DISABILITA’ E DISAGIO SCOLASTICO

Conoscere e riconoscere le disabilità psicomotorie

“L’integrazione del soggetto autistico nella classe”

Proposta di attività: Laboratorio integrato: musica e movimento

## **IL CASO:**

P.F. è un ragazzo di dodici anni iscritto al 1° anno di scuola media.

* **DIAGNOSI**: Psicosi autistica

**APPRENDIMENTO**: Il livello di apprendimento non ha raggiunto il 1° ciclo delle

elementari.

* **CAPACITA’ E COMPETENZE**: Autonomia generale e capacità relazionali.
* **LA DIAGNOSI FUNZIONALE:** Disabilità cognitiva, ecolalia, stereotipia,
* **SUGGERIMENTI PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE**: Articolazione delle richieste ( estremamente semplificate) con un inizio, svolgimento e una conclusione per dare il senso di capacità a:
  1. raggiungere un obiettivo.
  2. Rinforzare l’autonomia personale.
  3. Favorire la comunicazione emotiva.

IPOTESI PROGETTUALE

LABORATORIO INTEGRATO: Musica e Movimento

PREMESSA

Il progetto si basa sull’ipotesi di integrare nel PEI un’attività espressivo-corporea con l’uso di *strumentario ORFF* (legnetti, piatti, triangolo, ecc.) alla quale parteciperà l’intero gruppo classe nelle ore curriculari con la collaborazione di un esperto esterno e dell’insegnante di educazione fisica che si renderà disponibile e collaborativo per la durata del progetto (due mesi circa). Appare fondamentale che gli apprendimenti siano acquisiti innanzi tutto mediante il pieno coinvolgimento psico-corporeo, in modo da sviluppare sicurezza e consapevolezza nelle proprie possibilità. Per tale ragione, la proposta didattica si articola in una fase iniziale in cui si dà gran rilevanza al binomio corpo-movimento-musica.

PREREQUISITI

* L’alunno è in grado di muoversi autonomamente in spazi conosciuti.
* L’alunno è in grado di dare risposte positive a richieste semplici e inserite in un contesto a lui gradito(usufruendo di piccoli spazi in cui non venga disturbato dal rimbombo.
* L’alunno reagisce positivamente ad atteggiamenti accettanti e gratificanti che lo facciano sentire incondizionatamente accettato.

OBIETTIVI GENERALI

* Favorire la socializzazione
* Favorire l’autonomia
* Favorire la creatività individuale
* Acquisire la consapevolezza di sé

OBIETTIVI SPECIFICI

1. Arricchire il lessico
2. Acquisire l’attenzione e l’ autocontrollo
3. Collegare il suono con l’immagine
4. Sapersi orientare nello spazio con l’aiuto di suoni
5. Sviluppare la memorizzazione

INTERVENTO

Durante le attività, Andrea sarà aiutato da un compagno che svolge il ruolo di *tutor*, sia per quanto riguarda l’uso dello strumentario, sia nelle attività creative.

**ATTIVITA’**

1. Acquisizione della consapevolezza del movimento
2. Acquisizione della consapevolezza del movimento legato alla musica
3. Distinguere i suoni relativamente agli strumenti che li producono.
4. Percezione, ascolto e memorizzazione dei suoni dell’ambiente.
5. Esecuzioni di semplici percorsi spaziali con la guida della musica
6. Produzione di brevi sequenze musicali su imitazione
7. Produzione di brevi sequenze musicali spontanee
8. Gioco della tombola sonora.
9. Acquisizione della consapevolezza del movimento
   1. Osserviamo il nostro corpo, suoniamo noi stessi: pulsazione\ voce\ gesti suono\ corpo su oggetti
   2. Suoniamo gli altri(sentire i suoni degli altri: battito di mani, piedi, voce)
   3. Facciamo suonare l’ambiente(eventuale distinzione fra oggetti sonori e oggetti che suonano se sollecitati con altri oggetti).

2 Acquisizione della consapevolezza del movimento legato alla musica

Individuazione della natura del suono(la fonte); sua provenienza(vicino\lontano) orientamento spaziale mediante la prospettiva sonora

* 1. Ciascuno sceglie un suono e lo fa ascoltare al gruppo
  2. Individuazione della provenienza del suono fisso\in movimento
  3. Muovere il suono con le mani e con le braccia, col corpo(da fermi), spostandosi nello spazio singolarmente o in gruppo( es.: *A tocca B che suona e C deve indicare il punto di provenienza del suono e la sua natura*) ad occhi chiusi. **Variante***: il gruppo è in cerchio, A tocca B che a occhi aperti si muove e suona; il gruppo deve indicare la provenienza del suono.*
  4. Guida e guidato(orientamento spaziale attraverso orecchio e tatto, es.: *la guida è a occhi aperti e il guidato a occhi chiusi; il contatto avviene palmo su palmo: il guidato si orienta aiutato da oggetti e strumenti conosciuti e osservati con udito e tatto. Alla fine del percorso deve ripetere o descrivere il cammino compiuto*). L’attività prosegue con il minimo contatto: due dita si sfiorano. Successivamente senza contatto usando segnali sonori precedentemente stabiliti.
  5. Riflessione: i suoni osservati possono essere lunghi, corti, di timbro diverso più o meno intensi( nel triangolo, per esempio i suoni corti possono diventare lunghi).

1. Distinguere i suoni relativamente agli strumenti che li producono
   1. Muoversi liberamente finché si sente il suono (continuo o iterato).
   2. Camminare(= trascorrere del tempo) muovendo le braccia per tutto il tempo per cui si sente il suono.
   3. Ciascuno traccia una linea ( con il colore preferito) per tutto il tempo in cui ascolta il suono.

Il singolo legge la propria traccia con uno strumento sperimentato nelle attività precedenti. Variante: *tutti leggono la traccia indicata dal singolo.*

* 1. L’insegnante segna (con dito o bacchetta) lo scorrere del tempo e il gruppo legge ciascuno con il proprio strumento.
  2. misuriamo il nome di ciascuno( corrispondenza sillaba-pulsazione-passo).

Partendo tutti dalla stessa linea avanziamo di tanti passi quanti sono le sillabe del nome scandendo ogni pulsazione ciascuno col proprio strumento. VARIANTE: *tutto il gruppo “suona” scandendo il nome del singolo.*

1. Percezione, ascolto e memorizzazione dei suoni dell’ambiente
   1. Realizzazione grafica di altezze usando il flauto a coulisse con glissandi e suoni singoli oppure solo con suoni singoli.
   2. Riconoscimento di altezze usando strumenti intonati attraverso il contatto col corpo sonoro per sentire le vibrazioni tattilmente.
   3. Memorizzazioni di altezze. Dato un suono (occhi chiusi), ad es. sul metallofono, l’alunno esegue lo stesso suono dopo un certo lasso di tempo(ad es. il giro dell’aula), ricercandolo sul metallofono.
   4. Un suono irradia dal centro verso l’esterno( con altezze intensità differenti) utilizzando lo strumentario ORFF.
2. Esecuzione di semplici percorsi spaziali con la guida della musica

A Camminare in punta di piedi.

B Camminare normalmente.

C Camminare pestando i piedi.

* 1. I rulli. L’ampiezza del gesto corrisponde all’aumento e alla diminuzione del volume del singolo suono(strumentario ORFF )
  2. Sovrapposizione di suoni della stessa intensità con ritmo libero o eventualmente con pulsazione(attacco a ventaglio)
  3. Sovrapposizione di suoni e, senza soluzione di continuità, crescendo di ogni singolo suono; quindi diminuendo e ritorno al silenzio iniziale scalando i suoni in ordine inverso a quello di entrata.

1. Produzione di brevi sequenze musicali su imitazione
   1. Il gioco del silenzio: ascoltiamo ad occhi chiusi per la durata di un minuto i suoni dell’ambiente interno ed esterno e stabiliamo quali suoni si sono ascoltati(memorizzazione) – loro definizione: natura del suono, provenienza loro riconoscimento, loro riproduzione( mantenendo le stesse caratteristiche del suono originale).
   2. Memorizzazione di sequenze timbriche( con strumenti propri): i ragazzi in fila con uno strumento, occhi chiusi, suonano a turno e uno di loro sempre ad occhi chiusi ascolta e finita la sequenza, cerca di indovinare gli strumenti utilizzati. Dapprima la sequenza sarà più facile utilizzando, ad esempio, due volte lo stesso strumento e una volta sola uno strumento diverso.
   3. Muoviamo nello spazio alcuni dei suoni sperimentati(in gruppo): ogni alunno muove nello spazio il timbro del proprio strumento e i compagni lo imitano; successivamente ognuno muove nello spazio solo la rappresentazione del timbro del proprio strumento (contemporaneamente).
   4. Scriviamo tali suoni; ciascuno userà il colore che ritiene più adatto ad esprimere il suono in questione. Questa è la *scrittura simbolica* nella quale ritroviamo le caratteristiche del suono.
   5. Leggiamo tali realizzazioni grafiche con lo strumento originale e con gli altri strumenti(sviluppo della creatività e capacità di adattamento).
   6. Realizzazione grafica di sequenze( usando notazione simbolica o ideografica, a seconda delle proposte di ciascuno).

##### PRODUZIONE DI BREVI SEQUENZE MUSICALI SPONTANEE.

* 1. Cerchiamo di rivivere una situazione sonora comune(vissuta in gruppo oppure singolarmente) ad esempio: l’ingresso in aula, dal panettiere, al mercato, ecc.
  2. Elenchiamo i suoni definendoli nel modo più preciso possibile: riproduciamoli( con voce o altro); rendiamoli graficamente; organizziamoli in partitura totale o parziale.
  3. Sonorizziamo un’illustrazione oppure un testo distinguendo i suoni descritti espressamente da quelli sottintesi (insiti nell’ambiente descritto) e da quelli aggiunti( che possono far parte dell’ambiente); tali suoni potranno essere collettivi o individuali. Esempio: *l’acqua scorre nel fossato dove gracidano le rane.* **Scorre** = sottinteso (*collettivo) -* Aggiunto : **Stormire di fronde** = *collettivo*. **Gracidano** = espresso (*collettivo*); aggiunto: **Abbaiare di cane** = *individuale.*
  4. Unione d’insiemi e di sottoinsiemi = individuali o collettivi:

PE02097_

* 1. Possiamo ancora considerare la provenienza dei suoni: dall’interno? Dall’esterno? Vicino o lontano da chi ascolta? Questo aiuta a capire lo svolgersi dell’azione a teatro oppure in un film dove la macchina da presa diventa, a seconda dei momenti, il protagonista, il pubblico, l’interlocutore

##### **Gioco della tombola sonora**

* 1. Tombola sonora ( con quattro serie di disegni relativi al numero di timbri da discriminare). Può essere proposta come verifica della capacità di discriminazione o come *gioco agonistico* secondo la situazione, tale proposta operativa può essere suddivisa in varie fasi.
  2. Tutti i cartelli, anche doppi, al centro di ciascuno di due gruppi (ciascun gruppo ha tutti i suoni) ascoltato e riconosciuto il suono: ricercare cartelli che lo illustrano.
  3. Ciascun piccolo gruppo ha un certo numero di cartelli( serie incompleta). Riconosciuto il suono, si estrae dal mucchio il o i cartelli corrispondenti (se ci sono) e si allineano.
  4. Scelte a caso dieci cartelle dal mucchio (coperto), ciascun gruppo *copre* la cartella corrispondente al suono riconosciuto( se la possiede). Vince chi fa tombola (oppure chi finisce per ultimo).
  5. Altro uso delle cartelle della tombola. Un alunno estrae dal mucchio una cartella, riproduce il suono rappresentato. Il gruppo che non ha visto la cartella, deve indovinare di cosa si tratta.

###### TEMPI DI ATTUAZIONE

Durata: due mesi

GIORNI

L’attività verrà svolta durante le ore di educazione fisica

###### DOCENTE RESPONSABILE

Insegnante di sostegno con la collaborazione di un esperto esterno unitamente a un docente curriculare (insegnante di educazione fisica).

###### VERIFICA E VALUTAZIONE

Alla fine dell’attività didattica si procederà ad una verifica che consisterà nella capacità del ragazzo di riprodurre e realizzare(saper fare) brevi sequenze musicali e motorie su imitazione e per improvvisazione.

###### STRUMENTI

MATERIALE: strumentario Orff: legnetti, triangoli, piattini, maracas, piastre ecc.

CONSIDERAZIONI:

Il consiglio di classe si propone di aiutare A. a strutturare un’immagine di se integra e a riconoscere gradualmente le difficoltà legate alla disabilità per potervi convivere serenamente. L’esperienza del percorso descritto mira a consolidare l’identificazione con coetanei e adulti in un clima relazionale di accoglienza, l’acquisizione dell’autonomia personale mirata a saper instaurare rapporti paritetici, qualunque sia il livello di disabilità e alla strutturazione di un processo di apprendimento che sviluppi al massimo grado le capacità cognitive e comunicativo-sociali.

Caserta 05/06/2016

Prof.ssa Affinita Piera