

IL PERDERSI

All'interno del Corso di Autonomia, dopo un paio di mesi di attività e prima di proporre ai ragazzi di intraprendere percorsi nuovi da soli, viene effettuata in sede un'attività specifica sul tema del perdersi.

L'acquisizione e l'utilizzo di strategie efficaci in situazioni nuove non previste, spesso ansiogene, rappresenta un aspetto di difficile gestione per le persone con disabilità intellettiva ma fondamentale per tutti, non solo per chi si sperimenta abitualmente in percorsi autonomi.

L'attività permette di ragionare e rinforzare i temi legati alla gestione dell'imprevisto e i comportamenti adeguati ed efficaci da agire in situazione. E' importante che durante la discussione venga dato spazio anche al ragionamento rispetto ai comportamenti inefficaci, a quelli socialmente non adeguati o potenzialmente pericolosi e al rapporto con le persone sconosciute, rinforzando il "saper chiedere" aiuto come modalità centrale.

Obiettivi dell'attività:

- acquisire consapevolezza rispetto ad una situazione imprevista e sviluppare un comportamento adeguato.

Attività:

1. Lettura e confronto del tema attraverso l'utilizzo del fumetto "Aiuto mi sono perso"
2. Discussione e sintesi di quanto emerso attraverso l'utilizzo di cartelloni
3. Drammatizzazione delle situazioni
4. Consigli utili

Descrizione:

1. Lettura e confronto del tema attraverso l'utilizzo del fumetto "Aiuto mi sono perso":

L'attività inizia con la suddivisione in sottogruppi, con all'interno almeno un ragazzo che sappia leggere ed un operatore. Si introduce brevemente l'argomento presentando il fumetto e leggendo a turno le storie contenute all'interno.

L'Associazione Italiana Persone Down ha pubblicato il fumetto "Aiuto mi sono perso" come strumento di lavoro con i ragazzi su tale tema. Il fumetto racconta alcune storie di ragazzi e di come "se la sono cavata" e si conclude con alcuni suggerimenti dati dagli stessi protagonisti.

Durante la lettura è importante stimolare i ragazzi nella comprensione e nel ragionamento, facendo brevi sintesi del materiale letto e ponendo domande di specificazione quando necessario (ad esempio rispetto a parole presumibilmente poco chiare).

E' importante tenere sempre in considerazione che le persone con disabilità intellettiva spesso presentano difficoltà di concentrazione e memoria e che se non si attua con loro un'operazione di continua sintesi il materiale letto a volte viene dimenticato al girare della pagina.

2. Discussione e sintesi di quanto emerso attraverso l'utilizzo di cartelloni

I ragazzi sono disposti in cerchio. Sul muro sono appesi tre cartelloni bianchi con i seguenti titoli:

- a) - che cosa vuol dire perdersi
- b) - che cosa faccio se mi perdo
- c) - che cosa non faccio se mi perdo

L'operatore stimola i ragazzi a rispondere in successione ai tre quesiti, riportando le loro risposte in modo leggibile da tutti sui cartelloni.

Gli operatori presenti integrano le risposte dei ragazzi e stimolano la comunicazione suggerendo esempi al riguardo. Bisogna porre attenzione non solo al comportamento adeguato da utilizzare quando ci si perde, ma soprattutto a come ci si accorge di essersi persi. Molti ragazzi in situazione reale infatti stentano a rendersene conto e per questo non attivano strategie di auto-aiuto.

E' accaduto più volte che ragazzi che si erano persi hanno chiesto aiuto solo nel momento in cui diventava buio, percependo in questo modo che era passato tanto tempo.

Quando nessuno ha più niente da aggiungere, l'operatore che guida l'attività rilegge quanto ha scritto in ogni cartellone e per ognuno di essi pone delle domande di verifica ai ragazzi.

3.Drammatizzazione delle situazioni

Dopo questa seconda fase i ragazzi vengono divisi a coppie e si chiede loro di simulare situazioni di richiesta di aiuto rispetto al perdersi (ad es. uno dei ragazzi impersona se stesso ed un altro il vigile, un passante ecc.). Se i ragazzi non sono in grado di reagire adeguatamente alla situazione, l'operatore stimola il dialogo suggerendo i comportamenti corretti e coinvolgendo anche gli altri ragazzi presenti.

Se il gruppo ha molta difficoltà può essere l'operatore stesso a svolgere il ruolo del negoziante.

Dopo una prima simulazione con suggerimento, si ripetono scenette simili, fino a quando i ragazzi non siano in grado di reagire correttamente e in modo autonomo.

L'intera attività andrebbe ripresa periodicamente per rinforzare le abilità dei ragazzi.

4.Consigli utili

Al termine dell'attività si da ai ragazzi un foglietto bianco su cui scrivere un consiglio ad un amico che si è perso. Le indicazioni e i suggerimenti dati dai ragazzi vengono raccolti in una scatola e possono poi venir copiati e appesi in sede come rinforzo delle abilità apprese.

Questo "gioco" costituisce per i ragazzi il momento conclusivo di sintesi e razionalizzazione di quanto emerso; per gli operatori è invece un modo per verificare l'efficacia e la comprensione dell'attività effettuata.

A titolo esemplificativo alleghiamo le risposte date dai ragazzi durante le esercitazioni.

CHE COSA VUOL DIRE PERDERSI

Non riconoscere la strada

E' una cosa imprevista

Non si sentono e non si vedono gli amici

Quando c'è tanta gente

Quando non si trova la fermata dell'autobus

Quando si sale sull'autobus sbagliato

Quando si scende dall'autobus alla fermata sbagliata

CHE COSA FACCIO SE MI PERDO

Posso telefonare a casa (devo cercare una cabina o un bar)

Posso entrare in un bar o in un negozio e chiedere aiuto

Posso avvicinarmi ad un vigile o ad un passante e dirgli che mi sono perso

Se mi trovo sull'autobus mi rivolgo all'autista

Se vedo un taxi posso fermarlo e farmi riaccompagnare a casa

Tutte queste modalità presuppongono da parte del ragazzo la conoscenza delle proprie generalità e la capacità di saperle comunicare anche ad una persona sconosciuta.

Per questo è utile rinforzare spesso il fatto di portare con sé i documenti o la tessera del Club o

comunque i propri dati personali anche per chi li conosce a memoria, ma può dimenticarli in una situazione particolarmente emotiva.

E' importante inoltre che i ragazzi vengano sollecitati rispetto al possesso delle seguenti abilità:

- portare sempre con sé un documento o un foglio con i propri dati;
- riconoscere ed utilizzare il telefono pubblico;
- riconoscere un vigile urbano;
- riconoscere il posteggio dei taxi;
- riconoscere e leggere le targhe delle vie;
- saper chiedere informazioni per poter poi comunicare il luogo dove si trova.

Il momento della discussione su cartelloni può essere utilizzato per motivare l'importanza di tali conoscenze.