

**Esperienze vissute in classe:  
analisi, interpretazione ed interventi educativi**

Di

*Anna Maria De Donato*

Vengono adesso presentati alcuni esempi relativi alle difficoltà relazionali tratti da esperienze vissute in diverse classi della scuola dell'infanzia.

**Simbiosi**

Ad anno scolastico avviato, in una classe di alunni di tre anni, Roberto, un bambino intelligente, creativo e pienamente partecipe alle attività didattiche, ogni qual volta deve ultimare un lavoro proposto dall'insegnante mediante l'uso dei colori impiega una quantità di tempo sensibilmente maggiore rispetto ai suoi compagni di sezione. La sua impugnatura è ancora debole e poco sicura. Ha bisogno di conseguenza di un impegno e di uno sforzo maggiore nelle attività in cui si comincia a richiedere di riempire sul foglio spazi ben delimitati e differenziati mediante l'uso dei colori. Roberto sta attraversando una importante e delicata fase del suo sviluppo psicomotorio: la sua motricità fine comincia a delinearsi e solo verso i quattro anni raggiungerà il suo sviluppo più completo.

L'insegnante però, non valuta i reali bisogni del suo alunno riguardo alle esercitazioni utili per rinforzare la sua impugnatura del colore. Ogni qual volta si presenta tale difficoltà, decide di aiutarlo semplicemente sostituendosi a lui, in modo tale che anche il suo lavoro sia ultimato insieme a quello dei suoi compagni, senza "perdere altro tempo".

Roberto si sente gratificato da tanta disponibilità da parte della sua insegnante. Grazie al suo aiuto è "libero" da quella sua difficoltà tanto fastidiosa. Adesso non

se ne preoccupa più di tanto, perché sa che c'è qualcuno che si impegna per lui, risolvendo così il problema del “ritardo” rispetto ai suoi compagni.

Tale episodio rivela una evidente relazione simbiotica tra l'insegnante e il bambino. Potremmo classificarla come *simbiosi di primo ordine complementare*.

L'insegnante, probabilmente, ha bisogno di sentirsi utile e aiuta il bambino intervenendo con la parte genitoriale e adulta. Svaluta così facendo il reale bisogno dell'alunno (svalutazione di quarto livello: *capacità personali*; area: *altri*) di procedere nelle sue conquiste libere e creative e di sviluppare gradualmente la propria autonomia, sin dall'uso dei colori. Ella si preoccupa maggiormente di essere impegnata ed importante nel proprio ruolo di insegnante, tanto da temere inconsapevolmente di sentirsi sempre più “inutile” di fronte ad ogni passo di successo e di conquista autonoma da parte dei suoi allievi.

Potrebbe bloccare in tal modo lo sviluppo della personalità dei bambini e al contempo promuovere in questi ultimi sentimenti *parassiti* (sentimenti derivanti da una svalutazione e motivati dal Bambino Adattato come via indiretta per avere carezze e per evitare i sentimenti del Bambino Libero) e atteggiamenti passivi (nel nostro esempio, promuovere il “*Non fare nulla*”: Roberto non si impegna più perché altri risolvono il suo problema), come anche atteggiamenti di ricatto o di “continua dipendenza“ ( per es. Roberto, nel tempo, potrebbe manipolare la situazione per giustificare la sua svalutazione).

L'intervento educativo più idoneo in tale situazione dovrà innanzitutto seguire ad una attenta autoanalisi da parte dell'insegnante sui propri bisogni insoddisfatti e quindi sugli Stati dell'Io esclusi nella sua relazione didattica.

In seguito dovrà essere programmato sui reali bisogni dell'alunno, su ciò che fa bene e aiuta il suo percorso formativo e di crescita. Soltanto dopo tale analisi si potrà procedere con l'intervento didattico più opportuno, scegliendo le strategie più idonee e più consone all'alunno, alla classe e agli obiettivi educativi e didattici programmati.

## Spinte

In una classe di alunni di quattro anni, Silvia comincia ad interiorizzare la convinzione che accontentando la mamma e la sua insegnante nelle consegne o nelle attività a lei richieste, riceve tante attenzioni e “coccole” che la fanno sentire importante. E’ diventata così, abile a fare sempre ciò che la mamma vuole: impara a giocare solo quando le viene concesso; ripone i suoi giochi sempre in ordine e al loro posto; è sempre in silenzio e composta quando si va a far visita da amici “come una vera signorinella”. A scuola è sempre attenta e ubbidiente come la maestra desidera: completa le attività anche se stanca o poco invogliata; gioca con i suoi compagni “senza litigare”. La mamma le ha insegnato ad essere sempre “educata”, anche con i suoi coetanei: Silvia, infatti, “non fa questioni” neanche per un torto subito da qualche bambino più ribelle e dispettoso di lei. Nelle situazioni più spiacevoli tace e soffre in silenzio: gli elogi della sua mamma o della sua maestra per essersi “comportata bene” compensano quel momentaneo dispiacere. Probabilmente Silvia di fronte a tali messaggi negativi rinuncerà sempre più, nel tempo, a prendersi cura di se stessa perché i vantaggi che coglierà nell’accontentare gli altri le sembreranno decisamente maggiori e più rilevanti. La bambina potrebbe allontanarsi progressivamente dal suo mondo interiore, vivendo un vero e proprio fenomeno di **“diseducazione emotiva”** (Achille Miglionico, *Manuale di Comunicazione e Counselling*, pag. 96). A lei non è permesso di sentire e di esprimere le proprie emozioni (probabile Ingiunzione, forte messaggio che proviene dallo Stato dell’Io Bambino del padre o della madre, “*Non sentire*” o “*Non esistere*”). Quindi, quell’importante processo di **“alfabetizzazione emotiva”** di cui Claude Steiner ha parlato, vale a dire *“lettura e comprensione delle proprie emozioni e di quelle altrui”*, potrebbe in tal caso venire a mancare e tramutarsi in **“analfabetismo emotivo”**, ossia *“indifferenza nei confronti dei sentimenti propri e altrui”*.

Silvia in tal modo potrebbe svalutare sempre più i propri sentimenti, le proprie voglie, i propri desideri, perché l'ordine "*Compiaci*" impostole dalle figure genitoriali più importanti per lei condiziona i suoi rapporti interpersonali e sociali: solo se sarà obbediente, sarà amata, accettata, "coccolata", "accarezzata" dagli altri.

La difficoltà più grande per le persone inconsapevolmente travolte dalle spinte genitoriali, consiste nella impossibilità di "permettersi" comportamenti e scelte libere e diverse da quelle solite. Esse si sentono fortemente a disagio, tristi o in torto, se non si comportano come la loro spinta interna (o la loro ingiunzione) prescrive. Ne consegue che un insegnante, consapevole di certi limiti emotivi e comportamentali esistenti nelle relazioni sociali, e quindi anche didattiche, ha la possibilità e la facoltà di intervenire sul piano educativo aiutando il bambino, sin dalla tenera età, a superare i suoi vincoli relazionali. In tal caso l'alunno che tende automaticamente a "compiacere" gli altri, può imparare a "compiacere liberamente" anche se stesso. Se opportunamente aiutato, non solo dalla maestra ma anche dai suoi stessi genitori, capirà pian piano che sarà amato e accettato anche se "dirà" ciò che gli viene alla mente e ciò che sentirà con la sua spontaneità e "farà" ciò che avrà voglia di fare con la sua creatività.

L'insegnante a scuola, regista (*Adulto*) attento e sensibile alle dinamiche relazionali, "autorizzerà" e accoglierà le sue libere iniziative osservandole, integrandole e valutandole (*Genitore Normativo* positivo), con la sua partecipazione attiva. L'alunno diventerà così il primo protagonista del suo cammino formativo. Un sorriso, un bacio, una "carezza" (*Bambino Libero* e

**Genitore Affettivo** positivo), accompagneranno questi significativi momenti di crescita.

### **Giochi psicologici**

Il seguente gioco psicologico è stato individuato nelle ultime settimane dell'anno scolastico in una classe di alunni di cinque anni.

Ogni giorno Francesco (un alunno di cinque anni) disturba i momenti di attività didattica in classe. Viene più volte richiamato e rimproverato dall'insegnante, ma sembra non voler ascoltare. Dopo ripetuti rimproveri, l'insegnante perde la pazienza e lo manda fuori dall'aula in punizione. In seguito a questo episodio sia l'insegnante sia l'alunno vivono momenti interiori spiacevoli e poco sereni che indirettamente si ripercuotono anche sul gruppo classe che ha assistito all'evento.

In virtù della situazione di disagio sperimentata a livello psicologico dagli interlocutori, si può già considerare l'episodio su descritto una prima manifestazione (livello: 1° grado) di uno dei giochi più frequenti nella quotidiana vita scolastica, denominato "*Baccano*".

Nei giorni seguenti Francesco continua a proporre il medesimo gioco psicologico, ma con maggiore intensità (livello: 2° grado). L'insegnante propone agli alunni di completare una scheda operativa con una semplice consegna. Francesco comincia a lamentarsi dichiarando di non saper eseguire la consegna perché è difficile. L'insegnante risponde che l'attività proposta non è affatto difficile e che si può eseguire anche in poco tempo. Francesco decide così di iniziare a svolgere il lavoro assegnatogli, sbuffando e con estrema lentezza dicendo a se stesso: "Va

bene, adesso inizio a farlo, ma troverò subito difficoltà e non riuscirò a finirlo prima che la maestra ritiri la scheda!” L’insegnante vede l’atteggiamento disimpegnato e provocatorio dell’alunno e lo minaccia dicendo: “Se non finisci subito quello che ti ho detto di fare, ti mando in punizione da un’altra insegnante e non ti faccio tornare in classe fino alla fine della giornata!” Francesco a tal punto risponde: “ Va bene, me ne vado!” Si alza, esce dall’aula e da solo comincia ad avviarsi nell’aula accanto, quella destinata alla sua punizione. L’insegnante lo manda via e lo lascia lontano dal suo gruppo di amici.

In classe si crea un momento di grande silenzio ed entrambi i giocatori sperimentano come tornaconto del “gioco” appena svolto uno stato d’animo negativo: Francesco è triste perché il suo gioco questa volta è stato più intenso.

In un primo momento egli, attraverso il suo comportamento di disturbo, aveva raggiunto il suo fine, vale a dire ottenere almeno per brevi istanti la massima attenzione dell’insegnante ricevendo da lei “carezze”, anche se negative. L’insegnante infatti si adirava solo con lui: si faceva così “agganciare” dall’alunno inviandogli una carezza negativa dal proprio GN- (Genitore Normativo negativo). Inoltre Francesco, agendo in tal modo, otteneva ilari gratificazioni dai compagni di classe proprio in virtù del suo atteggiamento ribelle e farsesco.

In un secondo momento però, le carezze negative ricevute sono state molto più intense: i suoi compagni di classe non sorridono più ma assistono in silenzio; l’insegnante non gli parla più ed annulla la sua presenza nell’aula per l’intera

giornata. In seguito a tutto ciò inoltre, ella stessa prova un forte disagio interiore e dopo aver così “perseguitato” Francesco, sente di aver fallito nel suo ruolo di insegnante e di educatrice.

Volendo descrivere in maniera più dettagliata ed approfondita l’episodio appena descritto, relativo al gioco “*Baccano*”, si tenga presente quanto segue.

Per osservare, comprendere e analizzare un gioco psicologico si possono adottare cinque diverse modalità. Ognuna di esse descrive un gioco da un diverso punto di vista. Si può procedere con: l’*Analisi formale del gioco*, che ne evidenzia i diversi vantaggi; il *Diagramma transazionale dei giochi*, per cogliere gli Stati dell’Io energizzati e la presenza o meno nella comunicazione di transazioni ulteriori; il *Diagramma della simbiosi*, a cui abbiamo in precedenza fatto riferimento; la *Formula G*; il *Triangolo Drammatico*.

In tale contesto saranno prese in considerazione le ultime due modalità presentate.

La formula del gioco, ideata da Eric Berne come “*Formula G*”, è la seguente:

$$\mathbf{G + A = R > S > X > TC}$$

**G** = *Gancio*, vale a dire la prima mossa o stimolo che compie il giocatore partendo da una svalutazione di sé, o degli altri, o della realtà, e cercando di coinvolgere altre persone nel proprio gioco (Francesco si lamentava dicendo di non saper eseguire la consegna perché era per lui troppo difficile: *svalutazione di sé*).

**A** = *Anello*, vale a dire l'aggancio dell'interlocutore allo stimolo, il punto debole di chi si lascia "agganciare" (l'insegnante risponde che l'attività non è affatto difficile e che si può eseguire anche in poco tempo).

**R** = *Risposta* al G + A nella comunicazione (Francesco dice che proverà a svolgere il compito, ma non lo finisce; l'insegnante si infuria e minaccia di mandarlo fuori in punizione per l'intera giornata).

**S** = *Scambio di ruoli ( o Colpo di scena)* che avviene ad un certo punto del gioco (Francesco inizia a disturbare in classe perseguitando la maestra; l'insegnante, vittima del suo atteggiamento, sente di non riuscire a dominarlo).

**X** = *Confusione*, vale a dire disagio psicologico negli interlocutori (sia Francesco sia l'insegnante avvertono un notevole intensificarsi del vissuto emotivo).

**TC** = *Tornaconto*, vale a dire stato d'animo finale negativo in entrambi gli interlocutori (Francesco è triste perché rimane lontano dalla sua maestra e dai suoi compagni tutto il giorno, mentre l'insegnante sente di aver fallito come insegnante e come educatrice).

Come in precedenza accennato, un ulteriore modo attraverso cui si può osservare e analizzare un gioco psicologico, potendo inoltre anche meglio capire il concetto di "scambio di ruoli" che lo contraddistingue, è il "**Triangolo Drammatico**" di Steve Karpman.

La comunicazione avviene tra **P** = **Persecutore** (nel suo GN- = Genitore Normativo negativo) e **V** = **Vittima** (nel suo BA- = Bambino Adattato negativo), oppure tra **S** = **Salvatore** (nel suo GA- = Genitore Affettivo negativo) e Vittima (sempre nel suo BA-).

Nel nostro esempio l'alunno Francesco ha avviato la comunicazione assumendo il ruolo sociale di Vittima (V), mentre l'insegnante ha risposto assumendo il ruolo sociale di Persecutrice (P). In seguito però, Francesco passa da Vittima a Persecutore in classe, mentre l'insegnante diventa Vittima del suo atteggiamento. In realtà alla fine torna Vittima anche lo stesso Francesco che perde le attenzioni, anche se negative, prima ricevute e tanto cercate.



In conclusione ritengo sia utile ricordare che nel momento in cui si osserva un gioco psicologico è importante, soprattutto nella relazione didattica, considerare il motivo per cui si gioca. L'insegnante che diventa consapevole dell'esistenza dei giochi psicologici in classe può, attraverso una attenta analisi, evitare il loro sviluppo se "incrocia" quelle transazioni – gancio provocatorie, riconoscendole sin dal principio della comunicazione. Ella stessa però, dovrebbe sempre chiedersi in seguito anche il *perché* di quel "Gancio": ciascun "giocatore", anche il nostro alunno Francesco, avvia tale processo soltanto per ottenere in cambio carezze, anche se negative, e attenzioni da chi gli sta accanto. Effettua la sua richiesta nell'unico modo che ha conosciuto nel corso della sua vita, e quindi anche in famiglia, fino a quel momento.

Francesco, ad esempio, potrebbe aver sperimentato una maggiore presenza genitoriale nella sua infanzia soltanto assumendo inconsapevolmente quei determinati atteggiamenti di disturbo. Li ha poi riproposti a scuola con le sue insegnanti per soddisfare la fame di carezze e di stimoli (anche se negativi) che gli danno il senso del proprio esistere per gli altri.

Carezze e stimoli negativi che sono comunque preferibili al vuoto e all'indifferenza altrui.