

## **L'utenza di un Centro socioeducativo (CSE) e la sua ripartizione in gruppi**

Molti sono i problemi di ordine tecnico, gestionale, metodologico che deve affrontare un servizio come il Centro socioeducativo. Le pagine che seguono cercheranno di metterli a fuoco e di offrire, nel limite del possibile, alcune proposte che riteniamo possano rappresentare un utile contributo.

Dovendo individuare un punto di partenza per la riflessione abbiamo ritenuto giusto partire dal problema della divisione funzionale interna dell'utenza. Questo è infatti uno dei primissimi compiti che di fatto un Centro socioeducativo deve assolvere. Non di rado questo servizio è l'espressione di un percorso di riconversione di altri preesistenti. Il cospicuo numero di utenti, eterogenei per età, tipologia e gravità della patologia pone quindi, fin dall'inizio, un problema gestionale di non poco conto. La questione ha comunque un valore più generale ed è riferibile a tutte le realtà educative che ospitano portatori di handicap: quali criteri e soprattutto quali strumenti utilizzare per produrre una suddivisione interna funzionale dell'utenza?

Diamo, ovviamente, come largamente scontata la necessità di tale divisione in ragione della complessità e della problematicità dell'utenza portatrice di handicap neuropsichico e ritardo mentale. Ci risulterebbe infatti assai difficile concepire qualsiasi modulo gestionale che contempli stabilmente un solo grande gruppo di ospiti.

In linea di massima esistono due diversi criteri che informano e orientano la formazione dei gruppi: quello della eterogeneità e quello della omogeneità. Il

primo ritiene più opportuno collocare insieme utenti di diverse capacità e potenzialità per favorire, all'interno del gruppo, dinamiche maggiormente «risocializzanti». Questa soluzione è dettata anche dal timore di vedere appiattita, o annullata del tutto, qualsiasi dimensione comunicativa all'interno di gruppi omogenei e, in particolare modo, in quello con l'utenza più grave.

La presenza di un'utenza con capacità diverse consentirebbe inoltre, ai ragazzi maggiormente compromessi, di avere una serie di modelli positivi di comportamenti adeguati che ben difficilmente potrebbero essere disponibili in un contesto che vedesse l'esclusiva presenza di portatori di handicap grave. In tutte queste preoccupazioni c'è, sicuramente, molto di vero. Tuttavia riteniamo che il criterio di eterogeneità possa essere praticato con buoni risultati all'interno di una situazione gestionale che contempli un rapporto di personale molto elevato, sicuramente di uno-a-uno nel caso dell'utenza più grave (realtà assai distante dagli attuali standard di molti Centri socioeducativi). Ma, anche se si verificasse questa eventualità, sarebbe comunque necessario individuare dei momenti peculiari, rivolti esclusivamente al «grave», per lo svolgimento di attività diverse da quelle previste per il gruppo eterogeneo di appartenenza.

Ciò che più spesso accade, al di là delle nobili intenzioni originarie, è una traduzione operativa che si attiene unicamente all'«equa distribuzione» dell'utenza grave e problematica all'interno dei gruppi, unitamente alle preferenze e ai legami privilegiati che gli stessi utenti evidenziano e intessono nella vita quotidiana. Questa scelta mostra però, a nostro avviso, limiti enormi, anche a partire dagli stessi assunti, come la socializzazione e la comunicazione, che essa vuole assolutamente perseguire e salvaguardare.

Ci appare infatti difficile, in tale contesto gestionale, articolare risposte che possano dirsi mirate e realmente individualizzate, in quanto, che lo si voglia o no, l'insieme delle attività messe a punto per un determinato gruppo rappresenta, e in qualche modo assume come adeguati, i livelli medi di capacità. L'effetto paradossale che sovente si viene a creare è quindi quello per cui l'utenza grave (quella da tutelare e stimolare maggiormente) si trova in una situazione educativa caratterizzata da proposte del tutto inaccessibili (proprio perché costruite su livelli medi di competenza) e, agli antipodi, l'utenza che potremmo definire medio-grave, con buone potenzialità residue, collocata in un ambiente scarsamente attivante.

Da questo punto di vista e in riferimento alla nostra esperienza, la partizione degli utenti di un Centro socioeducativo basata invece su di un criterio di omogeneità dei livelli di competenza consente sicuramente una scelta delle attività maggiormente rispondente e conforme ai bisogni educativi dell'utenza anche più grave e, nel contempo, un lavoro pedagogico con caratteristiche più spiccatamente individualizzate.

<b>SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITÀ DI BASE</b>	Nome	
	Cognome	
	Operatore	
	Data	

### ■ Capacità attentive

- |  | 0                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Si orienta a stimoli visivi (luci, figure, colori). | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. Si orienta a stimoli sonori (rumori, musica, voci). | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. Si orienta se toccato.                              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. Ha il contatto oculare spontaneo.                   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. Ha il contatto oculare su richiesta.                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. Segue una figura, luce, oggetto che si muove.       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7. Segue col capo rumori, voci, musica in movimento.   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 8. Ha un tempo di attenzione sufficiente a un compito. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 9. Riscopre una figurina che ha visto nascondere.      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. Ha vista e udito in buone condizioni.              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

### ■ Abilità grosso-motorie

- |   | 0                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Si alza in piedi da seduto a terra.                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. Sa camminare da solo.                              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. Sa salire e scendere le scale.                     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. Sa lanciare, indirizzandola, una palla.            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. Cammina portando un peso con le mani.              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. Segue un percorso senza urtare eventuali ostacoli. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7. Raccoglie oggetti da terra.                        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 8. Riesce a spingere oggetti (mobili) pesanti.        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 9. Sa saltare.  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. Sa stare in equilibrio su di un piede.            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

### ■ Abilità fino-motorie

- |  | 0                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Afferra gli oggetti con la mano.          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. Afferra gli oggetti con pollice e indice. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. Sa avvitare e svitare.                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. Sa battere con un martello su un chiodo.  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. Sa infilare delle perline.                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. Sa usare le forbici.                      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

- |   |                       |                       |                       |                                  |                                  |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 7. Tiene in mano una matita correttamente.                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 8. Sa dosare la pressione di matita, coltello, forchetta. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 9. Coordina le due mani (es. dx coltello, sn forchetta).  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 10. Modella con le mani creta e plastilina.               | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

■ **Abilità di comunicazione (prerequisiti)**

- |  | 0                     | 1                     | 2                     | 3                                | 4                                |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. Segnala assenso e dissenso.                           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 2. Segnala le proprie necessità.                         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 3. Abbina sistematicamente gesti a situazioni o oggetti. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 4. Comprende semplici segnali gestuali.                  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 5. Sa abbinare una parola a un oggetto o situazione.     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 6. Imita spontaneamente suoni o parole.                  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 7. Produce spontaneamente suoni o parole.                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 8. Collabora/segue semplici istruzioni solo verbali.     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 9. Cerca di comunicare con gli altri gestualmente.       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 10. Cerca di comunicare con gli altri verbalmente.       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

■ **Abilità di imitazione motoria**

- |  | 0                     | 1                     | 2                     | 3                                | 4                                |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. Alza un braccio in diverse posizioni.         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 2. Alza una gamba davanti/di lato.               | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 3. Batte le mani.                                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 4. Si alza da seduto.                            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 5. Inclina il busto avanti – indietro – dx – sn. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 6. Stringe la mano a pugno.                      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 7. Tocca con l'indice il palmo della mano.       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 8. Raccoglie una matita.                         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 9. Tira fuori la lingua.                         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 10. Apre e chiude la bocca.                      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

■ **Abilità di orientamento (prerequisiti)**

- |  | 0                     | 1                     | 2                     | 3                                | 4                                |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. Individua l'entrata o l'uscita di una stanza.             | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 2. Individua/riconosce le finestre.                          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 3. Ritrova/riconosce il suo posto a tavola/armadietto.       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 4. Si sposta autonomamente nella propria aula.               | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 5. Si sposta autonomamente da un'aula all'altra.             | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 6. Riconosce i luoghi in cui è già stato.                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 7. Sa «tornare indietro» se incontra ostacoli.               | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 8. Sa trovare il bagno partendo da un'aula diversa.          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| 9. Ripete da solo un percorso che ha già fatto accompagnato. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |