

# La psicopedagogia del sogno

Veronica Montefiori, Filomena Tartaglione, Marta Schiera, Giuseppe Mannino

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> – vol. 17, n. 2, novembre 2022</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>La psicopedagogia del sogno</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Veronica Montefiori</b>	<i>LUMSA Roma</i>
<b>Filomena Tartaglione</b>	<i>Psicologa Roma</i>
<b>Marta Schiera</b>	<i>LUMSA Palermo</i>
<b>Giuseppe Mannino</b>	<i>LUMSA Palermo</i>
<b>Pagine 195-213</b>	<b>Publicato on-line in Latest il 28 dicembre 2021</b>
Cita così l'articolo	
<b>Montefiori, V., Tartaglione, F., Schiera, M., Mannino, G. (2021).</b> La psicopedagogia del sogno. In <i>Narrare i Gruppi</i> , Latest – 28 dicembre, pp. 195-213 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

#### IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## gruppi nella formazione

### La psicopedagogia del sogno

**Veronica Montefiori, Filomena Tartaglione, Marta Schiera, Giuseppe Mannino**

#### *Riassunto*

Nel presente articolo sono esposti i risultati di una ricerca inerente ad alcuni ‘disegni di sogni’ raccolti all’interno di un campione di 190 adolescenti, in ambito scolastico.

Lo scopo è quello di documentare come tale attività, denominata Psicopedagogia del sogno, possa indagare i contenuti dell’immaginario dei discenti, emergenti in un contesto relazionale di classe, ed essere uno strumento privilegiato per monitorare e facilitare lo sviluppo sia intellettuale che emotivo di un soggetto.

*Parole chiave:* sogno, immaginario, bambini, scuola, disegno.

#### *The psychopedagogy of the dream*

#### *Abstract*

This article presents the results of a study about ‘drawings of dreams’ in a group of 190 adolescents, in the school setting.

The purpose is to document how this activity, called Dream Psychopedagogy, can investigate the contents of the imaginary of learners in a relational class context and be a privileged tool for monitoring and facilitating both the intellectual and emotional development of a person.

*Keywords:* dream, imaginary, children, school, drawing.

## 1. Introduzione

Per *Psicopedagogia del sogno* intendiamo l'utilizzo all'interno della scuola dello strumento 'disegno del sogno' per monitorare e facilitare lo sviluppo sia intellettuale che emotivo dei discenti. Tale attività si integra perfettamente con la didattica scolastica senza perdere la componente innovativa, essendo maggiormente libera e ludica. Lo studente racconta serenamente i propri sogni affrontando perfino argomenti delicati, difficili da trattare in altri contesti, poiché non si sente giudicato né in colpa per ciò che accade nel sogno, non percependolo come reale. Lavorare sui propri sogni contribuisce al processo di individuazione, poiché aiuta a differenziare ciò che è esterno e ciò che è interno da Sé (Mannino *et al.*, 2015). Attraverso questa attività è possibile comprendere a quale stadio di sviluppo sia la sua maturazione intellettuale, i pensieri sul mondo e sulle persone e il livello di apprendimento. Gli insegnanti hanno la possibilità di conoscere i temi culturali maggiormente presenti nell'immaginario dei loro alunni, di capire se determinati fattori li influenzino (per es. la tv o *internet*) oppure se emergano delle paure preponderanti, in modo tale da discuterne in classe o con i genitori. Altresì, raccontando reciprocamente i propri sogni, si assiste ad un incontro tra immaginario personale e collettivo che unisce il gruppo-classe e aumenta la solidarietà. Quando il sogno viene condiviso, infatti, si verifica una simbolizzazione: l'immaginario diventa simbolo proprio quando è condivisibile (Lacan, 1949).

La solita educazione al realismo impartita da alcuni insegnanti (Robinson, 2006, 2008) e sulla quale i discenti si basano per disegnare, li annoia e non ne fa emergere la creatività, al contrario questa attività ludica e fantasiosa stimola l'inventiva e l'immaginazione (Lowenfeld, Brittain, 1947).

Lavorare in un clima ludico e poter disegnare senza avere dei parametri da seguire, con il solo limite della fantasia, dà la possibilità al bambino o al ragazzo di manifestare totalmente il proprio mondo interiore e a noi di accedervi. Nella Psicopedagogia del sogno si intrecciano sogno, disegno e gioco: in un ambiente ludico, ottimale per liberare la propria creatività, le immagini mentali del sogno si trasformano in immagini visive nel disegno e la 'scenografia mobile del disegno' viene fermata sulla carta, osservata e poi fatta muovere di nuovo nella mente. Si assiste ad un processo intensamente dinamico.

Gioco, disegno e sogno rappresentano delle espressioni della creatività, la cui importanza viene rimarcata dalla definizione di matrice insatura come possibilità creativa: è proprio la matrice insatura che, essendo uno spazio transizionale che consente al bambino di poter pensare il pensiero familiare, gli permette di sviluppare il proprio mondo interiore; inoltre *l'ideazione affettiva del bambino*, intorno

alla quale si forma la famiglia come costrutto mentale, è definita ‘fondazione del nuovo’ (Menarini, Neroni Mercati, 2002).

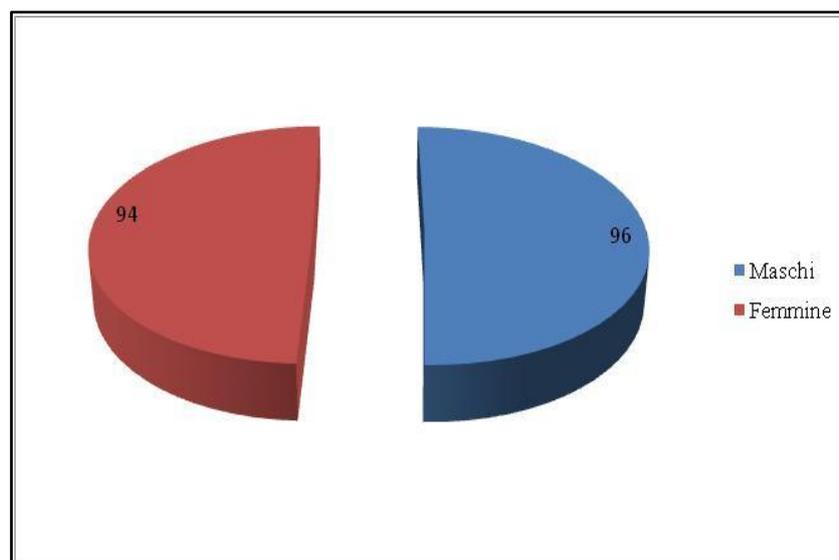
La ricerca che ci apprestiamo a presentare nasce come prosecuzione di un lavoro svolto nella scuola primaria (Menarini, Montefiori, 2009a, 2009b, 2013; Montefiori, Mannino, 2017); grazie al quale è stato possibile comprendere, utilizzando il disegno del sogno, quanto la produzione onirica rappresenti uno spazio di creazione simbolica atto a favorire i processi di individuazione del soggetto. Il sogno nel bambino rappresenta lo sviluppo e la crescita del suo mondo interiore, nonché un modo creativo per comunicare il proprio immaginario e la propria identità (Mannino, 2017a). È così anche per gli studenti della scuola secondaria di primo grado?

## 2. La ricerca

### 2.1 Il campione e l’obiettivo della ricerca

La ricerca è stata svolta presso una scuola secondaria di primo grado del comune di Roma. Il campione (grafici 1, 2, 3) è costituito da 190 soggetti, così suddivisi: 94 femminee e 96 maschi; 70 di I media (34 femmine e 36 maschi); 61 di II media (26 femmine e 35 maschi); 59 di III media (34 femmine e 25 maschi).

L’obiettivo è stato quello di individuare quali fossero i temi onirici (corrispondenti a temi culturali) maggiormente presenti nel campione.



**Grafico 1:** Il campione, genere.

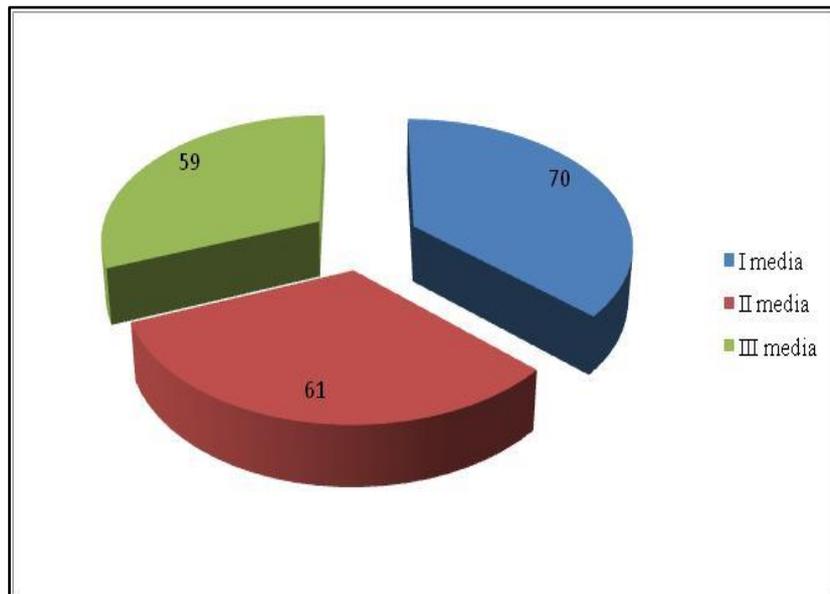


Grafico 2: Il campione, classe.

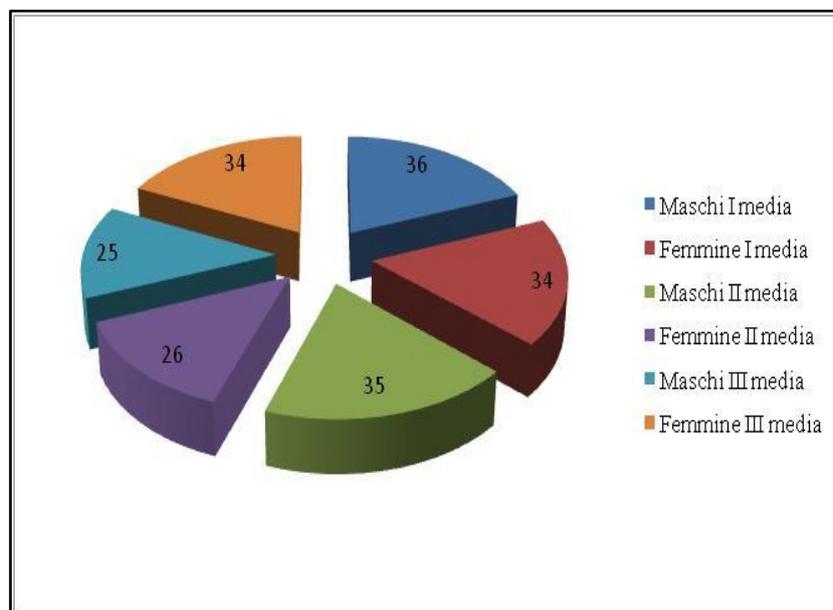


Grafico 3: Il campione, genere e classe

## 2.2. *Setting* e modalità di raccolta dati

Il *setting* più idoneo per questo tipo di attività è proprio la scuola, un ambiente conosciuto e rassicurante. Fondamentale, però, è la creazione di una continuità/discontinuità con la didattica canonica, nel senso di creare all'interno della classe un clima ludico e rilassato che aiuti l'espressione del proprio immaginario

e la cooperazione tra i discenti. Il clima di gioco risulta essere fondamentale per tale tipologia di attività (Piaget, 1945, 1964; Klein, 1950; Vygotskij, 1966; Winnicott, 1971a; Huizinga, 1938).

In particolare, la disposizione dei banchi in cerchio, la possibilità che il soggetto decida liberamente cosa disegnare, quale tecnica e quali tipi di colori utilizzare, la condivisione dei propri materiali, il consentire di parlare col compagno e di alzarsi per guardare i lavori degli altri, la mancanza di giudizio su come o cosa sia giusto o sbagliato fare, favoriscono quanto detto precedentemente. La possibilità che i ragazzi possano inventare un sogno o influenzarsi reciprocamente è una delle difficoltà metodologiche che secondo Cicogna (1998) devono essere affrontate per definire una procedura affidabile di raccolta del materiale onirico. Più precisamente, stiamo parlando della credibilità dei resoconti, cioè come stabilire l'origine realmente onirica di ciò che viene raccontato. In questa ricerca, che riguarda certamente i sogni, ma in modo più generale l'immaginario, la possibilità che alcuni soggetti abbiano potuto inventare un sogno non ne inficia la riuscita poiché la loro produzione rappresenta in ogni caso una espressione di una fantasia, quale manifestazione del mondo interiore. Partiamo, infatti, dal presupposto che i sogni siano degli atti mentali (Freud, 1899; Jung, 1961; Bion, 1962; Mancina, 1991; Menarini, Neroni Mercati, 2002; Menarini, 2003) ovvero dei prodotti della mente, la parte visibile dell'inconscio che contiene i temi immaginari, le fantasie e i sogni ad occhi aperti.

Le produzioni oniriche del campione sono state raccolte da noi, non dagli insegnanti, proprio per rafforzare il distacco dell'attività dalla routine scolastica; senza un tempo limite, né ansia legata alla performance. Dopo aver stimolato in loro la memoria dell'attività onirica chiedendo se ricordassero i propri sogni, se li raccontassero a familiari o amici, se sognassero in bianco e nero o a colori, se ricordassero un sogno specifico perché particolarmente piacevole, divertente o terrorizzante, si comunicava che tale sogno doveva essere disegnato. Le produzioni oniriche sono state raccolte tramite la tecnica del disegno libero e successivamente le trame del sogno sono state esposte anche in forma scritta. Quest'ultima fase, rispetto alla precedente, si è svolta in maniera più rapida perché, una volta disegnato il sogno, i ragazzi avevano minore difficoltà a raccontarlo in forma scritta, come se il disegno avesse stimolato e facilitato in loro la scrittura: disegnando il sogno è come se l'avessero più volte ripassato (tale facilitazione era emersa anche nella precedente ricerca con il campione della scuola primaria). Da un disegno, oltre a estrarre informazioni sulla struttura di un oggetto e sul modo in cui è rappresentato da un determinato punto di vista, è possibile ricavare stati d'animo, sentimenti, modi di sentire. Secondo questa prospettiva, il

disegno è uno strumento di espressione della vita emotiva in quanto il soggetto riesce ad esprimere sensazioni del momento insieme a sentimenti più radicati ed impulsi profondi (Klein, 1926; Abraham, 1963; Widlöcher, 1965; Oliverio Ferraris, 1973; Ferro, 1992a; Cancrini, 1996; Quaglia, 2003).

I ragazzi si sono mostrati coinvolti e partecipativi, sia verso l'attività che verso i risultati della ricerca, tanto da chiedere insistentemente un *feedback* sulle loro produzioni, anticipando il tema della profonda curiosità poi emerso dall'elaborazione del materiale. Inoltre, hanno condiviso con entusiasmo le loro produzioni oniriche con i compagni e le insegnanti ci hanno riferito che per diverso tempo hanno continuato a parlare dell'attività e a raccontarsi i sogni reciprocamente.

### 2.3. Elaborazione dei dati

Leggendo le produzioni oniriche dei discenti è stato possibile notare come vi siano dei temi culturali che si ripresentano regolarmente (Mannino, Schiera, 2017c), ciò ha permesso di classificarli.

In generale, i temi culturali caratterizzanti il nostro campione sono i seguenti: Sport, Musica, Amore (es. disegno del sogno 1), Morte, Amicizia (es. disegno del sogno 2), Paura, Natura, Personaggi familiari (es. disegno del sogno 3), Animali (es. disegno del sogno 4), Viaggio, Tv, Gioco, Apocalisse/guerra (es. disegno del sogno 5), Tecnologia, Inseguimento, Fantastico negativo (es. disegno del sogno 6), Fantastico positivo, Trascendenza, Paesaggio urbano, Violenza tv-pc (es. disegno del sogno 7), Ambiente scolastico, Malattia, Arte, Vacanza, Danza (es. disegno del sogno 8).

In seguito, i dati sono stati elaborati attraverso il programma statistico SPSS, test del 'chi quadro', con l'obiettivo di verificare la presenza di una relazione significativa tra le variabili 'genere' e 'classe' e le variabili riguardanti i 'temi culturali'. I temi culturali sono un insieme di rappresentazioni psichiche che devono essere condivise in un gruppo. Scoprire tali temi permette di accedere alle chiavi di lettura che ogni gruppo possiede, ossia alla 'visione del mondo', *Weltanschauung*, di quel determinato gruppo.

Di seguito riportiamo alcuni disegni come esempio di temi generali.



**Disegno del sogno 1:** Femmina, 13 anni, III media.

*«Ho sognato di essere a Parigi, la città dell'amore insieme ad una mia amica, il suo ragazzo ed il mio ragazzo. È sera e c'è la luna piena. Dopo aver parlato un po' i miei amici vanno a fare una passeggiata, in profondità c'è la torre Eiffel. Io ed il mio ragazzo restiamo dove siamo e ci diamo un bacio, proprio davanti la torre. Che splendida serata, ma purtroppo è solo un sogno che spero diventi realtà».*



**Disegno del sogno 2:** Femmina, 13 anni, II media.

*«Ho sognato di essere al mare con i miei amici».*



**Disegno del sogno 3:** Maschio, 12 anni, II media.

*«Ho sognato di piangere durante una brutta giornata mentre i miei genitori morti escono dalla tomba dicendomi che vogliono uccidermi per fargli compagnia nel cimitero».*



**Disegno del sogno 4:** Femmina, 12 anni, I media.

*«Ho sognato cavalli che correvano in un bosco ed al loro galoppo si alzava un grande polverone. Galoppavano molto veloci, forse inseguiti da qualcuno».*



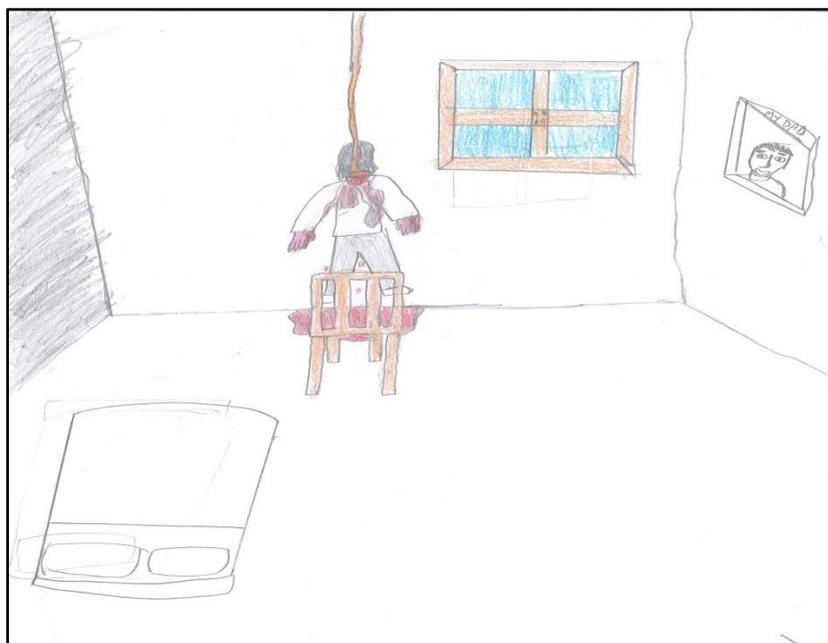
**Disegno del sogno 5:** Maschio, 12 anni, II media.

*«Ho sognato il mondo e tutti i modi possibili, di come potrebbe finire la nostra esistenza. Essere invasi dalla lava, bruciare vivi, schiacciati da meteoriti e cadere nella spaccatura del terremoto. Ho sognato anche due persone, una sconvolta e disperata, l'altra che prega il proprio Dio. In pratica ho sognato la presunta fine del mondo per i Maya.»*



**Disegno del sogno 6:** Maschio, 11 anni, I media

*«Un giorno sognai gli alieni che scesero col disco volante e cominciarono ad invadere casa mia, la mia famiglia ed il mio giardino. La luna cominciò a sparire mentre gli alieni ci mangiavano vivi.»*



**Disegno del sogno 7:** Maschio, 11 anni, I media

*«Sogno questa scena quasi tutte le notti poiché vedendo un film mi ha colpito molto».*



**Disegno del sogno 8:** Femmina, 12 anni, II media.

*«Ho sognato di diventare una ballerina e di ballare al Teatro dell'Opera».*

#### 2.4. Localizzazione e interpretazione dei temi culturali più significativi

Oltre a calcolare la frequenza dei temi, è stato utilizzato il *test* statistico del ‘chi quadro’ con l’obiettivo di verificare la presenza di una relazione significativa tra le variabili (tabella A). Analizziamo i risultati maggiormente interessanti.

Il tema della Violenza associata a programmi TV o al PC ha una dipendenza significativa con la variabile genere, in particolare la modalità ‘maschio’ si associa alla presenza di tale tema nel sogno. I maschi sono maggiormente attratti dall’uso di videogiochi quali *Playstation*, *Nintendo*, *Wii*, ecc. (Iacolino *et al.*, 2019) e fortemente influenzati da alcuni film e serie-tv. Al contrario, sorprende che il tema dell’Amore sia quasi completamente assente dal campione maschile e si associ al genere femminile.

I maschi presentano una maggiore propensione allo Sport strettamente legato al benessere (Mannino *et al.*, 2019) mentre le femmine sostituiscono tale tema con quello della Danza, un momento di svago, ma anche uno spazio ludico per trascorrere del tempo insieme agli amici (quindi l’Amore è rinforzato dai temi dell’Amicizia e del Divertimento).

Emerge fortemente nei maschi il tema Apocalittico (inteso come calamità naturali, distruzione della Terra, guerra), per comprendere il quale possiamo riferirci alla letteratura, in particolare all’assunto antropologico espresso da De Martino (1977). Secondo tale autore ciò che caratterizza gli adolescenti è un’identità diffusa che si manifesta, a livello iconico, attraverso la visione catastrofica; l’apocalisse diventa estraniamento da Sé e dagli Oggetti. Per tale ragione si può ‘perdere il mondo’ come nell’apocalisse o nelle catastrofi oppure è l’individuo a ‘perdersi nel mondo’, come nella guerra.

Interessante è la presenza di temi quali Arte, Viaggio e Vacanza che veicolano una tendenza esplorativa che sviluppa, di conseguenza, la propensione alla scoperta e al nuovo; in particolare la modalità ‘III’ della ‘classe’ si associa alla presenza di tale tema, anche in vista del passaggio ad un grado di scuola superiore. La Morte e la Trascendenza (incontri con angeli o con persone defunte), invece, può essere associata al tema del Doppio (Rank, 1914; Freud, 1919; Menarini, Lavanco, 1997), nella sua configurazione metafisica, e rappresenta i rapporti di identità che il soggetto comincia a sperimentare, confermando gli assunti di Erikson (1988) all’interno delle sue teorie neofreudiane. Secondo questo autore, infatti, il compito di ogni individuo è quello di ricercare la propria identità, chiedendo non solo chi è, ma anche in quali valori e credenze si rispecchia e cosa vuole veramente. L’identità si può strutturare superando delle crisi evolutive che rappresentano degli stadi crescenti di maturazione. Se uno stadio non viene superato, si accumula e si ripresenta in quello successivo.

Gli stadi dello sviluppo psicosociale sono i seguenti:

- 1° STADIO - Fiducia opposta a sfiducia (fase orale freudiana), 0/1 anno;
- 2° STADIO - Autonomia opposta a vergogna o dubbio (fase anale freudiana), 1/3 anni;
- 3° STADIO - Iniziativa opposta a senso di colpa (fase edipica freudiana), 3/4-5/7 anni;
- 4° STADIO - Industriosità opposta a senso di inferiorità (fase di latenza freudiana), 5/10 anni;
- 5° STADIO - Identità opposta a dispersione e confusione di ruoli (fase genitale freudiana), preadolescenza e adolescenza;
- 6° STADIO - Intimità opposta ad isolamento, età giovanile;
- 7° STADIO - Generatività opposta a stagnazione, maturità;
- 8° STADIO - L'integrità dell'Io opposta a disperazione, vecchiaia.

Il quinto stadio è quello che meglio rispecchia i risultati ottenuti nella ricerca, poiché si contrappone la dispersione di identità (crisi di identità) tipica di questa età alla ricerca di un contatto al di fuori di se stessi, infatti il Doppio, quale altro da Sé, è una tendenza verso l'Altro, ovvero 'uscire' da Sé per raggiungere un'altra persona.

Le icone teriomorfe, ossia gli animali, rappresentano sistemi emotivi che non riescono ad essere gestiti a livello egoico, quindi riguardano le emozioni ancora raprese nell'universo familiare; esse caratterizzano principalmente l'immaginario onirico infantile e rappresentano la modalità con cui il bambino esprime le emozioni vissute nell'ambiente familiare, a livello relazionale. Infatti, tale tema è associato alla modalità 'T' della variabile 'classe', ossia ai discendenti più piccoli, i quali possono avere ancora difficoltà ad elaborare le emozioni, soprattutto se conflittuali. In ultimo, le icone oniriche più sognate sono quelle naturalistiche e famigliari, le quali si intrecciano inevitabilmente, vediamo per quale motivo. La famiglia è rappresentata come ambiente della scena onirica, poiché, profondamente, l'uomo immagina l'universo e la matrice familiare sottoforma naturale e non culturale (Menarini, 2003). Le icone ambientali hanno a che fare, quindi, con l'identità familiare e il transgenerazionale (Mannino, Montefiori, Vitiello *et al.*, 2019). Il mondo fantasmatico, invece, viene descritto dalla mente attraverso i personaggi del sogno, siano essi amici, parenti o persone non conosciute: essi rappresentano il nostro modo di essere relazionale in base alle nostre identificazioni. I personaggi esprimono, allora, le modalità relazionali dell'immaginario. La funzione onirica dei personaggi è quella del *transfert* fantasmatico a livello di processo di individuazione. Ovviamente, essendo il campione costituito da

ragazzi molto giovani, i modelli relazionali sono quelli forniti dai personaggi familiari, per questo motivo popolano così frequentemente il modo onirico.

TEMI CULTURALI	FEMMINE	MASCHI	SIGN.	I	II	III	SIGN.
	Frequenze			Frequenze			
Sport	7	21	.005	16	8	4	.034
Amore	19	2	.000	3	6	12	.014
Musica	6	2	/	3	3	2	/
Morte	9	16	/	3	14	8	.007
Amicizia	18	8	.030	9	7	10	/
Paura	7	8	/	3	8	4	/
Natura	20	15	/	12	14	9	/
Personaggi familiari	18	11	/	10	6	13	/
Animali	11	10	/	15	4	2	.002
Viaggio	5	2	/	2	0	5	.043
Tv	11	8	/	9	3	7	/
Gioco	5	3	/	3	2	3	/
Apocalisse/guerra	4	15	.009	5	8	6	/
Tecnologia	0	3	/	1	9	2	/
Inseguimento	6	7	/	2	5	6	/
Fantastico negativo	9	17	/	11	10	5	/
Fantastico positivo	10	8	/	11	3	4	/
Trascendenza	3	5	/	1	3	4	/
Paesaggio urbano	5	8	/	2	4	7	/
Violenza tv-pc	2	19	.000	8	8	5	/
Ambiente scolastico	10	4	/	6	6	2	/
Malattia	0	1	/	0	1	0	/
Arte	4	0	.041	1	1	2	/
Vacanza	4	3	/	1	4	2	/
Danza	4	0	/	2	1	1	/
Moda	2	1	/	0	2	1	/
Divertimento	8	1	.015	3	2	4	/

Tabella A: Frequenze; Genere\*Temi culturali; Classe\*Temi culturali.

### 3. I sogni collettivi virtuali

Utilizzando i risultati della ricerca, inerenti alle trame dei sogni e dei disegni, i temi culturali e le icone oniriche, emersi dalle elaborazioni statistiche, è stato possibile costruire due *sogni virtuali collettivi*, cioè dei modelli esemplari di sogno caratterizzanti la vita onirica di un gruppo di riferimento. Questo peculiare tipo di sogno è paragonabile ad un mosaico costituito da tutti gli elementi maggiormente rappresentativi emersi nel gruppo stesso. È possibile costruire un sogno virtuale collettivo riunendo in una trama coerente tutti i temi culturali riscontrati con maggiore frequenza e con dipendenze significative tra variabili, nel campione preso in esame. La trama onirica così creata rende visibile l'inconscio collettivo in quanto dimostra che vi sono delle immagini condivise da gruppi di persone (Jung, 1936).

Nel momento in cui si lavora in gruppo, sia esso gruppo-classe, gruppo di lavoro, gruppo terapeutico, ecc., è possibile interpretare non i singoli sogni, ma tale prototipo di sogno (collettivo-virtuale), scaturente dai temi onirici dei partecipanti. Di seguito riportiamo i due sogni collettivi virtuali<sup>1</sup> costruiti sulla base delle caratteristiche più rappresentative delle produzioni oniriche dei 190 discenti della scuola Media.

### 3.1. Sogno virtuale collettivo femminile

*«Ho sognato di trovarmi in un immenso prato insieme ad un ragazzo che mi piace molto. All'improvviso da dietro un cespuglio, come per magia, iniziano a comparire una serie di animali, in particolare ricordo un cavallo, una civetta ed un unicorno. Questi animali cominciano a danzare intorno a noi, creando allo stesso tempo una melodia bellissima. Proprio in questo istante, io ed il ragazzo che mi piace ci bacciamo. Mentre ci bacciamo, è come se tutti i miei compagni di scuola si materializzassero all'improvviso, guardandoci e facendo un grande applauso. In un secondo momento sono scomparsi tutti e sono comparsi i miei familiari. A questo punto mi allontanano dal ragazzo che era vicino a me e sento la voce di mia madre che mi dice cosa ci faccio in quel luogo così lontano da casa. Spaventata, e quasi come se fossi inseguita da tutti loro, cerco di nascondermi inoltrandomi nel bosco dove da lontano intravedo un bellissimo e imponente monumento artistico. Nonostante tutto mi sento inseguita e, per il forte spavento, mi sveglio all'improvviso».*

### 3.2. Sogno virtuale collettivo maschile

*«Ho sognato di essere a casa nella mia stanza mentre preparo la valigia poiché a breve devo partire per una bellissima vacanza insieme ai miei familiari. All'improvviso dalla mia finestra vedo una forte luce, all'inizio è come se questa luce creasse dentro di me spensieratezza poi ad un tratto intravedo una figura a me non familiare. A distanza di qualche minuto riesco a vedere la figura in maniera ben delineata capendo che si tratta di un alieno. Cerco di mettermi in salvo e di raggiungere i miei genitori nel piano sottostante, ma è troppo tardi perché anche loro, invasi da altri alieni, sono legati e feriti. L'alieno che si era recato nella mia stanza comincia a parlarmi, dicendomi che per noi umani non c'è scampo e che la loro invasione, presto, sarebbe divenuta superiore. Esco dalla porta della cucina e mi accorgo che il cielo è tutto rosso e per strada ci sono strane lapidi. Mentre cerco riparo incontro un mio amico disperato per aver trovato i suoi genitori uccisi. Mi rendo conto che per noi umani non c'è molto da fare, per questo mi faccio forza e raggiungo un quartiere vicino, non ancora contaminato. Trovo dei miei amici che giocano a pallone in un piccolo stadio comunale e, pensando a quello che presto avrebbero visto, cerco di dare loro quante più informazioni possibili e trovare insieme un modo per combattere il nemico. Sembra di essere in un videogioco ma dove tutto è reale. In cuor mio spero di riabbracciare i miei genitori e che presto tutto finirà».*

---

<sup>1</sup> Abbiamo deciso di costruirli facendo riferimento alla differenza di genere, poiché, a nostro avviso, più rappresentativa di questa fascia di età, ma si sarebbero potute scegliere anche le variabili 'classe' o 'età' oppure costruire un unico sogno rappresentativo di tutto il campione.

### 3.3. Interpretazione psicodinamica dei sogni collettivi virtuali

Dall'analisi dei due sogni collettivi emerge fortemente una maggiore propensione del genere femminile alla relazione, sottoforma di Amicizia o Amore (quest'ultimo è uno dei temi più presenti nel campione delle discenti). L'essere lontano da casa, nel sogno femminile, coincide con lo spostamento degli affetti familiari, sostituiti dalla figura del ragazzo: ad una prima relazione interna alla famiglia se ne avvicenda un'altra più matura, in linea con lo sviluppo adolescenziale. Gli animali rappresentano delle emozioni nuove, da scoprire. In altre parole, è come se il sogno femminile mostrasse il passaggio dal mondo emotivo familiare a quello con il gruppo dei pari; ciò provoca delle emozioni forti e complesse da affrontare, per tale ragione la melodia che si crea intorno alla coppia è come se volesse trattenere l'inserimento del 'nuovo' e l'allontanamento dal mondo affettivo familiare. Nella trama, inoltre, non assistiamo ad un lieto fine, in quanto l'adolescenza (il viaggio nel bosco) è appena iniziata, perciò gli aspetti conflittuali devono essere ancora affrontati ed interiorizzati.

Nel secondo sogno risalta l'icona onirica degli Alieni quale anticipazione del Doppio (cfr. archetipo junghiano dell'Ombra) e di molteplici aspetti autodistruttivi, confermati dalla preponderante frequenza, nei maschi, di temi quali: Fantastico negativo (elementi dell'immaginario fantastico collettivamente connotati negativamente), Violenza tv-pc, Morte, Apocalisse/Guerra. È come se il conflitto tra identità familiare e personale non emergesse e vi fosse la trasformazione dei fantasmi familiari in spettri/alieni. Tutto ciò nasce da una maggiore difficoltà a distaccarsi dall'universo familiare; le lapidi del sogno, quale rappresentazione degli antenati e del transgenerazionale, rafforzano tale concetto. Quanto detto rappresenta una maggiore propensione a conflitti di identità seppur velata da un fattore che caratterizza il genere maschile in tutta la ricerca, ovvero l'attitudine all'esplorazione del mondo esterno e al dinamismo. La presenza massiccia del tema dello Sport rafforza tale aspetto.

### 4. Conclusione e sviluppi futuri

La Psicopedagogia del Sogno appare ancora una volta uno strumento privilegiato per monitorare e, di conseguenza, facilitare lo sviluppo sia intellettuale che emotivo di un soggetto. Lo studio dei sogni, raccontati attraverso il disegno libero, permette, infatti, di indagare nei discenti i contenuti dell'immaginario emergenti in un contesto relazionale di classe, consentendo un accesso diretto, ma non invasivo, al mondo di riferimento dei ragazzi e aumentando la

comprensione e la valorizzazione della loro identità in divenire. Del resto, non sempre è facile attivare, in un ambiente classe, alcune tematiche delicate (Sideli *et al.*, 2018), perché spesso l'adulto, nella veste di insegnante, viene vissuto come distante dai problemi giovanili.

In definitiva, i vantaggi della Psicopedagogia del Sogno sono i seguenti:

- si integra perfettamente con la didattica scolastica pur essendo allo stesso tempo innovativa;
- i discenti parlano tranquillamente dei propri sogni affrontando, come precedentemente detto, temi delicati che non riuscirebbero in un altro contesto a far emergere. Il sogno, infatti, svincola dalla responsabilità poiché porta con sé il presupposto del 'tutto possibile';
- ci aiuta a conoscere quale sia la percezione che il ragazzo ha del mondo e delle persone, altresì la sua percezione soggettiva del tempo (Mannino *et al.*, 2017b);
- dalle trame oniriche emergono le paure più recondite;
- gli studenti, raccontando reciprocamente i sogni, intrecciano una rete di comunicazione che rafforza il gruppo classe;
- il sogno viene condiviso, ciò consente di attivare una simbolizzazione, cioè il passaggio tra il registro immaginario e quello simbolico (Lacan, 1949);
- gli insegnanti hanno la possibilità di conoscere quali siano i temi culturali maggiormente presenti nei sogni dei loro alunni, capire se ci sono dei fattori che li influenzano e discuterne in classe.

Non bisogna dimenticare l'importanza dei *sogni collettivi virtuali* quale rappresentazione dell'immaginario collettivo di una fascia di età, di un genere o di uno specifico gruppo. Essi rappresentano una storia creata 'per mezzo' e 'sui' ragazzi, nella quale assistiamo all'incontro tra la matrice personale, formata dal mondo interiore del ragazzo, e la matrice dinamica, cioè l'insieme di tutte le matrici personali del gruppo, per creare qualcosa di nuovo e diverso, molto più della somma delle singole parti (Di Maria, Lo Verso, 1995). Il sogno collettivo diviene così una *trans-scena* (Menarini, 2002), dove si addensano tutti i personaggi provenienti dai sogni diversi: ogni personaggio non è più chiuso nella storia individuale ma costituisce nel gruppo un elemento di cultura condiviso.

## Bibliografia

- Abraham, A. (1963). *Le identificazioni del bambino attraverso il disegno*. Milano: Ferro, 1985.
- Bion, W. R. (1962). *Apprendere dall'esperienza*. Roma: Armando, 1972.
- Cancrini, T. (1996). Una nave nella tempesta: funzioni comunicative e creative del disegno infantile nel rapporto analitico. In *Quaderni di psicoterapia infantile*, (a cura di Brutti, C., Brutti, R. Roma: Borla.
- Cicogna, P. (1998). Paradigmi sperimentali per l'acquisizione di protocolli onirici. In *Psicofisiologia del sonno*, (a cura di Casagrande, M., De Gennaro, L. Milano: Cortina.
- De Martino, E. (1977). *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*. A cura di Gallini C. Torino: Einaudi.
- Di Maria, F., Lo Verso, G. (1995). *La psicodinamica dei gruppi*. Milano: Raffaello Cortina.
- Erikson, E. (1988). *Infanzia e società*. Roma: Armando.
- Ferro, A. (1992a). *La tecnica nella psicoanalisi infantile*. Milano: Cortina.
- Freud, S. (1899). L'interpretazione dei sogni. In *Opere*, vol. III. Torino: Boringhieri, 1966.
- Freud, S. (1919). Il perturbante. In *Opere*, vol. IX. Torino: Boringhieri.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 1946.
- Iacolino, C., Lombardo, E.M.C., Cervellione, B., Mannino, G., Micieli, S. (2019). Internet Addiction Disorder: Internet Gaming Disorder in a Nonclinical Sample Of Moba And MmorpgVideoplayers. *World Futures*, 75:7, 543-569.
- Jung, C.G. (1936). Il concetto d'inconscio collettivo. In *Opere*, IX tomo I. Torino: Bollati Boringhieri, 1980.
- Jung, C.G. (1961). *Ricordi, sogni, riflessioni*. Milano: Il Saggiatore, 1965.
- Klein, M. (1926). I principi psicologici dell'analisi infantile. In *Scritti 1921-1958*, Torino: Boringhieri, 1978.
- Klein, M. (1950). *La psicoanalisi dei bambini*. Firenze: Martinelli, 1969.
- Lacan, J., (1949). Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'Io. In *Scritti*, vol. I. Torino: Einaudi, 1974.
- Lowenfeld, V., Brittain, W.L. (1947). *Creatività e sviluppo mentale*. Firenze: Giunti, 1967.
- Mancia, M. (1991). Sogno, memoria e ricostruzione. In *Sogni figli di un cervello ozioso*, (a cura di Bosinelli, M., Cicogna, P. Torino: Bollati Boringhieri.
- Mannino, G., Giunta, S., Buccafusca, S., Cannizzaro, G., Lo Verso, G. (2015). Communication Strategies in Cosa Nostra: An Empirical Research. *World Futures*, vol. 71, p. 153-172.
- Mannino G. (2017a), *Ecologia dell'apprendere*, Franco Angeli, Milano.
- Mannino, G., Montefiori, V., Faraci, E., Pillitteri, R., Iacolino, C., Pellerone, M., Giunta, S. (2017b). Subjective perception of time: research applied on dynamic psychology. *World Futures*, 73 (4/5): 285-300.
- Mannino, G., Schiera, M. (2017c). The omosexual family: problem or opportunity?, La famiglia omogenitoriale oggi: pregiudizio per lo sviluppo del minore? Un'analisi della letteratura dal 2000 al 2015. *Maltrattamento e abuso all'infanzia*, vol. 19, p. 87-103.
- Mannino, G., Giunta S., La Fiura, G., (2017d). Psychodynamics of the Sexual Assistance for Individuals with Disability. *Sexuality And Disability*, vol. 35, n.4, p. 495-506.
- Mannino, G., Montefiori, V., Vitiello, M., Iacolino, C., Pellerone, M., La Fiura, G., Bernardone, A., Faraci, E. & Giunta, S. (2019a). The Psychosomatic Relationship

- AsA Symbolic Circular Communication: Subjective And Transgenerational Dreams. *World Futures*, 75 (7):4 26-441.
- Mannino, G., Giunta S., Montefiori, V., Tamanza, G., Iacolino, C., Novara, C., Pillitteri, R., La Fiura, G. & Bernardone, A. (2019b). Healthy Lifestyle, Well-being, Physical Activity, Sport, and Scholastic/academic Performance: Interactions and Connections. *World Futures*, 75 (7): 462-479.
- Menarini, R., Lavanco, G. (1997), (a cura di). *Il Doppio. Trame della letteratura, della sessualità, della psicopatologia*. Roma: Il Pensiero Scientifico Editore.
- Menarini, R., Neroni Mercati, G. (2002). *Neotenia, dalla psicoanalisi all'antropologia*. Roma: Borla.
- Menarini, R. (2003). *L'anima del sogno*. Roma: Borla.
- Menarini, R., Montefiori, V. (2009a). Colorare il mondo interiore: sogni e disegni infantili (la Psicopedagogia del sogno). *La scuola possibile*, numero 7, marzo 2009, anno II.
- Menarini, R., Montefiori, V. (2009b), Lo sviluppo dell'immaginario infantile. In *La fabbrica dei sogni. Neuropsicodinamica del sonno e del sogno*, (a cura di) Menarini R. Roma: Magi.
- Menarini, R., Montefiori, V. (2013). *Nuovi orizzonti della psicologia del sogno e dell'immaginario collettivo*. Roma: Studium.
- Montefiori, V., Mannino, G. (2017). È possibile sognare a scuola: l'esperienza di Roma. In *Ecologia dell'apprendere*, (a cura di) Mannino G. Milano: FrancoAngeli.
- Oliverio Ferraris, A. (1973). *Il significato del disegno infantile*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Piaget, J. (1945). *La formazione del simbolo nel bambino: imitazione, gioco e sogno*. Firenze: La Nuova Italia, 1979.
- Piaget, J. (1964). *Lo sviluppo mentale del bambino e altri studi di psicologia*. Torino: Einaudi, 1967.
- Quaglia, R. (2003). *Manuale del disegno infantile. Storia sviluppo, significati*. Torino: UTET.
- Rank, O. (1914). *Il Doppio. Il significato del sosia nella letteratura e nel folklore*. Milano: SugarCo, 1979.
- Robinson, K. (2006). Do schools kill creativity?. *TED Conference*. Monterey, California.
- Robinson, K. (2008). *Changing educational paradigms*. Londra: RSA (Royal Society of Arts). [https://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_changing\\_education\\_paradigms](https://www.ted.com/talks/ken_robinson_changing_education_paradigms).
- Sideli, L., Barbera, D.L., Montana, S., Sartorio, C.R., Seminerio, F., Corso, M., Giunta, S., Mannino, G., La Cascia, C. (2018). Pathological gambling in adolescence: A narrative review. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, vol.6, n.1.
- Vygotskij, L. S. (1966). Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino. In Bruner *Il gioco*, (a cura di) Jolly, J. S., Sylva, K. A., 4 voll. Roma: Armando, 1981.
- Widlöcher, D. (1965). *L'interpretazione dei disegni infantili*. Roma: Armando, 1968.
- Winnicott, D. W. (1971a). *Gioco e realtà*. Roma: Armando, 1979.