La ludoteca “L’albero segnante”: valutazione dell'efficacia di un servizio pilota

Bertinotti Tommaso, Castro Matilde, Morelli de Rossi Riccardo, Perondi Irene , Scala Michele

L'articolo riporta i risultati raggiunti dal Servizio L'Albero Segnante di Padova promosso da ALIA Società Cooperativa Sociale. Il servizio ha offerto la possibilità di integrare bambini e ragazzi con varie disabilità, in particolare con difficoltà comunicative e relazionali, attraverso l'uso della Lingua dei Segni Italiana come strumento comunicativo.

1. **Presentazione**

Il servizio di ludoteca “L'albero Segnante” è nato nel 2008 nel comune di Solesino (PD)[1] grazie ai contributi del comune di Monselice e della Provincia di Padova[2]. L'anno successivo il servizio ha ricevuto in dotazione i locali “Spazi Creativi” dell'associazione D.I.S.B.E.R.G e un finanziamento dalla Cassa di Risparmio del Veneto. A fronte del grande successo e delle richieste da parte degli utenti, il servizio è stato trasferito dal 2012 a Padova e ha visto la sua successiva edizione presso il Centro per le famiglie Crescere Insieme di SPES dove ha ottenuto l'appoggio simbolico della Provincia di Padova, dell'Ordine degli psicologi della Regione Veneto e dell'ENS (Ente Nazionale Sordi), i cui rappresentanti sono intervenuti alla conferenza di inaugurazione del 2012.
Il servizio ha riscosso l'interesse anche dell'Istituto Nazionale Ville Venete e della Regione Veneto tanto che è stata realizzata una rappresentazione delle attività di animazione presso Villa Venier Contarini di Mira (VE).

2. **Il servizio**

La ludoteca "L’albero Segnante" nasce con lo scopo di accogliere bambini e ragazzi considerati diversi per le loro abilità, con l'obiettivo di incrementare le loro competenze relazionali e comunicative[3]. L'esperienza, maturata in questi anni di lavoro, ha portato la cooperativa Alia a credere nell'Albero Segnante come uno spazio di incontro tra persone, un’occasione di socializzazione, un momento di crescita attraverso l'interazione con gli altri, di scoperta di sé e dell'altro. Per i ragazzi si tratta di un’occasione in cui poter valorizzare le competenze e superare alcuni limiti, nel rispetto della storia personale di ciascuno e della diversità che caratterizza ognuno di noi.
Nella ludoteca la comunicazione diretta avviene attraverso l’italiano e la lingua dei segni italiana (LIS)[4][5] in modo da insegnare ai ragazzi l'utilizzo di diversi vocaboli e sperimentare insieme diverse forme comunicative.[6] Un punto di forza del servizio è che oltre all’uso della LIS vengono proposti anche linguaggi visivo-gestuali costruiti *ad hoc* in relazione alle capacità (specie motorie) e competenze (specie interattive) di ciascun ragazzo.[7][8]
Il gioco non viene solo visto come strumento per intrattenere bambini e ragazzi con difficoltà cognitive, comportamentali, relazionali e/o comunicative, la Ludoteca non è soltanto uno spazio dove portare i figli e dare sollievo ai genitori, bensì è un luogo dove i ragazzi, nel confronto con la diversità che caratterizza ogni persona, possono aumentare il loro bagaglio di conoscenze e

---

1 Scala, M., Bassan, M., Perondi, I., Pellegrino, A. (2008). *La Ludoteca l’Albero Segnante*. Parole e Segni. Ed. Imago S.n.c. Roma

2 Il Mattino di Padova (18/01/2008). *Una ludoteca per sordi in biblioteca a Solesino*

3 Scala, M. (2008) *La lingua dei segni: un’esperienza di integrazione per bambini sordi e udenti*. Psicologia e Comunicazione: Ricerca, Sviluppo, Divulgazione.

4 Romeo, O. (1991). *Dizionario dei Segni*. Zanichelli

5 Stocchero, I. (1995). *Dentro il segno*. Padova: Cleup.

6 Loredana Scursatone, Mauro Bertolone (2014). *La Lis nei D.S.A.* (in attesa di pubblicazione)

7 Epifano, M. (2004). *Immaginario. Immagini di un abbecedario. Comunicare con i segni*. PLAN Fava Viziello, G. (2008). *La partecipazione*. Roma: Piccin

8 Radutzky, E. (1992). *Dizionario bilingue elementare della Lis*. Edizioni Kappa

competenze[9]. [10]

3. L'albero Segnante – edizione 2014 –

Nell'annualità 2013-2014 la Ludoteca ha visto la partecipazione di 5 ragazzi iscritti che hanno frequentato il servizio con continuità. La scelta di 5 ragazzi come tetto massimo di iscrizioni è stata una scelta strategica al fine di garantire un percorso individualizzato per ciascun utente.
L'equipe educativa è composta da uno psicologo responsabile del servizio, da due educatori con laurea in psicologia, uno dei quali esperto in lingua dei segni con attestato di III livello LIS, tirocinanti (una studentessa universitaria frequentante i corsi LIS e una ragazza, coetanea degli utenti, che frequenta il liceo psico-pedagogico), un volontario esperto in arti circensi con disabili.
Quattro dei cinque ragazzi presentano disabilità multipla, di tipo sensoriale associata ad altri tipi di disabilità (cognitiva, motoria, ecc.), mentre tutti e cinque presentano difficoltà importanti nella comunicazione, sia a livello di espressione che di comprensione.

L'uso integrato della lingua orale e della lingua dei segni italiana ha permesso, come previsto, di entrare maggiormente in contatto con i ragazzi, sia per comunicare con loro, che per permettere loro di esprimere bisogni e pensieri.[11] Alcuni utilizzano la LIS anche al di fuori del contesto della ludoteca, altri sono stati avviati all'uso di linguaggi gestuali adatti alle loro capacità motorie e cognitive. Partendo da questi presupposti, si è cercato di integrare fra loro le diverse forme di comunicazione per ottenere una buona coesione e collaborazione all'interno del gruppo.
Parallelamente è stato svolto un lavoro di aggiornamento con il nucleo familiare per rendere partecipi le famiglie stesse sugli sviluppi dei ragazzi e confrontarsi con loro sull'utilizzo in altri contesti delle modalità comunicative apprese in ludoteca.

4. Le attività

Per garantire la continuità e la creazione di uno spazio e di un tempo che trasmettesse sicurezza, si è ritenuto opportuno strutturare gli incontri e organizzare le attività secondo uno schema sequenziale riproposto con regolarità. Si è rilevato che tale approccio ha permesso ai ragazzi di incrementare la loro sicurezza, manifestata ad esempio attraverso l'ingresso senza essere accompagnati dai genitori oppure dal fatto che erano loro a chiedere il passaggio all'attività successiva e a partecipare alla preparazione della stessa.
Ogni incontro è iniziato con un momento di accoglienza e terminato con un momento per i saluti, per permettere ai ragazzi di entrare e uscire in modo graduale nel rispetto dei tempi di ognuno.
Le attività proposte includono laboratori espressivi di tipo pittorico, manuale e corporeo. Prendendo spunto dagli interessi dei ragazzi, sono state proposte settimanalmente delle storie, favole, racconti attraverso supporti grafici e audiovisivi. Le storie sono state anche narrate in doppia modalità: orale e segnata. Successivamente, i ragazzi hanno avuto modo di creare le scenografie, i costumi e i trucchi per mettere in scena le storie presentate, attraverso tecniche di improvvisazione teatrale. Tali attività hanno anche lo scopo di sensibilizzare al rispetto dell'ambiente, per cui sono stati utilizzati soprattutto materiali di recupero (stoffe, cartoni, ecc.). Oltre alle attività di gioco libero, sono stati realizzati dei giochi di gruppo. Questi giochi prevedevano la condivisione e il rispetto di regole comuni, che nel tempo sono state apprese e messe in pratica in autonomia. Con il passare del tempo si è notato che erano i ragazzi stessi a proporre dei giochi nuovi o delle varianti ai giochi conosciuti.
Le attività sono state intervallate da momenti di rilassamento, in particolare quando ci si rendeva conto di un'eccessiva attivazione da parte dei ragazzi. Questo ha permesso di riconoscere e rispettare i tempi e le modalità individuali di comportamento e di relazione. In ogni incontro è stato anche proposto un momento per la "merenda", una strategia per creare momenti di maggiore interazione e comunicazione spontanea.

---

9 Ardito, B. & Mignosi, E. (1995). *Vivo una favola e imparo le lingue. Giocare a parlare con bambini sordi e non*. La Nuova Italia.

10 Caselli, M. C., Maragna, S., Volterra, S. (2006). *Linguaggio e Sordità*. Il Mulino

11 Teruggi, L. A. (2003). *Una scuola, due lingue. L'esperienza di bilinguismo della scuola dell'Infanzia ed Elementare di Cossato*. FrancoAngeli

5. La valutazione dell'efficacia

Per valutazione dell'efficacia si intende la valutazione del rapporto fra gli obiettivi che il servizio si pone e i risultati ottenuti. Date le peculiarità del servizio e dell'utenza, si è deciso di usare un metodo qualitativo, basato sull'individuazione di ambiti di intervento (es: il versante comunicativo) per ciascuno dei quali sono stati individuati specifici indicatori monitorati nel corso dell'anno. A fronte di tale considerazione, per valutare l'efficacia è stata utilizzata l'osservazione e il confronto delle abilità possedute dal ragazzo in un momento t0 (a inizio intervento) e a t1 (a fine intervento).

Considerando che i progressi per ragazzi con disabilità di questo tipo richiedono tempi lunghi e sono spesso soggetti a regressioni, sono state rilevate delle evoluzioni importanti in diversi ambiti. Nella tabella seguente riportiamo alcuni esempi di osservazioni svolte durante l'attività della ludoteca.

VALUTAZIONE DELL'EFFICACIA			
AMBITO	**INDICATORE**	**T0 (INIZIO INTERVENTO)**	**T1 (FINE INTERVENTO)**
COMUNICATIVO	Contatto con l'interlocutore	O. è a conoscenza della lingua dei segni ma utilizza un numero molto limitato di segni solo per indicare le sue necessità, inoltre non manteneva il contatto visivo con l'interlocutore.	O. utilizza un numero più completo di segni per comunicare anche le proprie intenzioni e idee anche in modo spontaneo; mantiene il contatto con l'interlocutore per un tempo sufficiente.
	Uso dei segni	T. non conosce la LIS e produce pochi gesti per farsi capire, in genere solo se sollecitata.	T. ha iniziato prima a ripetere e poi a riprodurre dei segni LIS e a rivolgersi spontaneamente agli altri con gesti a scopo comunicativo (es: indicare il silenzio durante il gioco del nascondino).
	Uso della comunicazione nell'interazione	N. conosce bene la LIS. Accetta la presenza degli altri, ne sembra incuriosita, ma interagisce poco con essi, con una certa passività accetta anche le attività proposte.	N. pone spontaneamente domande agli altri usando la LIS e chiede agli operatori informazioni sugli altri ragazzi e sulle attività che andremo a svolgere. Chiede a tutti se ci saranno la settimana successiva.
RELAZIONALE	Uso del saluto	T., quando arriva, si rivolge solo agli operatori a al momento di tornare a casa spesso non saluta.	T. saluta sia gli operatori che i suoi coetanei quando arriva e al momento di ripartire si prende tempo per salutare tutti, a volte sembra voler aspettare che escano tutti.
	Competenza dell'entrare in relazione	O. si concentra molto più sugli oggetti che trova in ludoteca e tende a ignorare gli altri. A volte si isola nel gioco e rifiuta le proposte di gioco in gruppo.	O. controlla che siano tutti presenti al suo arrivo e si rivolge ai coetanei sia per coinvolgerli nelle attività proposte dagli operatori che per proporre delle attività originali (es: capita spesso che inviti gli altri a riposarsi sui materassi e gioca a costruire una "casetta").
	Ricerca del contatto con l'altro	L. si concentra molto sulle attività che ritiene piacevoli chiedendole all'operatore, entra poco in contatto con i coetanei.	L. cerca spesso il contatto fisico in particolare con i suoi coetanei, dimostra la sua gioia nell'avere gli altri anche fisicamente vicini a lui.
	Riconoscimento dell'altro	N. mostra poco interesse per gli assenti, a volte sembra non accorgersi di chi manca.	N. si mostra dispiaciuta, preoccupata o triste quando manca qualcuno (es: se le viene detto che un ragazzo è ammalato, lei chiede se guarirà entro il prossimo incontro).
	Riconoscimento dei bisogni dell'altro	I ragazzi considerano poco L. rispetto agli aiuti di cui ha bisogno che vengono svolti dagli operatori (es: spingere la carrozzina, mangiare).	O. e N hanno chiesto di poter imboccare L. Hanno poi svolto tale compito con grande attenzione. Tutti i ragazzi spingono la carrozzina di L. e cercano di coinvolgerlo nel gioco o nei momenti di relax sui materassi.
	Competenza del chiedere/dare aiuto	L. presta poca attenzione ai suoi coetanei al momento dell'arrivo.	Da quando gli altri ragazzi hanno iniziato ad aiutarlo a togliersi la giacca, L. nota quando qualcuno di loro ancora la indossa una volta iniziata la ludoteca e cerca di toglierla a loro.

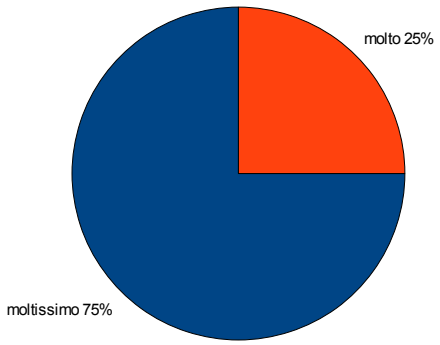
EMOTIVO	Espressività	T. manifesta sempre la stessa espressione del viso indipendentemente dalla attività (tiene sempre il sorriso).	T. mostra diverse espressioni modulandole in base al contesto e alla situazione (si mostra sorpresa, sorride e ride nei momenti adeguati).
	Gestione delle emozioni	N. tende a irrigidirsi quando qualcosa la spaventa o la preoccupa	N. manifesta lo spavento e dice quando qualcosa le fa paura o la fa agitare (es: quando qualcuno nel gioco le copre la testa con un telo).
	Riconoscimento degli aspetti emotivi dell'interazione	N. fatica a riconoscere le emozioni degli altri o a interessarsi a esse.	N. manifesta di cogliere le emozioni degli altri (es: chiede all'interessato o all'operatore se il suo compagno è agitato).
	Riconoscimento dei bisogni dell'altro	O. interagisce con gli altri ragazzi mostrando poco interesse verso i loro bisogni.	O. ha iniziato a rispettare maggiormente i bisogni e i limiti degli altri, riconoscendo che sono diversi dai suoi.
PARTECIPATIVO	Uso dello spazio e del tempo	T. tende a restare negli spazi indicati dagli operatori.	T. mostra di aver acquisito familiarità con gli ambienti iniziando ad esplorarli in modo più autonomo.
	Adesione alle attività	L. cerca oggetti noti e richiede attività stereotipate e per lo più ripetitive.	L. si lascia coinvolgere maggiormente in diverse attività, mostra una maggiore curiosità alla presentazione di oggetti nuovi, richiede di meno attività e oggetti noti.
	Uso degli oggetti	T. sembra disinteressata alla presentazione degli oggetti in generale, tende a farne un uso casuale.	T. è più disponibile a utilizzare gli oggetti, in particolare quelli delle attività di "piccolo circo". Li utilizza in modo finalizzato.
		O. cerca di appropriarsi di tutti gli oggetti presenti nello spazio della ludoteca, anche senza chiederne il permesso.	O. riconosce che alcuni oggetti vengono usati da altri gruppi di persone che sfruttano lo stesso spazio, ne resta comunque incuriosito ma li rispetta maggiormente, sia non prendendoli proprio che usandoli con maggiore cura.
	Proposta di attività	N. e P si concentrano sulle attività che vengono svolte nel momento attuale.	N. e P anticipano i prossimi incontri chiedendo chi sarà presente e quali attività verranno svolte, esprimendo anche delle richieste.
	Adesione al gruppo	O. interpreta i giochi e le attività in modo personale risultando spesso imprevedibile anche per i suoi compagni.	O. rispetta maggiormente le regole dei giochi e se qualcosa non lo diverte più lo esprime e propone qualcos'altro.
		I ragazzi si distraggono facilmente e passano da un'attività all'altra in modo confuso e non accordato tra di loro […] nel gioco si rivolgono soprattutto agli adulti.	In generali i ragazzi riescono a stare per tempi più lunghi nello svolgimento di un'attività, dei momenti di riposo e nel tempo e negli spazi della merenda. Interagiscono maggiormente con i compagni.

Tabella 1: valutazione dell'efficacia: comparazione fra t0 e t1

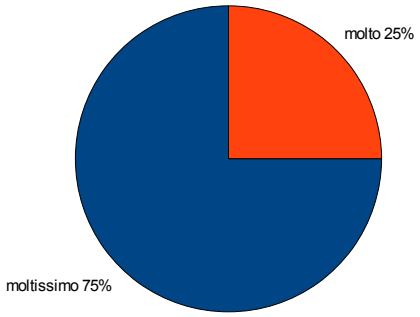
Relativamente ai genitori sono state condotte delle interviste non strutturate (sfruttando i momenti in cui venivano a portare o ritirare i figli presso il servizio) ed è stato somministrato un questionario di rilevazione dei cambiamenti rilevati nei figli.
Dal testo raccolto dalle interviste risulta che i ragazzi anticipavano con gioia l'arrivo in ludoteca, da loro vissuto come un appuntamento settimanale importante, in particolare perché significava incontrare gli altri e ritrovare gli amici. In varie occasioni i genitori hanno notato dei progressi inattesi, ad esempio sono rimasti piacevolmente sorpresi nello scoprire che i loro figli avevano partecipato ad alcune attività per la prima volta (ad esempio un genitore, vedendo il figlio con il viso truccato per il carnevale, sottolinea come in passato si fosse sempre sottratta ad attività simili).
I genitori stessi hanno più volte sottolineato l'importanza di questo servizio, sia per i figli sia per loro, come occasione di incontro con altri genitori e con esperti, nella costruzione di una rete sociale di conoscenze e di condivisione. Riteniamo tali aspetti rilevanti, considerando che i genitori di ragazzi disabili si sentono spesso isolati e sono poco sereni nell'affidare i loro figli a terzi. Un indice, a nostro parere, rilevante è stata l'insistente richiesta da parte dei genitori e dei ragazzi di proseguire l'esperienza della ludoteca.

Relativamente al questionario, è stato costruito uno strumento ad hoc composto da 11 domande con possibilità di risposta su scala Likert a 5 punti (1=per niente; 5=moltissimo).
Di seguito i risultati:

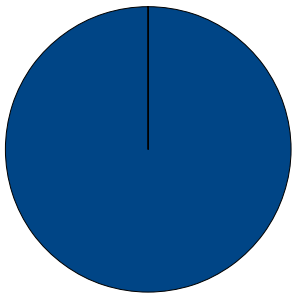
1) quanto si ritiene soddisfatto del servizio in generale?



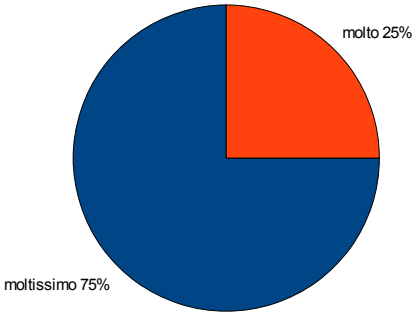
2) quanto si ritiene soddisfatto del suo rapporto con gli operatori?



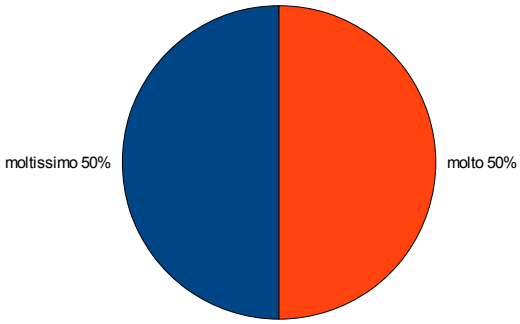
3) quanto crede sua figlia/o sia soddisfatto delle attività in ludoteca?



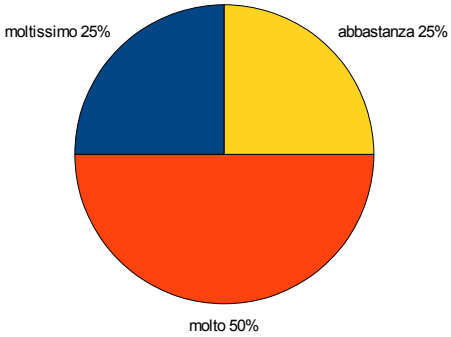
4) quanto ritiene sua figlia/o sia soddisfatto del rapporto con gli operatori?



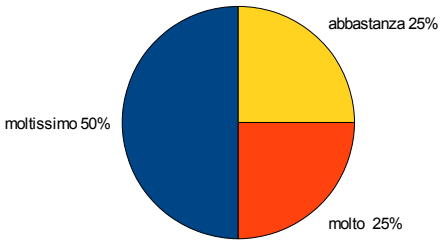
5) Si ritiene soddisfatta/o delle relazioni di sua figlia con gli altri ragazzi della ludoteca?



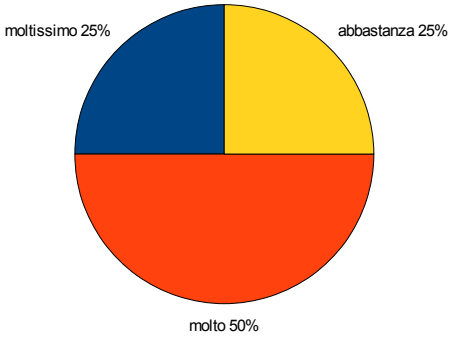
6) quanto, secondo lei, la ludoteca è utile a sua figlia/o da un punto di vista dell'acquisizione di competenze comunicative?



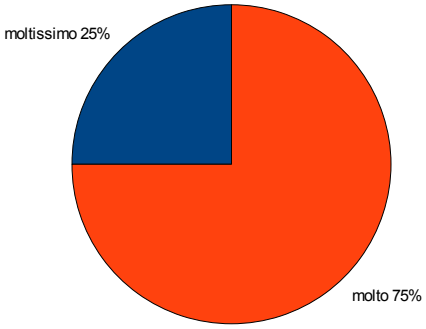
7) e da un punto di vista delle competenze relazionali?



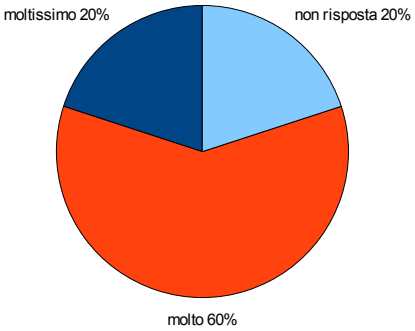
8) e da un punto di vista delle competenze relative all'autocontrollo?



9) e da un punto di vista delle competenze nell'espressione emotiva?



10) e da un punto di vista della sicurezza di sè?



11) da quando sua/o figlia/o partecipa alla ludoteca, ha notato dei cambiamenti positivi nel suo comportamento?

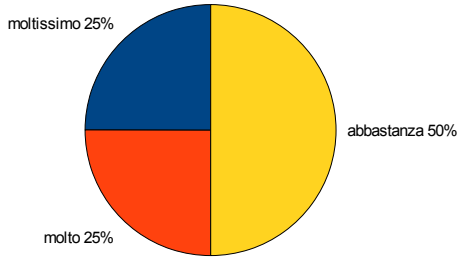


Tabella 2: prospetto riassuntivo delle risposte fornite dai genitori al questionario

Relativamente ai dati raccolti si può rilevare come i punteggi attribuiti alle domande siano tutti "positivi", ovvero in nessun quesito viene espresso un livello di soddisfazione corrispondente a "poco" o "per nulla". Nello specifico, per quanto concerne l'obiettivo del servizio (incrementare le competenze comunicative e relazionali), si rileva come alla sesta domanda "quanto, secondo lei, la ludoteca è utile a sua figlia/o da un punto di vista dell'acquisizione di competenze comunicative?" i genitori abbiano risposto per il 50% che sono molto soddisfatti, il 25% moltissimo e il 25% abbastanza. Ciò delinea una situazione in cui il 100% dei genitori (sebbene con gradi diversi) riconoscono l'utilità del servizio in relazione all'obiettivo di incrementare le competenze comunicative dei loro figli.
Uno scenario simile si rileva in relazione alla seconda parte dell'obiettivo e in riferimento alla domanda 7. A tale domanda il 50% dei genitori si dichiara soddisfatto "moltissimo" rispetto all'incremento delle competenze relazionali del proprio figlio, il 25% risponde "molto" e il restante 25% risponde "abbastanza".

6. Considerazioni conclusive relative alla valutazione dell'efficacia

In linea generale si può considerare come nell'**ambito comunicativo** si sia rilevato un incremento del patrimonio linguistico a disposizione di ciascun ragazzo, aspetto sottolineato più volte anche dai genitori. Tale incremento non riguarda solo l'uso di vocaboli ma anche delle modalità con cui i ragazzi entrano in relazione con l'altro.
Rispetto all'**ambito relazionale** si è notato uno spostamento dell'attenzione graduale dagli operatori al gruppo dei pari e una maggiore capacità di entrare in relazione con l'altro. Questi aspetti si sono manifestati ad esempio nell'uso di rituali come il saluto, nella competenza acquisita di esprimere i propri bisogni o nel ricevere, dare e chiedere aiuto.
Rispetto all'**ambito emotivo** si è notato un incremento della comunicazione e nell'espressione libera di stati d'animo, pensieri ed emozioni, un incremento della comprensione degli stati d'animo altrui. Questo ha visto anche una maggiore competenza di autocontrollo delle proprie emozioni.
Rispetto all'**ambito della partecipazione** si è rilevato un graduale aumento del coinvolgimento dei ragazzi alle attività, i quali sono passati da una fase passiva di accettazione delle attività ad una fase di attiva proposta.
Nel complesso, l'insieme dei dati rilevati per ciascuno di questi ambiti consente di rilevare come ci sia stato un cambiamento complessivo in un ambito sopraelevato ovvero quello dell'**autonomia:** si è infatti notato l'incremento di attività di gioco fra loro senza la mediazione da parte degli operatori e l'utilizzo libero degli spazi. Anche il rispetto delle regole è stato acquisito gradualmente dai ragazzi senza la necessità di intervenire per ricordarle.
Rispetto all'esperienza dell'anno precedente, si è rilevata una minore ripetitività nella richiesta di attività considerate piacevoli – ma stereotipate – e una più ampia creatività.

In sintesi, gli obiettivi prefissati a inizio servizio e raggiunti alla fine del percorso, sono:

- aumento delle interazioni con i coetanei
- maggior autocontrollo e autonomia
- apprendimento del bilinguismo lingua orale –lingua dei segni italiana
- maggior efficacia nelle modalità comunicative utilizzate dai bambini e ragazzi
- incremento del vocabolario a disposizione dei ragazzi
- soddisfazione dei genitori

L'intera equipe ritiene che i dati fino a qui riportati e gli obiettivi fissati in ambito educativo e di apprendimento, non siano sufficienti a raccontare l'esperienza della ludoteca, la quale è formata da una grande complessità di persone e di vissuti. È proprio nell'incontro di questi diversi modi di essere, nella loro semplicità e sincerità, che si trovano quegli ingredienti da cui scaturiscono il divertimento e il piacere a stare e crescere insieme.

7. **Bibliografia**

Ardito, B. & Mignosi, E. (1995). *Vivo una favola e imparo le lingue. Giocare a parlare con bambini sordi e non*. La Nuova Italia.

Caselli, M. C., Maragna, S., Volterra, S. (2006). *Linguaggio e Sordità*. Il Mulino

Epifano, M. (2004). *Immaginario. Immagini di un abbecedario. Comunicare con i segni*. PLAN
Fava Viziello, G. (2008). *La partecipazione*. Roma: Piccin.

Romeo, O. (1991). *Dizionario dei Segni*. Zanichelli

Radutzky, E. (1992). *Dizionario bilingue elementare della Lis*. Edizioni Kappa

Sacks, O. (1990). *Vedere voci*. Adelphi.

Scala, M., Bassan, M., Perondi, I., Pellegrino, A. (2008). *La Ludoteca l'Albero Segnante*. Parole e Segni. Ed. Imago S.n.c. Roma

Scala, M. (2008) *La lingua dei segni: un'esperienza di integrazione per bambini sordi e udenti*. Psicologia e Comunicazione: Ricerca, Sviluppo, Divulgazione.

Stocchero, I. (1995). *Dentro il segno*. Padova: Cleup.

Teruggi, L. A. (2003). *Una scuola, due lingue. L'esperienza di bilinguismo della scuola dell'Infanzia ed Elementare di Cossato*. FrancoAngeli

Volterra, V. (2004). *La lingua Italiana dei segni. La comunicazione visivo-gestuale dei sordi.* Il Mulino

Il Mattino di Padova (18/01/2008). *Una ludoteca per sordi in biblioteca a Solesino*

Loredana Scursatone, Mauro Bertolone (2014). *La Lis nei D.S.A*. (in attesa di pubblicazione)