con il tempo, a generalizzare in altri contesti l'abilità acquisita. Noi non siamo d'accordo con questo assunto. Generalizzare è abilità troppo vicina all'astrarre (potrebbe quasi considerarsi sinonimo) e purtroppo alcuni ragazzi probabilmente non la raggiungeranno mai.

Nelle proposte di lavoro che seguiranno si danno per acquisite, almeno per gli allievi meno gravi, alcune conoscenze aritmetiche di base: conoscenza dei numeri fino a 1000 (o almeno fino a 100), semplici operazioni aritmetiche.

Dal punto di vista didattico ci siamo comportati in maniera leggermente diversa. Oltre al test iniziale è utile proporre dei test "formativi" per valutare le conoscenze effettive sull'argomento denaro.

Le attività proposte seguono tre fasi in successione:

FASE A: banconote e monete; dare loro un nome, distinguerle e ordinarle

FASE B: banconote e monete, riconoscere e saper valutare il loro valore

FASE C: banconote e monete nella vita di ogni giorno

Per ogni FASE ci sono degli "spunti didattici" e una o due schede guida. Il collega interessato non avrà problemi nel costruire altro materiale simile per meglio "consolidare" la competenza che si voleva introdurre con quelle schede guida.

Sarebbe molto importante acquistare, in un negozio di materiali didattici, dei fac-simili di banconote



e monete di euro. Qualora questo non fosse possibile, è bene avere a disposizione, per le varie esercitazioni, delle banconote e delle monete vere.

Questa quantità di "denaro", sempre disponibile per le varie esercitazioni, la chiameremo "CASSA".

Se l'allievo con cui lavoriamo ha una disabilità grave - gravissima, si consiglia di eliminare da tutte le attività le banconote che corrispondono ai "tagli" più elevati dell'euro. Sicuramente si possono eliminare le banconote da 500 euro e da 200 euro e forse anche quella da 100 euro.

Si consiglia quanto segue:

- proporre esercizi a tavolino per la conoscenza approfondita (dimensione, colore, nome ...) delle banconote e delle monete che caratterizzano il sistema dell'euro; è importante appaiare sempre, quando ciò è possibile, l'aspetto esecutivo (compilazione della scheda) con l'aspetto manipolativo con gli oggetti della CASSA
- proporre esercizi a tavolino anche per acquisire le abilità del valutare e riconoscere il valore del denaro
- uscire quanto prima dalla simulazione in ambito scolastico per verificare le abilità acquisite nel mondo reale
- esercitarsi a lungo sul concetto di "resto", sia come sottrazione, sia come "quanto manca per ..."

NOTA: Per quanto riguarda le dimensioni delle monete e delle banconote, il docente dovrà regolarsi con la CASSA che si è costruito. In linea di massima noi ci riferiremo alle dimensioni dei fac-simili di monete e banconote che si trovano nella CASSA di pag. 106.





TEST INIZIALE

COSA SA FARE

Prima dell'inizio delle diverse attività è consigliabile verificare, se pure solo per grandi linee, qual è la consapevolezza dell'allievo sul suo grado di funzionalità rispetto al tema "denaro".
Invitare l'adulto che segue maggiormente il soggetto con disabilità a completare con una "X".

Attività	Nessun aiuto	Un po' di aiuto	Molto aiuto
DISTINGUERE LE BANCONOTE DA 5, 10, 20, 50, 100 EURO			
DISTINGUERE LE MONETE DA 1, 2, 5, 10, 20, 50 CENTESIMI E DA 1, 2 EURO			
USARE LA MACCHINA DISTRIBUTTRICE DI BIBITE O MERENDINE			
CONTROLLARE IL DENARO CHE MI DÀ LA MAMMA			
CONTROLLARE IL RESTO CHE MI DÀ UN NEGOZIANTE (ENTRO I 5 - 10 EURO)			



TEST INIZIALE FORMATIVO

1) Collegare le monete uguali osservando l'esempio.



R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

2) Colorare con lo stesso colore le monete che hanno uguale valore.



R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



3) Collegare ogni moneta al suo valore.



2 euro
5 cent
50 cent
10 cent
20 cent
2 cent
1 cent
1 euro



R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

4) Collegare le banconote uguali.



R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



5) Collegare ogni banconota al suo valore.



100 euro
10 euro
50 euro
20 euro
5 euro
200 euro

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

6) Confrontare il valore delle monete utilizzando i simboli:

> maggiore

< minore

= uguale



R

E

NR

Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



7) Leggere e scegliere la risposta giusta.

CON  COMPRO QUESTO PANINO?  SÌ NO

CON  COMPRO QUESTO CAPPELLO?  SÌ NO

CON  COMPRO QUESTA TORTA?  SÌ NO

CON  COMPRO QUESTO OROLOGIO?  SÌ NO

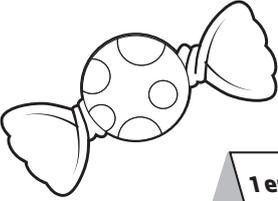
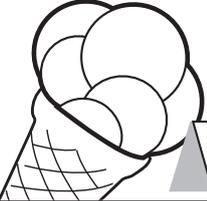
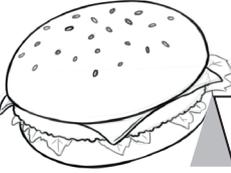
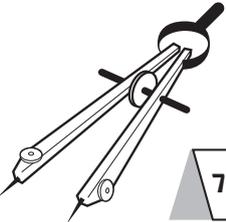
CON  COMPRO QUESTO MONOPATTINO?  SÌ NO

CON  COMPRO QUESTO PORTAMONETE?  SÌ NO

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

8) Osservare la tabella e compilare l'ultima colonna.



OGGETTO	PAGO CON...	RICEVO IL RESTO DI...
 <p>1 euro</p>		<p>.....euro</p>
 <p>2,30 euro</p>		
 <p>4,50 euro</p>		
 <p>7 euro</p>		
 <p>8,50 euro</p>		
 <p>18 euro</p>		

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



SEZIONE a) MONETE E BANCONOTE

MONETE 1

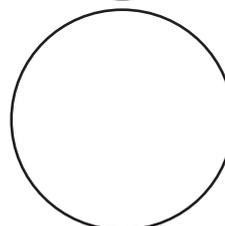
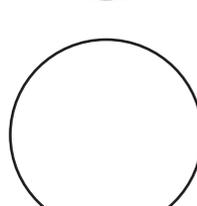
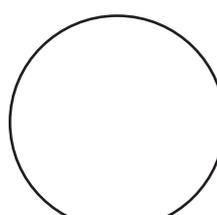
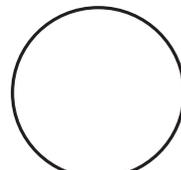
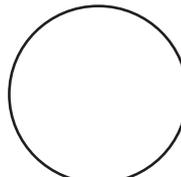
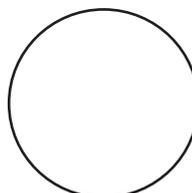
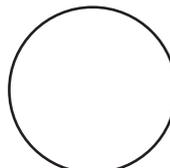
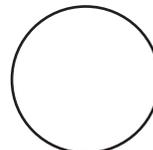
Collegare le monete uguali osservando l'esempio.





MONETE 2

Prendere le monete opportune dalla CASSA e sistemarle nei cerchi della dimensione giusta.



MONETE 3

Prendere dalla CASSA una per ciascuna di queste monete. Osservarle bene e colorare le immagini, con colori il più possibile vicini ai colori reali (il docente aiuterà l'allievo nella scelta dei colori).



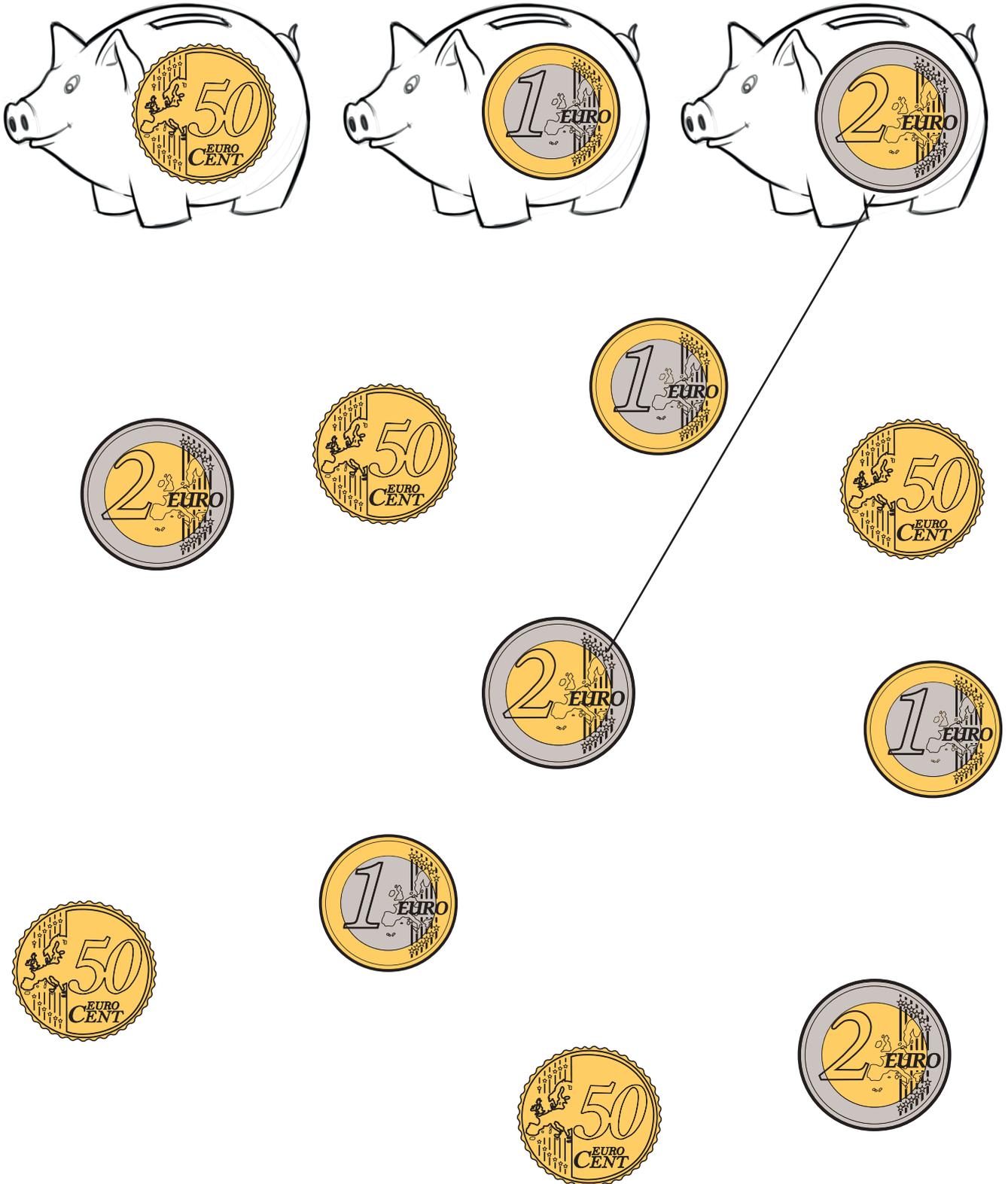
MONETE 4

Suddividere le monete secondo il loro valore. Osservare l'esempio.



MONETE 5

Suddividere le monete secondo il loro valore. Osservare l'esempio.



MONETE 6

Collegare ogni moneta al suo valore.



5 cent
2 euro
10 cent
50 cent
20 cent
2 cent
1 euro
1 cent

MONETE 7

Prendere dalla CASSA le monete corrispondenti da sistemare a sinistra dei valori indicati.

	1 Cent		2 Cent
	5 Cent		10 Cent
	20 Cent		50 Cent
	1 Euro		2 Euro
	50 Cent		10 Cent
	20 Cent		5 Cent
	2 Euro		2 Cent



BANCONOTE 1

Collegare le banconote uguali.



BANCONOTE 2

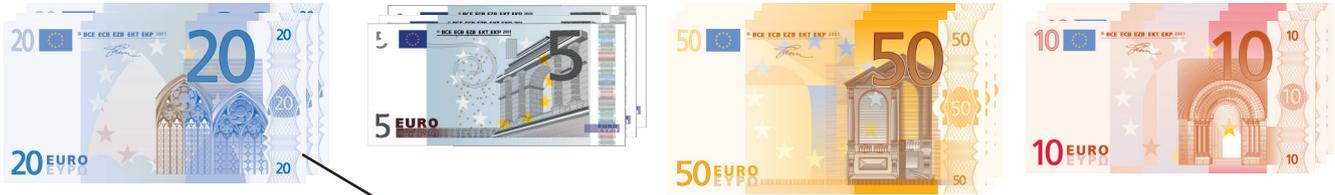
Prendere dalla CASSA le banconote e sistemarle a destra, mantenendo l'ordine di valore crescente.





BANCONOTE 3

Mettere nei gruppi corrispondenti le banconote sparse. Osservare l'esempio.
Può essere utile usare per i collegamenti quattro colori diversi.





BANCONOTE 4

Collegare ogni banconota al suo valore.



100 euro
10 euro
50 euro
20 euro
5 euro
200 euro

MONETE E BANCONOTE 1

Osservare l'esempio e completare.



The image shows a collection of Euro banknotes and coins. A horizontal line is drawn across the top. Above the line are four coins: 20-cent, 50-cent, 1 Euro, and 2 Euro. Below the line, there are several banknotes and coins scattered. A line connects the 50-cent coin in the top row to the 50 Euro banknote in the middle row. Below the line, there are various banknotes and coins: 50 Euro, 20 Euro, 10 Euro, 5 Euro, 1 Euro, and 2 Euro. At the bottom, there are four boxes containing banknotes: 5 Euro, 10 Euro, 20 Euro, and 50 Euro.



MONETE E BANCONOTE 2

Nel contenitore di sinistra vanno le monete; in quello di destra vanno le banconote.
Osservare l'esempio e completare.

MONETE	BANCONOTE
--------	-----------



MONETE E BANCONOTE 3

Nel contenitore di sinistra vanno le monete dei centesimi; in quello di destra le monete degli euro.
Osservare l'esempio e completare.



MONETE (CENTESIMI)	MONETE (EURO)
--------------------	---------------





DIVERSE QUANTITÀ DI DENARO 1

Osservare ciascuna immagine, cercare nella CASSA il denaro corrispondente e scrivere il valore complessivo di tale denaro.



= _____



= _____



= _____



DIVERSE QUANTITÀ DI DENARO 2

Osservare ciascuna immagine, cercare nella CASSA il denaro corrispondente e scrivere il valore complessivo di tale denaro.



= _____



= _____



= _____



= _____



DIVERSE QUANTITÀ DI DENARO 3

Osservare ciascuna immagine, cercare nella CASSA il denaro corrispondente e scrivere il valore complessivo di tale denaro in euro.

= _____

= _____

= _____

= _____



VALUTARE QUANTITÀ DI DENARO - VERIFICA

Osservare ciascuna immagine e scrivere il valore complessivo del denaro.

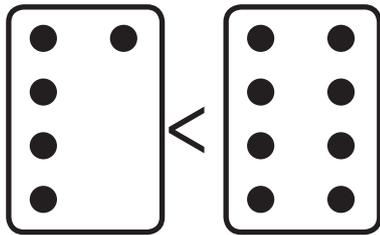
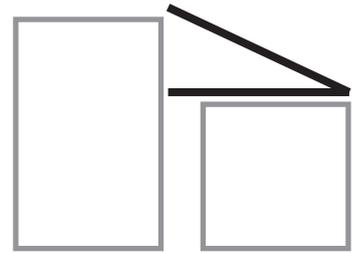
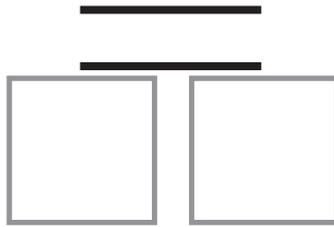
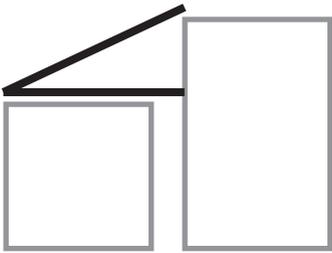
R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

SEZIONE b) CONFRONTO DI QUANTITÀ

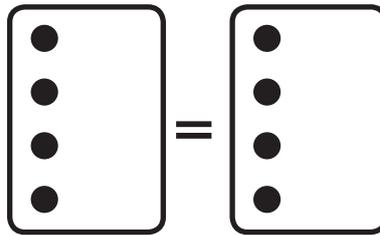
Prima di procedere è importante verificare se l'allievo conosce e ricorda il significato dei simboli:

< = >

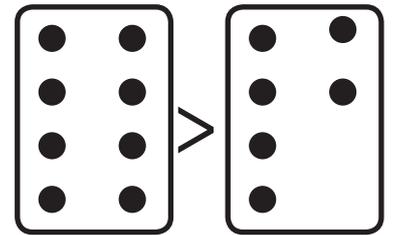
Può essere utile affidarsi a un linguaggio visivo come il seguente:



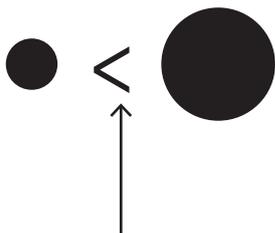
Ciò che è a sinistra è minore di ciò che è a destra



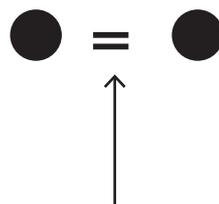
Ciò che è a sinistra è uguale a ciò che è a destra



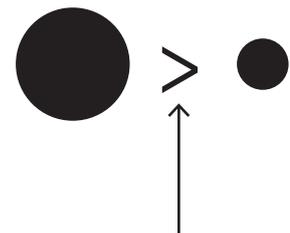
Ciò che è a sinistra è maggiore di ciò che è a destra



Significa "minore di"



Significa "uguale a"



Significa "maggiore di"



UGUALE, DI PIÙ, DI MENO 1

Confrontare il valore delle monete utilizzando i simboli: > maggiore
< minore
= uguale

(Può essere utile l'uso della CASSA)

	<	
		
		
		
		
		
		



UGUALE, DI PIÙ, DI MENO 2

Confrontare il valore delle banconote utilizzando i simboli: > maggiore
< minore
= uguale

(Può essere utile l'uso della CASSA)

	<	
		
		
		
		
		



UGUALE, DI PIÙ, DI MENO 3

Confrontare il valore delle monete e banconote utilizzando i simboli: > maggiore
< minore
= uguale

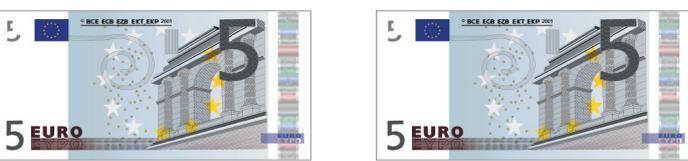
(Può essere utile l'uso della CASSA)

	<p><</p>	
		
		
		
		
		



EQUIVALENTI QUANTITÀ DI DENARO 1

Indicare quale dei seguenti raggruppamenti corrisponde a 10 euro.
Si può usare la calcolatrice.

	SÌ	NO
		
		
		
		
		
		
		



EQUIVALENTI QUANTITÀ DI DENARO 2

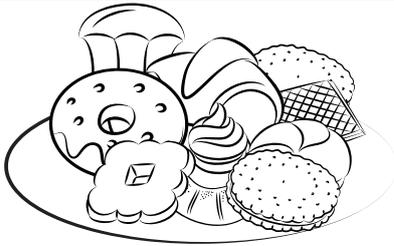
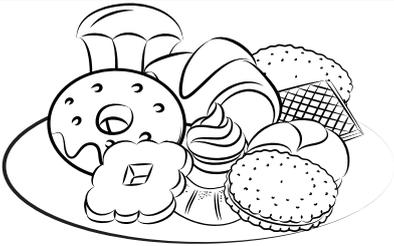
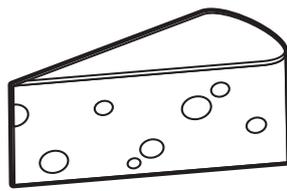
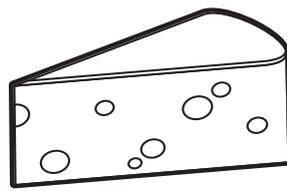
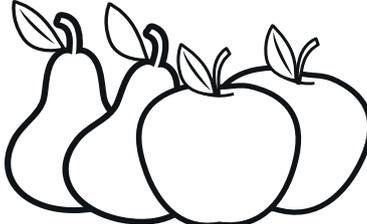
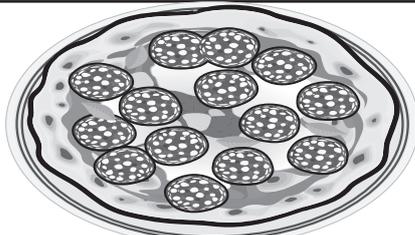
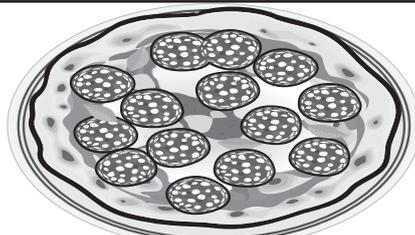
Indicare quale dei seguenti raggruppamenti corrisponde a 20 euro.
Si può usare la calcolatrice.

	SÌ	NO
		
		
		
		
		
		
		



QUAL È IL PREZZO PIÙ BASSO? 1

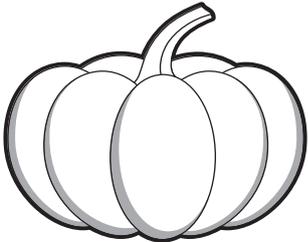
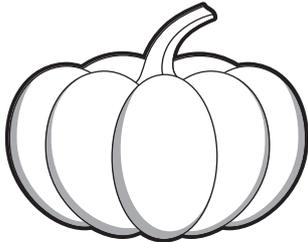
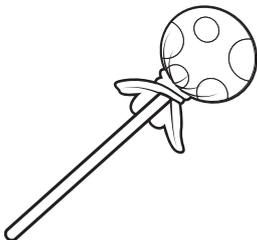
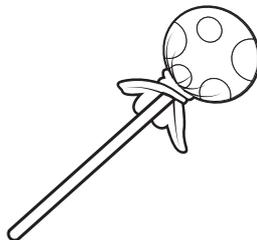
Per ogni oggetto segnare, per chi compra, il prezzo migliore (più conveniente, più basso, più economico, più a buon mercato...).

SUPERMERCATO BIANCO	SUPERMERCATO ROSSO
 <p>2€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>1€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>3€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>4€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>6€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>7€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>3€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>2€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>2€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>3€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>3€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>5€ <input type="checkbox"/></p>



QUAL È IL PREZZO PIÙ BASSO? 2

Per ogni oggetto segnare, per chi compra, il prezzo migliore (più conveniente, più basso, più economico, più a buon mercato...).

SUPERMERCATO VERDE	SUPERMERCATO AZZURRO
 <p>60 cent <input type="checkbox"/></p>	 <p>50 cent <input type="checkbox"/></p>
 <p>49 cent <input type="checkbox"/></p>	 <p>39 cent <input type="checkbox"/></p>
 <p>88 cent <input type="checkbox"/></p>	 <p>91 cent <input type="checkbox"/></p>
 <p>49 cent <input type="checkbox"/></p>	 <p>48 cent <input type="checkbox"/></p>
 <p>38 cent <input type="checkbox"/></p>	 <p>43 cent <input type="checkbox"/></p>
 <p>25 cent <input type="checkbox"/></p>	 <p>29 cent <input type="checkbox"/></p>

FARE UNA STIMA 1

Ada, Bruno, Ida, Pietro e Salim hanno questo denaro da spendere



ADA



BRUNO



PIETRO

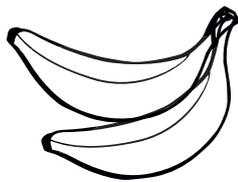


IDA



SALIM

Cosa ciascuno di loro può comperare al massimo?
Sono possibili più soluzioni



2 euro



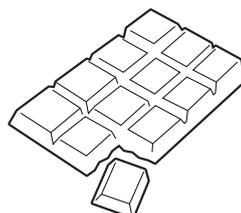
50 centesimi



1,50 euro



50 centesimi



1 euro

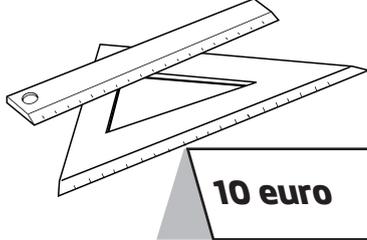
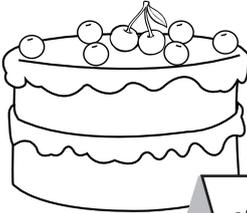
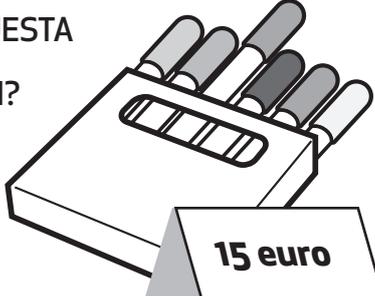


2 euro



FARE UNA STIMA 2

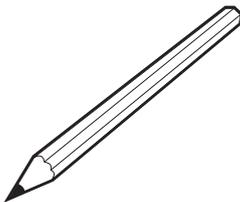
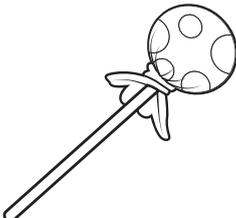
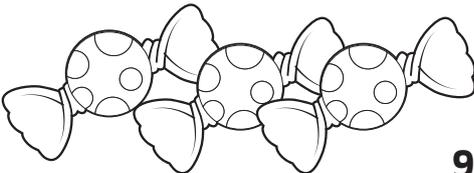
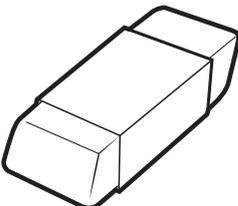
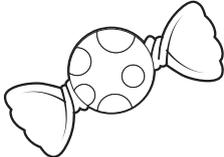
Osservare, leggere e scegliere la risposta giusta.

<p>CON</p>	 <p>COMPRO RIGA E SQUADRA?</p>	 <p>10 euro</p>	<p><input type="checkbox"/> SÌ</p> <p><input type="checkbox"/> NO</p>
<p>CON</p>	 <p>COMPRO QUESTA TORTA?</p>	 <p>18 euro</p>	<p><input type="checkbox"/> SÌ</p> <p><input type="checkbox"/> NO</p>
<p>CON</p>	 <p>COMPRO QUESTO OROLOGIO?</p>	 <p>95 euro</p>	<p><input type="checkbox"/> SÌ</p> <p><input type="checkbox"/> NO</p>
<p>CON</p>	 <p>COMPRO QUESTO MONOPATTINO?</p>	 <p>50 euro</p>	<p><input type="checkbox"/> SÌ</p> <p><input type="checkbox"/> NO</p>
<p>CON</p>	 <p>COMPRO QUESTA SCATOLA DI PENNARELLI?</p>	 <p>15 euro</p>	<p><input type="checkbox"/> SÌ</p> <p><input type="checkbox"/> NO</p>



FARE UNA STIMA 3

Con quale moneta si può comprare ciascun articolo?
Collegare in modo opportuno (sono possibili più soluzioni).

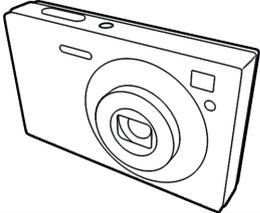
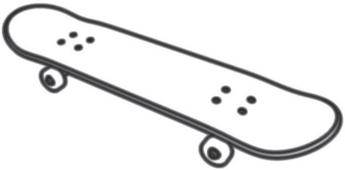
	49 cent
	47 cent
	18 cent
	44 cent
	9 cent
	50 cent
	3 cent





FARE UNA STIMA 4

Con quale banconota si può comprare ciascun articolo?
Collegare in modo opportuno (sono possibili più soluzioni).

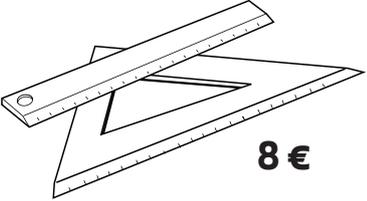
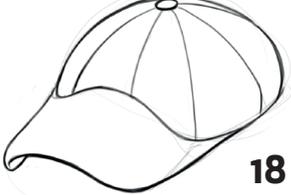
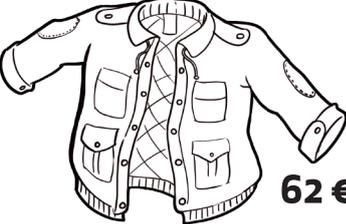
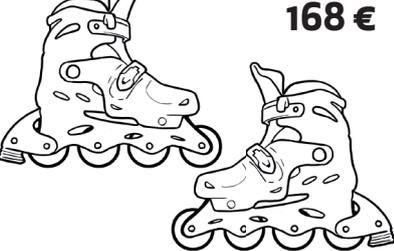
	64 €
	18 €
	19 €
	199 €
	159 €
	86 €
	36 €





FARE UNA STIMA - VERIFICA

Osservare ciascuna immagine e indicare con una crocetta la banconota che permette di comprare l'oggetto.

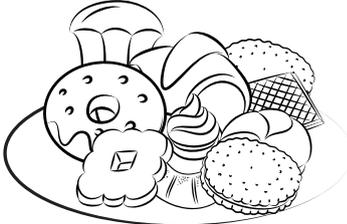
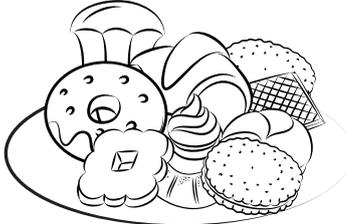
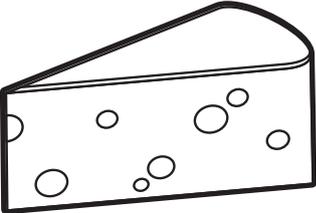
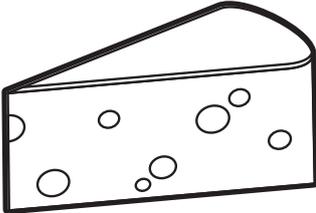
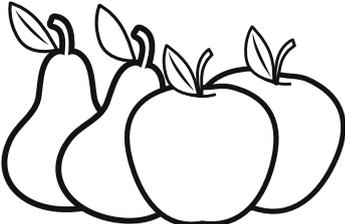
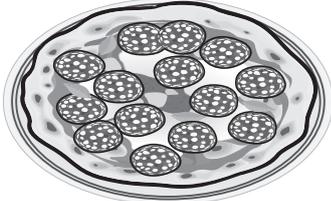
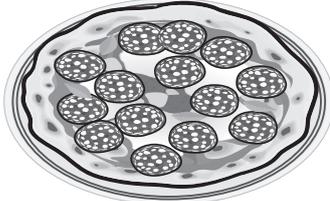
 <p>8 €</p>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <p>15 €</p>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <p>38 €</p>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <p>18 €</p>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <p>62 €</p>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <p>168 €</p>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



INDICARE IL PREZZO PIÙ BASSO - VERIFICA

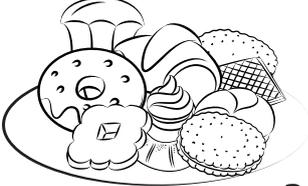
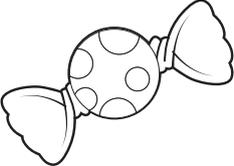
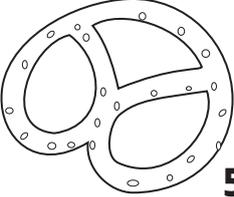
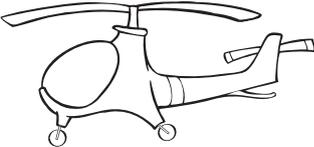
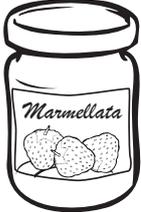
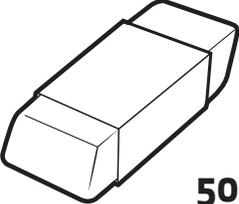
Per ogni articolo indicare il prezzo più basso.

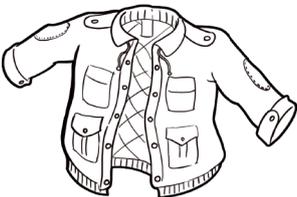
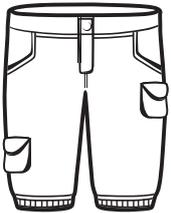
SUPERMERCATO GIALLO	SUPERMERCATO BLU
 <p>4€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>3€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>3€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>4€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>8€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>7€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>3,18€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>3,45€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>2,92€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>3,12€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>4,45€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>3,98€ <input type="checkbox"/></p>

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

PREPARARE IL DENARO 1

Si devono comperare gli oggetti disegnati. Ogni oggetto ha il suo prezzo. Nelle caselle bianche collocare le giuste quantità di denaro. Prendere il denaro dalla CASSA.

 <p>90 cent</p>	
 <p>2 €</p>	
 <p>5 cent</p>	
 <p>50 cent</p>	
 <p>2 €</p>	
 <p>2 €</p>	
 <p>50 cent</p>	

 <p>50 cent</p>	
 <p>20 €</p>	
 <p>50 €</p>	
 <p>50 €</p>	
 <p>5 €</p>	
 <p>10 €</p>	
 <p>20 €</p>	



SEZIONE c) VALORE DEL DENARO

Prima di procedere è importante verificare se l'allievo ha qualche nozione di numero decimale. Va verificato almeno se è a conoscenza del fatto che il nostro sistema di numerazione è a base 10 (cioè "va" di 10 in 10 ...).

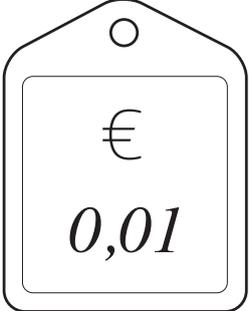
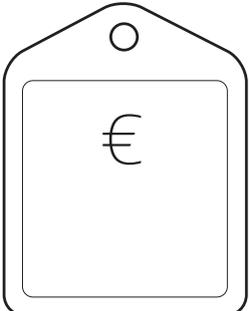
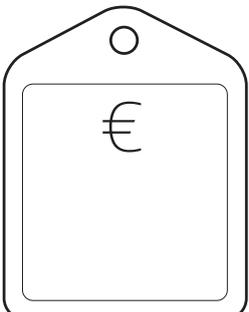
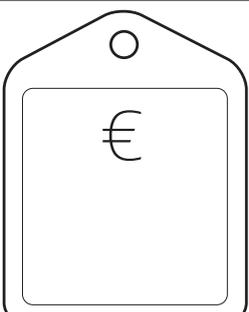
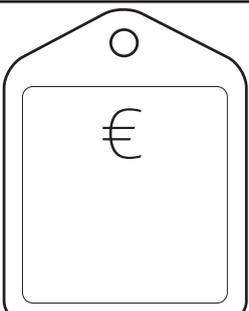
Per un eventuale "ripasso" dei numeri decimali, può essere utile affidarsi a un linguaggio fortemente visivo.

	Unità	Decimi	Centesimi
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□
	□	□	□



COMPLETARE IL CARTELLINO 1

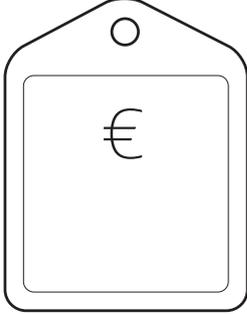
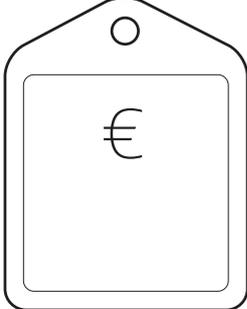
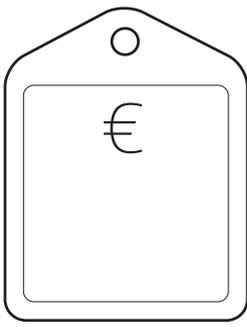
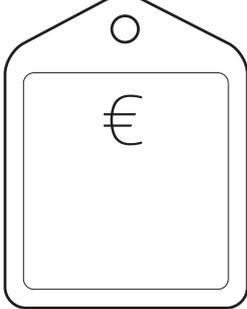
Osservare l'esempio e completare la tabella.

	<p>= 1 cent</p>	
		
		
		
		



COMPLETARE IL CARTELLINO 2

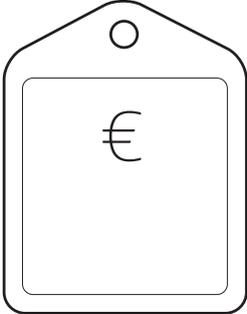
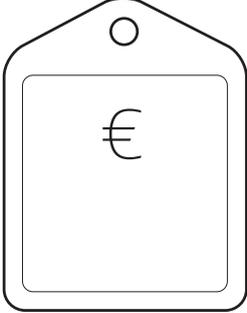
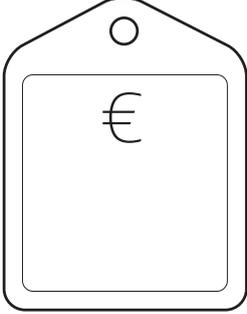
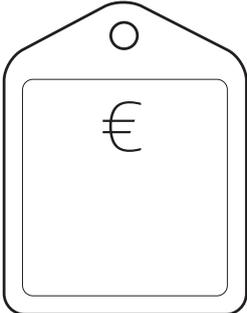
Osservare l'esempio e completare la tabella.

	<p>= 1€ e 11 cent</p>	
		
		
		



COMPLETARE IL CARTELLINO 3

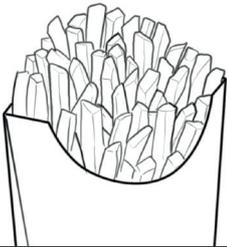
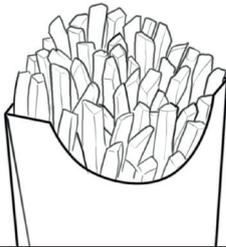
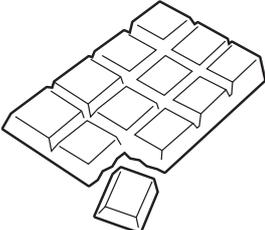
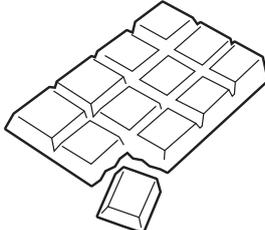
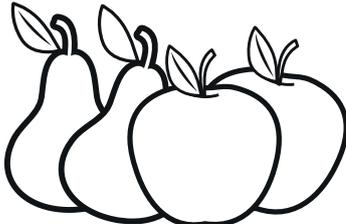
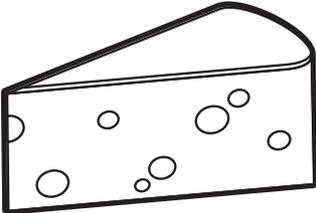
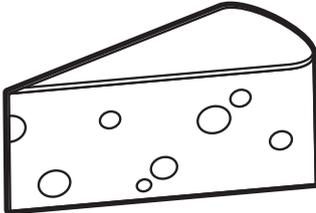
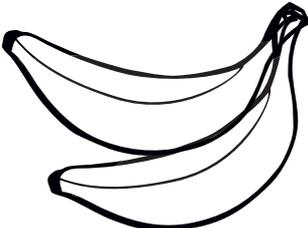
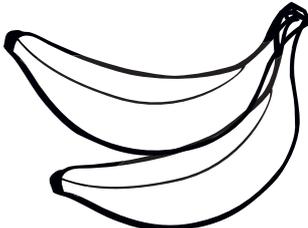
Osservare l'esempio e completare la tabella.

	<p>= 11€ e 1 cent</p>	
		
		
		



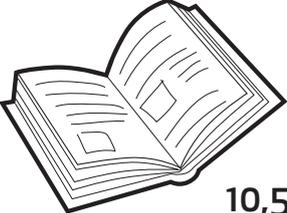
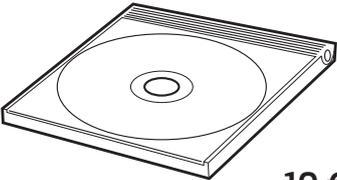
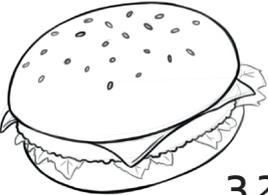
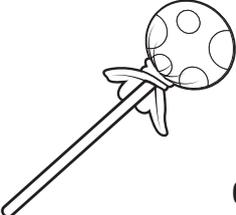
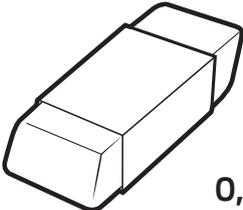
QUAL È IL PREZZO PIÙ BASSO? 3

Per ogni articolo segnare, per chi compra, il prezzo migliore
(più conveniente, più basso, più economico, più a buon mercato...)

SUPERMERCATO GIALLO	SUPERMERCATO BLU
 <p>0,46€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>0,49€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>1,39€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>1,49€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>0,99€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>1,09€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>2,09€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>2,05€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>2,99€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>2,05€ <input type="checkbox"/></p>
 <p>1,89€ <input type="checkbox"/></p>	 <p>1,99€ <input type="checkbox"/></p>

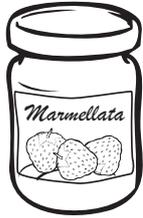
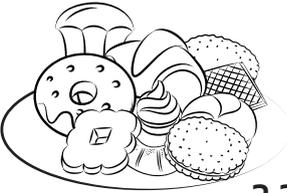
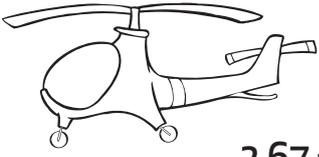
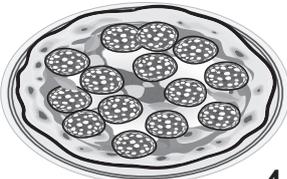
PREPARARE IL DENARO 2

Si devono comperare gli oggetti disegnati. Ogni oggetto ha il suo prezzo. Nelle caselle bianche collocare le giuste quantità di denaro. Prendere il denaro dalla CASSA.

 <p>10,50 €</p>	
 <p>10 €</p>	
 <p>3,20 €</p>	
 <p>0,25 €</p>	
 <p>0,50 €</p>	
 <p>1,20 €</p>	
 <p>51 €</p>	

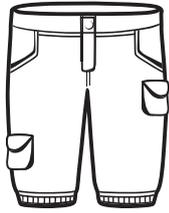
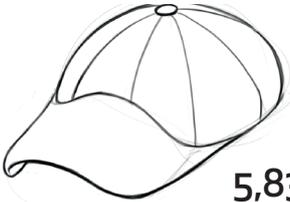
PREPARARE IL DENARO 3

Si devono comperare gli oggetti disegnati. Ogni oggetto ha il suo prezzo. Nelle caselle bianche collocare le giuste quantità di denaro. Prendere il denaro dalla CASSA.

 <p>1,59 €</p>	
 <p>0,58 €</p>	
 <p>2,26 €</p>	
 <p>2,50 €</p>	
 <p>2,67 €</p>	
 <p>1,13 €</p>	
 <p>4,45 €</p>	

PREPARARE IL DENARO 4

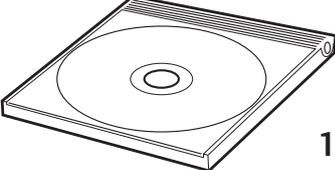
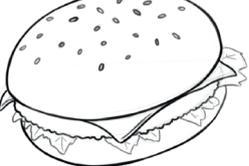
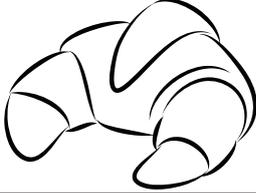
Si devono comperare gli oggetti disegnati. Ogni oggetto ha il suo prezzo. Nelle caselle bianche collocare le giuste quantità di denaro. Prendere il denaro dalla CASSA.

 <p>55,19 €</p>	
 <p>5,83 €</p>	
 <p>25,68 €</p>	
 <p>103,20 €</p>	
 <p>12,80 €</p>	
 <p>52,26 €</p>	



FARE UNA STIMA 5

Con quale moneta o banconota si può comprare ciascun articolo?
Collegare in modo opportuno (sono possibili più soluzioni).

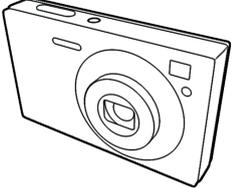
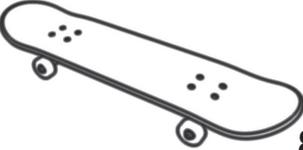
	7,50 €
	16 €
	6,50 €
	1,80 €
	3,50 €
	0,90 €
	17 €
	1,50 €





FARE UNA STIMA 6

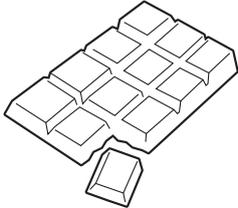
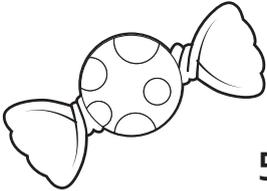
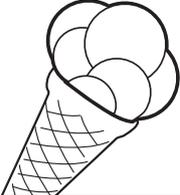
Con quale banconota si può comprare ciascun articolo?
Collegare in modo opportuno (sono possibili più soluzioni).

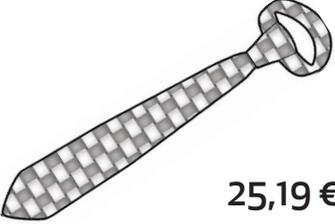
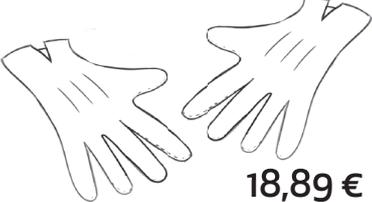
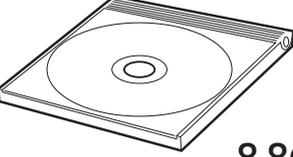
	64 €
	18,00 €
	6,50 €
	19 €
	199 €
	159 €
	86,50 €
	39,99 €



CALCOLARE IL RESTO

Osservare la tabella e completare l'ultima colonna.

OGGETTO	PAGO CON...	RICEVO IL RESTO DI...
 <p>1,50 €</p>		
 <p>5 cent</p>		
 <p>90 cent</p>		
 <p>2,50 €</p>		
 <p>20 €</p>		
 <p>12,80 €</p>		
 <p>52,20 €</p>		

OGGETTO	PAGO CON...	RICEVO IL RESTO DI...
 <p>25,19 €</p>		
 <p>18,89 €</p>		
 <p>5,68 €</p>		
 <p>89,20 €</p>		
 <p>45,90 €</p>		
 <p>8,80 €</p>		
 <p>44,99 €</p>		

QUANTO MANCA PER... ?

Nella casella centrale indicare la quantità di denaro "che manca" per arrivare al valore della banconota di destra. Osservare con attenzione l'esempio e completare. Aiutarsi con il denaro della CASSA.

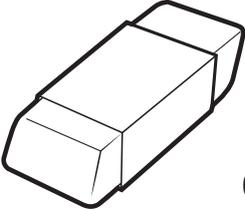
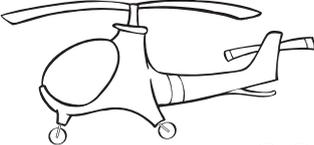
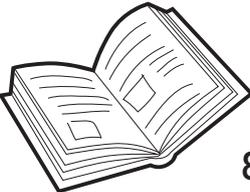
DENARO INIZIALE	QUANTO MANCA?	DENARO FINALE
		
		
		
		

DENARO INIZIALE	QUANTO MANCA?	DENARO FINALE
		
		
		
		
		
		



CALCOLARE IL RESTO - VERIFICA

Osservare la tabella e completare l'ultima colonna.

OGGETTO	PAGO CON...	RICEVO IL RESTO DI...
 <p>0,50€</p>		
 <p>3€</p>		
 <p>8€</p>		
 <p>16€</p>		
 <p>46€</p>		
 <p>8,50€</p>		

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



CALCOLARE LA SPESA - VERIFICA

Osservare la tabella e completare l'ultima colonna.

PAGO CON...	RICEVO IL RESTO DI	HO SPESO
		
		
		
		
		
		

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

QUANTO SPENDE IN TUTTO? QUANTO GLI RESTA?

Seguire il percorso del ragazzo che fa acquisti nel negozio.
Gli acquisti sono indicati dai cartelli con il prezzo.
Il ragazzo è entrato con 20 euro, con quanto denaro esce?



ATTIVITÀ DEL TEMPO LIBERO



PREMESSA

Per i bambini/ragazzi che presentano disabilità intellettiva medio-grave, o grave-gravissima la gestione e organizzazione del loro tempo libero assume particolare importanza. Come utilizzare questi spazi temporali diventa un'importante "palestra" di autonomia. Anche in vista del loro futuro da adulti.

A nostro parere, come già detto in precedenza, le competenze da apprendere prevedono anche un lavoro "a tavolino" prima di una sperimentazione nella realtà. Quindi a scuola si fa soprattutto questo lavoro di apprendimento e consolidamento. Nell'extrascuola, a cura della famiglia e del sociale, si cercherà di verificare se quanto si è appreso è spendibile.

Sicuramente nel tempo libero sarà da curare la pratica di uno o più sport.

Lo sport ha i grandi vantaggi di:

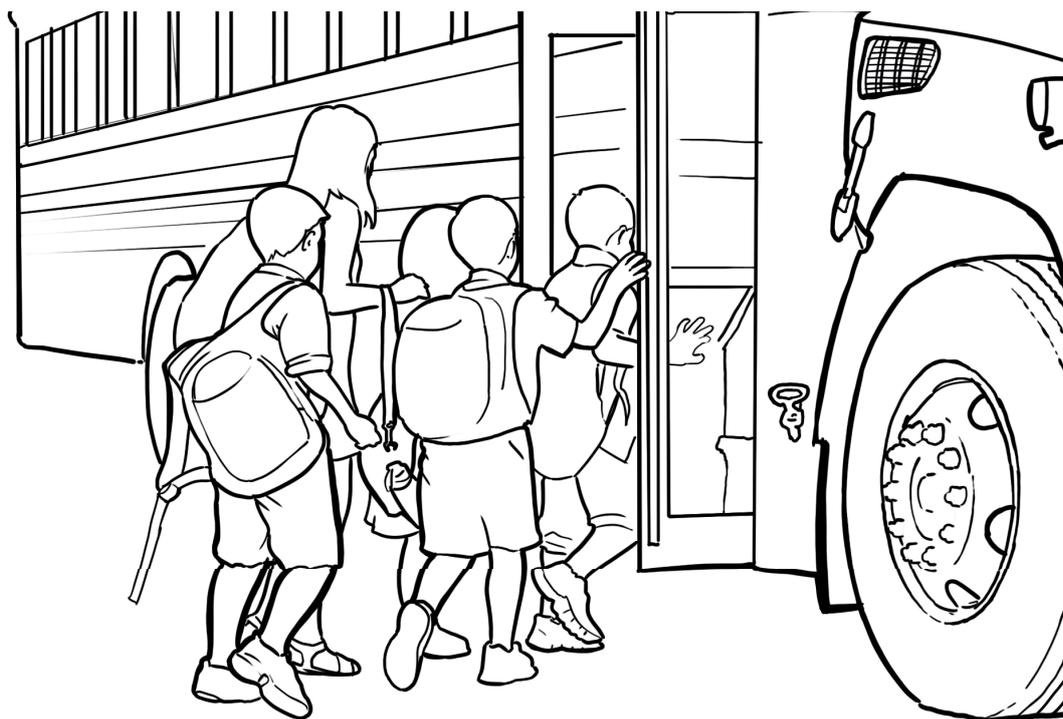
- fare adattare il ragazzo alle regole di quel determinato sport e quindi abituarlo a una condivisione di principi da rispettare
- stancare fisicamente il bambino/ragazzo e quindi consentirgli un sonno notturno migliore.

La nostra esperienza suggerisce anche che il soggetto frequenti comunità diverse nel mondo dell'extrascuola: comunità come le associazioni scoutistiche, parrocchiali, o comunità protette in cui ragazzi con disabilità meno gravi possono aiutare compagni con disabilità più gravi.

Per i meno gravi questa sembra essere una delle non molte esperienze in cui si sentono veramente utili per gli altri, con la soddisfazione di vedere un chiaro prodotto delle loro fatiche.

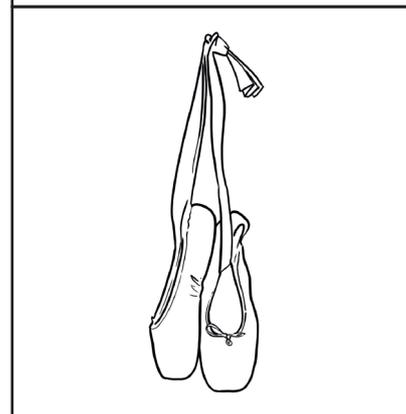
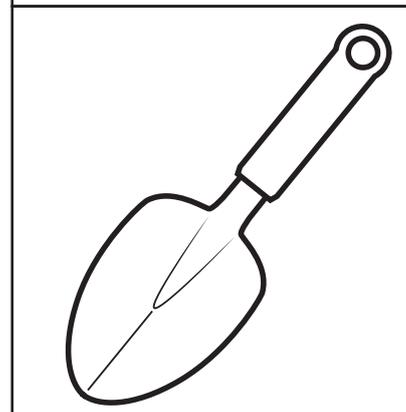
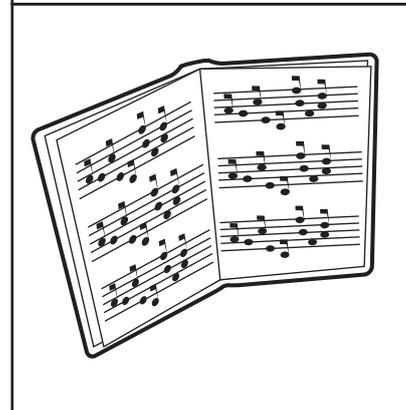
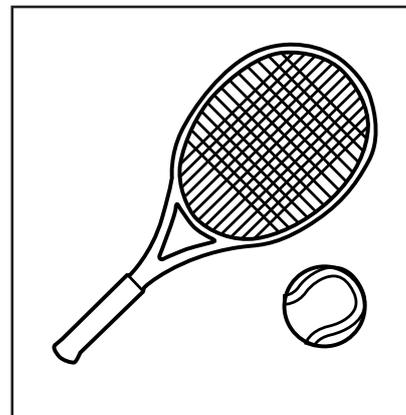
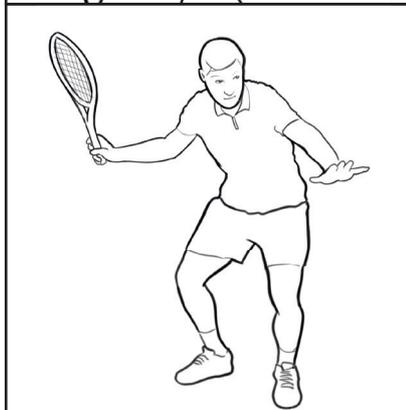
L'organizzazione di questa sezione di lavoro prevede:

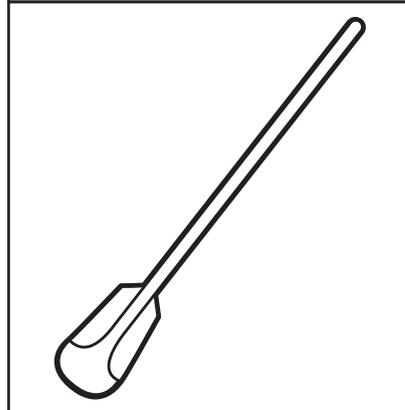
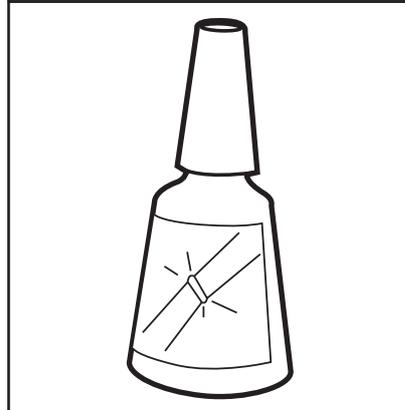
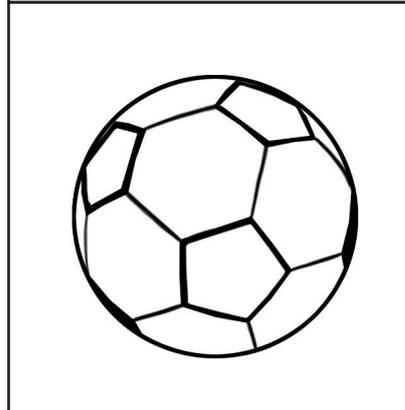
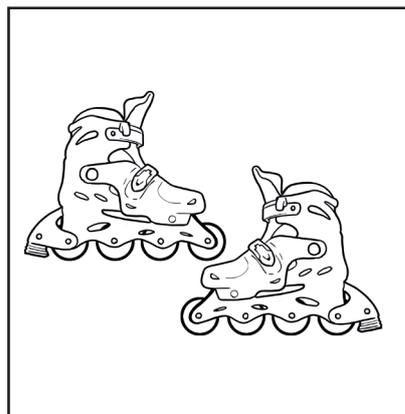
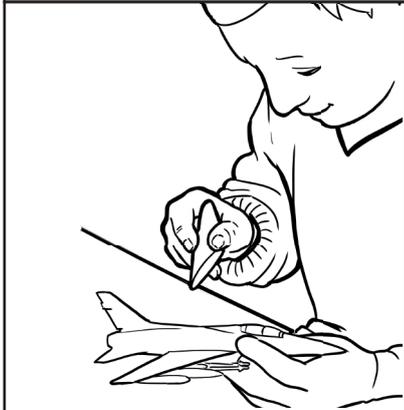
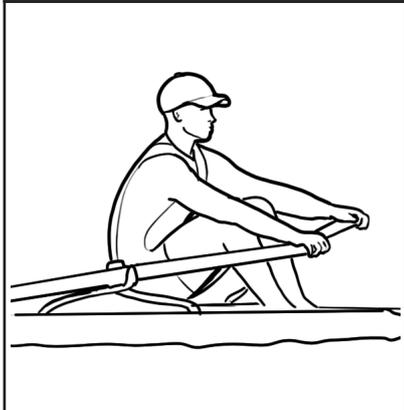
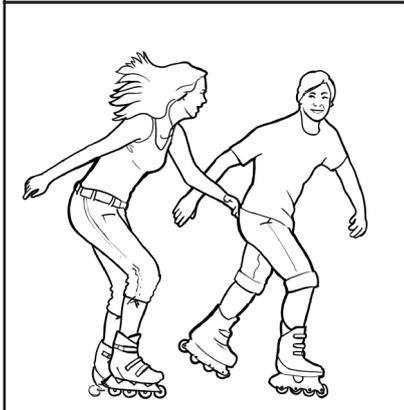
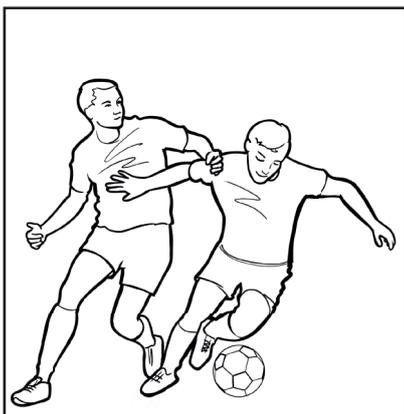
- **il tempo libero** (raccontare a voce, scrivere, leggere situazioni di tempo libero);
- **quali sono gli oggetti** che servono nel tempo libero;
- **la gita scolastica** (raccontare a voce, scrivere, leggere situazioni di gita scolastica);
- **cosa si mette nello zaino** per andare alla gita scolastica.



TEST INIZIALE

Collegare in modo opportuno ciascuna delle immagini di sinistra con gli oggetti indicati a destra.





R

E

NR

Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

SEZIONE a) SPORT, SPETTACOLI, SVAGO

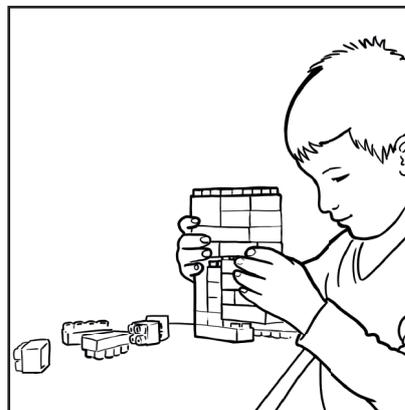
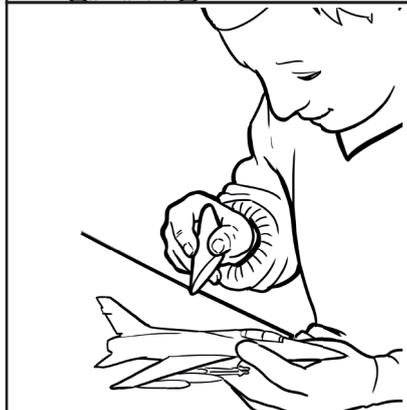
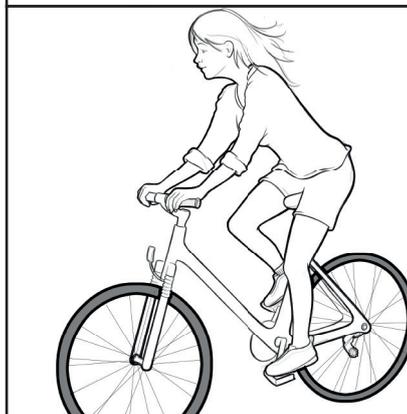
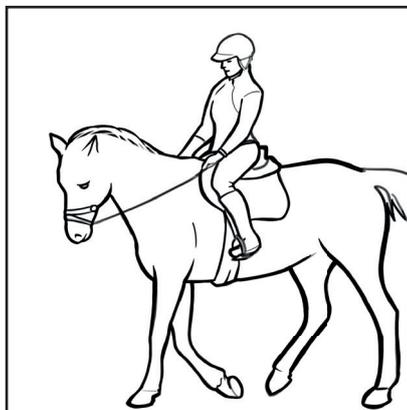
TEMPO LIBERO 1

Queste immagini indicano tante attività che si possono fare nel tempo libero. Chiedere di osservare, descrivere e raccontare a voce.



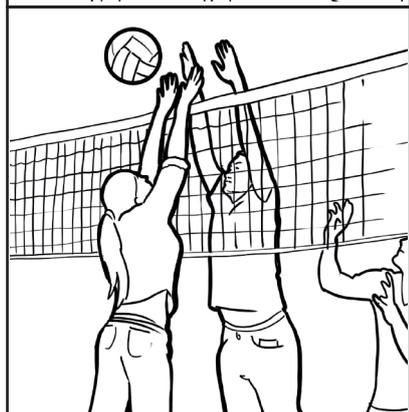
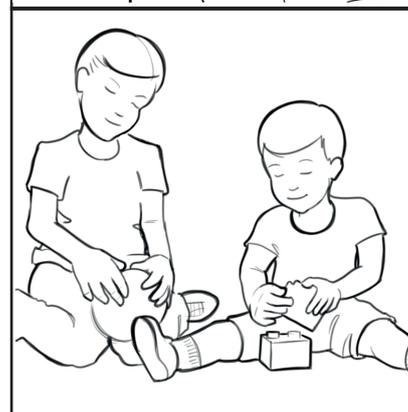
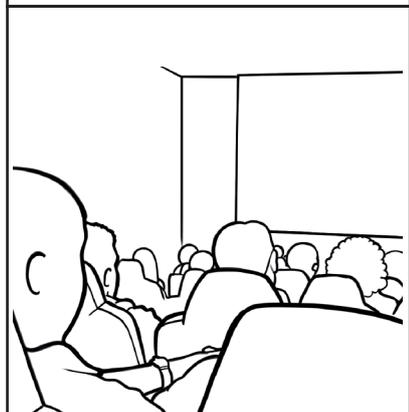
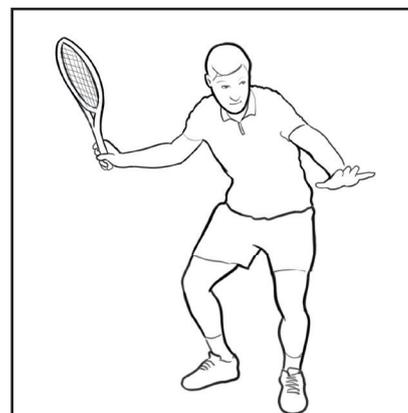
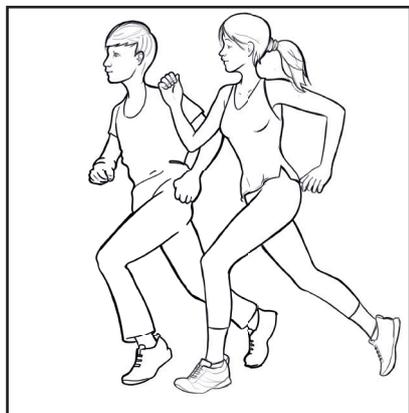
TEMPO LIBERO 2

Queste immagini indicano tante attività che si possono fare nel tempo libero. Chiedere di osservare, descrivere e raccontare a voce.



TEMPO LIBERO 3

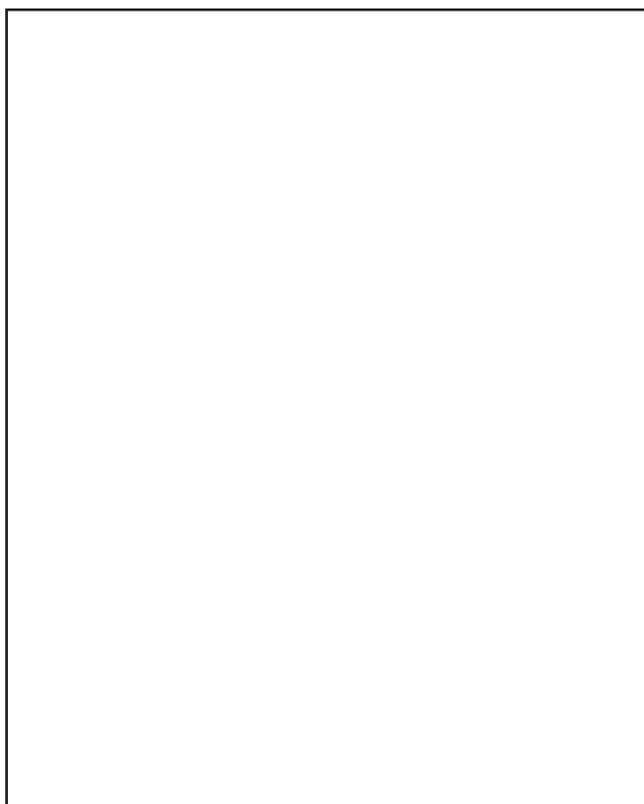
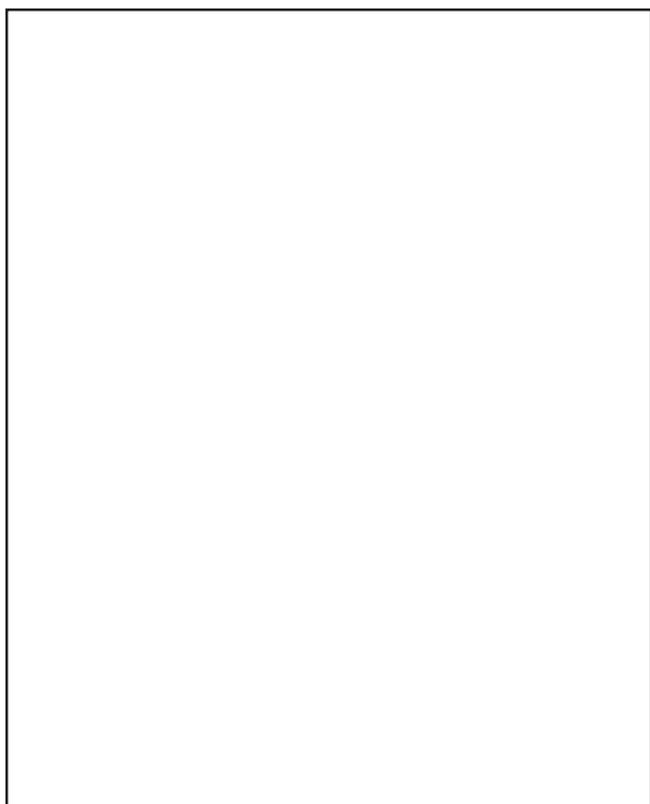
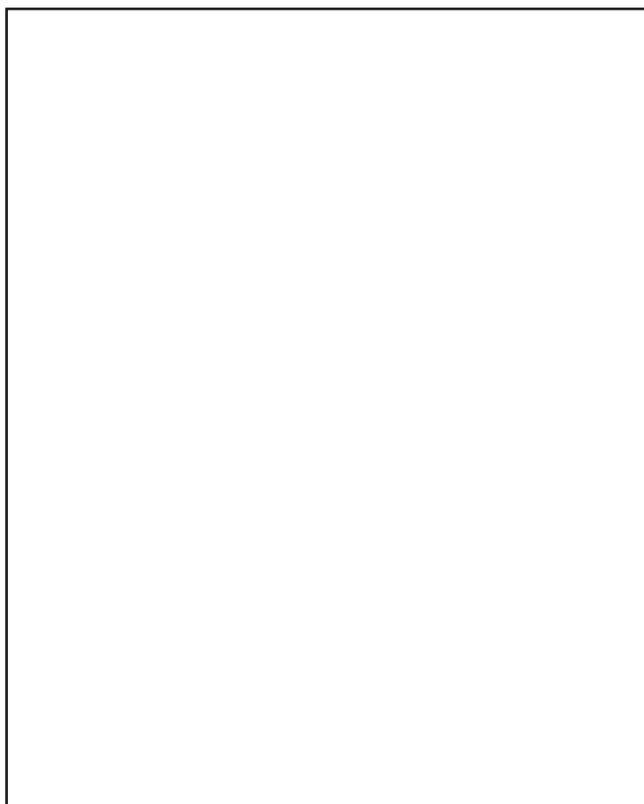
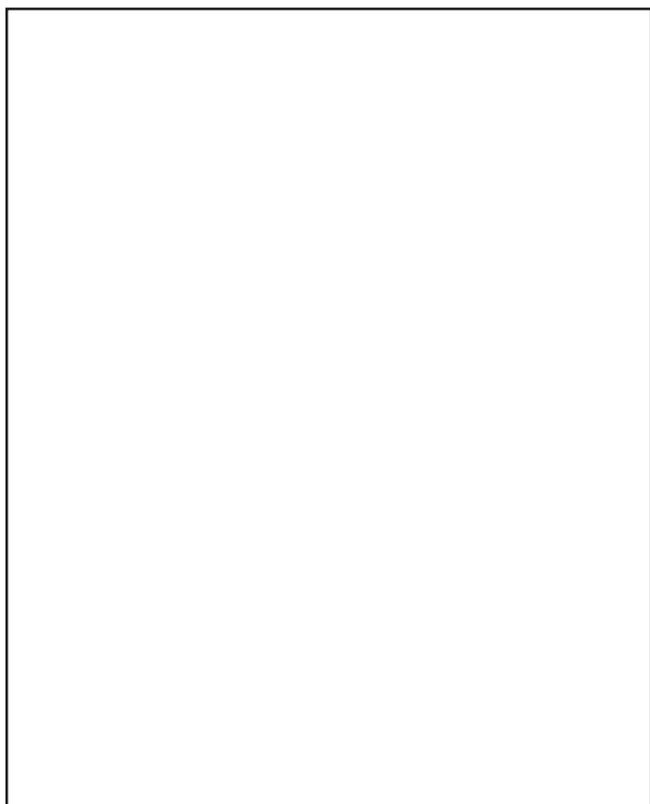
Queste immagini indicano tante attività che si possono fare nel tempo libero. Chiedere di osservare, descrivere e raccontare a voce.





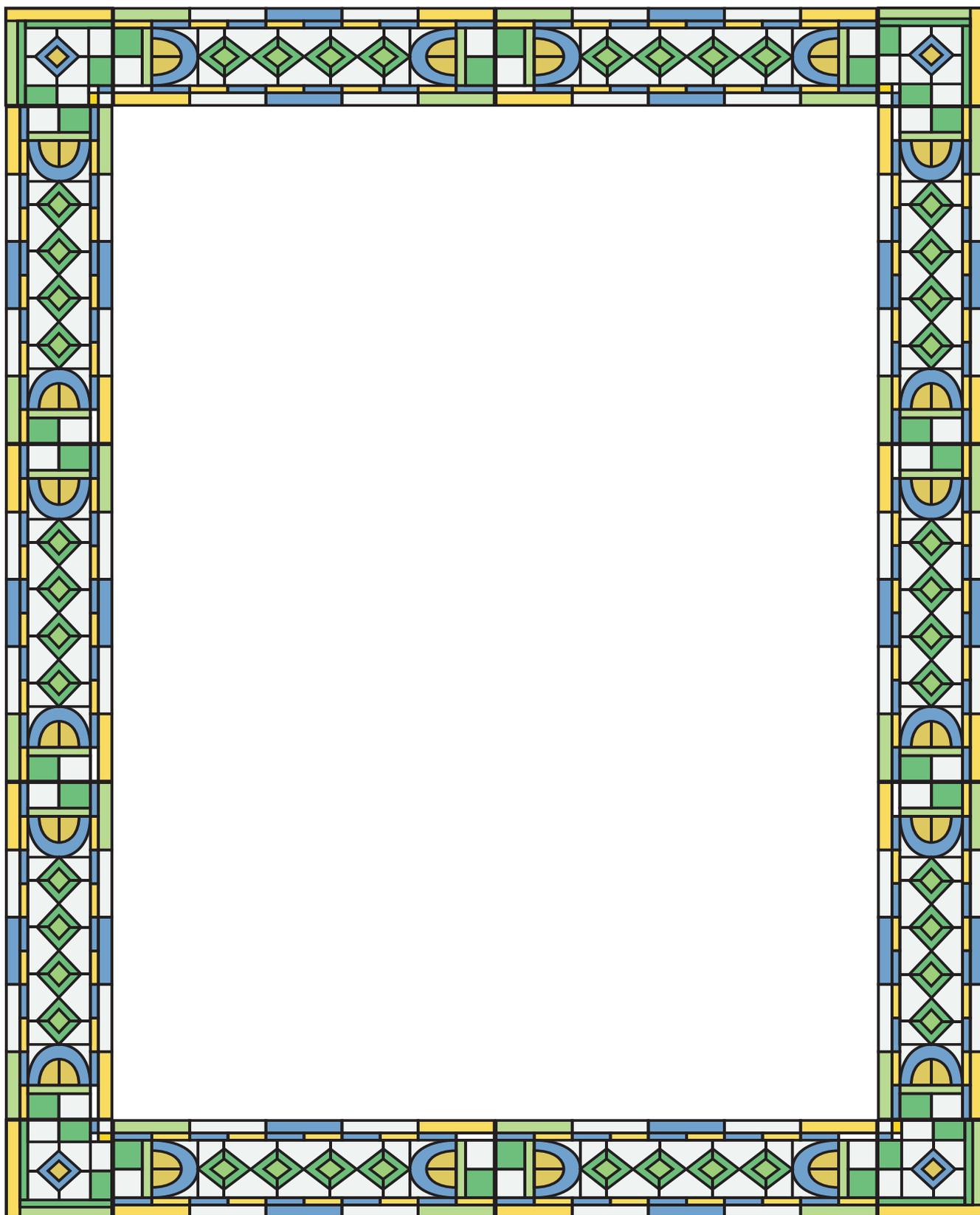
TEMPO LIBERO 4

Chiedere di: osservare le immagini delle pagine precedenti; scegliere quelle che riguardano il proprio tempo libero; ritagliarle e incollarle.



TEMPO LIBERO 5

Fare disegnare ciò che il bambino/ragazzo fa nel suo tempo libero.
In alternativa fare colorare un disegno scelto in Rete.





TEMPO LIBERO 6

Durante il tempo libero posso:

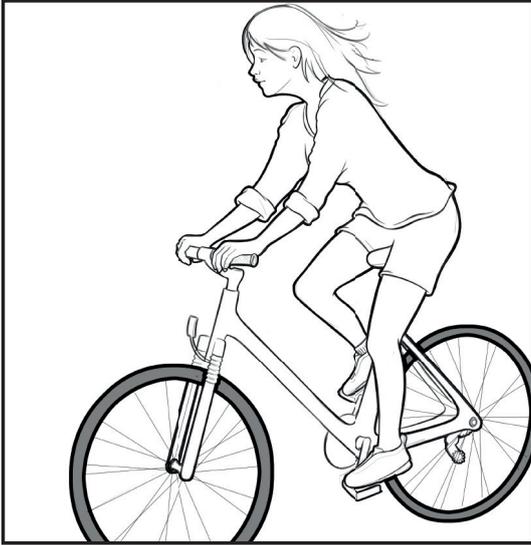
ANDARE IN PISCINA

ANDARE IN BICICLETTA

CANTARE

GIOCARE A TENNIS

Scrivere le frasi giuste sotto le immagini corrispondenti.



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....

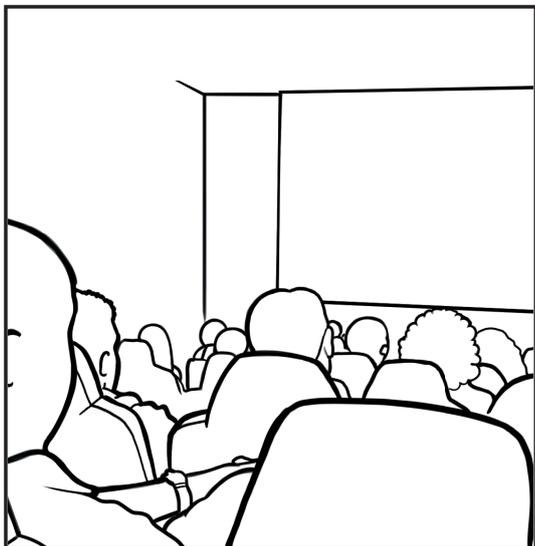


TEMPO LIBERO 7

Durante il tempo libero posso:

GIOCARE CON I VIDEOGIOCHI CORRERE ANDARE AL CINEMA GIOCARE A PALLAVOLO

Scrivere le frasi giuste sotto le immagini corrispondenti.



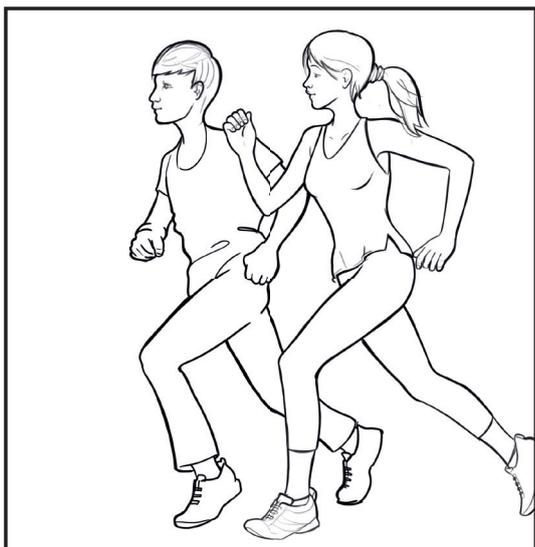
.....

.....



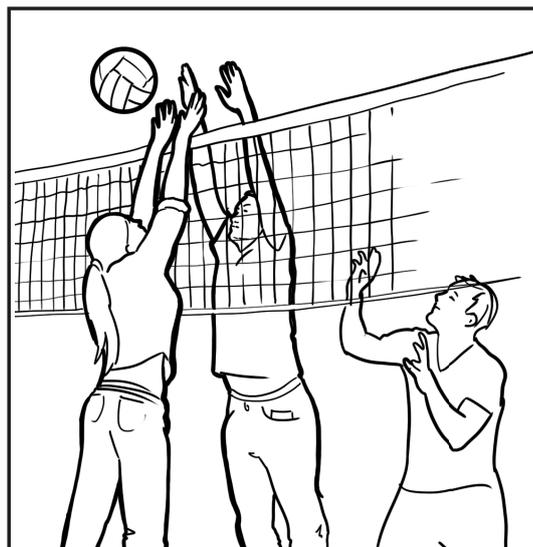
.....

.....



.....

.....



.....

.....



TEMPO LIBERO 8

Durante il tempo libero posso:
COSTRUIRE MODELLINI
ANDARE ALLO STADIO

DIPINGERE
FARE GIARDINAGGIO

Scrivere le frasi giuste sotto le immagini corrispondenti.



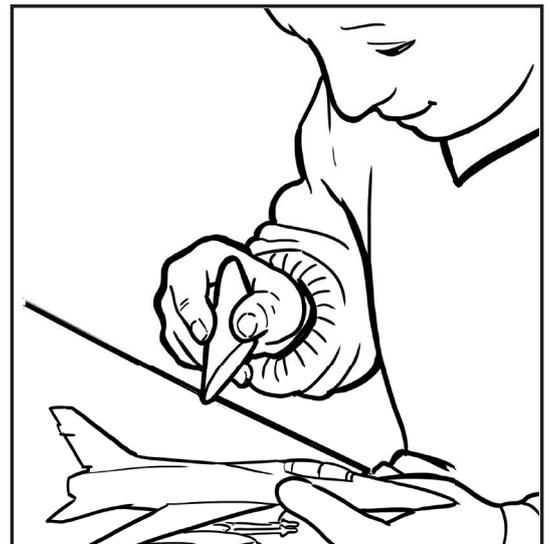
.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....



TEMPO LIBERO 9

Durante il tempo libero posso:

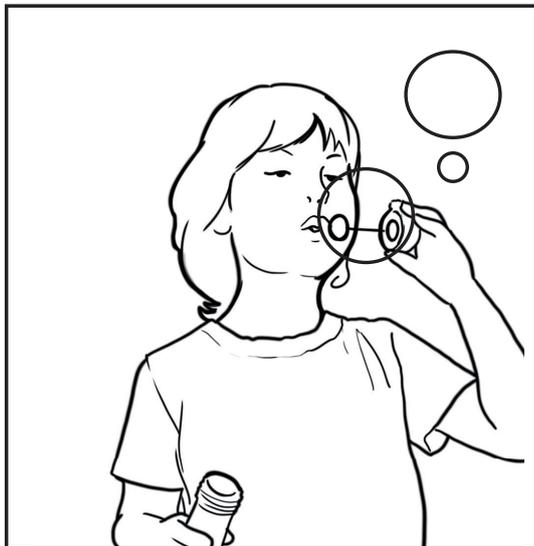
GIOCARE CON IL CANE

GIOCARE CON IL TRENINO ELETTRICO

GIOCARE A TENNIS

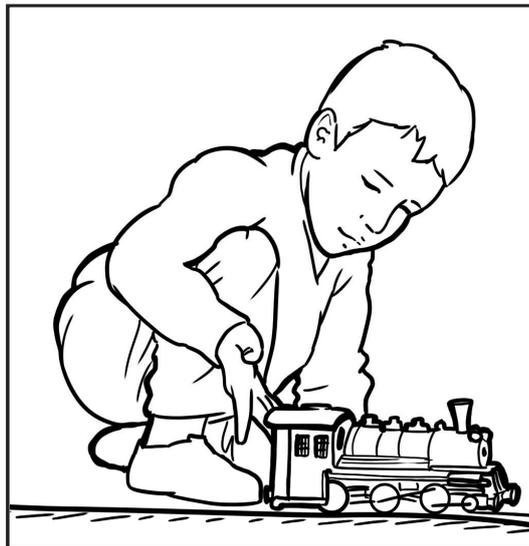
FARE LE BOLLE DI SAPONE

Scrivere le frasi giuste sotto le immagini corrispondenti.



.....

.....



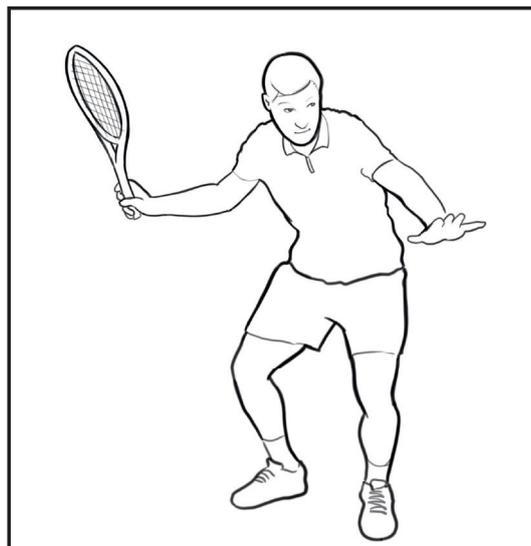
.....

.....



.....

.....



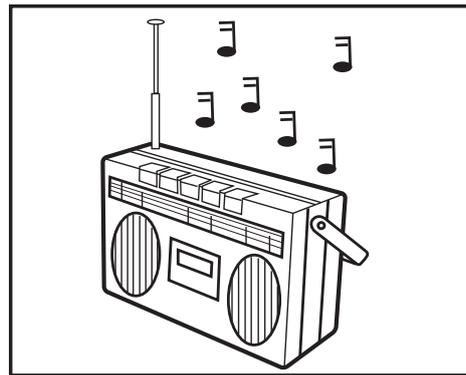
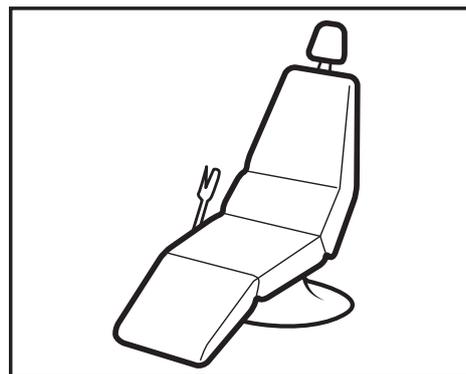
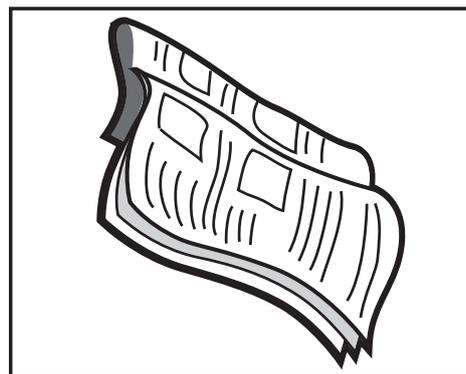
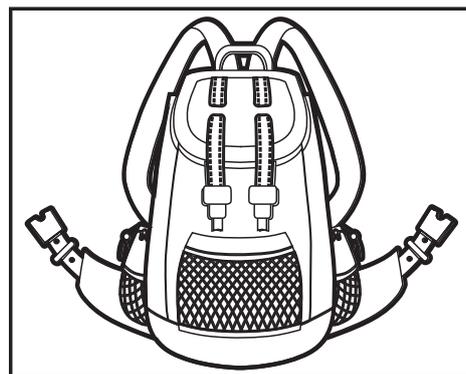
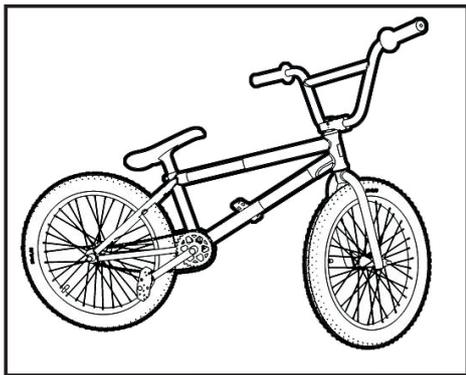
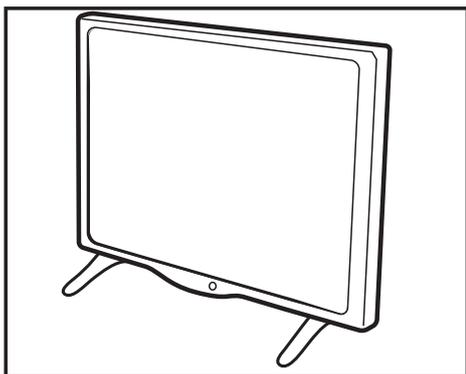
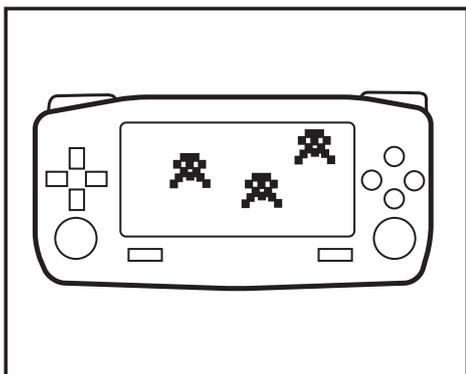
.....

.....

TEMPO LIBERO 10

A cosa possono servire gli oggetti seguenti?
Osservare e descrivere a voce gli oggetti rappresentati.

A cosa possono servire nel tempo libero?
Indicare quali non servono.



**TEMPO LIBERO 11**

Durante il tempo libero posso...

Leggere ad alta voce le frasi seguenti:

- FARE LE BOLLE DI SAPONE
- FARE DELLE COSTRUZIONI
- GIOCARE A CALCIO
- ANDARE IN BICICLETTA
- CORRERE
- SALTARE LA CORDA
- ANDARE A CAVALLO
- SISTEMARE LE FIGURINE
- GIOCARE CON IL CANE
- FARE I VIDEOGIOCHI
- GIOCARE CON IL FRATELLINO
- DISEGNARE
- LEGGERE FUMETTI
- COLTIVARE IL GIARDINO
- ANDARE IN PISCINA
- CANTARE
- SUONARE UNO STRUMENTO
- ANDARE AL CINEMA
- DANZARE
- GIOCARE A PALLAVOLO



TEMPO LIBERO - VERIFICA

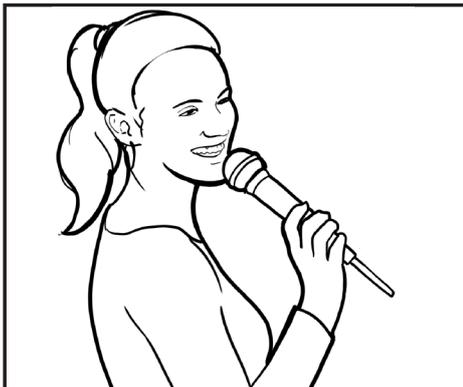
Nelle immagini di sinistra vi sono attività di tempo libero. A destra scrivere la definizione di tali attività (se il bambino/ragazzo non è in grado, scriverà per lui l'educatore).



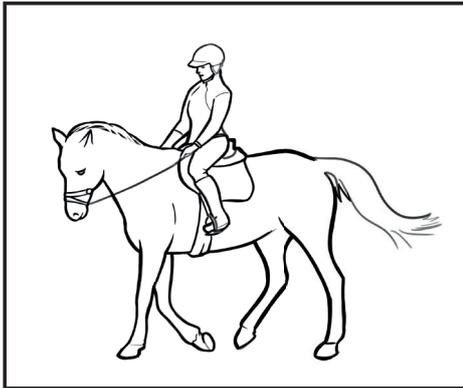
.....
.....



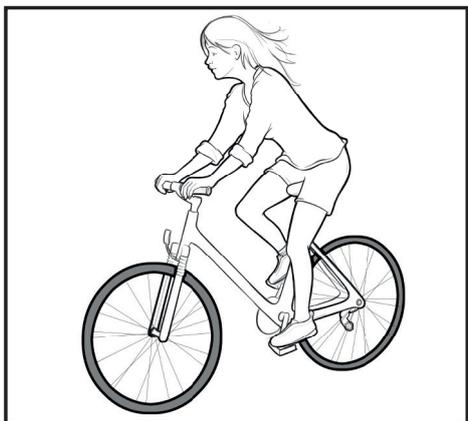
.....
.....



.....
.....



.....
.....



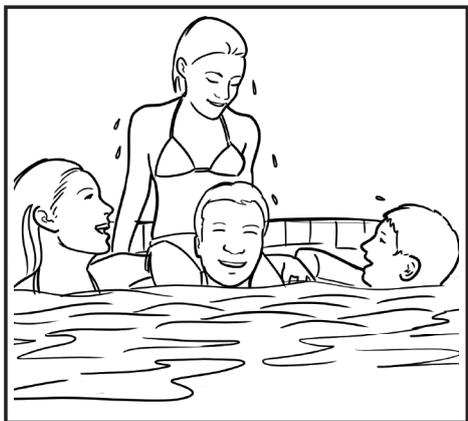
.....

.....



.....

.....



.....

.....



.....

.....

R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

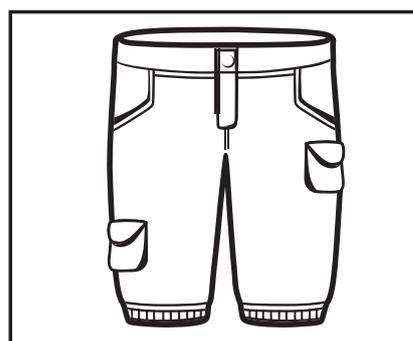
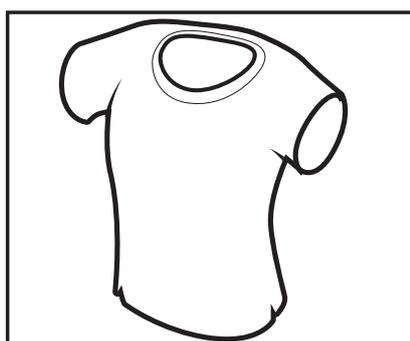
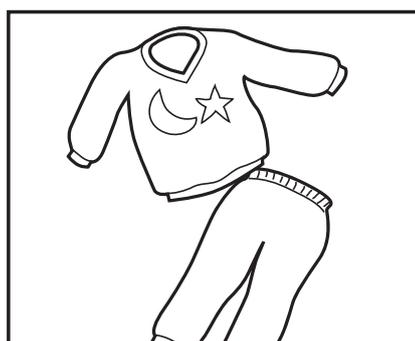
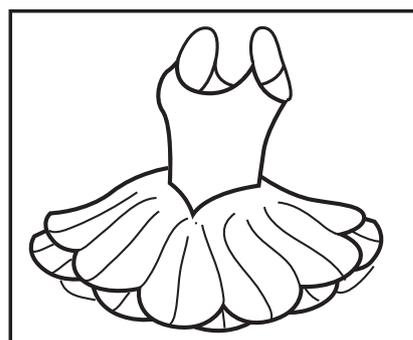
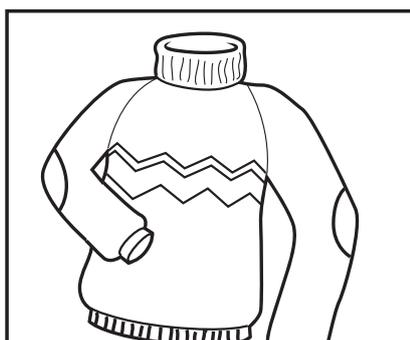
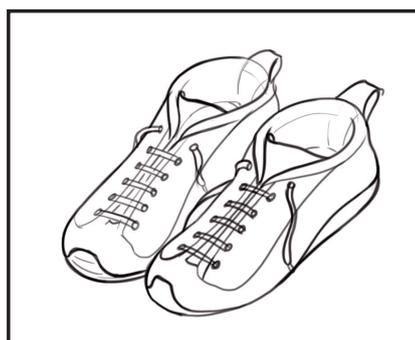
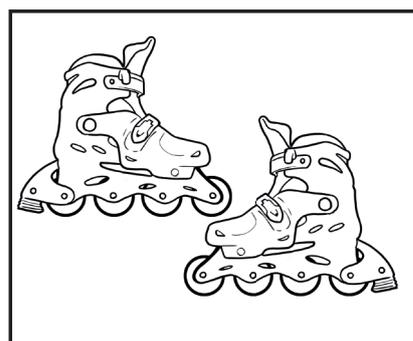
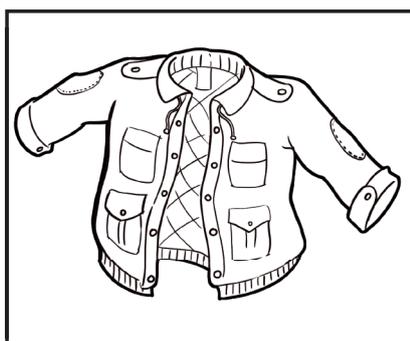
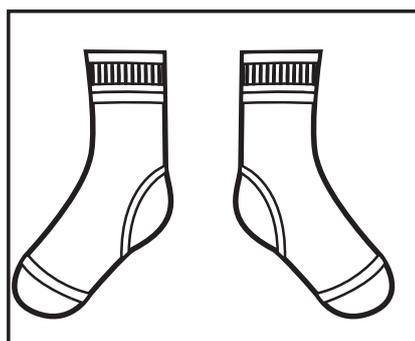
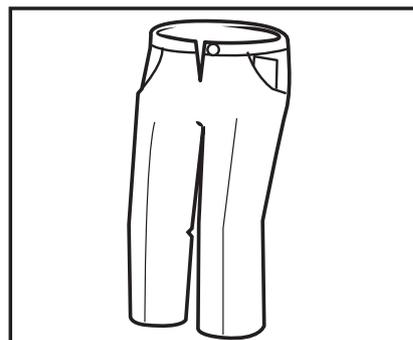
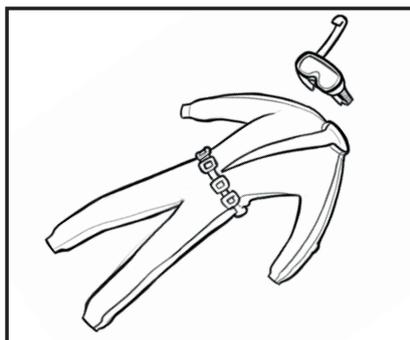
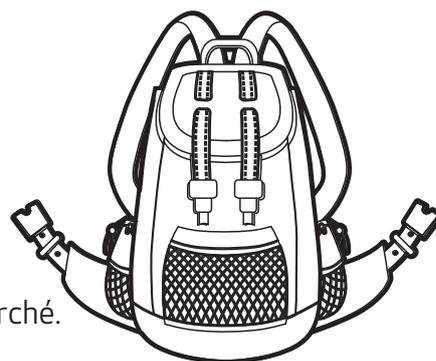
SEZIONE b) ANDARE IN GITA CON LA SCUOLA

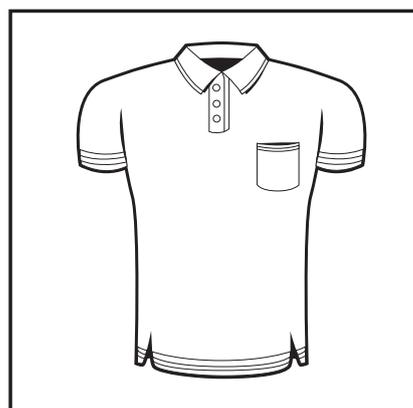
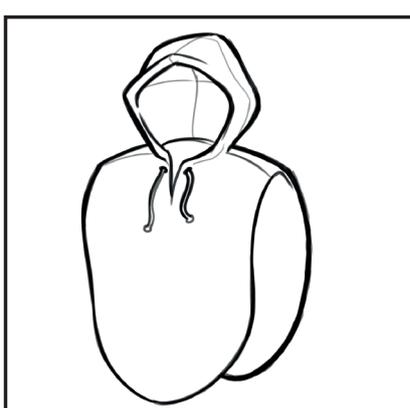
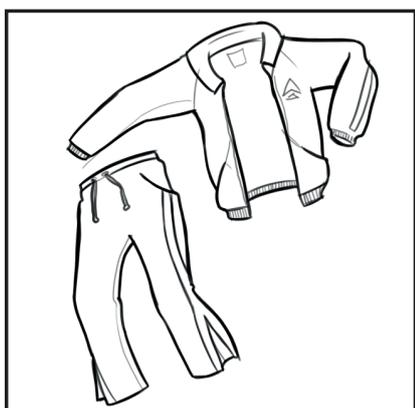
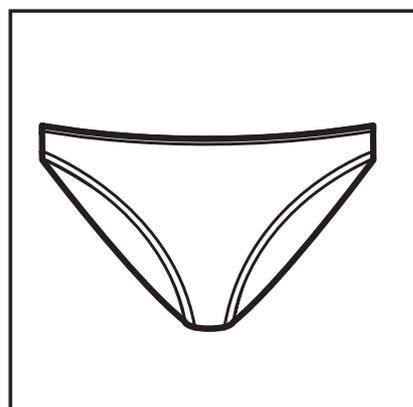
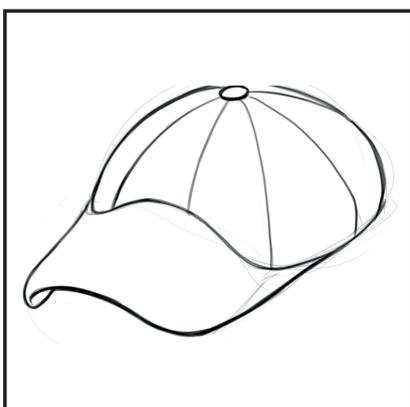
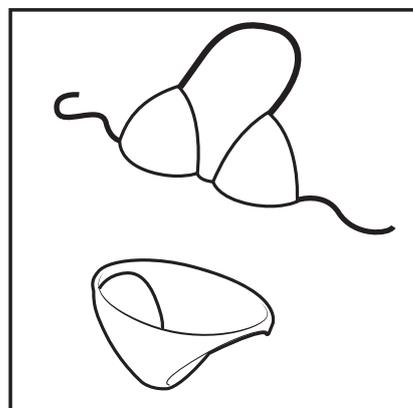
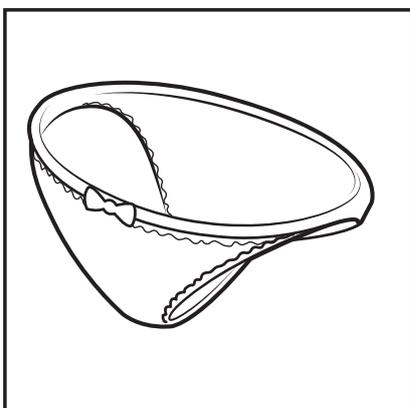
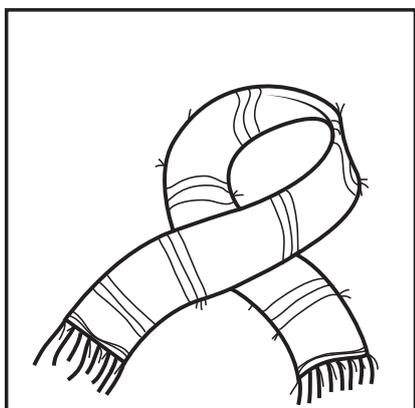
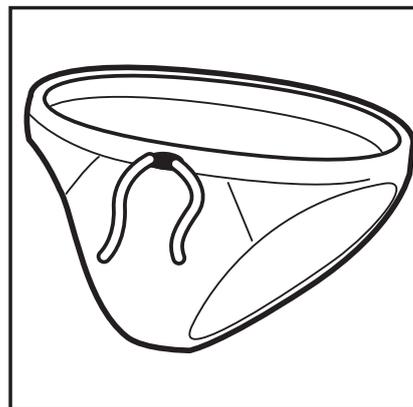
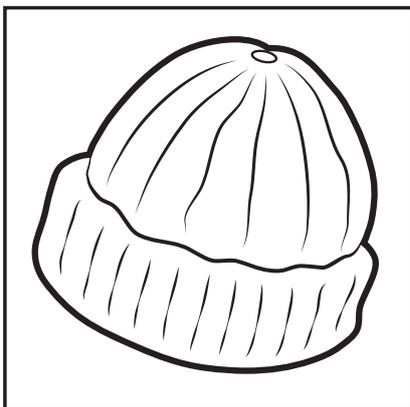
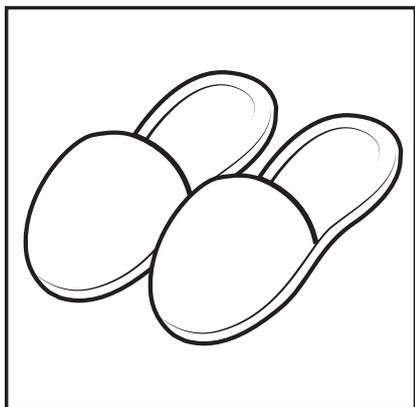
LA GITA SCOLASTICA 1

La gita scolastica di questo anno sarà in montagna, in aprile.

Durerà tre giorni e due notti.

Quali di questi indumenti mettere nello zaino? Spiegare a voce il perché.

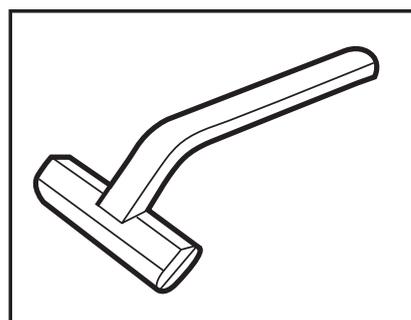
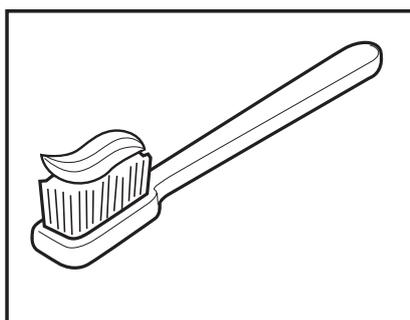
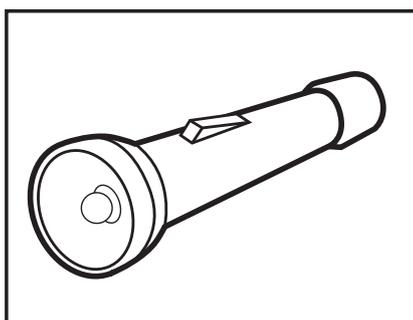
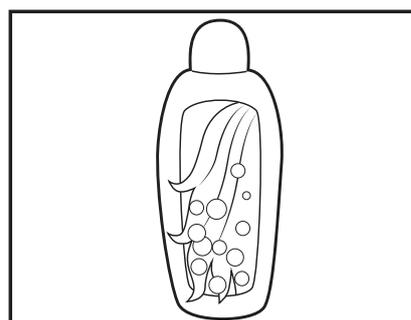
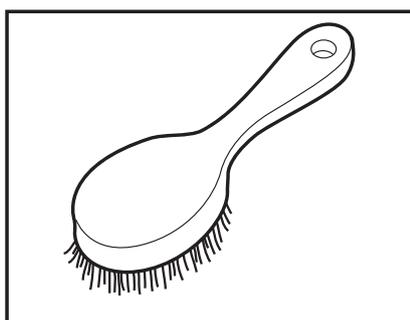
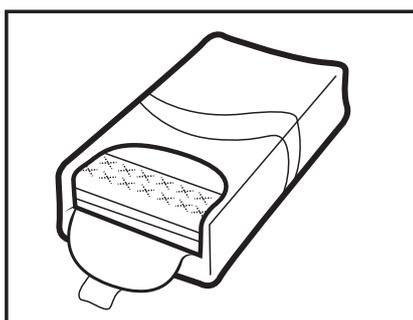
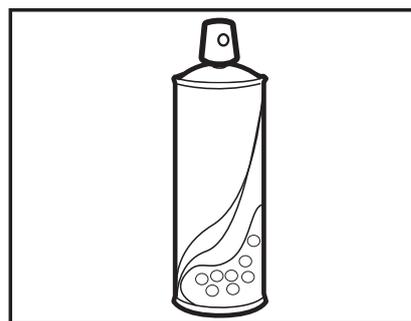
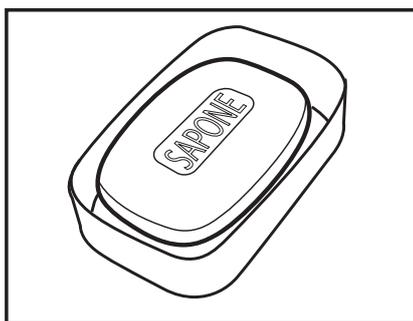
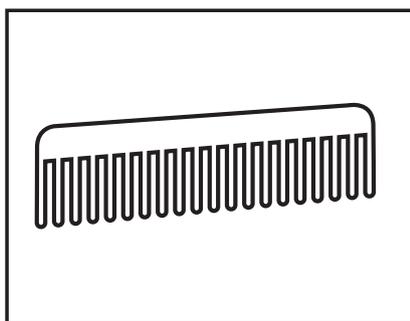
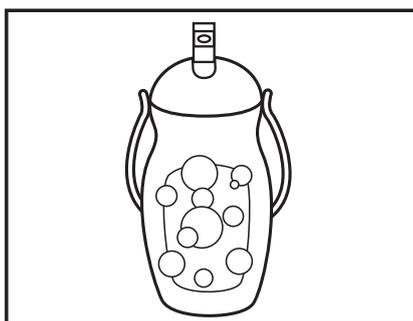




LA GITA SCOLASTICA 2

Per la gita scolastica, insieme agli indumenti si deve preparare anche il beauty-case (l'astuccio con gli oggetti per l'igiene).

Fra questi oggetti, quali scegliere? Spiegare a voce il perché.





LA GITA SCOLASTICA 3

Leggere ad alta voce i nomi dei diversi oggetti.



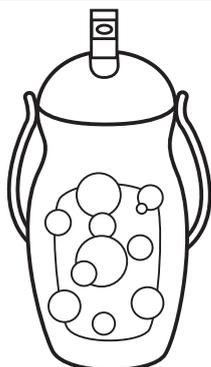
SAPONE



DENTIFRICIO



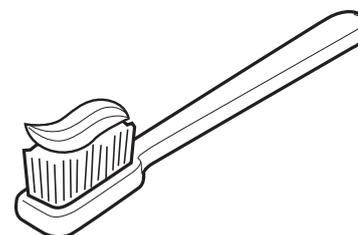
DEODORANTE



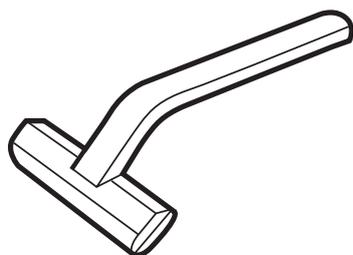
BAGNOSCHIUMA



PETTINE



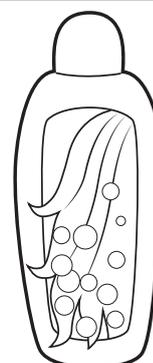
SPAZZOLINO DA DENTI



RASOIO



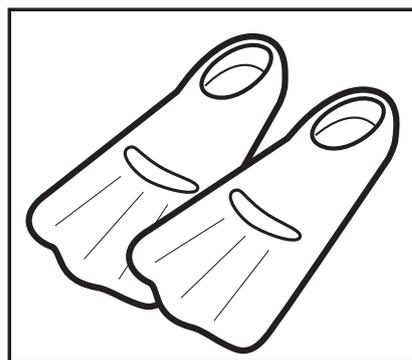
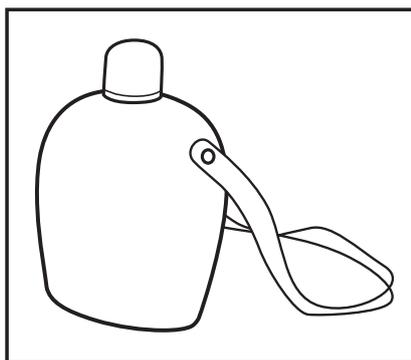
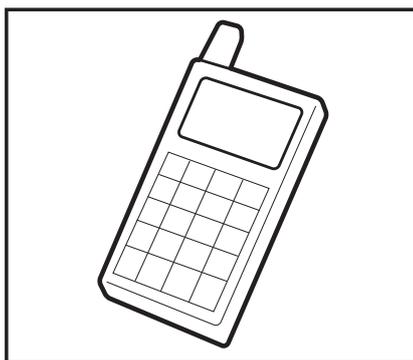
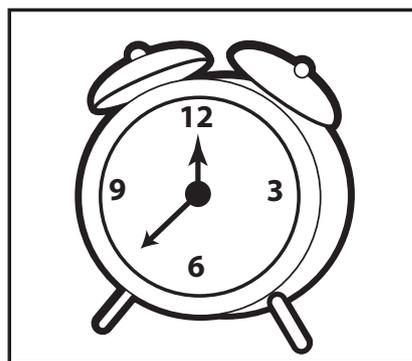
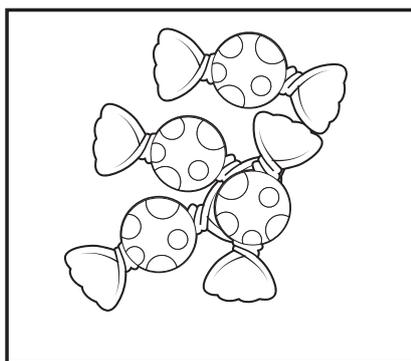
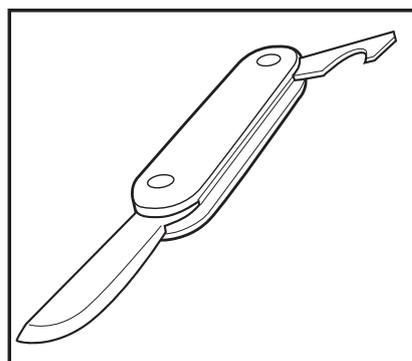
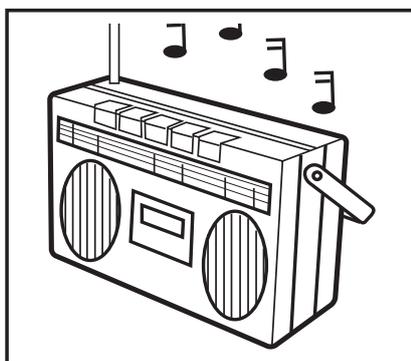
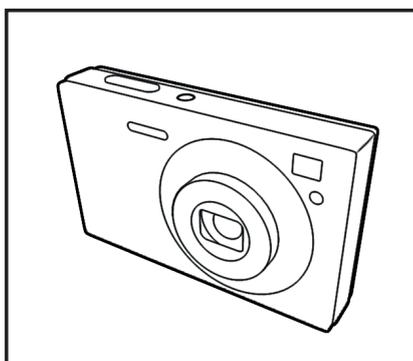
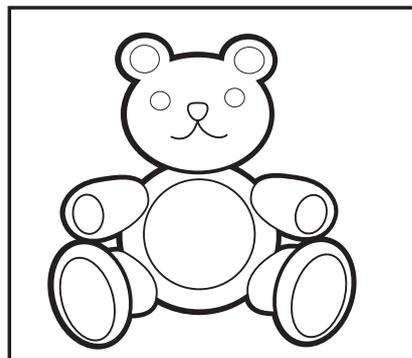
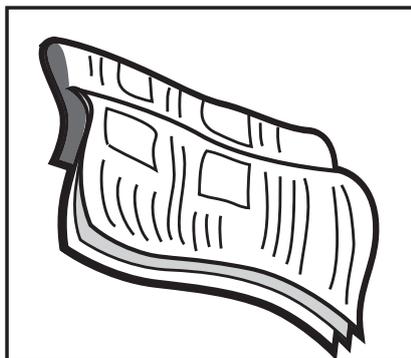
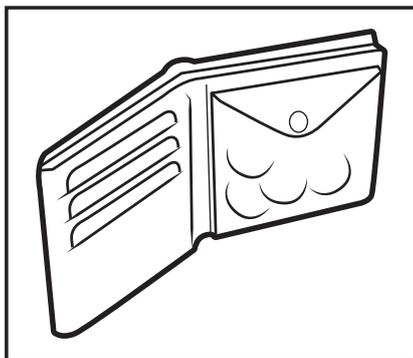
SPAZZOLA



SHAMPOO

LA GITA SCOLASTICA 4

Per la gita scolastica in montagna, cosa ancora potrebbe esserti utile?
Spiega a voce il perché.



LA GITA SCOLASTICA 5

Durante la gita sono state fatte delle fotografie.

Queste due sono state scattate a pochi secondi di distanza. Quali particolari te lo fanno capire?

Quale foto è stata scattata prima?

Da quali particolari lo capisci?



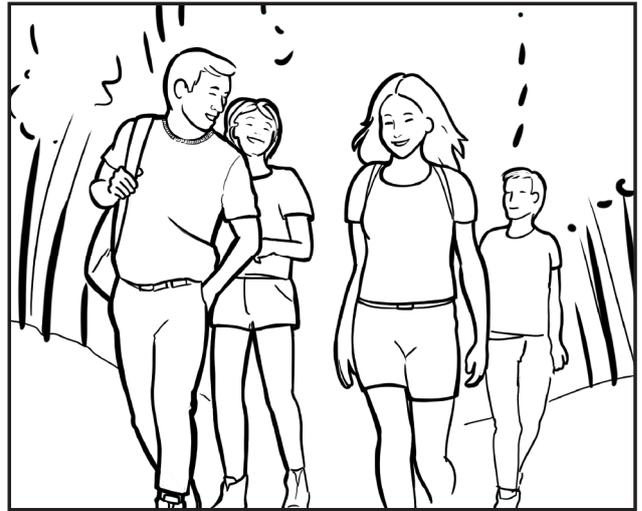
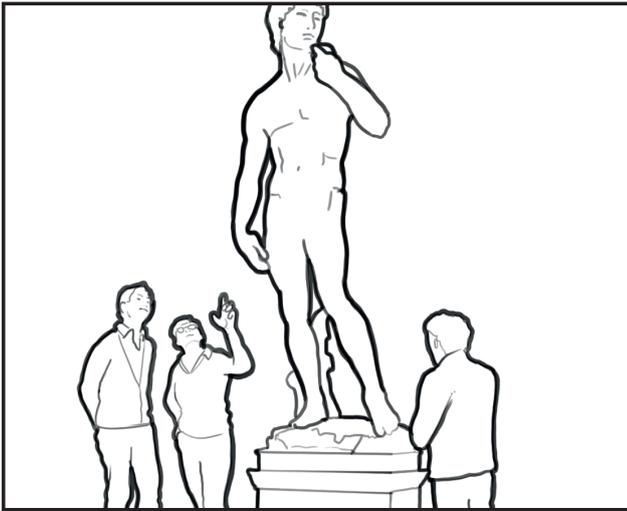


LA GITA SCOLASTICA 6

Durante una gita scolastica in montagna si può:

- VISITARE UN MUSEO
- FARE UNA PASSEGGIATA NEI PRATI
- FARE PIC NIC CON I COMPAGNI
- FARE UNA FESTA, DOPO CENA

Scrivere le frasi giuste sotto le immagini corrispondenti.



.....

.....

.....

.....



.....

.....

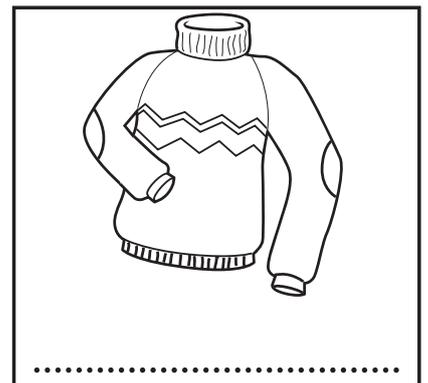
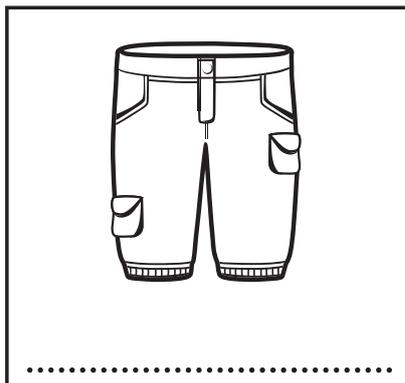
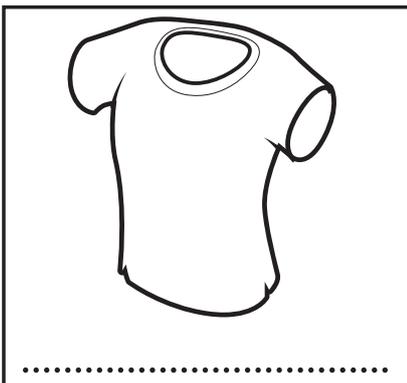
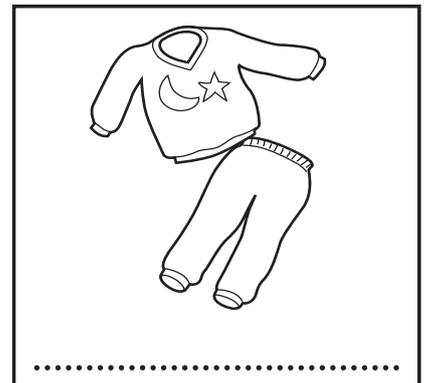
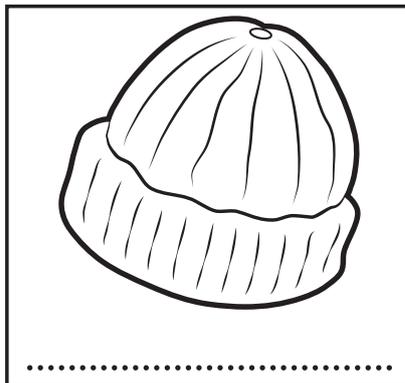
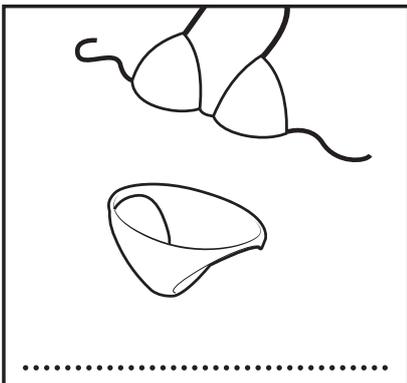
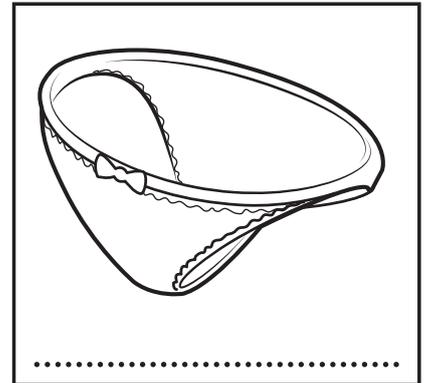
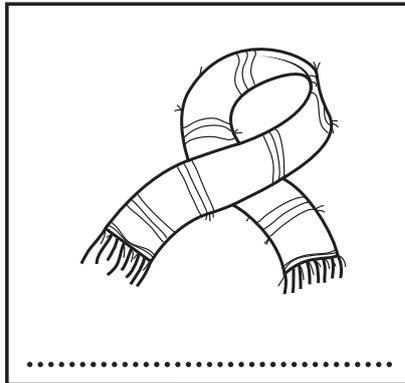
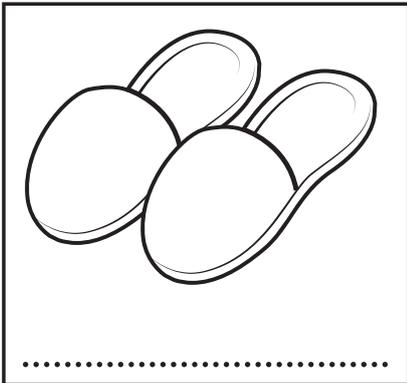
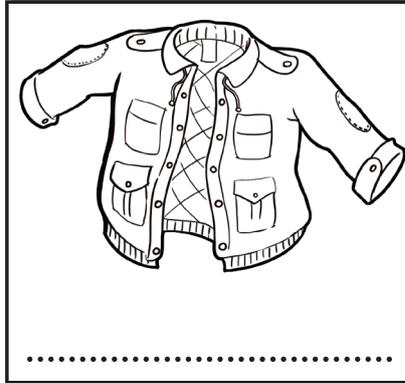
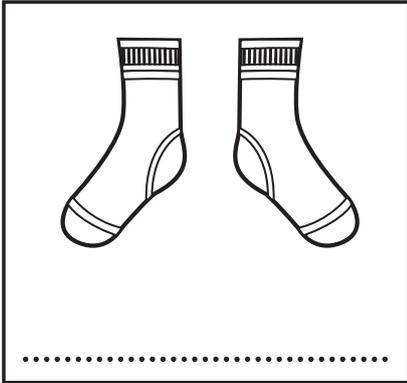
.....

.....



LA GITA SCOLASTICA 7

Sotto ad ogni oggetto scrivere il suo nome.

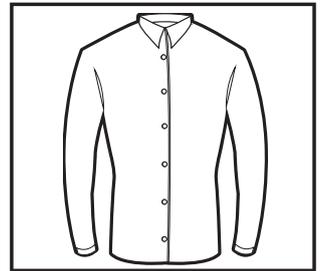
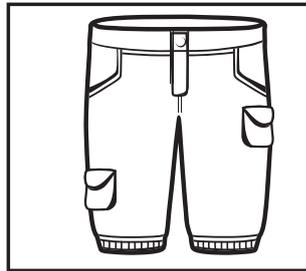
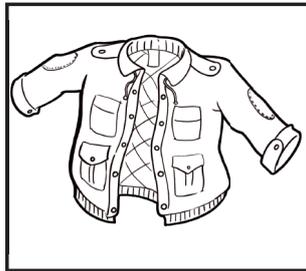
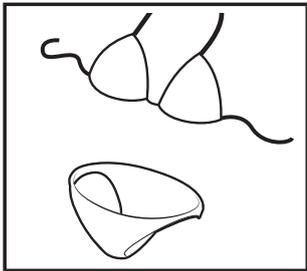
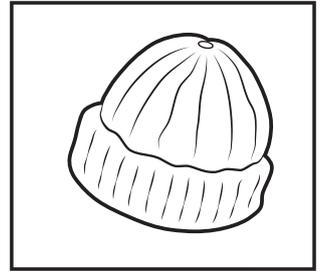
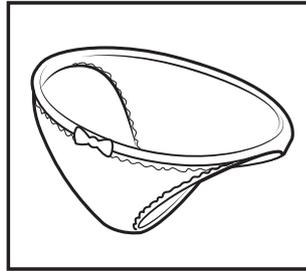
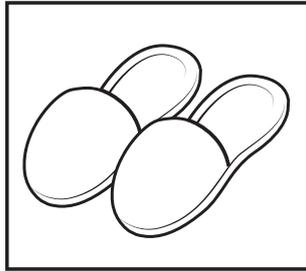
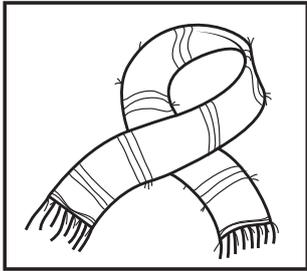
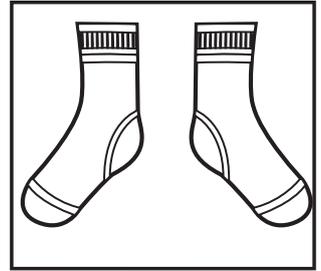
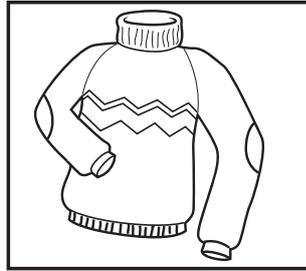
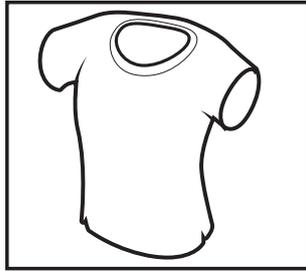




LA GITA SCOLASTICA 8

Leggere ad alta voce i vocaboli e inserirli nelle frasi corrispondenti.

SCARPONI, MAGLIETTA, MUTANDE, GIUBBOTTO, BERRETTO, MAGLIONE, CIABATTE, SCIARPA, CALZETTONI, PANTALONI, COSTUME, CAMICIA



Sopra alle mutande metto i

Quando è molto freddo, sopra alla testa metto il

Prima di mettere gli scarponi metto i

In montagna non mi serve il

Sotto al maglione sta la

Quando mi alzo da letto mi servono le

Quando è molto freddo intorno al collo metto la

Sopra al maglione posso mettere il



LA GITA SCOLASTICA - VERIFICA 1

Osservare le 6 immagini che seguono. In ognuna è descritta un'attività.

Crocettare SÌ se l'attività si può fare sia a casa che in gita.



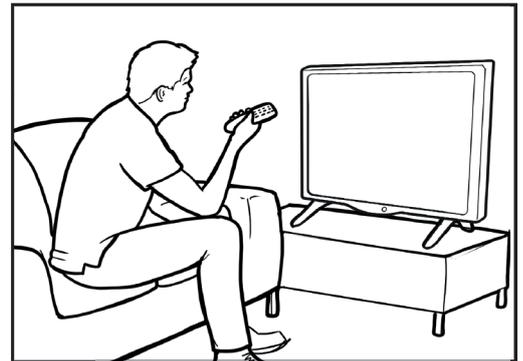
SÌ NO



SÌ NO



SÌ NO



SÌ NO



SÌ NO



SÌ NO

R

E

NR

Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

LA GITA SCOLASTICA - VERIFICA 2

Osservare le 8 immagini che seguono.

In ognuna è descritta un'attività. Crocettare Sì se l'attività si può fare sia a casa che in gita.



Sì NO



Sì NO



Sì NO



Sì NO



Sì NO



Sì NO



Sì NO

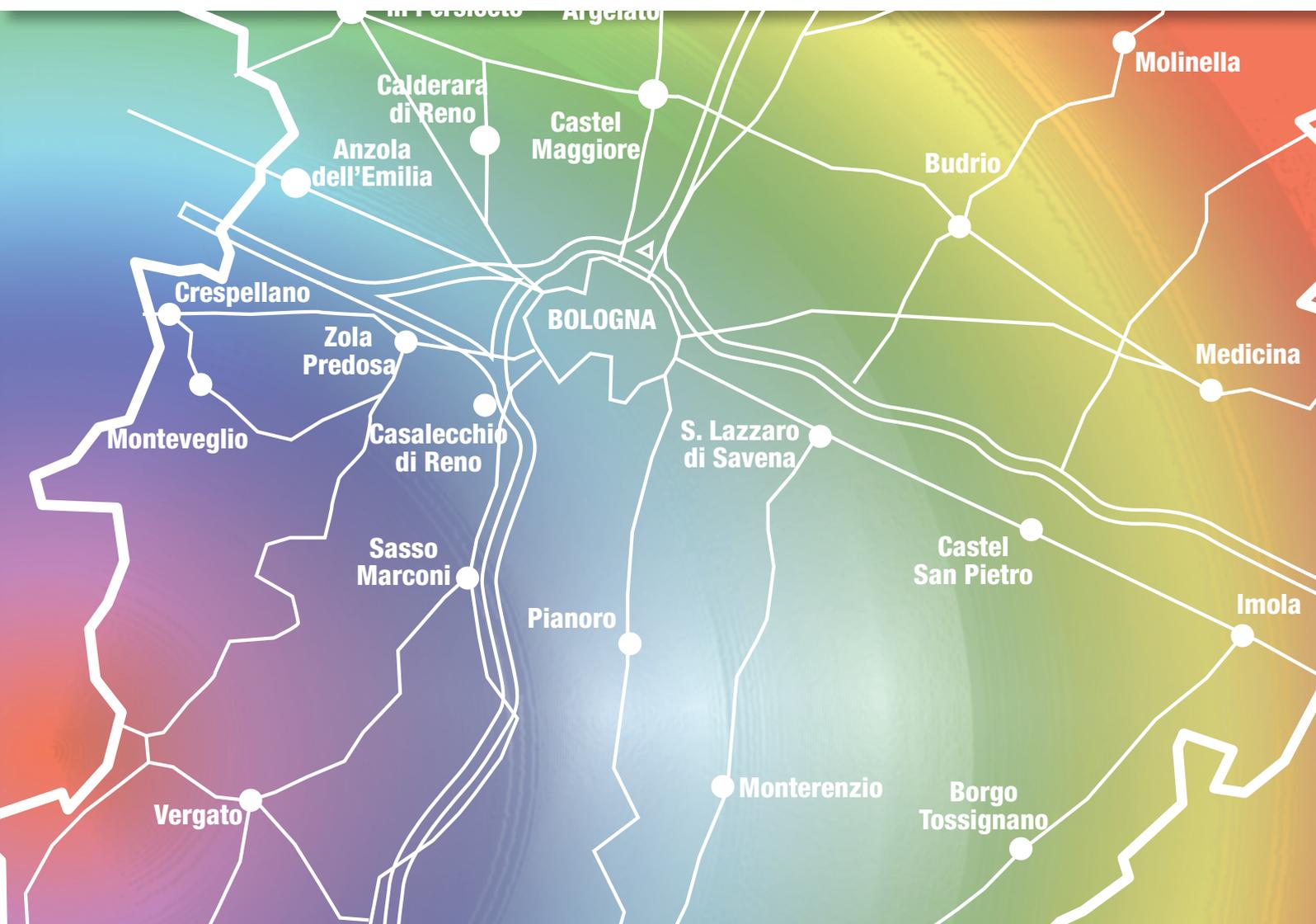


Sì NO

R E NR

Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

MUOVERSI IN AUTONOMIA



PREMESSA

Conoscere e utilizzare le risorse del proprio quartiere è un passo decisivo nel percorso di autonomia.

Le difficoltà di apprendimento e di pianificazione non sono rimovibili, come possono esserlo le barriere architettoniche nel caso di disabilità motoria, né sono eliminabili con supporti tecnologici, che richiedono comunque un impegno cognitivo elevato.

Occorre un lungo percorso di apprendimento sperimentabile sul campo, calibrato sulle possibilità del singolo ragazzo, e in grado di renderlo sempre più capace di fare, senza ricorrere all'aiuto della famiglia, o al supporto dell'educatore.

Nel volume *EDUCAZIONE speciale 4*, dedicato alla motricità, la parte riservata all'orientamento spazio-temporale propone, dopo una fase di osservazione iniziale, un percorso (la grande scacchiera a pag.63, la scacchiera con lettere e numeri a pag.64) che è un prerequisito e una parte integrante di questa sezione (vedi anche: *Utilizzare TuttoCittà*, a pag.65).

La conoscenza del proprio quartiere, di quali risorse offre e di come utilizzarle, è un traguardo importante per acquisire capacità di vita indipendente e per conquistare sicurezza e autostima.

Le attività del presente volume, che riportano indirizzi e relative mappe, vanno personalizzate per poterle riferire alla realtà in cui vive il soggetto.

I materiali potranno essere ampliati e arricchiti, sarà la sensibilità dell'insegnante a vedere dove può allargare le conoscenze del ragazzo, ad esempio completando gli indirizzi con l'aggiunta del CAP o pianificando la spesa del fine settimana ragionando sulla piantina di un supermercato.

Gli argomenti trattati in questa sezione sono:

- **gli elementi che compongono l'indirizzo**
- **negozi e servizi del quartiere**
- **fare la spesa: negozi e supermercati**
- **muoversi in città**
- **utilizzare l'autobus**



TEST INIZIALE

Questo breve test iniziale quasi sempre sarà compilato dalla persona che è più vicina al soggetto con disabilità. Forse, ma solo in alcuni casi, potrà essere coinvolto anche il soggetto medesimo. L'utilizzo dello stesso test, al termine del percorso di apprendimento, potrà servire per valutare i risultati raggiunti.

COSA SO FARE

Attività	Nessun aiuto	Un po' di aiuto	Molto aiuto
SAPER DIRE IL PROPRIO NOME E COGNOME			
CONOSCERE IL PROPRIO INDIRIZZO			
PASSEGGIARE IN UN'AREA PEDONALE E AVERE PERCEZIONE DEL TEMPO TRASCORSO			
GIOCARE O FARE ATTIVITÀ FISICA INDIVIDUALE O DI GRUPPO IN UN LUOGO PUBBLICO			
ANDARE A PIEDI DA CASA A SCUOLA O A CASA DI UN AMICO CHE ABITA NELLE VICINANZE			
ANDARE IN BICICLETTA IN UN PARCO O IN UNA PISTA CICLABILE			
USARE MEZZI DI TRASPORTO PUBBLICI (BUS)			
AVERE NOZIONE DEL TEMPO (ESEMPIO: INGRESSO E USCITA DA SCUOLA, APERTURA E CHIUSURA DEI NEGOZI, PARTENZA E ARRIVO DELL'AUTOBUS...)			
AVERE NOZIONE DELLO SPAZIO. (ESEMPIO: VALUTARE SE SI È VICINI O LONTANI DA UN POSTO CONOSCIUTO IN FUNZIONE DEL MEZZO DI TRASPORTO)			
CONOSCERE L'INDIRIZZO DI UNA PERSONA CHE SI VISITA FREQUENTEMENTE			
RICONOSCERE LE FERMATE DELL'AUTOBUS			

Attività	Nessun aiuto	Un po' di aiuto	Molto aiuto
RICONOSCERE E LOCALIZZARE UN NEGOZIO O UN SERVIZIO			
USARE STRUMENTI DI RICERCA DELLA LOCALIZZAZIONE DI UN NEGOZIO O DI UN SERVIZIO			
LEGGERE O MEMORIZZARE UNA BREVE LISTA DELLA SPESA			
FARE PICCOLI ACQUISTI IN AUTONOMIA			
UTILIZZARE UNA MACCHINA DISTRIBUTTRICE AUTOMATICA			
RICHIEDERE UN PRODOTTO IN UN BAR O IN UN NEGOZIO			
RICERCARE, LOCALIZZARE E RICONOSCERE UN PRODOTTO IN UNO SPAZIO COMMERCIALE SELF SERVICE DI PICCOLE DIMENSIONI			
SPEDIRE UNA LETTERA			
RICONOSCERE SITUAZIONI DI PERICOLO IN UNO SPAZIO APERTO O CHIUSO			
RICONOSCERE LE USCITE DI SICUREZZA E ALTRE INDICAZIONI DI SICUREZZA			
ASSISTERE A SPETTACOLI CINEMATOGRAFICI O TEATRALI			
ASSISTERE O PARTECIPARE A SPETTACOLI O MANIFESTAZIONI ALL'APERTO			
INDIVIDUARE IN UNO SPAZIO AMPIO (SUPERMERCATO, CINEMA, TEATRO...) LE INDICAZIONI DI PERCORSO			



SEZIONE a) LA MIA CITTÀ, IL MIO INDIRIZZO

DOVE ABITO 1

Completare.

IO ABITO A

CHE È (osservare le immagini sottostanti).....



UN PAESE DI CAMPAGNA



UNA CITTÀ ANTICA



UNA GRANDE CITTÀ
MODERNA



UNA CITTADINA

I DINTORNI DELLA MIA CITTÀ 1

Osservare l'immagine sottostante, poi completare la tabella della pagina successiva.



N.B. Ogni docente dovrà preparare l'esercizio con la mappa adeguata all'area territoriale in cui vive lo studente

Tabella da completare con le informazioni dell'immagine precedente.

Dove si trova il comune di...?

NOME del COMUNE	Dentro al cerchio	Fuori dal cerchio
Medicina		
Pianoro		
Zola Predosa		
Monterenzio		
Casalecchio di Reno		
Crevalcore		
Sasso Marconi		

Completare le frasi seguenti:

Per andare a Porretta si attraversano i comuni di:

.....

.....

.....

Per andare a Imola si attraversano i comuni di:

.....

.....

.....



DOVE ABITO 2

Completare.

IO ABITO A

Riportare il nome della località indicata nell'attività "Dove abito 1".

IN

(Indicare se via, viale, piazza ...) (Indicare il nome della via, del viale, della piazza...)

I nomi delle strade si trovano scritti su targhe di forme e dimensioni diverse, esempi :





DOVE ABITO 3

Completare.

IO ABITO A

Riportare il nome della località indicata nell'attività "Dove abito 1".

IN
(Indicare se via, viale, piazza ...) (Indicare il nome della via, del viale, della piazza...)

NUMERO

Il numero civico serve a identificare la posizione di una casa, di un negozio, ecc. nella strada in cui si trova.



I numeri sono disposti in ordine crescente dal centro verso la periferia: i numeri pari da un lato della strada, i numeri dispari dall'altro lato.

Sistemare nell'immagine i seguenti numeri civici elencati alla rinfusa:

14

21

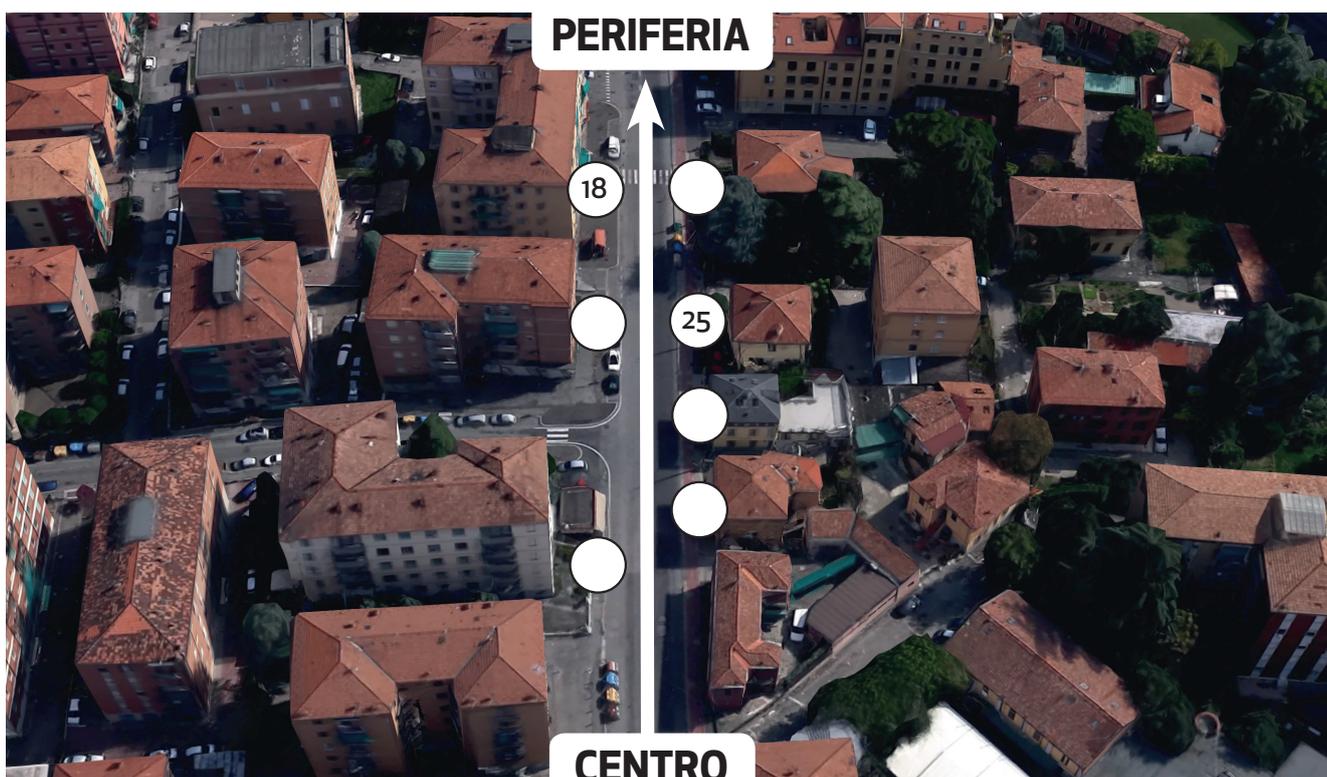
18

25

23

16

27





SCRIVERE IL PROPRIO INDIRIZZO

IO MI CHIAMO

ABITO A

IN (via, piazza)

NUMERO

Gli indirizzi dei miei amici:

NOME e COGNOME
CITTÀ
VIA, VIALE, PIAZZA
NUMERO

NOME e COGNOME
CITTÀ
VIA, VIALE, PIAZZA
NUMERO

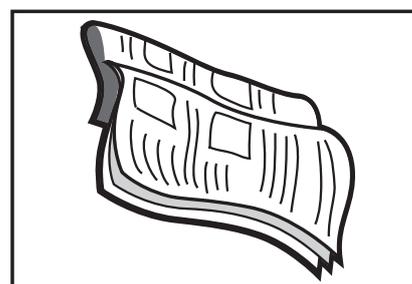
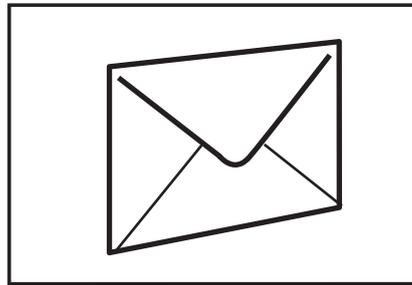
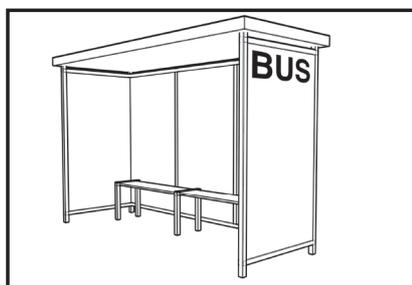
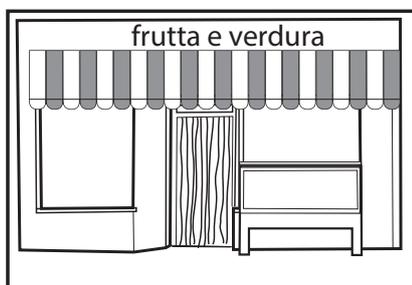
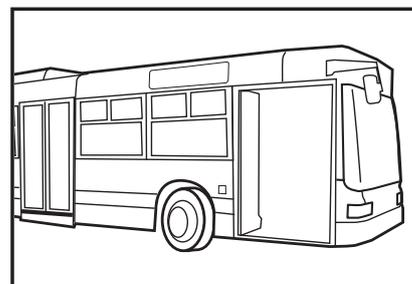
NOME e COGNOME
CITTÀ
VIA, VIALE, PIAZZA
NUMERO



CERCARE QUALCOSA: NEGOZI E SERVIZI

A sinistra ci sono immagini di negozi e servizi, a destra immagini di oggetti riferiti a quei negozi e servizi.

Collegare in modo opportuno.





NELLA MIA STRADA

Completare la tabella, segnando una **X** nella colonna giusta.

NELLA MIA STRADA	C'È	NON C'È
EDICOLA		
SUPERMERCATO		
FERMATA AUTOBUS		
PANETTERIA		
FARMACIA		
FRUTTA E VERDURA		
MACELLERIA		
BANCA		
NEGOZIO DI FIORI		
UFFICIO POSTALE		
CARTOLERIA		
LIBRERIA		
FERRAMENTA		

SEZIONE b) NEGOZI E SUPERMERCATI

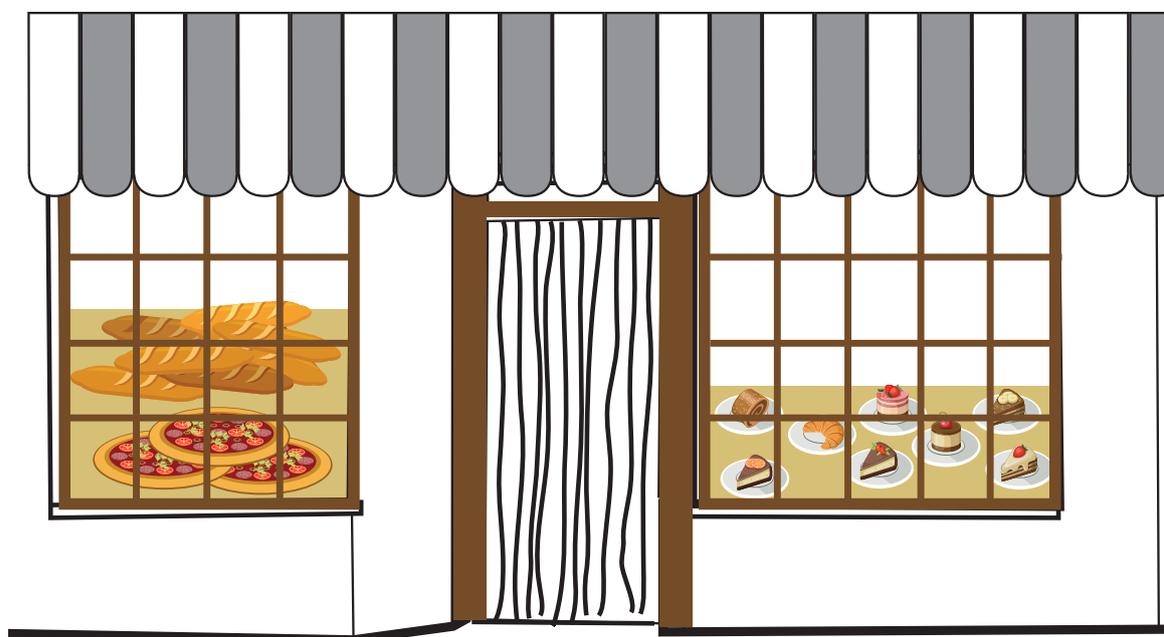
FARE LA SPESA: PANETTERIA 1

Tra i tanti negozi che possono essere usati per le esercitazioni abbiamo scelto la panetteria, in quanto è relativamente semplice.

Osservare l'immagine e indicare gli elementi nominati dall'insegnante:

INSEGNA, VETRINA, ENTRATA, SCAFFALE, PANETTIERE, BILANCIA, CASSA.

Panetteria



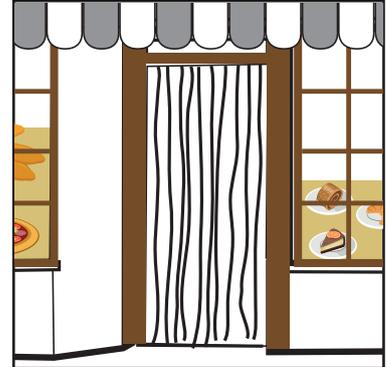


FARE LA SPESA: PANETTERIA 2

Collegare le immagini con le parole corrispondenti.



INSEGNA



VETRINA



ENTRATA



SCAFFALE



PANETTIERE

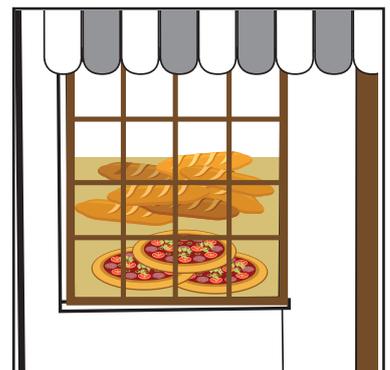


BILANCIA

BANCO



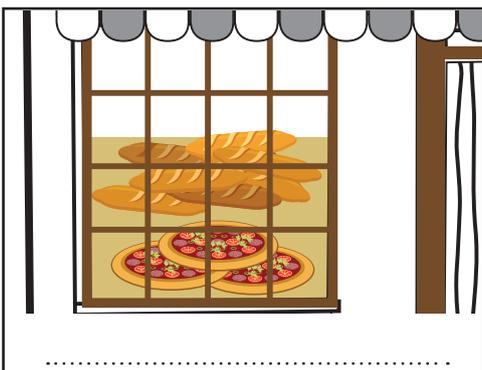
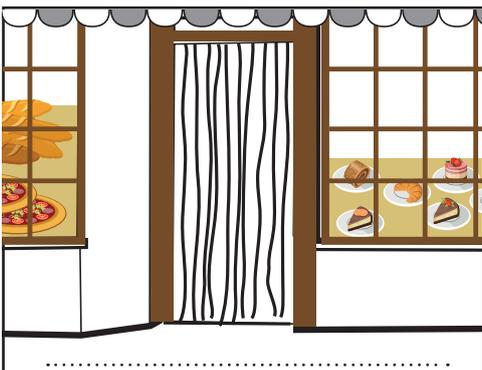
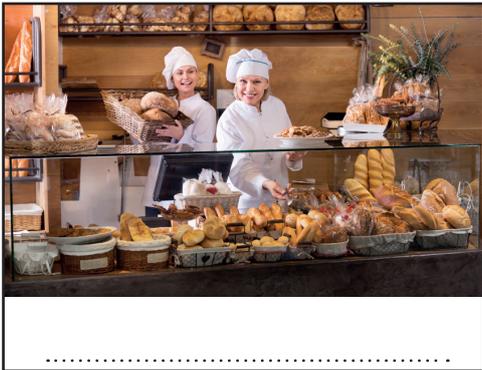
CASSA





FARE LA SPESA: PANETTERIA 3

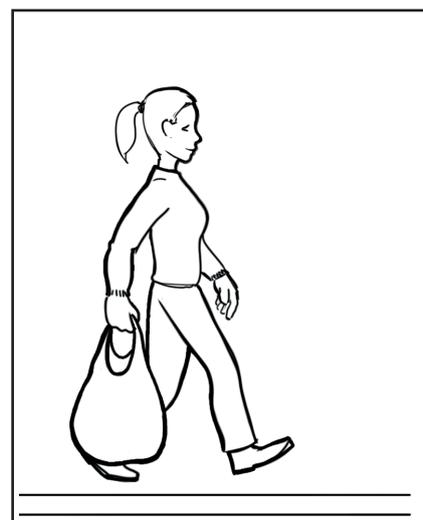
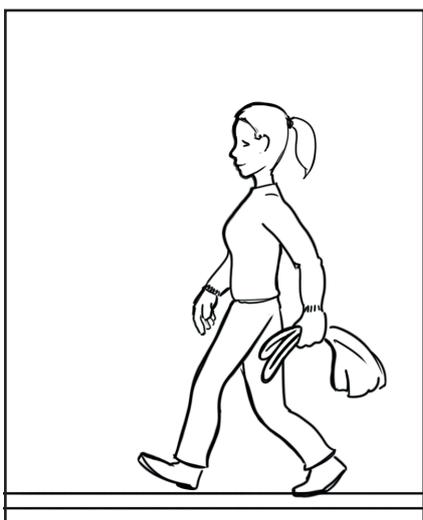
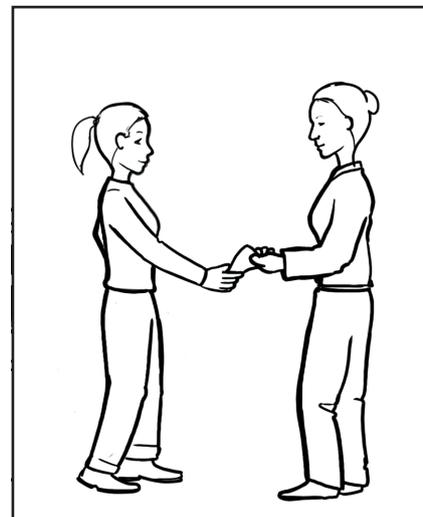
Scrivere sotto a ogni immagine la parola corrispondente.





FARE LA SPESA: IL SUPERMERCATO

Ritagliare le immagini, descriverle a parole e disporle in sequenza di tempo.



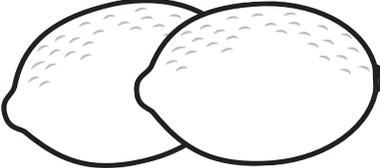
FARE LA SPESA: LISTA DELLA SPESA

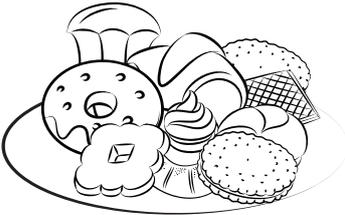
Presentare tre diverse liste della spesa a seconda delle abilità del bambino/ragazzo.

1) lista della spesa: indicare







2) lista della spesa: leggere



LISTA DELLA SPESA

LIMONI

LATTE

PANE

BISCOTTI

3) lista della spesa: scrivere



LISTA DELLA SPESA

.....

.....

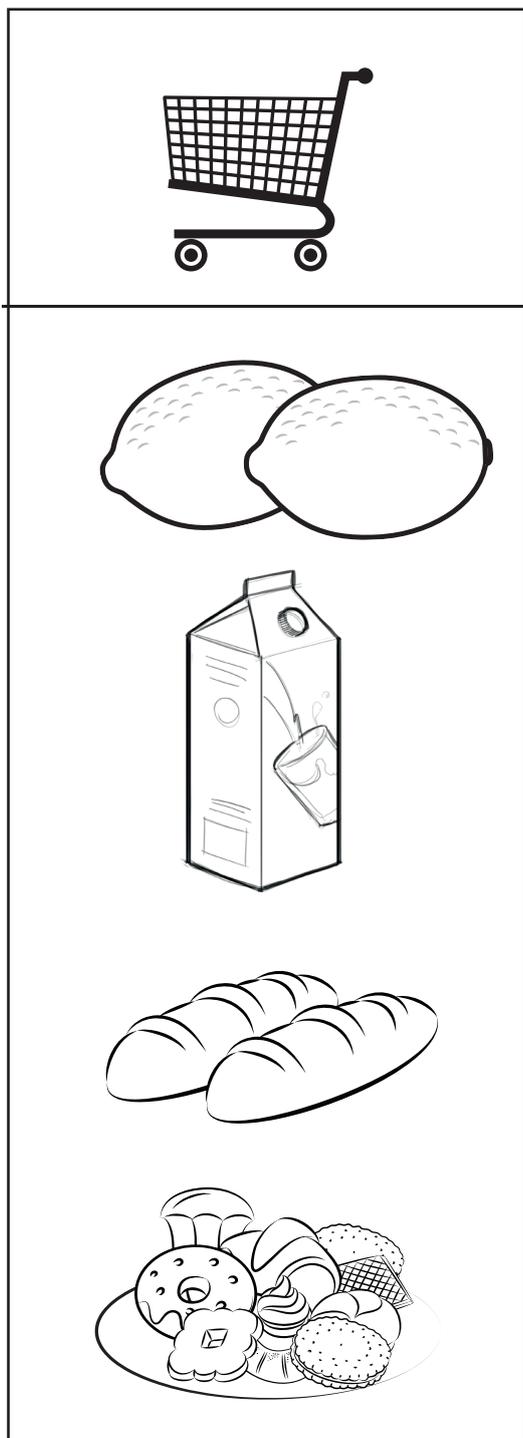
.....

.....



FARE LA SPESA: NEL SUPERMERCATO

Collegare gli elementi della lista della spesa che è a sinistra con gli opportuni scaffali di destra.



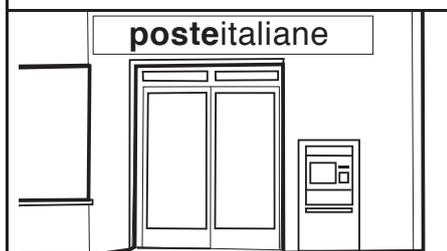


**SEZIONE c) SEGNALETICA NELL'AMBIENTE
RICONOSCERE I CARTELLI 1**

Molti servizi di pubblica utilità sono segnalati da cartelli che riportano simboli uguali in tutta Italia, ma altri diversi da città a città, come ad esempio le fermate dei mezzi pubblici. Per questi ultimi sarà importante fare riferimento alla realtà in cui vive il ragazzo.



FARMACIA



UFFICIO POSTALE



FERMATA AUTOBUS



OSPEDALE



STAZIONE TRENI



RISTORANTE





RICONOSCERE I CARTELLI 2

Completare scrivendo cosa indicano i cartelli.

	<p>.....</p>
	<p>.....</p>
	<p>.....</p>
	<p>.....</p>
	<p>.....</p>
	<p>.....</p>



RICONOSCERE I CARTELLI 3

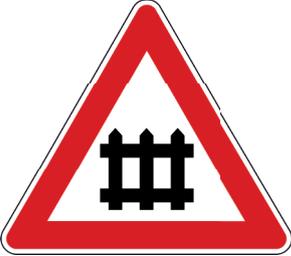
Leggere o indicare durante la lettura dell'insegnante.

	<p>USCITA DI EMERGENZA</p>
	<p>ZONA PEDONALE</p>
	<p>ESTINTORE DA USARE IN CASO DI INCENDIO</p>
	<p>ATTENZIONE VELENO</p>
	<p>ATTENZIONE NON BERE</p>
	<p>ZONA VIETATA A PEDONI E BICICLETTE</p>



RICONOSCERE I CARTELLI 4

Leggere o indicare durante la lettura dell'insegnante.

	<p>SPOSTARSI SUL LATO OPPOSTO</p>
	<p>ATTRAVERSAMENTO PEDONALE</p>
	<p>SEMAFORO PEDONALE</p>
	<p>PASSAGGIO A LIVELLO ATTENZIONE!</p>
	<p>LAVORI IN CORSO ATTENZIONE!</p>
	<p>ATTENZIONE! RISCHIO INCENDIO</p>



RICONOSCERE I CARTELLI 5

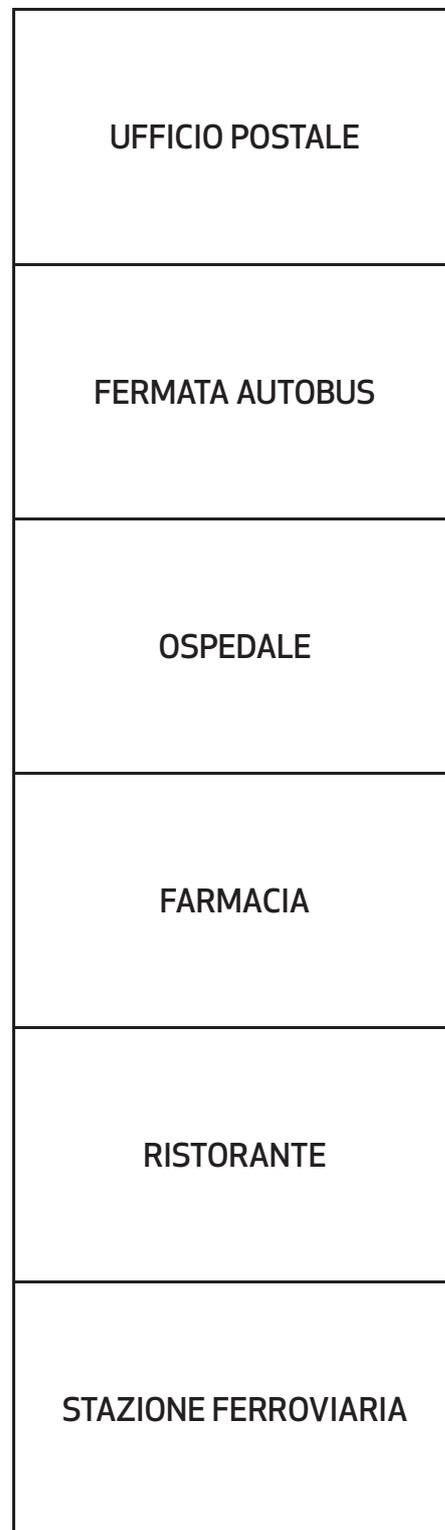
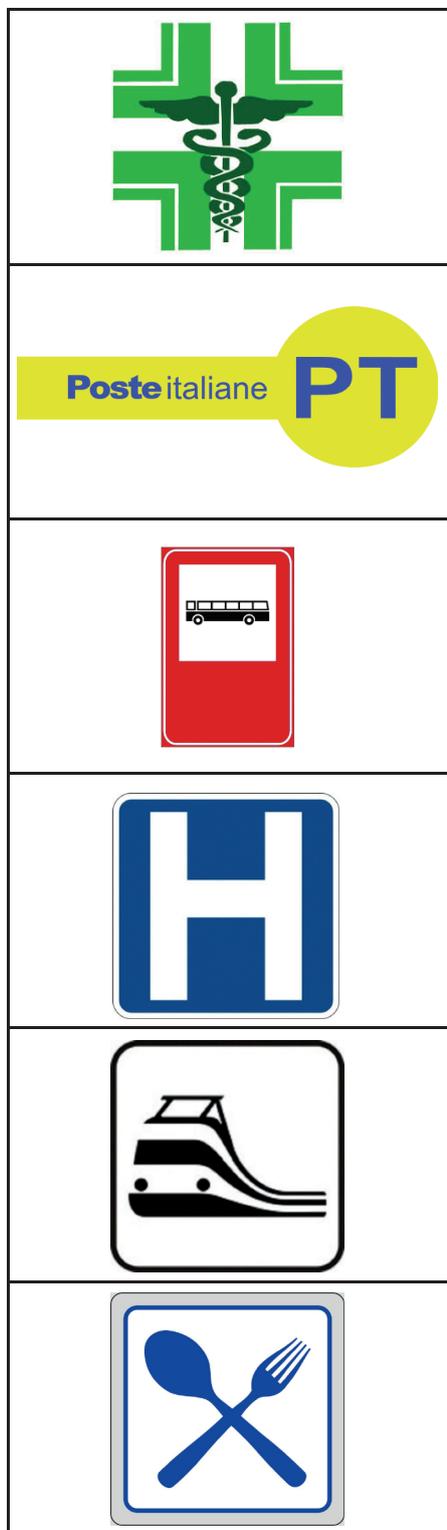
Leggere o indicare durante la lettura dell'insegnante.

	<p>TAXI</p>
	<p>OSPEDALE</p>
	<p>PISTA CICLABILE</p>
	<p>PUNTO DI RACCOLTA</p>
	<p>DIVIETO DI ACCESSO NON ENTRARE</p>
	<p>VIETATO ENTRARE</p>



RICONOSCERE I CARTELLI - VERIFICA

Collegare le immagini dei cartelli della colonna di sinistra con le scritte corrispondenti della colonna di destra



R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17



SEZIONE d) IL MIO QUARTIERE VICINO A CASA MIA

Osservare la piantina sottostante.

Il segnale con la lettera **"A"** indica l'indirizzo via Donato Creti 7 a Bologna

Il segnale con il numero **"1"** indica l'ufficio postale più vicino.

Tracciare sulla piantina un percorso che vada da via Donato Creti 7 all'Ufficio postale.





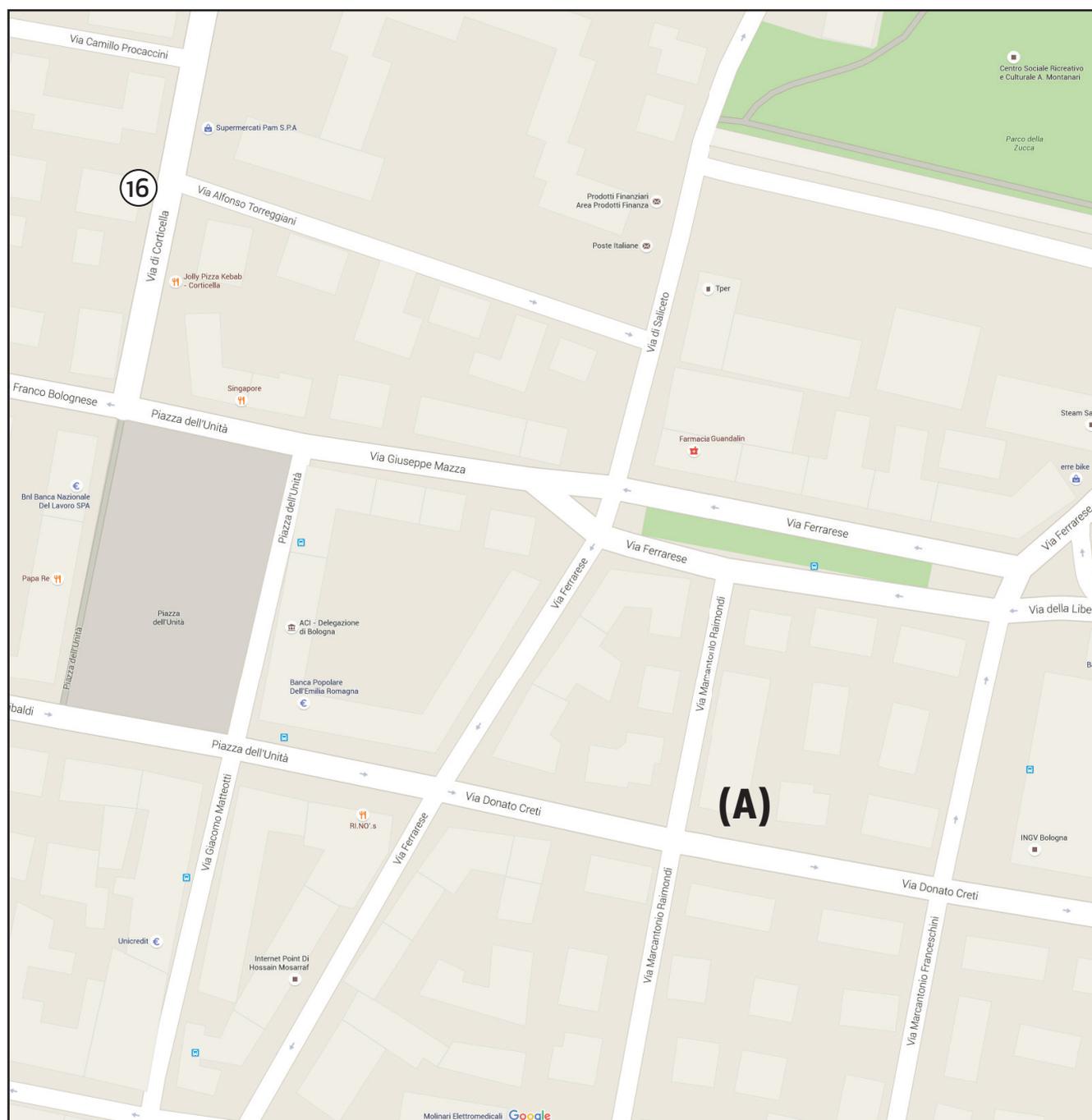
VADO A...

...trovare il mio compagno di banco Giacomo Morelli (nome di fantasia) che abita nel mio quartiere in una strada che conosco: via Corticella 16.

Indicare sulla cartina dove abita Giacomo.

Tracciare sulla cartina il percorso preferito.

Ricordare che il punto di partenza è indicato dal segnale "A".



VADO A SPASSO

Effettuare il percorso scelto, eventualmente con l'aiuto di un adulto. Annotare i particolari del percorso: semafori, negozi in prossimità degli incroci, ecc., per memorizzare quale direzione prendere. Si consiglia anche di fotografare i particolari significativi.



In classe riordinare il materiale raccolto.

Su un ingrandimento della mappa riportare i particolari annotati durante il percorso, per renderne concreta la rappresentazione.

Descrivere il percorso a parole.

Costruire altri esercizi dello stesso tipo:

- disegnare sulla cartina il percorso.

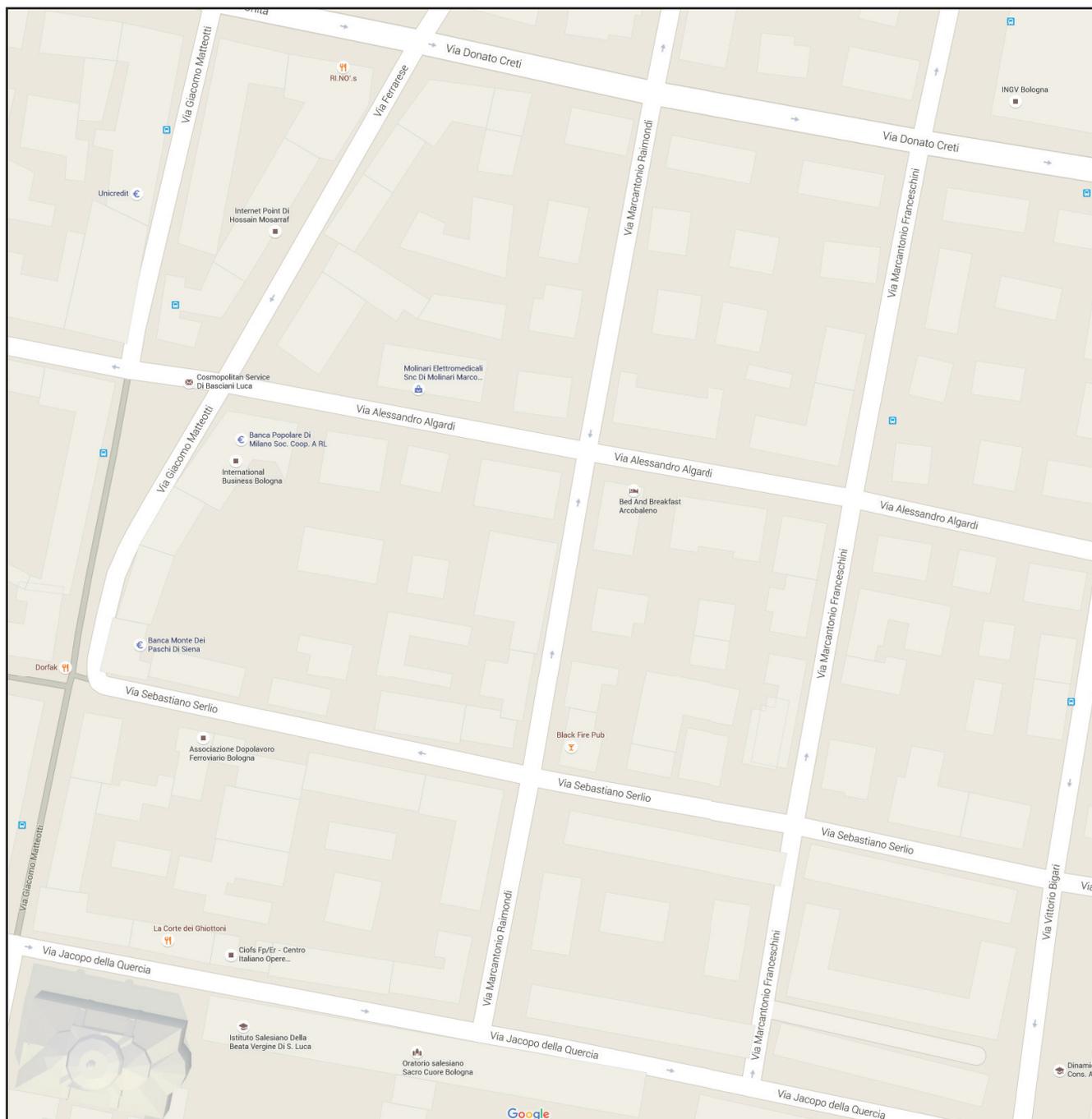
Effettuare un altro percorso... e così via, allargando mano a mano la conoscenza del proprio quartiere

VICINO A CASA MIA - VERIFICA

Nella mappa, via Sebastiano Serlio, incrocia 3 strade.

Segnare con una matita e leggere a voce alta il loro nome (se serve usa una lente di ingrandimento!).

Queste tre strade incrociano anche via Donato Creti? Sì, No



R E NR Per i criteri di valutazione vedere a pag 17

LOCALIZZARE UNA STRADA 1

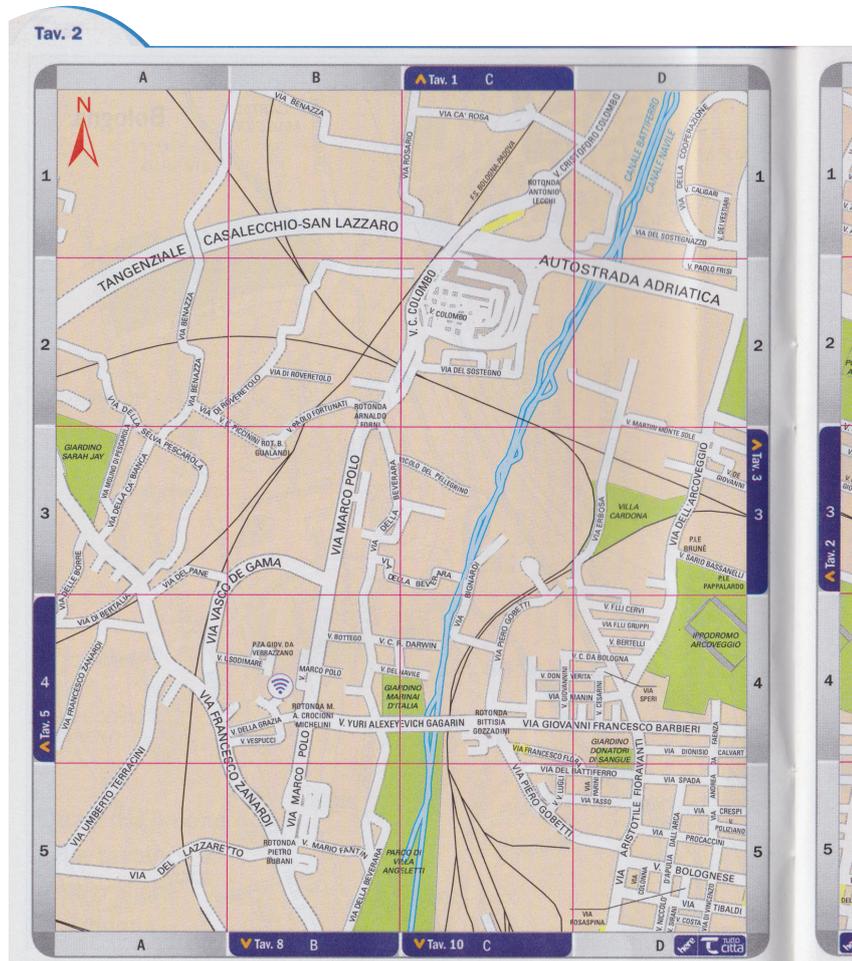
Per trovare una strada non conosciuta, si può utilizzare, ad esempio, una mappa nella versione cartacea.

Questo tipo di lavoro presuppone:

- saper leggere
- saper utilizzare l'ordine alfabetico per la ricerca
- saper identificare una zona con due coordinate

Esempio: Cercare via Bottego

ALBARI (v. degli) 12-C2/C3	ASCOLI E. (v.)..... 4-D2	BATTAGLIA F. (v.).... 7-D3/D4	BERRETTA ROSSA (v.).. 5-C4	BORRE (v. delle).... 2-A3/A4
ALBERGATI F. (v.)..... 9-C3	ASIAGO (v.).. 5-D5;8-A3/A4	BATTIBECCO (v.)..... 12-B4	BERSAGLIERI	BORSELLI G. (v.).... 7-A3/A4
ALBERTAZZI A. (v.).... 17-B5; 18-B1/B2	ASPERTINI A. (v.)..... 19-D3	BATTIFERRO	(v. dei)..... 13-B5;14-C1	BORTOLOTTI A. (v.).. 1-B2/B3
ALBERTI L. (v.)..... 17-B5; 18-C1/D1;19-A1	ATLETI AZZURRI D'ITALIA	(v. del)..... 2-C5/D5	BERTALIA (v. di)... 2-A4;5-D1	BOSCO (vc. del)..... 15-A3
ALBERTONI P. (v.)..... 17-A3	(pl.)..... 15-C2	BATTINDARNO	BERTELLI L. (v.)..... 2-D4	BOSI G. (v.)..... 15-A4
ALBICINI C. (v.)..... 3-A2	ATTI G. (v.)..... 18-B5	(v.)..... 5-B4/B5/C4; 6-D1;7-A1	BERTI L. (v.)..... 8-C2/C3	BOTTARI S. (v.)..... 16-C2
ALBINI G. (v.)..... 18-B2/C2	AUDINOT R. (v.)... 8-C5;9-C2	BATTIRAME	BERTI PICHAT C.	BOTTEGO V. (v.)..... 2-B4
ALBINONI T. (v.)..... 15-B2	AURORA (v. dell')..... 20-B3	(v. del)..... 24-C5/D5	(vl.)..... 11-C5;13-C1	BOTTICELLI S. (v.)..... 5-B5
ALBIROLI (v.)..... 12-C2	AVESELLA (v.) 10-B5;12-B1	BATTISTELLI L. (v.)..... 8-C3	BERTIERA (v.)..... 12-C1	BOTTONELLI G. (v.)..... 4-C5
ALDEROTTI T. (v.)..... 5-A5	AZZARITA M. (p.)..... 8-D3	BATTISTI C. (v.).... 12-A3/A4	BERTINI G.	BOTTONELLI M.
ALDINI A. (vl.).... 9-D3;14-A1	AZZOGUIDI B. (v.)..... 17-C4	BAUMANN E. (v.).. 18-A3/B4	(v.)..... 16-C1/C2/D2	(vl.)..... 14-C2/D2
ALDROVANDI (p.) 13-B3/B4	AZZOLINI T. (v.)..... 4-B2	BECCACCINO (v. del)... 6-D2	BERTOCCHI N. (v.).... 5-A5	BOTTRIGARI G.
ALEMAGNA (vc.) 12-D3/D4	AZZURRA	BECCADELLI L.	BERTOLONI A. (v.).... 13-B1	(v.)..... 8-B5/C5;9-C1
ALESSANDRINI (v.).... 12-D1	(v.).... 17-D2/D3/D4/D5	(v.)..... 3-A1/A2	BETTI L. (v.)..... 11-D3	BOVA (v. de la)..... 8-D2
	BACCHELLI G. (pl.).... 14-B3	BECCARI I. B. (v.) 14-D2	BETTINI A. (v.)..... 16-D3/D4	BOVES (v.)..... 19-D4
	BACCHI DELLA LEGA A.		BEVFRARA	ROVI CAMPEGGI P.

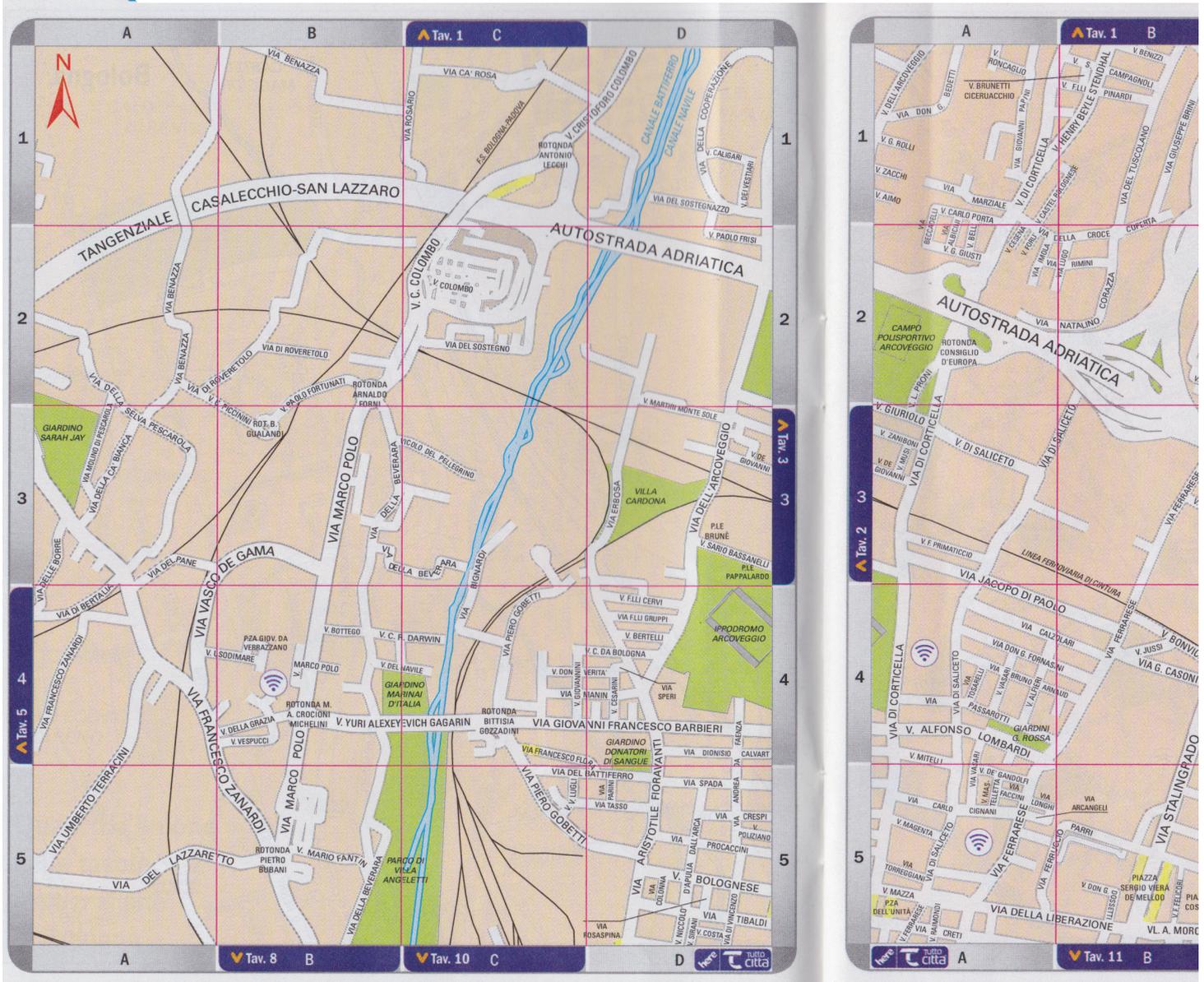


LOCALIZZARE UNA STRADA 2

Una volta individuata una strada si può costruire un percorso da un punto di partenza. In certi casi è necessario utilizzare più di una tavola.

Esempio: Andare da via Creti a via Bottego.

Tav. 2



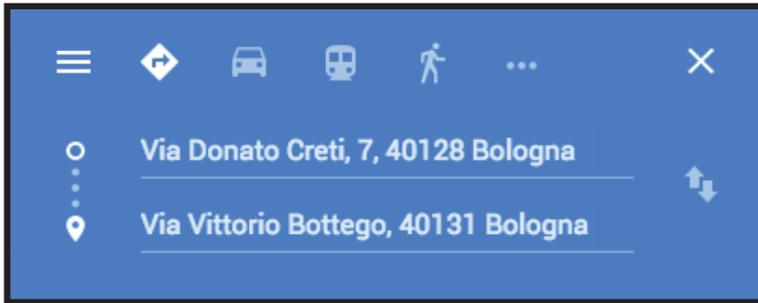
Sarà l'insegnante a valutare quali fasi del percorso potranno essere affrontate e scegliere di conseguenza i materiali. Questa realtà è sempre molto complessa e va affrontata a piccoli passi.

LOCALIZZARE UNA STRADA 3

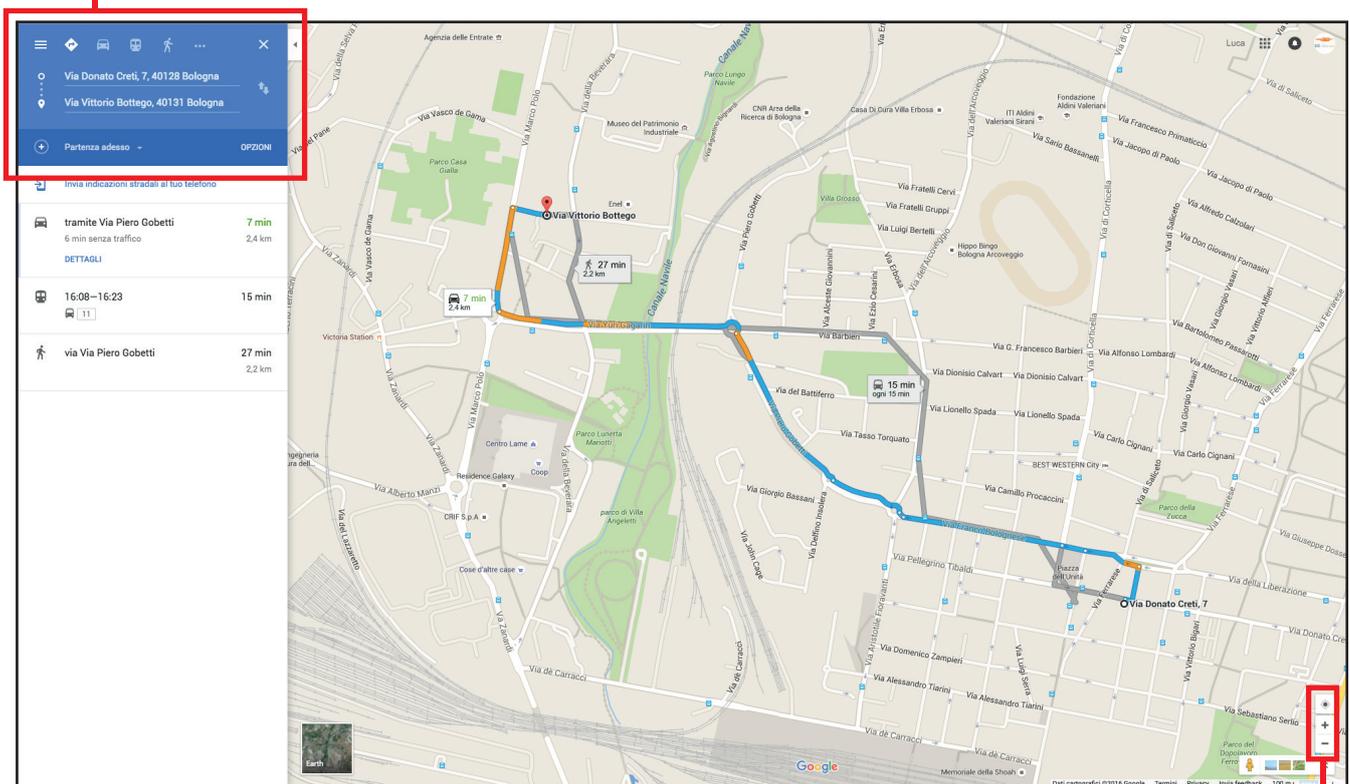
Per trovare una strada non conosciuta si può utilizzare, ad esempio, Google maps.

<https://www.google.it/maps>

Questo tipo di ricerca elimina la necessità di una consultazione che utilizza l'ordine alfabetico: basta infatti digitare l'indirizzo del punto di partenza  e quello del punto di arrivo 



In questo modo è possibile vedere nella stessa mappa punto di partenza e punto di arrivo



Ingrandendo la mappa si possono vedere maggiori particolari fino a visualizzare i numeri civici, perdendo però la visione di insieme. Questa attività mette in gioco abilità di tipo diverso legate all'uso dello specifico strumento elettronico che si ha a disposizione.



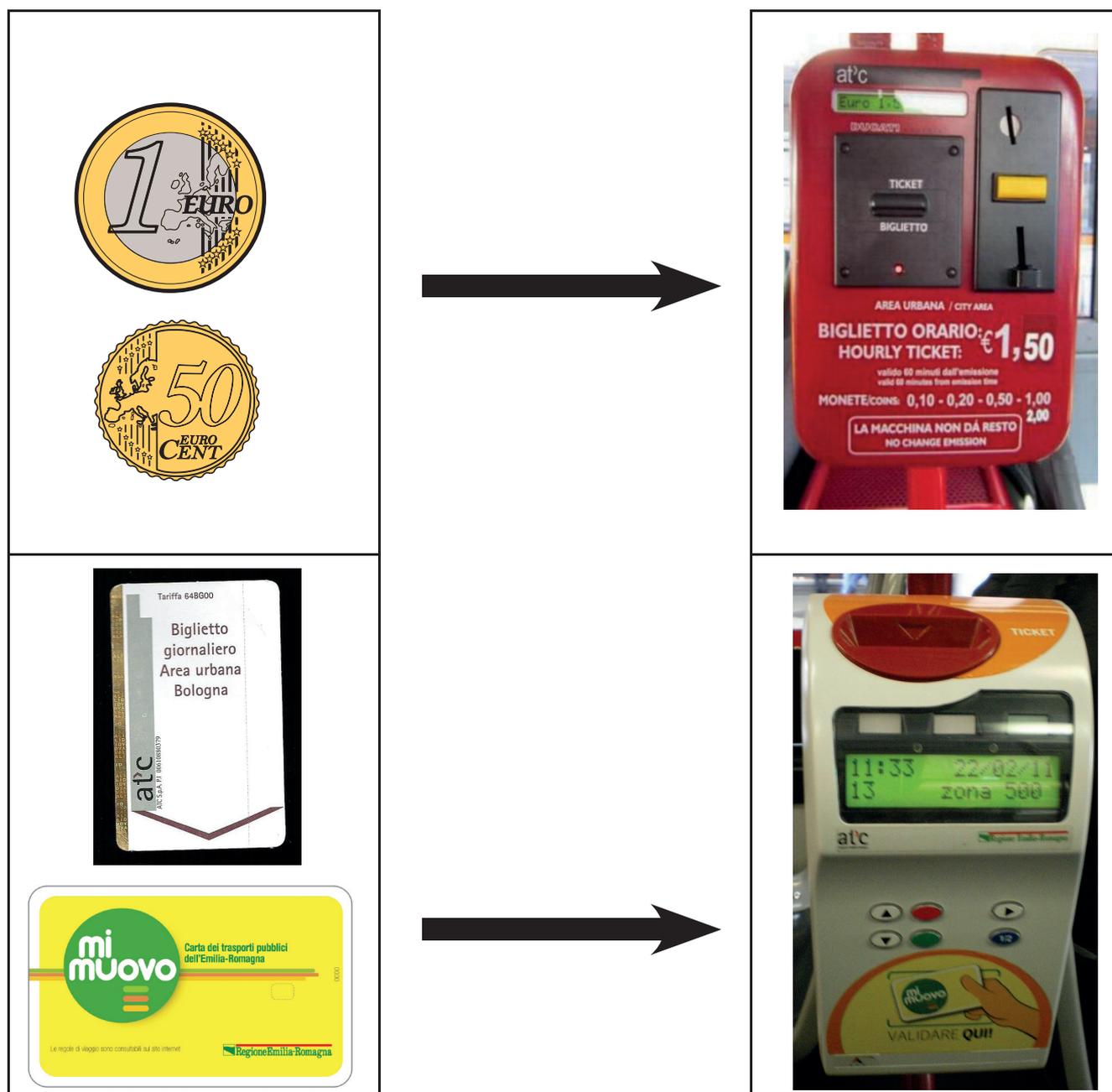
PRENDERE L'AUTOBUS 1 - IL BIGLIETTO

L'utilizzo dei mezzi pubblici richiede la padronanza di numerose competenze che vanno sviluppate alternando il lavoro "a tavolino" con le esercitazioni sul campo.

Preparare le monete per raggiungere la tariffa richiesta o controllare la durata della validità del biglietto presuppongono una serie di abilità cognitive non sempre consolidate.

Esempio:

Prima di salire sull'autobus bisogna avere monete o biglietti.



Il ragazzo dovrà prendere confidenza con i biglietti imparando a riconoscerne le caratteristiche e le modalità d'uso. Solo dopo essersi a lungo esercitati si potrà passare alla pratica.

PRENDERE L'AUTOBUS 2 - IL NUMERO DELL'AUTOBUS E IL SUO PERCORSO

Esempio:

Far osservare le scritte che compaiono davanti e dietro l'autobus.



Davanti all'autobus compare il numero della linea e il nome del capolinea che permette di identificare la direzione.



Dietro all'autobus compare solo il numero della linea.

Alla fermata dell'autobus si trova la descrizione del percorso con elencati i nomi di tutte le fermate.



Alla fermata dell'autobus si trova anche un cartello con l'orario delle corse.

Ora	dal lunedì al venerdì (escluso dal 30/07 al 27/08)	Ora	dal lunedì al venerdì dal 30/07 al 27/08	Ora	sabato
5	35 ₁	6	05 35	6	05 35
6	05 30 55	7	00 30	7	00 30
7	10 35	8	00 45*	8	00 45
8	05 45*	9	15 ₁ 45*	9	15 ₁ 45
9	15* 45*	10	15 ₁ 45*	10	15 ₁ 45
10	15* 45*	11	45*	11	50
11	15* 45*	12	45*	12	45
12	15* 45*	13	45	13	45
13	15* 45	14	45	14	45
14	15 45	15	40	15	45
15	15 40	16	40	16	45
16	10 40	17	40	17	45
17	10 40	18	40	18	45
18	10 40				

1 I lunedì di mercato la corsa non effettua la fermata C.S. Pietro Martiri Partigiani
2 termina in SFERSTERIO

PRENDERE L'AUTOBUS 3

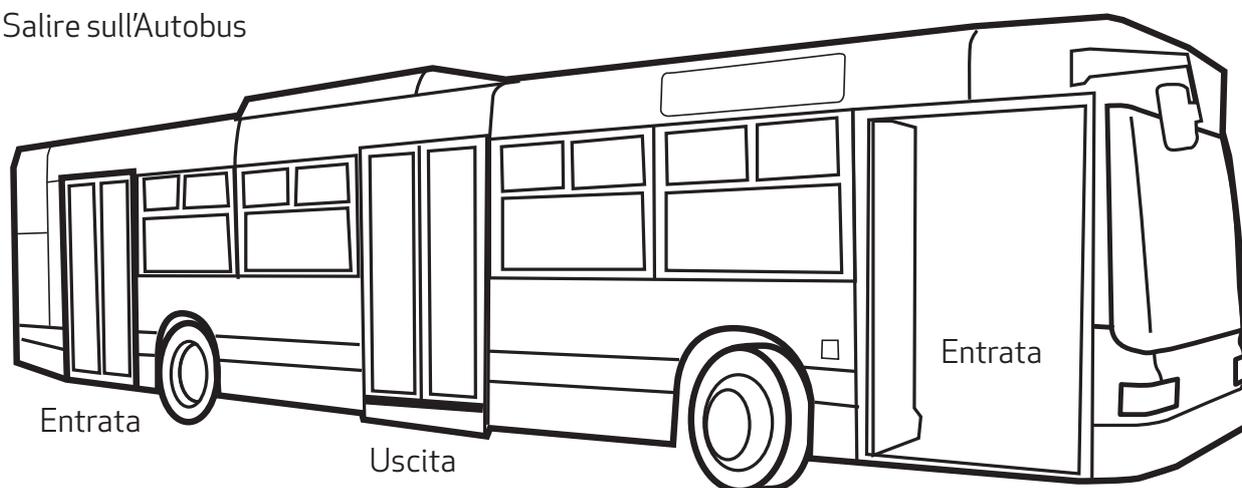
Per pianificare il viaggio in autobus bisogna memorizzare:

- il numero dell'autobus
- il nome del capolinea corrispondente alla direzione
- il nome della fermata dove si deve scendere
- il numero delle fermate intermedie e il nome della fermata immediatamente precedente alla propria per prepararsi a scendere

A questo punto passare della teoria alla pratica.

- Localizzare la fermata sia di partenza che di arrivo collegandola a punti di riferimento ben precisi (davanti alla tabaccheria, davanti al numero civico 24 di via...)

- Salire sull'Autobus



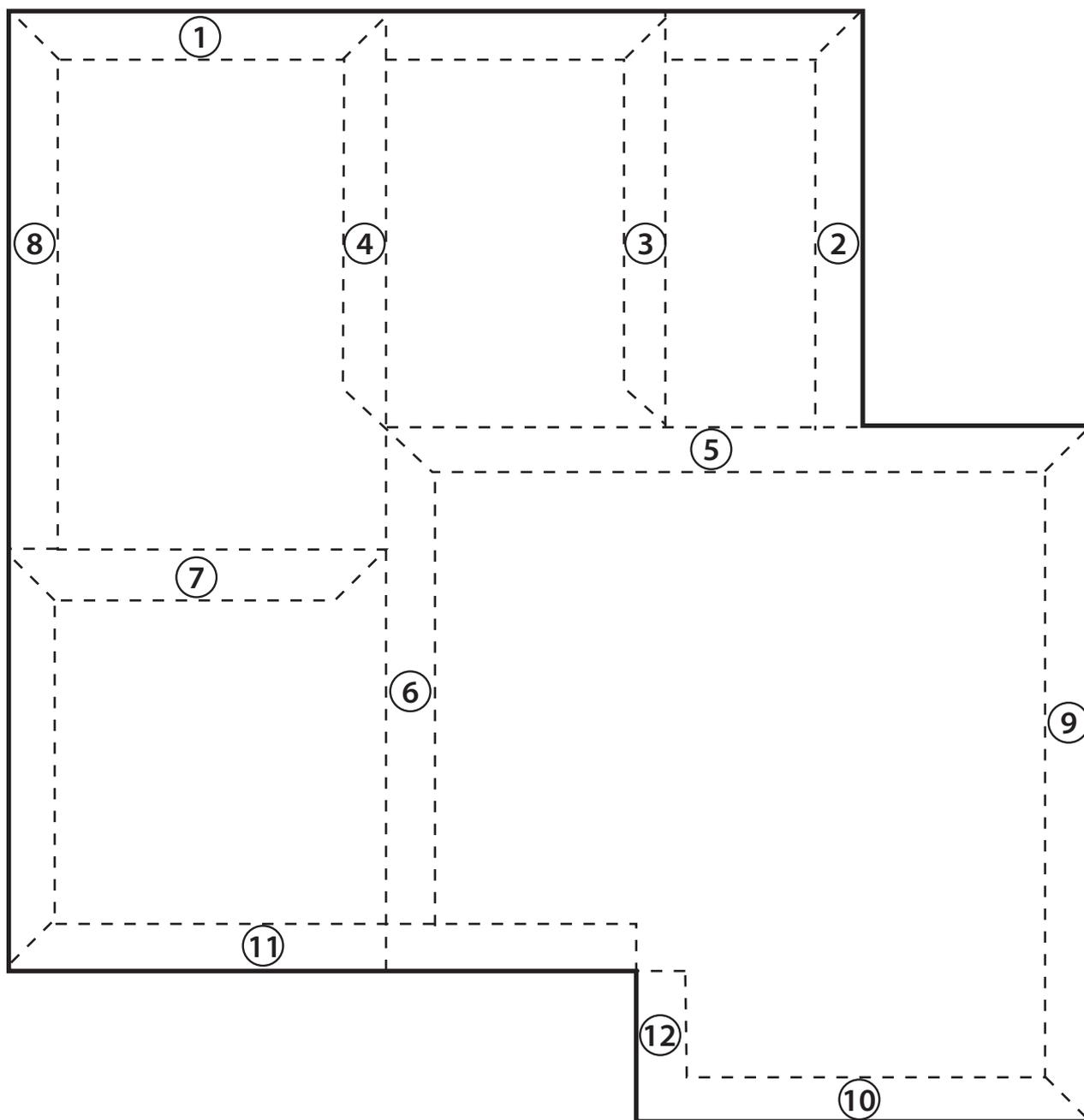
- Fare il biglietto

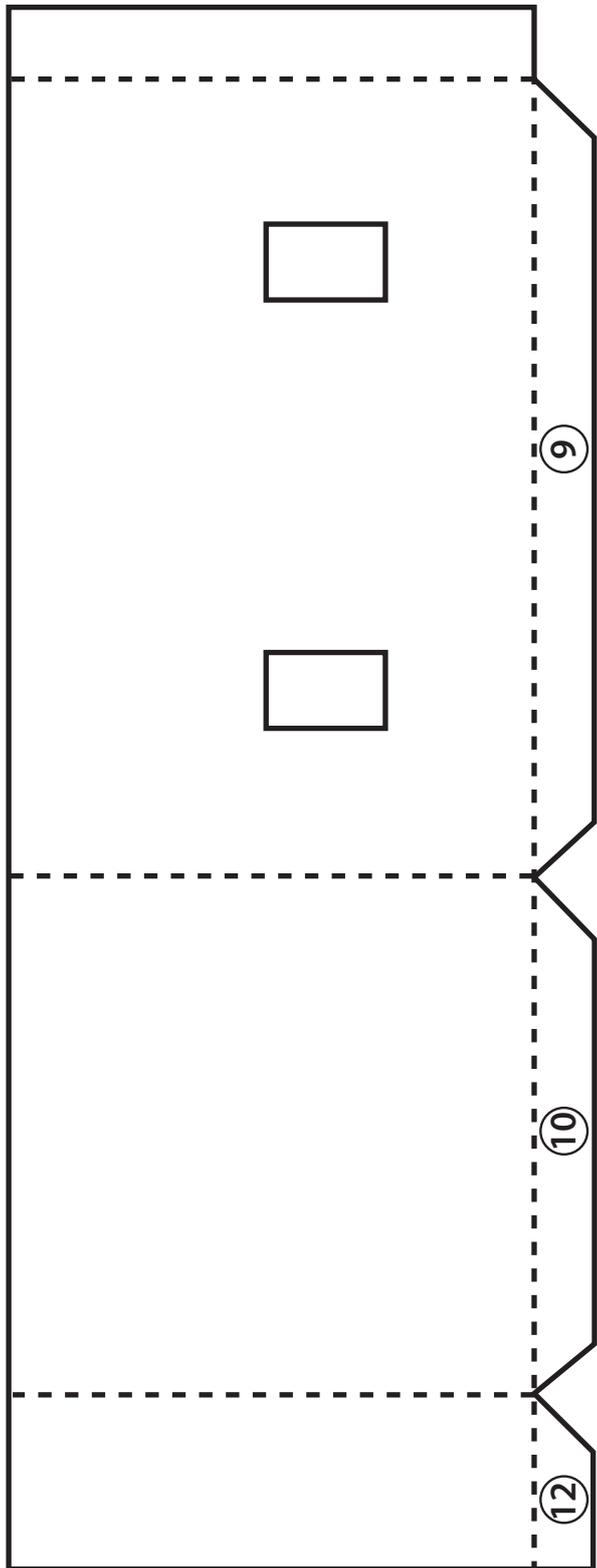


- Ascoltare con attenzione gli annunci delle fermate
- Quando viene annunciata la fermata precedente prepararsi a scendere
- Per il viaggio di ritorno memorizzare che bisogna attraversare la strada e che le fermate hanno punti di riferimento diversi

MODELLO DELL'APPARTAMENTO DI PAG. 36

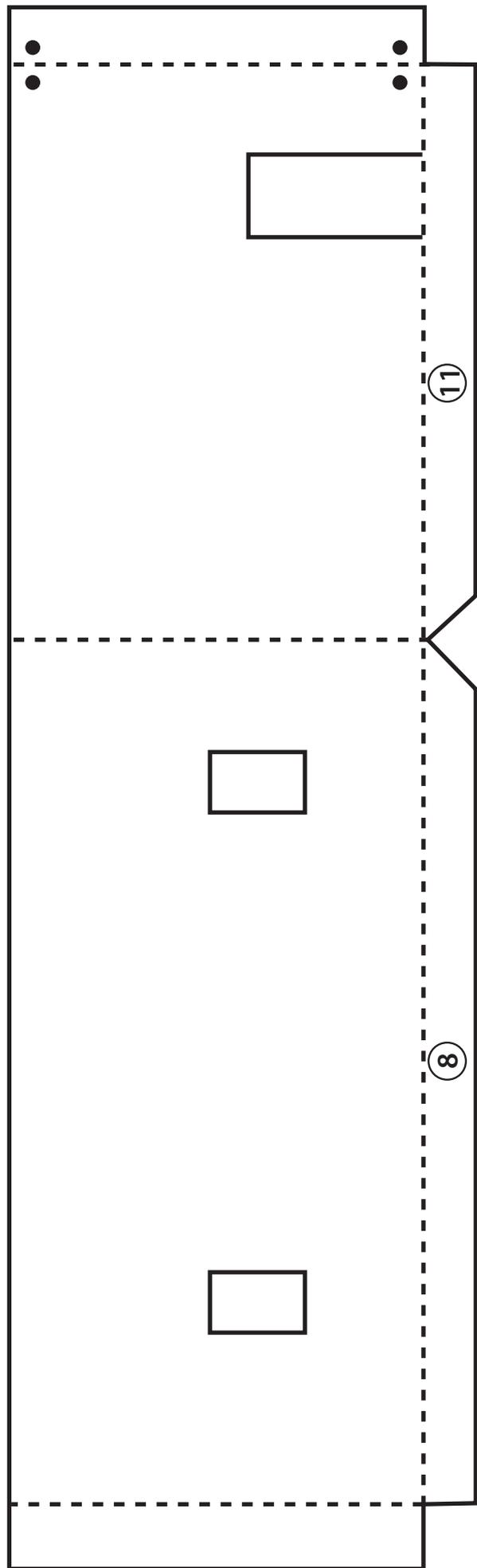
Fotocopiare su cartoncino, ritagliare e incollare i pezzi come da istruzioni di pag. 235





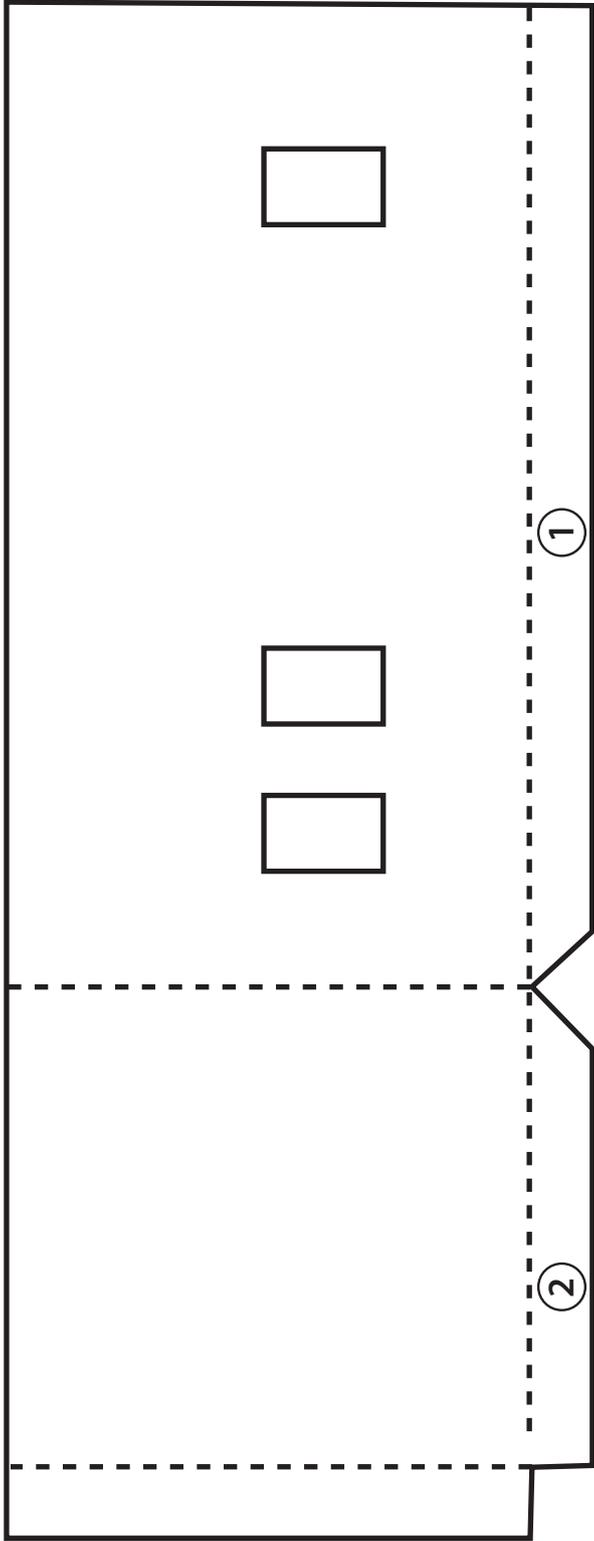
lato destro

fronte

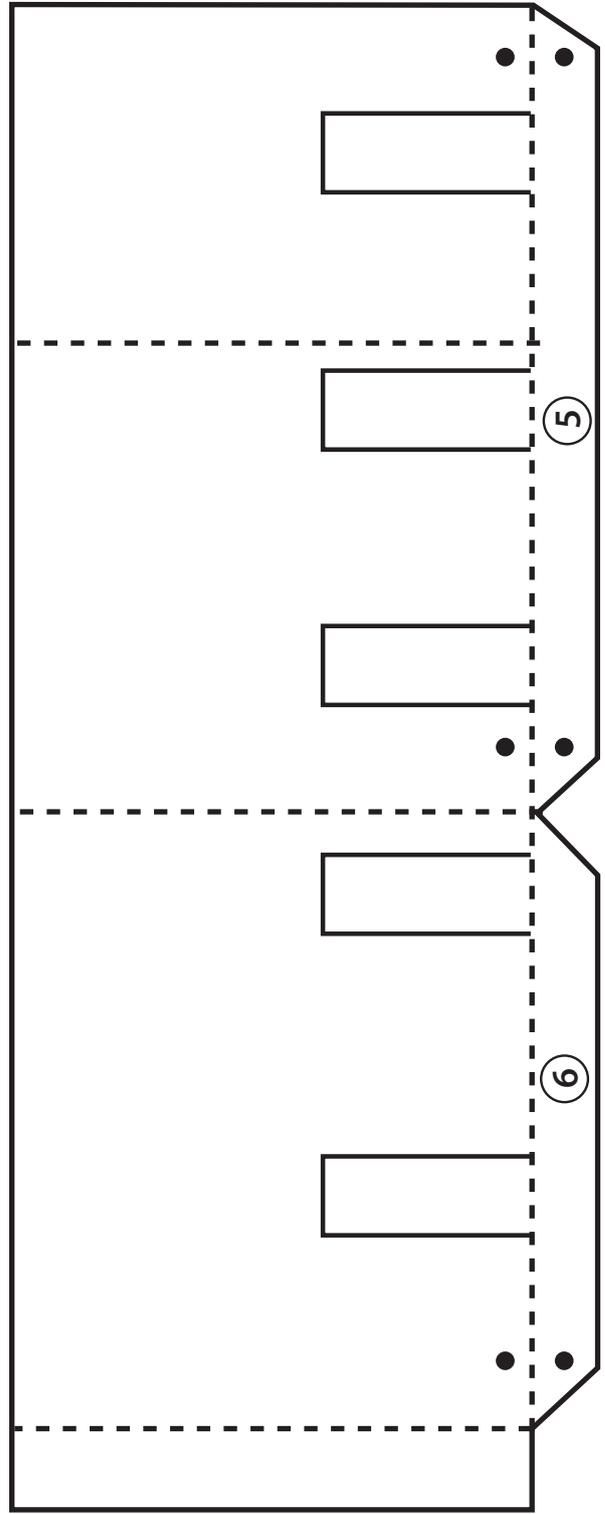


lato sinistro

fronte

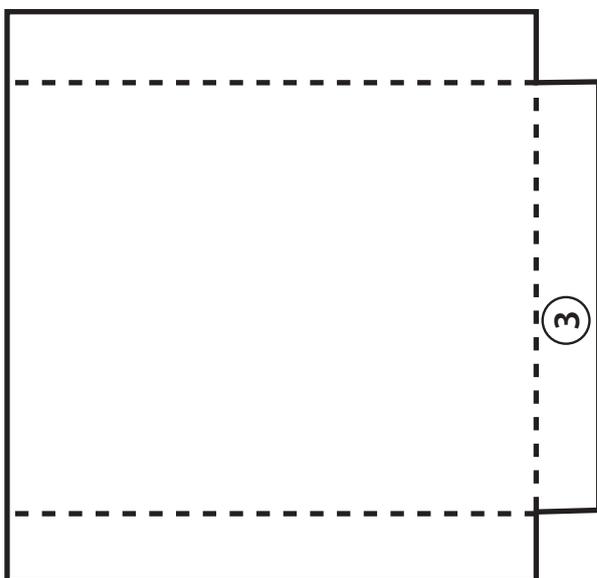
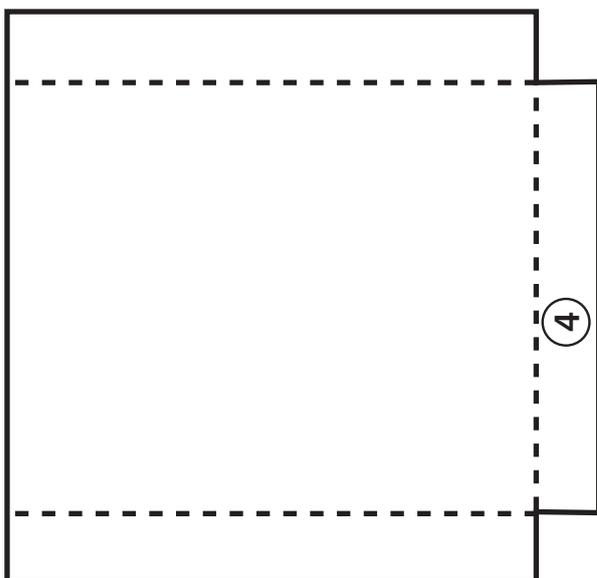
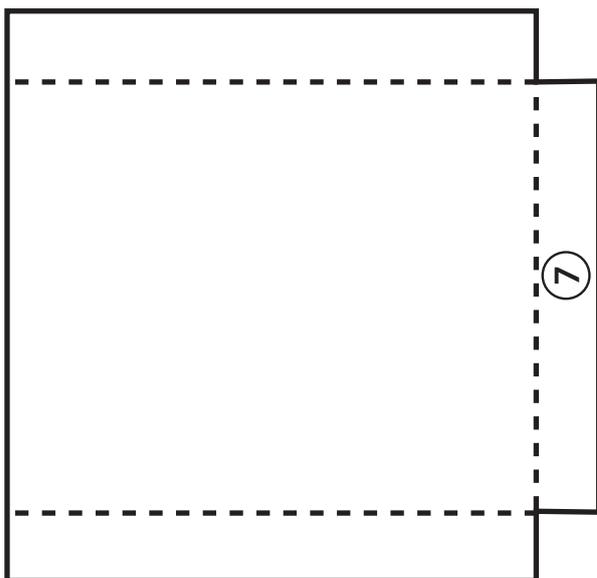


retro



divisorio interno

divisori



ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

Ritagliare accuratamente seguendo i bordi a linea continua.

Ritagliare porte e finestre usando un cutter oppure colorare: ad esempio in azzurro le finestre e in marrone le porte; in questo modo la struttura rimane più solida; meglio evitare di usare pennarelli che bagnerebbero troppo la carta.

Fare le piegature necessarie delle pareti esterne e delle linguette da incollare: il verso di piegatura è evidenziato dalla presenza di •: piegare portando • verso •.

Dove manca il • la piegatura va fatta nel verso opposto: parte senza il contrassegno verso parte senza il contrassegno.

Incollare sulla base le pareti seguendo l'ordine indicato sulle linguette facendo corrispondere 1 alla sagoma 1 e così via.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

AA. VV., *Manuel à l'intention des parents ayant un enfant présentant de l'autisme*, AFD Éditions, 2008

Arpinati A. M., Tasso D., *scuola & squola*, adn kronos libri, 2002

Arpinati A. M., Tasso D., *Disabilità intellettiva e integrazione scolastica*, Progetto Alice n. 38 Vol. XIII, 2012

Arpinati A. M., Tasso D., *Scuola Italiana: otto modi per perdere credibilità*, Progetto Alice n. 41 Vol. XIV, 2012

Arpinati A. M., Tasso D., *EDUCAZIONE speciale 1, percezione sensoriale, attenzione e memoria*, Associazione élève onlus, 2012

Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., *EDUCAZIONE speciale 2, comunicazione e linguaggio*, Associazione élève onlus, 2013

Arpinati A. M., Monetti L., Posar A., Tasso D., *EDUCAZIONE speciale 3, abilità cognitive e linguistiche*, Associazione élève onlus, 2014

Arpinati A. M., Monetti L., Posar A., Tasso D., *EDUCAZIONE speciale 4, motricità*, Associazione élève onlus, 2015

Contardi A., *Libertà possibile. Educazione all'autonomia dei ragazzi con ritardo mentale*, Carocci, 1992

Contardi A., *Verso l'autonomia*, Carocci Faber, 2004

Di Giacomo D., Passafiume D., *Ritardo mentale, sindrome di Down e autonomia cognitivo-comportamentale*, Franco Angeli, 2013

Meazzini P., *Handicap, passi verso l'autonomia. Presupposti teorici e tecniche di intervento*, Giunti, 1997

Sellars C., *Crescere nell'autonomia*, Vannini, 2006

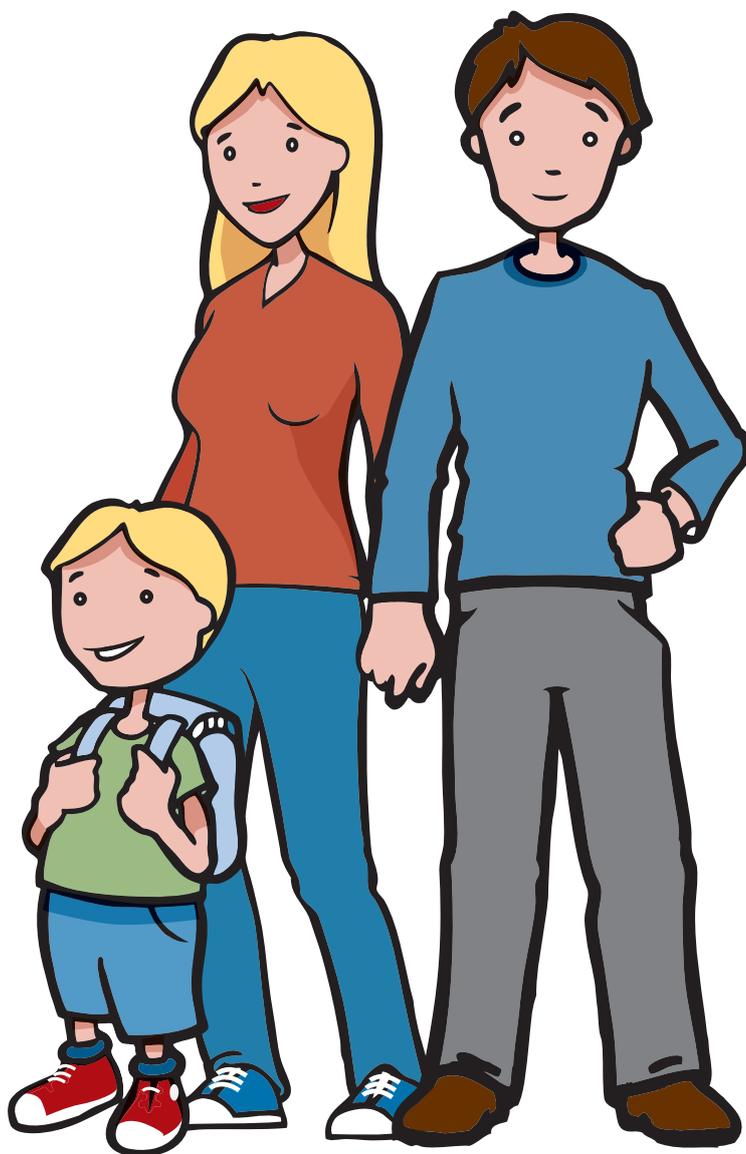
Wrobel M., *Laboratorio autonomia nell'autismo. Igiene, salute e sessualità*, Erickson, 2013



educazione speciale.it

a domande speciali
risposte speciali

Costruisce un ponte
tra bisogni educativi
dei ragazzi
con disabilità intellettiva,
operatori della disabilità,
genitori,
ricerca scientifica
e nuovi strumenti
tecnologici.





Ricordiamo con affetto e profondo dolore Erika Ascari, che ha curato con intelligenza e sensibilità l'editing di EDUCAZIONE speciale dal primo al quarto volume, mettendo in gioco le sue profonde competenze professionali e una grande umanità

ASSOCIAZIONE



CHI SIAMO

L'associazione élève è nata a Bologna nell'estate del 2010, per iniziativa di un gruppo di docenti. élève vuole migliorare l'educazione e il progetto di vita di bambini e ragazzi con disabilità intellettiva.

La chiave del successo può essere un approccio educativo competente e ben strutturato. Gli strumenti giusti sono materiali didattici preparati appositamente. La loro sperimentazione su piccoli campioni di allievi ne precede la diffusione.

LE NOSTRE AZIONI

- Studio e ricerca sul tema della disabilità intellettiva, in collaborazione con gli esperti di neuroscienze.
- Progettazione di percorsi educativi e preparazione di materiali didattici.
- Sperimentazione sul campo dei percorsi e dei materiali costruiti.
- Formazione di chi opera con le disabilità intellettive, a scuola e nell'extrascuola.
- Diffusione dei materiali elaborati e sperimentati, come documenti o in rete.

ASSI

L'associazione élève adotta come aree di intervento gli "assi" proposti dal Ministero della Pubblica Istruzione:

- *neuropsicologico, sensoriale percettivo, dell'autonomia, comunicazionale e linguistico, affettivo relazionale, motorio prassico, cognitivo e dell'apprendimento curricolare.*

Sede: Via Capellini, 9 - 40137 Bologna - C.F. 91324630374

Per informazioni: Tel. 348 56 68 933

info@associazioneleve.com

www.associazioneleve.com

Per donazioni

IBAN: IT 34 H033 5901 6001 0000 0016 257

Iscritta al registro provinciale del volontariato
della Provincia di Bologna dal 01/04/ 2011.
Prot. n. 56364 /2011 del 01/04/2011



EDUCAZIONE *speciale*

5

La progressiva conquista dell'autonomia è l'impegno che caratterizza l'età evolutiva. Quando questo percorso diventa difficile, è necessario fornire un supporto specialistico all'individuo in difficoltà.

In questo lavoro si vuole fornire una guida, supportata da numerose esercitazioni pratiche, agli educatori che realizzano percorsi di autonomia con bambini e ragazzi. Allo scopo sono presentate alcune situazioni tipiche, la casa, il quartiere e i servizi, l'igiene e il denaro, dove nasce e si allarga lo spazio in cui si agisce in prima persona. Per superare l'assunto scorretto che di "autonomia" debbano occuparsi esclusivamente i familiari, il libro si rivolge invece a docenti curricolari e di sostegno,

educatori che operano con studenti dalla scuola primaria al biennio del ciclo secondario.

Sono così fornite linee guida per l'intervento, prove iniziali, da realizzare anche con il coinvolgimento degli studenti, e prove di percorso, con tante esercitazioni graduate per difficoltà, che permettono al personale scolastico una programmazione personalizzata del curriculum formativo.

Dalla fase scolastica si prova infine a costruire un ponte verso una vita adulta più adattabile.

