



LAB-PSE

Laboratorio di Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione

DISUF
Università degli Studi di Milano-Bicocca

Batteria di Prove Prosociali

Elisa Brazzelli & Ilaria Grazzani

© DISUF, 2016

BATTERIA DI PROVE PROSOCIALI

Elisa Brazzelli & Ilaria Grazzani, 2016

(Adattamento da Dunfield & Kuhlmeier, 2013; Warneken & Tomasello, 2006)

Indicazioni generali

La batteria comprende la costruzione di 6 opportunità prosociali, a cui il bambino può rispondere mettendo in atto, rispettivamente, comportamenti di aiuto, di condivisione di oggetti e di consolazione.

Prima di proporre le prove al bambino/a, è necessario familiarizzare con lui/lei e con il contesto nel quale si attua la ricerca. La somministrazione della batteria di prove richiede circa dieci minuti e dovrebbe avvenire in uno spazio tranquillo arredato con un tavolino e due sedie, una per lo sperimentatore e l'altra per il bambino.

Materiale necessario:

- Tavolo e sedia a misura di bambino
- Puzzle (in alternativa schede illustrate tipo Memory)
- Due tazze con dei biscotti
- Due scatole con le matite colorate
- Costruzioni o altro tipo di giocattoli simili

PROVE DI AIUTO

(Helping Tasks)

Comportamento di aiuto in risposta ad un bisogno strumentale

Introduzione

Questa prova valuta la capacità del bambino di riconoscere un bisogno strumentale, manifestato da un'altra persona, e rispondervi offrendo aiuto. Essa prevede la costruzione di due situazioni in cui il bambino osserva un adulto (lo sperimentatore) che esprime un bisogno strumentale: nella prima situazione, lo sperimentatore è in possesso di un determinato oggetto, che poi finisce fuori dalla sua portata e vorrebbe riprendere; nella seconda situazione, invece, lo sperimentatore non è inizialmente in possesso dell'oggetto target, né lo sta usando, ma lo ricerca nell'ambiente circostante.

Procedura

1. Oggetto non raggiungibile (*Out-of-reach Task*)

Mentre lo sperimentatore riordina il puzzle precedentemente costruito con il bambino, un pezzo cade a terra fuori dalla sua portata. Lo sperimentatore vocalizza “*Ops!*” e allunga braccio e mano verso il pezzo di puzzle a terra, fissando l'oggetto per i primi 5 secondi e alternando poi lo sguardo tra il giocattolo e il bambino sino a che quest'ultimo non risponde o trascorsi i successivi 5 secondi. Lo sperimentatore non chiede mai direttamente aiuto al bambino.

La prova termina dopo che sono trascorsi 10 secondi.

2. Ricerca dell'oggetto scomparso (*Across-the-room Task*)

Tale compito è simile al precedente, eccetto per il fatto che il pezzo del puzzle mancante – richiesto dallo sperimentatore – è già presente nella stanza, senza che il bambino lo abbia mai visto nelle mani dell'adulto. Una volta completata la maggior parte del puzzle, lo sperimentatore esclama “*Manca un pezzo!*” iniziando la ricerca del tassello mancante nella stanza. Una volta trovato, lo sperimentatore esclama “*Oh!*”, guardando e indicando il pezzo mancante per i primi 5 secondi, e alternando lo sguardo tra l'oggetto e il bambino per i successivi 5 secondi.

Attribuzione del punteggio

2	Il bambino recupera l'oggetto target e lo porge allo sperimentatore <i>entro</i> i primi 5 secondi
1	Il bambino recupera l'oggetto target e lo porge allo sperimentatore <i>dopo</i> i primi 5 secondi
0	Tutte le altre risposte

PROVE DI CONDIVISIONE

(Sharing Tasks)

Comportamento di condivisione delle risorse in risposta ad un bisogno materiale

Introduzione

Questa prova valuta la capacità del bambino di riconoscere un bisogno materiale, manifestato da un'altra persona per la mancanza di risorse (cibo o giocattoli), e rispondervi condividendo i propri beni materiali.

Procedura

1. Condivisione di cibo (*Food sharing Task*)

Un secondo sperimentatore entra nella stanza e consegna al primo sperimentatore una tazza vuota. Il primo sperimentatore cerca di attirare l'attenzione del bambino sul contenuto della tazza mostrandogliela e dicendo "Guarda quello che ho". Una volta che il bambino ha avuto la possibilità di guardare dentro la tazza vuota, il secondo sperimentatore posiziona una tazza contenente dei biscotti di fronte al bambino. Lo sperimentatore aggrotta la fronte e mostra un lieve cipiglio. Per i primi 5 secondi lo sperimentatore guarda nella sua tazza, poi per i successivi 5 secondi alterna lo sguardo tra la tazza e il bambino. La prova continua fino a quando il bambino non porge almeno un biscotto allo sperimentatore, o sino a che non abbia mangiato tutti i biscotti, o comunque dopo che siano trascorsi circa 30 secondi.

La condivisione viene codificata quando il bambino prende almeno un biscotto dalla sua tazza per offrirlo allo sperimentatore.

2. Condivisione di giocattoli (*Toys sharing Task*)

Questo compito ricalca il precedente con una piccola variazione riguardante l'oggetto da condividere: allo sperimentatore viene consegnata una scatola vuota mentre al bambino viene data una scatola contenente delle matite colorate (o figurine/giochini). Lo sperimentatore mostra disagio, aggrottando la fronte. Per i primi 5 secondi, lo sperimentatore guarda la sua scatola vuota, poi per i successivi 5 secondi alterna lo sguardo tra la scatola e il bambino. La prova continua fino a quando il bambino non porge almeno una matita allo sperimentatore, o sino a che non siano trascorsi circa 30 secondi.

Come per il compito precedente, la condivisione viene codificata quando il bambino prende almeno una matita colorata dalla sua scatola per offrirla allo sperimentatore.

Attribuzione del punteggio:

2	Il bambino prende almeno un biscotto/matita dalla sua scatola per offrirlo allo sperimentatore <i>entro</i> i primi 5 secondi
1	Il bambino porge allo sperimentatore almeno uno dei suoi biscotti/matite <i>dopo</i> i primi 5 secondi
0	Tutte le altre risposte

PROVE DI CONFORTO

(Comforting Tasks)

Comportamento di consolazione in risposta ad un disagio emotivo

Introduzione

In questa prova ai partecipanti vengono presentate due situazioni di stress emotivo (una derivante da un piccolo incidente/trauma fisico e la seconda conseguente alla rottura di un giocattolo), in modo da favorire nei bambini la messa in atto di comportamenti di conforto o consolazione, verbale o fisica.

Procedura:

1. Ginocchio ferito o dita schiacciate (*Banged knee task o Slammed fingers task*)

In questa prova, lo sperimentatore si avvicina alla porta per porre un oggetto fuori dalla stanza e mentre fa ritorno al tavolo urta con il ginocchio lo spigolo del tavolino (in alternativa, può fingere di schiacciarsi un dito con la porta). Lo sperimentatore si siede sulla sedia, mostrando un'espressione di dolore sul volto, strofinando il ginocchio e vocalizzando il proprio dolore (ad esempio, "Oh! Il mio ginocchio, che male, ho sbattuto il mio ginocchio!"). Per i primi 5 secondi lo sperimentatore guarda fisso il suo ginocchio, poi per i successivi 5 secondi alterna lo sguardo tra il bambino e il ginocchio dolorante. Trascorsi questi primi 10 secondi, se il bambino non ha risposto, lo sperimentatore chiede "Che cosa dobbiamo fare?", lasciando altri 10 secondi al bambino più per rispondere.

Il compito si considera concluso quando il bambino ha fornito una risposta, verbale o fisica, o sono trascorsi circa 20 secondi.

2. Giocattolo rotto (*Broken toy Task*)

La prova del giocattolo rotto viene proposta in modo simile alla situazione di malessere fisico. In questo compito lo sperimentatore mostra al bambino il suo giocattolo preferito e mentre giocano il giocattolo si rompe. Lo sperimentatore guarda il giocattolo rotto ed esclama con aria triste "Oh! Il mio giocattolo, si è rotto il mio giocattolo!". Per i primi 5 secondi lo sperimentatore guarda il giocattolo e per i successivi 5 secondi alterna lo sguardo tra il giocattolo e il bambino. Trascorsi questi primi 10 secondi, se il bambino non ha risposto, lo sperimentatore chiede: "Che cosa dobbiamo fare?", lasciando al bambino altri 10 secondi per rispondere. In una variante del compito del giocattolo rotto, lo sperimentatore e il bambino costruiscono insieme una torre. Una volta completata, lo sperimentatore commenta positivamente la costruzione fatta insieme e inizia a raccogliere i pezzi delle costruzioni per riordinare. Mentre riordina, lo sperimentatore distrugge la torre in piccoli pezzi esclamando "Oh! La nostra torre, si è rotta la nostra torre!". Il resto della procedura ricalca quanto presentato poco sopra.

Il compito si considera concluso quando il bambino ha fornito una risposta, fisica o verbale, o sono trascorsi circa 20 secondi.

Attribuzione del punteggio:

2	Il bambino conforta verbalmente ("Va tutto bene? Ti sei fatto male? Vuoi un cerotto? Vuoi fare un'altra torre? Vuoi il mio gioco?") o fisicamente (accarezza o abbraccia o bacia) lo sperimentatore <i>entro</i> i primi 5 secondi
1	Il bambino conforta verbalmente o fisicamente lo sperimentatore <i>dopo</i> i primi 5 secondi
0	Tutte le altre risposte (es: guardare con angoscia, strofinare il proprio ginocchio, ridere)

BATTERIA DI PROVE PROSOCIALI
Attribuzione dei punteggi

Nome del bambino:.....	N°:
Data di somministrazione:	

PROVE PROSOCIALI		Risposta entro 5 secondi	Risposta tra 5 e 10 secondi	Risposte oltre i 10 secondi o altre risposte non appropriate
Aiuto	Oggetto non raggiungibile	2	1	0
	Ricerca dell'oggetto scomparso	2	1	0
Condivisione	Condivisione di cibo	2	1	0
	Condivisione di giocattoli	2	1	0
Consolazione	Ginocchio ferito	2	1	0
	Giocattolo rotto	2	1	0

Totale punteggio:	
Aiuto	
Condivisione	
Conforto	
Totale complessivo	