

Caso studio 15

I comportamenti di un bambino facilmente distraibile, caotico, ansioso e demotivato potrebbero essere dovuti a vari fattori. È essenziale ricordare che non esistono due bambini uguali e che i loro comportamenti possono essere influenzati da una combinazione di fattori biologici, psicologici e ambientali. Ecco alcune possibili spiegazioni di questi comportamenti:

Disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD): L'ADHD è un disturbo del neurosviluppo che colpisce i bambini e può protrarsi anche in età adulta. I sintomi principali dell'ADHD sono disattenzione, iperattività e impulsività. I bambini con ADHD possono avere difficoltà a concentrarsi, a organizzare i compiti e a controllare gli impulsi. Questi sintomi possono renderli facilmente distratti, caotici e ansiosi.

Disturbi d'ansia: i bambini possono soffrire di disturbi d'ansia proprio come gli adulti. Il disturbo d'ansia generalizzato, il disturbo d'ansia sociale o il disturbo d'ansia da separazione possono rendere i bambini ansiosi, preoccupati o nervosi. L'ansia può manifestarsi con irrequietezza, difficoltà di concentrazione o facilità di distrazione.

Fattori ambientali: l'ambiente in cui vive un bambino, compresi casa e scuola, può avere un impatto significativo sul suo comportamento. Ambienti ad alto stress, conflitti familiari o bullismo possono contribuire all'ansia e alla demotivazione del bambino. Anche la mancanza di struttura o di routine incoerenti può portare a un comportamento caotico e facilmente distraibile.

Disturbi dell'apprendimento: i bambini con disturbi dell'apprendimento possono avere difficoltà con specifiche abilità accademiche, come la lettura, la scrittura o la matematica. Possono distrarsi o demotivarsi facilmente a causa delle loro difficoltà in queste aree. Questo può portare a frustrazione, ansia e bassa autostima.

Problemi di sonno: un sonno insufficiente o di scarsa qualità può influire sulla capacità del bambino di concentrarsi, regolare le emozioni e mantenere la motivazione. I problemi di sonno possono derivare da varie cause, tra cui l'apnea notturna, l'insonnia o un programma di sonno irregolare.

La bambina di 10 anni è comunicativa, parla in modo fluente, esprime chiaramente i pensieri, risponde alle domande, ascolta, chiarisce, ha una buona consapevolezza spaziale, può svolgere anche compiti complessi quando è concentrata e non è ansiosa. È popolare con gli amici, attiva. La sua attenzione è di breve durata, è incline a farsi assorbire, si distrae facilmente. All'inizio la ragazza esegue i compiti in modo relativo e veloce, ma quando si stanca diventa caotica, ansiosa, si sfrega molto, ma non si arrende e prova. La studentessa fatica a svolgere compiti che richiedono azioni multiple, legge con difficoltà, ma comprende bene il testo quando viene letto da altri. È incline alla manipolazione, ha molte lacune nell'apprendimento dovute a problemi emotivi, manca di motivazione all'apprendimento. Sembra che i problemi siano più emotivi che intellettuali. La ragazza non ha limiti, impegni e responsabilità, il che porta all'apatia e alla completa demotivazione.

Parole chiave: facilmente distratta, caotica, ansiosa, manipolazione, demotivazione.

Strumento 1

1. Test della casa-albero-persona

2. Descrizione dello strumento: il test della casa-albero-persona (HTP) è un test proiettivo volto a misurare diversi aspetti della personalità. Ai partecipanti al test viene chiesto di disegnare una casa, un albero e una persona. L'interpretazione di questi disegni viene utilizzata per creare un quadro del funzionamento cognitivo, emotivo e sociale della persona.

Il test è utilizzato da psicologi clinici, terapisti occupazionali ed educatori. Viene inoltre utilizzato come parte di una serie di test di personalità e intelligenza, tra cui il Rorschach, il TAT e il WAIS, come strumento di valutazione della personalità. Inoltre, il test HTP è uno strumento efficace per valutare i danni cerebrali nei pazienti affetti da schizofrenia.

3. Metodologia: il test della casa-albero-persona richiede in media 150 minuti per essere completato.

I terapisti (l'insegnante) possono scegliere tra un test a una fase in cui si usa una matita o un pastello per disegnare e un test a due fasi in cui si usa un pastello nella prima fase e una matita nella seconda. Ogni fase è composta da due parti, in cui la prima fase non verbale e creativa è seguita da quella verbale e strutturata.

I partecipanti al test devono disegnare una casa, un albero e una persona nel modo più accurato possibile su fogli di carta separati. In seguito, viene posta una serie di domande sui loro disegni. Buck ha proposto un elenco di 60 domande; tuttavia, i test giver addestrati sono liberi di creare le proprie varianti e di porre domande di approfondimento.

Ecco alcuni esempi di domande che potrebbero essere poste:

La casa:

- Chi vive nella casa?
- Le persone visitano la casa?
- È una casa felice?
- Di cosa è fatta la casa?
- Cosa succede all'interno della casa?

L'albero:

- Che tipo di albero è?
- Quanti anni ha l'albero?
- Che stagione è?
- L'albero è vivo?
- Chi innaffia l'albero?

La persona:

- Chi è la persona?
- Quanti anni ha la persona?

- Come si sente la persona?
- È felice?
- Cosa gli piace fare?

Dopo che gli intervistati hanno risposto alle domande, i loro disegni vengono analizzati e interpretati.

4. Interpretazione dei risultati: il test casa-albero-persona si basa sull'idea che i disegni riflettano i sentimenti. I dettagli di un disegno sono visti come rappresentazioni di vari tratti della personalità.

Disegnare una casa

La casa è considerata l'espressione delle relazioni familiari e dei valori familiari dell'intervistato.

- Il tetto rappresenta il lato intellettuale e la vita spirituale dell'individuo.
- Le pareti potrebbero essere collegate alla forza caratteriale dell'esaminatore.
- Le porte e le finestre rappresentano il rapporto dell'individuo con il mondo esterno e il livello di integrazione sociale.

Disegnare un albero

Si ritiene che l'albero suggerisca gli aspetti più profondi e inconsci della personalità.

- I rami possono indicare il grado di connessione sociale. Un albero senza rami indica, ad esempio, che la persona ha pochi contatti con gli altri.
- Il tronco è spesso visto come una rappresentazione della forza interiore.
- La chioma dell'albero rappresenta le idee, i pensieri e il concetto di sé.

Disegnare una persona

- La persona è una rappresentazione simbolica del sé ideale e delle interazioni sociali.
- La testa simboleggia l'intelligenza, la comunicazione e l'immaginazione.
- Gli occhi indicano la percezione del mondo.
- Le mani forniscono informazioni sull'affettività e sull'aggressività.

Ci sono molti altri aspetti dei disegni che i terapeuti prendono in considerazione quando analizzano i test HTP:

Dimensioni degli oggetti

Si ritiene che le dimensioni degli oggetti in un disegno indichino il livello di autostima e di fiducia. Una casa molto piccola, ad esempio, potrebbe indicare l'insoddisfazione dell'individuo nei confronti della vita domestica.

Livello di dettaglio

Il livello di dettaglio è un altro fattore rivelatore nel delineare la personalità dell'intervistato attraverso il disegno. Un volto molto dettagliato potrebbe indicare la necessità di presentarsi in una luce sociale favorevole. Al contrario, i disegni privi di dettagli spesso indicano depressione.

Posizione degli oggetti

Anche la posizione degli oggetti sulla pagina è carica di significato. I disegni vicini alla parte superiore della pagina sono considerati legati ai sogni e all'immaginazione, mentre quelli in basso sono collegati al mondo fisico. I disegni sul lato destro della pagina sono legati al futuro, quelli al centro al presente e quelli a sinistra al passato.

Tratti e linee

La pressione, la fermezza e la solidità di tratti e linee indicano determinazione e capacità decisionale. Una stessa linea tracciata due volte indica insicurezza, insoddisfazione o perfezionismo. La forza emotiva, l'alta autostima e la fiducia in se stessi, al contrario, si riflettono nella fermezza delle linee.

Atteggiamento del partecipante al test

Oltre a tutti gli elementi di cui sopra, i terapeuti considerano anche l'atteggiamento, le parole e i gesti di chi fa il test mentre disegna. Qualsiasi manifestazione di frustrazione, rabbia o soddisfazione viene presa in considerazione nell'analisi del test.

5. Parole chiave: cognitivo, emotivo, sociale

6. Link per ulteriori informazioni

Video su YouTube: <https://practicalpie.com/house-person-tree-test/>





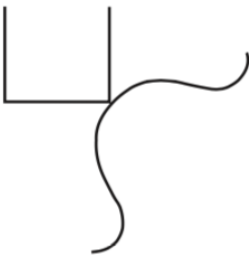
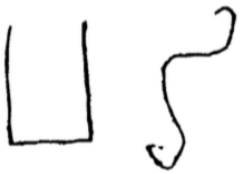
Strumento 2





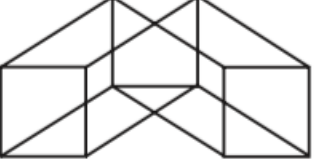

1. Frammenti di Bender-Gestalt

2. Descrizione dello strumento: il Test di Bender-Gestalt viene spesso utilizzato insieme ad altri test e valutazioni psicologiche e può essere utile per la diagnosi di varie condizioni, come disturbi dell'apprendimento, disturbi neurologici e problemi di salute mentale. Tuttavia, va notato che il Test di Bender-Gestalt non è considerato uno strumento diagnostico di per sé, e i risultati devono essere interpretati nel contesto di una valutazione completa che includa altre informazioni e valutazioni.

3. Metodologia:

Al bambino viene presentata una scheda su cui sono disegnate delle forme. Il bambino deve disegnare la figura data il più accuratamente possibile su un foglio di carta bianca usando una semplice matita (il bambino non ha fretta) (può usare una gomma). Mentre il bambino disegna le figure, l'insegnante lo osserva attentamente, ad esempio come tiene la matita, quanto velocemente ridisegna, se fa domande, se sfrega o torce molto il foglio, se disegna in modo calmo o emotivo, ecc. Tutto ciò che accade durante il processo di disegno è un'informazione molto importante sullo stato d'animo del bambino.

Figure gestaltiche (che vengono presentate al bambino)	Esempio disegnato da un bambino con disturbi
<p>Item 5 Bender-Gestalt II Design</p> 	<p>Subject's Drawing</p> 
<p>Bender-Gestalt II Design</p> 	<p>Subject's Drawing</p> 
<p>Bender-Gestalt II Design</p> 	<p>Subject's Drawing</p> 

<p>Bender-Gestalt II Design</p> 	<p>Subject's Drawing</p> 
<p>Bender-Gestalt II Design</p> 	<p>Subject's Drawing</p> 
<p>Bender-Gestalt II Design</p> 	<p>Subject's Drawing</p> 

4. Interpretazione dei risultati:

Quanto meno il disegno assomiglia all'originale, tanto più l'insegnante, integrandolo con altre informazioni, è in grado di individuare il bambino:

- problemi visivi,
- limitazioni fisiologiche associate a malattie,
- danni cerebrali,
- affaticamento, stress causato dall'ambiente, impulsività
- motivazione inadeguata,
- disturbi emotivi,
- disturbi intellettivi.

Se si osservano discrepanze significative nelle immagini, l'insegnante dovrebbe consultare uno psicologo.

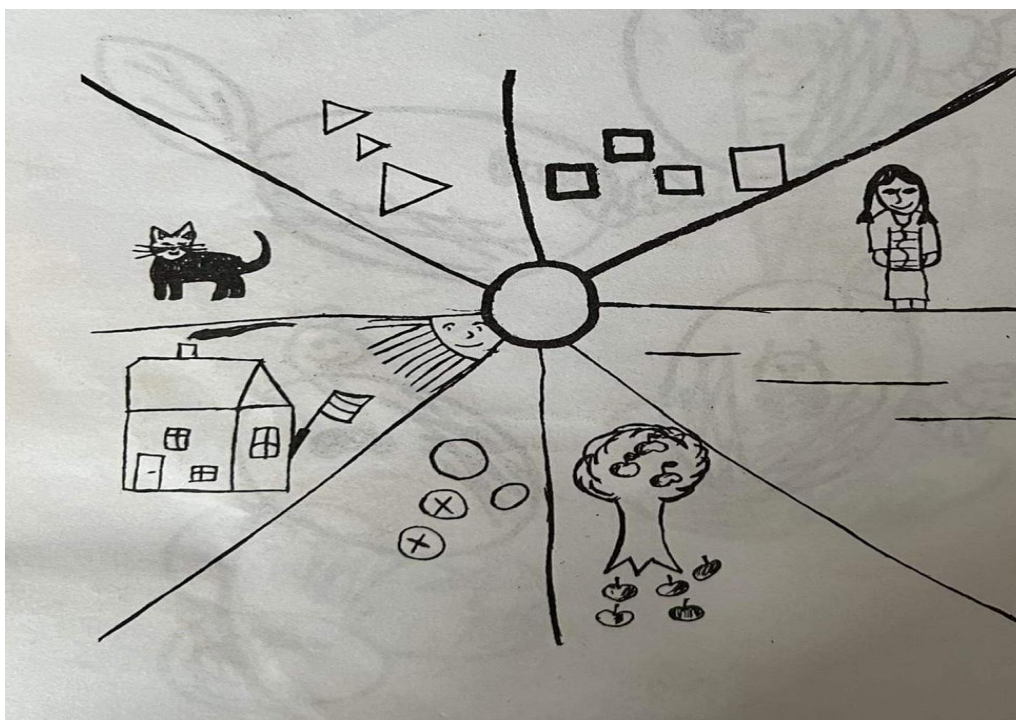
5. Parole chiave: visivo, motorio, emotivo e intellettuale.

6. Link per ulteriori informazioni

https://www.hmhco.com/~media/sites/home/hmhassessments/clinical/bender/pdf/benderii_asb1.pdf

Strumento 3

1. L'osservazione controllata del disegno per prevedere i risultati scolastici di Tove Krogh



Esempio. Disegno di un bambino senza difficoltà psicologiche, emotive o di apprendimento

2. Descrizione dello strumento: come insegnante, è importante essere ben preparati a osservare il comportamento del bambino durante il processo di disegno e a documentare la sua interpretazione del disegno. Questo può fornire preziose indicazioni sui processi di pensiero e sull'immaginazione del bambino e può anche aiutare a identificare le aree di crescita e di miglioramento.

3. Istruzioni: quando si dà un foglio di carta e una matita e si dice di "disegnare ciò che ti verrà detto, ma solo una volta", questo compito richiede alla persona di comprendere e interpretare rapidamente le informazioni verbali e di tradurle in una rappresentazione visiva.

- Disegnare una palla al centro della foglia,
- Tracciare una linea dalla palla a un angolo della foglia,
- Tracciare una linea dalla palla agli altri angoli della foglia,
- tracciare linee verso gli altri angoli della foglia.

Abbiamo ricevuto camere:

- Scegliete una delle stanze. Disegnare tre linee di lunghezza diversa.
- Scegliere un'altra stanza. Disegnare tre triangoli al suo interno. Quello centrale deve essere il più piccolo.
- Disegnare quattro quadrati. L'ultimo deve essere il più grande.
- Disegnare quattro cerchi. Due di essi devono essere della stessa dimensione. Segnare gli stessi con una croce.

- Disegnare un albero di mele. Ci sono tre mele sull'albero e cinque a terra.
- Disegnare una casa. La casa ha porte, tre finestre, un camino sul tetto da cui esce del fumo, una bandiera vicino alla casa e il sole che splende.
- Scegliere un'altra stanza. Disegnare una persona al suo interno.
- Nell'ultima stanza, disegnare un gatto.

4. Interpretazione dei risultati:

Questo disegno può aiutare a determinare:

- Orientamento della foglia nello spazio
- Conoscenza del centro, degli angoli e dei bordi.
- Capacità di distinguere e identificare le forme geometriche e di comprenderne le relazioni.
- Competenze matematiche
- Abilità motorie e capacità di tenere in mano la matita
- La persona disegnata nell'immagine rappresenta l'intelligenza e la creatività del bambino.
- Il gatto disegnato rappresenta l'osservazione, l'attenzione ai dettagli e la memoria del bambino.

5. Parole chiave: Consapevolezza, abilità, intelligenza, creatività, attenzione, memoria.