



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali pareri.



Quest'opera è concessa in licenza con licenza CC BY-NC-ND 4.0. Per visualizzare una copia di questa licenza, visita il sito <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Sensory Path

2025-1-IT02-KA210-ADU-000350842



Co-funded by
the European Union

ART KIT

1. <u>Introduzione</u>	3
2. <u>Quadro teorico</u>	5
a. Arte, benessere e inclusione	
b. Il ruolo dell'arte nell'approccio Snoezelen	
c. Benefici dell'espressione artistica per le persone con disabilità multiple	
3. <u>Comprendere i bisogni delle persone con disabilità multiple</u>	7
4. <u>Il ruolo dell'educatore come facilitatore artistico-sensoriale</u>	8
5. <u>Preparazione dell'ambiente</u>	9
a. Progettare ambienti artistico-sensoriali inclusivi	
b. Considerazioni relative a sicurezza, accessibilità ed etica	
6. <u>Pianificazione e realizzazione di attività artistico-sensoriali</u>	11
a. Metodologie e approcci artistici	
b. Strumenti e materiali artistici multisensoriali	
c. Come pianificare e condurre una sessione artistica	
d. Strumenti di osservazione, documentazione e valutazione	
7. <u>Laboratori e attività pratiche</u>	21
8. <u>Riferimenti</u>	24



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



This work is licensed under the CC BY-NC-ND 4.0 license. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Sensory Path
2025-1-IT02-KA210-ADU-
000350842



Co-funded by
the European Union

1 Introduzione

L'**Art Kit** è stato creato nell'ambito dell'iniziativa Sensory Path per aiutare insegnanti, educatori, facilitatori ed esperti che desiderano integrare attività artistiche in ambienti multisensoriali ispirati all'approccio Snoezelen.

Le iniziative creative possono portare a una maggiore partecipazione, espressione emotiva, esplorazione sensoriale e comunicazione. Le esperienze artistiche potrebbero offrire alle persone con disabilità diverse ulteriori modalità di interazione con l'ambiente circostante e con gli altri, migliorando al contempo il loro benessere e il loro coinvolgimento.

Questo kit è stato progettato per rispondere a un'esigenza reale che i professionisti in ambito educativo, medico e assistenziale si trovano spesso ad affrontare. Sebbene gli ambienti multisensoriali stiano diventando sempre più popolari per favorire la partecipazione e il benessere, molti professionisti lamentano la scarsa disponibilità di strumenti utili e di istruzioni organizzate su come integrare metodi creativi nelle routine sensoriali.

Pertanto, questo documento si propone di fornire indicazioni pratiche, metodi ed esempi che i professionisti possano personalizzare in base alle proprie esigenze, preferenze e circostanze, anziché istruzioni fisse o trattamenti generali.

Ponendo l'accento su flessibilità, osservazione, presenza relazionale e rispetto dei ritmi individuali, le attività e le tecniche proposte seguono la filosofia di Snoezelen. L'attenzione è rivolta a esperienze significative che promuovano il coinvolgimento, la scoperta, la comunicazione e il benessere, piuttosto che alla performance artistica o ai risultati tecnici.

Pertanto, questo documento dovrebbe essere considerato un utile strumento che utilizza tecniche centrate sulla persona, idee multisensoriali e approcci artistici per favorire esperienze inclusive in contesti educativi, familiari, medici e comunitari.



Prima di addentrarci nella guida, presentiamo qui le organizzazioni partner del progetto "Sensory Path":



Istituto dei Sordi di Torino Fondazione ONLUS

Fondata nel 1814, questa istituzione vanta oltre due secoli di esperienza nel supporto a bambini e adulti con disabilità linguistiche, cognitive e sensoriali. L'Istituto offre una vasta gamma di servizi, tra cui programmi di apprendimento personalizzati, formazione professionale (in ambiti come la cucina e il giardinaggio) e corsi di lingua dei segni. Oltre alle attività educative dirette, l'Istituto funge da centro di ricerca e formazione per insegnanti, educatori e famiglie. Nel progetto "Sensory Path", l'Istituto ricopre il ruolo di partner capofila, coordinando la gestione amministrativa e finanziaria, e ospiterà la nuova stanza Snoezelen per integrare queste pratiche nelle proprie attività quotidiane.



MyArtist Koin.S.Ep.

Fondata nel 2018 al Pireo, MyArtist è una cooperativa sociale greca che utilizza l'arte come strumento di emancipazione e cambiamento sociale. L'organizzazione promuove l'inclusione di giovani e comunità emarginate attraverso programmi artistici e culturali che garantiscono la parità di accesso alle risorse creative. Esperta in arteterapia, MyArtist sviluppa metodologie innovative di apprendimento permanente per rafforzare le competenze personali e sensibilizzare su temi quali i diritti umani e la diversità. All'interno del consorzio, è responsabile dello sviluppo dell' 'Art Kit' e della strategia di comunicazione digitale e artistica del progetto.



ASSOCIAZIONE IRSAM

Con una storia di oltre 150 anni, l'associazione francese IRSAM gestisce 25 istituti e servizi dedicati al supporto di persone con disabilità sensoriali, motorie, intellettive e autismo. Con quasi 900 dipendenti specializzati, l'organizzazione collabora attivamente con ospedali e centri di ricerca per sviluppare competenze su misura per i propri utenti. IRSAM apporta al progetto una competenza chiave: dispone già di una stanza sensoriale a Lione e di personale esperto nel metodo Snoezelen. Per questo motivo, in qualità di esperta, ha supervisionato la stesura di queste linee guida del 'Sensory Kit', fornendo anche alcune delle fotografie incluse all'interno.

2 Quadro teorico

2a. Arte, benessere e inclusione

L'arte è sempre stata apprezzata come un potente strumento di partecipazione, comunicazione ed espressione di sé. Gli incontri artistici permettono agli individui di esplorare materiali, sensazioni, sentimenti e connessioni in modi che vanno oltre i mezzi di comunicazione convenzionali, all'interno di contesti multisensoriali.

Per le persone con disabilità multiple, le difficoltà fisiche, sensoriali, comunicative o cognitive possono talvolta limitare la partecipazione ad eventi creativi. Le tecniche artistico-sensoriali mirano ad abbassare questi ostacoli offrendo esperienze flessibili e adattabili che permettano alla partecipazione di conformarsi alle preferenze e alle capacità personali. È significativo notare che il valore delle esperienze artistiche in ambienti multisensoriali risiede principalmente nella creazione di risultati visivamente gradevoli o nella padronanza di abilità tecniche. Invece, l'enfasi è posta sul processo stesso, attraverso il contatto con i materiali, il gioco con i colori, l'ascolto dei suoni, il movimento tra gli spazi o la condivisione di esperienze con gli altri.

Interagire con materiali familiari, esperienze sensoriali selezionate o attività creative significative può aiutare a trovare piacere, rilassarsi, esprimere le proprie emozioni e connettersi con gli altri.

L'arte può contribuire a promuovere ulteriormente l'inclusione attraverso esperienze condivise tra ospiti, insegnanti, familiari, amici e assistenti. Le attività creative offrono spesso diverse forme di partecipazione e interazione che consentono a persone con stili comunicativi ed esigenze di supporto differenti di vivere esperienze sociali significative.

In linea con gli obiettivi del progetto Sensory Path, le esperienze artistico-sensoriali dovrebbero essere considerate come opportunità per rafforzare la partecipazione, la comunicazione, la creatività e l'inclusione, nel rispetto delle preferenze e delle capacità individuali di ciascun partecipante.

2b. Il ruolo dell'arte nell'approccio Snoezelen

Il metodo Snoezelen si basa sulla teoria che, se proposte in contesti sicuri, organizzati e incentrati sulla persona, le esperienze sensoriali possano favorire la partecipazione, la comunicazione, la sicurezza emotiva e il benessere. In perfetta sintonia con questo approccio, le esperienze artistiche combinano l'esplorazione sensoriale con opportunità di creazione, interazione ed espressione emotiva.

L'arte dovrebbe essere vista come un ulteriore mezzo per sperimentare stimoli sensoriali, piuttosto che come un'attività diversa introdotta nelle sessioni sensoriali all'interno di ambienti artistico-sensoriali. Colori, suoni, texture, movimento, ritmo, luce e tatto possono tutti diventare elementi artistici che contribuiscono all'esplorazione sensoriale.

Gli incontri artistici con il metodo Snoezelen si distinguono solitamente per flessibilità e adattabilità. I professionisti incoraggiano l'esplorazione, pur rimanendo attenti alle reazioni e alle preferenze personali; non sempre indirizzano i partecipanti verso i risultati attesi.

Un'idea chiave dell'attività creativa all'interno degli ambienti Snoezelen è l'input sensoriale controllato. Introdotti e modificati gradualmente in base alle soglie sensoriali personali, i mezzi artistici e le esperienze sensoriali devono essere ben progettati. Mentre esperienze ben progettate possono incoraggiare la ricerca e il coinvolgimento, una stimolazione eccessiva potrebbe causare dolore e ridurre la partecipazione.

La presenza relazionale è un altro elemento chiave. Le esperienze artistiche offrono talvolta opportunità di attenzione di gruppo, esplorazione e comunicazione non verbale. Molte volte, l'attività in sé passa in secondo piano rispetto all'interazione tra partecipanti, professionisti, materiali e ambiente circostante.

Gli ambienti Snoezelen dovrebbero in definitiva mirare a fornire esperienze significative che favoriscano il comfort, la curiosità, la partecipazione e la sicurezza emotiva, rispettando al contempo i ritmi e le scelte della persona.

Questa prospettiva centrata sulla persona costituisce uno dei principi cardine del progetto Sensory Path, che promuove una partecipazione artistica significativa attraverso esperienze multisensoriali adattate alle esigenze individuali.

2c. Benefici dell'espressione artistica per le persone con disabilità multiple

Le disabilità multiple talvolta presentano negli individui complesse combinazioni di difficoltà sensoriali, cognitive, motorie, comunicative ed emotive che possono influenzare la loro partecipazione alle attività sociali e scolastiche. Permettendo agli individui di interagire con l'ambiente circostante attraverso molteplici canali sensoriali, le esperienze artistiche potrebbero offrire ulteriori opportunità di partecipazione.

Uno dei principali vantaggi dell'espressione creativa è il benessere emotivo. Le attività artistiche offrono l'opportunità di mostrare gusti, passioni, esperienze o emozioni anche in assenza o con scarsità di comunicazione verbale. La scelta di esperienze sensoriali mirate contribuisce inoltre a infondere felicità, serenità e relax.

Gli incontri artistici possono contribuire a incoraggiare una maggiore comunicazione e partecipazione relazionale. Le attività artistiche condivise a volte aprono le porte all'attenzione congiunta, all'alternanza dei turni, all'imitazione e all'interazione attraverso movimenti, sguardi, gesti, suoni o linguaggio del corpo.

Dal punto di vista sensoriale, le esperienze artistiche possono offrire opportunità organizzate di esplorazione sensoriale. Diverse consistenze, colori, suoni, materiali e movimenti aiutano i partecipanti a esplorare le esperienze sensoriali in modo controllato, sviluppando al contempo la conoscenza di molteplici forme di stimolazione.

Anche le attività artistiche possono contribuire a promuovere il coinvolgimento motorio.

Attività come afferrare, toccare, premere, spostare o manipolare materiali aiutano a sviluppare la consapevolezza del proprio corpo e offrono l'opportunità di praticare azioni motorie significative.

È importante sottolineare che i vantaggi delle attività artistiche non sono gli stessi per tutti i partecipanti. Interessi personali, profili sensoriali, tecniche di comunicazione e preferenze individuali influenzano significativamente il modo in cui una persona percepisce le esperienze artistiche e quali attività assumono un significato particolare.

Per questo motivo, i professionisti dovrebbero concentrarsi maggiormente sulla creazione di condizioni che consentano alle persone di partecipare secondo le proprie capacità e preferenze, piuttosto che sui risultati previsti. Incoraggiando la partecipazione attiva attraverso esperienze artistiche accessibili, il progetto Sensory Path mira a sostenere il benessere emotivo, l'inclusione sociale e un coinvolgimento significativo in contesti educativi, comunitari e terapeutici.

3 Comprendere i bisogni delle persone con disabilità multiple

Le persone con disabilità multiple spesso presentano bisogni complessi e interconnessi che possono influenzare la loro percezione degli stimoli sensoriali, la comunicazione, l'interazione sociale e la partecipazione alle attività. Prima di creare esperienze artistico-sensoriali, è fondamentale conoscere questi bisogni, poiché le caratteristiche personali, i gusti e le necessità di supporto incidono notevolmente sul coinvolgimento.

Nella pianificazione di progetti creativi, è fondamentale tenere conto delle diverse modalità di elaborazione sensoriale. Mentre alcuni individui ricercano attivamente esperienze sensoriali, altri potrebbero evitare determinati tipi di stimolazione o sentirsi sopraffatti da un eccesso di stimoli sensoriali. Conoscere le reazioni individuali a suoni, consistenze, movimenti, luci, colori o sensazioni tattili permette agli specialisti di adattare le attività in modo più efficace.

Inoltre, le differenze nella comunicazione sono molto significative. Molti partecipanti possono esprimere apprezzamento, disagio, interesse o felicità attraverso segnali non verbali, tra cui postura, espressioni facciali, direzione dello sguardo, gesti, vocalizzazioni o schemi di movimento. Pertanto, gli esperti devono prestare attenzione ai segnali più sottili ed evitare di basarsi esclusivamente sulle risposte verbali.

Nella scelta dei materiali e nella pianificazione delle attività è necessario tenere conto anche dei fattori motori.

Alcuni individui potrebbero avere difficoltà con la postura, la prensione, il controllo dei movimenti, la resistenza o la mobilità. Pertanto, le attività artistiche dovrebbero rimanere flessibili e consentire diverse forme di coinvolgimento a seconda delle capacità personali. Le preferenze personali e le esperienze pregresse sono ugualmente cruciali. Il coinvolgimento e la sicurezza emotiva sono fortemente influenzati da materiali familiari, esperienze sensoriali preferite, colori, suoni o oggetti prediletti. Quando questi elementi si collegano agli interessi personali e alle preferenze individuali, le attività assumono un significato più profondo.



4 Il ruolo dell'educatore come facilitatore artistico-sensoriale

L'insegnante svolge un ruolo fondamentale negli ambienti creativo-sensoriali, non tanto come semplice istruttore, quanto piuttosto come guida che crea le condizioni necessarie affinché si manifestino esperienze significative. La qualità dell'esperienza creativa non dipende solo dai materiali o dalle attività, ma anche dalla capacità dell'educatore di osservare, adattarsi e costruire relazioni positive.

Il facilitatore crea opportunità di indagine, rispettando al contempo i ritmi e i gusti personali, anziché guidare gli eventi o influenzare i risultati creativi. Ciò richiede un delicato equilibrio tra direzione e indipendenza, disponibilità senza essere eccessivamente prescrittivo e sostegno alla partecipazione senza inutili pressioni.

Tra i compiti più importanti dell'insegnante rimane l'osservazione. Piccoli cambiamenti comportamentali, come variazioni nella postura, nelle espressioni facciali, nella direzione dello sguardo, nella vocalizzazione o negli schemi motori, possono offrire un'analisi approfondita di stanchezza, comfort, interesse o preferenze sensoriali. L'osservazione costante aiuta gli esperti a modificare le attività in base alle risposte dei partecipanti.

Inoltre, la presenza dell'insegnante è di fondamentale importanza per la regolazione emotiva e il supporto relazionale. Le esperienze artistiche a volte richiedono interazione sociale, stimolazione sensoriale o materiali insoliti, tutti elementi che possono generare ansia o incertezza. Mantenere una presenza stabile, prevedibile e rassicurante può aiutare i partecipanti a sentirsi sufficientemente al sicuro per esplorare.

Anche la facilitazione artistico-sensoriale dipende dalla flessibilità. Le attività potrebbero dover essere adattate durante l'applicazione in base alle mutevoli esigenze, agli stati emotivi o alle risposte sensoriali. I professionisti dovrebbero quindi considerare gli incontri come eventi dinamici piuttosto che come processi rigidi.

In definitiva, l'insegnante funge da intermediario tra il partecipante, l'ambiente sensoriale e gli strumenti creativi, trasformando così le esperienze sensoriali in opportunità di interazione, partecipazione e coinvolgimento significativo.



5 Preparazione dell'ambiente

5a. Progettare ambienti artistico-sensoriali inclusivi

La partecipazione, il comfort e il coinvolgimento negli ambienti artistico-sensoriali dipendono in larga misura dalla loro progettazione. La filosofia di Snoezelen auspica ambienti che siano spazi progettati con cura, in grado di ispirare l'esplorazione preservando al contempo la sicurezza emotiva, e che non si limitino a includere strumenti sensoriali o materiali artistici.

Il modo in cui i partecipanti vivono gli eventi artistici dipende in larga misura dalla disposizione fisica. Posti a sedere adeguati, percorsi di circolazione chiari, materiali facilmente accessibili e una disposizione spaziale ordinata contribuiscono a ridurre il senso di disorientamento e a incoraggiare il coinvolgimento. Anche semplici modifiche all'ambiente possono influire notevolmente sull'accessibilità e sul comfort. Bisogna prestare molta attenzione all'illuminazione, poiché influenza notevolmente la regolazione sensoriale e gli stati emotivi. Un'illuminazione dinamica o più intensa, se utilizzata in modo appropriato, può favorire la consapevolezza e il coinvolgimento visivo; una luce soffusa, al contrario, contribuisce al rilassamento e alla sensazione di sicurezza emotiva. Poiché le esigenze di illuminazione variano da persona a persona e a seconda dell'attività, la flessibilità rimane fondamentale. Anche il sound design incide sulla qualità delle esperienze artistiche. Componenti uditive, effetti sonori o musica di sottofondo dovrebbero completare le attività, anziché sovrastarle. Un rumore eccessivo o intermittente può rendere difficile la concentrazione e il controllo degli input sensoriali. Organizzare l'ambiente circostante in zone funzionali può favorire ulteriormente la partecipazione. La creazione di aree individuali per il relax, l'esplorazione, il lavoro creativo o i momenti di transizione consentirà ai partecipanti di prevedere gli eventi e ridurre lo stress cognitivo.

Innanzitutto, gli ambienti inclusivi dovrebbero essere flessibili. Non si tratta di creare una stanza sensoriale perfetta, ma di realizzare spazi in grado di rispondere con delicatezza a diversi profili sensoriali, esigenze ed esperienze creative. Queste idee contribuiscono anche allo sviluppo del kit di strumenti Sensory Path, guidando i professionisti nella progettazione di ambienti artistici flessibili, adattabili a partecipanti, luoghi e risorse diverse.

5b. Considerazioni relative a sicurezza, accessibilità ed etica

La sicurezza è un elemento fondamentale negli ambienti artistici che coinvolgono i sensi. I professionisti devono assicurarsi che l'ambiente circostante rimanga sicuro, prevedibile e accessibile per tutta la durata della partecipazione, poiché alcuni partecipanti potrebbero presentare complesse combinazioni di esigenze sensoriali, fisiche, comunicative o mediche.

La sicurezza fisica inizia con la gestione e la scelta oculata dei materiali. Gli strumenti artistici e i materiali sensoriali devono essere atossici, facili da pulire e adatti all'età, alle capacità motorie e alle esigenze di supporto dei partecipanti. Prima dell'uso, piccoli oggetti, materiali taglienti, mobili instabili o attrezzature che potrebbero comportare rischi inutili devono essere attentamente esaminati.

L'accessibilità deve andare oltre l'accessibilità fisica. Gli eventi artistici dovrebbero essere creati in modo da consentire un coinvolgimento significativo a persone con diversi stili di comunicazione, capacità motorie, sensibilità sensoriali ed esigenze cognitive. Un aumento significativo dell'accessibilità può derivare da materiali alternativi, posizioni diverse, modifiche degli strumenti o partecipazione in molteplici forme.

Anche la sicurezza sensoriale richiede un'attenta riflessione. L'uso eccessivo di stimoli sensoriali potrebbe causare sofferenza, isolamento, ansia o instabilità emotiva. I professionisti dovrebbero quindi monitorare costantemente le reazioni dei partecipanti e modificare gli stimoli sensoriali secondo necessità.

Le questioni etiche rivestono ancora grande importanza. Gli artisti professionisti dovrebbero sempre dare valore ai segnali verbali e non verbali di disapprovazione o disagio, e la partecipazione dovrebbe essere volontaria. Il rispetto delle preferenze personali, della privacy, della dignità e dell'autonomia contribuisce a creare ambienti psicologicamente sicuri in cui i partecipanti si sentano sufficientemente liberi di porre domande. Un valore fondamentale del progetto Sensory Path, ovvero il rispetto della dignità, dell'autonomia, dell'accessibilità e della libertà di scelta dei partecipanti, dovrebbe ispirare ogni attività creativo-sensoriale.

In conclusione, la capacità dei professionisti di creare esperienze che trovino un equilibrio tra esplorazione, accessibilità, sicurezza e rispetto è ciò che determina la sicurezza degli ambienti artistico-sensoriali, non solo le attrezzature o i processi.



6 Pianificazione e realizzazione di attività artistico-sensoriali

6a. Metodologie e approcci artistici

In contesti multisensoriali, le tecniche artistiche dovrebbero essere considerate come strutture adattabili che plasmano le esperienze, piuttosto che come passaggi fissi. Diversi metodi possono aprire le porte alla partecipazione, all'esplorazione sensoriale, alla comunicazione, all'espressione emotiva e all'interazione sociale. La scelta dei metodi dipende dalle esigenze, dalle preferenze e dal supporto necessari ai partecipanti, nonché dagli obiettivi della sessione.

Queste tecniche non intendono essere linee guida rigide. Piuttosto, forniscono esempi di come diversi contesti e profili di partecipanti possano plasmare e modificare le esperienze creative.

Ecco le tecniche che scopriremo insieme:



ARTE DI PROCESSO



ARTE SENSORIALE



ARTE COLLABORATIVA



ARTE NARRATIVA



**BASATO SUL SUONO E
SULLA MUSICA**



ARTE TATTILE

Sebbene queste tecniche vengano presentate singolarmente, gli esperti solitamente combinano diverse strategie in una singola sessione, a seconda delle reazioni dei partecipanti, degli elementi ambientali e degli obiettivi della sessione stessa. Tuttavia, i principi fondamentali della pratica artistico-sensoriale rimangono la flessibilità e l'adattabilità.

ARTE DI PROCESSO

Che cos'è?

L'arte processuale si concentra principalmente sull'esplorazione piuttosto che sulla creazione di un'opera d'arte finita. I partecipanti sono liberi di sperimentare con materiali, texture, colori e movimento, senza la pressione di dover produrre risultati predefiniti.

Quando può essere utilizzato?

Quando gli esperti desiderano stimolare la scoperta, ridurre l'ansia da prestazione, favorire le esperienze sensoriali o offrire opportunità di autoespressione, l'arte processuale può rivelarsi utile.

Canali sensoriali coinvolti

Visivo, tattile, propriocettivo e, occasionalmente, uditivo, a seconda dei mezzi utilizzati.

Materiali consigliati

Pittura, argilla, carta ruvida, gommapiuma, tessuto, materiali naturali, colori a dita, materiali riciclati.

Come dovrebbero utilizzarlo gli specialisti?

I professionisti possono introdurre con delicatezza materiali accessibili, in modo che i partecipanti possano esplorarli, combinarli o spostarli liberamente, annotando le proprie reazioni e preferenze.

Cambiamenti e questioni su cui riflettere

Materiali semplificati, posture diverse, minore stimolazione sensoriale o tecniche di partecipazione alternative contribuiranno ad adattare le attività utilizzando altri strumenti.

Consulenza di esperti

Concedete ai partecipanti un tempo di elaborazione sufficiente e cercate di non concentrarvi sui risultati finali.

**L'arte processuale incoraggia
l'esplorazione creativa,
l'espressione di sé e il
coinvolgimento sensoriale senza
concentrarsi sul risultato finale.**



ARTE SENSORIALE

Che cos'è?

L'arte sensoriale utilizza texture, suoni, movimento, colori ed esplorazione tattile per mettere in risalto esperienze creative che coinvolgono più sensi contemporaneamente.

Quando può essere utilizzato?

Questa strategia potrebbe rivelarsi utile quando gli esperti desiderano incoraggiare l'esplorazione sensoriale, aumentare il coinvolgimento o progettare ambienti multisensoriali.

Canali sensoriali coinvolti

Vista, tatto, udito, propriocettivo, vestibolare.

Materiali consigliati

Vassoi sensoriali, materiali con diverse consistenze, oggetti leggeri, strumenti vibranti, oggetti sonori, tessuti.

Come dovrebbero utilizzarlo gli specialisti?

I professionisti potrebbero modulare delicatamente l'intensità sensoriale in base alle risposte dei partecipanti, combinando materiali sensoriali con attività creative.

Cambiamenti e questioni su cui riflettere

Evitate di presentare troppi stimoli contemporaneamente e variate i materiali in base alle preferenze sensoriali.

Consulenza di esperti

Monitora costantemente le reazioni dei partecipanti e modifica la stimolazione quando necessario.

L'arte sensoriale incoraggia la creatività attraverso l'esplorazione multisensoriale e il coinvolgimento attivo.



ARTE COLLABORATIVA

Che cos'è?

La partecipazione a esperienze creative di gruppo in cui i membri lavorano insieme a progetti artistici condivisi definisce l'arte collaborativa.

Quando può essere utilizzato?

Lavorare insieme può contribuire a migliorare il coinvolgimento tra pari, la comunicazione, l'attenzione condivisa e il contatto sociale.

Canali sensoriali coinvolti

Approcci visivi, tattili, uditivi e basati sul movimento.

Materiali consigliati

Grandi fogli di carta, tele comuni, sculture di gruppo, murales collettivi, opere cooperative.

Come dovrebbero utilizzarlo gli specialisti?

A seconda dei gusti dei partecipanti, i professionisti possono stimolare un coinvolgimento parallelo, l'imitazione, l'alternanza dei turni o la ricerca condivisa.

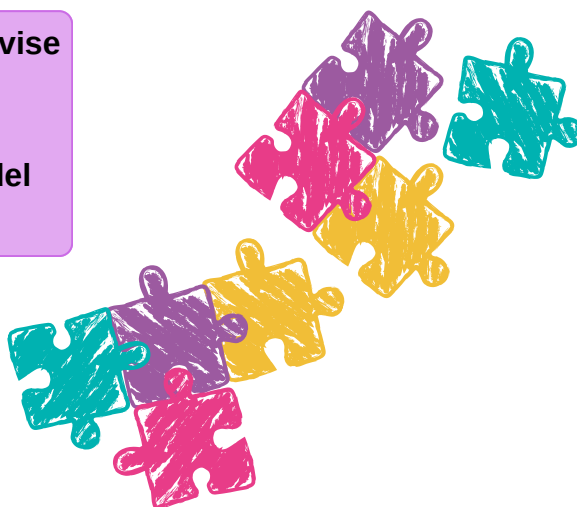
Cambiamenti e questioni su cui riflettere

I livelli di partecipazione dei partecipanti possono variare notevolmente e dovrebbero rimanere flessibili.

Consulenza di esperti

È importante dare risalto alle interazioni anziché al contributo simmetrico.

**Le esperienze creative condivise
rafforzano il legame, la
comunicazione e la
partecipazione all'interno del
gruppo.**



ARTE NARRATIVA

Che cos'è?

Le esperienze artistiche basate sulla narrazione combinano storie con materiali sensoriali e attività creative.

Quando può essere utilizzato?

Questi incontri potrebbero favorire la partecipazione, l'espressione emotiva, l'immaginazione e la comunicazione.

Canali sensoriali coinvolti

Canali visivi, acustici, tattili e basati sul movimento.

Materiali consigliati

Schede narrative, oggetti, materiali, suoni, proiezioni, burattini.

Come dovrebbero utilizzarlo gli specialisti?

Le storie possono essere arricchite con suoni, texture, movimenti o oggetti che i partecipanti possono esplorare durante la sessione.

Cambiamenti e questioni su cui riflettere

In base alle esigenze di comunicazione, le storie possono essere accorciate, modificate o semplificate.

Consulenza di esperti

Dai la massima priorità al coinvolgimento sensoriale rispetto all'accuratezza narrativa.

La combinazione di narrazione ed esplorazione artistica crea opportunità per l'immaginazione, l'espressione emotiva e una comunicazione significativa.



BASATO SUL SUONO E SULLA MUSICA

Che cos'è?

Ritmo, esplorazione sonora, movimento, vocalizzazione e interazione uditiva sono tutte caratteristiche della musica e delle esperienze basate sul suono.

Quando può essere utilizzato?

Questi incontri possono contribuire a migliorare il coinvolgimento sensoriale, l'attenzione condivisa, la comunicazione e il controllo emotivo.

Canali sensoriali coinvolti

Modalità basata su udito, tatto, propriocezione e movimento.

Materiali consigliati

Strumenti musicali, articoli sonori, altoparlanti, vibrator, accessori per il ritmo.

Come dovrebbero utilizzarlo gli specialisti?

I professionisti possono combinare movimento, esplorazione corporea o materiali creativi con esperienze sonore.

Cambiamenti e questioni su cui riflettere

Gestire il volume in modo responsabile e lasciare che i partecipanti controllino il proprio livello di partecipazione.

Consulenza di esperti

I momenti di silenzio possono essere altrettanto utili quanto gli eventi sonori.

Le attività basate sul suono e sulla musica creano opportunità di connessione, autoespressione ed esplorazione sensoriale attraverso esperienze uditive e motorie.



ARTE TATTILE

Che cos'è?

Le attività creative basate sul tatto attribuiscono la massima importanza all'esplorazione tattile e all'interazione corporea con i materiali artistici.

Quando può essere utilizzato?

Per coloro che dipendono principalmente dalle informazioni tattili o traggono beneficio da attività incentrate sul corpo, questi potrebbero essere particolarmente utili

Canali sensoriali coinvolti

Principalmente canali sensoriali e propriocettivi.

Materiali consigliati

Materiali naturali, sabbia, tessuti, pannelli sensoriali, superfici materiche, argilla.

Come dovrebbero utilizzarlo gli specialisti?

Le attività possono aiutare a toccare, premere, stringere, modellare o esplorare i materiali a diverse velocità.

Cambiamenti e questioni su cui riflettere

Rispetta la sensibilità tattile ed evita di forzare il contatto fisico.

Consulenza di esperti

Lasciamo che siano i partecipanti a decidere se e come interagire con i contenuti.

Le attività creative basate sul tatto incoraggiano l'esplorazione tattile, la consapevolezza del proprio corpo e l'espressione personale attraverso l'interazione con materiali diversi.



6b. Strumenti e materiali artistici multisensoriali

La scelta di materiali e strumenti che promuovano l'esplorazione e che al contempo si adattino a diversi profili sensoriali e bisogni, influenzerà notevolmente le esperienze artistico-sensoriali. L'obiettivo non è quello di accumulare ingenti risorse, bensì di offrire opportunità di interazione significative tra i partecipanti e l'ambiente circostante.

Gli elementi visivi potrebbero essere oggetti luminosi, proiezioni, superfici riflettenti, materiali brillanti, timer visivi o oggetti progettati per muoversi e produrre effetti visivi. L'attenzione visiva, il tracciamento, la curiosità e la concentrazione condivisa potrebbero trarre beneficio da tali materiali.

Poiché il tatto rappresenta solitamente un mezzo fondamentale di esplorazione sensoriale, i materiali tattili assumono talvolta un ruolo centrale. Tessuti, oggetti con diverse texture, argilla, schiuma, sabbia, materiali naturali, percorsi sensoriali o oggetti manipolabili possono aiutare a esplorare e al contempo a sviluppare una maggiore consapevolezza del proprio corpo.

Le risorse uditive possono includere strumenti musicali, oggetti sonori, materiali vibranti, registrazioni audio, suoni della natura o dispositivi interattivi per la produzione di suoni. Le esperienze uditive dovrebbero essere controllabili e modificabili in base ai gusti dei partecipanti. I contenuti basati sul movimento possono contribuire a migliorare le esperienze artistiche. Tessuti di grandi dimensioni, nastri, attività che coinvolgono il movimento del corpo, oggetti sospesi o attrezzature interattive possono offrire opportunità di partecipazione, consapevolezza corporea e movimento.

Nella scelta dei materiali, i professionisti dovrebbero considerare le caratteristiche sensoriali, l'accessibilità, la sicurezza, la durata, le esigenze igieniche e le possibilità di adattamento. Oggetti semplici, se utilizzati in modo creativo, possono talvolta offrire esperienze più interessanti rispetto ad attrezzature sofisticate.

Materiali visivi	Oggetti luminosi, proiezioni, superfici riflettenti, materiali brillanti, timer visivi, oggetti in movimento
Materiali tattili	Tessuti, oggetti con texture, argilla, schiuma, sabbia, materiali naturali, percorsi sensoriali, materiali manipolativi
materiali audio	Strumenti musicali, oggetti sonori, materiali basati sulle vibrazioni, suoni registrati, suoni della natura, dispositivi sonori interattivi
materiali basati sul movimento	Tessuti di grandi dimensioni, nastri, oggetti appesi, attività di movimento corporeo, attrezzature interattive
Strumenti adattivi/accessibili	Oggetti semplici di uso quotidiano, materiali modificati, risorse flessibili

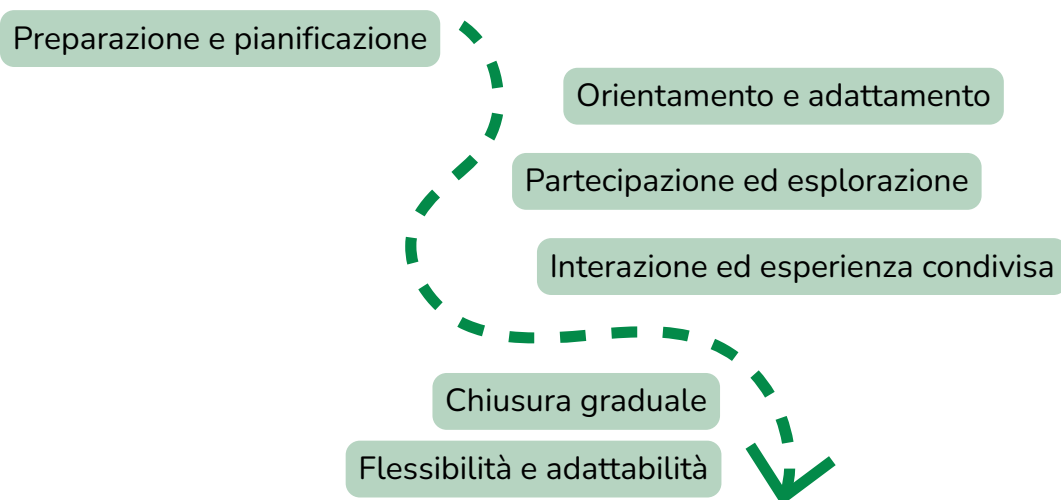
6c. Come pianificare e condurre una sessione artistica

Il successo delle esperienze artistico-sensoriali non si basa solo sugli eventi scelti, ma anche su un'attenta pianificazione, osservazione e adattabilità durante tutta la loro esecuzione. Sebbene le sessioni artistiche possano sembrare improvvisate, le esperienze efficaci derivano solitamente da una preparazione mirata e dalla capacità di adattarsi in base alle reazioni dei partecipanti. La preparazione inizia prima ancora che i partecipanti arrivino nell'ambiente. I professionisti dovrebbero considerare le preferenze dei partecipanti, le loro esigenze sensoriali, i requisiti di comunicazione, le eventuali modifiche ambientali necessarie e gli obiettivi della sessione. Preparare in anticipo i materiali e allestire l'ambiente garantisce incontri affidabili e accoglienti. L'inizio dell'incontro dovrebbe prevedere del tempo per l'orientamento e per piccoli cambiamenti. Prima di interagire attivamente con le attività, i partecipanti potrebbero aver bisogno di tempo per osservare l'ambiente circostante, familiarizzare con i materiali o adattarsi alle esperienze sensoriali.

La fase principale della sessione è incentrata sulla partecipazione e sull'esplorazione. In questa fase, i professionisti dovrebbero dare priorità all'osservazione, in modo che i partecipanti possano interagire con i materiali e le esperienze sensoriali al proprio ritmo e secondo le proprie preferenze.

La comunicazione, la copiatura, l'attenzione condivisa o l'esplorazione di gruppo durante la sessione possono favorire la nascita di esperienze condivise in modo naturale. I professionisti dovrebbero incoraggiare questi contatti senza interrompere un coinvolgimento significativo o richiedere una partecipazione eccessiva. Anche la conclusione graduale della sessione è fondamentale. I partecipanti potrebbero passare più facilmente alle attività successive riducendo gli stimoli sensoriali, organizzando i materiali e introducendo finali coerenti. È importante che la durata della sessione rimanga flessibile. Spesso, attività brevi ma significative risultano più efficaci di quelle prolungate che potrebbero causare stanchezza o sovraccarico sensoriale.

In definitiva, le sessioni artistico-sensoriali dovrebbero essere considerate esperienze adattabili piuttosto che procedure fisse che permettano agli esperti di cambiare continuamente in base al feedback e alle richieste dei partecipanti.



6d. Strumenti di osservazione, documentazione e valutazione

L'osservazione è essenziale nella pratica artistico-sensoriale, poiché le reazioni dei partecipanti offrono solitamente dati più significativi rispetto alle opere finite o ai risultati prefissati. La conoscenza professionale delle preferenze, dei bisogni sensoriali, degli stili comunicativi e delle modalità di partecipazione viene affinata attraverso un'osservazione metodica.

I professionisti possono notare molteplici aspetti del coinvolgimento durante le esperienze artistiche, tra cui l'attenzione, le reazioni emotive, la postura, gli schemi motori, l'interazione con i materiali, i tentativi di comunicazione e le preferenze sensoriali. Anche piccoli cambiamenti comportamentali possono talvolta fornire informazioni preziose su sovraccarico sensoriale, comfort o coinvolgimento.

Una buona documentazione aiuta i professionisti a trasformare queste note in conoscenze pratiche che possano guidare l'adattamento e la pianificazione futuri. Brevi appunti sulle reazioni dei partecipanti, sui materiali selezionati, sugli stili di comunicazione, sulle risposte sensoriali o sui metodi di successo possono contribuire a generare nel tempo esperienze creative più originali. Sebbene flessibili, le schede di osservazione pianificate possono aiutare gli specialisti a organizzare i contenuti. Questi materiali possono includere sezioni sui livelli di coinvolgimento, le risposte emotive, i metodi di comunicazione, le preferenze sensoriali, i materiali scelti e gli elementi ambientali che influenzano la partecipazione. Liste di controllo per l'osservazione, note aneddotiche, schede di osservazione ABC (Antecedente-Comportamento-Conseguenza), moduli di riflessione sulla sessione, profili delle preferenze dei partecipanti, diari riflessivi, documentazione fotografica (con il dovuto consenso) e scale di valutazione di base sono strumenti più utili per consentire agli specialisti di adattare le future esperienze artistico-sensoriali alle esigenze individuali. Questi strumenti supportano anche la documentazione e il monitoraggio costanti dello sviluppo dei partecipanti.

In contesti artistico-sensoriali, la valutazione dovrebbe privilegiare la partecipazione e l'esperienza rispetto alla performance. L'obiettivo è scoprire se gli eventi hanno favorito il coinvolgimento, la comunicazione, il controllo emotivo, l'esplorazione sensoriale o il piacere, non misurare il talento creativo o la produzione.

Tra insegnanti, terapisti, assistenti e familiari, la condivisione di appunti potrebbe contribuire a rafforzare la continuità e a comprendere meglio le preferenze dei partecipanti in diverse situazioni.

In definitiva, l'osservazione e la burocrazia dovrebbero fungere da strumenti di introspezione e adattamento, piuttosto che da compiti amministrativi che permettano incontri creativi più personali e significativi. Nell'ambito del progetto Sensory Path, l'osservazione e la riflessione continue sono considerate essenziali per adattare le esperienze artistiche alle esigenze in continua evoluzione dei partecipanti e per garantire una partecipazione significativa.

7

Laboratori e attività pratiche

Anziché essere concepite come procedure rigide, le attività artistico-sensoriali dovrebbero essere create in modo da rimanere flessibili, adattabili e ricettive alle esigenze specifiche. I professionisti dovrebbero essere in grado di modificare materiali, durata, complessità o input sensoriali in base alle risposte dei partecipanti in attività incentrate sulla partecipazione e sull'indagine.

I seguenti esempi sono stati sviluppati in linea con la filosofia educativa del progetto Sensory Path e dimostrano come le attività artistico-sensoriali ispirate all'approccio Snoezelen possano essere adattate a diversi contesti e alle esigenze individuali dei partecipanti.

STUDIO DELLA STRUTTURA DEL COLLEGE

Prima di realizzare un collage unico, i partecipanti sono incoraggiati a esplorare diversi materiali con varie consistenze. Feltro, tessuto, cotone, foglie, carta ruvida, gommapiuma o materiali naturali permettono ai partecipanti di scegliere i componenti che preferiscono e stimolano l'esplorazione tattile. L'attività pone l'accento sull'esplorazione sensoriale, la comunicazione e l'inventiva, piuttosto che sull'eccellenza artistica.

Si consiglia di utilizzare feltro, tessuto, cotone, carta ruvida, foglie, cartone e colla. Vengono promosse la creatività, la comunicazione, il processo decisionale, l'esplorazione tattile e le capacità motorie fini.

MUSICA E PITTURA A COLORI

Questo esercizio, che prevede di dipingere ascoltando diversi generi musicali o suoni della natura, unisce stimolazione uditiva e visiva. Musica tranquilla, ritmica o rumori ambientali stimoleranno la creazione di varie tonalità, colori e scelte creative. I partecipanti possono esprimere liberamente le proprie emozioni, senza preoccuparsi del risultato.

Si consiglia di utilizzare i seguenti materiali: colori lavabili, carta, pennelli, spugne, rulli, lettore musicale.

L'esplorazione visiva, l'integrazione sensoriale, la creatività e l'espressione emotiva hanno favorito lo sviluppo di abilità.

NATURA ARTE VIAGGI

I materiali naturali stimolano l'olfatto, la vista e il tatto con le loro ricche esperienze multisensoriali. Prima di utilizzare foglie, fiori, corteccia, pigne, erbe aromatiche o piccoli ramoscelli per creare opere d'arte singole o di gruppo, i partecipanti potrebbero esplorarli. Adattando i prodotti alle preferenze e al profilo sensoriale di ciascun partecipante, gli esperti possono stimolare discussioni su diverse consistenze, tonalità e profumi.

I materiali consigliati sono colla, cartone, foglie, petali, corteccia, erbe aromatiche e pigne.

Tra le abilità supportate figurano l'esplorazione sensoriale, la consapevolezza ambientale, la creatività, l'osservazione e la motricità fine.

SCOPERTA DELL'ARGILLA E DELLA SUA CONSISTENZA

L'argilla offre opportunità di esplorazione tattile e aiuta a sviluppare la motricità fine.

Invece di cercare di realizzare un oggetto completo, i partecipanti sono incoraggiati a premere, appiattire, arrotolare, spremere o imprimere vari oggetti nell'argilla utilizzando foglie, conchiglie, rulli con diverse texture o timbri. L'accento è posto sull'esplorazione e sull'esperienza sensoriale piuttosto che sull'oggetto finale.

Tra i materiali consigliati figurano rulli con texture, timbri, foglie, conchiglie, argilla a essiccazione all'aria o pasta modellabile.

Vengono supportate la creatività, l'ottima coordinazione motoria, la forza delle mani e le capacità di esplorazione tattile.

TELA ARTISTICA COOPERATIVA

Utilizzando colori, materiali con diverse texture, spugne, timbri o elementi naturali, i partecipanti creano un'unica grande opera d'arte. I professionisti aiutano a promuovere il lavoro di squadra, la comunicazione e la condivisione dell'attenzione, anche se ogni partecipante contribuisce in base alle proprie capacità e preferenze. L'attività favorisce diverse modalità di partecipazione e valorizza equamente ogni contributo.

Si consiglia di utilizzare i seguenti materiali: colori, materiali con texture, rulli, spugne, timbri, un grande foglio di carta o una tela.

Tra i talenti potenziati figurano la cooperazione, la comunicazione, l'impegno sociale, la creatività e la partecipazione condivisa.

Le attività dovrebbero essere sempre flessibili, indipendentemente dalla situazione. Nella scelta e nella modifica delle attività, i professionisti dovrebbero tenere conto dei gusti dei partecipanti, dei profili sensoriali, delle esigenze comunicative, delle capacità motorie, degli elementi ambientali e delle risorse disponibili. L'obiettivo principale è sempre quello di offrire opportunità di coinvolgimento significativo, esplorazione, comunicazione e benessere attraverso esperienze artistico-sensoriali in tutti gli ambienti.

Ispirato al metodo Snoezelen, il progetto si propone di aiutare insegnanti, assistenti, terapeuti e altri professionisti a realizzare esperienze creative inclusive e accessibili per persone con disabilità multiple, attraverso l'apprendimento multisensoriale, l'espressione artistica e approcci centrati sulla persona. Il kit di strumenti è concepito come uno strumento utile e adattabile a una vasta gamma di contesti terapeutici, comunitari ed educativi. Attraverso questo approccio, il progetto Sensory Path mira a promuovere una partecipazione significativa, la creatività, la comunicazione, il benessere emotivo e l'inclusione sociale tramite esperienze artistiche multisensoriali.



8 Bibliografia

- Bauer, V., Padovano, T., Gianotti, M., Caslini, G., & Garzotto, F. (2024, May). MusicTraces: A collaborative music and paint activity for autistic people. In Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-7).
- Breslin, L., Guerra, N., Ganz, L., & Ervin, D. (2020). Clinical utility of multisensory environments for people with intellectual and developmental disabilities: A scoping review. *American Journal of Occupational Therapy*, 74(4).
<https://doi.org/10.5014/AJOT.2020.037267>
- Gréaux, M., Moro, M. F., Kamenov, K., Russell, A. M., Barrett, D., & Cieza, A. (2023). Health equity for persons with disabilities: a global scoping review on barriers and interventions in healthcare services. *International Journal for Equity in Health*, 22(1), 236.
- Kim, H., & Choi, Y. (2023). A practical development protocol for evidence-based digital integrative arts therapy content in public mental health services: digital transformation of mandala art therapy. *Frontiers in Public Health*, 11, 1175093.
- Leonardi, S., Di Cara, M., Giliberto, S., Piccolo, A., De Domenico, C., Leonardi, G., ... & Cucinotta, F. (2025). The use of multisensory environments in children and adults with autism spectrum disorder: A systematic review. *Autism*, 29(8), 1921-1938.
- Stephenson, J., & Carter, M. (2025). The use of multisensory environments with individuals with developmental disabilities: A systematic review. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 37, 731–757.
<https://doi.org/10.1007/s10882-024-09982-4>
- Testerink, G., Ten Brug, A., Douma, G., & van der Putten, A. (2023). Snoezelen in people with intellectual disability or dementia: A systematic review. *International Journal of Nursing Studies Advances*, 5, 100152.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



This work is licensed under the CC BY-NC-ND 4.0 license. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Sensory Path
2025-1-IT02-KA210-ADU-
000350842

