

## **METODI PEDAGOGISTA CLINICO**

**1. MPI® (Memory Power Improvement)** utilizzato per l'attività e la mnese. Questo metodo si rivolge prevalentemente a chi ha difficoltà mnestiche vuole intervenire cercando di sfruttare ogni abilità e potenzialità per favorire una positiva immagine di sé. Viene utilizzato l'umorismo idoneo come a sottrarre la persona dalle tensioni emotive e tenere sotto controllo l'ansia, l'arte poetica, le immagini mentali.<sup>1</sup>

**2. BonGeste®** utilizzato per la grafo-espressività si propone di educare al ritmo, al suono, e al movimento, alle abilità distributive tonico -muscolari, appercettive e cinestetiche fino a far conoscere e riconoscere alla persona il valore del gesto, a farle acquisire una capacità gestuale organizzata su ritmi e canti resi visibili dalle tracce che il corpo lascia inizialmente in campo vuoto e poi su una lavagna bianca a parete dove vengono graficamente rappresentati, il carattere dinamico, timbrico ed egotico, oltre a quello espressivo - emozionale. Il metodo si avvale di tecniche di movimento rivolte a sviluppare la conoscenza dei segmenti, la loro posizione, il loro stato di tensione di equilibrio, sia in condizione statiche che dinamiche e ciò comporta quindi un' esplorazione degli impulsi delle accelerazioni dei frenaggi, di tutto quello che permette di donare un' ordine all'organizzazione e una rappresentatività al proprio corpo.

**3. Prismograph®** utilizzato per educare al segno grafico, il metodo prevede esperienze per stimolare l' orientamento del proprio corpo, favorendo i movimenti, i gesti creativi e il riconoscimento delle diverse variazioni ritmiche al fine di sostenere la sincronizzazione suono/movimento, stimoli organizzativo-respiratori, inviti a promuovere valide espressività vocali, fino a garantire una regolazione dinamica tra voce, gesto e movimento.

**4. EUcalculia®** utilizzato per le abilità logico matematiche. E' un metodo per i soggetti che presentano delle difficoltà ad apprendere la matematica. Per aiutare la persona occorre andare oltre le circoscritte funzioni numeriche, i meccanismi delle operazioni o il sapere fare i conti.

**5. Educromo®** utilizzato per la decodifica, scrittoria, è un metodo per vincere le difficoltà di lettura, si avvale dell' Educazione Cibernetica, della Lettura Posturale e della Lettura Cromatica. Il contributo dell' educazione cibernetica è la generazione di un' immagine di sé vivida e particolareggiata, raggiunta attraverso canalizzazioni di conoscenza e di esperienza. La lettura posturale permette alla persona di definire la propria topografia corporea in relazione all' asse, secondo una precisa sequenza che garantisce la presa di coscienza dei singoli settori corporei fino a giungere a una definita immagine e ad una rappresentazione di sé. Infine la lettura cromatica serve a catturare l' attenzione del soggetto, a conoscere, a discriminare le figurazioni segnico- alfabetico organizzate con diversi orientamenti nello spazio e differenti percorsi geometrici capaci di destare simpatia<sup>2</sup>.

**6. Edumovement®** utilizzato per le esperienze organizzativo motorie. Ritmo Fonico, Coreografia Fonetica, Vibrotattile e Linguaggio-Azione per l'ascolto, l'espressività e la comunicazione orale. L' edmovement vuole che sia la persona a dover essere educata e si oppone a qualunque attività marginale e ricreativa e a qualsiasi intervento settoriale ed è contrario a ogni singolare effetto meccanico dovuto a spostamenti di leve ossee e di forza muscolare<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Guido Pesci Fiore M. 2002 "Mnesi e invecchiamento: il metodo Memory Power Improvement per il recupero delle abilità mnestiche" pag41

<sup>2</sup> Pesci, G. e De Alberti S. 2006 Educromo " Il metodo pedagogico clinico per vincere le difficoltà di lettura, Roma, Magi

<sup>3</sup> Pesci, Guido 2° ed. 2007

**7. InterArt®** utilizzato per lo sviluppo della creatività è un metodo finalizzato all' uso dell' arte come interazione per incoraggiare l' equilibrio della personalità. Esso consta di esperienze che permettono all' individuo di rispecchiare e amplificare i messaggi che da lui stesso provengono , favorendo in tal modo la scoperta e la riscoperta di sè. Egli scopre il proprio vissuto , percepisce sensazioni che spesso cerca di celare a se stesso e le trasmette, sviluppando così la propria creatività.

**8. Musicopedagogia®** utilizzato per la facilitazione delle modalità interattive, sviluppare una migliore stabilità e flessibilità fisica e psichica, aprire canali di comunicazione attraverso la meditazione non-verbale corporeo-sonoro-musicale, attivare processi di socializzazione.<sup>4</sup>

**9. Discover Project®** è un metodo educativo che agisce contemporaneamente sul tono muscolare,sull' equilibrio neurovegetativo e sulla sfera affettiva del soggetto. Il fine è quello di agire su tutto il corpo inteso come centro coordinatore delle esperienze e asse di un nuovo e più adatto orientamento verso la vita<sup>5</sup>.

**10. Trust System®** è un metodo educativo che permette di liberare il soggetto da ogni stratificazione sedimentaria tensionale per riconquistare la calma psicofisica, indispensabile premessa ad una presa di coscienza del proprio corpo per una piacevole ricerca di sé ad una diversa capacità di rapporto con gli altri<sup>6</sup>.

**11.TouchBall®** (brevetto ISFAR), vuole liberare la persona dal proprio blocco inibitorio, dalla propria vulnerabilità per ridonarle l'opportunità di confrontarsi con la propria unità cosciente e inconscia, acquisire nuova fiducia e controllo di sé fino a raggiungere un personale equilibrio; una palla che svela i disagi, distribuisce energie ed elimina le resistenze e le tensioni interiori. <sup>7</sup>

**12. BodyWork®** utilizzato per l'esplorazione del corpo.

**13.Training induttivo** utilizzato per favorire il rilassamento, esso è rivolto a mobilitare con la parola la funzione immaginativa di simbolizzazione e ogni altra risorsa, offrendo alla persona la possibilità di pensare il proprio corpo e ripercorrerlo esplorando le fluttuazioni del tono muscolare fino a leggerne le difese e le resistenze, aprirlo a nuovi canali di comunicazione. <sup>8</sup>

**14. Reflecting®** utilizzato per favorire l'evoluzione positiva Semiotica Senso-Percettiva per facilitare l'interazione, con il Reflecting si offre l'occasione per trovare in se stessa le risposte necessarie e promuovere un diverso equilibrio una crescita personale individuale<sup>9</sup>.

**15. Pedagogia,Fantasmagorica® (Psicofiabe®)**,servendosi delle imagos , ci introducono nel mondo simbolico e ci indirizzano a qualcosa di profondo e di geneticamente precoce , incoraggiare la fantasia immaginativa significa perciò offrire all' individuo l' opportunità di affrontare la realtà interiore, muovere verso il superamento dei suoi disagi e facilitare l' affermazione progressiva della sua personalità.

---

<sup>4</sup> Pesci , g. 2014 Musicapedagogia Firenze . edizione Scientifica ISFAR

<sup>5</sup> Pesci G. e Mani M. "Metodi e tecniche dialogico corporee Firenze Edizione Scientifiche ISFAR"

<sup>6</sup> Pesci G. e Mani M. "Metodi e tecniche dialogico corporee Firenze Edizione Scientifiche ISFAR"

<sup>7</sup> Pesci, G. e Pesci, S. 2003 . Touch-boll. Roma Magi

<sup>8</sup> Cfr.Pesci, G. 2002. Training induttivo

<sup>9</sup>Cfr. Reflecting : un metodo per lo sviluppo del sè Roma : Magi ; Pesci , S. ed. 2005 pag37

**16. Picturefantasmagory®** si avvale di racconti da vivere con la fantasia immaginativa e della risonanza che ne emulsiona. Si tratta di visualizzazioni creative che prendono forma da descrizioni pronunciate o lette proiettate su parete o altrimenti scritte dopo aver ricevuto una sollecitazione-guida. Tale metodo sollecita atti creativi in cui incantesimi sviluppano nella persona la coscienza immaginifica, effetti positivi, soluzioni per soddisfare i propri bisogni, impronte in orientamento alla soddisfazione delle speranze, tali da raggiungere mutazioni significative.

**17. ClinicMentalPictu®** è rivolto a favorire una relazione attraverso l'immaginario, quella naturale immaginazione creativa che trova spazio nel vivere quotidiano e che si raccoglie dalla lettura di un libro, da un film, un fumetto, un dramma. Il metodo si avvale di racconti le cui visualizzazioni possono rispondere ai desideri della persona, come per esempio acquisire abilità oratoria, essere capace di fronteggiare i confronti, di prendere delle decisioni ecc., un ventaglio di opportunità per assumere un nuovo controllo e nuove abilità distributive di sé.<sup>10</sup>

**18. Cyberclinica®** aiuta la persona a ritrovare nuove diverse abilità e disponibilità attraverso le informazioni che riceve dalle azioni che compie e che con adeguatezza e efficacia modifica le sue successive azioni e manifestazioni.

**19. Writing Codex®** utilizzato soprattutto nel trattamento di soggetti con difficoltà nella produzione del linguaggio grafico alfabetico, è rivolto a far acquisire al soggetto una notevole abilità nell'organizzazione sintattica del continuum parlato, nell'uso del lessico, nella strutturazione fonologica dei segni grafici nell'associazione dei suoni alle rispettive forme, nell'inseguimento con l'occhio e nella capacità oculo-manuale.

---

<sup>10</sup> Pesci, G. e Pesci, s. 2006 *ClinicMentalPictu®*