



I laboratori espressivi e di scrittura come mezzo per favorire l'espressione di sé nella disabilità

The expressive and writing workshop as a means to promote self-expression in disability

Yuri Vargiu

Educatore Professionale - yuri.vargiu@yahoo.com

ABSTRACT

The activities designed for patients of Disability Day Care Centres are meant to encourage them to experiment with their motor and cognitive functions, and possibly improve them over time. The establishment of Artistic Workshops gives participants a chance to express themselves freely through a wide range of tools, both graphic-visual and narrative-literary. The ultimate goal would be channelling the patients' creativity and imagination, aided by themes and guidelines suggested by the staff, into the production of works of art, at the same time discovering more about one's inner self as well as the outside world. Furthermore, based on existing research, encouraging patients to explore and understand the connection between each piece they craft has proven beneficial. This paper will detail the methods used by the staff of a Day Care Centre for Disability in the creation and development of a Workshop in Artistic Expression and Creative Storytelling for patients.

All'interno di centri diurni per la disabilità, le attività svolte dagli operatori hanno l'obiettivo di far sperimentare e potenziare le capacità cognitive e di movimento. La creazione di laboratori artistici e di scrittura, offrono la possibilità di esprimersi liberamente utilizzando i più svariati materiali, sia quelli grafici-artistici che quelli narrativi. L'obiettivo finale è quello di produrre alcune opere d'arte utilizzando la propria fantasia attraverso l'aiuto di alcuni temi portati dagli educatori, e in parallelo, imparare a conoscere sé stessi e il mondo che ci circonda. Infine ispirandosi a metodi scientifici sull'argomento già validati, verrà favorita la creazione di una storia artistica. In questo testo verrà evidenziata la metodologia utilizzata da un gruppo di professionisti operanti all'interno di un centro diurno riabilitativo, che ha costruito, perfezionandolo nel tempo, un laboratorio espressivo e di scrittura.

KEYWORDS

Education, Gaming, Disability, Game Therapy, Project.
Educazione, Gioco, Disabilità, Ludoterapia, Progetto.

1. Introduzione

In un contesto di centri diurni per la riabilitazione e per la disabilità, sono presenti diversi tipi di attività che mirano a favorire lo sviluppo ed il benessere degli ospiti attraverso l'uso di materiali artistici, musicali o di movimento quali ad esempio la danzaterapia.

Oltre a queste fondamentali attività, che sono guidate e condotte da specialisti formati da scuole accreditate, sono presenti anche alcune attività educative maggiormente "libere" da tecnicismi e metodi specifici, risultando dunque situate in una dimensione puramente ricreativa e di svago, seguendo comunque regole precise e dimensioni spazio-temporali definite. Questa dimensione libera permette ai ragazzi del centro di ricevere una proposta a cui possono aderire liberamente, immergendosi nella dimensione artistica con i propri tempi e seguendo i propri interessi.

Nel nostro caso, abbiamo svolto un progetto della durata di un anno, assieme a quattro ragazzi del CDR¹.

2. Programmazione, criteri di valutazione, materiali, setting e struttura dell'attività

L'attività di laboratorio espressivo al CDR è stato un momento fondamentale, con cadenza settimanale, utile per questi ragazzi. Alla fine dell'anno, è stata dedicata e costruita per loro una mostra in un atelier dell'istituto aperto anche agli esterni, che hanno potuto "ammirare" le loro opere e il lavoro che hanno svolto.

Programmazione – Una volta al mese l'incontro di *microéquipe* evidenzia i punti di forza e di debolezza emersi dagli utenti durante l'ultimo modulo mensile, e programma quello successivo.

I materiali utilizzati sono stati molti e con l'obiettivo di offrire esperienze molto diversificate tra un modulo e l'altro, passando dalla raccolta di oggetti naturali (come ad esempio le foglie), all'utilizzo della fotografia in una fase delicata di passaggio che vi illustrerò più avanti, la scrittura e infine di materiali di riciclo e artistici di vario tipo. Durante gli incontri di *équipe* si studia il tipo di lavoro e di materiali da proporre per offrire la possibilità di una espressione libera, con un tema però coerente e preciso, come ad esempio la consapevolezza e il riconoscimento del susseguirsi delle stagioni. È fondamentale quindi avere ben chiaro preventivamente quale tipo di capacità si andrà a valutare e stimolare, in modo da poter poi adeguare l'attività a seconda dell'utenza che si avrà di fronte.

Setting – È importante che il *setting* sia chiuso, localizzato all'interno di una stanza o di uno spazio circoscritto, meglio se sempre lo stesso. Il materiale viene mostrato davanti ai ragazzi, che dunque, soprattutto quelli ad alto funzionamento, si incuriosiscono nel cercare di comprendere che tipo di lavoro si svolgerà. I ragazzi a basso funzionamento invece verranno trascinati dal gruppo nell'osservazione dei materiali.

La struttura dell'attività è fortemente espressa attraverso l'uso della CAA² che ha il compito di mostrare e determinare in maniera grafica i momenti dell'attività, che risultano strutturati e ben scanditi. Tuttavia, una volta iniziato il "lavoro", essa

1 Centro Diurno Riabilitativo

2 Comunicazione Aumentativa Avanzata

è completamente libera e incentrata su un'atmosfera ludica e scherzosa con una conduzione che può essere di tipo libera o guidata.

Alla fine dell'attività è presente un momento di raccoglimento, in cui si fa la merenda tutti insieme. Questo è pensato per cercare di creare nel tempo un gruppo coeso in grado di "lasciarsi andare" e godersi l'attività in libertà e leggerezza, elemento fondamentale per "giocare" con l'arte.

2.1 Apprendere capacità e nozioni utilizzando la creatività

Durante le settimane e i mesi in cui i ragazzi hanno sperimentato l'attività di laboratorio espressivo, essi hanno trattato i più svariati temi che gli hanno permesso di imparare divertendosi e producendo dei lavori, utilizzando la loro creatività.

Nel modulo delle stagioni, che è stato ripreso a seconda del periodo dell'anno corrispondente, essi hanno imparato le varie differenze che queste presentano, imparando a nominarle.

Nel periodo autunnale, ad esempio, il gruppo è uscito sul territorio a raccogliere delle foglie appassite, scegliendole accuratamente. Ciò ha portato ad una buona esperienza sensoriale dovuta al materiale che toccavano e ai colori dell'autunno che hanno potuto osservare.

Alla fine per tutte le stagioni, è stato prodotto un cartellone con materiale riciclato e artistico, andando infine a formare, unendo tutti i lavori, un enorme quadro rappresentante le varie fasi e la sequenza delle stagioni, accompagnando queste con le loro sensazioni e emozioni che hanno provato, dopo un'attenta riflessione, durante ognuna di queste. Esse sono state scritte anche in questo caso utilizzando la CAA, in modo che fosse facilmente comprensibile sia per i futuri visitatori del quadro che per gli autori stessi.

Si è poi lavorato molto sull'auto percezione di sé e dei propri interessi, andando quindi a verificare quali interessi avessero i ragazzi, rendendoli protagonisti di questa riflessione.

Difatti agli stessi è stato chiesto di rappresentare prima su foglio e poi su tela, una qualche immagine che rappresentasse i loro pensieri più ricorrenti, come ad esempio il tema del viaggio, che spesso risulta essere molto presente nei ragazzi stranieri, con raffigurazioni di aerei, treni e mezzi di trasporto in ricordo magari di periodi dell'infanzia felici o dovuti al desiderio di far ritorno dai parenti durante le vacanze,

oppure di alcuni veicoli particolari che attirassero la loro attenzione.

Uno dei ragazzi ha disegnato un'ambulanza, tema che porta anche nella vita quotidiana all'interno del centro, durante i suoi racconti e suoi giochi simbolici, dovuti probabilmente, a detta della famiglia, ad una esperienza traumatica vissuta durante l'infanzia che sta metabolizzando.

Raffigurarli su tela come veri pittori, è stata una occasione per condividere questi temi e elaborarli assieme al gruppo, agli educatori e ai visitatori che sono venuti alla mostra finale.

Un altro importante lavoro svolto è stato quello di rappresentare un'oggetto o un gioco particolare, e immerterlo dentro un piccolo barattolo pieno d'acqua e glucosio, sigillato con la colla a caldo. Questo oggetto, ispirato alle famose palle di vetro con all'interno i babbi natale e la neve, che si muove quando viene scosso, aveva l'obiettivo di rappresentare simbolicamente un'oggetto del CDR, attraverso cui i ragazzi hanno avuto la possibilità di raccontarsi esprimendo i propri interessi e le proprie emozioni.

2.2 Il laboratorio fotografico

All'interno del percorso annuale del laboratorio espressivo, un approfondimento lo merita sicuramente il laboratorio fotografico, che è stato anch'esso elemento della mostra finale aperta al pubblico.

Questo laboratorio è stato particolarmente importante, perché svolto a cavallo del passaggio che i ragazzi hanno dovuto "affrontare" dal centro vecchio a quello nuovo, causa lavori di ristrutturazione.

I ragazzi sono passati da uno spazio che conoscevano bene e a cui si erano abituati e affezionati ad uno completamente nuovo e da scoprire. Il laboratorio ha cercato di offrire uno spazio per l'elaborazione del pensiero che permettesse di esprimersi sulle sensazioni provate dal cambiamento in atto, e favorire in maniera ludica e artistica, il passaggio da un luogo familiare ad un altro completamente nuovo e da scoprire.

È stato offerto loro di imparare ad usare una macchina fotografica digitale e con essa fotografare un qualcosa che gli ricordasse un posto a loro caro, un gioco o una stanza precisa che sentivano li rappresentasse maggiormente.

Successivamente le foto, dopo svariati incontri di prova, sono state incollate su alcuni "quadri" decorati con lo stile del mosaico dagli stessi ragazzi.

Infine, una volta arrivati nel nuovo centro è stato fatto un lavoro analogo, chiedendo però di fotografare il luogo che hanno scelto nelle prime settimane come loro preferito.

Anche in questo caso le foto sono state incollate su dei "quadri" da loro elaborati e decorati con la tecnica del mosaico.

Il lavoro finale è stato quello di elaborare ed esprimere con la CAA, i pensieri, le analogie e differenze tra una foto e l'altra e tra uno spazio e l'altro.

È stato così possibile comprendere per noi educatori le difficoltà ed i pensieri che i ragazzi hanno provato riguardo questo cambiamento affrontato, e la rielaborazione dell'addio di uno spazio considerato sicuro per uno tutto da scoprire, offrendo a questi ultimi la possibilità di iniziare a fissare un pensiero su un luogo che si sta iniziando a conoscere e in cui ci si dovrà adattare.

Per i ragazzi, è stato possibile affrontare positivamente questa delicata fase di passaggio, comprendendo le proprie capacità di adattamento e i quali fossero propri interessi, che hanno poi potuto portarsi nel nuovo spazio.

2.3 Il laboratorio di scrittura

Menzione particolare ho voluto dedicarla al laboratorio di scrittura svolto all'interno dell'attività di laboratorio espressivo. Ai ragazzi sono state fornite delle stuette di metallo vecchie, in sostanza coppe di diverse forme e gli è stato chiesto, con delle tempere, di abbellirle e di dargli un nuovo colore e nuova vita.

Successivamente sono stati applicati degli occhietti adesivi finti ed è stato chiesto ai ragazzi di dare un nome alle loro nuove creature che avevano appena creato.

Utilizzando delle vecchie carte del mercante in fiera³, ai ragazzi è stato chiesto di scoprirle una alla volta e di creare una storia tutti insieme per le loro statuette, che avrebbero quindi iniziato una nuova avventura.

Per questo modello ci siamo ispirati alle tecniche della dottoressa Basting, chiamato Timeslips, che viene utilizzato soprattutto all'interno dei nuclei Alzheimer

3 Carte indicanti luoghi, cibi, animali e altre immagini e parole varie

per lavorare sul rallentamento del decadimento cognitivo che avviene negli anziani ricoverati.

In particolare, in quel caso, gli educatori utilizzano delle opere artistiche⁴ e chiedono agli anziani che cosa ci vedono, elaborando quindi delle storie attraverso i dati che vengono mano a mano forniti da questi ultimi.

A riguardo mi è capitato di utilizzare questo metodo e di creare delle storie, ed ovviamente, le differenze con il metodo utilizzato in questa occasione sono evidenti. I ragazzi del centro di riferimento hanno una disabilità medio-grave, ma completamente diversa ovviamente da una condizione di Alzheimer.

Quindi per adattare il metodo alla situazione e agli ospiti, abbiamo optato per questa variazione del metodo Timeslips, che comunque si è rivelata molto efficace.

In questo caso, dunque, i ragazzi scoprivano una carta e aggiungevano un pezzo di storia alle loro 4 statuette, andando quindi a comporre un intero racconto.

Ovviamente l'intervento degli operatori è fondamentale per poter coordinare la costruzione della storia, guidando la narrazione verso una direzione di senso e ponendo le giuste domande ai ragazzi, in modo che possano sentirsi liberi di immaginare dove le loro piccole statuette stiano viaggiando e quali misteriose e stravaganti avventure affronteranno.

In questo modo, è possibile anche scoprire gli interessi dei ragazzi, imparare a riconoscere dei luoghi e a creare delle storie verosimili.

2.4 Il laboratorio cinematografico delle emozioni

All'interno del percorso annuale svolto dai ragazzi si è lavorato anche sulle emozioni, intese nel loro riconoscimento e nella corretta espressione nei contesti sociali.

Attraverso l'utilizzo della CAA, ci siamo soffermati su un'emozione alla volta, producendo così delle piccole scenette di teatro dove i ragazzi hanno potuto sperimentarsi e passare dalla parola all'esperienza diretta di una di queste. In un clima scherzoso e ludico, essi hanno recitato utilizzando la loro fantasia.

Il clima ludico unito al piacere di apparire e di essere ascoltati girando una scenetta ha permesso agli stessi di esprimersi sulle sensazioni che percepiscono in quella determinata situazione. Il tutto è stato registrato per andare a comporre un piccolo cortometraggio contenente le scenette recitate dai ragazzi, e alla fine di ognuna di esse veniva fatta una domanda riguardante l'emozione corrispondente⁵, dandoli la possibilità di esprimersi e dandoci a noi invece l'occasione di comprendere se il riconoscimento dell'emozione fosse in qualche modo stato appreso.

I ragazzi hanno potuto così sperimentare e prendere confidenza con alcune emozioni che vivono quotidianamente, ma che spesso non riescono ad esprimere in maniera corretta in un ambiente comunitario, e alcune volte confusionario, come quello del CDR. Difatti i disturbi del comportamento rischiano di essere parecchio limitanti durante lo sviluppo della personalità di un determinato ospite, in quanto potrebbe compromettere i futuri accessi a centri⁶ che possano far esprimere tutte le potenzialità presenti.

4 In prevalenza quadri

5 Ad esempio veniva posta loro la domanda " prova a pensare a che cosa ti rende felice?"

6 Alcuni centri come ad esempio gli SFA, richiedono che l'utente sia il più possibile indipendente e che possa svolgere attività lavorative protette.

Le loro descrizioni sono state poi supportate e trascritte con la CAA, in modo che fossero presenti a fianco del proiettore che trasmetteva un video riassuntivo di tutte le scenette girate e recitate dai ragazzi, durante i mesi in cui ci siamo dedicati interamente a questo laboratorio.

Conclusioni

Come abbiamo visto questa attività presenta molti vantaggi a livello educativo, essendo un *medium* capace di stimolare all'apprendimento di abilità sociali e alla scoperta del piacere di creare e vedere valorizzato il proprio lavoro.

I ragazzi hanno avuto la possibilità di sperimentarsi e apprendere delle piccole nozioni, in un clima ludico capace di trasmettere competenze attraverso la spontaneità e il divertimento.

Oltre a ciò, il laboratorio fotografico è stato un momento fondamentale per l'elaborazione dei sentimenti derivati dalla scoperta dei nuovi spazi comunitari e l'abbandono di quelli precedenti. Il clima ludico e la voglia di mostrare ai compagni il proprio lavoro, ha responsabilizzato i ragazzi fornendogli un ruolo di leadership verso i compagni, mostrando un esempio e fornendo una modalità agli stessi per divertirsi nel fotografare gli spazi. Questo ha permesso all'utenza di spostare l'attenzione e di vivere in maniera ludica il passaggio, valorizzando i nuovi spazi alla ricerca giocosa di nuovi luoghi in cui divertirsi tutti insieme, fotografandone poi i momenti. I diversi lavoretti svolti a livello artistico rappresentano un importante *medium* capace di far sperimentare i materiali e far emergere i propri vissuti ai ragazzi, prendendone dunque consapevolezza.

La capacità di riuscire ad elaborare le proprie emozioni, i sentimenti e ad utilizzarli in maniera adeguata incanalandoli assieme alla creatività, è stata ripresa e valorizzata anche dal laboratorio di scrittura, rendendo visibile anche la soddisfazione nel vedere la propria opera prendere vita.

Al fine di valorizzare il lavoro svolto dai ragazzi durante tutto l'anno, si è deciso di allestire una mostra in cui potevano partecipare anche le persone provenienti dall'esterno del CDR, con all'interno tutte le opere d'arte create e descritte dunque nei paragrafi precedenti. All'interno della mostra, dunque, un muro con presenti le sagome dei 4 autori, appositamente elaborate e create con materiali artistici di vario tipo, rendevano omaggio ai 4 piccoli artisti. La creazione di una intera storia e la rappresentazione attraverso alcune scenette della stessa, utilizzando le statuette appositamente pitturate dai ragazzi e un set di sfondo costruito per la mostra, hanno consentito ai visitatori esterni di godere della lettura del racconto e di vederla ben rappresentata.

In un angolo della mostra era presente un video contenente tutte le scenette e le interviste fatte dai ragazzi nel laboratorio cinematografico, in cui esprimevano quali fossero le emozioni principali ed un qualche oggetto, animale o momento vissuto che ricollegavano alle stesse. Riconoscere le proprie emozioni risulta essere una capacità fondamentale da acquisire durante il percorso di maturazione di crescita dell'adolescenza, in quanto contribuisce ad un maggior e armonioso sviluppo psicofisico. Difatti durante alcune dimissioni effettuate dal CDR, con il compimento del diciottesimo anno di età, ci è capitato più volte di dover scegliere un servizio piuttosto che un altro a causa proprio dei disturbi comportamentali che presentavano alcuni ragazzi, nonostante le capacità motorie e cognitive fossero adeguate a centri di formazione all'autonomia.

Anche nell'inclusione scolastica e nell'inserimento lavorativo, i disturbi com-

portamentali rischiano di minare le possibilità di apprendimento di alcuni ragazzi con buone capacità cognitive e motorie, in quanto spesso le strutture scolastiche non possiedono le risorse necessarie a gestire i casi più delicati. Lavorare in contemporanea al percorso scolastico sulle emozioni, rappresenta un importante supporto per permettere a questi ragazzi di riuscire a gestire ed interpretare le emozioni provate mettendo intanto ordine al mondo che ci circonda.

In generale, la mostra è stata ampiamente visitata ed ai ragazzi è stato riconosciuto e valorizzato il frutto del duro, seppur divertente, lavoro svolto durante l'anno. Vedere prendere vita all'interno di una stanza tutti i lavori fatti accompagnati da alcune parole scritte con la CAA, in cui riferivano le loro emozioni, pensieri e discussioni riguardo ai vari argomenti trattati, hanno rappresentato un momento di grande scoperta per gli artisti della mostra. Difatti l'importanza di dare voce ai propri pensieri e di trovare uno spazio di ascolto, gli ha permesso di vivere una esperienza positiva. Condividere dunque i propri pensieri in modo adeguato, non solo è possibile, ma addirittura piacevole.

Riguardo questo argomento, dopo qualche mese di distanza dalla mostra aperta al pubblico, ai ragazzi è stata offerta la possibilità di vedere il proprio racconto inserito in un'antologia di storie e favole per bambini, edito dalla casa editrice Apollo Edizioni, rendendoli ancora più protagonisti del loro lavoro. I ragazzi sono stati celebrati dai famigliari, dai parenti e da tutte le persone presenti nell'istituto, premiati inoltre con una pergamena di merito per il loro lavoro svolto e condiviso con i lettori dell'opera. Vedere il proprio lavoro, svolto in un clima ludico e di divertimento, valorizzato in questo modo ha prodotto un aumento di autostima notevole, dare voce ai propri pensieri ed essere ascoltati spesso è una cosa sottovalutata ma fondamentale per questi ragazzi, in un mondo che tende ad isolarli. Viceversa, inserire nei contesti educativi e scolastici questi spazi, permette di avere il doppio effetto di aiutare l'inclusione, mostrando alle persone che non si occupano di educazione le ottime capacità artistiche che questi ragazzi possiedono, valorizzando intanto il lavoro e le parole arricchenti che possono offrire, dandogli pari opportunità di esprimersi.

Riferimenti bibliografici

- Antonacci, F. (2012). *Puer Ludens*, antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri. Milano: Franco Angeli.
- Basting, A.D. (2011). *The Power of Story. Aging Today*
- Basting, A.D. (2009). *Forget Memory: Creating Better Lives for People with Dementia*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Bertolo, M., Mariani, I., (2014). *GAME DESIGN, Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Torino-Milano: Pearson Italia.
- Caillois, R. (1958). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Traduzione italiana di Laura Guarino, introduzione e note di Giampaolo Dossena. Milano: Bompiani, 1981.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York-NY: Harper and Row.
- D'Urso, V. (2012). *Giocare, in ogni epoca e in ogni età*. Bologna: Il Mulino.
- FONDAZIONE I.P.S. CARDINAL GIORGIO GUSMINI (2008). *Stare bene con una bambola. Terapie Alternative*, 6, 3-5.
- Godfrey, S. (1994). *Doll Therapy*. *Aust Journal Ageing*, 13 (1), 46.
- Huizinga, J. (1982). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.