



Qualità della vita

Un gioco da ragazzi

La facile felicità dei bambini

- La soddisfazione dei bisogni primari
- La soddisfazione dei bisogni affettivi

La cattiva fama dei bambini

- Ai bambini se gli dai un dito si prendono un braccio
- Con loro, certe volte, bisogna ricorrere alla forza
- Conclusione:
 - Il conflitto è considerato dagli adulti inevitabile.
 - La determinazione e il tempismo garantiscono il successo.
 - Essere permissivi, o collaborativi, significa viziarli e quindi trascinarsi il problema e rendere la soluzione più difficile.

Caratteristiche della specie umana

- Il senso della possibilità, cioè la capacità di adattare l'ambiente ai propri bisogni e di migliorare le relazioni sociali a vantaggio dei bisogni dei più deboli.
- La capacità di raggiungere gli obiettivi che si propone anche a costo di usare la forza contro se stesso

Angolo evolutivo

- Nelle altre specie animali la struttura sociale è stabile e le regole dello stare insieme sono saldamente governate dagli istinti biologici.
- I nuovi arrivati della specie umana contribuiscono a migliorare l'ambiente sociale e sollecitano un cambiamento delle regole

Angolo evolutivo

- Puledro

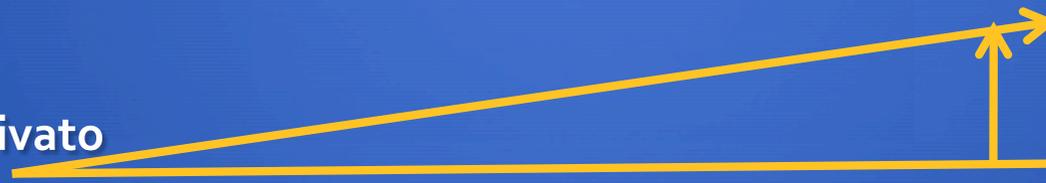
cavallo



·
·

nuovo adulto

- Nuovo arrivato



cambiamento

-

adulto che accoglie il nuovo arrivato

Nuovi nati e qualità della vita

Bambino



Benessere

Adulti possono
facilitare o
ostacolare

Tre modelli di relazione

- **Gli adulti si mettono in relazione con i nuovi nati secondo tre modelli**
 - **Dittatura giustificata dall'emergenza**
 - **Monarchia illuminata**
 - **Democrazia affettiva**

Dittatura di emergenza

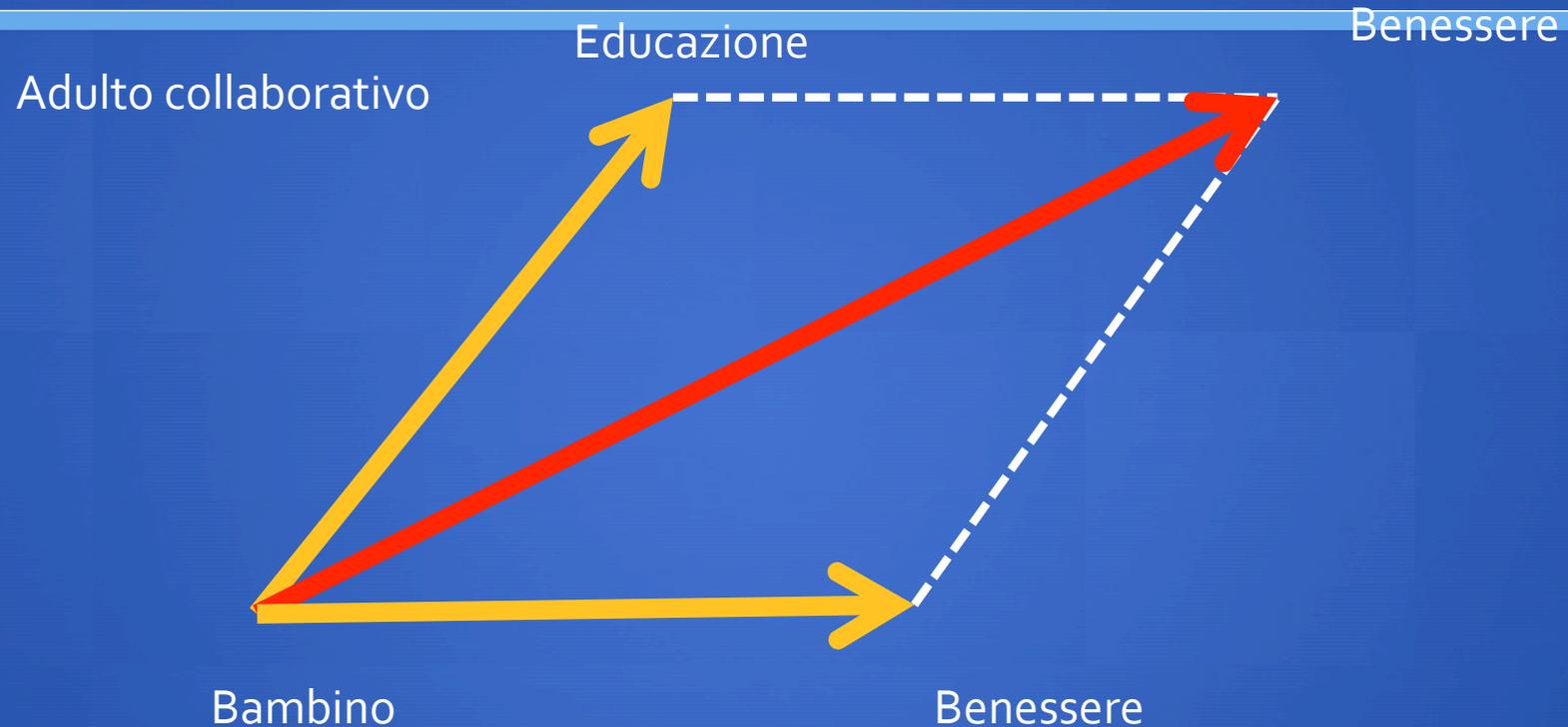


Monarchia illuminata



Il benessere raggiunto è inferiore a quello aspettato
ma l'educazione svolge un ruolo parzialmente collaborativo

Democrazia affettiva



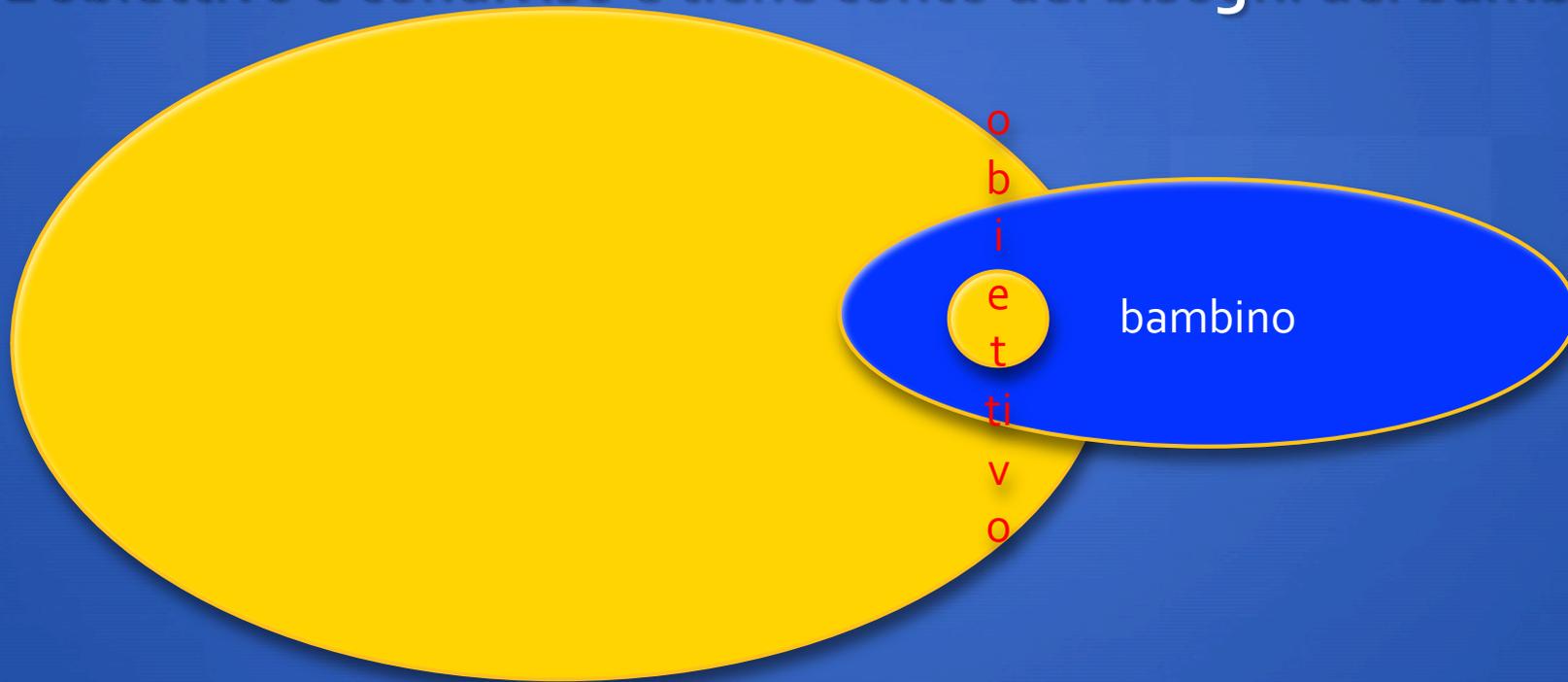
L'educazione collabora al raggiungimento del benessere.
Questo aggiunge al benessere il valore affettivo

Identità affettiva

- passare
 - *dall'identità di appartenenza* (dove ognuno può essere solo quello che gli consente il gruppo di cui fa parte)
 - *all'identità affettiva* (nella quale può rispondere alla domanda "chi sei" senza avere paura di essere abbandonato o contrastato).
- creare le basi di una società più facile partendo dalla costruzione di una convivenza familiare e educativa più pacifica.
- ridurre o eliminare la conflittualità
- non accettare l'idea che educare non sia possibile senza lottare.
- cercare le soluzioni idonee a ridurre la fatica di educare.

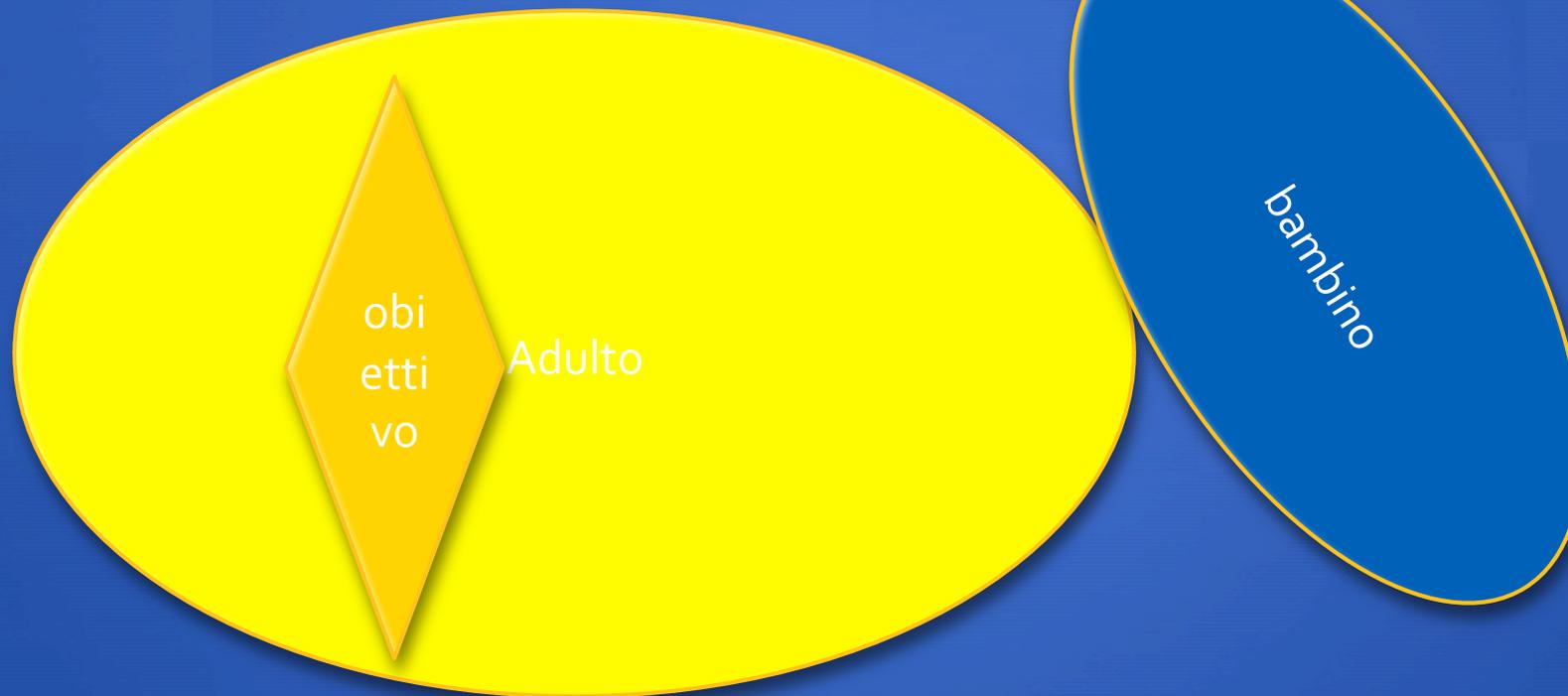
Relazione poco faticosa

L'obiettivo è condiviso e tiene conto dei bisogni del bambino



Relazione faticosa

L'obiettivo non è condiviso e tiene



conto solo delle richieste dell'adulto

Fatica e angolo relazionale



Una regola per noi adulti

- nessun obiettivo da raggiungere, per quanto da noi considerato, unilateralmente, come il bene dei nostri ragazzi, vale un deterioramento della relazione

Conclusioni

- Senza democrazia affettiva resta solo il modello conflittuale, che abbiamo proposto dall'inizio, e che ora il giovane, attrezzato a lottare, ha imparato a riproporre.
- Gli adulti si chiedono dove hanno sbagliato e gli esperti a cui si rivolgono spesso sostengono che sono stati troppo permissivi.
- Non riconoscono nella situazione che si è creata i risultati della loro determinazione ad affrontare la formazione dei nuovi arrivati secondo criteri basati sulla forza e sullo stress dei sistemi di adattamento.