

ADOLESCENZA: limite a avventura

La chiave di educare attraverso il corpo. Durante l'adolescenza il corpo cambia, processo di individuazione nell'accettazione del proprio corpo

IL TEMA DEL LIMITE e dell'onnipotenza: non c'è trasformazione, non c'è cambiamento possibile senza l'incontro con il limite. Realtà mediatica che lo disconosce

L'adolescenza è imparare il limite e abituarsi a chi si è senza non c'è desiderio possibile ma solo noia.

Adolescenza: la terra di mezzo, da adoleo crescere. Participo passato: adultum, un passaggio all'età adulta. Emblema adolescenza metafora del labirinto, luogo in cui si cerca la strada e dove è facile perdersi, alla ricerca della nostra identità, c'è una trasformazione fisica, costruzione dell'identità, perdersi e ritrovarsi in strade che si perdono.

Tra i compiti di sviluppo: **PROCESSO DI COSTRUZIONE IDENTITARIA** (in relazione all'ambiente sociale e culturale di appartenenza). Nel pensiero di Erikson: ogni stadio di sviluppo è caratterizzato da un "dilemma psicosociale" che nasce dalla relazione tra soggetto e ambiente. Il dilemma che l'adolescente deve affrontare è legato all'antitesi fra identità e confusione d'identità e può portare a raggiungere la forza psicosociale positiva della fedeltà, ovvero la capacità di essere coerenti e leali rispetto ad un impegno assunto, sia verso se stessi che verso gli altri.

IDENTIFICAZIONE E SPERIMENTAZIONE

BISOGNI EVOLUTIVI DELL'ADOLESCENTE:

1PRESCRITTIVITÀ: oscillazione tra i bisogni di una figura adulta di riferimento e la necessità di autonomia. Avere un adulto di riferimento con regole co-costruite aiuta l'adolescente a scegliere in modo consapevole e a posizionarsi in maniera più libera rispetto alla regola (introietta la regola: capisco e ne accetto il senso)> Regole del setting educativo= quando si parla di setting formativo si fa riferimento a una serie di caratteristiche che hanno come oggetto gli spazi utilizzati per la formazione. Si identificano quindi un insieme di fattori fisici che devono essere considerati nel momento in cui viene ideato un luogo specifico dedicato all'apprendimento.

2TEMA DELLA MORTE (elaborazione del lutto): a livello simbolico è la morte dell'infanzia, paura rispetto a ciò che si può trovare.

3BISOGNO DI AVVENTURA: avventura è il bisogno di sperimentarsi in contesti in cui si fa oltre la confortazione. Anche grazie al corpo faccio esperienza

4BISOGNO DI RELAZIONE: bisogno di costruire un rapporto extra familiare e di uscire dall'imprinting della famiglia. Bisogni relazionali verticali, cioè con l'adulto, bisogni orizzontali, cioè relazionarsi con i propri pari.

INIZIAZIONE: i riti di iniziazione sono un dispositivo dalla componente temporale, corporea e simbolica che segna un passaggio. Le tre dimensioni si coniugano. Si può parlare di setting educativo in queste dimensioni osservando l'aspetto rituale.

20 novembre 1989 convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza

La convenzione rappresenta un testo giuridico di eccezionale importanza poiché riconosce in forma coerente tutti i bambini del mondo come titolari di diritti civili, sociali, politici, culturali, ed economici. Composta da 54 articoli e il suo testo è diviso in 3 parti: La prima contiene l'enunciazione de diritti, l

seconda individua gli organismi preposti e le modalità per il miglioramento e il monitoraggio della Convenzione; mentre la terza descrive la procedura di ratifica.

I principi fondamentali della Convenzione: a) Non discriminazione, b) superiore interesse del bambino/adolescente, c) Diritto alla vita, sopravvivenza e allo sviluppo, d) ascolto delle opinioni del minore

Art. 29 Diritto all'educazione, favorire lo sviluppo della personalità, delle facoltà mentali e fisiche; Il rispetto della sua identità e appartenenza (genitori, valori culturali e nazionali); preparare il fanciullo ad assumersi le responsabilità; rispetto dell'ambiente naturale.

Bertolini- "Ragazzi difficili" =OTTICA RI-EDUCATIVA: DILATAZIONE DEL CAMPO D'ESPERIENZA

(Esperienze tutte in uno stesso segno) AMPLIARE l'orizzonte qualitativo degli incontri del ragazzo con il mondo. Per provare a cambiare la visione del mondo (dunque non solo ALLONTANAMENTO da un certo ambiente socio-culturale). No pratiche di RESTRIZIONE dell'esperienze. DILATARE.

I ragazzi difficili hanno un passato con esperienze simili (padre e madre criminali) che ruotano attorno alle stesse cose. Dilatare e ampliare con esperienze nuove e migliori per cambiare la loro visione del mondo allontanandolo da un certo ambiente, ma far vedere altri modi di stare al mondo. Lo sport in questo offre la possibilità di indicare altri modi di relazionarsi al proprio corpo, all'altro e a tutto il resto.

IDEA DI NULLITÀ: DI IMPOTENZA DI FRONTE A SÉ E AL MONDO: "chiunque abbia frequentato questi ragazzi ha percepito, in modo più o meno netto, quel senso di rinuncia, di fatalismo, di avvilito che accompagna la loro esistenza. Persino certi atteggiamenti spavalidi, provocatori, rivendicativi del proprio modo di stare al mondo, [...] celano un profondo senso di insoddisfazione che nasce dalla sostanziale incapacità di dare significato alla propria vita"

Il comportamento antisociale è il modo -scomposto, improduttivo- per non sentirsi definitivamente schiacciato dal loro senso di impotenza.

LO SGUARDO EDUCATIVO: progetto di investimento

1) EDUCARE AL BELLO (dignità)= (relazione tra soggetto e oggetto) Esperienza estetica: attribuire valore. Valore cognitivo ma anche pratico: costruzione di progetti di trasformazione del mondo.

In che modo educo al bello attraverso lo sport? Attraverso il concetto di cura di se, dell'ambiente, dello spazio, degli strumenti... Rifletto sulla dimensione ESTETICA dell'ambiente sportivo di cui mi occupo

2) EDUCARE AL "DIFFICILE": costruire delle esperienze in cui l'impegno e la responsabilità si rivelino, prima di tutto, delle strategie di azione efficaci e produttive per il raggiungimento di uno scopo motivante per il ragazzo. Calibrare il difficile sulle reali possibilità del ragazzo.

3) EDUCARE LE ESPERIENZE DELL'ALTRO: Per la progressiva ridefinizione dell'identità personale

4) EDUCARE ALL'AVVENTURA: valida strategia per ragazzi con particolari situazioni socio economiche e di vita. Rottura della quotidianità e delle abitudini passivizzanti), Momento di attività in cui si può sperimentare direttamente la forza produttiva e dunque la significatività non solo per se stessi ma anche per gli altri del proprio impegno, Oltre la noia. "Essere aperto all'avventura" è una sorta di condizione necessaria, seppur non garantita, per l'essere autentico dell'uomo. (Bertolini). È ciò che spinge verso il non-dato, il nuovo, il non-ancora-sperimentato (dunque è interessante a livello EVOLUTIVO).

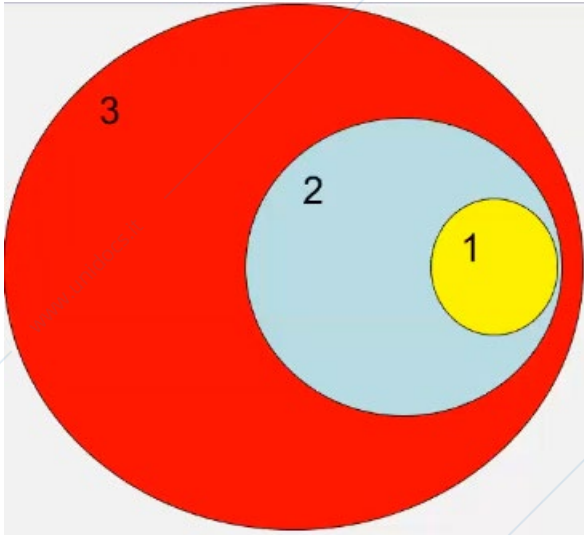
IL RISCHIO è un danno educativo non permette di attraversarlo, a qualsiasi età evolutiva. L'educatore deve capire qual è il rischio e PERICOLO. LA PERCEZIONE DEL PERICOLO SVILUPPA LA PAURA che è un importante

meccanismo di difesa, prima di tutto a livello biologico, da parte del soggetto in determinate situazioni, il rischio sviluppa avventura e strategia.

FAR SPERIMENTARE IL RISCHIO IN SICUREZZA (incolumità degli utenti prima di tutto). Il rischio funge da agente attivatore. E l'esperienza deve collocarsi in una zona di sviluppo prossimale (Vygotskij)

La zona di rischio è una zona di dissonanza cognitiva, che richiede creative strategie di fronteggiamento. È un **LUOGO DI APPRENDIMENTO**, specie nel suo contiene tra zona sicura e zona di pericolo, nonché nell'elaborazione di nuove zone sicure.

Zona sicura 1: è il già noto. Cognitivamente prevedibile 2 (livello di sviluppo attuale).



L'avventura si colloca in zona 3 non è totalmente pericoloso né un sentiero semplice ma qualcosa alla mia portata che è però una sfida.

IL DISORIENTAMENTO E L'ORIENTARSI= l'eccezionalità fa sì che improvvisamente e palesemente il mondo appaia diverso al ragazzo e che diversa gli appaia la sua collocazione in esso (Bertolini). Attraverso il disorientamento e la dimensione dello straordinario si cerca di rompere alcuni schemi abituali e le immagini che il ragazzo ha di sé stesso.

INTERVENIRE ATTIVAMENTE= un'identità particolarmente svalorizzata può essere ricostruita se ci si scopre inaspettatamente capaci di fare qualcosa e, all'interno di un contesto in cui tutto è novità, è più probabile rischiare quella che per il ragazzo è la vera novità: intervenire in modo attivo e incisivo nel mondo (Bertolini).

CONDIVISIONE= le esperienze a contatto con la natura inoltre possono rivelarsi degli ottimi mezzi per facilitare la condivisione e la narrazione dei partecipanti. Camminando in natura si lascia spazio alla spensieratezza e, alleggeriti da sguardi e contesti definiti, che solitamente caratterizzano uno spazio più formale, si è più liberi di lasciare fluire i pensieri, raccontarsi, riflettere e mettersi in discussione.

ALLENARE IL PUNTO DI VISTA= come dicono Bertolini e Caronia esperienze di pedagogia dell'avventura possono essere delle ottime strategie per educare al BELLO, ossia per favorire una visione del mondo positiva e permettere di costruire un'intenzionalità verso la costruzione di diversi punti di vista.

IL VIAGGIO COME DISPOSITIVO FORMATIVO:

ORIENTAMENTO= Perdersi e ritrovarsi cercando la via per ritrovare la propria identità

INCONTRO, ASCOLTO, DISPONIBILITÀ. DIMENSIONE INIZIATIVA E TRASFORMATIVA DEL VIAGGIO VISSUTO CON SOLI MEZZI FISICI.

ADVENTURE EDUCATION: tutte le attività intenzionalmente formative che prevedono la fruizione dell'ambiente naturale "selvaggio" per dare luogo a esperienze di crescita, sviluppo e apprendimento individuale di gruppo e di comunità. Ambienti outdoor "non domestici" e scarsamente antropizzati (WILDERNESS)

Esperienze che sfidano il limite per coloro che vivono un rischio quotidiano per la loro vita, il rischio esistenziale (di marginalità, di devianza, di disagio psichico e sociale) Possono contribuire a perseguire **IMPORTANTI OBIETTIVI**: Sviluppare un atteggiamento equilibrato nei confronti del rischio, Apprendere e confrontarsi con i propri limiti, Incrementare l'autoefficacia, Evitare atteggiamenti "controfobici" (rinunciatori), Incoraggiare l'espressione di sé in senso pro-sociale.

La relazione con l'educatore è la garanzia che non siano esperienze solipsistiche, individualiste, ma piuttosto percorsi che assumono senso nella condivisione e nella comunicazione: senza espressione non c'è educazione. Ma anche l'educatore è messo alla prova dalle attività che propone. Dovrà anche interfacciarsi con le altre figure appartenenti al progetto educativo (es. personale tecnico specializzato, supervisore, eventuali assistenti sociali, psicologi etc....).

ESPERIENZA ED EDUCAZIONE, il pensiero di Jhon Dewey 1938.

Il nesso organico tra educazione e esperienza personale. **MA QUALI ESPERIENZE SONO EDUCATIVE?** (Non c'è equivalenza e educazione – così come esperienza sportiva e educazione).

ESPERIENZA DISEUCATIVA:

- 1) CHE ARRESTA LO SVOLGIMENTO DI ULTERIORI ESPERIENZE (esperienza non generativa)
- 2) CHE PRODUCE RIGIDITÀ, diminuendo sensibilità e capacità di agire. Nello sport: l'irrigidimento negli automatismi (addestramento), talvolta necessario, talvolta impoverente. Una rigidità che tende a **RESTRINGERE LA LIBERTÀ DI AZIONE**.
- 3) Un'esperienza non si osserva dal beneficio immediato
- 4) Esperienze tra loro **SCONNESSE** non sono generative di ulteriori esperienze trasformative. L'energia si dissipa, l'attenzione si disperde.

TUTTO DIPENDE DALLA QUALITÀ DELLE ESPERIENZE CHE SI FANNO

Piano educativo: l'educazione è svolgimento dentro, mediante e per l'esperienza. Aspetto interno. Non solo "nella persona" ma anche esterno: le condizioni.

ESPERIENZA EDUCATIVA:

- A) **CONTINUITÀ** con le esperienze precedenti Ogni esperienza riceve qualcosa da quelle che l'hanno preceduta e modifica in qualche modo la qualità di quelle che seguiranno. **ABITUDINE (ABITO)**, Educatore: all'erta per vedere quali abitudini e tendenze abituali si stanno creando (per non ostacolare il potere trasformativo dell'esperienza).
- B) **INTERAZIONE:** "L'esperienza non avviene mai in solitaria, dentro un corpo o una mente, ma avviene in determinate condizioni, all'interno della società umana" = **SITUAZIONE:** prese insieme nella loro interazione **LE CONDIZIONI "INTERNE" ED "ESTERNE"** (**BISOGNI/VISSUTO E PIANO OGGETTIVO E MATERIALE**).

Condizioni oggettive "implica quel che è fatto e come è fatto". Include inoltre gli aspetti materiali in cui si concretizza l'esperienza educativa.

Responsabilità dell'educatore del predisporre l'ambiente, Comprendo i bisogni degli individui con cui si relaziona educativamente. "non basta che certi materiali e metodi si siano mostrati efficaci con altri individui".

Super importante la relazione dell'educatore e del ragazzo.

Outdoor education sesto capitolo per la carovana cooperativa di Bologna e la vela come possibilità di riscatto sociale

CONDIZIONI OGGETTIVE "implica quel che fatto come è fatto". Include Inoltre gli aspetti materiali in cui si concretizza l'esperienza educativa. Responsabilità dell'educatore del predisporre l'ambiente, comprendendo i bisogni e le attitudini degli individui con cui si relaziona educativamente. "non basta che certi materiali e metodi siano Mostrati efficaci con altri individui".

CONTINUITÀ E INTERAZIONE: "Le condizioni che interagiscono con i bisogni, i desideri, i propositi, le capacità personali per creare l'esperienza che si compie" > qui sta la misura del significato e del valore educativo di un'esperienza.

"il maggiore degli errori e credere che un INDIVIDUO impari soltanto quel DATO parti che studia in quel momento. RENDIMENTO COLLATERALE, la formazione di attitudini durature o di REPULSIONI può essere molto più importante. L'attitudine che più importa sia acquisita è IL DESIDERIO DI APPRENDERE ".

"se l'impulso in questa direzione viene indebolito anziché rafforzato, ci troviamo di fronte a un fatto molto più grave che un semplice difetto di preparazione. L'alunno viene effettivamente privato della nativa capacità di farcela nella vita". -J. Dewey

NEL CONTESTO SCUOLA leggendo Dewey

" quanti hanno finito di associare l'idea di imparare a quella della noia e della stanchezza? Quanti hanno trovato ciò che imparavano così estraneo alle situazioni della vita del mondo da dare loro nessun potere di controllo su di essa? Quanti hanno finito con associare i libri all'idea di una fatica uggiosa in modo da essere "manipolati più si" per tutto Salvo che per leziosa lettura? Tutto dipende dalla QUALITÀ dell'esperienza che sia".

EDUCAZIONE TRADIZIONALE:

- acquisire ciò che è nella testa degli adulti
- ciò che si impara si tramanda da anni e anni quindi è statico
- imposizioni dall'alto
- lo Si impazzisce come un prodotto finito, Senza troppo curarsi della sua origine e dei cambiamenti che subirà in Avvenire
- attitudine dei discendenti docilità, ricettività, obbedienza
- Quanti sono il tramite che pone gli alunni a contatto con il materiale del passato da apprendere
- Acquisizione di abilità e tecniche

EDUCAZIONE PROGRESSISTA:

- si apprende attraverso l'esperienza
- familiarizzazione con un mondo in movimento
- apprendimento personale, libera attività
- carattere di instabilità e dunque dinamicità dell'esperienza
- discente meno sottoposto al controllo più libero. cipollina mento interno al processo di apprendimento
- insegnante: guida autorevole, sta accanto durante lo sperimentare dei bambini
- mezzi per ottenere Fini

MODELLO-GUIDA

Tali caratteri dai renderanno la pedagogia deweyana un po' un modello-guida all'interno del movimento della "scuola attiva" che dalla fine del XIX secolo agli anni Trenta in Europa America ebbe una ricca fioritura di posizioni teoriche e di iniziative pratiche, tutte rivolte a valorizzare Il fanciullo come il protagonista del processo, ed anche Apollo al centro di ogni iniziativa didattica.

ESPERIENZA SPORTIVA: così come un'esperienza non necessariamente è educativa> anche lo sport non è sempre e automaticamente educativo. Il valore positivo e negativo di una pratica sportiva dipende contesto di senso e dall'elaborazione personale di significato che l'accompagnano. Quello che conta, Insomma, non sono le dimensioni esteriori, Ma la QUALITÀ profonda dell'esperienza, lo stile complessivo, la COERENZA tra le intenzioni e le azioni, il senso globale delle iniziative ed il livello relazionale dell'organizzazione. in ogni tipo di sport dunque, c'è la possibilità di valore così come il rischio di decadenza e di depotenziamento (Scurati 2009)

SPORT SKILLS E LIFE SKILLS: Educare attraverso lo sport=allenare e/o sviluppare quelle competenze che rendono possibile trasformare le conoscenze (piano cognitivo), gli atteggiamenti (piano emotivo e relazionale) e i valori (piano etico/sociale) in reali capacità, cioè saper cosa fare e come farlo (Organizzazione Mondiale della Sanità, 2003). Abilità necessarie ad un comportamento adattivo e positivo che rendono gli individui capaci di affrontare efficacemente le richieste delle sfide della vita quotidiana e vanno riferite alle tre dimensioni costitutive della persona: **Cognitiva** (competenze che implicano il pensare criticamente e creativamente al fine di risolvere un problema e prendere una decisione in modo

consapevole), **emotiva** (capacità di riconoscere le proprie emozioni, saperle gestire, canalizzare..., dimensione **relazionale e sociale** (saper ascoltare e comunicare verbalmente e non). Lo sport adeguatamente progettato e organizzato e, quindi, intenzionalmente concepito come spazio relazionale educativo può permettere di acquisire e sviluppare COMPETENZE personali e relazionali fondamentali. Promuovere processi di EMPOWERMENT, se questo non avviene, la pratica sportiva può essere diseducativa e produrre effetti dannosi sull'autostima e sull'autoefficacia delle persone che la praticano (Maulini,2004).

SULLA RELAZIONE EDUCATIVA

- 1) **RELAZIONE ASIMMETRICA:** Diversità di esperienze, diversità di vissuti, spesso diversità anagrafica, competenze tattico- sportive differenti. "Asimmetrica di contenuto, uguaglianza sul piano umano e esistenziale" -Sergio Tramma. Questa disparità non giustifica il dogmatismo. Questa è la vecchia impostazione della scuola tradizionale. il docente sa. L'allievo, in silenzio, deve imparare a pensare solo ciò che la scuola gli dice di pensare, gli consente di muoversi solo come la scuola gli dice di muoversi, dogmatismo e controllo autoritario vanno di pari passo. L'allievo deve essere un elemento attivo e non un barattolo vuoto da riempire con cose da sapere , deve essere il protagonista del centro di apprendimento.

Nella RECIPROCIÀ c'è un'AUTONOMIA E CRESCENTE INDIPENDENZA. "prevede il reale superamento della frequente tentazione del paternalismo e dell'assistenzialismo" -Maulini L'autentica relazione educativa, nel riconoscere le esigenze e i bisogni dell'educando, così come i suoi interessi, sogni e desideri, lo accompagna sempre una maggiore autonomia e indipendenza. Reciprocità è fare un passo indietro per aiutare l'altro a fare un passo avanti, una continua ricalibrazione nell'educazione tra i suoi desideri e aiutare a realizzarsi, sfidare i suoi limiti. (Come in Million Dollar Baby). Ci sono anche altri stili educativi e altri modelli possibili anche dell'azione dell'allenare. Si tratta anche di capire lo stile educativo che ha più efficacia e più senso per quel gruppo di bambini o ragazzi o adulti che si ha da allenare. Sono le sue micro scelte a determinare tutto il lavoro.

A PARTIRE ANCHE DALLA PERSONALITÀ, DALLE COMPETENZE E DALLO STILE PREDILIGE L'INSEGNANTE

Un insegnante agisce: a) per quello che è (come persona); b) per quello che sa (conoscenze specifiche del campo); c) per quello che **riesce a prefigurare** (come riesce a mettere in gioco la sua conoscenza nell'agire educativo. La sua capacità di stare nel processo educativo, di essere guida, immaginando sviluppi futuri...)

- 2) **RECIPROCIÀ:** La relazione educativa non va mai intesa come una mera trasmissione, da un educatore a un educando, di esperienze, tradizioni, valori, conoscenze... ma come un vero e proprio scambio in cui entrambi gli attori ricevono e danno qualcosa. RECUS...PROCUS (Lorenzoni). Si la spinta nella relazione da parte di uno dei due (l'allievo sfida l'allenatore ecc) ma come lo guida l'allenatore, come lo conduce?
- 3) **PARTECIPAZIONE:** -Bertolini (1958) un reciproco dono di senso da una parte di due persone in una relazione di co-esistenza verso il raggiungimento di un fine e in una prospettiva progettuale. Co-esistenza, co-evoluzione= TRASFORMAZIONE, nella PARTECIPAZIONE DI ENTRAMBI GLI ATTORI COINVOLTI
- 4) **CASUALITÀ CIRCOLARE DEI SISTEMI DI INTERAZIONE:** l'educando pur inconsapevolmente, influenza l'agire dell'educatore che, se e quando è necessario, dovrà saper progettare, ripensare, adattare l'azione educativa. Quest'ultima dovrà essere personalizzata ovvero intenzionalmente pensata, adeguata e progettata sulle caratteristiche della personalità, sulle risorse e sui bisogni dell'educando. Non è un movimento unidirezionale ma bisogna essere consapevoli di chi abbiamo davanti e lasciarci mettere in discussione dall'altro in modo strutturale per il mio ruolo, per vivere fino in fondo la funzione educativa. L'allenamento è una pratica umana complessa che richiede un approccio sistemico per essere compreso nella sua pienezza. Cercare di superare un approccio

riduzionistico e riduttivistico. Due aspetti della pratica dell'allenare spesso scollati: educare e insegnare (spesso inteso come addestrare).

SISTEMA RELAZIONE EDUCATORE-EDUCANDO: IN CO-EVOLUZIONE. L'allenamento rappresenta un possibile spazio della relazione educativa in cui l'allenatore, partendo dalle esigenze e dai bisogni, ma, anche dalle risorse e dai desideri dell'atleta, co-costruisce con lui una prospettiva progettuale di senso, che si sostanzia di obiettivi e azioni che ne permettano il raggiungimento.

SPAZIO CO-COSTRUITO: questo sviluppa nell'atleta responsabilità e volontà di partecipare, impegnandosi in un compito che ha scelto e condiviso. Un incontro che, all'insegna della reciprocità, è portatore di significati, valori, opinioni che conducono (forse) all'arricchimento, alla modifica, al miglioramento (forse) e allo sviluppo di tutti gli attori coinvolti nella relazione. **SPAZIO TRAFORMATIVO**

Età evolutiva:

LO SVILUPPO COGNITIVO SECONDO J.PIAGET

1896-1980, psicologo biologo filosofo pedagogista svizzero. Fondatore dell'Epistemologia genetica (studio sperimentale delle strutture nel corso dello sviluppo), Si è occupato di psicologia dello sviluppo, come i bambini crescono e costruiscono il loro pensiero, Piaget si interessa in primis di Biologia (studi sull'evoluzione animale). Successivamente sviluppa l'interesse per l'EPISTEMOLOGIA (origini della conoscenza). Collaborando con Binet cerca di comprendere i processi attraverso i quali i bambini giungono ad una conoscenza del mondo. L'intento è di costruire una teoria generale della conoscenza.

EREDITÀ O AMBIENTE? L'individuo attivo costruttore della conoscenza: dotato di strutture psicologiche inizialmente molto semplici, che diventano più complesse con l'esperienza. Il Bambino si comporta con l'ambiente come un Esploratore e Scienziato. Piaget determinò

1) differenza qualitativa tra il pensiero dell'adulto e del bambino: dai 0 ai 4 osserva, dai 4 ai 7 propone situazioni problematiche e li intervista per comprendere come si formulano i loro pensieri. Il bambino non è un piccolo adulto, nasce un'idea di accudimento dall'800 in poi, nasce il rispetto del pensiero del bambino e i loro diritti.

2) lo sviluppo cognitivo è continuo fin dalla nascita: bambini come portatori di conoscenza già dalla nascita con funzioni che si stanno sviluppando. Il bambino alla nascita sa e conosce molte cose. I bambini vengono fasciati e tenuti fermi limitando i loro movimenti e sviluppo motorio

3) i bambini apprendono attivamente: la conoscenza arriva apprendendo attivamente nel mondo e ambiente. La conoscenza è un processo attivo e creativo, bisogna valorizzare la dimensione del fare e del corpo, un'educazione alla corporeità in maniera globale secondo il processo cognitivo in atto in quella specifica fase evolutiva.

4) la capacità cognitiva (l'intelligenza) è strettamente legata all'adattamento all'ambiente sociale e fisico: portare l'attenzione all'ambiente è fondamentale perché bisogna osservare dove avviene un apprendimento, che tipo di materiali si usano se sono a misura di bambino per il suo processo cognitivo, uno sguardo pedagogico.

INTELLIGENZA: come si genera la conoscenza

assimilazione: incorporare nei propri schemi i dati dell'esperienza>>>> CONSERVAZIONE

Accomodamento: modifica i propri schemi per adattarli ai nuovi dati>>>>>NOVITÀ

ADATTAMENTO DELL'ORGANISMO ALL'AMBIENTE>>EQUILIBRIO

L'accomodamento consiste nella modifica della struttura cognitiva o dello schema comportamentale per accogliere nuovi dati oggetti o eventi che fino a quel momento erano ignoti: Dal latte al seno al ciuccio
SVILUPPO= processo continuo se consideriamo le funzioni, i processi; discontinuo se consideriamo le strutture.

- Stadio di sviluppo: tappa di crescita caratterizzata da un particolare modo di pensare, secondo certi schemi.
- Ogni stadio è qualitativamente diverso dai precedenti e successivi ed internamente coerente
- Integrazione gerarchica tra stadi

TEORIA STADIALE

STADIO	ETA'	DESCRIZIONE
1 SENSOMOTORIO	0-2 ANNI	Il bambino si rapporta al mondo utilizzando sensi e azioni motorie
2 PREOPERATORIO	2-7 ANNI	Si rappresenta mentalmente gli oggetti e può usare simboli
3 OPERATORIO CONCRETO	7-12 ANNI	Compare il pensiero logico e la capacità di compiere azioni mentali (classificazione, seriazione...)
4 OPERATORIO FORMALE	DAI 12 ANNI IN POI	E' capace di organizzare le conoscenze in modo sistematico e di pensare in termini ipotetico-deduttivi

STRUTTURE VARIANTI

1) STADIO SENSO-MOTORIO (0-24 MESI): il bambino utilizza i sensi e le abilità motorie per esplorare e relazionarsi con ciò che lo circonda, evolvendo gradualmente dal sottostadio nei meri riflessi e dell'egocentrismo radicale (l'ambiente esterno e il proprio corpo non sono compresi come entità diverse) a quello dell'inizio della rappresentazione dell'oggetto e della simbolizzazione, passando attraverso periodi intermedi di utilizzazione di schemi e di azione via via più complessi.

Conquiste dello stadio senso-motorio:

- Pattern di azione > Pattern flessibili di azione,
- Pattern isolati di azione > Pattern coordinati di azione,
- Comportamento reattivo > Comportamento intenzionale,
- Azione manifeste > Rappresentazioni mentali

2) STADIO PREOPERATORIO (2-7 ANNI): il bambino è in grado di utilizzare i SIMBOLI gioco simboli, linguaggio (schemi verbali per rappresentare la realtà). Le azioni mentali non sono ancora sistematiche e coordinate fra loro, viene considerato un solo aspetto alla volta del compito, non ci sono ancora le operazioni mentali (azioni interiorizzate) Perché? Ostacoli nell'uso delle operazioni mentali: **-rigidità**, **-egocentrismo** (non nel senso comune, è percepire e pensare il mondo solo dalla propria prospettiva, incapacità di decentrarsi dalla propria visione), **-animismo** (Tendenza ad estendere le caratteristiche degli organismi viventi anche negli esseri inanimati. -incapacità di distinguere oggetti inanimati da esseri viventi > alla sedia dispiace che qualcuno le si sieda sopra?, -graduale distinzione: ogni oggetto è animato e cosciente, solo le cose che si muovono sono animate, sono animate solo le cose con moto spontaneo, animali ed esseri umani sono animati), **-ragionamento prelogico** (il ragionamento in questo stadio non è né deduttivo né induttivo, ma trasduttivo o precausale, dal particolare al particolare, cioè due venti sono considerati legati da un rapporto di causa-effetto se avvengono nello stesso tempo. Ciò si traduce in una modalità di comunicazione piena di "libere associazioni", senza alcuna connessione logica, in cui il ragionamento si sposta da un'idea all'altra rendendo pressoché impossibile una ricostruzione attendibile di eventi.)

3) STADIO OPERATORIO CONCRETO (7-12 ANNI): il termine operazioni si riferisce a operazioni logiche o principi utilizzati nella soluzione di problemi. Il bambino in questo stadio non solo utilizza i simboli ma è in grado di manipolarli in modo logico. UN'importante conquista di questo periodo è l'acquisizione del concetto di Reversibilità, cioè che gli effetti di un'operazione possono essere annullati da un'operazione inversa. Intorno ai 6/7 anni il bambino acquisisce la capacità di conservazione delle quantità numeriche, delle lunghezze e dei volumi liquidi. Per conservazione si intende la capacità di comprendere che la quantità rimane tale anche a fronte di variazioni di forma. Il bambino nello stadio pre-operatorio, per esempio, è

convinto che la quantità di liquido contenuto in un contenitore alto e stretto è maggiore di quella contenuta in un contenitore basso e largo ma dotato dello stesso volume, e a nulla varranno dimostrazioni e travasi. Un bambino nello stadio delle operazioni concrete è invece in grado di coordinare la percezione del cambio di forma con il giudizio ragionato che la quantità di liquido spostato è la stessa, di "conservare" quindi il volume del liquido.

Acquisizioni nello stadio operatorio concreto:

- Seriazione: organizzare mentalmente degli elementi in base a determinati criteri. Possibilità di compiere inferenze transitive legate all'esperienza concreta.
 - Classificazione: classificare gli oggetti in gruppi basandosi su certi criteri, individuando le relazioni fra i gruppi. Es. inclusione in categorie.
 - Numero: idea più matura del numero e della sua invariabilità.
 - Conservazione di volume, lunghezza, numero, dimensione, massa. Dipendenza dalla percezione alla dipendenza logica.
- 5) STADIO OPERATORIO FORMALE (dai 12 ANNI IN POI): Pensiero al massimo livello in cui il soggetto riesce a condurre ragionamenti corretti senza la necessità di partire da un dato di esperienza e di verificare il ragionamento attraverso un dato di esperienza. "Marco è più alto di Paolo, Paolo è più alto di Andrea. Chi è il più alto?". Il bambino è in grado di sviluppare un ragionamento ipotetico-deduttivo, probabilistico.

Acquisizioni: -ragionamento sulle astrazioni: capacità di ragionare sulle cose mai sperimentate direttamente, -applicare la logica: capacità di prendere una proposizione generica e calcolare le conseguenze sulla base del "se-allora". -problem solving: capacità di costruire ipotesi, elaborare mentalmente risultati e prospettare varie soluzioni possibili prima di sottoporle a verifica.

"L'obiettivo principale dell'educazione a scuola dovrebbe essere la creazione di uomini e donne capaci di fare cose nuove, non soltanto di ripetere quello che hanno fatto le generazioni passate; uomini e donne creativi, fantasiosi e scopritori, che possano esser critici, verificare e non accettare tutto quello che viene offerto loro" -Jean Piaget.

SISTEMA SCOLASTICO, il nostro sistema formativo sconta di essere paradigmaticamente piagetiano. Ma cosa sarebbe accaduto se Piaget avesse osservato i suoi figli all'interno di un'altra cultura, per esempio quella balinese? A che conclusioni sarebbe giunto? Piaget è interessato al processo di come si sviluppano le strutture cognitive e il pensiero, utilizza di fatto una serie di simboli che riguardano il mondo scientifico occidentale. I test di intelligenza: previsione scolastica ma non nella vita. Come misura l'intelligenza in tutto il mondo? Qual è il modello? Gardner afferma che esistono diversi tipi di intelligenze e ne individua 7 nel 1984 e dopo 9 ma prevede che ne verranno individuate altre.

FORMA MENTIS-1984 HOWARD GARDNER

Secondo Gardner esistono competenze umane relativamente autonome, diciamo diversi tipi di intelligenze. Il numero esatto, la natura e l'estensione di ciascuna "forma" intellettiva non è stata ancora spiegata in modo soddisfacente, però...

Fonti: ha correlato fonti che fino ad allora nessuno aveva messo a confronto:

- Studi su bambini prodigio
- Idiots Savants (sindrome del Savant indica una serie di ritardi cognitivi anche gravi che presenta una persona, accanto allo sviluppo di un'abilità particolare e sopra la norma in un settore specifico)
- Individui dotati
- Pazienti con lesioni cerebrali
- Bambini/adulti normali
- Sguardo evolucionistico/studi etologici
- Individui appartenenti a diverse culture

Un'ipotesi capace di spiegare profili cognitivi molto frastagliati che sarebbe molto difficile spiegare assumendo una concezione unitaria dell'intelligenza spesso basata su due dimensioni. Quella linguistica e

quella logico-matematica alla base dei test concepiti per misurare il QI. Es. alcuni tipi di quadri autistici, sindrome di Asperger...

L'intelligenza corporeo cinestetica restituisce valore alla motricità e dal punto di vista scolastico

CRITICHE A PIAGET

1 un tipo di sviluppo incentrato sul programma intellettuale del giovane scienziato

2 in contesti non occidentali...

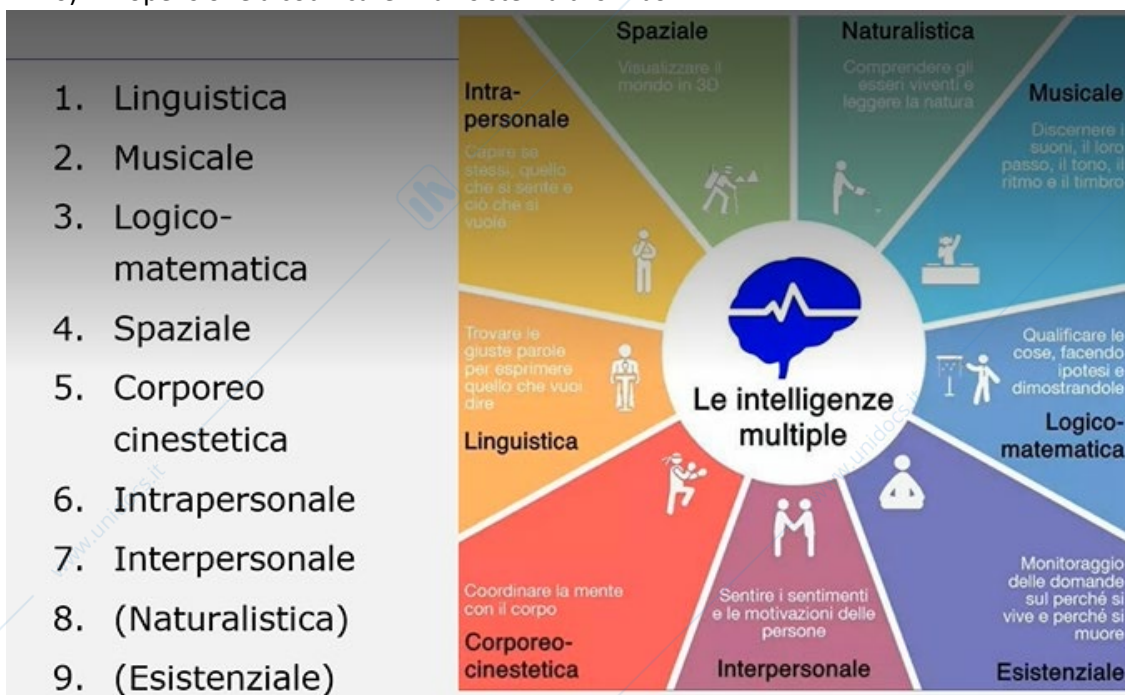
3 dice poco della discontinuità da lui indicata (le intelligenze di Gardner hanno relativa indipendenza tra loro)

4 ci dice poco dell'originalità e della creatività

Gardner dice di **ESTENDERE GLI SCHEMI** e i metodi da Piaget allargandoli, però al di là dei simboli linguistici, logici, numerici della teoria piagetana, a una vasta gamma di sistemi di simboli, comprendenti quelli musicali, corporei, spaziali, e perfino personali

CRITERI (alcuni) PER IDENTIFICARE UN'INTELLIGENZA

- 1) ISOLAMENTO di facoltà in conseguenza di un danno cerebrale
- 2) "IDIOTS SAVANT", PRODIGI E altri individui eccezionali
- 3) Un'operazione o un insieme di operazioni cerebrali identificabili
- 4) Una storia di sviluppo caratteristica e prestazioni esperte (ontogenetica)
- 5) Storia evolutiva (filogenetica)
- 6) Propensione a codificare in un sistema di simboli



Gardner riconosce un'intelligenza propria degli animali: La pesca delle termiti degli scimpanzé: è una delle forme più complesse di uso di utensili riscontrati in organismo umano

FORME MATURE DI ESPRESSIONE CORPOREA: atleta, mimo, danzatori (valore espressivo ma anche rituale e simbolico, è la seconda attività ad essere stata rappresentata nelle caverne, dopo la caccia, con la quale potrebbe essere associata.) inventori e attori (parla di imitazione e di memoria corporea, collegamento con l'intelligenza intra e interpersonale).

"Ma il corpo è qualcosa di più di una macchina! Esso è anche il ricettacolo del senso individuale del Sé, dei propri sentimenti e aspirazioni più personali"

LE INTELLIGENZE MULTIPLE di Gardner: le intelligenze personali

CONOSCENZA PERSONALE: legame tra madre e neonato: qui possiamo trovare le origini della conoscenza personale

PARENTESI:SVILUPPO DI SÉ PER DANIEL STERN: gli affetti vitali e la base cinestetica delle emozioni. L'alfabeto cinestetico si forma nelle prime relazioni che instaura, mamma e papà, il bambino piange e si apre come richiesta ai genitori di aiuto. Le diverse forme del sentire hanno in comune delle qualità dinamiche o cinetiche che rappresentano il loro codice. Esso permette alle sensazioni, provenienti da diverse vie sensoriali, di comunicare e integrarsi tra loro. Questo passaggio è alla base del processo attraverso cui si costruisce progressivamente il primo senso del sé nell'individuo dal caos primitivo. Sono qualità che hanno il movimento come l'unico primitivo linguaggio e che sono chiamate da Stern "affetti vitali". **Aggiungere dispensa modulazione tonica**

IL SENSO MATURO DEL SÉ: il senso del sé amalgama tra conoscenza intra e interpersonale, è un EQUILIBRIO conseguito da ogni individuo tra i suggerimenti dei "sentimenti interni" e le pressioni esercitate dagli "altri". Ci imbattiamo qui in una varietà grandissima di forme di intelligenza personale, perché, più ancora dell'intelligenza spaziale o corporea, sono molto legate ai Sistemi di significati e simboli di una cultura. E perciò risultano meno comparabili e forse addirittura inconoscibili a chi appartenga a una società estranea. Differenza di background e tessuto corporeo che cambiano quei gesti universali quotidiani.

LE INTELLIGENZE PERSONALI

INTRAPERSONALE: accesso alla propria vita affettiva, all'ambito dei propri affetti e delle proprie emozioni, Capacità di conoscere se stessi. Nella sua forma primitiva equivale poco più alla capacità di distinguere il senso di piacere da quello di dolore e sulla base di questo, impegnarsi di più in una situazione oppure ritirarsene. Un bambino matura la sua intelligenza e visione tramite la madre. Nelle forme più alte è quella degli scrittori, artisti, terapeuti che affrontano viaggi introspettivi e un vecchio saggio che dà consigli.

INTERPERSONALE: abilità di rivelare e fare distinzioni fra altri individui e in particolare, fra i loro stati d'animo, temperamenti, motivazioni e intenzioni, Capacità di conoscere gli altri. Nella sua forma più elementare: un bambino che distingue gli altri attorno a sé e ne percepisce i vari umori. Nella forma più avanzata: leggere le Intenzioni e i Desideri degli altri, interpretare desideri e umori anche di un gruppo e potenzialmente AGIRE su questa conoscenza, per esempio influenzando un gruppo di individui diversi a comportarsi nel senso desiderato. In capi politici o religioni (Ghandi), genitori e insegnanti esperti, nelle professioni educative o di cura.

APPLICAZIONI EDUCATIVE

Gardner critica delle istituzioni scolastiche, dove generalmente sono privilegiate modalità di insegnamento e valutazione di tipo linguistico e di tipo logico-matematico. Ciò porta a valutare come "fallimenti" le prestazioni di molti studenti tenendo in realtà in considerazione solo un tipo di intelligenza.

RICONOSCE E VALORIZZARE LE INTELLIGENZE

Primo: garantendo una pluralità di offerta formativa che abbracci tutti i campi della nostra cultura, valorizzare il ragazzo nelle sue abilità con un'ottica compensativa nelle carenze del ragazzo.

Secondo: Multidisciplinarietà, utilizzando approccio multidisciplinari anche all'interno della stessa disciplina. Se un ragazzo va male in matematica ma spicca nella disciplina motoria, utilizzo le sue doti per farlo entrare in contatto con la matematica facendo dialogare le discipline e collaborando. Agire tramite i loro interessi.

Terzo:intercultura, attenzione e rispetto per la valorizzazione delle differenze, specialmente dell'intercultura.

"Se avessimo tutti la stessa mente, lo stesso tipo di intelligenza allora potremmo insegnare le cose nello stesso modo. Ci siamo resi conto che ogni persona ha un suo modo di apprendere. Un suo canale privilegiato. Allora un'educazione che tratta tutti allo stesso modo è l'educazione più ingiusta, perché è basata su una mente di solito di medio basso profilo, logico-matematica e dice: Ok tu pensi così. E se non pensi così, questo non è il processo per te "-Howard Gardner

CINQUE CHIAVI PER IL FUTURO

Nel mondo interconnesso in cui vive oggi la grande maggioranza degli esperti umani, non basta dire che cosa occorre a ciascun individuo o a ciascun gruppo per sopravvivere nel suo orticello. Non è possibile, allungo termine, che alcune parti dell'umanità nuotino nell'abbondanza mentre altre rimangono disperatamente povere e profondamente frustrate" Per presentarci all'appuntamento col futuro dovremmo

cominciare fin da ora a coltivare delle formae mentis-le cinque chiavi- a cui dare la priorità. Non si tratta di una semplice enunciazione dei pregi di una mente "disciplinare", "sintetica", "creativa", "rispettosa" ed "etica"; lo psicologo si spinge oltre, passando alla descrizione alla prescrizione: queste sono le intelligenze che dovremmo sviluppare in futuro. La persona dotata di queste intelligenze, come io le chiamo, o mentalità, sarà ben attrezzata per affrontare quello che si aspetta e anche quello che è possibile prevedere; la persona priva di queste intelligenze sarà in balia di forze che non potrà né prevedere né tanto meno controllare".

MARIA MONTESSORI: AMBIENTE EDUCANTE E AUTOMATIZZAZIONE NEL PENSIERO DI MARIA MONTESSORI
 Maria contrariamente al volere dei genitori, si iscrive alla facoltà di Medicina e si laurea nel 1896. È tra le prime donne ad esercitare in campo medico dopo l'Unità d'Italia. Si dedica al recupero dei bambini ortofrenici, elaborando un proprio metodo che ha insperato successo. A quei tempi i bambini "subnormali" venivano tenuti chiusi in camerate, in stato di abbandono, senza nessuna stimolazione. La Montessori intraprende una rieducazione senso-motoria. Applica il suo approccio nelle "case dei bambini" (la prima a Roma, nel 1907, nel popolare quartiere San Lorenzo) e nel 1909 pubblica l'opera "il metodo della Pedagogia Scientifica" che poi prenderà il nome nel 1950 de "La scoperta del bambino" e che ha enorme fortuna: viene rapidamente tradotta in venti lingue e questo dà subito una diffusione dal carattere mondiale al suo pensiero. 1934: la partenza per sfuggire all'omologazione fascista: esilio volontario. Nel 1947: viene ricostituita L'Opera Nazionale Montessori.

Asse portante del suo pensiero: La scoperta delle potenzialità dei bambini. L'adulto deve stare indietro, deve arretrare per aiutarlo a fare da sé.

IL RUOLO DELLA MAESTRA

Nessuno come lei ha saputo frenare l'esuberanza, l'invasione, sia pur generosa e ben intenzionata, lo strafare, l'invasione centralità delle maestre "tradizionali". "INSEGNA POCO, OSSERVA MOLTO" Non parlare troppo, non prevaricare, non sopraffare il bambino, controllarsi continuamente, OSSERVANDO E COMPRENDENDO CON FINEZZA LE SUE CONDIZIONI, il suo cammino.

AVVIAMENTO ALLA SCIENZA

"Per osservare bisogna essere iniziati: e questo è il vero avviamento alla scienza, Perché se i fenomeni non si vedono è come se non esistessero: invece l'anima dello scienziato è fatta di appassionato interesse a ciò che si vede. Chi è iniziato a vedere, comincia ad interessarsi: e tale interesse è la forza motrice che crea lo spirito dello scienziato" - Montessori. "Gli oggetti e non l'insegnamento della maestra sono la cosa principale: essendo il bambino che li usa, egli è l'entità attiva, no la maestra". MEDIATRICE discreta del rapporto libero e attivo bambino-ambiente "allestito", per consentire al bambino di costruire da sé le sue capacità e le sue competenze, utilizzando il materiale con l'assistenza discreta dell'insegnante.

L'AMBIENTE SCOLASTICO: ruolo formativo dell'ambiente: attenzione alle esigenze fisiche e psichiche del bambino nell'organizzazione spaziale. Attenzione all'arredamento scolastico del fanciullo, che deve essere progettato su misura in modo che egli possa direttamente maneggiarlo e spostarlo. È l'ambiente che deve sollecitare il fanciullo, non tanto l'adulto (che sorveglia in modo attento ma non opprime). ABOLIZIONE DEL BANBO (che fa crescere nell'immobilità).

EDUCAZIONE ALL'INDIPENDENZA

"Chi è servito è lesa nella sua indipendenza. Non si può essere liberi se non si è indipendenti. Libertà è attività" (come struttura l'ambiente?).

IMPARARE A MUOVERSI: ATTIVITÀ SENSO-MOTORIE

Alla base del "metodo Montessori" sta uno studio, sperimentale della natura del bambino che pone l'accento, in particolare, sulle ATTIVITÀ SENSO-MOTORIE, che vanno sviluppate sia attraverso gli "esercizi di vita pratica" (vestirsi, lavarsi, mangiare etc...), sia attraverso materiale didattico scientificamente organizzato (incastrati solidi, blocchi geometrici, materiali per l'esercizio del tatto, del senso cromatico, dell'udito...).

"SI AFFERRA CON LA MANO PER AFFERRARE CON LA MENTE"

MOTIVAZIONE: legata ALL'INTERESSE

La Montessori arriva a parlare di "autoeducazione". Ribaltamenti:

1 il bambino è "maestro" che impronta la sua attività sul "fare da sé". In questo senso il bambino si autoeduca e impara per la vita, "a fare con le proprie forze". L'insegnante è il REGISTRA di questo processo (cura del contesto, guida)

2 "il bambino è padre dell'uomo": il futuro e il progresso dell'umanità non dipendono più dalla trasmissione del sapere e dei modelli comportamentali da parte dell'adulto ai bambini, ma deriva DAL ALVORO AUTONOMO DEI BAMBINI E DEI GIOVANI che in autonomia si costruiscono come uomini, portatori di un progetto di autoeducazione e di rinnovamento sociale.

Una scuola fondata sulla promozione dei talenti personali, che educi verso l'interesse, motivazione del conoscere, che spinga il bambino a scoprire per conto proprio, che valorizzi l'iniziativa personale è di sé un ANTIDOTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA.

**MARIA MONTESSORI: ANTESIGNANA DI UN DIALOGO TRA EDUCAZIONE E NEUROSCIENZE
EDUCARE ALLA LIBERTÀ**

Il fanciullo deve svolgere liberamente le proprie attività per maturare tutte le capacità e raggiungere un comportamento responsabile ma tale libertà non va confusa, per la Montessori, con lo spontaneismo. La "liberazione" è crescita ricca e armoniosa, sviluppo della persona, che deve avvenire sotto la guida attenta, anche se non coercitiva, dell'adulto, che deve essere scientificamente consapevole dei bisogni dei fanciulli e degli ostacoli che si frappongono alla sua liberazione.

DISCIPLINA E LIBERTÀ

RICAPITOLANDO SULLA PEDAGOGIA "ATTIVA"

I grandi temi della pedagogia dell'attivismo sono:

1 IL PUEROCENTRISMO: cioè il riconoscimento del ruolo essenziale (ed essenzialmente attivo) del BAMBINO (Puer) in ogni processo educativo.

2 La valorizzazione del "fare" nell'ambito dell'apprendimento infantile che tendeva, di conseguenza, a porre al centro del lavoro scolastico le attività manuali, il gioco e il lavoro.

3 Nella MOTIVAZIONE, secondo la quale ogni apprendimento reale e organico deve essere collegato ad un interesse da parte del bambino e quindi mosso da una sollecitazione dei suoi bisogni emotivi, pratici e cognitivi.

4 Centralità dello "studio di ambiente", poiché è proprio dalla realtà che lo circonda che il fanciullo riceve stimoli all'apprendimento.

5 Nella "socializzazione", vista come un bisogno primario del fanciullo che va, nel processo educativo, soddisfatto e incrementato.

6 Nell'"antiautoritarismo", sentito come un rinnovamento profondo della tradizione educativa e scolastica, che muoveva sempre dalla supremazia dell'adulto, della sua volontà e dei suoi "fini", sul fanciullo.

SULLA FIGURA DEL MAESTRO

CELESTINE FREINET: educatore e pedagogista francese, cresciuto in un ambiente contadino, conservò vivo il senso del valore dell'attività manuale. Torna dalla guerra nel 1917 a 20anni invalido al 70%. Conserva di questa esperienza una avversione viscerale contro l'assurdità degli ordini urlati e la disciplina imposta.

IL NUOVO METODO NASCE DA UN LIMITE

Un polmone in meno e un lampo di genio, e se fosse vero che tutto ciò che ostacola il maestro favorisce l'attività dell'alunno? Inizia dunque a mettere i suoi alunni a lavoro, Porta i ragazzi fuori dall'aula poiché non riesce a parlare ha bisogno di più aria per il problema ai polmoni. Nell'ambiente naturale anche i ragazzi più indietro erano motivati e iniziavano ad andare meglio grazie all'outdoor education. Erano motivati alla scoperta del mondo circostante. Il limite diventa una nuova possibilità, facendo un passo indietro osserva i nuovi protagonisti, i ragazzi, non più lui che spiega con una conversazione diretta.

-gli alunni si annoiano a scuola perché non li si mette realmente al lavoro, è il maestro che lavora, gli alunni hanno una posizione passiva. -diamo loro compiti che abbiano senso, -corporei!!!

Come ritrovare il gusto del lavoro a scuola? O secondo la formula di Freinet, come fare bere un cavallo che non ha sete? (la scuola è come un contadino inesperto). È questo il problema a cui dedica tutta la sua vita. TROVARE LA CHIAVE PER LA MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO.

METODO DI APPRENDIMENTO PER TENTONAMNETO SPERIMENTALE, un metodo naturale.

Scoperta della natura>>Dalle osservazioni dettate dall'interesse del bambino>>>al testo libero>>>>alla stampa! (dare valore al pensiero!) aveva fatto una convenzione che i tipografi. L'idea di selezionare dei pensieri e di vedere su carta i pensieri è dare valore, e un adulto che lo rispetta è il rispetto del mondo del bambino ed è molto potente.

APERTURA DELLA SCUOLA ALLA VITA E ALLA COMUNICAZIONE VERA

Fonda nel 1935 la scuola a Vence, Francia. Una scuola con piscina dedicata al fare LAVORARE A SCUOLA

“Organizzare la COOPERATIVA SCOLASTICA vuol dire organizzare la società infantile che nasce spontaneamente quando per esempio si tratta di costruire la capanna degli indiani: dare agli allievi gli strumenti di lavoro, un complessino topografico, il linoleum su cui incidere, i colori per disegnare, le schede illustrate da consultare e da classificare, i libri da leggere, un giardinetto da coltivare senza dimenticare il teatro dei burattini. La scuola diventerà il cantiere dove la parola “lavoro” acquista tutto il suo splendore manuale, intellettuale e sociale, dentro a cui il ragazzo non si stanca mai di cercare, di realizzare, di sperimentare, di conoscere e di crescere serio, concentrato, riflessivo e umano.” -Freinet

L'EDUCAZIONE DEL LAVORO

Una disciplina cooperativa: “finché i rapporti tra adulti e bambini saranno legati a qualcuno che comanda e qualcuno che obbedisce, ci può essere una regola, si può stabilire un ordine apparente e il silenzio, ma non si sarà approdati alla DISCIPLINA COSTRUTTIVA”

LA SUA IDEA DI DISCIPLINA

“Questi metodi implicano una nuova disciplina, la disciplina dell'aria al lavoro che non è la disciplina del silenzio, bensì la disciplina organizzata, frutto e risultato di quella organizzazione la quale a prima vista potrà anche apparire disordine ma di cui ben presto si coglierà l'orientamento verso la disciplina funzionale e non più formalizzata: gli individui sono più equilibrati e pronti per la disciplina collettiva in una società del lavoro”

Se la scuola è una comunità in cui il fare è il comune denominatore dello stare insieme, le tecniche che diventano un sussidio prezioso, insostituibile, da apprendere, e mettere a punto di continuo. Quali sono le tecniche per la scuola di oggi?

LE TECNICHE AVANZATE DA FREINET SONO UN ESEMPIO DI COME SI POSSA RISPONDERE ALLE ESIGENZE EDUCATIVE CON UN ATTEGGIAMENTO DINAMICO E NON DOGMATICO (in questo sta la grande esportabilità del suo approccio... anche alle scienze motorie!).

“non si fa bere un cavallo che non ha sete” L'insegnante non può dunque accontentarsi di aspettare: si tratta proprio, per lui, di fare nascere il desiderio di sapere, di creare situazioni dove le conoscenze diventano risposte a domande. Insegnare è per Freinet. “L'arte di fare emergere le domande e di accompagnare gli alunni nella ricerca delle risposte”.

MCE: il Movimento di Cooperazione Educativa è un movimento nato nel 1951, a Fano, costituito da insegnanti, pedagogisti, operatori della formazione che si ispirano e condividono la metodologia della Pedagogia. “Popolare” di Celestin Freinet. L'ispirazione a Freinet, alle sue idee sulla cooperazione e sull'uso della stampa tipografica, era sottolineata anche dal nome assunto in origine del movimento: Cooperativa della tipografia a scuola CTS.

VALORE POLITICO DELL'EDUCAZIONE

Io penso che la didattica non ha valore se non ha anche un fine: la scuola è una piccola società, dove si può e si deve sperimentare la base del vivere civile. La finalità fondamentale per me resta nella formazione del bambino democratico, che noi dobbiamo cercare di realizzare pian piano, non attraverso vuote parole ma nella pratica di tutti i giorni, nel rispetto di cose e persone. -Mario Lodi

DON LORENZO MILANI (1923-1967): pedagogia popolare

Un personaggio radicale, famiglia agiata viene battezzato per evitare i movimenti antisemiti poiché provenienza ebraica della madre. Iniziale amore per l'arte dopo le superiori ma in seguito entra in seminario. Il carattere irruente emerge in questa scelta religiosa, ragionava per bianco e nero senza mezze misure e ordinato prete viene osteggiato dal clero come personaggio scomodo controcorrente. Fonda una scuola popolare nel 1954 esiliato per le sue idee anche politiche radicali schiarandosi con il popolo e con i poveri. Non scende a compromessi con i potenti e mandato nel Mugello nel 1954 dove fa il parroco e nel 67 muore. La sua scuola diventa famosa ed è una scuola per poveri e meno agiati, è per lui un'opera politica perché la scuola serve per rendere uguali e dare la parola. Nel 66 scrive l'opera Lettera a una professoressa. Il messaggio fondamentale di Milani è DARE LA PAROLA, costruire un pensiero critico.

IDEA MOLTO POLITICA DELLA SCUOLA: la scuola è necessaria alla democrazia (siamo post guerra), Se voto devo sapere, la scuola mi deve aiutare a capire.

“PER RENDERE SOVRANI TUTTI I RAGAZZI BISOGNA FARE UN LAVORO DURISSIMO”. Dedicata ai bambini dei montanari, i più poveri. “La parola rende uguali”, ma per far avere la parola, c'era un lavoro lunghissimo perché è un riappropriarsi del pensiero più che del linguaggio, La sua scuola era 12 ore al giorno 365 giorni all'anno. Adesso sproloquio nei social della parola, usata per offuscare la verità, insultare e la differenza sta nel ragionamento che offre la scuola.

LETTERA A UNA PROFESSORESSA: denuncia la scuola classista e la disuguaglianza sociale

È un manifesto politico del 66, ultimo anno di vita di Milani malato. Nasce da una lettera di un ragazzo arrabbiato perché vi era una forte divisione di classe, di 10 figli di operai 5 proseguivano gli studi ed erano promossi, ciò legato alla provenienza socio-culturale. Il ragazzo trovava particolarmente ingiusta la sua bocciatura per tale motivo così Milani trasforma questa lettera di insulti e la rabbia in un qualcosa per farla arrivare a questa professoressa davvero, per far partire una coscienza politica e sociale ai ragazzi. È un testo potente, collettivo che avrà fortuna post morte. **Lettera in dispensa**

La scuola di Barbiana presentava anche la fucina e l'officina per imparare dei lavori pratici e anche la piscina utile per la vita, puntava molto sullo studio della lingua che apre al mondo, obiettivo rendere i ragazzi sovrani, di conoscenza e di scelte.

FRANCO LORENZONI

Nasce a Roma 1953, maestro elementare fa parte del MCE, nel 1980 fonda la Casa-Laboratorio di Cenci ad Amelia, centro di sperimentazione educativa. Tratta l'importanza dello spazio, fare didattica in spazi flessibili: lo spazio influenza le relazioni reciproche, i bambini che giocano la prima cosa che fanno è modificare lo spazio e creare mondi. La disattenzione allo spazio degli insegnanti, per analfabetismo, è legata alla disattenzione per il corpo: un corpo seduto è un'attenzione passiva, un corpo in movimento è più difficile ma offre enormi possibilità nell'apprendimento e nella relazione reciproca, le due grandi chiavi della educazione. L'insegnante offre la concentrazione, essenziale per fare ciò che ti piace. Per organizzare il lavoro bisogna spostare i banchi, a isole ferro di cavallo o a terra. Ogni aula ha una porta aperta per uscire fuori e i due spazi interni ed esterni sono speculari, il videogioco non ha la quantità di diversità che ha un albero. I bambini inseguono la molteplicità anche senza saperlo e dal rapporto con la natura ne possono giovare. Spazio di osservazione. Grande libertà di movimento della scuola attiva, spazi grandi liberi alla luce. Anche le classi aperte funzionano, stare tra età diverse è stimolante. La scuola funziona quando i ragazzi pensano che un libro, poesia, formula c'entra con loro. Lo spazio è un maestro invisibile. Crescendo peggiora la fase di sperimentazione e l'attenzione dovrebbe essere più curata, non è visto come luogo di accrescimento la scuola negli adolescenti.

Una parola che il maestro Lorenzoni ama è “reciprocità”, che viene dall'unione di due vocaboli: “recus” che significa “vado indietro” e “procus” ovvero “faccio un passo avanti”; si tratta di una piccola danza, ma perché si possa progredire bisogna fare prima un passo indietro. Gli insegnanti spesso fanno però fatica a fare un passo indietro e a creare il vuoto, occupando spesso lo spazio della parola con il potere del ruolo che detengono. In queste condizioni è difficile che i bambini possano parlare con gli altri che stanno zitti ad ascoltare. Secondo la pedagogia dell'ascolto, l'insegnamento si costruisce attraverso lo stabilirsi di un

rapporto di una relazione educativa: si apprende attraverso un incontro, fatto di affettività, emozioni, empatia, che consentirà in seguito a bambini e adulti di avviare un percorso di crescita e sviluppo.

“Legittima è quella domanda di cui non si sa la risposta. Illegittima la domanda che si formula solo per controllare se chi è interrogato sa dire quello che sai già” Lorenzoni aggiunge:” i bambini sono sensibilissimi a questa differenza”. **DOMANDE VERE E QUELLE SOLO DI CONTROLLO**

È inevitabile (per l'educatore doveroso) che si affrontino con i bambini i grandi temi della condizione umana e della vita dell'uomo in società: i sentimenti, la vita e la morte, l'interrogazione sul dopo; la società, il potere, il denaro (e potere e denaro sono senza dubbio i concetti più mistificati dalla cultura dominante): gli adulti e l'ordine che si sono dati o hanno accettato dagli adulti più potenti o più ricchi; l'idea stessa di rivoluzione nella scienza e nella società; l'arte, la pittura, la musica, il teatro, tutte cose di cui si può e si deve fare esperienza diretta, con metodologie adeguate.

ESPERIENZA CENCI ma da approfondire sul libro: uno spiazzamento dell'autore che spiega che tematica affrontare con 40 bambini dai 5 ai 7 anni, si mette in discussione e poi contatta la sua parte infantile e offrigli un contesto naturale diverso da quello della città tramite la ricerca della fiducia. Elabora il campo con 4 gruppi dai nomi delle costellazioni e lavorano outdoor, trovano un campo arato con al centro un'isoletta di alberi da esplorare con i bambini. Costruisce il tema della fiducia portandoli una grotta con coperte e torce, i bambini sono agitati e incrociano gli occhi tra di loro e sentono forte il senso del cerchio tenendosi per mano racchiudendo la paura, gli fa costruire uno scudo della fiducia dove in un foglio trattano la fiducia come luce, in un cartellone poi incollano lo scudo della fiducia e dall'altra faccia lo scudo tenebroso della paura che trema ma fuori deve stare lo scudo coraggioso, lo scudo è arma passiva per entrare in relazione e fronteggiare il nemico. Se lo scudo è un leone allora il leone figurerà fiducia e mi accompagnerà nell'abbattere la paura. Le due facce dello scudo sono inseparabili, deve essere vissuto tutto per intero per comprendere al massimo cosa di bello ne ricaviamo.

PEDAGOGIA DEL CORPO- Sensibili al corpo

La pedagogia del corpo è una disciplina che si occupa della valenza educativa di pratiche corporee (sensibili) in contesti educativi e di cura. Ma di che corpo parliamo?

Ricerca 2007/08 dell'Università degli studi di Bologna: Indagine sulle Raffigurazioni del corpo in relazione al lavoro di cura:

296 studenti

Scienze motorie

Corsi per Educatori di nido

Scienze della formazione primaria

Scienze infermieristiche

Di quale corpo parlano, o meglio, quali sue raffigurazioni affiorano in futuri professionisti, che, pure nella specificità delle diverse professionalità, risultano giocoforza caratterizzati da una analoga centralità della dimensione corporea nella loro pratica? Un infermiere, un allenatore, un'educatrice di nido stanno infatti professionalmente ogni giorno in relazioni “corpo a corpo”. Ma quale corpo essi fanno riferimento e sono formati?

Quali sono i miei modelli culturali? Quali sono le mie raffigurazioni del corpo?

METAFORA: dal greco Metà=oltre, tra. Fero= trasporto. Anche intuitivamente: trasferimento, passaggio, di un qualcosa da un dominio semantico ad un altro.

CORPO COME OGGETTO COMPLESSO (non possiamo vederlo in maniera univoca).

Dietro ogni metafora c'è in realtà un preciso modo di intendere il corpo. Lunghe tradizioni filosofiche si sono appoggiate su queste metafore, e queste metafore hanno poi effetti concreti in termini di pratiche educative.

Quale tipo di paradigma sottintende la mia raffigurazione?

PARADIGMA BIOMECCANICO (meccanicistico)

Uomo-macchina: viene ridotto a un prodotto bio-tecnologico. Da qui a MANIPOLARE il corpo per il rendimento. Il corpo-macchina dell'età moderna: frammentato, soggetto alle leggi dell'ADDESTRAMENTO, DEL CONTROLLO, DELL'EFFICACIA, DEL RENDIMENTO. Da dove viene questo paradigma? È un paradigma che risale per certi versi alla nascita della Scienza Moderna. In particolare della medicina come scienza. All'anatomia intesa come "analisi, scomposizione di PARTI".

NASCITA SCIENZE MODERNE: -Alla base delle scienze moderne c'è questa visione di uomo, -corpo è oggetto che si offre allo sguardo della scienza moderna come vera e propria MACCHINA, di cui evidenziare collegamenti, ingranaggi e meccanismi, -l'automa, -somma di parti senza interiorità.

CARTESIO (1596-1650): sancisce la definitiva marginalizzazione del corpo rispetto alla centralità dell'intelletto e dell'anima. Primato dell'Intelletto umano. Sostanza pesante che non ha bisogno della materia per esistere. È un io decorporizzato, demondanizzato.

QUALE IDEA DI "CORPO" È COLLEGATA?

Per Umberto Galimberti: il corpo di cui si occupa l'anatomia è il cadavere, non il corpo! Un cadavere sezionato non è il corpo! Se si considera il CORPO OGGETTO, aggregato di più arti si capisce ben poco del Corpo (organismo in movimento, sede della soggettività, fulcro dell'esperienza individuale etc....) e della sua VITA. Il corpo è incompatibile con lo statuto di oggetto perché è costantemente VISSUTO, è ciò grazie a cui vi sono gli oggetti!!

Il corpo docile, **ANATOMIA TECNICO-POLITICA:** Foucault>qui nasce il corpo docile. La docilità dei corpi è assolutamente connessa alla loro UTILITÀ, in quanto un corpo DISCIPLINATO aumenta l'EFFICACIA delle sue azioni sulla realtà.

CORPO RELAZIONALE: il corpo è il supporto all'apertura nell'interazione con l'alto e con il mondo.

Consapevolezza del fatto che ogni metafora rimanda sempre ad un DOPPIO MESSAGGIO. **DUPLICE SGUARDO:** Quello di sé (intimo e speciale che rivolgiamo noi e alla nostra personale storia evolutiva. Chi siamo? Chi siamo stati? Chi vogliamo diventare? Il Sé individuale; E Quello di sé agli altri (dalla condivisione sociale e collettiva) Sé Sociale.

Le Boulch (1979): "lo sport è educativo quando permette lo sviluppo delle attitudini motorie della persona in relazione ai suoi aspetti affettivi, cognitivi e sociali".

PEDAGOGIA DEL CORPO: un'attitudine formativa Trasversale, segnata dalla dimensione della scoperta, della messa in gioco dei sensi, della messa in gioco di pensiero-corpo-emozione nella relazione. Intende RIVISITARE CRITICAMENTE GLI ABITUALI SCENARI DELL'EDUCAZIONE E DELLA CURA, dove il corpo risulta spesso assente o imbrigliato, semplicemente parlato, per integrare saperi ed esperienze abitualmente separati.

EDUCARE ATTRAVERSO IL CORPO: educare attraverso il corpo, che investe non soltanto la figura dell'educando ma anche dell'educatore. Rivoluzione copernicana che mette al centro dell'educazione non più la mente dell'educando ma la sua persona, a partire dalla sua esperienza corporea.

Dall'educazione del corpo all'educazione con il corpo.

EDUCAZIONE ESTETICA: il corpo diventa il soggetto principale di un'educazione estetica, laddove per estetica (aesthesis= percezione) non si intende educazione al bello, quanto al sentire, alla percezione.

MODELLO TECNICO-ADDESTRATIVO: proposte di educazione alla pratica sportiva che si caratterizzano per la flessibilità e la trasversalità degli apprendimenti motori, attraverso una nuova presa in carico, dell'educatore fisico, delle dimensioni simboliche, emotive, affettive e relazionali del corpo in movimento.

Raffigurazione del corpo e immagine, professionale/ personale.

PERCHÉ INTERROGARSI: ascoltarsi per ascoltare, guardarsi per guardare, muoversi per smuovere.

L'obiettivo è mostrare vie pedagogiche con bambini come con adulti.

PSICOCINETICA DI J. LE BOULCH (1924-2001)

Psicocinetica: è allora che prende qualche distanza dalla nozione di educazione fisica di cui allarga il campo alla motricità e si adopera nell'elaborare una educazione tramite il movimento, parte di un vasto progetto di fondazione di una "scienza del movimento umano applicata allo sviluppo della persona" che egli chiama "psicocinetica".

Piaget: aderisce alla concezione di Piaget dell'adattamento, visto come processo di equilibrizzazione tra l'accomodamento dell'organismo all'ambiente e l'assimilazione dell'ambiente tramite le strutture proprie del soggetto.

DISTANZA CRITICA: tuttavia valorizzando il polo della persona, altrimenti detto quello dell'assimilazione, egli rifiuta questa forma meccanica e passiva dell'adattamento; si pone nella prospettiva di avere fiducia nelle capacità creative della persona e adotta l'iter che ne favorisca l'espressione, quella della pedagogia attiva.

PROBLEM SOLVING: era già questa pedagogia che implicitamente lo animava quando egli suggerì, ai suoi esordi, di presentare l'esercizio non come un modello da riprodurre, ma come un problema da risolvere.

TRE FASI: il processo di apprendimento/insegnamento motorio e sportivo viene suddiviso in tre fasi successive:

1. Prima fase ESPLORATIVO/GLOBALE: l'educatore deve creare le condizioni per permettere all'allievo una libera esplorazione globale rispetto al "problema motorio" da risolvere. Per prove ed errori: non affrettare. D'istinto, senza esemplificazioni, senza chiarimenti.
2. Seconda fase DI DISSOCIAZIONE: proposta di efficaci sistemi che vengono interiorizzati (processo di interiorizzazione) e rappresentati mentalmente.
3. Terza fase DI STABILIZZAZIONE: ripetizione del modello ormai interiorizzato, garanzia degli automatismi.

ITER INDUTTIVO: l'iter pedagogico che ne deriva è induttivo, risalendo dai fatti ai principi che li reggono. Essa bandisce l'insegnamento di modelli prestabiliti imposti e dà priorità alle capacità di "replicare" (sottolinea la dimensione attiva all'adattamento) e non a ripetere.

RISPOSTA PERSONALE AL PROBLEMA: l'incitamento a dare una risposta personale al problema che pone l'esercizio o la situazione favorisce la veglia, mobilita la funzione energetica e scatena il processo di aggiustamento globale.

SCOPRIRE LA TECNICA: il modello di addestramento decade. Dalla tecnica non si parte: la si scopre (I. Gamelli).

IN CASO DI BLOCCO: in caso di difficoltà o di blocco, l'educatore interviene per modificare un elemento o un dettaglio della situazione; egli coglie ogni occasione per dirigere l'attenzione verso gli aspetti percettivi relativi al tempo ed allo spazio, (ma anche verso ciò che accade nella propria persona).

INTERIORIZZAZIONE: Le Blouch accorda una importanza tutta particolare a una certa forma di attenzione, ignorata dai sistemi educativi della nostra società, dove conta l'estroversione, eppure essenziale 'er la padronanza dell'atteggiamento e del gesto. Egli la eleva al rango di una funzione di interiorizzazione.

LA PRATICA PSICOMOTORIA

PSICOMOTRICITÀ: unità inscindibile che lui esperisce attraverso il piacere del movimento

Se ne occuparono Charcot, Ajuriaguerra (cerca l'origine del disturbo del linguaggio, della lettura, della scrittura e del calcolo. Li mette in relazione con la motricità), Aucouturier, La Pierre.

Autori psicomotricità portano in luce capacità del corpo di come agire su questo si agisce sulla sfera emotiva e psichica della persona. L'approccio psicomotorio è spaccato visto dal punto di vista riabilitativo e d'altro lato strumento trasformazione e sviluppo della persona dei bambini.

VIDEO: La psicomotricità è un'attività che va ad integrare l'esperienza educativa e rappresenta per i bambini un'occasione per parlare di sé e della propria interiorità attraverso il corpo e il movimento, le vie privilegiate di espressione tra 0 e 7 anni d'età. Offre stimoli preziosi per lo sviluppo di abilità cognitive, motorie e sociali e sostiene una visione positiva del bambino, visto come un soggetto competente e

creativo. La psicomotricità permette a ciascuno di vivere a pieno e maturare le proprie emozioni, per passare dal piacere di agire al piacere di pensare, indispensabile, tra le altre cose, al piacere di apprendere.

Come si pone il psicomotricista? Non direttiva e non giudizio, arretramento (passo indietro), osservazione su come si muove il bambino.

TONO MUSCOLARE: "il tono può essere definito il principio informatore della relazione del soggetto con il mondo, ciò che trasforma una posizione in postura, determina l'organizzazione e la qualità del movimento e, tramite questo, informa delle connotazioni affettive con cui sono vissuti il tempo e lo spazio" -G. Nicolodi
 Gli obiettivi della pratica: 1 aiutare il bambino a sviluppare le sue capacità di simbolizzazione (percorso di Individuazione). La simbolizzazione è legata alla rappresentazione del sé. Nel corso delle interazioni il genitore vive e prova ciò che il bambino gli si significa attraverso il corpo e principalmente attraverso l'interazione con il viso. Restituisce al bambino un'immagine in forma differente di ciò che ha ricevuto dal bambino. E dipende dalla storia affettiva di entrambi. Il bambino si appropria di questa immagine come una **RI-PRESENTAZIONE DI SÉ STESSO**. Significa che l'immagine di cui il bambino si appropria dipende dall'immagine che l'altro gli invia. La rappresentazione di sé ha bisogno di passare attraverso un altro che alleggerisca le sue pulsioni e rappresentazioni. La nostra rappresentazione di noi stessi è, in origine, in funzione dell'altro. La rappresentazione di sé si esprime in qualsiasi gioco. Il gioco è l'espressione della storia del bambino in relazione all'altro.

La psicomotricità favorisce i processi di rassicurazione. Le angosce del bambino: nonostante la protezione dei genitori, il bambino vive delle sensazioni toniche dolorose nel proprio corpo. Che non può eliminare da solo. Dev aspettare, è in un nuovo ritmo di vita. Vive aggressioni interne, la fame e la sete. E quelle esterne, manipolazioni a volte troppo forti. E un corpo che non si sostiene. E il bambino non ha le capacità di attenuare queste angosce. L'angoscia è nel corpo, è nella tensione del corpo e si manifesta nel corpo attraverso potremmo dire, delle somatizzazioni che siano intestinali o respiratorie, principalmente. Perdurano attraverso l'instabilità motoria e l'agitazione motorie. Angosce arcaiche che nascono nei primi 6 mesi. C'è un periodo importante nello sviluppo del bambino dei primi 6 mesi di vita.

1 Angoscia di CADUTA (di perdere il sostegno, di essere lasciato cadere)

2 Angoscia di DISSOLUZIONE (di spezzettamento, di perdita dei propri limiti)

3 Angoscia di DIVORAZIONE

4 Angoscia di CATRAZIONE

5 Angoscia di ESPLOSIONE (di frattura, di amputazione, di distruzione)

FANTASMI D'AZIONE (rappresentazione inconscia di un'azione).

Sono i genitori che dovrebbero attenuarle perché il bambino non ha le capacità psichiche per attenuare tali angosce. Sono le matrici di tutte le angosce figure. È il piacere condiviso che permette al bambino di unificare tutte le parti del proprio corpo. Dal sesto mese il bambino si occupa di se stesso, del proprio corpo. Prende mani e piedi, li porta alla bocca. E questa unità è determinante. Ed è una conseguenza del comportamento dei genitori. se c'è un deficit del piacere condiviso, ci sarà un perdurare dell'angoscia arcaica che avrà un effetto su tutte le funzioni. Se il bambino è stato contenuto nelle proprie angosce il bambino registra questo piacere condiviso che corrisponde a delle azioni che sono state agite su di lui. Nel suo corpo, nella propria memoria implicita, ci sono tanti ricordi e azioni dell'altro.

L'invisibile che preme sul visibile, la pratica psicomotoria è la possibilità di vivere un ciclo fantasmatico completo (dalla paura alla presa di distanza). L'invisibile ci dice che queste attività sono ricercate dal bambino per mettere in gioco l'ambivalenza tra funzionalità e individuazione.

PER ATTENUARE L'INFLUENZA DELL'ALTRO: il piacere dell'azione= in uno spazio protetto, pensato, permette di entrare in contatto con sé; il piacere del gioco davanti allo specchio.

I processi di rassicurazione per la via del gioco libero e spontaneo: noi andiamo a favorire i processi di simbolizzazione, il gioco libero e spontaneo, un mezzo per il bambino per esprimere la rappresentazione di sé. Anche il disegno, le costruzioni, il linguaggio, sono simbolizzazioni per il bambino ma che sono a Più **DISTANZA DAL CORPO**.

La pratica psicomotoria RIEDUCATIVA E PREVENTIVA: previene dall'angoscia. Permette al bambino di trovare nel suo interno dei PROCESSI DI RIASSICURAZIONE DALLE ANGOSCE. L'insicurezza affettiva limita nel bambino altri piaceri, il piacere di aprirsi alla comunicazione e di aprirsi alla conoscenza e alla cultura. Per questo la pratica è preventiva

3 AIUTARE IL BAMBINO A VILUPPARE LE PROPRIE Capacità DI DECENTRAMENTO TONICO-EMOZIONALE Stato tonico emozionale del bambino e di una apertura DEL BAMBINO AGLI ALTRI, ALLA COMUNICAZIONE E ALLA CULTURA: "per questo parlo di decentramento tonico-emozionale. Che si sviluppa progressivamente ma a condizione che il bambino viva un'area di sicurezza affettiva. Se il bambino perdura in una pulsionalità emozionale, questo bambino non è mai disponibile all'apprendimento. Innanzitutto bisogna permettergli di vivere intensamente le sue emozioni. Per questo bisogna avere una preparazione per accogliere le scariche emozionali. Noi stessi esistiamo perché siamo esseri di sensazioni e di emozioni".

Come aiutare il bambino?

- 1) Favorendo un gran numero di simbolizzazioni attraverso la via del gioco, del corpo. Attraverso il disegno, la pittura, le costruzioni... e il linguaggio. Questa varietà di espressioni emozionali permetterà al bambino di attenuare le proprie emozioni perché l'emozione è diffusa in una diversità di possibilità. Ecco perché il favorire tutti i registri di espressività del bambino. Perché l'emozione si deve accentuare? L'emozione ci permette di entrare in relazione con gli altri. È grazie all'intermediario degli scambi tonico-emozionali che il bambino si apre. Ma una grossa carica emotiva lo separa dalla comunicazione perché annienta le rappresentazioni mentali. Ecco il paradosso delle emozioni: l'intensità emozionale è pericolosa.
- 2) C'è un altro fattore che permetterà di attenuare l'emozione: la qualità della comunicazione. È mettersi al posto dell'altro. È necessario che io possa attenuare le mie emozioni per ascoltare ciò che viene dall'altro e potergli rispondere con un'emozione attenuata. La comunicazione deve permettere al bambino progressivamente di decentrarsi. Pertanto è necessario favorire la presa di parola del bambino, prima di parlare di qualsiasi cosa, il bambino deve parlare di sé, e quando parla di sé è sempre con emozione. Ma ci sono dei bambini che sono in difficoltà rispetto alla presa di parola e bisogna aiutarli, che significa permettergli di parlare di sé stessi, del loro vissuto, della storia che vivono.

SETTING PSICOMOTORIO (ma riflessione su qualsiasi setting educativo o formativo)

1 spazio, 2 tempo, 3 relazione

1 SPAZIO PSICOMOTORIO: "un forte impulso a rimettere in questione l'uso tradizionale dello spazio scolastico, e soprattutto a osservarlo criticamente, è venuto dalla psicomotricità. Essa ha un potere innovativo nei confronti dell'organizzazione scolastica in generale" -R. Massa.

Caratteristiche spazio psicomotorio: spazio sufficientemente ampio, pulito e arieggiato. Possibilmente non troppo grande, per non determinare dispersione nell'attività e mantenere un senso di contenimento.

Allestimento: l'allestimento dello spazio è un elemento rispetto all'attività stessa. Preparare il materiale, disporlo in sala, scegliere cosa mettere e cosa no, significa creare un ambiente che accoglierà il bambino e il gruppo.

Stimolo e rassicurazione: ambiente stimolante ma nello stesso tempo rassicurazione nelle sue caratteristiche di costanza e permanenza. La sala sarà dunque in tre grandi spazi, o zone, ognuna con una funzione specifica

SUDDIVISIONE SPAZIO:

- LO SPAZIO DELL'ACCOGLIENZA: è dedicato ai momenti rituali dell'inizio e della fine di ogni incontro; spazio contenitivo, prossimo all'ingresso della palestra, in modo che i bambini non si disperdano nella sala entrando; qui vengono lasciate, eventualmente, anche le scarpe. Per una buona accoglienza, perché ognuno si senta realmente accolto, è importante che ci sia un posto per ognuno (per esempio panche sufficientemente lunghe per tutti). Permette di iniziare col piede giusto. È anche lo spazio dove ci si ritrova a fine incontro ed ha la funzione contenitiva e di riagggregazione del gruppo. Spazio espressività motoria: è lo spazio che fisicamente occupa la

maggior parte della sala e si articola in due aree, una dedicata all'attività sensomotoria, una per il gioco simbolico.

Il setting di AUTOCOUTURIER: 1 luogo del gioco e del piacere sensomotorio ,2 simbolico, 3 rappresentazione (o di distanziamento)

1)IL GIOCO SENSO-MOTORIO:

IL PIACERE SENSO MOTORIO: il termine senso motorio riferito al movimento, al gioco, e in particolare al piacere che il bambino ne ricava, è usato da Aucouturier per indicare:

gioco senso-motorio diviso in due categorie:

-attività motorie principalmente orientate su di sé, centrate sul proprio corpo (dondolare, rotolare ecc)

-attività motorie orientate verso l'esterno, verso lo spazio e oggetti esterni (correre, saltare, arrampicarsi)

Confronto con il MOVIMENTO FUSIONALE: nel primo semestre di vita il movimento del neonato è generalizzato, spezzato, caotico, non finalizzato: è una reazione riflessa a sensazioni indifferenziate localizzate nel corpo. Non è il movimento, in particolare, che ha significato in questa fase ma lo stato tonico.

TONO MUSCOLARE DISTINGUIAMO DUE ASPETTI:

Funzione tonica: di comprensione tra area viscerale e aria propriocettiva, funzione di autoregolazione (trasforma in forma tonica una sensazione interna come la fame che non riesce ad esprimere), sostegno all'azione

Proto linguaggio: segnalazione (modo in cui comunica il suo bisogno), mediazione tra interno ed esterno, tessuto della relazione.

Parallelamente è proprio attraverso il tono muscolare, nel gioco di tensione-distensione, che il bambino riceve, come positivo, il movimento. Caratterizzato da: continuità tonica, fluidità, privo di spezzature (linearità circolare), ritmo lento, dolce, ondulante.

TONO E TONICITÀ: differenza per Aucouturier, il tono è nell'ordine del neurofisiologico. Mentre la tonicità è il tono in relazione. "quando il bambino ha paura si precipita tra le braccia del genitore e le parole, le posture, i gesti, che gli permettono di rassicurarsi trasformano il tono del bambino. Forse l'emozione è una rappresentazione arcaica della tonicità. Perché non agiscono direttamente sull'emozione ma sulla tonicità del bambino".

SCAMBIO FUSIONALE: sensazione di UNITÀ e di CONTINUITÀ che si crea tra i partecipanti al movimento stesso, avvolti in un unico equilibrio e ritmo. Sensazione di pienezza, totalità e armonia che consolidano il vissuto fondamentale che consolidano il vissuto fondamentale di esistere. Il movimento funzionale comporta l'annullamento della percezione di separazione tra un agente A e un ricevente B.

QUI SALTATO SLIDE

IL MOVIMENTO SENSO-MOTORIO: al contrario di quello fusionale è caratterizzato da: brusche rotture toniche (versus continuità), accompagna al cammino di crescita con cui il bambino costituisce il proprio io e arriva a sentirsi come essere autonomo, separato, indipendente (mentre nel movimento funzionale c'è confusione tra sé e l'altro). Le caratteristiche di sicurezza e stabilità della struttura devono andare di pari passo con quelle di stimolo e interesse del bambino. Una base di salto troppo bassa non permette il gioco di caduta e uno scivolo che non dia velocità non dà piacere.

OGGETTI PSICOMOTORI: cerchio, palla, corde, cuscini, tessuti, materiale di riciclo (es tubi tessili), cartoni da imballaggio, oggetti da palestra, spalliere, piani inclinati,

La differenza tra il gioco motorio e il gioco psicomotorio sta nell'intenzionalità.

IL GIOCO DI EQUILIBRIO-DISEQUILIBRIO: dal primordiale "essere contenuto" del movimento fusionale, il bambino passa al gioco di tenersi-lasciarsi andare. Ricerca di vissuti di perdita dei confini corporei: nel tenersi-lasciarsi andare gioca con le arcaiche emozioni primarie legate alle sensazioni di disgregazione corporea. Il significato emozionale del gioco di equilibrio-disequilibrio è quello di riconfermare la percezione della permanenza e continuità del proprio io corporeo; unità che piano piano scioglie i vissuti

emozionali di frammentarietà e di disgregazione corporea, e consolida i vissuti di benessere in rapporto al proprio corpo.

IL GIOCO DEL "TIRARE E SPINGERE": lo si vede in diverse situazioni ed esplorazioni dove la diversità che sostiene il movimento è caratterizzata dal TIRARE A SÉ- ALLONTANARE DA SÉ, ATTRARRE, SPINGERE, come "io agente" in rapporto ad un oggetto.

IMPORTANZA DELL'INDIVIDUAZIONE DELL'IO: un'importanza contribuita alla definizione e individuazione dell'io diverso dal non-io (nei bambini psicotici l'oggetto rimane magicamente legato al corpo).

L'ADULTO DI FONTE AL GIOCO DEL BAMBINO: chiunque abbia esperienza con i bambini potrà constatare come la frase più commovente usata nelle situazioni di gioco sia "maestra (mamma) guardami!". Il ritorno dell'adulto come fattore strutturante dell'identità del bambino.

PIACEVOLI ESPLOSIONI: nell'attività senso motoria è come se il bambino lasciasse dei vettori fuori di sé.

Nell'intensità di un lancio, di una corsa, di un salto un urlo un contatto, è come se lanciasse parti di sé fuori dal sé. L'immagine potrebbe essere quella di una piacevole esplosione. In effetti ciò che spesso si legge in colto al bambino è proprio un'esplosione di gioia, di emozione, di felicità.

IL RITORNO POSITIVO: perché questa situazione sia completamente positiva e strutturante per l'evoluzione del bambino, è importante che il ritorno sia colorato di positività, in modo tale che lui possa reintegrare il tutto come parte buona di sé.

"MAESTRA GUARDAMI": in altre parole in questa frase c'è la richiesta esplicita "dimmi che l'emozione che provo in questo salto è una cosa mia ed è buona; che ciò che porto dentro è intenso e piacevole e sono portatore di cose buone, sono bello bravo e capace" -Nicolodi. O semplicemente ESISTO.

PROCESSO DI INTEGRAZIONE:

-in questo modo egli può integrare il sé, il proprio corpo, tutte le sue potenzialità come SUE, come buone, perché identificate e positivamente definite dalle persone per lui importanti.

- in tal modo l'emozione viene integrata come parte buona di sé.

Condizioni per l'integrazione: ma affinché effettivamente avvenga questa integrazione occorrono almeno due condizioni irrinunciabili:

CONDIZIONE 1= che la figura adulta sia effettivamente sintonizzata sui contenuti emotivi del bambino. (no esclusiva lettura e interpretazione secondo l'asse funzionale). Es del salto, strutturato solo in termini gestuali, cioè i termini funzionali- cognitivi, rinforzo del risultato con interpretazione del vissuto emozionale che ne è alla base e che resta non identificato. L'emozione che prova.

CONDIZIONE 2= che l'attività del bambino possa essere definita e colta in termini positivi: il salto dai tavoli della mensa, non può essere valorizzato poiché è compito dell'insegnante assicurare sicurezza e contenimento. Così come in outdoor stare attenti ai materiali circostanti.

ALCUNE DIFFICOLTÀ NEL GIOCO SENSO MOTORIO: a) l'inibizione, la paura (blocco di fronte al bombardamento sensoriale che il movimento senso-motorio comporta). Si osserva la zona di frontiera tra IO-MONDO (interiorità bambino-realtà) : mani, piedi, voce.. si osserva anche la fuga mentale "i piccoli adulti", il bambino che ha scarsa mobilità senso motoria cerca soluzione mentale, ricordando al bambino le soluzioni motorie.

LA PAURA: importanza di dare forma alla paura del bambino, e partecipare alla sua emozione. A lui interessa non tanto cosa pensiamo della paura, ma la nostra reazione emotiva di fronte alla sua paura. Se sappiamo accoglierla e contenerla.

b) **INCAPACITÀ DI CONTROLLO:** all'opposto c'è eccessiva foga emotiva, impulsività e instabilità. Sono bambini incapaci di controllo e in balia di emozioni troppo forti e intensi che non trovano adeguata via espressiva e tendono così a farsi male. Anche qui dunque l'importanza di progettare bene il contesto .

IL GIOCO SIMBOLICO gioco di far finta di... per descrivere le condotte ludico-simboliche è necessario fare riferimento agli studi di piaget. Un modello ordinato in sequenza di stadi e segue un andamento a U: 1 fase di sviluppo (12-18 mesi- 4 anni), 2 fase declino funzionale dai 4 ai 7 anni, 3 emergere del gioco con regole dai 7 agli 11 anni.

PRIMO LIVELLO (STADIO PREOPERATORIO): è il momento evolutivo vero e proprio del gioco simbolico che prevede tre tappe: 1 dapprima: schemi simbolici legati ad azioni che il bambino ha esperito su di sé (nutrire, cullare, pettinare) poi azioni che ha visto fare agli altri: schemi, cioè, che derivano da modelli imitati (spazzare il pavimento, guidare la macchina, telefonare). 2 il bambino diventa capace di assimilare un oggetto ad un altro, cioè fare un uso improprio e immaginario degli oggetti (una conchiglia è una tazza). 3 dai 3-4 anni ciò acquisito precedentemente è inserito in trama di gioco sempre più complesse (capacità di produrre vere e proprie combinazioni simboliche) possono avere anche una funzione compensatrice come quella di padroneggiare o liquidare una situazione spiacevole o un conflitto.

SECONDO LIVELLO (STADIO OPERATORIO CONCRETO): ha inizio il declino dei giochi simbolici: le scene ludiche si fanno più realistiche e sociali e compare il simbolismo collettivo che si avvicina a una rappresentazione imitativa della realtà.

TERZO LIVELLO (STADIO OPERATORIO FORMALE): il gioco simbolico declina e si estingue con il gioco di regole e si avvicina sempre più alle condotte adattate e al lavoro. Il simbolo si trasforma in vera realtà e non assimilazione al proprio io ma adattamento alla realtà. Interesse per il bambino per l'imitazione e la riproduzione del reale. Per questo non si dovrebbe introdurre a un unico sport un bambino prima dei 7 anni proprio perché cambia l'approccio e l'apprendimento delle cose.

EVOLUZIONE DELLE COMPETENZE LUDICO-SIMBOLICHE nel gioco di finzione.

- 1) **LA DECONTESTUAIZZAZIONE:** capacità di sganciare oggetti, azioni, situazione dai loro significati convenzionali e agire indipendentemente dalla realtà.
- 2) **IL DECENTRAMENTO O CAPACITÀ DI ROLE-TAKING.** Distinguere il proprio punto di vista da quello degli altri e assumere varie prospettive per poi produrre rappresentazioni condivise.
- 3) **L'INTEGRAZIONE O COMBINAZIONE SEQUENZIALE:** capacità di integrare singoli schemi di azioni, combinarli e tesserle insieme in vere e proprie trame con copioni sempre più complessi.
- 4) **IL CONTROLLO DELL'ESECUZIONE:** accompagnare la finzione ludica con il linguaggio descrivendo le trasformazioni simboli e condividere il significato.
- 5) **LA COMPETENZA SOCIALE:** saper condividere l'azione ludica e id negoziare con gli altri le proprie intenzioni o comportamenti.

NON DECLINO DEL GIOCO SIMBOLICO: alcune ricerche concordano nel riconoscere che il gioco di finzione tende a diventare sempre più realistico ma non è visto come un impoverimento ma come un'evoluzione verso forme più mature.

TEMI COMUNI USATI NEI GIOCHI SIMBOLICI: CASA(tra i più universali caratterizzato dal dividere lo spazio in dentro e fuori), ARMI (identificazione con eroi, caratterizzato dal contenuto visto come potente forte e buono, importante giocare l'aggressività poiché bisogno di autonomia personale e affermazione di sé nel processo di crescita, la dimensione simbolica crea distanziazione e decolpevolizza gli impulsi aggressivi), GIOCHI DI RUOLO (si "prova" se stessi rispetto agli adulti su modalità tipiche e standardizzare dai rispettivi ruoli sociali o sessuali)

L'ADULTO è fondamentale che si sintonizzi e che segui anche con lo sguardo il bambino nel suo gioco.

SPAZIO DELLE RAPPRESENTAZIONI: un modo per trasformare l'esperienza psicomotoria in altro, produzioni grafiche, pittoriche o costruzioni, non entrano materiali di altri spazi, **RITO FINALE DI SALUTO** ci può essere un momento di verbalizzazione al termine, di confronto reciproco delle produzioni effettuate.

RUOLO DELLO PSICOMOTRICISTA

LE RELAZIONI (terzo elemento di un setting): ci sono delle regole scritte e non che regolano le azioni dello psicomotricista e dei bambini come non farsi male fare male o non distruggere ciò che è stato fatto dagli altri.

SISTEMA D'AZIONE DELLO PSICOMOTRICISTA: 1 partner simbolico (adulto che si sintonizza con il bambino e le sue emozioni, far sentire che stanno compiendo un'azione straordinaria), 2 ascolto tramite empatia

tonica (la postura e l'atteggiamento e la gestualità con i bambini), 3 simbolo di legge e sicurezza (responsabilità).

NON-Direttività: la psicomotricità si definisce per la sua non-direttività e il suo non giudizio: si concentra su quello che c'è di positivo nel soggetto, piuttosto che ciò su cui è carente. Lo psicomotricista ACCOMPAGNA nello sviluppo della psicomotricità fornendo il contesto e ARRETRA per osservare il bambino, ASCOLTA per guidarlo.

MOTTO: L'EDUCATORE CHE ASCOLTA È L'EDUCATORE CHE EDUCA

PIANI DI OSSERVAZIONE: 1 Piano descrittivo riguarda lo spazio utilizzato, il materiale, le posture, il movimento e la tonicità, gli incontri con gli altri, avendo così un quadro e punti di riferimento obiettivi su cui riflettere.

2 Le sensazioni dove l'osservatore verbalizza le emozioni che ha provato di fronte a ciò che ha osservato

3 Le ipotesi e la ricerca del significato a partire dal vissuto, ipotesi personali senza pretesa di interpretazione che servono per direzionare l'intervento sul bambino che ha un problema come fare un salto da un posto più alto.

IL TEMPO (secondo elemento del setting): dare tempo, lasciare tempo. Osservare pazientemente. Saper scandire le fasi di lavoro (importanza RITI che scandiscono e danno un significato condiviso).

PSICOMOTRICITÀ IN OUTDOOR

Non bisogna confondere il gioco spontaneo da quello psicomotorio poiché si ha un approccio diverso: bisogna individuare degli strumenti osservativi, interpretativi e strategie operative nella strutturazione Spazio-temporale dell'esperienza: per affinare un'attenzione alla globalità dell'esperienza.

DUE TEMATICHE: 1 relazione con il gioco spontaneo, 2 ruolo di ampi spazi e materiali destrutturati.

- A) Non è tanto il contesto in sé ma l'utilizzo educativo che se ne fa.
- B) La presenza di materiali destrutturati permette un passaggio più fluido tra i tre tipi di gioco: imprevisto e cambiamento. Un bastone diventa una spada
- C) Dal fare insieme all'autonomia

IL CASO DI SIMONE: 8/23 bambini speciali tra cui Simone che ha fatica a concentrarsi ed è iperattivo e impazzisce nel gioco outdoor dove è felice e dentro classe è scontroso con compagni e insegnanti e ci sono dei conflitti. Il bambino si trova meglio fuori dove ci sono giochi senza sviluppo però sempre gli stessi giochi e diventa quindi un gioco di sfogo per la conflittualità indoor. L'emozione di Simone è compressa e qui interviene lo psicomotricista che interviene a incanalare l'emozione e a creare un contatto e diventare un partner simbolico assicurando Simone e aiutandolo nello sviluppo del gioco magari salendo sull'albero quando prima non riusciva suscitando soddisfazione e migliorando poi la situazione dentro la classe dopo aver vissuto a pieno il gioco senso-motorio riuscendo poi a condividere il gioco con i compagni con il gioco simbolico come salire insieme sull'albero.

PROF FABIO MACCIONI: improvvisazione nell'educazione, sviluppare l'immaginazione, gioco di squadra e quindi fondamentale l'ascolto globale (occhi e orecchie) dei compagni e della scena. L'azione degli improvvisatori si basa sull'ascolto più che sulle capacità individuali. Nella relazione educativa accede l'imprevisto che ci mette in condizioni di rivalutare ciò che era stato programmato, la scaletta. L'imprevisto può spaventare visto come qualcosa da eliminare, ma anzi l'educatore che sa improvvisare accoglie l'imprevisto con piacere come fosse il sale e il gusto della relazione educativa e non.

Improvvisare: cercare di cavarsela, esprimersi come si preferisce senza indicazioni. Vuole anche dire fare le cose di fretta ma saper improvvisare è qualcosa che si può sapere quindi c'è dell'esperienza. In base a come il partner reagisce ciò che propongo allora rimodulo la mia proposta, come nelle normali conversazioni.

IMPROVVISARE è la capacità di non spaventarsi dell'imprevisto e reagire anche se diverso da ciò che avevo programmato. Improvvisazione tutta da allenare nella pratica. Improvvisazione in gruppo è sapersi ascoltare e dando ascolto che non è mai tempo perso ma è in realtà un ricco apprendimento per il futuro,

un confronto. Non tutti hanno la capacità di improvvisare e fanno finta di niente. Far finta di niente non funziona poiché è successo qualcosa e gli si deve dare interesse invece di far finta che non esiste, diventa importante.

L'ora di lezione (libro): l'insegnante entra in classe e inciampa, la classe ride, tre possibili seguiti: si prosegue con la lezione fingendo di niente, il prof ride anch'egli e poi comincia la lezione, il tema della lezione diventa l'inciampo o comunque il punto d'inizio per la lezione odierna. La terza è la migliore.

L'improvvisazione è vedere cosa sta succedendo e accoglierla e dirgli di sì, coglierla al balzo. Esempio maracas.

Lo psicomotricista osserva il bambino e parte da quello che sta facendo, che è ciò che sa fare.

Sperimentare ed esplorare per poi insegnare il gesto corretto.

PRINCIPI DELL'IMPROVVISAZIONE TEATRALE PER INSEGNANTI E EDUCATORI:

-YES AND: accetta le proposte inaspettate e costruisci creativamente una reazione basata sulla proposta precedente. Opposto allo yes but che non si mette in ascolto.

-DON'T PREPARE: non avere già un'idea prestabilita di dover svolgere il proprio programma o la propria scaletta poiché potrebbe condizionare gli altri e bloccare le possibilità che potrebbero esserci.

-JUST SHOW UP. Mettersi in gioco proprio quando si pensa di non avere niente in mente, senza spaventarsi dell'imprevisto.

-BE AVERAGE: non cercare il protagonismo ma mostra il tuo talento per quello che è cercando la semplicità con un approccio normale.

-PAY ATTENTION. Osservazione 360 gradi anche delle emozioni e utilizzare tutto nella scena successiva

-LET MISTAKES HAPPEN: l'errore è nella migliore delle ipotesi una possibilità creativa, nella peggiore una tra le cose accadute. Non soffermarsi negativamente poiché la scena nel mentre sta già andando.

-MAKE YOUR PARTNER LOOK GOOD. Fai in modo che il tuo partner appaia valorizzato poiché la scena non si controlla da soli senza concettarsi sugli errori ma focalizzarsi in ciò che serve per proseguire la scena.

IL TEATRO DELL'OPPRESSO: fondato da Augusto Boal regista e attore brasiliano durante ambienti progressisti e riformatori negli ambiti culturali e politici degli anni 50. I nuclei sono dei teatri fatti per strada, in campagna su camion con temi sociali importanti.

L'oppresso: è la figura del povero, del bambino, del lavoratore delle donne in stato di non libertà.

CONTATTO CON FREIRE: inizio anni 60 il suo lavoro si inserisce in quel forte movimento di riscatto popolare i cui aspetti più conosciuti riguardano l'opera di alfabetizzazione come coscientizzazione ispirata a Paulo Freire, processo stroncato da due golpe nel '64 e '68

LE VIRTÙ DELL'EDUCATORE DI FREIRE: per una pedagogia dell'emancipazione:

Coerenza, Silenzio e Parola, Soggettività e Oggettività, Qui e Ora dell'educando, Spontaneismo e Manipolazione, Vincolare teoria e pratica, Paziente Impaziente, Lettura del contesto.

TORTURE E CARCERE. Nel '71 è stato incarcerato e torturato ed espulso in Argentina dove in condizioni di semi-clandestinità rispolvera il teatro invisibile. (rappresentazioni che condividevano i pensieri di resistenza e contro la censura, azioni silenziose ma di diffusione anti fascismo).

TEATRO INVISIBILE: spesso in luoghi comuni dove si generano le reazioni del pubblico ignaro di essere in mezzo a una performance teatrale.

TEATRO-FORUM: nella campagna di alfabetizzazione nasce un fatto casuale il teatro-forum dove una donna insoddisfatta dell'interpretazione di un attore mostra come si deve fare. Nasce l'idea di far intervenire il pubblico per trovare soluzioni ai problemi messi in scena. Lo spett-attore che entra in scena e reagendo all'oppressione nella finzione teatrale si arricchisce di idee e di energie. La prova dell'azione di liberazione fatta in scena chiarifica (a livello razionale e emotivo) i problemi e stimola ad agire di conseguenza nella vita quotidiana. C'è il Conduttore che ha un atteggiamento maieutico senza dare risposte poiché non ha scopo propagandistico.

Negli anni si sviluppa anche in Europa il ruolo dell'oppresso che è colui che non sa cosa vuole, oppure è confuso e non agisce per ottenerlo.

COSCIENTIZZAZIONE. Il teatro dell'oppresso si presenta come forma di teatro non convenzionale con una forte valenza politica ed educativa, si sperimentano direttamente le azioni corporee e comunicative che ognuno di noi fa nella vita quotidiana e attraverso l'incontro con l'altro intraprende un percorso di coscientizzazione, primo passo verso il cambiamento.

PRATICA MAIEUTICA: attraverso il dialogo e il confronto si va alla ricerca di risposte nuove e non stereotipate, è un insieme di tecniche per arrivare ai processi di conoscenza e trasformazione delle realtà oppressive, conflitti apparentemente insanabili. **AGIRE PER COMPRENDERE**

DINAMICHE GRUPPALI può essere usato in gruppi di vario genere e lavorare insieme per risolvere difficoltà
SPORT PALCOSCENICO DI QUESTIONI POLITICHE CULTURALI E SOCIALI:

LA STORIA DI LUZ LONG E JESSE OWENS e le olimpiadi di Berlino del 36

LA STORIA DI TOMMIE SMITH E JHON CARLOS e le olimpiadi in Messico nel 68

LA STORIA DI MUHAMMED ALI IL RUMBLE IN THE JUNGLE NEL 74

Paolo Mandelli e Federico Moro: **IL CIRCO E LA PEDAGOGIA DEL CORPO**, outdoor da fare ovunque
Luoghi materiali e struttura per prima la natura e i movimenti degli animali. Approcci all'ostacolo: osservazione, preparazione, valutazione (miglior momento di sforzo cognitivo e di maggior apprendimento), azione e risultato.

Caratteristiche circo: immersiva e inclusiva, valenza gruppo, stimolarsi a vicenda con progressione facile difficile tramite l'uso dell'altro, integrare propri talenti con gli altri, valorizzare l'errore per poter andare oltre, scoperta ed errore per imparare.

Il circo sociale si riferisce a una metodologia che utilizza le arti circensi come mezzo per la diffusione della giustizia e il benessere sociale. Si utilizzano strumenti pedagogici alternativi per lavorare con i giovani socialmente emarginati o a rischio. Es ospedale, carcere, riabilitazione. Testimonianze in africa con un progetto per ragazzi di strada e Tibet e progetto educazione e igiene con approccio ludico motorio e artistico. Collegare il movimento ai contenuti

IL METODO FELDENKRAIS: Veloce ricognizione su quelle scuole corporee che hanno indubbiamente segnato il passo della ricerca pedagogica affinché ciascuno, attraverso la conoscenza e l'incontro con esse, possa ritrovare conferme e nuovi stimoli per riflettere sulla propria ricerca e alimentare di nuove domande la propria formazione. Insegnante di Judo, negli anni 40 elabora il suo metodo con uno studio su se stesso: lesione al ginocchio.

AUTOEDUCAZIONE Minuzioso lavoro di osservazione e analisi nelle attività QUOTIDIANE e a studi di anatomia, biomeccanica, neurofisiologia, neuropsicologia, riesce a curarsi.

IL PUNTO DI VISTA: Personalissimo approccio fisico-matematico, teso a legare continuamente

SCHEMA CORPOREO e VISSUTO PSICHICO

DISCIPLINA DI NON SEMPLICE DEFINIZIONE: IL METODO FELDENKRAIS E' UN SISTEMA EDUCATIVO CHE USA IL MOVIMENTO COME TERRENO DI RICERCA PER SVILUPPARE LA CONSAPEVOLEZZA DI SE' E L'AUTO-ORGANIZZAZIONE NELL'AGIRE QUOTIDIANO. NON TERAPIA O TECNICA MA UN METODO CHE SI BASA SULL'APPRENDIMENTO E LA POSSIBILITA' DI CAMBIAMENTO

-RIGORE SCIENTIFICO, -ORIGINALITA', -EFFICACIA TERAPEUTICA

LA SUA IDEA DI APPRENDIMENTO: "Imparare non consiste nell'addestrare la propria forza di volontà, ma nell'acquisire la capacità di inibire le azioni parassite che ostacolano il processo e di fare emergere le motivazioni chiare che derivano dalla conoscenza di se stessi." (Feldenkrais, 1991)

IMMAGINAZIONE: Per allenare l'immaginazione è utile fare un gesto sentendolo in dettaglio e poi rimpicciolirlo: farne la metà e poi la metà della metà, mantenendone la percezione, fino a fermarsi. Anche da fermi è possibile mantenere vive le stesse sensazioni. A questo punto sarà possibile trasferirle all'altro lato immaginando di fare quello stesso movimento. Questo tipo di immaginazione embodied inizialmente non è facile e richiede una guida che diriga l'attenzione con precisione: è come apprendere una nuova lingua. (Mara Dalla Pergola)

Ogni aspetto della vita umana, compresa la sicurezza interiore, dipende dalla postura, dall'equilibrio del corpo, dal radicamento dei piedi nella terra. Agendo sulla POSTURA (che è determinata da tre fattori: spazio, ambiente sociale e forza di gravità), si può giungere ad una modalità di azione o reazione non più dettata dall'abitudine, MA DALLA SITUAZIONE DEL MOMENTO.

ATTURA: attura, neologismo-sintesi di postura e azione, coniato da Feldenkrais per rendere più dinamico il concetto tradizionalmente statico di postura. La buona postura non è uno "stare eretti", è un'organizzazione di passaggio, una transizione che ci permette di muoverci in qualsiasi direzione e secondo le nostre intenzioni, con facilità e senza doverci prima riorganizzare. La dinamicità del concetto di postura vuole eliminare qualsiasi modello esteriore e riportare la persona al suo centro.

CONSAPEVOLEZZA: La consapevolezza che nasce anche da un diverso modo di muoversi e da una arricchita e più precisa immagine di sé e che de-condiziona o libera i gesti e le azioni, ma anche i pensieri e le emozioni: "Quando la consapevolezza riesce ad essere in accordo con il sentimento, con i sensi, con il movimento e con il pensiero...l'uomo può fare scoperte, inventare, creare, innovare e conoscere" (Feldenkrais, 1978). Questa è un'ulteriore definizione di salute perché vuole riportare la persona all'armonia tra le diverse sfere, e solo in tal modo si libererà spazio per la creatività, per la flessibilità, per generare e accogliere nuovi pensieri e migliori azioni nella quotidianità.

CONSAPEVOLEZZA: E' quella conoscenza di se stessi che si può maturare nell'intervallo tra l'intenzione e l'azione, cioè nel tempo in cui la nostra organizzazione si confronta all'azione che vogliamo compiere. **NON E' UNA QUALITA' CHE SEMPLICEMENTE SI POSSIEDE. E' UNA CAPACITA' CHE SI PUO' SVILUPPARE E ACCRESCERE NEL TEMPO. IL MOVIMENTO, per Feldenkrais, E' CANALE PER DARE AVVIO A QUESTA MATURAZIONE**

Oltre il meccanicismo: Invece, l'attenzione al gesto e all'intenzione che lo genera è ciò che sposta il pensiero e il sentimento da "io muovo la gamba" (che deve ubbidirmi) a "io sono la gamba in movimento" (e ho una partecipazione esplorativa). La differenza è abissale: il corpo, fermo o in movimento, diventa improvvisamente "me stesso", non lo chiamerò più "corpo". Mi rendo conto della mia integrità, non mi sento più un robot in movimento, ma un essere intelligente.

CONSAPEVOLEZZA E PRESENZA: Le strategie sono molte: il primo passo è portare l'attenzione alle diverse parti del corpo/mente e sentire come si organizzano singolarmente e poi tutte insieme, nel gesto che si vuol compiere. Possiamo immaginare l'attenzione come una parte di noi stessi, che si muove lungo sentieri e viottoli, si ferma in aree precise e ne traslascia altre completamente.

OSSERVAZIONE DI SE': PRIMO PASSO PER CHI PRATICA IL METODO

COME AGISCO MENTRE AGISCO?» «COME»: Ad esempio: **ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO, RELAZIONE TRA LE PARTI, QUALI LE SENSAZIONI O IMMAGINI CHE IL MOVIMENTO SUSCITA....**

CIO' CHE SI APPRENDE:

COME SI E' FATTI -QUALI SONO LE NOSTRE PREFERENZE DI MOVIMENTO -LE NOSTRE ABITUDINI MOTORIE - LE NOSTRE DIFFICOLTA'/LIMITI -SI INDAGA SE I NOSTRI SCHEMI MOTORI ABITUALI SIANO ADEGUATI O INTERFERISCANO CON LE AZIONI CHE COMPIA

Si costruiscono **PERCORSI ALTERNATIVI** e si apprende una motricità più efficace. **NUOVI MODI PER COMPIERE AZIONI GIA' CONOSCIUTE**

IL PRINCIPALE OSTACOLO ALL'AUTOREALIZZAZIONE: IGNORANZA SCIENTIFICA IGNORANZA CULTURALE IGNORANZA PERSONALE

- 1) "CONSAPEVOLEZZA ATTRAVERSO IL MOVIMENTO" (cam) Lezioni COLLETTIVE Guidati verbalmente da un conduttore Si sperimentano sequenze strutturate Non è una tecnica da acquisire, non c'è ripetizione automatica ma presa di consapevolezza. **PERCEZIONE DEL SENSO DI SE'** Si replica l'atteggiamento esplorativo proprio dei bambini In questo modo si mira a indurre la dismissione spontanea degli schemi stereotipati a cui si ricorre per ragioni di natura difensiva

INDICAZIONI PER LA PRATICA 1) I movimenti lenti, respirando liberamente e con una sensazione di piacere "Ogni parte del corpo ha il proprio ritmo di oscillazione, come un pendolo. Acquistando familiarità con

l'azione, il movimento si fa più veloce e di conseguenza più efficace. La lentezza È NECESSARIA PER SCOPRIRE L'ENERGIA SUPERFLUA E PARASSITICA E LA SUA PARZIALE ELIMINAZIONE
NON CONCENTRATEVI! RAPPORTO FIGURA-SFONDO PIACERE COME PRINCIPIO GUIDA
DELL'APPRENDIMENTO

CURIOSITÀ: 2) No sforzo muscolare, ma piuttosto una attenzione consapevole alla struttura scheletrica di volta in volta coinvolta nel movimento 3) Ripetete più volte ciascun movimento, facendo delle brevi pause tra una serie e l'altra 4) Siate curiosi: cercate di capire quale è la vostra abitudine di movimento e sperimentatene di nuove, potrete sempre tornare a quelle vecchie nel caso lo desideriate!

2: "INTEGRAZIONE FUNZIONALE" Incontri individuali L'insegnante conduce l'allievo verso la percezione e nuova consapevolezza Con il "tocco" si porta a prendere consapevolezza di schemi motori inadeguati, di natura difensiva, e lo si accompagna verso la scoperta di una organicità, naturalità, fluidità di movimento DOVE RIVOLGERE L'ATTENZIONE MENTRE SI ESEGUONO I MOVIMENTI? 1) ALLE SENSAZIONI CHE PROVOCANO (PROPRIOCEZIONE, CINESTESIA) 2) AI COLLEGAMENTI CHE INNESCANO 3) L'ACCENTO È A «COME» SI AGISCE QUESTO STIMOLERA' POI ASCOLTO E PROPRIOCEZIONE ANCHE IN ATTIVITA' CONSUETE PREPARAZIONE ATLETICA RIABILITAZIONE Ma anche come STRUMENTO DI CONOSCENZA DI SE'-con effetti sul piano cognitivo e affettivo. Nelle lezioni il movimento non è finalizzato per rinforzare o per rilassare la muscolatura con diversi esercizi finalizzati alle diverse parti del corpo, ma per portare le persone ad ascoltarsi, sentirsi e riorganizzarsi Sentire se stessi è l'inizio dell'imparare a vedersi da un altro punto di vista, del discriminare e dello scegliere.

ATTRAVERSO LA STRADA DELL'ATTENZIONE ALLE PROPRIE PERCEZIONI INIZIA IL PROCESSO DI PROFONDO CONTATTO CON SE STESSI E POI CON GLI ALTRI» Mara Della Pergola

ATTRAVERSO L'OUTDOOR EDUCATION: SGUARDO ALL'INCLUSIONE, LE DISABILITÀ

Testimonianze: ERIK WEIHENMAYER primo alpinista ceco a scalare l'Everest

Urko Carmona si è arrampicato senza una gamba

Simone Salvagnin ipovedente sportivo, arrampicatore. In tandem fino all'Uzbekistan

Che cos'è la disabilità? È un dato di fatto che persone con menomazioni paragonabili e simili, vivono esistenza molto diverse a seconda della cultura e delle condizioni materiali dell'ambiente in cui vivono.

L'approccio SOCIALE alla disabilità ci permette di ricordare i concetti di "normalità" che i primi a subire influenze dei cambiamenti del pensiero sociale. Si è "più o meno disabili" a seconda di come le comunità definiscono le condizioni essenziali di salute e di performance per essere accettati nel contesto sociale.

Campagna per i diritti delle persone con disabilità "nothing about us, without us", carta dell'ONU e convenzione sui diritti delle persone con disabilità alla quale viene garantita: accessibilità, il principio di partecipazione ed inclusione, diritto ad una vita indipendente, principio di non discriminazione.

Lo sport diventa fondamentale nei disabili, come disse Bertolini: essere aperto all'AVVENTURA è una sorta di condizione necessaria, seppur non garantita, per il suo [dell'uomo] essere autentico. È ciò che spinge verso il nuovo il non ancora sperimentato (dunque è interessante a livello EVOLUTIVO).

MANTENERE UNO SGUARDO EVOLUTIVO SULL'ALTRO (esempio ragazza gravemente affetta da tetraplegia muove solo lo sguardo considerata non accessibile alla scuola primaria, non fermarsi invece a ciò anche se difficile). Anzi, SGUARDO CO-EVOLUTIVO: reciprocità nella relazione (reale interesse per la storia dell'altro, per l'unicità di cui l'altro è portatore), già questo è costruire inclusione.

PIETISMO E IPERPROTEZIONE: i pericoli. Tendenze protezionistiche, segregazionistiche e di devalorizzazione appaiono collegate tra loro e sono in realtà parte di uno stesso atteggiamento culturale.

Principio della DESPONSABILIZZAZIONE, DELLA DELEGA, far fare a qualcun altro il lavoro con il disabile tipo esonerare dalla lezione di motoria poiché non si ha un progetto motorio per il disabile. Come arrivare agli automatismi se le persone si sostituiscono a chi ha una disabilità?

OUTDOOR EDUCATION: si definisce a livello internazionale un orientamento pedagogico che intende favorire le esperienze in presa diretta con l'ambiente. **VALORIZZAZIONE DELL'AMBIENTE ESTERNO NELLE SUE DIVERSE CONFIGURAZIONI**, impiegato come **AMBIENTE EDUCATIVO**. L'outdoor pone l'accento su un orientamento pedagogico che è quello di valorizzare al massimo le opportunità dello stare fuori, luogo di formazione.

FROBEL, le **SCUOLE NUOVE** nel 900, **SCUOLE ALL'APERTO**, che posero l'attenzione sull'outdoor education. Nel 54 fu fondata la prima scuola nel bosco da Ella Flatau in Danimarca.

Le ragioni dell'outdoor education come progetto pedagogico: la condizione dell'infanzia, soprattutto nei contesti urbani della nostra società è che i bambini vivono esperienze libere id gioco e di socialità all'aperto solo raramente e la maggior parte sono tempi programmati in spazi chiusi. Ciò determina una crisi dell'educazione che riguarda lo sviluppo di un vasto arco di competenze psicomotorie e cognitive nel bambino. Vivono giornate in arresti domiciliari o scolastici. Determinano disturbi fisici e motori, asma, allergie, miopia, disturbi psicologici ed emotivi, ansie e fobie precoci, obesità (-Louv parla di natural deficit disorder). Gli adulti sono pervasi dalla paura che tutto ciò fuori dai confini definiti costituisca elemento di pericolo per l'infanzia. **LA QUESTIONE DEL CONTROLLO.** Differenza generazione ginocchia sbucciate e generazione bubble wrap (imballaggio nelle bolle). Il problema è quindi l'adulto che trasforma la giusta prevenzione in dannosa iperprotezione. Il pedagogo allora intreccia tempi di esperienza in natura con esperienza tecnologica permettendo al bambino sempre in casa un'esperienza diretta e piena del tempo all'aria aperta in particolare. **EVIDENZE DELL'IMPATTO DELLA NATURA SUL BENESSERE INDIVIDUALE.**

GIOCARE ALL'APERTO: maggiore attività motoria, incoraggia sviluppo capacità motorie riproducibili nella vita anche in situazioni difficili (limiti e avventura), esposizione alla luce solare benefica, conosce diverse ambienti, malattie infettive meno presenti.

Si pensa più ai possibili pericoli nell'aperto che al danno educativo che si provoca intenzionalmente ai bambini impedendo loro di affrontare determinate esperienze

NECESSITÀ SCIENTIFICHE DELL'OE: attivare pensiero scientifico, il piacere della scoperta e la curiosità, l'attenzione e dunque l'affrontare e risolvere problemi, stare con gli altri, cura verso lo spazio, esercizio delle sensorialità, sviluppo psicomotricità naturale spontanea, sperimentare e affrontare rischi e metterli alla prova, gestione conflitti ecc.

Scopo dell'outdoor è liberare il bambino dai legami che lo isolano nella vita artificiale creata dalla città, portali alla scoperta della creatività e della natura. -Montessori