

CORPO ANATOMICO



MACCHINA BIO MECCANICA



STRUMENTO al servizio della mente
(→ "separato" dalla mente)



OGGETTO
(→ sul tavolo di dissezione)

Da

"PERFEZIONARE"

RENDERE FUNZIONALE

POTENZIARE

EQUILIBRARE / "CORREGGERE"

CONCEZIONE "BASE"

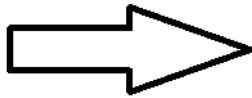
di

EDUCAZIONE FISICA

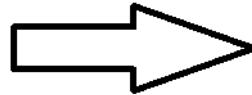
SPORT

RIEDUCAZIONE FISICA

CORPO NEUROLOGICO



MACCHINA ELETTRONICA CIBERNETICA



ORGANISMO BIOLOGICO
razionalmente costruito
rispondente a delle LEGGI PRECISE

CONCEZIONE CHE SI SOVRAPPONE/INTEGRA

A QUELLA DI CORPO ANATOMICO

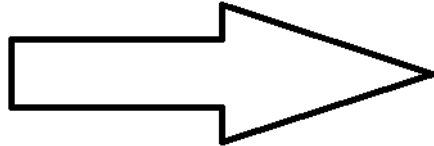
IN EDUCAZIONE / RIABILITAZIONE
MACCHINA da COSTRUIRE / RIPARARE

ove

LE TECNICHE SONO RIVOLTE ALL'ORGANISMO

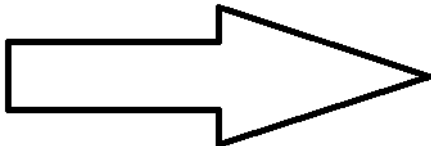
NON ALL'INDIVIDUO

CORPO PSICOLOGICO
cognitivo



"LUOGO" di SENSAZIONI
(PROPRIO/ESTERO CETTIVE)

IL CORPO PERCEPISCE SE STESSO
ATTRAVERSO I SENSI
E LA CINESTESIA



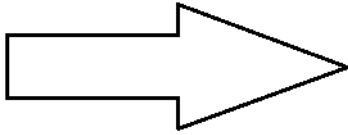
"LUOGO" di APPRENDIMENTO

RIFERIMENTI SPAZIALI
(LOGICO/TEPDOGICI)
(PROSSEMICI) (ASSI)

SCHEMA CORPOREO "CORPO PROPRIO"

CONCEZIONE "BASE"
della
PSICOMOTRICITÀ "CLASSICA"

CORPO VISSUTO

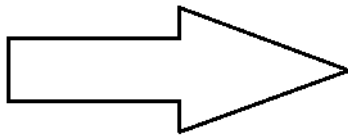


**"LUOGO" di PIACERE/DISPIACERE
di DESIDERIO**

"LEGATO" ALLE TENSIONI TONICO-EMOZIONALI

contrazione dinamica → "MEZZO" d'AZIONE

contrazione tonica → "MEZZO" di PERCEZIONE
NEL/DEL MONDO



MEZZO d'ESPRESSIONE / COMUNICAZIONE

"AVERE" / "ESSERE"

UN CORPO

IL PIACERE SENSO-MOTORIO

E' L'ESPRESSIONE
DELL'UNITÀ / DELLA GLOBALITÀ DELL'ESSERE

CREA
L'UNIONE
TRA LE SENSAZIONI CORPOREE
E
GLI STATI TONICO EMOZIONALI

SENSAZIONI CORPOREE D'ORIGINE PROPRIOCETTIVA
CHE SCATURISCONO DA ATTIVITA' BASATE

sulla

CONQUISTA / PERDITA dell'EQUILIBRIO



ricerca del

PIACERE SENSO-MOTORIO

utilizzo del

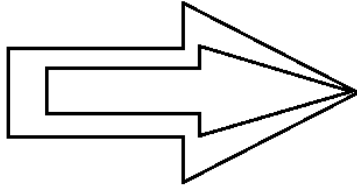
farlo evolvere

VERSO UNA DINAMICA DI COMUNICAZIONE

attraverso l'utilizzo
della pluralità dei mezzi espressivi

NON SI PUÒ NON COMUNICARE

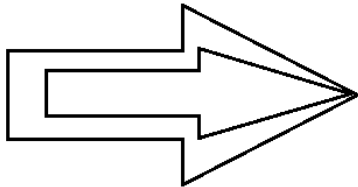
CREDERE DI POTERE PRESCINDERE DAL COMUNICARE



SIGNIFICA:
NON RENDERSI CONTO DELLA

NATURA INTERATTIVA

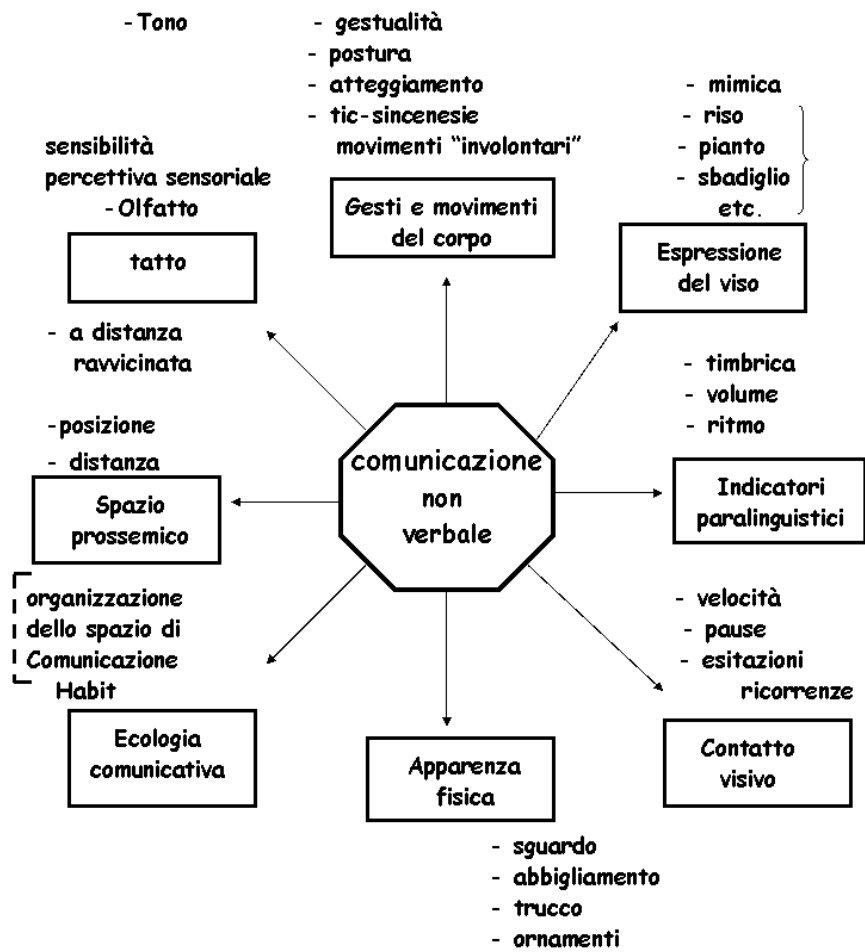
DEL COMPORTAMENTO individuale / organizzativo



NON CAPIRE CHE SI AGISCE SEMPRE
IN UN "ARENA" POPOLATA DA ATTORI
CHE USANO CODICI DIVERSIFICATI
CON I QUALI E' FACILE CREARE FRAINTENDIMENTI

QUALUNQUE COMPORTAMENTO UMANO
COSTITUISCE
UNA COMUNICAZIONE

NELLO SCAMBIO COMUNICATIVO
COMPONENTI VERBALI E NON VERBALI
SONO COSTANTEMENTE INTERPONESSE



VISIONE D'INSIEME
 della
COMUNICAZIONE NON VERBALE
 in: "Efficacia educativa e formativa dello studente".
 Progetto "Rete H"
 Ministero Pubblica Istruzione

MESSAGGI CLASSIFICATI SECONDO

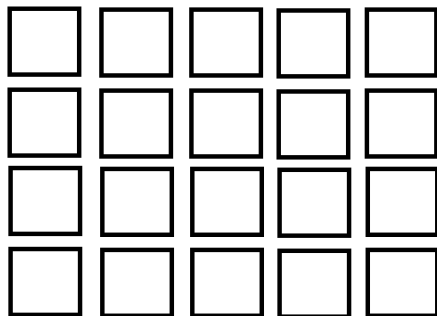
LE DIVERSE ABILITA' SENSORIALI

progetto "rete H"

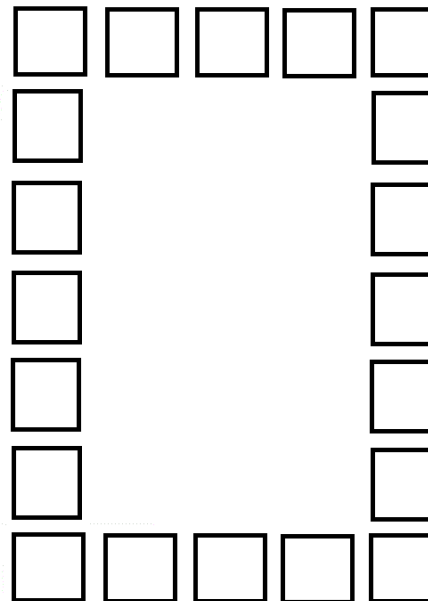
Visiva	<ul style="list-style-type: none">- Figure - Segni - Colori - Gestii - Postura- Vestiti - Parole scritte- Ecc.
Acustica	<ul style="list-style-type: none">- Suoni - Musica - Parole parlate- Indicatori paralinguistici- ecc.
Visiva/ Acustica	<ul style="list-style-type: none">- Parole scritte e parlate - Film- Interazione- Ecc.
Olfattiva	<ul style="list-style-type: none">- Profumi- Odori vari- Ecc.
Tattile	<ul style="list-style-type: none">- Carezze- Schiaffi- Ecc.
Termica	<ul style="list-style-type: none">- Freddo- Caldo- Ecc.

A DIVERSE DISTRIBUZIONI DEI BANCHI
CORRISPONDONO
MODALITA' DIVERSE DI COMUNICAZIONE

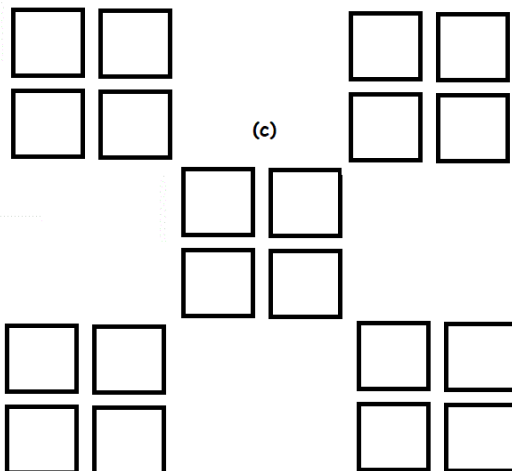
Progetto "Rete H"



(b)

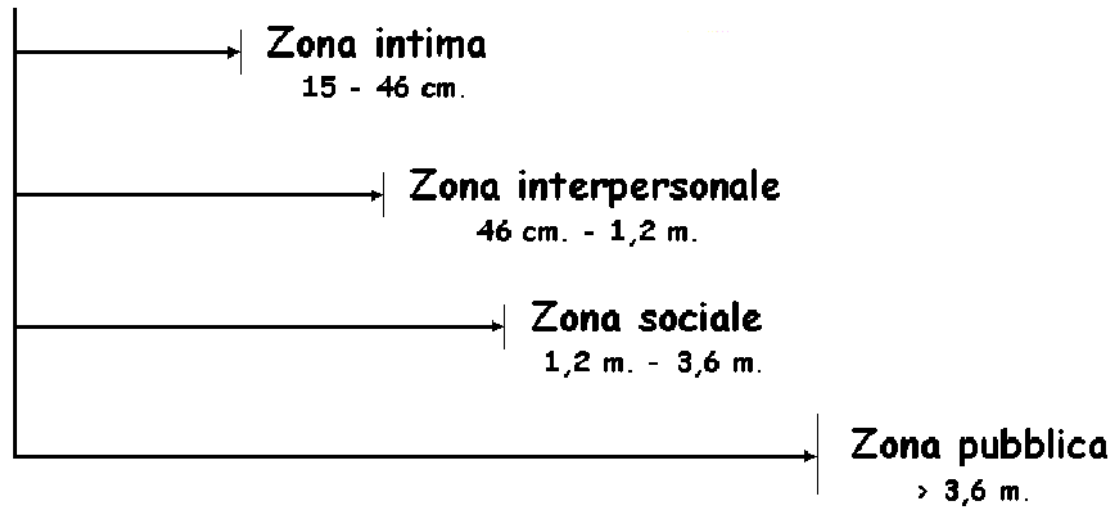
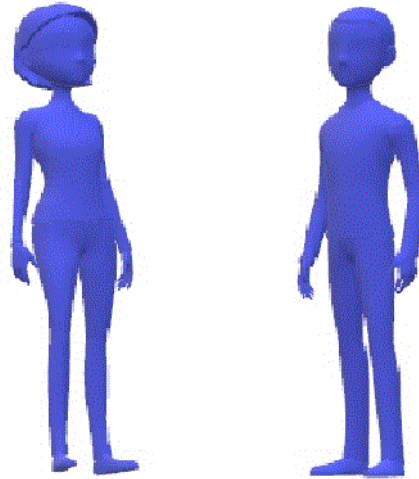


(c)



DISTANZA GENERALMENTE TENUTA TRA I DIVERSI INTERLOCUTORI

Progetto "Rete H"





QUANDO SI ENTRA (VOLONTARIAMENTE)
NELLO SPAZIO DELL' ALTRO
SI PRODUCE NECESSARIAMENTE QUALCOSA

SI STABILISCE UNA RELAZIONE

DI

RIGETTO

ALLONTANAMENTO FUGA
AGGRESSIONE

ACCETTAZIONE

DOMINIO SOTTOMISSIONE
ACCORDO

AMBIVALENZA

CONTEMPORANEO DESIDERIO
DI FUGA / AVVICINAMENTO

Incisività / efficacia della comunicazione

Minima efficacia:

**incongruenza e
casualità tra i
diversi aspetti del
linguaggio**

Massima efficacia:

**congruenza e
contemporaneità tra
i diversi aspetti del
linguaggio**

-

Efficacia

+

TUTTO CIO' CHE E'VIVO
RUOTA ATTORNO
A TRE POLI:

IL CUORE

LA VICINANZA DEGLI ALTRI
LIBERA IL CUORE

IL CORPO

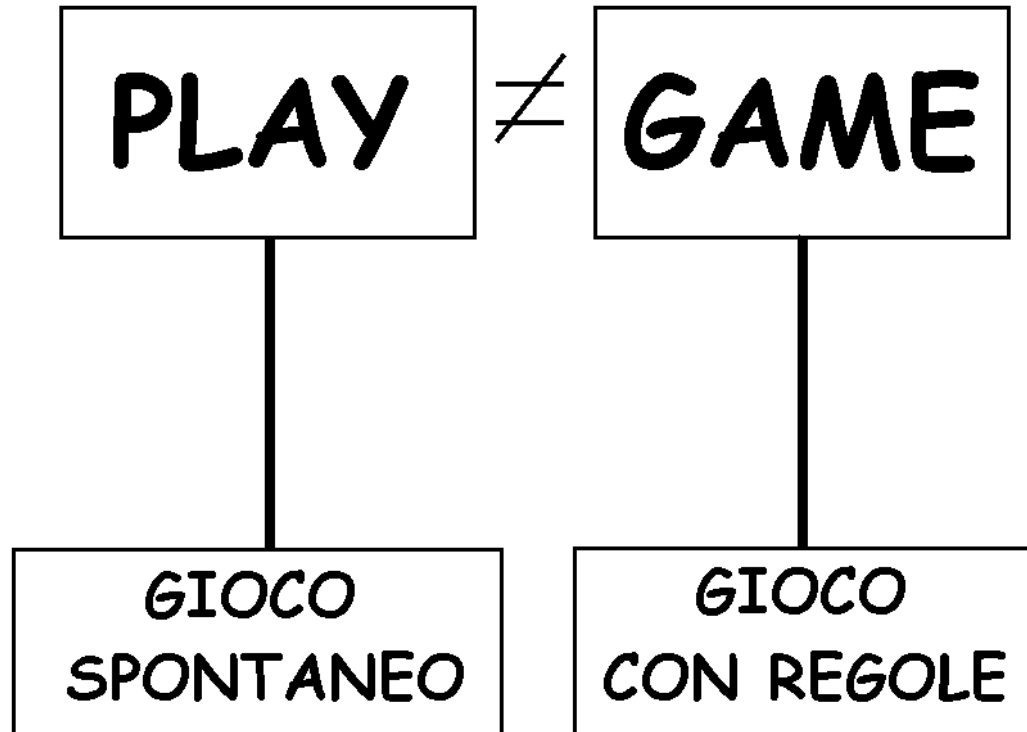
IL MOVIMENTO
LIBERA IL CORPO

LA MENTE

IL GIOCO
LIBERA LA MENTE.

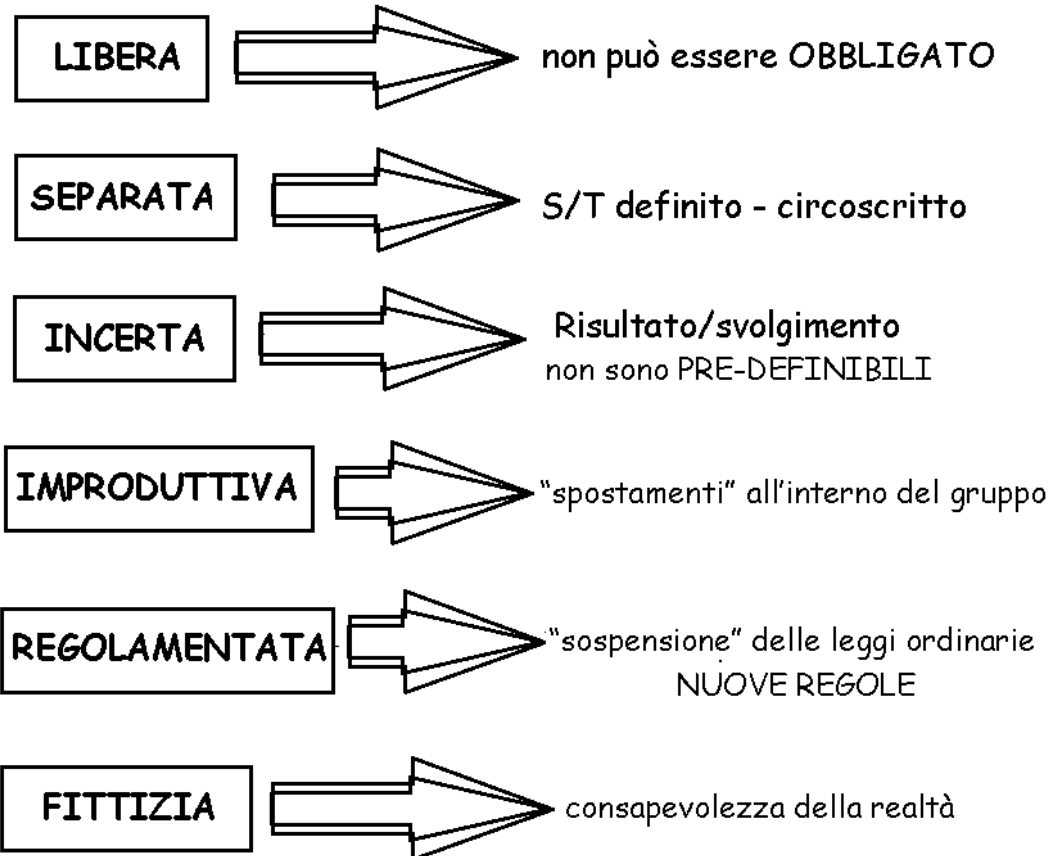
GIOCATE!

in inglese



IL GIOCO

è un'attività



GIOCO

CATEGORIE
FONDAMENTALI
DEL GIOCO

AGON
(competizione)
ALEA
(caso)
MIMICRY
(imitazione)
ILYNX
(vertigine)



TRASGRESSIONE

esuberanza irrequieta,
spontanea

Principio di

divertimento
turbolenza, improvvisazione
incontrollate

PAIDIA

A
N
I
M
E

I
N
S
C
I
N
D
I
B
I
L
I

LUDUS

tendenza opposta
ad incanalare tale energia
attraverso "correzioni"
regole etc.

"polo pedagogico"

NORMATIVITA'

R. Callois in:
I GIOCHI E GLI UOMINI
Ed. Bompiani

GIOCO

- **TRASCENDENTE STORICO - ANTROPOLOGICO**

→ LA CULTURA SI SVILUPPA NEL GIOCO
E COME GIOCO

C.F.R.
HUIZINGA
CALLOIS

- **FORMA FONDAMENTALE di VITA**

→ AREA POTENZIALE
LUOGO SIMBOLICO
SPAZIO TRANSIZIONALE

esperienza tra se' e non se'
Soggetto e reale

WINNICOTT

SITUAZIONE d'APPRENDIMENTO

"DENSE di FINALITA' MULTIPLE

socializzazione
emozioni
Apprendimento

**GIOCO
e
VITA EMOTIVA**

COME REATTIVO / PROIETTIVO
CHE MANIFESTA
CONTENUTI PSICHICI

2 Aspetti

CATARTICO

CONTROLLO
della
REALTA' INT/EST

**GIOCO
e
SVILUPPO INTELLETTIVO**

SPAZIO DI ATTIVITA' CHE CONSENTE
UN'ASSIMILAZIONE DELL'ESPERIENZA
AI PROPRI SCHEMI MENTALI

3 stadi
gioco

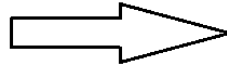
1 PERCETTIVO MOTORIO
piacere funzionale
legato al movimento,
alla recezione sensoriale
COSTRUZIONE GRADUALE
DELL'IMMAGINE CORPOREA

3 CON REGOLE
da gioco individuale
a gioco di gruppo
con ruoli distinti/complementari
con prudenza e imitazione
riduzione dell'egocentrismo

2 SIMBOLICO
bambino attore-regista
si trasforma
evocazione di situazioni passate
immaginazione di eventi

**GIOCO
e
SOCIALIZZAZIONE**

Fase associativa / collaborativa



comincia con gli *OGGETTI TRANSIZIONALI*
che hanno la caratteristica di non essere più
parti del *CORPO* (per es. dito da succhiare)
che sono quindi la prima esperienza
di *SEPARAZIONE IO / NON-IO*
REALTA' INT/EST

**il GIOCO
e
L'EDUCAZIONE**

RISPONDE ALLA DINAMICA dell'APPRENDIMENTO
CONSENTE di *PASSARE GRADUALMENTE*
dai *PROBLEMI* più semplici a quelli più complessi
VERIFICA IMMEDIATAMENTE il *SUCCESSO/L'ERRORE*
PERMETTE di PROGREDIRE a *RITMO INDIVIDUALE*
nella *SEQUENZA* dei *PROBLEMI*
espressi in forma di *GIOCO*

**GIOCO
come
DIAGNOSI e TERAPIA**

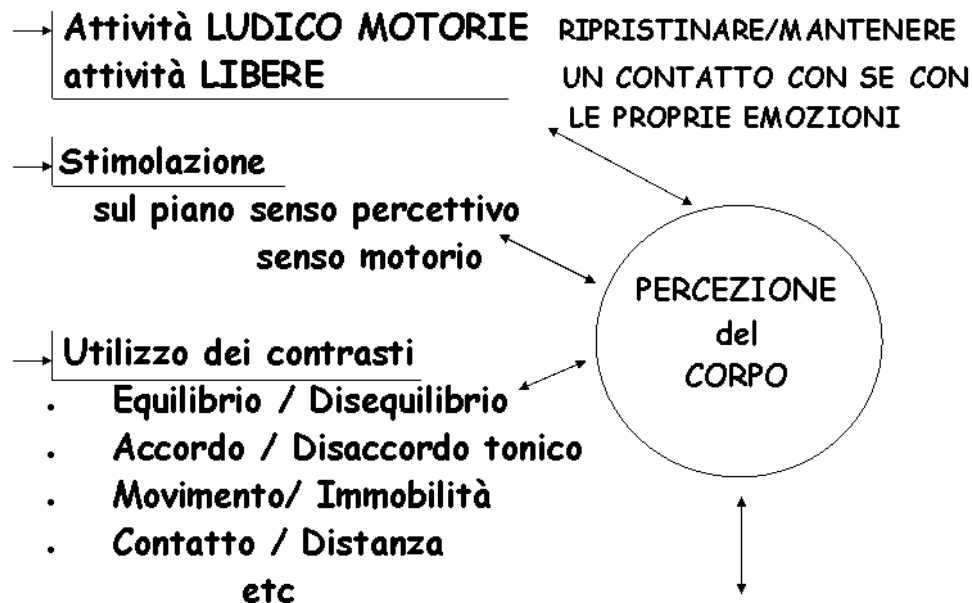
anche come *TEST* dello *SVILUPPO* raggiunto
ANALISI FASI di *SVILUPPO* più *PRIMITIVE*
ANTECEDENTI ALLA STESSA DESTINAZIONE *IO/MONDO*
EST.



LUOGO/TEMPO d'*ESPRESSIONE/COMUNICAZIONE*

INTERVENTO PSICOMOTORIO

- **ACCETTAZIONE/VALORIZZAZIONE**
dei livelli espressivi esistenti - CREAZIONE di un **RAPPORTO di FIDUCIA**
- **RICERCA di "Aperture" RELAZIONALI**
COMPORAMENTI ESPLORATIVI



Introduzione di mediatori della comunicazione

- oggetti
- giochi
- anche del corpo come tale

RIFIUTO della PARCELLIZZAZIONE del CORPO

della **SEPARAZIONE**
Linguaggio / Movimento

MOVIMENTO come INFORMAZIONE

condizione attiva
di **PERCEZIONE / CONOSCENZA**
→ costruendo il mondo degli oggetti

"utente"

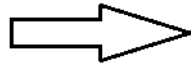
----- = **SOGGETTO ATTIVO** del suo **RECUPERO**
"cliente" sua **Educazione**
Crescita

e **NON** unicamente **OGGETTO** di **STUDIO**
INTERVENTO

PSICOMOTRICITA'

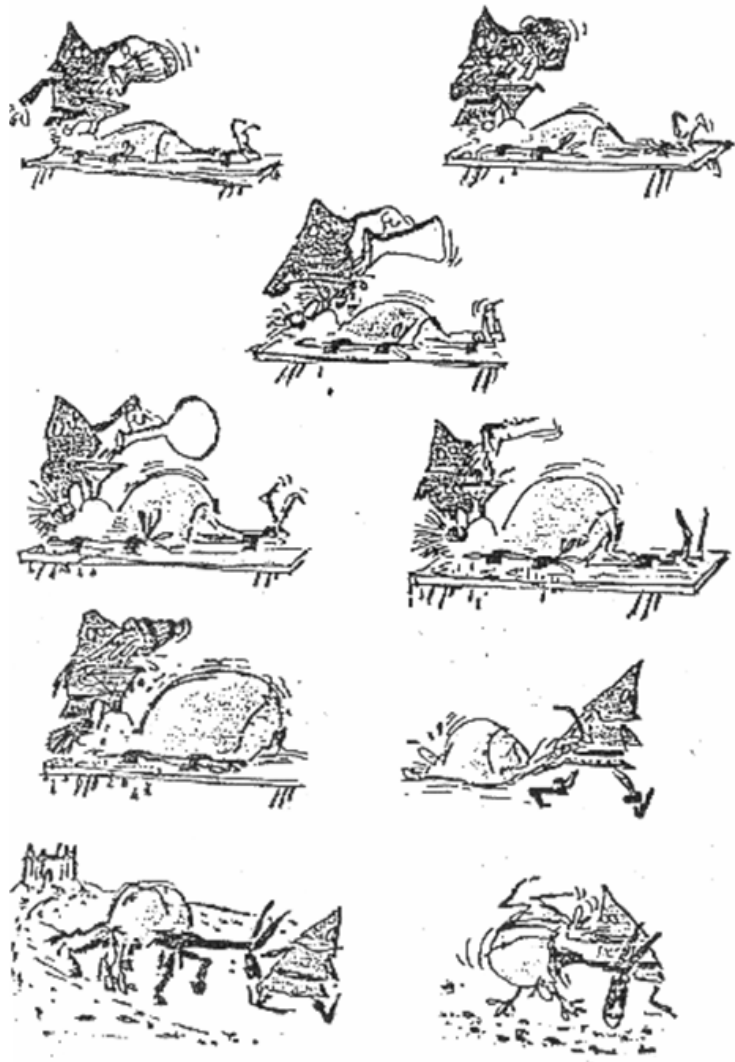


da una definizione
intesa "unicamente" in senso specialistico



ad un intervento
istituzionale complesso
che comprende anche
l'organizzazione didattica,
i materiali
gli spazi
gli arredi
le distanze fisiche, etc.

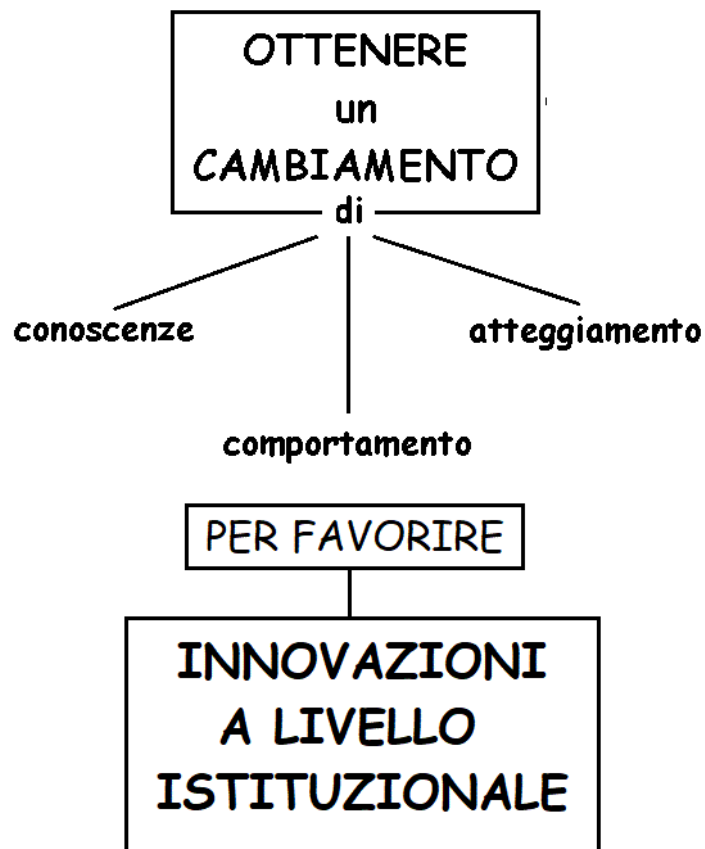




FORMAZIONE

insegnanti

operatori socio-sanitari-educativi



**CI OCCORRONO
NON GIA'
DELLE ISTITUZIONI CAMBIATE
MA CHE L'ATTITUDINE
A CAMBIARE
INFORMI
LA VITA
DELLE ISTITUZIONI**