

SPORT GIOCO INVESTIMENTO

Sport come strumento formativo del Sé e dell'lo. Sport come, strumento di gestione della naturale aggressività. Sport come strumento per la strutturazione di competenze di vita. Sport gioco investimento vs ludopatia, intesa come gioco disinvestimento di se e del Sé. Un dirigente FIJLKAM regionale, due pedagogisti e uno psicologo parlano di tutto ciò e molto di più.

FIJLKAM KARATE WEEKEND
KARATE STRUMENTO EDUCATIVO GLOBALE

CONVEGNO: SPORT GIOCO INVESTIMENTO
Sabato 5 nov. Ore 16-18.30 Sala convegni Campo Canoa strada Cipata (MN)

M° Riccardo Zambotto
Pres. Set. Karate Fijlkam Lomb.: L'impegno Federale in campo educativo

Dott. Roberto Bondavalli
(Psicologo, Psicoterapeuta): Sport per la costruzione di competenze di vita

Dott. Maurizio Saravalli
(Pedag. Clinico, Fijlkam Disability Team): Gioco Sport la costruzione dell' 10.

Dott. Valter Drusetta
(Educatore Prof.le, esperto prevenzione dipendenze):
Gioco come disinvestimento di sé. La risposta di un lo fragile.

STAGE TECNICO
Domenica 6 Nov. Palestra Boni Via Luzzo 7 - Villetta Valscerchi
Aperta ad atleti/tecnici FIJLKAM e enti promozionali convenzionati

Ore 9 - Attività giovanile progetto sport a scuola
Tecnici ATP-Fijlkam Mantova

Ore 11 - Attività Agonistica e Amatoriale
M° Riccardo Zambotto
M° 6° DAN Pres. Set. Karate Fijlkam Lombardia

ATTIVITA' APERTA AD ATLETI DIVERSAMENTE ABILI

Maurizio: 339 431 9508
Alvo: 349 380 8108
Dino: 335 685 6686
dott.maurizioSaravalli@alice.it

A.T.P.
**Attività Tecnica
Provinciale**
FIJLKAM
**Set. Karate
Mantova**

Sommario

Chi siamo	2
Introduzione	3
M° Riccardo Zamboto	7
Dott. Maurizio Saravalli	13
Sport come gioco – Sport come investimento	13
Dott. Valter Drusetta	27
Ludopatia, il gioco malato	27
Dott. Maurizio Saravalli	36
(note chiusura intervento)	36
Dott. Roberto Bondavalli	37
Le Life Skills: dallo sport alla vita	37
Dott. Maurizio Saravalli	44
(note chiusura convegno)	44

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Chi siamo

L'ATP FIJKAM Lombardia settore Karate, acronimo di Attività Tecnica Provinciale, è formato dai dirigenti delle società sportive di Karate della provincia affiliate alla Federazione Sportiva Nazionale FIJKAM.

L'ATP ha il compito di fare promozione sportiva a livello territoriale attraverso tutti quegli strumenti che gli sono propri, come attività agonistiche, convegni, stage, ecc.

Società sportive FSN FIJKAM Karate Mantova

Bertolini Dino		Karate Do Suzzara	 https://asdkaratedosuzzara.wordpress.com
Binacchi Matteo		Tornado Karate Suzzara	 http://tornadokarateasd.jimdo.com
Daeder Alex		Karate Team 99 Porto Mantovano	 http://karateteam1999.it
Lena Claudio		ASD Shotokan Karate Do Sabbioneta	 http://www.maestrolena-karate.it
Saravalli Maurizio		ASD Budo Kwai Ostiglia	 www.budokwai.it

Introduzione

Un convegno per parlare di sport come strumento di sviluppo di capacità personali e sociali.

Un convegno per parlare di giovani, di necessità e competenze da sviluppare per essere uomini e donne sociali domani.

Uno stage sportivo per mostrare come educare alla conoscenza di se del Sé e dei sé che li circondano.

Fare sport oggi non è più un *"fare ginnastica"* o cercare di vincere un premio con una attività ludico motoria. Praticare un'attività sportiva oggi vuol dire intraprendere un percorso formativo e informativo che ha, come scopo principale, quello di comprendere se stessi fisicamente e interiormente, generare un sentire profondo che, assieme a tutte le altre esperienze di vita, entra in aiuto alla comprensione del come gestire la propria persona in tutte le situazioni di vita personali, familiari, professionali e quant'altro, a qualsiasi età ed in qualsiasi stato psicofisiologico la persona si trovi. È proprio dalla consapevolezza, in merito all'importanza che la pratica di un'attività sportiva ha sulla vita della persona, che nasce il weekend formativo organizzato e condotto dai tecnici della Federazione Nazionale Fijlkam provincia di Mantova Settore Karate. Un fine settimana intenso ove verranno proposti ai partecipanti momenti di ascolto e riflessione sull'argomento che più ci sta a cuore ovvero, l'educazione dei nostri ragazzi. Educazione intesa nel senso più ampio possibile del termine. Educare alla socialità, educare alla pre-visionalità dell'atto compiuto, educare alla creazione di progetti ed al perseverare sino al loro raggiungimento ovvero, ... educare il giovane ad essere adulto sociale domani.

Di tutto questo e di tanto altro ancora hanno discusso, sabato 5 novembre presso la sala convegni di Campo Canoa a Mantova, quattro professionisti di altro profilo:

Riccardo Zambotto, presidente settore karate della Federazione Sportiva Nazionale FIJLKAM regione Lombardia che, forte di una ampia visione d'insieme per quanto concerne il vissuto sportivo di



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

tanti giovani e giovanissimi praticanti sia a livello regionale che nazionale, deluciderà la platea in merito all'impegno educativo a cui fa fronte la federazione per essere un ponte in grado di far attraversare al giovane il pericoloso fiume emotivo adolescenziale.

Dott. Maurizio Saravalli, Pedagogista Clinico, Reflector®, Tecnico sportivo, metterà in evidenza il parallelo tra il vissuto sportivo della persona e la sua capacità di interiorizzare regole socialmente condivise, di costruire e perseverare su obiettivi personali e sociali e di meglio saper strutturare rapporti di sinergica collaborazione con il gruppo di pari.

Uno Sport vissuto come strumento costruttivo di un Sé, base di un Io che oggi si evidenzia sempre più fragile.

Dott. Valter Druetta, Educatore Professionale ed esperto di prevenzione nei confronti delle dipendenze, parlerà di gioco disinvestimento, ovvero di quando il gioco, non più creativo, ludico e costruttivo, diventa ludopatico e autodistruttivo. Si parlerà di disinvestimento di Se, di Io fragile di investimento verso il fato, di dipendenza come fuga dalla realtà dovuta alla mancanza di fiducia nel proprio IO.

Dott. Roberto Bondavalli Psicologo Psicoterapeuta, tornerà a parlare di esperienza sportiva come importante strumento per la costruzione di fondamentali competenze di vita, indispensabili per una gestione equilibrata del futuro del ragazzo e di chi ruota attorno alla sua vita.

Un convegno impegnativo ma di sicuro interesse per tutti coloro che, in varie forme, satellitano attorno alla vita del fanciullo con vesti educative, come insegnanti e dirigenti scolastici, amministratori comunali allenatori di qualsivoglia sport, operatori di centri ricreativi e, soprattutto, genitori.

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

In questo faticoso lavoro, che consiste nell'aiutare il fanciullo di oggi a diventare adulto domani, è importantissima la partecipazione di tutti, perché in educazione nessuno è da considerarsi educativamente irrilevante.

Il giorno successivo al convegno, per chi vuole approfondire dal punto di vista pratico e metodologico in ambito sportivo, il come approcciarsi al linguaggio corporeo del bambino/ragazzo, potrà assistere all'**Attività pratica**, durante la quale si avrà occasione di vedere e/o sperimentare alcune moderne metodologie didattico motorie.

Promotori, organizzatori dell'evento:

Maurizio Saravalli (asd Budo Kwai Ostiglia),
Dino Bertolini (asd Karate Do Suzzara),
Alex Daeder (asd Karate Team 99),
Matteo Binacchi (asd Tornado Karate Suzzara),
Claudio Lena (asd Karate Do Sabbioneta).

Di seguito gli estratti del convegno "Lo sport in auto al disagio".

Mi scuso anticipatamente di eventuali falli grammaticali e/o di sintassi che il lettore potrà trovare lungo il percorso, causati da errori di battitura o da errata interpretazione delle registrazioni non sempre presentanti un audio perfetto.

Dott. Maurizio Saravalli

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Relatori:

In ordine di esposizione

M° Riccardo Zambotto (6° Dan)

Presidente settore Karate FSN FIJLKAM Lombardia

Dott. Maurizio Saravalli

Dottore in Scienze dell'Educazione

Pedagogista Clinico

Reflector®

Master 1° livello Autismo e disturbi dello sviluppo

Tecnico Sportivo 1° livello FSN-FIPE

Tecnico Sportivo 2° livello EPS-UISP

Tecnico Sportivo 3° livello FSN-FIJLKAM

Staff Tecnico Commissione Nazionale FILKAM Karate e Disabilità

Referente Regione Lombardia FIJLKAM Karate e Disabilità

Dott. Valter Drusetta

Educatore Professionale, esperto di prevenzione nei confronti delle dipendenze dell'Azienda Sanitaria Mantova

Dott. Roberto Bondavalli

Psicologo

Psicoterapeuta

M° Riccardo Zamboto



Il mio sarà un veloce intervento che riguarderà l'investimento che la federazione intende portare avanti soprattutto per i prossimi quadrienni olimpici. Per delucidare meglio i prossimi obiettivi proietterò un breve filmato ove vengono tracciate le linee base per il futuro, linee che vedono per il Karate un sistema educativo che tenda ad essere globale, integrato e non specialistico e rivolta a tutte le fasce d'età, ricordando che il nostro motto è: Karate per tutti dai 5 ai 105 anni.

Estratti dal filmato progetto sport a scuola con la FIJKAM:

Al progetto "Karate a scuola con la FIJKAM" hanno partecipato 345 alunni a cui è stata rivolta la proposta didattica stabilita dalla Federazione Sportiva Nazionale, per i giovani dai 5 agli 11 anni.

Il progetto è stato realizzato dalla ricerca scientifica fatta in alcune università italiane, tutto il lavoro svolto dai docenti viene sottoposto a test e verifiche periodiche, i risultati vengono vagliati da ricercatori universitari, consentendo un affinamento delle tecniche di insegnamento e garantendo la qualità e l'efficacia di quanto divulgato.

La FIJKAM nella scuola per educare attraverso lo sport. Con il progetto sport a scuola, l'educazione motoria di base entra nelle scuole primarie con un consulente che segue la classe in un'ora di attività fisica a fianco dell'insegnante per avvicinare anche i più giovani alla pratica sportiva. Questo progetto percepisce le direttive provenienti dalla comunità europea, soprattutto quelle emanate nel 2004, l'anno europeo dell'educazione attraverso lo sport. I programmi ministeriali nazionali, recependo tali direttive in continuità con la tradizione sportiva nazionale concepiscono lo sport

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

come mezzo privilegiato e motivante e come obiettivo educativo all'interno del percorso formativo.

La motricità ludico sportiva ha ottenuto il riconoscimento di un ruolo fondamentale nel processo di formazione dell'individuo. Il movimento è riconosciuto come fattore fondamentale per una equilibrata crescita e la realizzazione di un definitivo schema corporeo, che si costruisce nei primi anni di vita e nell'età scolare, quando si creano i presupposti per il futuro uomo/donna. L'attività motoria e l'avviamento all'attività sportiva ed agonistica sono sempre stati utili nella formazione globale dei giovanissimi, lo sono ancor di più nella società moderna che, giorno dopo giorno da una parte sottrae tempi e spazi alle attività ludico motorie tradizionali e dall'altra propone forme di svago assolutamente sedentarie.

La struttura del progetto Karate tiene conto del fatto che molto spesso gli alunni sono vittime di un'ipocinesi che non ha consentito uno sviluppo e una integrazione adeguata nelle funzioni sensomotorie e dedica particolare attenzione e cura allo sviluppo delle capacità cognitive che sono il presupposto dell'apprendimento di qualsiasi tipo di abilità motorie.

Nel progetto sport scuola Karate la proposta didattica tiene conto delle fasi sensibili dello sviluppo umano e delle esigenze del mondo della scuola.

Occorre però ricordare che lo sport è sempre un mezzo e mai non un fine.

Se l'obiettivo dell'allenamento giovanile è quello di sviluppare i presupposti della prestazione attraverso un vasto repertorio di competenze motorie, la gara non potrà discostarsi dai contenuti proposti dall'attività didattica, tuttavia l'obiettivo dell'attività di gara non può essere, con i giovanissimi, quello di innalzare le performance a breve termine, la gara deve piuttosto diventare un momento di verifica e di socializzazione, realizzato in un clima ludico e festoso.

Il progetto sport scuola Karate ruota su tre punti:



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

1. *Prova destrutturata*, ovvero un percorso misto a tempo dove non esiste la tecnica propria del Karate ma solo una sequenza di schemi motori di base atti ad incrementare svariate competenze coordinativo motorie.
2. *Prova semistrutturata*, ovvero il gioco tecnico del palloncino, dove si eseguono tecniche di braccia e di gambe su un palloncino onde sviluppare le capacità oculo manuali e oculo podali. Il palloncino è mediatore principe tra la prima gestualità tecnico specifica del Karate e il combattimento vero e proprio.
3. *Prova libera o Sound Karate*, essa rappresenta il momento in cui il linguaggio del Karate e il linguaggio della musica si fondono insieme per dare luogo ad una nuova forma di comunicazione. Qui la tecnica non è un fine ma un mezzo per sviluppare alcune capacità coordinative e percettivo sensoriali.

Lo scopo della “*combinata gioco sport karate*” è quello di verificare la validità del progetto attraverso la valutazione del livello di motricità raggiunto dai bambini, infatti essa consente la massima partecipazione evitando preclusioni determinate da prove eccessivamente tecniche, evita il problema della specializzazione precoce, in quanto la classifica è determinata dalla somma delle prove e verifica il lavoro svolto.

I 345 delle scuole elementari, nell’arco di poco più di ore hanno tutti completato le tre prove della combinata con grande entusiasmo e capacità e tutti hanno avuto la soddisfazione di salire sul podio per ricevere una medaglia. I docenti hanno espresso un parere favorevole sul progetto svolto.

In sintesi, lo sport contribuisce a costruire personalità aperte alla vita, forti equilibrate, capaci di autogestirsi perché insegna il rispetto delle regole e il rispetto dell’avversario, fornisce la possibilità di affrontare e superare le paure tipiche dell’infanzia e dell’adolescenza, di essere esclusi dal gruppo, di non essere desiderabili, di sentirsi isolati.



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Lo sport è anche un esemplare scuola di sopportazione della sconfitta, insegna ad affrontare la delusione dopo aver perso, a rialzarsi dopo essere caduti. Contro un mondo virtuale di TV e internet, lo sport offre luoghi veri e occasioni di incontro, insegna a comunicare, ad accettare il confronto, a misurarsi con l'altro dovendo rispettare regole comuni e condivise, ad incontrarsi con altri per dare e per ricevere.

Lo sport offre ai ragazzi l'opportunità di aggregarsi con uno scopo, di raggiungere insieme obiettivi, di affrontare delusioni e di esultare insieme. Una lezione di vita per fare esperienza di solidarietà, lealtà, per imparare l'umiltà, per porsi degli obiettivi ed applicarsi per raggiungerli.

Lo sport non serve solo per formare campioni, ma è un mezzo educativo anche per quelli che non sono sempre i primi ma vogliono giocare con gli altri, all'interno di regole capaci di far crescere fisicamente e psicologicamente. Educare è una vera vittoria per costruire una società sana.

FIJKAM
FEDERAZIONE ITALIANA JUDO LOTTA KARATE ARTI MARZIALI
Presidenza settore Karate
c.r. Lombardia

Educazione
Sport
Divertimento

FIJKAM
PROGETTO
SCUOLA

Fijklkam Karate Via Piranesi 46 Milano - 2015

M° Riccardo Zambotto

Il filmato, presumo sia stato sufficientemente chiaro. Come avete potuto notare sono stati usati dei termini particolari per definire il concetto di trasmissione di competenze, ma tra le tante spicca il termine “*Educare*”, non si è parlato affatto di agonismo, di specializzazione ma solo di “*educazione attraverso lo sport*”. Quanto presentato precedentemente è un progetto FIJKAM, strutturatosi soprattutto nell’area Karate (FIJKAM acronimo di Federazione Italiana Judo Lotta Karate e Arti Marziali in seno alla federazione sono comprese discipline quali l’Aikido, il Sumo, il Jujitsu, il Kendo, Ecc.).

Come avete potuto notare nella presentazione del progetto, si è specificato la strutturazione di tre precisi momenti che compongono la “gara”, ovvero: *la prova destrutturata; la prova semi strutturata;*



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

la prova libera o sound Karate. Questo, onde permettere al bambino di avvicinarsi al Karate in modo non forzato ma naturale e mediato dal gioco, sfruttando quelle che sono le abilità personali ed i naturali step evolutivi del fanciullo, differenziandosi così in modo positivo da chi, forzando su una immediata specializzazione per l'ottenimento di precoci risultati agonistici, inibisce la possibilità di acquisire un molto più ampio bagaglio di competenze psicofisiche, riducendo altresì il rischio di traumi e patologie nel tempo correlate alla specifica attività.

Il successo del progetto “*Sport a scuola con la FIJLKAM*” lo si può riscontrare anche nel sempre maggior afflusso di giovani e giovanissimi nelle associazioni sportive ove si pratica Karate. Oggi, in parecchie palestre si può contare una presenza percentuale di giovani e giovanissimi che supera spesso il 90%.

Il passare da un Karate sempre e solo duro e traumatico a un Karate per tutti, nel senso di una disciplina divulgata in modo tecnico scientifico, offerta in modo graduale e graduato, tenendo conto delle caratteristiche psicofisiche del soggetto e dei suoi obiettivi a breve, medio e lungo termine, ha dato i suoi frutti, permettendo il suo accesso a tanti e permettendo altresì alle eccellenze di esprimere le proprie potenzialità.

Evoluzione del progetto “*Sport a scuola con la FIJLKAM*” è il progetto a livello europeo denominato “*Erasmus +*” accettato, oltre che dall'Italia anche da Francia, Germania, Spagna, Polonia e Portogallo.

La cosa alla quale verrà data la maggior importanza nel progetto riguarderà lo sviluppo dell'intelligenza motoria, con una verifica a fine progetto in merito al raggiungimento di obiettivi condivisi.

Dott. Maurizio Saravalli **Sport come gioco – Sport come investimento**

Buon pomeriggio a tutti i partecipanti, di seguito alla presentazione del M° Zambotto, che penso abbia delucidato in modo estremamente chiaro ed esaustivo la mission della Federazione Sportiva Nazionale FIJLKAM ed il suo rapporto con l'ambiente giovanile, continueremo questo nostro momento informativo dando una scaletta ben precisa agli interventi.

Il primo intervento riguarderà la necessità educativa del fanciullo, ovvero metteremo in evidenza quali siano le odierne necessità ben diverse dei propri simili di pochi lustri fa, al mio intervento seguirà quello del **Dott. Valter Drusetta** che metterà in evidenza cosa succede quando il sistema educativo fallisce non consentendo al ragazzo di formare un **Io** equilibrato, forte e stabile. Per ultimo udiremo l'intervento del **Dott. Roberto Bondavalli** che tornerà a descrivere lo sport come insuperabile strumento atto a costruire importanti competenze di vita.

Prendo l'occasione per complimentarmi per la presenza di alcuni amministratori pubblici non per piaggeria ma come seria stima per chi, dovendo amministrare un sistema sociale si è sentito in dovere di ascoltare e, speriamo, trarre spunto da quanto verrà discusso in questo appuntamento. Il sistema amministrativo è un'altra importante cella di quello che dovrebbe essere una rete, un fare sistema attorno a chi evidenzia particolari esigenze.

Chi fa da se fa per tre, recita un vecchio adagio, ma non è assolutamente vero, chi fa da se è solo e come tale vale uno, purtroppo le nuove generazioni necessitano che noi adulti, le loro principali figure di riferimento, troviamo la forza e il coraggio di lavorare in una stretta rete collaborativa, soprattutto di tipo informale. Tenete presente che il sistema educativo è formato da Famiglia, Scuola e sistema educativo trasverso rappresentato da tutte quelle figure complementari che interagiscono attivamente con il sistema educativo satellitando attorno alla vita delle nuove

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

generazioni (sport, oratori, scoutismo, ecc.), spesso con risultati più incisivi delle prime due figure ufficiali.

Come prima accennato, il sistema sociale è notevolmente cambiato in pochissime decadi, per non dire in pochi lustri, confrontiamo come esempio una classe elementare degli anni settanta con una dei nostri giorni. In poco tempo siamo passati da ambienti monoculturali con lunghi momenti ricreativi al termine delle lezioni scolastiche¹



con lunghi pomeriggi trascorsi, compiti a parte, con gli amici al parco dell'oratorio, nei campi, nei giardini

condominiali, nelle strade ad inventare giochi o a costruirne con il poco materiale a disposizione, tempi e luoghi ove regnava sovrana la fantasia e la fisicità e le capacità manipolatorie la facevano da padroni, ad oggi con classi formate da un melting pot di culture e di etnie, con lunghissimi tempi di permanenza dei bambini in ambito scolastico², a cui seguono compiti e giochi precostruiti, pre digeriti in grado di incrementare solamente i sistemi reattivi di base (videogame di tutte le foggie, e giochi già finalizzati).

Lo sport sino a pochi decenni fa era per pochi, bassa era l'offerta mediamente presente nei paesi (Calcio per i maschi, Volley per le

¹ Generalmente le lezioni alla scuola primaria, al tempo denominata elementare, terminavano alle ore 12.30.

² Non sono rare le scuole che per entrare in aiuto a genitori lavoratori fanno per i ragazzi tempi prolungati con permanenze a scuola oltre le ore 16.

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

femmine, danza per qualche bambina appartenente a famiglie benestanti). I giochi erano spesso rappresentativi di ruoli sociali (si interpretava il ruolo della guardia, del soldato, della casalinga, ecc.), i giochi venivano inventati e spesso costruiti, competenza ormai sparita dal bagaglio esperienziale dei nostri ragazzini.



Oggi l'offerta sportiva, a differenza di allora è diventata vastissima, in ogni paese si vede la proposta delle più svariate ed a volte improbabili attività, dalle più classiche alle moderne. Lo sport è

diventato una necessità psicofisiologica, uno strumento atto a combattere la sempre più pervasiva e lesiva ipocinesi. Purtroppo lo sport, anche se strumento necessario, rappresenta un'attività già strutturata e finalizzata, con regole e caratteristiche motorie predefinite e spesso già codificate mentre, caratteristica ineguagliabile dei giochi liberi di un tempo era la naturale destrutturazione e, come tale, in grado di sollecitare la fantasia quindi incrementare l'intelligenza psico-motoria e cognitiva.

Il gioco assume la sua massima valenza quando è in grado di incrementare al massimo la capacità di destrutturare il mondo che lo circonda per rimontarlo in una nuova forma diversa da tutto quanto c'era prima, ovvero quando permette di creare qualcosa di nuovo.

Ma ora passiamo ad alcune definizioni.

- **Sport (def. Treccani):** Attività intesa a sviluppare capacità fisiche e psichiche, e il complesso degli esercizi e delle manifestazioni, soprattutto agonistiche, in cui tale attività si realizza, praticati

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

nel rispetto di regole codificate da appositi enti, sia per spirito competitivo (differenziandosi così dal gioco in senso proprio), sia per divertimento, senza carattere di necessità, di obbligo, proprio di ogni attività lavorativa. Tutti gli sport vengono praticati seguendo delle regole, anche e soprattutto gli sport di combattimento (in una aggressione reale non c'è regola, tutto vale in funzione della difesa della propria incolumità)

- **Gioco (def. Treccani):** Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive. Si ribadisce e si rimarcano le parole “attività liberamente scelta”, in quanto è la fantasia e la necessità del momento ad indirizzare l'attenzione del bambino e non una sollecitazione esterna suggerita/imposta.
- **Investire (def. Treccani):** Impiego di una somma in un'impresa o nell'acquisto di valori. In senso più tecnico, la trasformazione di risparmio in capitale. In psicanalisi, l'atto del collegare una carica affettiva a rappresentazioni reali o immaginarie. Investire vuol dire pre-vedere un guadagno successivo economico e/o emotivo. Ma prima di gustare un ritorno occorre devolvere energie psichiche e/o fisiche, danaro, tempo e poi sperare di raccogliere i frutti dello sforzo fatto. Ogni investimento come detto ha un costo e dei tempi di risposta, istruirsi costa molto ed ha tempi lunghi, un risultato sportivo altrettanto, possiamo a volte truccare il sistema ottenendo un diploma comprandolo o una prestazione sportiva con il doping ovvero ho aggirato il sistema di regole.

La domanda che a questo punto dovrebbe sorgere spontanea è:
Cosa vogliamo per nostro figlio?

Lo vogliamo genio, campione sportivo, chirurgo, astronauta?



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Proviamo a pensare, anche per un solo attimo, a nostro figlio non come il bambino da accudire e coccolare ma soggetto adulto.

Come vorremmo che esso sia?

Penso che la risposta più corretta sia: **persona responsabile, affidabile, sociale, indipendente, capace di gestire una famiglia, un lavoro ed educare dei figli.**

Proviamo ora a ridefinire lo sport in quest'ottica e rinforzeremo l'idea che lo sport è sempre e comunque uno strumento, MAI un fine, anche quando lo si pratica per lavoro in quanto, in quel momento, diventa strumento di guadagno.

Lo sport è gioco atto a sperimentarsi e sperimentare competenze e potenziali situazioni sociali.

A questo punto facciamo un brevissimo excursus storico per vedere come nella storia viene intesa l'attività sportiva:

Antico Egitto, la caccia, attività fondamentale per sopravvivere, divenne gara sportiva importantissima. Il vincitore di una gara di questo tipo non era altro che colui che dimostrava le migliori competenze per il sostentamento della famiglia, del villaggio o del gruppo nel quale era inserito.

I Greci basavano la loro cultura sulla fisicità, ritenuta fondamentale per lo sviluppo mentale e il raggiungimento della perfezione.

Con i Romani, abbiamo un progressivo abbandono della cultura del corpo, lo sport viene praticato solo durante alcune cerimonie religiose e per l'addestramento militare.

Medioevo, la fisicità e la prestanza tornano ad avere una grande importanza loro mediatore è la figura del Cavaliere che dell'uomo ne esalta le qualità intellettive, morali e fisiche. Il cavaliere deve essere abile con le armi, avere forza e destrezza nel cavalcare e resistere alle fatiche delle battaglie.

Rinascimento, inizia ad evidenziarsi un nuovo interesse per l'attività fisica, considerata elemento importantissimo per educare i giovani alla disciplina, prepararli all'attività militare e utile dal punto di vista medico.

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

In Italia, si inizierà a parlare di attività sportiva solo nel 1833, quando re Carlo Alberto fece venire nel Regno di Sardegna dalla Svizzera Rodolfo Oberman, un insegnante di educazione fisica tedesco per preparare le sue truppe alla guerra contro l'Austria quindi, anche in questo caso sport finalizzato a migliorare le prestazioni distruttive dell'uomo

Patria dello sport moderno è la **Gran Bretagna**, ove, tra 1820 e 1860 nelle public schools, fu messo a punto da T. Arnold 1795/842) il nuovo metodo educativo base dello sport moderno. L'obbiettivo di queste scuole era uniformare l'élite sociale che avrebbe fornito i futuri quadri dirigenti dell'Impero britannico, primo e unico ad imporsi nel mondo in quest'epoca. Colonialismo e religione diventano strettamente collegati allo sport. Coloni e missionari hanno il compito di portare in giro per il mondo i valori occidentali, tra cui l'igiene, l'educazione fisica, intesa come salutare disciplina atta a mantenere ben saldo corpo e spirito e la religione.

Solo negli ultimi decenni lo sport acquisisce una molteplicità di valenze che vanno ben oltre la semplice attività motoria. Oltre ad essere strumento di salute fisica e di socializzazione diventa un ottimo filtro mediatore tra la naturale aggressività animale e la distruttività umana.

L'aggressività di per se non è né buona né cattiva ma rappresenta un complesso sistema adattativo comportamentale di cruciale importanza per la sopravvivenza e la riproduzione di qualunque "genere" di essere vivente.

Gli animali aggrediscono per ottenere risorse disponibili in quantità limitata, per difendere la propria integrità fisica, per assicurarsi la riproduzione o per imporre ad altri un comportamento altrimenti rifiutato. L'aggressione è un mezzo e non un fine, e in genere è un comportamento cui si ricorre in assenza di altre strategie di competizione meno rischiose indispensabile alla salvaguardia non tanto individuale ma della specie. Il tirannosaurus rex non è stato sufficientemente aggressivo e quindi adattativo, infatti si è estinto come tutti i suoi simili del tempo, a differenza di alcuni batteri

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

presenti ancor oggi nel nostro ecosistema e presenti anche all'epoca dei dinosauri. L'aggressività è quindi quella caratteristica adattativa che permette ad un essere vivente di sopravvivere in un ecosistema,



la distruttività è invece una peculiarità prettamente umana, caratteristica principale dello sport è quella di incanalare l'aggressività

naturale verso un obbiettivo, svolgendo delle attività regolamentate in modo socialmente riconosciuto positivo.

Si ribadisce l'importanza dell'incanalare l'aggressività in quanto non può essere contenuta per lunghi periodi senza il rischio di una deriva patologica.

Lo sport oggi può essere considerato altresì strumento comunicativo mondiale, mediante esso infatti a persone di tutto il mondo di confrontarsi ed esprimere la propria «naturale» aggressività, in un medesimo ambiente, indipendentemente da qualsivoglia bandiera, credo religioso, politico o di genere, con le medesime regole. Teniamo presente che, di per se lo sport non unisce ma divide, due squadre, due atleti, due team si contendono una sola medaglia quindi si “combattono”, due diverse tifoserie evidenziano, a volte in modo “distruttivo” la loro appartenenza, sta al tecnico sportivo educare ad incanalare questa aggressività, limitando la “contesa” al solo



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

momento agonistico per tornare alla sociale convivenza al termine dell'evento.

Tutti gli sport, mediante il loro mediatore educativo che è l'allenatore, veicolano:

- *Regole sociali*
- *Caratteristiche psicofisiche socialmente ambite*
- *Valori - Etiche - Credenze*
- *Capacità di visualizzare e perseguire obbiettivi.*
- *Informazioni tecniche.*
- *Informazioni sanitarie (a tal proposito attenzione alle informazioni fornite agli atleti, il tecnico sportivo, ad esclusione di alcune specifiche professionalità correlate alla persona, non è medico, nutrizionista, psicologo, posturologo, osteopata, ecc., ... per tanto deve attenersi alla sua preparazione di tecnico di specifica disciplina sportiva astenendosi dal fornire consigli e/o indicazioni non di sua competenza).*

Lo sport, mediante le proposte e le richieste tecnico motorie fatte dal suo mediatore (il tecnico sportivo), modifica la persona sotto l'aspetto:

- FISICO
- NEUROLOGICO
- PSICOLOGICO
- COGNITIVO
- CULTURALE
- EMOTIVO
- VALORIALE

A tal proposito grande attenzione deve porre il genitore sulla scelta non tanto della disciplina sportiva ma del tecnico che la divulga. L'atleta, soprattutto in giovane e giovanissima età spesso ha, nei riguardi del proprio tecnico sportivo, un rispetto quasi reverenziale

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

e una fiducia tale da acquisire ed interiorizzare non solo tutto quanto verbalmente detto dall'operatore sportivo ma anche i suoi atteggiamenti, comportamenti ed a volte i credo politici e religiosi evidenziati da quella persona fuori e dentro l'ambito sportivo stesso.

Chi necessita maggiormente di attività educativo ludico tecnico motorie (sport)?

A tutti, soprattutto a chi evidenzia limiti della sfera fisica e/o psichica ovvero a chi è affetto da una o più disabilità, disturbi o disagi, soprattutto se a questi è permesso di fare attività assieme ai ragazzi cosiddetti "normodotati".

Il permettere di fare la medesima attività assieme ad altri coetanei, anche se adattata in funzione al limite evidenziato, permette al soggetto con bisogni specifici di percepirsi come parte della comunità e non escluso dalla stessa, permette ad esso di avere dei riferimenti positivi sui quali eseguire un confronto.

Il bambino iperattivo (ADHD), inserito in un ambito sportivo viene sollecitato ad apprendere piano piano, a regolare la propria impulsività perché diventi soggetto funzionale al sistema nel quale è inserito, seguendo le regole che vengono richieste a tutti, facendosi aiutare da i propri par.

A seguito, tanto per fare chiarezza riporto alcune definizioni, spesso usate in modo improprio:

Disabilità:

qualsiasi limitazione o perdita (conseguente ad una menomazione) della capacità di compiere un'attività nel modo o nell'ampiezza considerati normali per un essere umano.

Handicap:

condizione di svantaggio sociale conseguente a una menomazione o una disabilità, che limita o impedisce alla persona l'adempimento dei normali ruoli.



FSN-FIJKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

L'handicap è quindi la conseguenza di un deficit (dis-abilità) e non il deficit stesso.

Disagio:

Costituisce uno stato di sofferenza psichica e fisiologica in quanto compagna dei momenti stressanti propri della vita. Il **disagio**, in genere, è connesso a cambiamenti o difficoltà della vita che richiedono sforzo di adattamento dell'individuo nel contesto nel quale vive.

Disturbo:

Di origine patologica o sociale può originare sofferenza psichica in grado di raggiungere livelli di intensità anche elevata. L'intervento tempestivo ed appropriato, per le situazioni a rischio cronicizzazione, può essere tanto efficace al punto da ritenere quella una condizione temporanea. L'intervento deve essere puntuale, sinergico e organizzato.

Ogni gruppo sociale e un ambiente sportivo è un gruppo sociale è generalmente è formato da un insieme eterogeneo di individui spesso comprendenti persone affette da svariate forme di disturbi/disagi di origine patologica e/o sociale più o meno gestibili:

- BES
- DSA
- ADHD
- RITARDO
- DISPRASSIA
- SPETRO AUTISTICO
- SOGGETTI BORDER LINE
- DISMORFISMI/PARAMORFISMI
- PATOLOGIE AD ALTA GESTIBILITA' (EX. Diabete tipo 1 - 2, Vista, Udito, disturbi cardio respiratori, disturbi alimentari, ecc.)

FSN-FIJKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

ADHD: Sindrome da ipercinetività con disturbo dell'attenzione, caratterizzato come da definizione da inattenzione, impulsività e iperattività motoria che rende difficoltoso e in alcuni casi impedisce il normale sviluppo e integrazione sociale dei bambini. Lo sport, in queste situazioni, può essere un utile coadiuvante a terapie di tipo comportamentale atte ad aiutare il soggetto a raggiungere un proprio controllo senza la necessità o riducendo la necessità di aiuti farmacologici (psicofarmaci)

DSA: Disturbo Specifico di Apprendimento. La situazione di difficoltà negli apprendimenti curriculari in un fanciullo genera un abbassamento dell'autostima che l'ambiente ludico sportivo può aiutare a compensare. Si tenga altresì presente che alcune attività ad alta stimolazione delle capacità coordinativo fino motorie influiscono positivamente sulla formazione di prerequisiti funzionali di apprendimenti come la lettoscrittura e il grafismo.

Disprassia: disturbo della coordinazione, del movimento a volte del linguaggio. Si definisce come "difficoltà a compiere gesti coordinati specialmente di tipo fine e complesso" (allacciare le scarpe, scrivere, ecc.).

La **D.** può essere acquisita Ex. danno cerebrale. Patologia complessa, con complicazioni che possono andare dal motorio al cognitivo.

I **D.** hanno quasi sempre problemi di organizzazione spazio-temporale. Difficile organizzare sequenze di atti EX. vestirsi partendo dalla biancheria intima>maglia>pantaloni. Spesso difficoltà a mettere in ordine le fasi di un racconto e trovare termini. Sensibilità tattile spesso ridotta. Variante è l'**aprassia** l'incapacità di compiere un movimento richiesto, pure in assenza di disturbi di movimento, di senso o di coordinazione. È un disturbo neuropsicologico del movimento volontario. **Come in molte**

malattie neurologiche, le persone affette da tali disturbi in genere non sanno di esserlo.

BES: L'espressione entrata in uso dopo l'emanazione della D.M. del 27/12/2012 *"Strumenti di intervento per alunni con Bisogni Educativi Speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica"*. La Direttiva precisa: "L'area dello svantaggio scolastico è molto più ampia di quella riferibile esplicitamente alla presenza di deficit. In ogni classe ci sono alunni che presentano una richiesta di *speciale attenzione* per una varietà di ragioni: svantaggio sociale e culturale, disturbi specifici di apprendimento e/o disturbi evolutivi specifici, difficoltà derivanti dalla non conoscenza della cultura e della lingua italiana perché appartenenti a culture diverse".

Ritardo mentale: L'espressione entrata in uso dopo l'emanazione della D.M. del 27/12/2012 *"Strumenti di intervento per alunni con Bisogni Educativi Speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica"*. La Direttiva precisa: "L'area dello svantaggio scolastico è molto più ampia di quella riferibile esplicitamente alla presenza di deficit. In ogni classe ci sono alunni che presentano una richiesta di *speciale attenzione* per una varietà di ragioni: svantaggio sociale e culturale, disturbi specifici di apprendimento e/o disturbi evolutivi specifici, difficoltà derivanti dalla non conoscenza della cultura e della lingua italiana perché appartenenti a culture diverse".

Circa l'85 % di soggetti affetti da R.M. Tipicamente sviluppano buone capacità sociali e comunicative negli anni prescolari, hanno una bassa compromissione nelle aree sensomotorie e, spesso sono poco distinguibili dai bambini senza Ritardo Mentale fino a età più avanzata. Possono acquisire capacità scolastiche corrispondenti all'incirca alla quinta 1° ciclo, in età adulta possono necessitare di appoggio, e assistenza, specie quando sottoposti a stress sociali o economici inusuali.

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Occorre comunque sempre ricordare che ... non tutti comprendiamo la stessa cosa allo stesso modo e che a parità di QI l'intelletto si esprime nella capacità di saper utilizzare al meglio le proprie conoscenze per sviluppare le capacità necessarie a gestire se stessi nell'ambiente ospite.

Alla luce di quanto detto sino ad ora si comprende l'importanza del rapporto tra persona e la percezione della sua corporeità. Per tutti gli individui la natura dell'IO, ovvero il senso comune del SE' sono intimamente connessi al corpo fisico o, almeno, alla percezione di ciò che abbiamo di esso. Per tutti gli individui la natura dell'IO, ovvero il senso comune del SE' sono intimamente connessi al corpo fisico o, almeno, alla percezione di ciò che abbiamo di esso.

Come per il normodotato, così per il possessore di deficit, l'esatta strutturazione dello schema corporeo risulta indispensabile per trovare una propria e corretta collocazione di sé nel mondo, riconoscendosi nelle proprie capacità:

- *FISICO MOTORIE*
- *PSICHICHE*
- *RELAZIONALI*

La conquista della padronanza senso-motoria della realtà parte dalla continua interazione tra CORPO centro coordinatore e motore delle esperienze effettuate e AMBIENTE.

La conquista della padronanza senso-motoria della realtà parte dalla continua interazione tra CORPO centro coordinatore e motore delle esperienze effettuate e AMBIENTE.

L'intervento EDUCATIVO-TECNICO-MOTORIO (SPORT) diventa quindi per tutti un importante percorso di ricerca, avente lo scopo di facilitare la disponibilità dell'atleta/persona di nuovi apprendimenti, base di quel processo di adattamento attivo all'ambiente sociale.

Vorrei terminare con una pubblicità ad una specifica attività sportiva, consapevole di essere di parte



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Perché il Karate proposto dai tecnici della Federazione Sportiva Nazionale FIJKAM?

Perché, proposto in forma ludico educativa persegue, per TUTTI i praticanti, le seguenti finalità:

1. Incremento capacità coordinative e condizionali;
2. Finalizzazione del gesto e sua completa comprensione;
3. Ambilateralizzazione;
4. Gestione della naturale aggressività;
5. Incremento capacità percettivo sensoriali;
6. Incremento capacità di adattamento ambientale;
7. Stimolazione capacità cognitive;
8. Comprensione del sè altro;
9. Acquisizione di adeguata conoscenza del corpo;
10. Incremento capacità di autogestione emozionale;
11. Facilitazione della socializzazione;
12. Capacità previsionale dell'atto intenzionale;
13. Interiorizzazione regole socialmente condivise.

NB il Karate è altresì un immenso contenitore di esperienze psicomotorie dal quale il tecnico, professionalmente preparato, può attingere importanti spunti per multivariate proposte utili ad entrare in aiuto a persone presentanti deficit psichici e fisici.



Dott. Valter Drusetta Ludopatia, il gioco malato

Con questo mio intervento parleremo di gioco malato, ovvero quando il gioco da educativo e creativo diventa patologico e malato.

Alla luce dei molteplici eventi che si sono succeduti nel tempo, ormai abbiamo appreso, in termini di prevenzione, che non è dando semplicemente, o solamente, l'informazione che si evita la generazione di eventi problematici.

Navigando in rete digitando su qualsiasi browser la parola "gioco" escono migliaia di pagine (74.700.000 per Google, 2.700.000 con Bing), voi capite che se la parola gioco nella completezza di tutti i suoi termini crea confusione immaginate voi quando la confusione nei termini quando parliamo di gioco d'azzardo.

Qualsiasi gioco in questo momento vi possa venire in mente, da uno due tre stella a bandiera o quant'altro è formato da quattro componenti:

1. La fortuna
2. Il "far finta di ..."
3. La ricerca del piacere, del brivido;
4. La competizione, la voglia di vincere.

Nel momento che, in qualsiasi gioco, uno di questi quattro elementi predomina decisamente su tutti gli altri siamo in presenza di una situazione problematica, esempio se predomina la competizione potremo trovarci di fronte ai vari sistemi anche non leciti per il raggiungimento a tutti i costi della vittoria (ex doping), se predomina la ricerca del piacere e del brivido siamo di fronte allo sport estremo, il fingere di lo possiamo notare in rete attraverso le identità fasulle sui social network, nel momento in cui è la fortuna ad essere l'elemento prioritario del gioco siamo di fronte al gioco

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

d'azzardo, il gioco d'azzardo di per se racchiude anche tutti gli altri aspetti.

Il "gioco d'azzardo" viene oggi presentato in forma accessibile anche ai bambini molto piccoli con slot machine denominate "*ticket redemption*" coppia perfetta di quelle utilizzate dagli adulti si differenziano dalle normali slot machine solo per il fatto che alla fine di ogni partita il giocatore, in base al punteggio raggiunto, riceve dei ticket direttamente dalla macchina. Accumulandoli, vengono scambiati con premi di vario valore (dal portachiavi fino ad arrivare per esempio, al cellulare o alla consolle). Qualcuno dice che è una preventiva forma di addestramento al gioco d'azzardo perché il sistema, di colori, suoni, immagini è molto simile a quello degli adulti.

La situazione odierna, rispetto agli adolescenti è complessa anche perché in pochi decenni sono cambiate parecchie cose in merito alla gestione del fanciullo. Sino a cinquant'anni fa erano numerosi coloro che, dopo la terza media, venivano avviati al mondo del lavoro, spesso anche molto prima. E la cosa era vista come naturale. È cultura degli ultimi decenni avere una considerazione educativa in funzione ai singoli step evolutivi del fanciullo.

I sistemi di sorveglianza sanitari hanno evidenziato come già tra gli 11 e i 15 anni diventa importante la presenza di adolescenti nel sistema del gioco d'azzardo. Su età inferiori non si hanno ancora dati statistici importanti in quanto, essendo un problema evidenziatosi in tutta la sua importanza solo negli ultimi cinque/otto anni, non è ancora stata avviata una specifica ricerca su questa fascia d'età. Per quando concerne il fumo dati recenti evidenziano già una presenza verso gli 11 anni.

A seguito alcuni dati presi dai siti della polizia postale.

Soffre di forme più o meno gravi di dipendenza dal gioco:

- il 50% dei disoccupati
- il 25% delle casalinghe
- il 17% dei pensionati



FSN-FIJKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

- il 17 % degli studenti

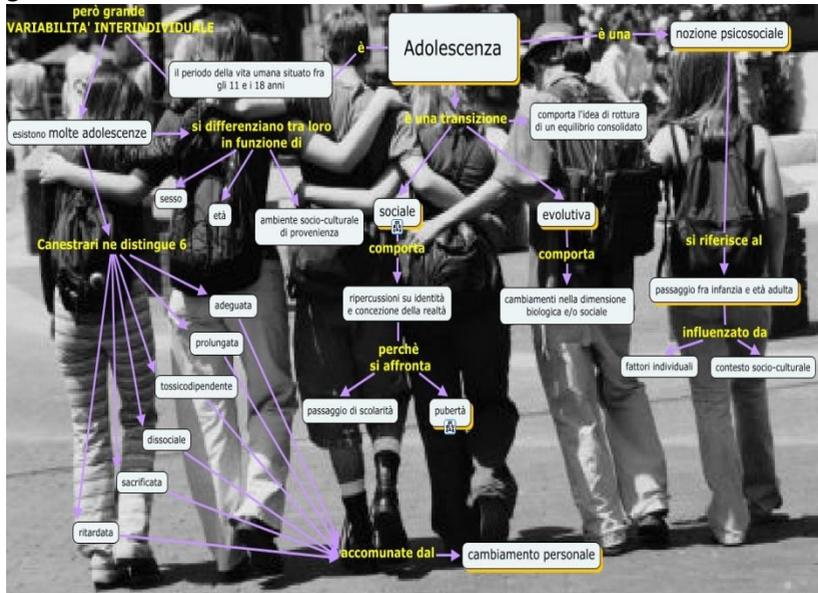
e ancora

- gioca il 47% della popolazione italiana
- l'85% dei giocatori perde in media 40euro al giorno
- il 25% degli esercizi dedicati al gioco d'azzardo controllati dalle FF.OO è irregolare

I ragazzi e le ragazze giocano per:

- disporre di denaro
- sembrare più grandi
- frequentare amici
- trasgredire

I rilievi del gioco d'azzardo nella provincia di mantova evidenziano come l'anno scorso, statisticamente parlando, ogni mantovano ha giocato circa 1300 €.



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Ora occorre tener presente che non tutti giocano e non tutti giocano allo stesso modo e con la stessa intensità, la platea la possiamo così suddividere:

1. Non giocatori
2. Occasionali, ovvero quelli che giocano di rado o solo in particolari situazioni (sono in viaggio e prendo un gratta e vinci all'autogrill, ecc.)
3. Consumatori, quelli che giocano abitualmente ma con bassa frequenza (tutte le domeniche dopo l'aperitivo qualche euro)
4. Problematici, quelli che hanno raggiunto il livello di dipendenza

Spesso nelle scuole faccio un esempio per far comprendere come si passa da una situazione occasionale ad abituale per finire a problematica.

Vi porto in cima ad una ripida discesa e vi faccio inforcare una bicicletta senza freni e vi chiedo di fermarvi dopo una ventina di metri, sicuramente frenando con le scarpe in qualche modo riuscite a fermarvi senza particolari danni, rifacciamo il test e vi chiedo di fermarvi non prima di aver percorso 100 metri, riuscirete forse ancora a fermarvi buttandovi a terra ma i danni saranno sicuramente maggiori, dovrete fare i conti con contusioni, abrasioni e forse qualche frattura, ora immaginate se io vi facessi rifare l'esperimento e questa volta vi chiedessi di non fermarvi prima di aver percorso almeno 500 metri in questo caso i danni saranno sicuramente gravi, gravissimi a volte mortali.

Il problema nello spiegare queste cose ad un adolescente sta proprio nel riuscire a penetrare quella sicurezza intrinseca di quest'età che fa sì che ogni ragazzo si percepisca un piccolo Superman invincibile e con l'assoluto e perenne controllo delle proprie azioni.



Ma come mai i ragazzi corrono volontariamente dei rischi?

Gli esperti del settore definiscono questi come comportamenti multifattoriali, diversi, concomitanti e complessi, per questo che gli esperti insistono sul promuovere sulla prevenzione attraverso esempi di vita positivi e non solo sulla repressione.

Ma come si impara? Il pedagogista Statunitense John Dewey diceva:

- bisogna avere le informazioni
- devi sapere
- devi tradurre il sapere in attività pratica

ovvero

SAPER FARE > SAPERE > SAPER ESSERE

Nelle diverse situazioni e nei diversi contesti.

Queste cose vanno avanti assieme, il che vuol dire che, facendo un esempio scolastico, la lezione frontale come sto facendo io in questo momento con voi non serve assolutamente a nulla.

Qual è però il contesto interessante?

Come dice sempre il filosofo pedagogista Jon Dewey, è il contesto contemporaneo dove siamo diventati tutti tossicodipendenti della crescita e, conseguentemente soggetti ad un mercato aggressivo che ci spinge ad acquistare tutto quello di cui non abbiamo bisogno.

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

L'altro aspetto preoccupante, sul quale bisogna lavorare soprattutto con gli adulti è la "normalizzazione".



Traduciamolo in altre parole: se noi adulti reputiamo normale un certo comportamento scorretto, al di là di regole e normative che vietano l'accesso di determinate sostanze ai minori di diciotto anni voi capite come mai il minore difficilmente si sentirà inibito di fronte all'utilizzo di sostanze o alla pratica di attività illecite.

Normalizzare l'uso di uno psicofarmaco, ad esempio, rende la percezione dell'utilizzo di esso meno importante e quindi più facilmente utilizzabile con leggerezza anche da un ragazzino.

Per inquadrare meglio l'importanza della situazione basta fare un confronto tra un paio di dati del 2015 ove si dice che il fatturato delle droghe illegali in Italia si è aggirato attorno ai 100 miliardi di euro (870 miliardi nel mondo), mentre per il gioco d'azzardo si parla di 90 miliardi euro in Italia (4% del Pil).

Voi capite che di fronte a questa potente massa di stimoli diventa importante pensare ed elaborare strategie differenziate.

Come per l'uso di stupefacenti anche per il gioco d'azzardo funziona secondo una scaletta che vede il soggetto coinvolto in una progressiva fidelizzazione.

Come si può spiegare il concetto di fidelizzazione? Si dovrebbe partire dal significato di "customer loyalty": questo è un processo

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

attivato dalle imprese allo scopo di indurre il cliente a replicare l'acquisto iniziale un numero crescente di volte e quanto più a lungo possibile; tuttavia l'impresa che pone l'attenzione solo su questo processo cadrebbe in un grave errore di strategia poiché per un cliente, un'azienda, deve essere una scelta e non un ripiego.

- *Uso*
- *Consumo*
- *Tolleranza*
- *Assuefazione*
- *Dipendenza*

La fidelizazione della clientela viene stimolata e promossa studiando particolari progetti di marketing, che prevedono l'elargizione di benefici, vantaggi o premi da parte dell'azienda promotrice nei confronti dei suoi consumatori. In questo modo il brand viene necessariamente associato a caratteristiche positive e costruttive che il consumatore ricorda con piacere in un processo virtuoso di affezione alla marca.

Chi entra in questo circolo vizioso statisticamente impiega non meno di 5 anni prima di chiedere aiuto, o ci si impiega non meno di 5 anni prima di accorgersi che quella persona necessita di aiuto.

Ricordiamo che ci sono certe sostanze e certi comportamenti che in automatico ti portano ad avere un rapporto di fidelizzazione con esse, un esempio è la sigaretta, pochi sono i consumatori che con essa hanno un rapporto di sporadicità, chi fuma è tendenzialmente portato ad aumentare il suo consumo nel tempo, quindi è la sigaretta stessa nel suo insieme fatto di eccipienti, involucri, ritualizzazione del gesto, ecc. a richiedere un incremento del suo consumo. Il gioco d'azzardo, per come è strutturato, è matematico che porti all'assuefazione e conseguentemente all'abuso.

Altro aspetto sociale importante è quello relazionale, oggi giorno sembra che tutti abbiano l'obbligo di essere felici e soprattutto i giovani percepiscono questa necessità se volete un esempio diretto basta guardare i selfie che i ragazzi si fanno e postano sui vari social network, tutti vogliono mostrarsi agli altri in un momento di felicità.

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Guardiamo nuovamente dei numeri che ci parlano di comportamenti, che a loro volta evidenziano delle necessità:

HBSC 2014³ - 15 anni

3 maschi su 10 e 3 femmine su 10 hanno bevuto alcol

1 maschi e 1 femmine su 10 bevono + di 1 drink/giorno

2 su 10 almeno 2 volte/anno ubriachi

4 maschi e 1 femmine su 10 hanno fumato sigarette

1 su 10 fuma abitualmente

6 su 10 hanno giocato d'azzardo

1 su 10 rischia dipendenza

Ci sono comportamenti che possono essere considerati collaterali rispetto d'altri?

Si.

Il numero di ore passato davanti alla TV, allo smartphone e al PC. Ovvero invece di uscire, di giocare, di muoversi, di sperimentare utilizzo un sistema passivo di divertimento.

A seguito i dati di un altro sistema di sorveglianza denominato **ESPAD⁴**:

Progetto **ESPAD**

(European School Survey Project on Alcohol and other Drugs)

Progetto di ricerca su alcol e altre droghe nelle scuole in Europa

35 Paesi europei, per un totale di 96.043 (studenti 15-16 anni).

Hanno fumato sigarette nell'ultimo mese il **37%**, decisamente più dei coetanei europei **63% NO**

³ **HBSC** (Health Behaviour in School-aged Children - Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare), è uno studio internazionale svolto ogni 4 anni, in collaborazione con l'Ufficio Regionale dell'Organizzazione Mondiale della Sanità per l'Europa. L'indagine coinvolge i ragazzi di 11, 13 e 15 anni.

⁴ **Espad** (European School Project on Alcohol and Other Drugs), progetto europeo di indagini sull'uso di alcol, droga e sostanze psicoattive nelle scuole, curato per la parte italiana dall'Istituto di fisiologia clinica del CNR di Pisa

FSN-FIJKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Il consumo corrente di alcolici ha interessato il 57%, facendo registrare per la prima volta una diminuzione dal 2003 (63%) “binge drinking” (34%) = in linea con Europa **66% NO**

10 Paesi superano il 25%, tra cui l'Italia (28%): la sostanza illecita più diffusa in assoluto è la cannabis (sperimentatori 16%, uso corrente 7%) **84% NO**

Il 5% degli studenti riferisce di aver provato “droghe furbe” almeno una volta nell'ultimo anno (sesto posto su 35 Paesi europei)

Internet e il gioco d'azzardo: nuova minaccia?

Connessi in media 6 giorni su 7.

L'80% degli studenti utilizza i social media 4 o più giorni alla settimana;

il 22%, il gaming;

il 3% riferisce di aver giocato frequentemente d'azzardo.

valori in media con quelli rilevati a livello europeo.

1 minorenni italiano su 10 utilizza impropriamente **psicofarmaci** senza alcuna prescrizione medica.

"Un dato sconvolgente, **significa che il 10% dei nostri giovani ha problemi irrisolti e prova un senso di inadeguatezza nei confronti delle difficoltà della vita. Dobbiamo indagare nel profondo: questi giovani si sentono già anziani,**

ed hanno bisogno di supporti artificiali dall'esterno che li sorreggano". (Enrico Malizia, professore di Farmacologia Università La Sapienza, Roma)

A questo punto che significato possiamo dare alla parola “crescere”?

- Insegnare ai ragazzi che la vera ribellione è studiare
- Allenarli a riconoscere alcuni aspetti informativi e formativi e come diceva Aristotele “Ciò che dobbiamo imparare a fare lo impariamo facendolo” e in fin dei conti dobbiamo insegnare ai ragazzi ad essere autonomi e darsi delle regole da soli, diventare

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

responsabili ed allenarsi ad aumentare la resilienza, ovvero la capacità di resistere alle frustrazioni, alle avversità della vita. Ovviamente per allenare questo ai ragazzi devono essere allenati anche gli adulti educatori di riferimento.

Per concludere un indicazione su un video carino di animazione della Pixart, il titolo è “Gabbianella”, dove un piccolo gabbiano apprende giocando, carino ed educativo soprattutto per gli adulti.

Dott. Maurizio Saravalli **(note chiusura intervento)**

Il Dott. Drusetta ha precedentemente accennato al termine “*resilienza*”, un termine ha origine nel mondo della metalmeccanica. In questo ambito, con il termine *resilienza* di un materiale, si indica la capacità del materiale stesso di resistere alle forze che vi vengono applicate, la *resilienza* rappresenta il contrario della fragilità.

Questo termine è stato recentemente adottato anche dalla psicologia per definire con il termine “*resiliente*” la persona non facilmente vulnerabile ovvero resistente psicologicamente e capace di perseguire obiettivi sfidanti, fronteggiando in maniera efficace le difficoltà e gli altri eventi negativi che si incontreranno sul cammino, mantenendo ben saldo obiettivi e motivazioni.

Dott. Roberto Bondavalli **Le Life Skills: dallo sport alla vita**



Alcune considerazioni iniziali.

Stiamo facendo formazione in questo luogo? NO

Stiamo facendo educazione? NO

L'unica possibilità è fare un minimo di istruzione,

sperando di dire delle cose abbastanza intelligenti che i presenti possano utilizzare.

Le statistiche ci dicono che questo tipo di istruzione/formazione ha un successo del 13,5% sulla percentuale dei presenti. Successive indagini hanno messo in evidenza che il 13,5% le cose le sapeva prima ancora di partecipare all'evento educativo.

Con questa deludente introduzione, nel poco tempo che abbiamo, cercherò di darvi qualche cosa che possa esservi utile.

Quando il bambino nasce esegue dei movimenti che sono assolutamente non finalizzati ovvero, si muove a casaccio. Passa la mamma e da un'interpretazione a quel casuale movimento, esempio dice ad alta voce "com'è bravo il mio bambino che mi saluta, fai ciao ciao alla mamma". Se il bambino potesse pensare, verbalizzando il proprio pensiero potrebbe dire "è una bella cosa salutare la mamma, il mondo si divide in chi è bravo e sa salutare e in chi non è bravo perché non è capace, il primo è intelligente l'altro meno". Poi il bambino si dimentica, continua a dimenarsi nella sua culla esegue nuovamente la medesima gestualità ma in quel momento passa, per ipotesi, la zia che si avvicina al bimbo e gli dice "ma che bravo bambino che fa le carezze alla zia" se il bambino, sempre come prima, potesse pensare verbalizzando i propri pensieri "ragionerebbe in questo modo "ma come, prima lo stesso gesto voleva dire che ero intelligente perché sapevo salutare la mamma,

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

ora significa fare le carezze alla zia, che strano”. Il bambino nuovamente viene lasciato solo riprende a dimenarsi e, mentre compie nuovamente la stessa gestualità passa la nonna che si rivolge al bambino dicendogli “non vorrai picchiare la nonna con quella manina vero?” e così via. Questi piccoli esempi vi fanno comprendere come la costruzione dei significati per il bambino, in gergo “il costruito semantico”, come per tutti del resto, dipende da ciò che succede dopo un atto/evento.

Ma continuiamo con degli esempi.

Il bambino cresce, inizia ad esprimere qualche parola e comincia a camminare. Ora sicuramente nessuno di voi, nel suo ruolo genitoriale, prima dell’inizio della verbalizzazione del proprio figlio, gli ha fatto lezioni di sintassi e di grammatica per far sì che apprendesse a verbalizzare correttamente o sedute di psicomotricità per far sì che imparasse a camminare? Ovviamente nessuno. Guarda caso le cose più importanti le acquisiamo per assimilazione, come ad esempio come rapportarci con l’altro sesso, come comunicare con soggetti diversi o come essere corretti quando giochiamo, ecc. ovvero, costruiamo lentamente delle “competenze”. Fino a qualche lustro fa la costruzione delle competenze si formava primariamente in modo esperienziale, ovvero copiando ciò che il sistema ci proponeva e per prove/errori, il mondo in pochissimo tempo è cambiato. Era un modo più semplice di crescere, oggi è tutto molto più complicato, tanto è vero che nel 1993, il dipartimento di salute mentale dell’OMS⁵, avverte il sistema che qualcosa non va, in quanto quello che davamo per scontato sino a qualche anno fa non è più scontato, quello che sembrava normale ed non necessitava di ulteriori commenti non è più così, occorre tornare a definire le abilità nei termini di competenze di vita “Life Skills”. Il vocabolo “competenza” è importante, e indica una acquisizione stabile dell’intelletto e della

⁵ OMS: Organizzazione Mondiale della Sanità



FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

volontà di conseguenza “un comportamento competente in quella cosa”.

Servono tre anni per un bambino sappia camminare e un o parlottare, facendosi comprendere, queste sono competenze. Quelle di vita sono un pochino più complicate. In qualche modo c’era un sistema valoriale che sin dalla scuola materna ti orientava in questa direzione Oggi le cose sono sensibilmente cambiate, è diventato tutto più difficile, ... è come se ci si fosse impegnati e con una certa efficacia, a cambiare tutti i parametri per confondere il sistema in modo tale che una cosa buona te la faccio vedere cattiva e viceversa. Se confondi il livello valoriale la gente non sa più che pesci pigliare, perché la nostra capacità decisionale, che vuol dire saper scegliere, uguale a saper essere LIBERI, uguale a ... raggiungimento dell’AUTONOMIA è direttamente proporzionale a quanto siano acquisiti, come chiari e definiti, i parametri valoriali.

Quali sono le competenze?

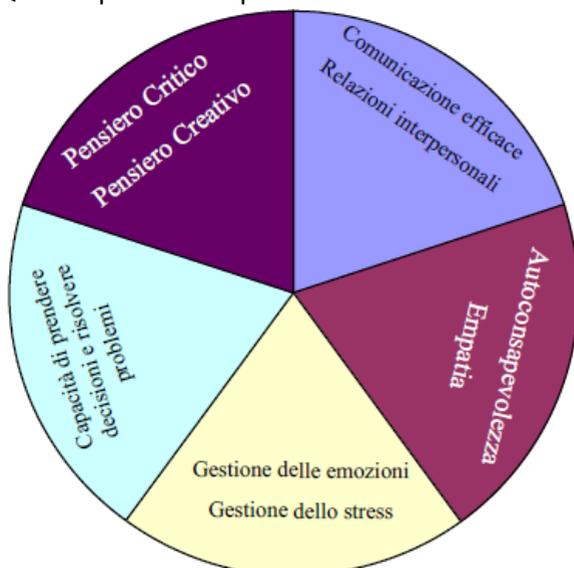
In tutti i tempi e in tutti i luoghi sono sempre state individuate quattro competenze principali.

La scoperta è dovuta al un nobel indiano della letteratura del 1913, Rabindranath Tagore nato nel 1861 da una famiglia appartenente ad una elevata aristocrazia che svolse un ruolo importante nella vita culturale, artistica, religiosa e politica del Bengala. Studiò nel Regno Unito dove anglicizzò il proprio cognome (*Thakhur*). Tornato in patria, si dedicò all'amministrazione delle sue terre e ad ogni forma d'arte. Mentre Gandhi, con la disobbedienza civile, organizzò il nazionalismo indiano sino a ricacciare in mare gli inglesi, Tagore si impegnò a creare una "nuova India", moderna ed indipendente; egli si proponeva di conciliare la cultura occidentale con quella orientale. Ovviamente la sua permanenza da “extracomunitario” nativo di un paese colonia del Regno Unito e considerato formato da gente sottosviluppata ad Oxford, prima università come importanza livello mondiale, non fu facile. Laureatosi brillantemente torna nel suo paese e spende tutta la fortuna lasciategli dal padre per costruire una scuola. In questa scuola

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

Thakhur cerca di insegnare principalmente una materia che non gli è mai stata insegnata in anni di schiavismo letterario. La materia che insegnava, guarda caso, erano quattro competenze e la materia che sintetizza queste quattro competenze è *“come si fa ad essere felici”*. Felici è una parola imbarazzante ed impegnativa da trattare ma come sappiamo la sua ricerca impegna tutti dalla nascita alla morte, dal bambino piccolo a chi si toglie la vita per un eccesso di sofferenze, compreso in chi cerca nel fondo di una bottiglia di alcool, in una sostanza psicotropa o nel gioco d'azzardo quell'agognato cambio momentaneo o radicale della propria vita.

Queste quattro competenze straordinarie vado ora a raccontarvele



in termini moderni:

1. *Capacità /competenza critica*: è la capacità base, ovvero quella di fare delle differenze, di discriminare le cose, dare il nome giusto alle cose senza sconti e senza ambiguità. Se non possiedi

capacità critica ti manca la cosa più importante dell'uomo, che è la cosa più imbarazzante che è la capacità di scegliere, di essere liberi. Se non hai capacità critiche non sei libero. Questa è la premessa importante per una altra cosa ovvero che non puoi essere *“ignorante”* perché se non sai le cose cosa decidi che non conosci quali scelte sei in grado di fare perché non le conosci. La LIBERTÀ è capacità di scegliere ed alla sua base si colloca

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

l'istruzione se conosco posso scegliere se non conosco no. Fino a pochi lustri fa questa competenza era chiamata anche "Saggezza" ovvero la conoscenza che si faceva capacità di discernimento.

2. *Capacità/competenza relazionale*: vuol dire riconoscere all'altro la dignità di essere ed esserci, spesso non riconosciamo all'altro questo suo diritto, non lo ascoltiamo, come se non ci fosse. Riassumerei la competenza relazionale con questa frase "*saper dare all'altro ciò che noi stessi vogliamo per noi*", ovvero capire l'esigenza dell'altro in quanto essere che come me evidenzia le stesse esigenze. Vuoi rispetto, dai rispetto. Usando termini ormai demodé potremo definirlo come "*senso della giustizia*".
3. *Resilienza*: la capacità di resistere alle intemperie della vita cercando di dare sempre il massimo delle proprie momentanee possibilità, forse quel giorno non si riuscirà ad arrivare al proprio massimo, o al massimo raggiunto da altri, la cosa essenziale è dare il massimo di quel momento. Dare il massimo è diverso da ottenere il massimo, che vuol dire anche non essere schiavo del risultato, Resiliente è colui che sa adattarsi alle avversità, che forte delle proprie esperienze, rende esperenziali anche i momenti difficili è insomma colui che, come il giunco al passaggio del ciclone si piega ma non si spezza, pronto a rialzarsi quando il tempo lo permette.
4. *L'armonizzazione del Sé*: il raggiungimento di un 'equilibrio di tutte le nostre parti al punto da raggiungere un livello ancor più elevato della *coerenza*, diventiamo congruenti con tutto noi stessi è quel tipo di competenza che in ambito sportivo viene definito "*stato di flow*", è quello stato nel quale lo l'atleta "*riesce*", ovvero quando è consapevole di se del sé ed è tutt'uno con l'IO. Il flow è quella situazione in cui tutto si svolge in armonia con le nostre decisioni (il rocciatore fa la sua salita perfetta, l'atleta migliora il proprio record, il musicista compone, l'artista crea, l'architetto progetta, ...). Un tutt'uno, persona ambiente. La persona *vera* dice quello che pensa e fa

FSN-FIJKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

ciò che dice ed è talmente contagioso con tutte le persone che gli stanno attorno che influisce sul sistema sociale.

Abbiamo detto che la libertà è la capacità di scelta, un atto libero è un atto della volontà sottoposta a giudizio. Quali sono i criteri del giudizio? Sono quattro e sono validi in tutti i tempi

- 1) La verità
- 2) La bontà
- 3) La bellezza
- 4) Gioia

Se voglio fare una torta di compleanno deve andare bene a tutti gli invitati devo rivolgermi ad un esperto pasticcere che ne conosce molto di più di quelle tre che conosco io quindi è più *libero* nel fare una scelta corretta (conoscenza come premessa di libertà), la torta viene apprezzata perché *buona*, (bontà di tipo gustativo), tutti sono venuti a farmi i complimenti, cosa è successo? Si è realizzata la mia aspettativa, quindi il valore in quanto aspettativa realizzata genera gioia.



FSN-FIJKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova

San Domenico Sales rispondendo a San Giovanni Bosco che gli chiese cosa doveva fare per diventare santo rispose: devi essere *allegro*, devi *pregare* e devi *studiare*

Traduzione, vuoi riuscire a far qualcosa sul serio?

- 1) Ti serve l'allegria per avere un occhio più positivo nei confronti delle cose. Ti serve l'energia generata dalla positività. La persona felice è capace, energica, coinvolgente, sa vedere in un modo diverso le cose. La felicità è l'aspetto più generativo ed attivatore delle persone, non ci sono altre sensazioni interne che possano eguagliare la felicità.
- 2) Pregare vuol dire rimanere aderente ai valori, avendoli ben chiari senza fare confusione tra ciò che è buono e ciò che è cattivo.
- 3) Studiare per conoscere, conoscere per essere liberi.

Grazie dell'ascolto

Dott. Maurizio Saravalli **(note chiusura convegno)**

Chiudo questo convegno cercando di dare, nel modo più lapidario possibile alcune note di indirizzo a tutti i tecnici partecipanti.

- 1) In occasioni come queste non cercate risposte ma domande, cercate sempre di essere dubbiosi su ciò che fate e su come lo fate. Le risposte danno certezze e le certezze cristallizzano la persona che smette di evolvere. I dubbi creano nuova ricerca che porta sempre ad una evoluzione della persona e di chi le sta accanto.
- 2) Sempre massimo rispetto per il soggetto che si affida o viene affidata al vostro ruolo educativo, essa non è solo un sistema biomeccanico e biochimico da trasformare ma è sempre persona da educare. Il bambino/a va visto come uomo/donna domani, nostro compito è quindi aiutarlo a diventare da adulto/a persona responsabile, affidabile, sociale, indipendente, capace di gestire una famiglia, un lavoro, educare dei figli.
- 3) Nostro/Vostro compito, in fin dei conti, è aiutare tutti a diminuire la differenza tra ciò che sono e ciò che potrebbero essere

FSN-FIJLKAM Set. Karate - ATP Provincia di Mantova



**È importante amare ciò che si fa
Ma ancor più importante è fare ciò che si ama.**