

## La condizione psicologica dell'alunno

Antonio Ferrara

*Publicato in: Il tempo della scuola – Anno I, Febbraio 1991*

**“La sopravvivenza da sola non basta: avere cibo, una casa, dei vestiti, sono cose fondamentali ma se mancano carezza la vita perde di valore. Nella scuola si può gestire il bisogno di riconoscimento del sottostante bisogno di sentire di esistere.”**

Quando un bambino viene al mondo ha due bisogni fondamentali dai quali derivano tutti gli altri: sopravvivere ed evolversi. Quali saranno le modalità per ottenere tali obiettivi dipende dall'ambiente nel quale *capita*. È lì che apprenderà i modi per *manipolare* e farsi spazio nel suo mondo. Il suo addestramento dipenderà dalle modalità di reazione alle vicissitudini della vita che la famiglia di appartenenza adotta. È un po' come giocare alla roulette (Berne, 1979). La pallina può andare in 36 case diverse e nessuno sa in quale effettivamente si fermerà. Naturalmente sarà molto diverso se <<Futurino>> nascerà nella casa dei <<duri>>, dove di fronte ai problemi non ci si adagia, non si mostra la sofferenza, si stringono i denti e si tira avanti, senza far sapere ai vicini quello che accade oppure si affaccerà alla vita nella famiglia dei << piagnoni>> dove ogni frustrazione è motivo di lacrime e disperazione e non sono mai sufficienti le spalle sulle quali piangere: tutti devono sapere quanto essi soffrono. Il modello offerto dall'ambiente familiare impronerà la sua maniera di comportarsi di fronte ai problemi e determinerà la sua posizione nella vita e se l'affronterà con una visione positiva o negativa, tendente alla fiducia e quindi a superare gli ostacoli oppure tendente alla sfiducia e, di conseguenza, ad avvilitarsi e a fermarsi di fronte alle avversità.

La relazione con gli altri dipenderà dal bisogno di stimoli che gli sono necessari per sentire che esiste o che viene riconosciuto. È un bisogno profondo, quasi biologico, tanto che E. Berne (1979) parla di fame di stimoli (strokes) per significare l'importanza vitale dei segnali di riconoscimento che nei primi mesi di vita sono essenzialmente fisici e poi via via sempre più mirati alle *qualità* della persona. I diversi autori che si sono occupati dello sviluppo del bambino hanno messo in evidenza quanto sia importante lo stimolo di riconoscimento, che nel linguaggio comune dell'Analisi Transazionale viene chiamato <<carezza>>. Bambini ricoverati in istituto, pur avendo le cure necessarie ed un ambiente confortevole presentavano un maggior numero di problemi fisici e psicologici, rispetto ad altri bambini che ricevevano più *carezze* dalle persone che se ne prendevano cura (Spitz, 1945).

È facile allora comprendere quanto sia importante per un alunno ricevere riconoscimento e quante e diverse possono essere le modalità per ottenerlo. La sopravvivenza da sola non basta. Avere cibo, una casa, dei vestiti sono cose fondamentali ma se mancano carezze la vita perde di valore. Nella scuola, in particolare, si può gestire il bisogno di riconoscimento ed ottenere dei buoni risultati se si focalizza l'attenzione non tanto sul comportamento esterno dell'alunno quanto sul sottostante bisogno unico e comune a tutti, espresso da una vocina interna spesso non più riconoscibile, tanto è stata negata e repressa, che sembra dire: << esisto, ci sono e voglio che tu ti accorga di me >>.

Si può ben intendere quanto si è disposti a spendere per questo obiettivo.

L'equivoco maggiore nasce nel caso di un alunno che sembra fare di tutto per farsi rifiutare e respingere. Diventa veramente antipatico. L'insegnante non lo vorrebbe nella sua classe, i compagni lo tengono a distanza e in generale ci si rivolge a lui solo con termini negativi. Pensate per un momento a quanta attenzione riesce ad ottenere in questo modo. Ogni rimprovero, rapporto, sospensione o qualsiasi altro mezzo punitivo usato nei suoi confronti gli conferma che esiste, è un segnale di riconoscimento: ci si occupa di lui. Certo in maniera negativa, al fondo dolorosa, ma con molto meno sofferenza di quanta ne proverebbe se passasse totalmente inosservato. Da bambini e per tutta la vita non potremmo mai tollerare, se non a prezzo di un lento morire interno, di non essere considerati. L'esempio delle persone anziane, nella società attuale, ci mostra come può diventare miserabile la vita quando si viene esclusi dal mondo attivo e privati di riconoscimento.

<<Futurino>> sa tutto questo e piccolo, molto piccolo, metterà le basi per individuare le fonti e guadagnare il numero *carezze* che gli sono necessarie per sopravvivere. Lo farà elaborando messaggi familiari, con modalità sue, diverse da quelle di ogni altro, ma con un principio comune: meglio un calcio, per quanto doloroso esso sia, che essere ignorato.

Prenderà il suo ruolo nel mondo e si adatterà all'ambiente nel quale vive scegliendo nell'ambito di tre possibili soluzioni che racchiudono in sintesi innumerevoli e articolate varianti: essere Persecutore, Vittima o Salvatore. Partendo da una di queste posizioni, che verrà scelta in maniera preferenziale, entrerà in relazione con quanti incontrerà sulla sua strada occasionalmente o in maniera duratura.

La relazione con un insegnante può essere particolarmente significativa e con lui l'alunno può impiegare molta energia per ottenere *riconoscimenti*.

La figura dell'insegnante rimanda a quella dei genitori e di conseguenza l'alunno adotta a scuola gli stessi comportamenti che gli sono abituali in famiglia oppure, qualora le risposte non siano quelle attese, può cercare *nuovi territori* per ottenere dosi soddisfacenti di attenzione.

Se assumerà un ruolo preferenziale di Persecutore tenderà a creare situazioni e a stabilire relazioni tali che vi permetteranno di vivere sentimenti di rabbia e di trionfo che sperimenterà nella classe nei confronti dell'insegnante o dei compagni.

Se invece il ruolo ha scelto sarà quello di Vittima la tendenza sarà di ritrovarsi triste e solo.

Chi privilegia il ruolo di Salvatore assumerà comportamenti di sollecitudine e pena, con una tendenza ad aiutare gli altri.

Ciascuno di questi ruoli vissuti dall'alunno può incontrarsi con un ruolo complementare dell'insegnante e provocare situazioni di disagio quando le posizioni si irrigidiscono e nessuno dei due è disposto a recedere.

Naturalmente nel caso del rapporto insegnante- alunno è quest'ultimo che ha meno possibilità di cedere, per la considerazione ovvia che è lui ad avere maggiori bisogni e minore capacità di soddisfarli.

Se partiamo dall'ipotesi di base secondo la quale il bisogno fondamentale è quello di ricevere carezze anche se negative, ne consegue che il bambino che va all'asilo, così come lo studente delle classi più avanzate, sono disposti a pagare prezzi molto alti per ottenerle e spesso gli insegnanti diventano loro complici quando essi stessi non hanno trovato maniere più soddisfacenti

per essere riconosciuti.

Nel linguaggio analitico transazionale si dice che quando le persone sono condizionate da una valutazione di sé o degli altri possono entrare in un <<gioco>>, cioè in una comunicazione perversa che porta ad uno stato d'animo negativo nei giocatori fino a raggiungere conseguenze anche molto drammatiche. Chi gioca a Vittima può arrivare ad un suicidio. L'estremo della rabbia di un Persecutore può portare a giocare danni fisici agli altri, mentre il Salvatore ad oltranza aiuta tutti dimenticando se stesso. È una sorta di falso profeta che si illude di salvare il mondo.

Questi estremi fortunatamente rappresentano delle linee di tendenza e raramente vengono raggiunti. Ciò che tuttavia permane è un'attitudine di fondo a manipolare gli altri, che, se inizialmente nel bambino fu una scelta di sopravvivenza, diventa con il tempo una modalità in consapevole che la persona adotta in tutte le situazioni della propria vita, non rendendosi più conto che esistono altre possibilità più proficue per soddisfare i propri bisogni di attenzione e riconoscimento.

Generalmente ci si trova in un gioco in maniera del tutto imprevista. Mentre conversiamo e scambiamo comunicazioni che ci appaiono anche piacevoli, ci sorprendiamo nel trovarci improvvisamente in uno stato d'animo negativo: una sensazione spiacevole e inspiegabile che provoca malessere.

Il vissuto è accompagnato da un senso di comprensione per quanto è successo. Può essere associato ad un sentimento di rammarico per essersi *fatti prendere la mano*. << È stato più forte di me>> si sente spesso dire e la sensazione è proprio di vivere un'esperienza che *prende la mano*, quasi una forza interiore, non controllabile, che spinge a dare messaggi o a compiere azioni alle quali razionalmente ci opporremmo. Senza entrare nelle dinamiche più profonde e complesse di tali meccanismi psicologici, voglio illustrare sommariamente qualcuno dei giochi abituali degli studenti. È opportuno sottolineare che le possibilità sono ben più numerose e che nella realtà le sfumature e le variabili sono certamente più complesse di quanto possano apparire da modelli esemplificativi.

Un <<gioco>> tipico che parte da una posizione di Vittima è quello dello studente che si mette in un ruolo passivo e finisce per diventare il Persecutore del suo insegnante che con zelo e impegno cerca di aiutarlo.

L. V. regolarmente non finisce i compiti a casa o si fa scoprire impreparato. Poiché l'insegnante pensa che quello studente abbia delle capacità e che possa far meglio, incomincia a chiedergli spiegazioni per il suo comportamento. Vuole aiutarlo, è pieno di buona volontà, crede nel suo lavoro. Incomincia a dargli consigli.

**Insegnante:** Forse hai bisogno di un po' di tempo in più, potresti dedicarti ai compiti anche dopo cena.

**Studente:** Vorrei... ma non ho un posto dove farlo. Nella stanza ho un fratello... vuole dormire...

**Insegnante:** Allora potresti alternare momenti di studio a momenti di svago e così...

**Studente:** Ci ho provato, ma non ho ottenuto nessun risultato...

e così di seguito, fino a che arriva un momento di silenzio totale. L'insegnante non sa più che dire. Si sente demoralizzato, incapace, entra in uno stato d'animo che gli produce malessere. Alimenta un'idea di fondo: <<la verità è che io non sono un buon insegnante, non sono capace di aiutarlo>>. D'altra parte lo studente *vincitore* può finire la partita con un lieve e impercettibile ghigno di trionfo,

è riuscito ancora una volta nella sua *manipolazione*. Continua a prendere attenzione in questo modo così indiretto e la vocina interna sembra dire: <<Vedi? Anche tu non ce la fai con me, nessuno può suggerirmi cosa fare>>. Da Vittima incapace passa al ruolo di Persecutore e il malcapitato insegnante, pieno di buona volontà, dalla posizione di Salvatore si trova, senza che se ne renda conto, in un ruolo di Vittima. C'è un modo per uscire fuori dal gioco senza danni. Appena l'insegnante incomincia a sentire un disagio interno e una sensazione di non sapere cosa fare, può essere certo che sta entrando in un *gioco*. Smetta di dare consigli. Lo studente, frustrato perché non può ottenere il suo guadagno di carezze negative, che nel caso specifico verrebbero date da un fasullo sentimento di trionfo, dovrà cercare strade diverse. L'insegnante può uscire dalla trappola facendo una domanda diretta del tipo: << questo è un problema, cosa pensi di fare?>> e proseguire evitando accuratamente di fornire soluzioni, rimandando allo studente la responsabilità di trovare un'alternativa. <<E cosa pensi di fare su questo punto?>>.

Un altro <<gioco>> piuttosto comune nella scuola è quello di <<Stupido>>. Il giocatore di <<Stupido>> sembra che non capisca mai. Apre il libro alla pagina sbagliata, non sente le domande, fa cose tali che stimolano il riso dei compagni e si è propensi a dubitare delle sue capacità mentali. Ha imparato molto presto a manipolare i genitori in questo modo e si è sentito rinforzato a farlo quando i grandi ridevano di lui o lo *perseguitavano*. << Allora sei proprio stupido, non capisci niente>>. Attirò su di sé molta attenzione in questo modo e oggi propone la stessa *trappola* all'insegnante, che inconsapevolmente cercherà di aiutarlo spiegando di più e di più quando lo studente sembra non capire, ponendosi come Salvatore di quel << poveretto che proprio non capisce, non ce la fa, non è colpa sua >>. Oppure, come i genitori del ragazzo, lo offenderà da una posizione di Persecutore, con frasi del tipo: << Allora sei proprio stupido>> e a volte parteciperà al coro di risate dei compagni quando lo <<stupido>> si coprirà di ridicolo. Se l'insegnante sarà attento alle reazioni dello studente potrà scoprire un segnale, magari una piccola contrattura sul volto, una smorfia appena accennata, che gli mostrerà chiaramente che stupido non è. L'alternativa per non cadere nella trappola è di dargli messaggi chiari attraverso i quali lo studente possa capire inequivocabilmente che il suo ruolo non viene accettato. Considerarlo pienamente capace e ricordati ogni volta che lo fa: <<stai giocando a stupido, smettila>>. Anche in questo caso dovrà cercarsi delle modalità più sane per procurarsi carezze. Cosa dire dello studente che provoca l'ira dell'insegnante? Interrompe, parla ad alta voce, arriva in ritardo, organizza burle, e, regolarmente, riceve una buona dose di sgridate, rapporti, sospensioni. Finché l'insegnante reagirà punendolo, sarà complice di questo giocatore di <<baccano>>, che vuole la sua dose di attenzione assumendo un ruolo di Persecutore, provocando reazioni delle quali poi sarà Vittima. Per uscire dal meccanismo è necessario smettere di punire e cercare alternative che possano dare sufficiente attenzione e reali gratificazioni, le uniche che favoriscono la crescita e lo sviluppo. Spesso questo tipo di lavoro non è semplice e richiede la capacità da parte dell'insegnante di guardare al di là del comportamento esteriore e di non considerare l'atto trasgressivo come diretto contro di lui, ma piuttosto come una modalità comportamentale che fa parte del modello esistenziale dello studente, il quale non conosce altri modi più soddisfacenti per essere riconosciuto ed affermare il suo diritto ad esserci.

La gratificazione è certamente la modalità più proficua per spostare il ribelle dalla sua posizione e anche nelle persone veramente antipatiche, e ce ne sono, è possibile trovare degli aspetti positivi

e delle abilità che possono essere rilevate e rinforzate.

Qualcuno sarà bravo negli sport, altri nell'arte, altri avranno doti di intuizione o sensibilità nei rapporti con i compagni. A volte sono doti nascoste che, se scoperte e alimentate da un insegnante accorto e intuitivo, possono permettere una buona dose di gratificazione in quella direzione. <<Ti ho visto giocare al calcio, mi piace come ti muovi a centrocampo>>. Diminuirà in questo modo e bisogno di carezze negative, che pur se paganti, sono comunque dei surrogati rispetto ai riconoscimenti positivi.

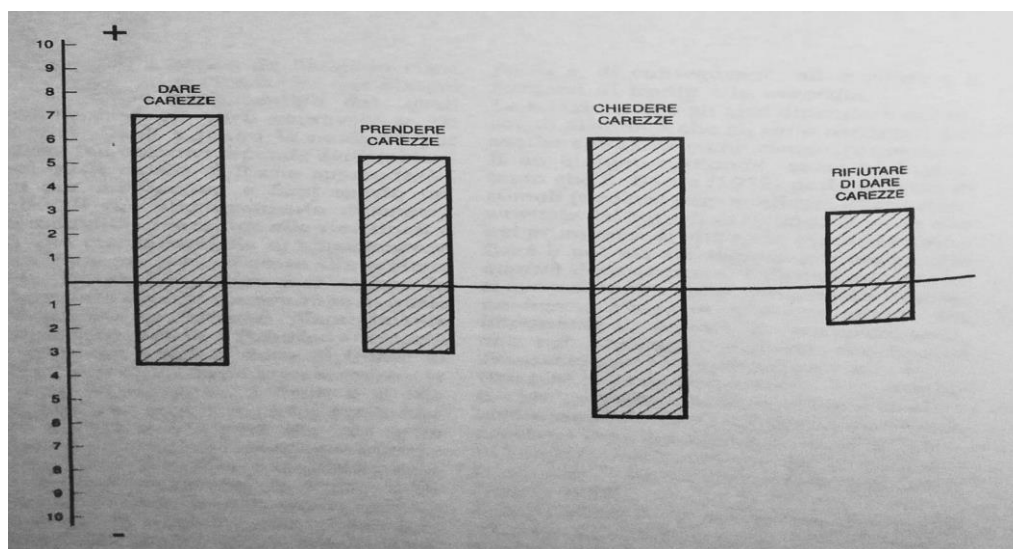
<< Mi piaci, ti apprezco, è bello il tuo lavoro>> sono carezze che scaldano il cuore. <<Sei stupido, sei impossibile, ti sospendo...>> sono carezze che raffreddano e provocano sofferenza.

C. Steiner (1971) suggerisce che tutti dovremmo apprendere a gestire le carezze in cinque diverse direzioni: dare carezze, accettare carezze, chiedere carezze, rifiutare carezze negative, autoaccarezzarsi. Saper esprimere un apprezzamento ad un'altra persona e saperlo accettare quando è diretto a lui, spesso risulta difficile, nella nostra cultura c'è poca abitudine a farlo. Ci vergogniamo a fare complimenti o ad esprimere fisicamente il nostro affetto e analogamente non ci permettiamo di accettare le gratificazioni verbali e fisiche che ci vengono offerte: ci scherniamo e tendiamo a sfuggirle.

Allo stesso modo per molti è difficile chiedere quando si ha bisogno o opporre un no deciso alle offese o alle valutazioni che ci vengono rivolte. Presentarsi bene e apprezzarsi di fronte agli altri viene considerata vanità e sin da piccoli siamo abituati a non indulgere verso noi stessi per le cose buone facciamo.

Al fine di dare anche un risvolto pratico a quanto detto fin qui, potrebbe essere utile una semplice autoanalisi, che possono fare sia l'insegnante che lo studente sulla gestione delle carezze, al fine di scoprire gli aspetti più carenti che potrebbero facilitare situazioni manipolative e di <<gioco>>.

Suggerisco per l'autoanalisi il diagramma proposto da Mc. Kenna (1974):



L'altezza della colonnina al di sopra della linea orizzontale indicherà il versante positivo e al di sotto della linea il versante negativo nella gestione delle carezze. Ad esempio: in che misura dai carezze positive su una scala da 1 a 10? E in che misura dai carezze negative sulla stessa scala? Analogamente per il prendere, chiedere carezze, rifiutare di dare carezze. la valutazione sarà fatta in maniera intuitiva, ricordando episodi e situazioni della vita reale. Buon lavoro.