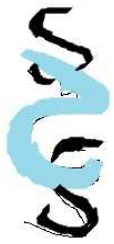


Un'ipotesi di lavoro a scuola Sport e dislessia

di Katia del Vento* katiadelvento@hotmail.com

* Docente presso Istituti Scolastici Comprensivi, esperta in Psicologia dello Sport



© Lab S³ (*)

(*) Laboratorio Sport School Solution

In Italia la dislessia è poco conosciuta, benché si calcoli che riguardi il 3-4% della popolazione scolastica. Gli studi applicati alla dislessia sono quasi sempre orientati verso l'eziologia del fenomeno, le eventuali conseguenze che ne derivano e i vari criteri di diagnosi. Con questa ipotesi di lavoro ci si prefigge di indagare la relazione che si instaura, in contesto scolastico, tra docente e bambino DSA nonché il grado di socializzazione acquisito dall'allievo durante la frequenza nella classe seconda della scuola primaria. La classe seconda rappresenta un momento di transizione fondamentale tra la prima e la terza elementare.

Metodologia applicata

La lettura del segno grafico permette di individuare il fenomeno della DSA quando non ancora diagnosticato dagli organi sanitari preposti al rilascio di idonea certificazione.

Si cerca di arginare il fenomeno attraverso lo strumento del gioco sportivo, strutturato in un laboratorio di azione ludico-sportivo.

Gli strumenti clinici applicati fanno riferimento all'analisi transazionale, al pensiero costruttivista ed ai meccanismi di difesa.

Introduzione

La Dislessia è un Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA). Con questo termine ci si riferisce ai soli disturbi delle abilità scolastiche ed in particolare a: DISLESSIA, DISORTOGRAFIA, DISGRAFIA E DISCALCOLIA.

La Dislessia è una difficoltà che riguarda la capacità di leggere e scrivere in modo corretto e fluente. La diagnosi viene di norma rilasciata dalle strutture competenti alla fine della classe 2a della scuola primaria. I sintomi del problema però tendono a manifestarsi già in età pre-scolare.

Screening ricerca/azione

All'inizio dell'ultimo anno di frequenza del bambino alla scuola dell'infanzia andrebbe condotto uno screening direttamente nelle scuole, da parte di insegnanti formati e con la consulenza di professionisti sanitari, con l'obiettivo di realizzare attività didattico-pedagogiche mirate a potenziare le abilità deficitarie. Il disagio accumulatosi in età pre-scolare emerge inevitabilmente nel passaggio alla scuola primaria, portando il bambino DSA a sentirsi "diverso" rispetto al gruppo classe.

Che cosa porta un bambino a percepirsi "diverso" dai suoi amici e quindi inadeguato nel contesto scolastico? Come fa il docente ad instaurare una relazione con un bambino "diverso"?

Il gioco

Nel gioco, secondo Fink, l'uomo realizza la sua fondamentale apertura al mondo.

Esso è caratterizzato dalla totale gratuità, dall'irrealità, da un senso di gioia pagana per il sensibile, in cui viene sperimentato il "piacere dell'apparenza".

Nel gioco, l'uomo sembra mimare la stessa onnipotenza del mondo.

L'approccio ludico

L'approccio ludico viene utilizzato dalla docente per interagire con il bambino DSA.

Le varie attività di gioco proposte all'allievo, lo portano a trovare un "spazio di libertà in cui realizzare la sua natura di essere intelligente raggiungendo un stato di piacere".

Il linguaggio analogico

Il linguaggio utilizzato è quello analogico cioè un

linguaggio figurato tramite immagini associato a comunicazione non verbale.

L'uso simultaneo di questi linguaggi permette alla maestra di "sintonizzarsi" con l'allievo.

L'inconscio parla ed agisce attraverso immagini. Le aree cerebrali che si attivano quando facciamo un movimento sono le stesse che reagiscono quando immaginiamo quell'azione.

Gli stati dell'io

Ogni essere umano presenta tre stati dell'io, cioè tre sistemi di pensiero e sensazioni che corrispondono a differenti modelli di comportamento:

- A) coscienza
- B) computer
- C) personalità

Copione

Come si fa a percepire i segnali che provengono dall'esterno? Dal tipo di educazione ricevuta e dal copione stabilito tra i 3 ed i 6 anni di vita. Ogni persona possiede uno schema di vita preconciso che si basa su illusioni infantili che possono durare anche tutta la vita.

Il copione è quella forza psicologica che spinge ogni individuo verso il proprio destino. Ogni persona decide nella sua prima infanzia la propria vita

G(genitore)-A(adulto)-B (bambino)

G) In questo stato dell'io il soggetto pensa, agisce, parla e reagisce come uno dei suoi genitori

A) In questo stato il soggetto giudica l'ambiente in cui si trova, valuta le sue possibilità e calcola le probabilità di riuscita

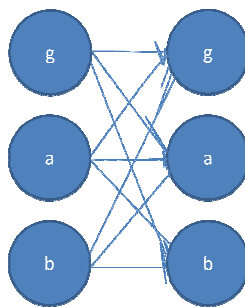
B) in questo stato il soggetto sente, agisce, pensa come quando era un bambino di età compresa tra i due e i cinque anni

Maestra ed allievo

Nel rapporto che si instaura tra maestra ed allievo sono coinvolti sei stati dell'io, tre per ogni persona. Gli stati dell'io differiscono fra loro e gli esseri umani cambiano da uno stato all'altro. È fondamentale per la maestra saper riconoscere quale stato agisce in ognuna delle due persone durante lo svolgimento di una lezione

Transazioni

Ciò che accade tra due soggetti può essere schematizzato graficamente



Transazione complementare e incrociata

Nelle transazioni semplici le frecce sono parallele. Vi sono nove tipi di transazioni complementari di tipo stimolo-risposta (gg-ga-gb-ag-aa-ab-ba-bb)

Nelle transazioni complesse le frecce dello stimolo e della risposta anziché essere parallele si incrociano e si interrompe la comunicazione

Transazioni angolari e duplici

A volte capita che ci siano ulteriori transazioni che sono definite a due livelli o angolari e duplici.

Lo scopo della transazione a due livelli è quello di suscitare nel bambino l'interesse di qualche altro stato dell'io come il genitore o l'adulto. Si stimola il livello psicologico nascosto, è lo scopo primario tattico della "provocazione" a cui segue una "risposta"

Provocazione e...

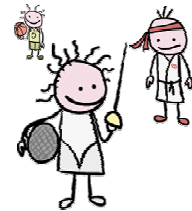
Come reagisce il bambino ad una provocazione?

Dipende dalla personalità che ha strutturato tra i 2 e 5 anni.

A scuola è fondamentale capire la personalità del bambino ed anticiparne la reazione.

Si ma come faccio a capire?

Che bambina sei? Ed il tuo allievo?



Emozione

Erickson diceva nei suoi scritti: "...avevo un grandissimo vantaggio sugli altri: avevo avuto la poliomielite ed ero totalmente paralizzato...". Egli poteva sentire e capire quanto dicevano i suoi pazienti perché aveva provato le stesse emozioni.

S³ Lab – Sport

Il termine *sport* ha una lunga storia, traendo origine addirittura dal termine latino *deportare* che, tra i suoi significati aveva anche quello di *uscire fuori porta*, cioè uscire al di fuori delle mura cittadine per dedicarsi ad attività sportive.

Lo scopo dello sport è quello di far emergere le potenzialità di ciascuno attraverso il gioco motorio

Scuola – Sostegno

La scuola diventa il luogo dove si promuove lo sviluppo della persona, dove si favorisce la presa di decisioni e la capacità di affrontare le situazioni nuove, dove si migliora la qualità delle relazioni tra gli altri

" Il bambino viene considerato nella sua globalità "

Lavoro supervisionato dall'Associazione Internazionale di Psicologia e Psicoanalisi dello Sport (A.I.P.P.S.)©

Editing Dr. Antonio Capoduro – Laboratorio SportTech ©



Bibliografia e serigrafia essenziale

I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine – Roger Caillois – Ed. Bompiani, L' oasi del gioco – Eugen Fink – Ed. Cortina, Aspetti psicoanalitici dell'attività sportiva - C.Ravasini- G.Lodetti - Ed.Ghedini, La scherma nella scuola del 2000 – K. Del Vento – G. Lodetti – Ed. La Meridiana, Ciao e poi? – E. Berne – Ed. Bompiani, Scherma e disabilità – La parola ai tecnici - Ciao e poi?.....Scherma – K. Del Vento – Ed. Scuola dello Sport – Coni Dislessia: una definizione in positivo – L. Garnero – Ed. Librilibri, Mente e natura – G. Bateson – Ed. Adelphi, Tuffi e psicologia – K. Del Vento – Tesi Centro Psicologia dello Sport – Isef Torino, <http://www.oikos.org/voncostrutt.htm>, http://www.aiditalia.org/it/cosa_e_la_dislessia.html, <http://www.educare.it/studi/articoli/granara/conclusioni.htm>, http://www.superabile.it/web/it/CANALI_TEMATICI/Scuola_e_Formazione/Inchieste/Info-12972885.html, <http://it.wikipedia.org/wiki/>, www.aipps.it