

ANDAR PER FIABE

Verona 4 ottobre 2012

1° parte

Giuliana Franchini e Giuseppe Maiolo

Psicologi psicoterapeuti

Bolzano - Puegnago DG (BS)

www.giuseppemaiolo.it

www.germogliobz.com

www.ciripo.it

**Qui non si raccontano
storie.**

**Le storie non sono mica
storie.**

Qui si fa sul serio!

Museo dei bambini - Boston

La realtà della fantasia

(Giuseppe Maiolo)

*"Il seme di un pino montano
contiene in forma latente tutto
l'albero del futuro, ma ogni
seme cade, a suo tempo, in un
luogo particolare
caratterizzato da vari fattori
speciali...La totalità latente del
pino nel seme reagisce a queste
circostanze in modo che si
delinea chiaramente il futuro
sviluppo dell'albero"*

C. G. Jung

Ambiente e sviluppo

- **Il bambino si sviluppa secondo un progetto e un programma ma l'ambiente fa la sua parte**
- **Il progetto può essere facilitato o ostacolato**
- **L'ambiente è la realtà oggettiva, il progetto è soggettivo**

Mezzi e strumenti

- **Gli strumenti del bambino sono:**
la sua fantasia,
le sue caratteristiche personali,
le sue potenzialità inconscie (il suo mondo interiore)
- **I mezzi sono:**
il gioco (come strumento di conoscenza) l'espressività (linguistica e non)

Comportamenti

IL COMPORTAMENTO DEL BAMBINO
E' LA RISULTANTE DI QUESTI
ELEMENTI

- **Con il gioco mette in scena la fantasia, crea la realtà, la riproduce e la imita**
- **Con il linguaggio esprime la realtà,**
- **con il disegno la descrive,**
- **con le narrazioni la racconta**

***“Solo l’uomo
insoddisfatto
fantastica”***

(S.Freud)

La creatività

- Dall'incontro con la realtà e dalla difficoltà di adattamento nasce la sofferenza
- Dalla sofferenza la creatività
- La creatività si esprime attraverso una sequenza che va dalla fantasia al gioco, alla creazione artistica

L'ambiente

- Il ruolo dell'ambiente
(genitori, insegnanti)

è

fondamentale perché sono
dispositivi della crescita

Il gioco

- **il gioco è una cosa seria:**
non attività puramente ricreativa, non espressione della pulsionalità, ma attività di sviluppo il cui *carburante* è la fantasia e il *medium* la realtà
- Attraverso il gioco il bambino sviluppa il suo IO e mette in scena il suo mondo interiore
- **il gioco è *ludus* ovvero espressione e narrazione insieme**

La fantasia

Con l'attività fantastica:

si organizza il pensiero e il comportamento,
si dà ordine al caos,
si forma l'informe,
si *tra-sforma* la realtà

- **La fantasia si avvale di rappresentazioni simboliche**

La fantasia in scena

(Giuliana Franchini)

“La fiaba prende sul serio le ansie e i dilemmi e si ispira direttamente ad essi, il bisogno di essere amati e la paura di non essere considerati “

B. Bettelheim

Il pensiero magico

1. Il bambino è un mago (Freiberg)

- *illusione-certezza: comparire e scomparire le cose, creare e distruggere*

2. Estremamente realista (Piaget)

- *Il mondo è prodotto di ciò che vede*
- *Volere = avere Pensare = ottenere*

Il bambino e la fiaba

Un bambino

- È troppo piccolo per pensare
- La sua struttura mentale non gli permette astrazioni
- Costruisce catene associative per immagini
- Anima gli oggetti
- Ha bisogno di significati
- Ha necessità di speranza

La fiaba

- Rappresenta la realtà in forma simbolica
- Offre immagini
- Parla dei significati della realtà
- Presenta un problema
- Offre la soluzioni al problema
- Fa vincere

La fantasia nella fiaba

- 1. Le fiabe rispondono ad interrogativi interni**
- 2. La fiaba nel suo svolgersi si adegua al modo di pensare del bambino**
- 3. Il pensiero del bambino è animistico**

Fiaba e bambino

- 1. La fiaba esprime in modo chiaro un dilemma esistenziale**
- 2. La fiaba parla del bene e del male**
- 3. Consente l' identificazione con l'eroe**
- 4. La fiaba non sottovaluta il lieto fine**
- 5. Consola**

“ la consolazione è il massimo servizio che la fiaba può rendere a un bambino: la fiducia che nonostante tutte le tribolazioni che deve patire, non solo egli riuscirà ma verranno tolte di mezzo tutte le forze del male, e non minacceranno più la pace della sua mente.”

B. Bettelheim

Fiaba e gioco

Analogie

- **Nel gioco il bambino sperimenta il dominio sugli altri**
- **Nel gioco vi è connessione tra il mondo interno e la realtà esterna.**
- **Rielaborazione della realtà**
- **Entrambi allentano la tensione della vita**
- **Importanza del gioco nei traumi**

Fiaba e gioco:

differenze

- **Nella fiaba è il narratore a delineare confini**
- **Nel gioco è il bambino a decidere**
- **Nella fiaba vi sono elementi fantastici**
- **Nel gioco il bambino parte da elementi di realtà**

Specificità della fiaba

- **È consolatoria: poveracci che diventano importanti, torti che vengono riparati, dolori e sofferenze che si trasformano in gioie**
- **È proiezione di desideri e di paure**
- **Descrive il lato oscuro dell'uomo**
- **Offre al fruitore la possibilità di proiettare i propri contenuti inconsci**

Fiaba: Adulto e bambino

1. Relazione fantastica condivisa
2. Uguale punto di vista
3. Condivisione dei sentimenti: la gioia, il terrore, il sollievo, la paura e il divertimento
4. Sguardo sulla realtà e fiducia di superare i problemi

Perché usarle

Con i bambini (ma anche con i non più bambini)

Obiettivi:

- **Promuovere i processi evolutivi**
- **Ampliare la fantasia**
- **Attivare le risorse interne**
- **Superare fasi critiche**
- **Sostenere il processo di individuazione e di maturazione**
- **Sostenere la fiducia e sicurezza di sé**
- **Dare spazio all'affettività e alle emozioni**

La narrazione come possibilità di crescita

(Giuliana Franchini)

*“Non portare a
passeggio tuo
figlio, ma va a
passeggio con lui”*

Isaacs (1932)

Raccontare per far crescere

1. Trasferire la realtà sul piano metaforico
2. Condividere l'esperienza simbolica:
scambiare la visione del mondo
2. Arricchire l'esperienza e sviluppare
sicurezza
3. Partecipazione emotiva del narratore
con il bambino

La narrazione come crescita

Utilità

1. **Creare situazioni in cui il bambino può esprimersi simbolicamente**
2. **Considerare il bambino un potenziale narratore**
3. **Aver fiducia nel bambino significa ritenerlo capace di dar forma ai propri vissuti interni**
4. **Ascoltare senza valutare ovvero ascolto empatico cioè non giudicante**
5. **Riconoscere e condividere il coinvolgimento emotivo**

La narrazione come sviluppo

1. Invito a continuare con domande aperte
2. Porsi dal punto di vista del bambino
3. Non perdere il governo del sé e condividere la gioia, il terrore, il sollievo, la paura e il divertimento
4. Offrire il materiale della realtà come oggetti di costruzione della fantasia e della fiaba

La narrazione come arricchimento

1. Condividere l'esperienza simbolica vuol dire che è scambiabile, quindi arricchente per entrambi
2. Consentire che tale arricchimento si estenda ad altri partecipanti vuol dire sentire amplificata l'emozione di un racconto

Le Narrazioni

Con i bambini

Obiettivi:

- **Promuovere i processi evolutivi**
- **Ampliare la fantasia**
- **Attivare le risorse interne**
- **Superare fasi critiche**
- **Sostenere il processo di individuazione e di maturazione**
- **Sostenere la fiducia e sicurezza di sé**

Tipologie di narrazioni

Pegagogiche

A mediazione simbolica

Con funzione terapeutica

Narrazioni psicologicamente orientate

Pedagogiche

Obiettivi:

- **Modificazione del comportamento**
- **Indicazione di soluzioni alternative**
- **Mutamento del pensiero da negativo in positivo**
- **Trasformazioni delle emozioni**
- **Educazione, prevenzione e cura delle situazioni di disagio**

Narrazioni psicologicamente orientate

Simboliche

Obiettivi:

- **Rappresentazione della realtà con il linguaggio metaforico (valore simbolico delle immagini)**
- **Espressione del mondo interiore**
- **Rappresentazione simbolica dei processi interni ed esterni**
- **Rappresentazione di difficoltà tipicamente umane e problemi collettivi**
- **Sviluppo di processi evolutivi (speranza e fiducia) e di mutamenti creativo**

Narrazioni psicologicamente orientate

Terapeutiche

Obiettivi:

- **Risanamento delle ferite**
- **Co-costruzione e ricostruzione del mondo interiore**
- **Circolarità della comunicazione e sviluppo degli strumenti evolutivi**
- **Riconoscimento delle risorse individuali**
- **Attivazione dei processi evolutivi**

ESERCITAZIONE

A piccoli gruppi:

Ciascuno individualmente ricorda la propria fiaba

Ne fa una breve traccia

La racconta agli altri del gruppo