

## LA CREAZIONE DEL LINGUAGGIO VERBALE

La creazione del linguaggio verbale nasce e si sviluppa fin dal concepimento-punto nascita del bambino ed è indissolubilmente legata alle sue capacità di apprendimento.

Le funzionalità lo-somato-autopoietiche innate gli consentiranno di *apprendere dall'ambiente, dal contesto in cui si trova*, motivi per cui ci saranno delle *azioni psicagogiche e pedagogiche* da somministrare per implementare le sue facoltà di apprendimento e per organizzare in modo adeguato e funzionale il contesto in cui si trova.

In ultima partecipazione-osservazione, il

*Maieuta P.Si.*

*non insegna a parlare,*

*ma è l'lo-soma del bambino che, utilizzando le proprie facoltà innate, apprende.*

Per farlo, utilizzerà i sensi e lo farà, inizialmente con l'udito, fin dal concepimento al punto nascita.

Durante i primi nove mesi della sua esistenza, il bambino è in osmosi con il corpo della madre, di conseguenza mentre ascolta le parole (con l'udito che si sta formando) provenienti dall'esterno, le *sentirà ovattate, con tonalità grave* e immerso nel respiro materno e negli istinti-emozioni in circolo.

Per questo motivo, la prima predisposizione maieutica per facilitare l'apprendimento del linguaggio verbale è quella di:

somministrarla in stato di fusionalità affettiva, utilizzando respiri profondi che evidenziano la calma, il rilassamento e in specifici modi (onda alfa o theta).

Ma come funziona l'apprendimento del linguaggio verbale del bambino?

La seconda predisposizione maieutica è quella di:

abbinare al *termine convenzionale* che si vuole far apprendere l'ente, l'oggetto corrispondente e l'azione corrispondente

Un esempio:

se si utilizza la parola *penna* si dovrà *pronunciare il termine molto lentamente e, simultaneamente, mostrare una penna* e, nello stesso modo, *agire l'atto dello scrivere* con la penna, ossia la *funzione della penna*.

Quindi,

*si usa la parola, ma l'apprendimento è facilitato dall'ente, dall'oggetto corrispondente percepito e ancor più dall'atto dello scrivere.*  
*Si associa il mondo circostante alle parole corrispondenti.*

Se l'ente a cui corrisponde la parola è un concetto lo-somatico, ad esempio la parola *carezza*, si dovrà associarla alla mano che si muove lentamente e al gesto vero e proprio dell'accarezzare, ripetendo la parola!

La pulsione olistico-autopoietica a vivere a conoscere innata del bambino lo induce ad apprendere, a muoversi con continuità.

## IMPORTANTE

L'io-psyché del bambino  
*non è una spugna che assorbe*  
anche se ci sembra che accada proprio questo,  
bensì è la  
pulsione olistico-autopoietica a vivere a conoscere di cui è evidenza che  
lo spinge ad apprendere a iniziare a memorizzare.

Siccome si muoverà nel suo ambiente, casa, scuola, ambienti correlati (...) saranno gli oggetti, gli enti, presenti in quei luoghi *i primi che dovrà apprendere* per utilizzarli a proprio modo.

*Durante i primi tre, quattro anni di vita, i termini, le parole, le emozioni che dovranno vivere devono essere di un numero molto elevato, quante più possibili.*

In tale apprendimento, la presenza di silenzi e di suoni, di silenzi-suoni faciliterà il compito.

Il Maieuta di pedagogia-psicagogia Sigmasofica dispone di diversi strumenti operativi, i primi che evidenzierà sono denominati i

*magnifici trenta<sup>1</sup>,*  
si tratta di *oggetti mediatori-transizionali* (detti anche autopoietici) che durante il setting il maieuta e i bambini utilizzeranno sul piano simbolico-reale e reale-simbolico.

Con i bambini da zero a quattro anni  
*in modo "psicologicamente obbligatorio",*

il Maieuta P.Si. dovrà evidenziare quello che vuole evidenziare  
*posizionandosi al terreno, ad una altezza leggermente inferiore a quella del bambino,*  
per questo motivo dovrà prepararsi a gattonare, a strisciare, a rotolare e così via.

E soltanto dopo aver instaurato un dialogo affettivo-fusionale con il bambino procederà con la

*transmutazione progressiva delle posture.*

<sup>1</sup> **Magnifici trenta:** 1. Set di **materassi** di diverse dimensioni. 2. Set di **coperte** di lana morbida disegnate e colorate. 3. Serie di **giocattoli** di tutte le tipologie. 4. Serie di **peluche** di tutte le dimensioni. 5. Serie di **balloni** di diverse tipologie e dimensioni. 6. Serie di **drappi** colorati e disegnati. 7. Serie di **foulards** colorati disegnati diverse dimensioni. 8. Serie di **cartoni-scatoloni da imballaggio** di diverse dimensioni. 9. Set di **cubi di legno colorati** e di diverse dimensioni. 10. Set di **carta di giornali** (e altre tipologie purché abbiano della stessa consistenza, il foglio non deve tagliare). 11. Set di **corde** di diversa lunghezza almeno tre lunghissime, morbide. 12. Set di **elastici** di diversa lunghezza. 13. Set di **cerchi colorati** diverse dimensioni (diametri differenti). 14. Set di **anelli di gomma** colorati. 15. Set di **tubi di cartone**. 16. Set di diversi **blocchi logici** (in base alle diverse esigenze). 17. Set di **contenitori per acqua** o spazi in cui è possibile fare sedute nell'acqua. 18. Scatole di **argilla fine** (marrone). 19. Contenitori di **terra di castagneto** per sedute (sul cosiddetto sporco). 20. Set di **scarpe** da adulti e da bambino di diverse tipologie. 21. **Cibo** (spazio per predisporre tali sedute). 22. Set di **colori** (commestibili per sedute sul colore). 23. Set di **abiti da uomo e da donna** di tutte le tipologie anche da clown per le arti circensi, per gli spettacoli, da divi, per ballerini per lavoratori e così via. 24. Set di **parrucche** (diverse tipologie). 25. Set di **maschere viso** (integrali anche mostruose). 26. Uno **Strumentario di Orff**. 27. Un **paracadute** colorato con maniglie. 28. Set di **favole Sigmasofiche** da leggere, da gioco. 29. Set di **rotoli di carta da disegnare** (per brain storming). 30. Set di **percussioni** (diverse tipologie). Gli oggetti autopoietici di base e per esigenze interne del setting sono *almeno* trenta, ma ovviamente ogni ente esistente può essere utilizzato attraverso il gioco libero spontaneo, nel registro simbolico-reale e reale-simbolico.

*L'empatonia e la fusionalità sono fondamentali per creare l'humus adatto ad apprendere, in particolare il linguaggio verbale, e di farlo in modo giocato-rilassato, utilizzando il registro simbolico-reale e reale-simbolico.*

*Lo sguardo del Maieuta P.Si. dovrà essere con continuità posizionato sul bambino in particolare sugli occhi del bambino e sugli atti che agisce senza distrazione alcuna, pena la remissione dell'empatonia-fusionalità*

Mentre si scandiscono, lentamente, le parole, sarà cura del Maieuta P.Si. *abbinare un movimento labiale ampio, lento, in modo che possa essere facilmente associato alle parole che esprime.* Prevalentemente, non dovrà parlare in modo veloce, a macchinetta, è importante, ma a tempo e luogo. Quando i termini saranno appresi in modo lento si inseriranno *termini* detti velocemente (preferibilmente non prima che il bambino li abbia interiorizzati).

Si trasmette in questo modo l'azione di distinzione, appunto per distinguere le parole le une dalle altre, sempre in modo giocato, divertente.

Vediamo quali parole utilizzare:

1. Il nome delle persone che li accudiscono (con le modalità indicate)
2. I nomi dei magnifici trenta.
3. i nomi convenzionali di ogni singolo oggetto presente nel setting e nell'ambiente complessivo (niente escluso).

Nelle prime fasi, non avvalersi dei libri che subentreranno successivamente.

Si utilizzeranno per primi i nomi dei magnifici trenta, in quanto essendo abbinati al gioco libero e spontaneo, emozionale inducono il divertimento nell'apprendimento delle parole: imparare è divertente. A queste parole, si aggiungono quelle che si evidenziano in conseguenza dei giochi vissuti con i *magnifici trenta*.

La presenza di animali contribuisce ad agevolare l'apprendimento del linguaggio verbale.

*Il linguaggio utilizzato dovrà essere  
semplice  
(non semplificato)  
e mai banalizzato.*

Dopo la fase (prevalente) dell'apprendimento delle parole, associate agli enti esistenti, si prosegue con l'apprendimento nell'ambiente naturale.

*L'elemento psicagogico autopoietico di fondamentale e vitale importanza è quello di creare una precisa simmetria tra vissuto integrale e la sua descrizione verbale, si tratta della simmetria che successivamente da adulti sarà riconosciuta con il nome di "attendibilità" delle affermazioni.*

Per creare la condizione maieutica pedagogica, è necessario, inizialmente, lasciare libero il bambino, incondizionatamente, di esprimere le parole, anche storpiandole. Ad esempio,

se dice maooo per indicare il gatto

la risposta del Maieuta sarà

*bravissimo quel gatto è proprio bello*, scandendo lentamente la parola gatto.

Quindi,

quando il bambino verbalizza il termine, non lo si corregge  
ma si interloquisce con lui, semplicemente utilizzando il termine giusto:  
di lì a poco correggerà da solo!

La parola d'ordine per il Maieuta pedagogico è:

*sono l'esempio in azione, anche nell'uso del linguaggio*

*“vietato” ostacolare,*

*“vietato” inibire,*

*l'espressione spontanea, libera.*

Importantissimo da parte del Maieuta è l'intenzionalità, la consapevolezza attraverso cui sostiene quello che verbalizza (per averlo già vissuto), a cui segue *l'uso modulato della voce*. La voce si evidenzia dall'istinto-emozione e dalla fusionalità, correlata alla voce.

*La fusionalità di voce* trasmette il principio attivo di inclusione, di capacità calda, di accoglimento incondizionato. Questo tipo di voce non sarà mai aggressiva se il Maieuta ha, realmente, vissuto e posto in remissione la propria aggressività proiettiva attraverso il vissuto.

*La voce non veicolerà fastidio, se il Maieuta ha posto in remissione il fastidio,  
e così via.*

Il *linguaggio autopoietico Sigmasofico pedagogico* utilizzato è denominato

*l'androginesse,*

ossia il linguaggio *simultaneamente maschile-femminile* che qualunque lo-psyché che voglia assumerlo può utilizzare.

Faccio un esempio:

- la componente femminile del linguaggio viene emessa con tono dolce ed acuto (come una voce bianca delicata, però acuta);
- quella maschile è sempre calda delicata, e in tono grave, rimbombante, vibrato, lento (anche alfa theta).

Successivamente,

- si utilizzano entrambi, simultaneamente, in modo alternato e lento,

*L'androginesse* dovrà essere utilizzato, quando si canta la canzone del linguaggio verbale che ho intitolato, *I magnifici trenta* (vedi dopo).

I modi dolci rilassati alternati dell'*androginesse* creano un ottimo humus maieutico all'apprendimento del linguaggio, appunto perché utilizzano gli opposti-complementari.

Vediamo ora i modi per somministrare,

*I magnifici trenta*

*(da 0 a 4 anni)*

1. La *canzone androginesse* è abbinata ad azioni, a gesti, a vissuti, a giochi liberi e spontanei che attuati con l'improvvisazione olistico-autopoietica, creatrice del momento, descrivono e fanno giocare, vivere, quello che si canta.
2. Il Maieuta P.Si. include e fa veicolare dal *canto androginesse* e dalle azioni di cui al punto 1, le A.Si.Re. (*Azioni Simbolico-Realì*) in modo da trasmettere al bambino i

principi attivi fondamentali che svilupperà, successivamente, vivendo (Vedi S.T.o.E. Pedagogica)

3. Il Maieuta P.Si. dovrà preparare prima dell'incontro le nuove parole che attraverso la maieutica P-Si i bambini dovranno apprendere. Particolare cura dovrà essere posta alla scelta delle A.Si.Re. in modo che siano semplici, *giocabili* senza sforzo. Le azioni sviluppate da ogni singolo bambino in conseguenza della somministrazione del canto-gioco *androginese* dovranno essere registrate sulla loro tavola autopoietica: si tratta di indicazioni che andranno a preparare la scelta delle consegne di maieutica P.Si. per la seduta successiva.
4. Ove possibile, cantare-giocare *androginese*, posizionandosi al terreno, ad una altezza leggermente inferiore a quella del bambino.
5. La voce è calda, fusionale e mai aggressiva
6. La canzone-azione-gioco crea sempre una precisa simmetria tra vissuto integrale e la sua descrizione verbale
7. Si canta guardando e prestando attenzione con continuità a tutti i bambini
8. Per far apprendere il linguaggio verbale, preferire questa autopoiesi lo-somatica (ovviamente nulla vieta che in ogni altra proposta lo-somatica si possa portare attenzione sul linguaggio verbale)

Un esempio:

Canto androginese

Ehiiiiiiiiiiii  
giochiamo bambini  
con le mani ci tocchiamo la  
t e s t a  
-lenti e scandendo-

(al momento in cui si canta la parola testa lo si fa in modo lentissimo e se fino a quel momento avevamo cantato in modo più femminile, si cambia evidenziando la parola in modo grave, maschile).

A.Si.Re.

Il Maieuta simultaneamente si tocca la testa, i bambini imitano (Azione simbolico-reale imitativa)

Canto androginese

Ci leghiamo tutti quanti sia di  
d i e t r o  
(lento e cambio genere)  
che  
d a v a n t i  
(lento e cambio genere)  
con le  
c o r d e  
(lento e cambio genere)  
ci  
l e g h i a m o  
(lento e cambio genere)  
per prendere in giro come ci  
m u o v i a m o

A.Si.Re

Il Maieuta simultaneamente inizia a legare se stesso e a legare tutti gli altri che fanno la stessa cosa (azione imitativa autocreata).

Il Maieuta al tempo giusto determinato dal contesto inizia a muoversi in modo goffo,

cadendo  
rotolandosi  
(Azione simbolico reale analogica).  
Canto androgineso

Se ci  
l e g h i a m o  
(lento e cambio genere)

non  
v o l i a m o  
(lento e cambio genere)

e per questo ci  
s c i o g l i a m o  
(lento e cambio genere)  
E solo allora noi  
B a l l i a m o

A.Si.Re

Il Maieuta simultaneamente inizia a imitare il volo che, essendo legati, non tutti possono fare.

Quindi, inizia a sciogliere le corde e a dipanare la matassa e, mentre tutti si sciolgono, ognuno inizia a far ballare la parte del corpo liberata, fino a che tutti completamente liberati vivono la danza della libertà di movimento  
(Azione simbolico reale della conseguenza).

segue