

Nicoletta Teso

IL MIO MAESTRO D'ARTE SCODINZOLA

L'educazione assistita con gli animali
a sostegno del pensiero creativo e dell'autostima

iaa Interventi
assistiti
con gli animali

Collana diretta da
Lino Cavedon

 Erickson

Negli interventi assistiti con gli animali, l'animale ha un ruolo di mediatore emozionale e di catalizzatore sociale, ovvero, secondo una definizione ormai universalmente accettata, di coterapeuta, nel senso che affianca ed è di supporto a figure professionali come psichiatri, psicologi, educatori e operatori. Tema del libro è, in particolare, l'influenza positiva che gli IAA possono apportare in un ambito in cui sono stati finora troppo poco applicati: quello della fruizione e della produzione delle opere artistiche. Dopo aver richiamato le dimensioni emotive e cognitive implicate nell'esperienza dell'arte e nella relazione con l'animale, l'autrice illustra svolgimento e risultati di un progetto di educazione assistita con gli animali, da lei condotto presso una classe di scuola primaria, in cui la presenza del cane durante un'attività di lettura ha avuto l'effetto di favorire il coinvolgimento e la ricettività dei bambini e di stimolarne la creatività e le capacità relazionali e sociali. La chiarezza dell'esposizione, l'accuratezza dell'analisi e l'originalità della prospettiva scelta fanno del testo un riferimento di sicuro interesse per terapeuti che già lavorano nel campo degli IAA, ma anche per educatori e insegnanti.



NICOLETTA TESO

Psicologa clinica e dell'età evolutiva, si occupa da più di dieci anni di Interventi Assistiti con gli Animali in qualità di coadiutore del cane, del gatto e del coniglio, referente d'intervento e responsabile di progetto. Ha fondato Doctor Dog Pet Therapy, un'associazione di promozione sociale in cui lavora insieme alla sua équipe multidisciplinare nella progettazione di interventi IAA.

Referente provinciale ASC CONI per gli IAA nella Provincia di Como, è docente formatore in corsi sulla relazione psicologica tra uomo e animale rivolti a coadiutori e responsabili IAA e a educatori cinofili.

€ 15,00



9 788859 028772

www.erickson.it

INDICE

LA COLLANA EDITORIALE DEDICATA AGLI INTERVENTI ASSISTITI CON GLI ANIMALI	9
PREFAZIONE	11
INTRODUZIONE	13
01. LE EMOZIONI E L'ARTE	15
02. IL PENSIERO CREATIVO: COME STIMOLARLO E SOSTENERLO	31
03. DALLA PET THERAPY AGLI IAA: I BENEFICI DELLA RELAZIONE CON L'ANIMALE	51
04. QUALI ANIMALI PER GLI IAA? REQUISITI SANITARI E CARATTERI DI COINVOLGIBILITÀ	81
05. UN CANE A SCUOLA: IL PROGETTO	87
06. LA RICERCA	97
CONCLUSIONI	113
BIBLIOGRAFIA	115
RINGRAZIAMENTI	123
APPENDICE	125

PREFAZIONE

Gli animali e gli alberi insegnano a non sapere, a tollerare di stare al mondo senza l'ossessione di capire. La loro assenza di controllo mi pare renda il loro mondo non più minuscolo, ma anzi vastissimo, misterioso. Sanno abbandonarsi, conoscono e insegnano una fiducia primaria e radicale (Candiani, 2021, p. 11).

Per migliaia di anni gli animali hanno offerto agli uomini sostegno psicologico, emozionale, sociale e spirituale (Levinson, 1962; Serpell, 2006). Con il tempo, da un rapporto originario di tipo utilitaristico si è giunti a uno affettivo e, attraverso specifiche metodologie, a uno terapeutico. Da una relazione preda-predatore, infatti, si è passati, tra la fine del Paleolitico e gli inizi del Neolitico, a un'economia prima di sfruttamento delle risorse naturali (caccia, pesca e raccolta) e poi produttrice, servendosi della relazione con gli animali nelle attività lavorative, negli spostamenti e come fonte alimentare e di vestiario. Nel corso dei secoli, tra l'uomo e gli animali si è stabilita una relazione profonda, che esprime nei termini «animale d'affezione» o «di compagnia» l'instaurarsi di un legame intimo, nell'ambito del quale gli animali vengono considerati compagni di vita.

Progressivamente si è avuto modo di osservare il valore e le potenzialità connesse alla presenza di un animale nel contribuire a un miglioramento o a un mantenimento della qualità di vita delle persone (Brodie e Biley, 2006). A partire da tali generali osservazioni, nei primi anni Sessanta Boris Levinson descrisse per la prima volta, dandogli il nome di «pet therapy», un intervento terapeutico centrato sull'interazione tra l'uomo e l'animale. Il termine «terapia» fa riferimento a una «cura», intesa non tanto e non necessariamente come guarigione, quanto come un «tenere nella mente

e accompagnare», creando relazioni di fiducia che rendano possibile il prendersi cura, alimentato dalla dimensione epimeletica della relazione uomo-animale, che istintivamente ne implica il piacere.

La pratica di Interventi Assistiti con gli Animali con gli anni si è molto arricchita, coinvolgendo anche varie specie animali, studiando le potenzialità di approcci integrati e sinergici che massimizzino i benefici per l'uomo e definendo metodologie di intervento frutto di ricerche scientifiche sperimentali. Il termine coterapeuta, impiegato per definire il ruolo dell'animale nell'intervento terapeutico e riabilitativo, è emblematico della consapevolezza del contributo svolto dai pet come mediatori emozionali e catalizzatori sociali attivamente coinvolti.

Oggi si distinguono tre differenti tipologie d'intervento, a seconda delle aree d'applicazione: AAA (Attività Assistita con gli Animali); TAA (Terapia Assistita con gli Animali); EAA (Educazione Assistita con gli Animali).

Gli interventi assistiti con gli animali di tipo terapeutico integrano sinergicamente le tradizionali terapie per pazienti con disabilità fisica e/o psichica; in questi contesti, gli animali coterapeuti affiancano diverse figure professionali come psichiatri, psicologi, educatori e operatori. Le applicazioni pratico-operative sono molteplici e possono aver luogo presso le RSA, le strutture di reclusione, le associazioni, gli istituti e le scuole.

Proprio l'intervento di Educazione Assistita con gli Animali a scuola è oggetto di analisi e sperimentazione in questo testo: i dati sperimentali e il laboratorio descritto offrono innumerevoli spunti di riflessione e descrivono l'efficacia della presenza di un cane in classe in termini di benessere, capacità di coinvolgimento attentivo, stimolo al pensiero creativo e, in generale, all'apprendimento dei bambini. Il clima relazionale e la sua dimensione affettiva, sensibilmente migliorati dalla presenza del cane, sono i motori propulsori del benessere. Come si legge nel terzo capitolo: «La dimensione affettiva produce una referenzialità che non è mai fine a se stessa: facilita l'esplorazione di ambienti sconosciuti, aumenta la sicurezza emozionale, distoglie e distrae da situazioni spaventose o ansiose, accresce la partecipazione, allontana da forme di solitudine sociale o morale, incrementa l'empatia e i comportamenti prosociali, fa crescere l'autostima e la fiducia in se stessi».

dott.ssa Simona Ruggi, psicologa psicoterapeuta

INTRODUZIONE

Nel presente libro si intende indagare, presentando un progetto di ricerca-intervento, se la presenza dei nostri amici a quattro zampe all'interno di un contesto scolastico durante le attività didattiche possa davvero apportare dei benefici agli studenti, in particolare favorendo l'incremento del pensiero creativo e dell'autostima tramite la facilitazione alla *flow experience*. Viene dunque qui illustrato un percorso multidisciplinare in cui gli alunni hanno sperimentato l'utilizzo integrato di vari linguaggi espressivi grazie ad attività di lettura, narrazione, grafica, espressività corporea e comunicazione non verbale.

Partendo da una panoramica delle principali teorie delle emozioni e della psicologia della fruizione artistica, siamo passati a definire la *flow experience* come esperienza di flusso e di totale immersione nel compito da eseguire, passando in rassegna i contributi più significativi che la riguardano, a partire dal mondo dell'arte. Ci siamo soffermati in particolare sull'importanza di saper riconoscere e comprendere i vari linguaggi espressivi che regolano la comunicazione e l'interazione nei rapporti interpersonali e interspecifici.

L'indagine prosegue poi con un approfondimento sulle principali teorie della creatività e del pensiero divergente e con un'analisi delle ricerche che negli ultimi anni hanno fornito risultati attendibili per quanto riguarda il modo e la reale possibilità di incrementare il pensiero creativo e artistico di un bambino.

Successivamente abbiamo illustrato gli elementi e gli scopi fondamentali degli IAA, Interventi Assistiti con gli Animali, riconosciuti dal Ministero della Salute attraverso le più recenti linee guida nazionali, e in particolare

dell'EAA, Educazione Assistita con gli Animali, tipologia nella quale si iscrive l'intervento specifico proposto ai bambini nel nostro laboratorio. Non manca un excursus sui criteri che rendono un animale adatto a partecipare a un progetto di IAA in qualità di coterapeuta e di collaboratore del professionista.

Infine, arriviamo alla presentazione del progetto vero e proprio, di cui illustriamo con cura le caratteristiche sia qualitative che quantitative. Come mai abbiamo deciso di portare tra i banchi di scuola proprio un cane? Qual è stata la motivazione che ci ha spinto a voler indagare su un nuovo campo di ricerca scientifica per individuare quale connessione ci sia tra emozioni, arte, linguaggi espressivi e EAA? Sicuramente uno stimolo forte è arrivato dalla convinzione che la presenza degli animali in ambito scolastico possa avere delle ricadute positive sul benessere psicofisico dei bambini. Tuttavia, come si vedrà, sono le numerose teorie psicologiche precedentemente prese in esame e l'applicazione delle stesse al nostro progetto di ricerca ad averci fornito le risposte che stavamo cercando.

Durante il laboratorio all'interno del plesso scolastico i bambini hanno avuto modo di sperimentare e riconoscere il valore comunicativo sia dei codici verbali sia di quelli non verbali, attraverso le relazioni con il coadiutore del cane e con gli animali presenti in aula.

Il laboratorio si è svolto in una modalità sperimentale: abbiamo somministrato ai bambini specifici pretest per valutare le loro abilità creative e la loro capacità di autostima; successivamente si sono tenuti alcuni incontri di lettura alla presenza di un cane; per finire, sono stati dispensati i post-test, al fine di verificare eventuali cambiamenti intercorsi a seguito dell'intervento. Il percorso ci ha consentito di svolgere un'indagine puntuale e approfondita sui benefici della presenza di un animale nell'ambiente scolastico.

Ci auguriamo che questo contributo alla ricerca possa essere preso in considerazione e, soprattutto, divenire una fonte alla quale attingere per elaborare nuovi laboratori e progetti che prevedano la presenza dei nostri amici a quattro zampe; speriamo inoltre che possa sensibilizzare chi lo leggerà al meraviglioso mondo degli animali e permettergli di approfondire sempre più la magica relazione tra uomo, animale e ambiente di vita.

LE EMOZIONI E L'ARTE

Il ruolo delle emozioni

Con «emozione» si intende una reazione avente valore adattivo che media costantemente il rapporto del soggetto con il suo ambiente fisico e sociale. Un'emozione può essere determinata da esperienze piacevoli o spiacevoli, esterne o interne, e caratterizzata da peculiari reazioni somatiche e determinate qualità affettive.

Le emozioni svolgono una funzione adattiva, poiché costituiscono una risposta immediata a una sollecitazione ambientale. Ogni elemento della risposta emozionale interagisce con gli altri ed è funzionale a un obiettivo: la componente cognitiva consente di valutare lo stimolo, l'attivazione fisiologica predispone l'organismo ad affrontare la situazione, la parte espressiva modula l'esibizione esterna dei vissuti provocati, e infine la componente comportamentale, legata anche alla motivazione, induce l'organismo a reagire.

Le emozioni esercitano una forza straordinaria sul comportamento umano; quelle più forti possono spingere ad azioni che normalmente non si compirebbero.

L'*emotività*, inoltre, è associata a una serie di fenomeni psicologici, tra cui il temperamento, la personalità, l'umore e la motivazione.

Principali modelli teorici sulle emozioni

Le teorie delle emozioni possono essere raggruppate in tre categorie principali.

- *Teorie fisiologiche*: suggeriscono che i sentimenti dipendano dalle risposte interne del nostro corpo.
- *Teorie neurologiche*: propongono che sia l'attività del cervello a produrre le risposte emotive.
- *Teorie cognitive*: sostengono che nella formazione degli stati emozionali abbiano un ruolo essenziale i pensieri e le altre attività mentali.

La prima teoria incentrata sull'analisi dell'emozione fu elaborata dallo psicologo William James e dal fisiologo Carl Lange negli anni Ottanta dell'Ottocento, ed è uno degli esempi più noti di una teoria fisiologica delle emozioni. Secondo tale teoria, l'emozione coinciderebbe con l'esperienza di una modificazione somatica: alla percezione dell'oggetto seguirebbe una modificazione corporea, e sarebbe poi la coscienza di tale modificazione a costituire l'emozione come fatto psichico. Questa teoria delle emozioni è definita *viscerale* o *periferica*, poiché il vissuto dell'emozione non è l'origine, ma la conseguenza delle modificazioni organiche periferiche, le quali altro non sono che risposte riflesse automatiche a stimoli provenienti dall'esterno. In altre parole: non si corre perché si ha paura, ma si ha paura perché si corre. Scappiamo prima ancora di essere consapevoli del nostro stato d'animo, pertanto l'identificazione dell'emozione avviene dopo la risposta fisiologica.

In conclusione, secondo la teoria viscerale, di fronte a uno stimolo i recettori sensoriali periferici generano il fenomeno retroattivo — il cosiddetto feedback — delle risposte organiche, che vengono vissute dal soggetto come emozione.

Pur essendo anch'essa basata sulla fisiologia, la teoria centrale delle emozioni legata ai nomi di Walter Cannon e Philip Bard, formulata intorno agli anni Venti del secolo scorso, sostiene (al contrario della precedente) che l'emozione sia indipendente dalla modificazione somatica: la sua origine sarebbe da rintracciare piuttosto a livello corticale. In particolare, la risposta emotiva è l'effetto di una stimolazione dei nuclei dell'ipotalamo: esso viene attivato dalla percezione di uno stimolo, suscitando l'emozione, la quale a sua volta provoca cambiamenti sia somatici sia comportamentali.

Lo stimolo, pertanto, ecciterebbe i recettori periferici che invierebbero segnali al cervello; dall'elaborazione di tali segnali avrebbe origine l'emozione, che, a sua volta, provocherebbe come risposta specifici cambiamenti corporei.

Sono stati svolti numerosi studi per verificare se le espressioni facciali relative a determinati stati emotivi siano simili in tutti gli esseri umani, indipendentemente da variabili come sesso, razza ed età, o se anche queste siano influenzate da fattori socio-culturali. Diverse ricerche, inoltre, hanno cercato di stabilire se le espressioni facciali connesse alle emozioni siano innate oppure apprese.

Riguardo al primo aspetto, Darwin aveva sostenuto che le espressioni facciali corrispondenti alle emozioni siano universale. Sostenitore di questa tesi è anche lo psicologo Paul Ekman (1999), il quale ha realizzato una serie di fotografie rappresentative delle differenti espressioni facciali delle principali emozioni (paura, rabbia, sorpresa, dolore, tristezza e disgusto). Ekman ha poi condotto ricerche mostrando queste fotografie a individui provenienti da vari Paesi del mondo, e ha avuto modo di notare che le emozioni di base venivano riconosciute da quasi tutti, indipendentemente dalla cultura di appartenenza.

Per quanto riguarda il secondo aspetto, la maggior parte dei ricercatori concorda sul fatto che le espressioni facciali di alcune emozioni siano presenti in forma compiuta sin dalle primissime fasi di vita.

Stanley Schachter e Jerome Singer (1962) hanno formulato una teoria che per più di due decenni ha rappresentato il modello interpretativo dominante delle emozioni. Nella teoria di Schachter e Singer giocano un ruolo significativo sia l'importanza attribuita da Magda Arnold (1960) alla valutazione cognitiva (la cosiddetta teoria dell'*appraisal*, secondo la quale le emozioni sono fenomeni adattivi con due principali funzioni regolative: attenzione e motivazione), sia il rilievo dato da William James alle sensazioni fisiologiche. Il modello di Schachter e Singer viene definito *teoria dei due fattori*, poiché individua due componenti necessarie e sufficienti a originare un'emozione: l'attivazione fisiologica e l'interpretazione cognitiva.

L'attivazione fisiologica consiste in uno stato di eccitazione dell'organismo, che normalmente insorge quando l'individuo avverte che la situazione richiede un'azione diretta; si tratta, quindi, di un riflesso molto primitivo. Una volta che l'organismo è entrato nello stato di attivazione, il sistema cognitivo fornisce un'interpretazione dell'eccitazione alla luce delle caratteristiche della situazione, producendo l'esperienza emotiva soggettiva. In questo senso, l'emozione sarebbe il risultato di un processo fisiologico e di due distinti processi cognitivi. Stando al modello a due componenti, se è presente un'attivazione fisiologica, la condizione ambientale viene analizzata

dal sistema cognitivo e di conseguenza viene percepito un nesso causale tra situazione e attivazione.

Tale teoria cognitiva-attivazionale tiene conto, dunque, non soltanto del feedback sensoriale connesso alla risposta somatica, ma anche della percezione e dei pensieri (e quindi della componente cognitiva) del soggetto in merito all'evento ambientale che presumibilmente ha evocato la risposta. Secondo Schachter, l'esperienza emozionale si verifica quando una persona è in uno stato di elevato *arousal* e attribuisce tale condizione a un evento emozionale.

A conclusione di questo excursus storico, possiamo evidenziare che le teorie cognitiviste sostengono che le variabili cognitive siano essenziali per le emozioni in due sensi: da una parte differenti esperienze emozionali comportano elaborazioni cognitive diverse rispetto al significato e alle implicazioni degli eventi in corso, dall'altra differenti risposte emotive sono determinate da risultati diversi nella valutazione del significato degli eventi in corso.

La psicologia della fruizione artistica

Partendo dal presupposto che, come ha affermato il critico Francesco Bonami, per godersi un'opera d'arte non occorre essere intenditori ma basta avere una mente aperta, l'approccio comunicativo all'arte pone al centro della sua attenzione i visitatori/fruitori e la relazione che si instaura tra loro e le opere. Quando uno psicologo della comunicazione entra in un museo, osserva le reazioni degli altri visitatori; e questo particolare atteggiamento dipende dal fatto che la prospettiva comunicativa concepisce il fenomeno artistico come relazione tra soggetti/oggetti differenti, relazione basata sull'intenzionalità e sulla capacità cognitiva, percettiva ed emotiva delle persone.

Gli elementi ricorrenti nella psicologia della fruizione artistica sono l'artista, il fruitore, l'opera e le relazioni che vengono a instaurarsi tra tutti i soggetti e gli oggetti presi in esame. Queste dinamiche, in particolare, rappresentano l'oggetto d'indagine della psicologia dell'arte e anche gli elementi del fenomeno artistico nel suo complesso. I due comportamenti distinti dell'artista e del fruitore — rispettivamente di creazione ed esecuzione dell'opera e di sua ricezione — sono caratterizzata da fattori psicologici definiti cognitivi. Ne consegue che l'ambito d'indagine della psicologia

dell'arte comprende lo studio dei processi cognitivi che intervengono nell'atteggiamento artistico (di creazione e di esecuzione) e nell'atteggiamento estetico (di ricezione e di godimento) nei confronti dell'opera artistica.

La modalità di fruizione dell'arte in età adulta cambia a seconda che si sia stati o meno coinvolti sin dall'infanzia in visite a gallerie e musei d'arte, e a seconda della frequenza e della qualità di questi episodi, che influenzano l'expertise del soggetto, cioè la competenza specifica che nasce dall'esperienza e dalla ripetizione di un'attività.

L'apertura mentale fa riferimento alle differenze interindividuali nella sensibilità estetica; gli artisti ne sono particolarmente dotati. Da studi effettuati, infatti, è risultato che l'apertura mentale può essere una valida alleata del visitatore al momento dell'incontro con l'opera — in quanto aumenta la sua competenza di fruizione —, oppure una concausa della frequenza di visite e della conseguente expertise. Interessanti dati in merito sono emersi da una ricerca svolta negli ultimi anni, finalizzata ad analizzare e riconoscere le caratteristiche dell'individuo e delle mostre museali che possono contribuire a produrre un'esperienza ottimale di fruizione artistica. L'indagine è stata svolta presso diversi musei dell'Italia settentrionale tramite la somministrazione di vari strumenti di ricerca e questionari (come EOFAart – Esperienza Ottimale di Fruizione Artistica e BFO – Big Five Observer) al termine della visita in una delle strutture aderenti all'iniziativa.

Il BFO si rifà alla teoria della personalità dei Big Five (Goldberg, 1981; Costa e McCrae, 1992), che analizza i cinque seguenti fattori individuali della personalità: coscienziosità, apertura mentale, amicalità, estroversione e stabilità emotiva.

Prima dell'ingresso all'esposizione, ai visitatori è stato proposto di partecipare allo studio presentandone brevemente la finalità, che consisteva nel valutare la qualità dell'esperienza della fruizione. All'uscita è avvenuto il secondo aggancio, riproponendo ai visitatori uscenti di partecipare allo studio e chiarendo i tempi di compilazione (circa 15 minuti) e la finalità della ricerca. In tutti i casi la somministrazione è avvenuta in una sala adiacente alla reception, in cui i visitatori potevano sedersi e compilare con tranquillità i questionari.

I risultati ottenuti hanno evidenziato che l'ambito di formazione generale (artistico, scientifico o umanistico) e il livello di studi di ciascun visitatore non hanno effetti sulla qualità dell'esperienza. Tuttavia, chi ha compiuto studi artistici, indipendentemente dall'ambito generale di formazione, spe-

rimenta maggior interesse rispetto a chi non ha mai studiato arte. Emerge quindi che la conoscenza dell'arte è un elemento predittore più influente rispetto all'età, al livello di istruzione e alla frequenza di visita.

Teoria del flow e arte: il *sensation flow*

In questo paragrafo ci soffermeremo sulle caratteristiche fondamentali della teoria del flow di Mihály Csikszentmihalyi e sulla sua applicazione alle attività di laboratorio finalizzate al raggiungimento dell'esperienza ottimale, ponendo particolare attenzione alla sua applicazione nel mondo degli IAA.

L'esperienza ottimale

Csikszentmihalyi ha definito la *flow experience* (o esperienza ottimale) un'esperienza di flusso di coscienza che le persone percepiscono come autotelica, avente quindi se stessa come unico scopo, e *self rewarding*, cioè autoricompensante.

Il flow è uno stato psicologico di massima positività e gratificazione che si avverte durante un'attività, una sorta di stato di grazia che comprende:

- la completa immersione nel compito;
- livelli elevati di coinvolgimento e di controllo della situazione;
- la focalizzazione dell'attenzione;
- l'assenza di noia e ansia;
- una motivazione intrinseca;
- l'alterata percezione dello scorrere del tempo;
- una buona dose di curiosità rispetto a quanto si sta facendo o vivendo;
- la capacità di persistenza;
- l'assenza di auto-osservazione.

L'autore sostiene che l'attività creativa in cui gli artisti si impegnano sia per loro piacevole e ricca di ricompense in sé e per sé, e che qualsiasi tipo di esperienza in questo senso possa divertire, poiché si basa sull'equilibrio tra le *skills* (abilità) del soggetto e le *challenges* (difficoltà) dell'attività eseguita (Csikszentmihalyi, 1998).

LA RICERCA

Un progetto di ricerca nell'ambito degli IAA e più nello specifico dell'EAA deve presentare indicazioni su diversi aspetti, quali:

- obiettivi generali e specifici;
- ipotesi;
- metodologia operativa;
- luogo ritenuto idoneo per lo svolgimento delle attività;
- presentazione delle attività che verranno attuate;
- strumenti di valutazione;
- tempi necessari per il raggiungimento degli obiettivi;
- indicatori di efficacia;
- cadenze e strumenti delle verifiche di efficacia.

Gli obiettivi

Questa ricerca sperimentale ha un solo obiettivo generale: la raccolta di dati scientifici e replicabili in diversi contesti educativi, atti a dimostrare che la presenza di un cane nell'attività a scuola può migliorare il pensiero creativo e l'autostima di tutti i bambini del gruppo classe.

Gli obiettivi specifici della ricerca, invece, sono due. Essa mira infatti a produrre nei bambini:

1. una crescita dell'autostima e della fiducia in se stessi;

2. un incremento della fantasia e dell'immaginazione, con sviluppo del pensiero creativo.

Le ipotesi

Questa ricerca è più propriamente una ricerca-intervento, poiché si vuole verificare l'ipotesi secondo cui l'intervento di EAA avrebbe delle ricadute positive sui soggetti appartenenti al gruppo classe preso in esame. In particolare, si vogliono verificare due ipotesi:

1. che l'intervento di EAA abbia effetti positivi sull'autostima dei bambini e di conseguenza sulle loro capacità sociali e relazionali;
2. che l'intervento di EAA abbia ricadute positive sull'incremento delle capacità legate alla fantasia e alla produzione del pensiero creativo.

Metodologia operativa: il disegno di ricerca

Presentiamo ora in dettaglio *Il mio maestro d'arte scodinzola*.

Sulla base delle informazioni raccolte abbiamo ideato un progetto che ha avuto l'ambizione di creare una connessione tra il mondo dell'arte e le EAA mai analizzata prima; da questa ambizione il progetto prende anche il nome.

La sua realizzazione è stata possibile grazie alla dirigente scolastica dottoressa Simona Convenga e alla collaboratrice scolastica con funzioni vicarie dottoressa Lucia Immacolata dell'Istituto Comprensivo di Porlezza (CO), che ci hanno autorizzato a entrare nelle aule scolastiche del plesso.

Il progetto ha previsto dieci incontri con il gruppo classe sperimentale, organizzati come di seguito indicato:

- un incontro iniziale in cui sono stati somministrati in plenaria i pretest a tutti i bambini partecipanti, in forma anonima, riguardanti il test del pensiero creativo di Torrance e il test di valutazione dell'autostima TMA di Bracken;
- otto incontri di lettura animata in cui i bambini hanno letto a turno il racconto *Il cane che osava sognare* di Sun-Mi Hwang a uno o più cani

lasciando in sospeso il finale, in quanto ogni alunno ne ha successivamente creato uno a sua scelta, producendone una realizzazione narrativa e una grafica;

- un ultimo incontro conclusivo in cui sono stati somministrati in plenaria a tutti i bambini partecipanti, sempre in forma anonima, i post-test relativi al test del pensiero creativo di Torrance e il test di valutazione dell'autostima TMA di Bracken.

Il tutto era finalizzato a valutare un eventuale cambiamento nei partecipanti, a seguito del percorso svolto. Al gruppo classe di controllo sono stati somministrati solo i pretest e i post-test, durante il primo e l'ultimo incontro.

Il setting

Il laboratorio si è svolto in due aule differenti: in una — la medesima in cui i bambini svolgono le attività didattiche — è avvenuta la prima parte di somministrazione dei test; nell'altra — destinata solitamente alla visione di filmati e idonea a creare un ambiente ideale per permettere la giusta relazione e il corretto contatto con l'animale — si sono tenuti gli incontri successivi. I bambini sono stati sistemati in cerchio, in modo da potersi guardare tutti e da permettere all'animale di girare liberamente all'interno dello spazio predisposto, scegliendo a chi avvicinarsi e da chi farsi coccolare (figure da 6.1 a 6.4).

Veniamo ora a presentare i nostri operatori a quattro zampe, anzi, per meglio dire, i nostri «maestri scodinzolanti».

Si tratta di due cani adulti di razza Labrador retriever: Devonshire, un maschio di otto anni dal mantello color miele, e Ginevra, una femmina di sette anni dal mantello color nero. Questi due esemplari sono stati scelti tenendo conto di alcune loro particolari caratteristiche, anche in relazione ai requisiti sanitari indicati nel capitolo dedicato. Sono due cani particolarmente equilibrati, socievoli, capaci di stabilire una relazione spontanea e istintiva con le persone che incontrano; allo stesso tempo, hanno la capacità di stimolare il coinvolgimento dei bambini nelle attività educative e didattiche che presentiamo nei nostri progetti scolastici nell'ambito degli EAA.



FIG. 6.1 Il setting del progetto *Il mio maestro d'arte scodinzola* con i coterapeuti Devonshire e Ginevra.



FIG. 6.2 Devonshire e Ginevra ascoltano attentamente il racconto.

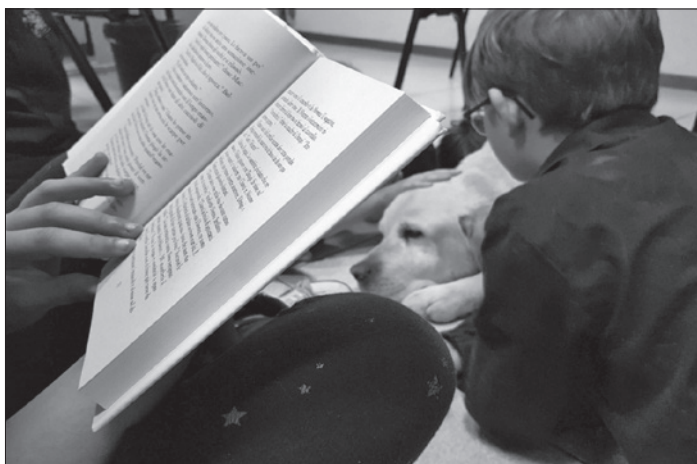


FIG. 6.3 Dalla lettura come esperienza artistica alle coccole e al contatto fisico come esperienza corporea.



FIG. 6.4 I due cani coinvolti nel progetto di lettura presentano il loro libro.

Agli incontri ha partecipato, solo una volta, anche un cucciolo di Labrador, Fulmine, un maschio di un anno e mezzo dal mantello color cioccolato (figura 6.5). Ovviamente la presenza di un cane più giovane ha innescato dinamiche completamente differenti rispetto a quelle proprie della relazione che i bambini avevano stabilito con gli esemplari più adulti. Tuttavia è stato importante vederlo all'opera, e soprattutto notare come la sua sensibilità lo abbia portato ad avvicinarsi proprio a quei bambini che

fino ad allora avevano dimostrato maggiore indifferenza e disinteresse all'attività, incrementando in loro la curiosità e la voglia di avvicinarsi maggiormente anche agli altri due adulti.



FIG. 6.5 Il coterapeuta Fulmine.

Il libro scelto

Dedichiamo un pensiero al libro che abbiamo scelto per l'attività di lettura condivisa: *Il cane che osava sognare*. È la storia di Chioma, una cagnolina vivace, la più sveglia della cucciolata e la preferita del padrone. Il suo mondo è il cortile di casa, che condivide con i fratelli, la madre e gli umani che si occupano di loro. Una vita all'apparenza semplice, ma che nasconde pericoli inaspettati: una vecchia gatta bizzosa, umani che rubano i cuccioli e l'ignoto, affascinante mondo al di fuori del cancello. Scritta in una prosa lieve ma diretta, *Il cane che osava sognare* è una fiaba saggia sul rapporto tra cane e uomo e la celebrazione di una vita vissuta con coraggio. Il testo non è stato scelto a caso, ma con il preciso scopo di mettere in evidenza due elementi rappresentativi del nostro progetto: il cane come protagonista di una storia e la sua voglia di sognare e di creare pensieri fantasiosi e creativi sull'avventura della sua vita.

Strumenti della ricerca

Per l'elaborazione dei nostri dati di ricerca abbiamo utilizzato il test del pensiero creativo (TTCT) di Ellis P. Torrance e il test di valutazione dell'autostima (TMA) di Bruce A. Bracken.

Test del pensiero creativo

Partendo dal presupposto che è sempre molto difficile misurare e quantificare la creatività, ci siamo voluti affidare per la nostra ricerca al TTCT, Torrance Test of Creative Thinking, ritenuto dalla comunità scientifica tra i più attendibili.

La creatività di un individuo è influenzata da moltissime variabili, quali la capacità di persistere in un obiettivo, la tendenza ad abbandonare un compito ritenuto troppo difficile o infruttuoso, la curiosità verso le novità, le condizioni socio-economiche, l'apprendimento continuo, la gestione efficace del fallimento. Esiste inoltre una forte correlazione tra intelligenza e creatività, che spesso si influenzano reciprocamente; tuttavia non è detto che una persona intelligente sia anche creativa, o viceversa.

Detto ciò, tramite la somministrazione di questo test abbiamo voluto indagare se la presenza di un cane all'interno di un contesto scolastico durante un'attività didattica possa effettivamente avere una ricaduta positiva sull'incremento delle abilità creative dei bambini. Il TTCT misura la capacità di fornire risposte diverse, originali, accurate e che combinano elementi eterogenei. Ideato dallo psicologo Ellis Paul Torrance, è utilizzato soprattutto per predire lo sviluppo creativo dei bambini a partire dai cinque anni di età. Il bambino che ottiene buoni punteggi nel test ha discrete possibilità di divenire un adulto creativo, ma sottolineiamo: discrete possibilità, non certezze.

Il test originale si compone di diverse serie di prove figurali e verbali. Nel nostro progetto di ricerca sono state somministrate le serie di prove figurali e si sono prese in esame le seguenti variabili: fluidità, flessibilità, originalità ed elaborazione.

Il tempo effettivo di lavoro lasciato a disposizione dei bambini è stato di 45 minuti complessivi: 30 per la compilazione dei quaderni, più il tempo necessario per dare le istruzioni preliminari e consegnare i quaderni stessi.

I 30 minuti dedicati all'esecuzione sono stati suddivisi in modo eguale (in tre momenti di 10 minuti ciascuno) tra la costruzione di

un disegno, il completamento delle figure e il completamento delle linee. I bambini hanno scelto liberamente se utilizzare per i loro elaborati matite colorate, pennarelli, pastelli o se lasciare il tutto in bianco e nero; infine è stato chiesto loro di dare un nome o un titolo a ciascun disegno.

I risultati del test verranno ampiamente discussi nel paragrafo conclusivo del presente capitolo.

Test di valutazione dell'autostima

Gli specialisti dell'educazione ritengono che sia sempre più importante disporre di strumenti oggettivi per impostare un'accurata programmazione educativa su due dimensioni fondamentali della personalità dei ragazzi: l'autopercezione e l'autovalutazione del proprio sé. La valutazione diagnostica dell'autostima richiede particolare attenzione e sensibilità. Una difficoltà importante consiste nel fatto che il concetto di sé, pur essendo definito come un'entità unitaria, è in realtà costituito da varie dimensioni, ciascuna delle quali può essere relativamente indipendente, esattamente come specificato nella sezione teorica dell'autostima.

La scelta di questo test, come quella del test di Torrance, non è casuale, bensì supportata dalle informazioni ottenute grazie alla ricerca teorica di base sull'argomento. L'autostima globale è solitamente suddivisa in sei aree specifiche, prese in esame dal test TMA, messo a punto per rispondere allo psicologo dell'educazione Richard J. Shavelson, il quale sollecitava colleghi e ricercatori ad approfondire in maniera significativa la base di conoscenza dell'autostima. Secondo il suo ideatore Bruce A. Bracken, le sei aree sono suddivise nel modo seguente.

1. *Relazioni interpersonali*: la valutazione del bambino dei suoi rapporti sociali, con i pari e con gli adulti.
2. *Successo scolastico*: la valutazione del bambino sulle sue capacità di gestire successi o fallimenti nell'ambito scolastico.
3. *Emotività*: la valutazione del bambino sulla sua vita emotiva e sulla sua capacità di gestire le emozioni negative.
4. *Vita familiare*: come il bambino percepisce la sua relazione in famiglia, il sentirsi amato, valorizzato, ecc.
5. *Vissuto corporeo*: la valutazione che il bambino dà del suo aspetto, delle sue capacità fisiche e sportive, ecc.

6. *Competenza di controllo dell'ambiente*: la sensazione che il bambino ha rispetto alla sua capacità di dominare gli eventi o le principali situazioni della vita.

Il test TMA può essere utilizzato con bambini e ragazzi dai nove ai diciannove anni e si compone di sei scale di valutazione specifiche, per un totale di 150 item di tipo Likert.

Anche i risultati di questo test saranno indicati in seguito.

Partecipanti

Al progetto hanno partecipato alunni di dieci/undici anni appartenenti alla classe quinta della scuola primaria nell'Istituto Comprensivo di Porlezza (CO), nello specifico così suddivisi:

- gruppo sperimentale di somministrazione, composto da 23 bambini (di cui 13 di genere maschile e 10 di genere femminile);
- gruppo di controllo, composto 22 bambini (di cui 10 di genere maschile e 12 di genere femminile).

Analisi dei dati

Tutti i dati raccolti sono stati analizzati utilizzando i seguenti strumenti:

- programma di statistica SPSS (Statistical Package for Social Science), versione 24, con il quale abbiamo elaborato analisi descrittive e di confronto tra gruppo sperimentale e gruppo di controllo e tra pre e post-test;
- indice di analisi statistica t di Student, con il quale abbiamo voluto mettere a confronto le medie in termini di gruppi, di genere e di variabile presa in considerazione.

Risultati

L'analisi complessiva dei dati raccolti si articola più specificamente in: