

# LA VALUTAZIONE DEL PROCESSO FORMATIVO DEL TERAPISTA DELLA NEURO E PSICOMOTRICITÀ DELL'ETÀ EVOLUTIVA

*The evaluation of the training process of the Neuro-Psychomotor therapist for children*

F. Broggi, M. Bomba, F. Neri, S. Oggiano, C. Ricci, R. Nacinovich

Università di Milano Bicocca

## RIASSUNTO

**Introduzione.** Il Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva deve imparare ad agire in modo consapevole e attento durante la sua attività clinica; è quindi importante una formazione che gli permetta di essere osservato e di potersi osservare nella pratica riabilitativa avendo il *feedback* di un supervisore esterno. Scopi dello studio sono: stimare l'efficacia dell'intervento formativo all'utilizzo di tecniche comunicative verbali e non nella relazione con il paziente e la validazione della Griglia Osservativa Valutativa NeuroPsicoMotoria (GOV-NPM).

**Metodi.** Allo studio partecipano 43 studenti (40 femmine e 3 maschi del secondo e del terzo anno del Corso di Laurea TNPEE dell'Università Milano Bicocca. Per valutare la concordanza tra rater, è stata effettuata un'analisi di inter-rater reliability sulle GOV-NPM del sottogruppo di 24 soggetti iscritti al primo anno. Lo studio è diviso in 4 tempi. Tempo 0: Ogni soggetto (67) compila la scheda dati socio-demografici. Ogni studente viene valutato dai tutor con la GOV-NPM durante un tirocinio di 45 minuti. Tempo 1 (15 giorni dopo): ogni soggetto (43) partecipa al primo role play, i tutor lo valutano con la GOV-NPM, feedback di gruppo. Tempo 2 (dopo un mese): secondo role play valutato dai tutor con la GOV-NPM, feedback di gruppo. Tempo 3 (dopo 15 giorni): valutazione con la GOV-NPM durante un tirocinio di 45 minuti. Le analisi statistiche utilizzano variabili categoriali in numero e percentuale e variabili continue con medie e deviazioni standard (DS). Per la significatività del test d'ipotesi, viene rifiutata l'ipotesi nulla se il p-value assume un valore inferiore al 5%.

**Risultati.** La scala GOV-NPM mostra una buona consistenza interna e accrescimento delle capacità comunicative tra T0 e T1, T1 e T2, T2 e T3.

**Discussione.** I risultati confermano l'ipotesi iniziale che role-playing e feedback aiutano a formare lo studente ad aumentare le sue capacità di osservazione e comunicazione

## SUMMARY

**Introduction.** Neuro and Psychomotor therapists for children have to learn how to act with awareness and attention in their daily clinical practice; therefore, it is important that in their training they have the chance to observe themselves in the rehabilitation practice and to be observed and to receive a feedback from an external supervisor. Aims of the study are: to evaluate the efficacy of the training focused on the use of verbal and non-verbal communication techniques in the relationship with the patient; and to validate the NeuroPsychoMotor Observation/Evaluation Form (GOV-NPM).

**Methods.** 43 students were recruited for the study (40 females and 3 males from the second and third year of the course in Neuro and Psychomotor Therapy for children at University of Milano-Bicocca). An inter-rater reliability analysis was performed on the GOV-NPM of the 24 students enrolled in the first year. Study design was divided into 4 phases. Time 0: Each subject (67) filled in a form with his/her socio-demographic data. Each student is assessed by the tutors with the GOV-NPM during a 45-minute internship session. Time 1 (after 15 days): each subject (43) took part in the first role-play; the tutors assessed him/her with the GOV-NPM; group's feedback. Time 2 (after 1 month): second role-play assessed by the tutors with the GOV-NPM; group's feedback. Time 3 (after 15 days): assessment with the GOV-NPM during a 45-minute internship session. As for the significance of the hypothesis test, the null hypothesis was rejected if the p-value was below 5%.

**Results.** The GOV-NPM showed a good internal consistency and an increase in the students' communication abilities from T0 to T1, T1 and T2, T2 and T3.

**Discussion.** Our findings confirmed the initial hypothesis according to which role-playing and feedback help train students to increase their observation and communication abilities.

## PAROLE CHIAVE

Gioco dei ruoli - Consapevolezza - Abilità comunicative - Formazione neuropsicomotoria

## KEY WORDS

Role play - Awareness - Communication skill - Neuropsychomotor training

## INTRODUZIONE

Si è partiti dal presupposto che nel formare è fondamentale rendere consapevoli gli studenti delle loro modalità relazionali e comunicative e che per il Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva è importante formarsi a leggere il vissuto emozionale della propria corporeità per capire l'espressività del bambino così da poterlo aiutare a comunicare, ad evolvere e a dare un senso al suo agire.

Per relazionarsi correttamente con il paziente il terapeuta deve imparare ad agire in modo consapevole e attento durante la sua attività clinica quotidiana; è quindi importante una formazione che parta dal poter essere osservato e dal poter osservarsi nella pratica terapeutica riabilitativa e un *feedback* sulla stessa fatto da un supervisore esterno. Questo percorso deve attuarsi attraverso un cammino lento, nella sicurezza e nel rispetto delle possibilità personali<sup>1</sup>.

Il terapeuta della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva si trova ad operare in un setting terapeutico-riabilitativo con pazienti bambini in cui lo spazio della comunicazione è basato principalmente su un linguaggio non verbale; deve pertanto essere preparato nel percorso universitario a riconoscere sul piano emozionale e sensoriale i linguaggi che utilizza quotidianamente con il bambino (lo sguardo, la mimica, la postura, il gesto, il tono, la voce, la prosodia) e la loro sintonia nella comunicazione, nel "qui e ora". Per aiutare tutor e studenti a leggere nella quotidianità questi linguaggi è stata costruita una Griglia Osservativa Valutativa NeuroPsicoMotoria con lo scopo di favorire il feedback da parte dei tutor e una maggior consapevolezza negli studenti.

È possibile formare lo studente a relazionarsi in modo riflessivo e consapevole, la letteratura ce lo conferma e una formazione in tal senso ha una ricaduta nell'attività clinica perché favorisce una relazione corretta con il paziente<sup>2</sup>.

Le competenze relazionali e la consapevolezza possono essere migliorate attraverso percorsi formativi integrati che prevedono più strumenti: *feedback* individuali e di gruppo, confronto con équipes multidisciplinari, role play.

Il role playing trova la sua collocazione in vari momenti del processo formativo, per la sua duplice possibilità

di coinvolgere il gruppo attorno ad un tema centrale e di permettere al tempo stesso un apprendimento emotivo individualizzato per ogni partecipante<sup>3</sup>.

In questi ultimi anni, gli studi di psicologia della comunicazione hanno dimostrato che la comunicazione è una scienza, che vi sono alcuni fattori che facilitano una buona comunicazione tra l'operatore sanitario e il paziente, e che tali fattori possono essere insegnati e appresi durante corsi di formazione per il personale sanitario<sup>7</sup>. Molte esperienze di formazione delle abilità di comunicazione realizzate nelle Università, nei Corsi di Laurea delle Scuole di Medicina hanno dimostrato l'efficacia dei metodi che pongono gli studenti in una posizione attiva rispetto alla comunicazione, grazie alla simulazione e al gioco dei ruoli<sup>5</sup>.

Il gioco di ruolo è utile per l'acquisizione di competenze comunicativo-relazionali di interazione (Mezirow parla di sapere comunicativo dialogico), comprendere gli aspetti personali che entrano in gioco nella gestione del proprio ruolo<sup>6</sup>.

Al termine del role play, segue una fase di analisi e rielaborazione dell'esperienza, con un feedback individuale e/o di gruppo da parte del conduttore dove deve essere facilitata e favorita una riflessione retrospettiva e una rivisitazione intenzionale di quanto è accaduto<sup>7</sup>. Gli scopi principali dello studio sono:

- verificare il grado di consapevolezza dei partecipanti dei propri stati d'animo e dell'ambiente in cui sono inseriti;
- verificare l'utilizzo di tecniche comunicative verbali e non, all'interno di interazioni simulate con pazienti;
- la validazione della Griglia Osservativa Valutativa NeuroPsicoMotoria (GOV-NPM)<sup>8</sup>.

## MATERIALI E METODI

### Campione

Sono stati arruolati per lo studio 67 studenti (63 maschi e 4 femmine) frequentanti i tre anni del Corso di Laurea in Terapia della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva dell'Università degli Studi Milano Bicocca. Tutti gli studenti hanno firmato il consenso informato durante gli accettando di partecipare alla ricerca. 24 erano iscritti al primo anno (23 femmine e 1 maschio), 21 erano al secondo anno (20 femmine e 1 maschio) e 22 (20 femmine e 2 maschi) erano iscritti al terzo.

I 43 soggetti frequentanti il secondo e il terzo anno sono stati divisi casualmente in 8 gruppi di 5 o 6 partecipanti, omogenei per anno di corso. La composizione dei gruppi non viene modificata durante le fasi dello studio. Gli studenti del primo anno sono stati valutati con la Griglia Osservativa Valutativa-NeuroPsicoMotoria (GOV-NPM), per la validazione della stessa,, ma non sono stati inseriti nei gruppi di role play.

### Strumenti

*Dati socio demografici e indice di Hollingshead*<sup>9</sup>

Ogni soggetto ha compilato una scheda anagrafica personale. I dati relativi alla famiglia di origine (livello di istruzione e professione dei genitori). vengono utilizzati per il calcolo dell'indice di stato socio-economico (SES) utilizzando il *For factor index* di Hollingshead.

*Griglia Osservativa Valutativa NeuroPsicoMotoria GOV-NPM (All. I)*

La Griglia Osservativa Valutativa-NeuroPsicoMotoria (GOV-NPM) è stata utilizzata per valutare la qualità delle tecniche comunicative degli studenti.

La griglia osservativa esplora due tipi di comunicazione:

- Modalità di utilizzo della comunicazione non verbale (MUNV): 17 item.
- Modalità di utilizzo della comunicazione verbale (MUV): 8 item.

L'assegnazione del punteggio ad ogni item avviene mediante l'uso di una scala Likert a 5 punti (da 1 a 5), dove 1 corrisponde alla risposta 'mai o quasi mai vero' e 5 a 'sempre o quasi sempre vero'. Ogni settore di osservazione produce un punteggio: alla scala MUNV esso può variare da 17 a 80, alla scala MUV da 8 a 40. Il punteggio totale è composto dai 2 subtotali assegnati alle 2 scale, con un range di punteggio di 25-120. La compilazione avviene in seguito ad una osservazione dello studente della durata di almeno 10 minuti. Le osservazioni sono videoregistrate e per la validazione della GOV-NPM sono state valutate da due trained operators in doppio cieco ed è stata calcolata l'inter-rater reliability.

### Disegno dello studio e procedura

Lo studio si compone di 4 tempi di valutazione: Tempo 0, Tempo 1, Tempo 2, Tempo 3 (Tab. I). Solo nel tempo 0 sono presenti 67 studenti.

**TAB. I. Disegno dello Studio.**

		<b>Studenti</b>	<b>Tutor</b>
T0	<i>Tirocinio</i>	Hollingshead Colloquio	GOV-NPM
T1 + 15 days	<i>Role play</i>	VIDEO FEEDBACK + gruppo discussione	GOV-NPM
T2 + 1 month	<i>Role play</i>	VIDEO FEEDBACK + gruppo discussione	GOV-NPM
T3 + 15 days	<i>Tirocinio</i>	Colloquio	GOV-NPM

- Tempo 0 (T0)  
T0 corrisponde all'ingresso nello studio. Ogni soggetto (67) compila la scheda per la raccolta dei dati socio-demografici e per il calcolo dell'indice di Hollingshead.  
I Tutor del Corso di laurea compilano per ogni studente la GOV-NPM per la valutazione delle modalità di comunicazione durante una seduta di tirocinio di 45 minuti. I Tutor si trovano all'interno della stanza con lo studente.
- Tempo 1 (T1)  
15 giorni dopo T0, viene proposto il primo role play. Prima di ogni role play gli studenti condividono con i Tutor un momento di Briefing nel quale leggono tutti insieme il caso scelto, sono date e vengono chieste informazioni e riflettono sull'esperienza che stanno per compiere. È una attività finalizzata ad orientare una persona ad un'esperienza che include istruzioni, finalità, regole.  
Agli studenti del 2° anno sono stati proposti role play prescrittivi della durata di 10 minuti, che prevedono un copione o canovaccio. Agli studenti del 3° anno sono stati proposti role play strutturati

della durata di 10 minuti che prevedono un copione con indicazioni di massima solo per l'interlocutore (il paziente).

Ogni soggetto (43) all'interno del proprio gruppo svolge un role play nel ruolo di terapeuta ed uno nel ruolo di paziente; quando non viene interpretato nessuno dei due ruoli, lo studente mantiene il ruolo di osservatore esterno. I role play vengono videoregistrati.

Le videoregistrazioni sono utilizzate dai Tutor il giorno successivo per discutere con gli studenti l'elaborazione teorica, culturale ed operativa

I Tutor, che si trovano all'interno della stanza, compilano la *GOV-NPM* per la valutazione delle modalità di comunicazione (10 minuti) durante il role play quando lo studente interpreta la parte del terapeuta, che è il ruolo sul quale verte l'attenzione. Durante il role play i tutor sono nella stanza del soggetto, ma come osservatori esterni senza intervenire nell'azione del soggetto.

Dopo ogni role play gli studenti si riuniscono con i Tutor per il Debriefing a discutere dell'esperienza. Viene facilitata e favorita dai Tutor una riflessione retrospettiva e una rivisitazione intenzionale di quanto è accaduto<sup>10</sup>.

- Tempo 2 (T2)

Ad un mese di distanza da T1, viene proposto il secondo role play. Ogni soggetto all'interno del proprio gruppo svolge un role play nel ruolo di terapeuta ed uno nel ruolo di paziente; quando non viene interpretato nessuno dei due ruoli, lo studente mantiene il ruolo di osservatore esterno. I role play vengono videoregistrati.

Le videoregistrazioni sono utilizzate il giorno successivo dagli studenti per l'elaborazione teorica, culturale ed operativa in un incontro di riflessione con i Tutor.

I Tutor compilano la *GOV-NPM* per la valutazione delle modalità di comunicazione durante il role play quando lo studente interpreta la parte del terapeuta, che è il ruolo sul quale verte l'attenzione.

- Tempo 3 (T3)

A distanza di 15 giorni da T2, ultima valutazione e compilazione del questionario osservativo per la valutazione delle modalità di comunicazione da parte dei tutor del Corso di laurea durante una

seduta di tirocinio di 45 minuti. I Tutor si trovano all'interno della stanza con lo studente.

### Analisi statistiche

Le variabili categoriali sono espresse in numero e percentuale, mentre le variabili continue sono indicate come medie e deviazione standard (DS). Per la lettura della significatività di un test d'ipotesi, viene rifiutata l'ipotesi nulla se il p-value assume un valore inferiore al 5%.

Per valutare la presenza di eventuali differenze tra studenti del 2° e del 3° anno alla baseline è stato effettuato un test *t* per campioni indipendenti sui dati socio-demografici ed i test raccolti in T0. Non risultando differenze significative tra i 2 anni di corso, si è provveduto ad analizzare tutti i dati considerando i soggetti come appartenenti ad un unico campione. La verifica della consistenza interna della *GOV-NPM* è stata effettuata mediante il coefficiente  $\alpha$  di Cronbach, sul campione dei 43 studenti del 2° e 3° anno, considerando un valore pari a 0,7 o superiore indicativo di una buona consistenza interna<sup>11</sup>.

Per valutare la concordanza tra rater, è stata effettuata un'analisi di inter-rater reliability sui test raccolti nel sottogruppo di 24 soggetti iscritti al primo anno di corso. Per ognuno degli item sono stati calcolati la percentuale di accordo e il test K-pesato); mentre la concordanza per le singole sottoscale e le scale totali è stata valutata con il test di Lin. Per valori di K-pesato inferiori di 0,40 la concordanza tra rater è considerata bassa, per valori di K-pesato compresi tra 0,41 e 0,60 è moderata, per valori superiori a 0,61 è sostanziale, mentre se superiore a 0,81 è ottima<sup>12</sup>. Al test *GOV-NPM*, gli assunti di normalità non erano soddisfatti (calcolati con test di Skewness e Curtosi per la verifica della normalità distributiva) ed è stata quindi effettuata l'analoga analisi non-parametrica con il test dei segni di Wilcoxon<sup>13</sup>.

## RISULTATI

### Caratteristiche socio-demografiche

Non sono state osservate differenze significative tra i 67 soggetti dei tre anni di corso (4 maschi e 63 femmine) che partecipano allo studio per ciò che concerne le variabili socio-demografiche (Tab. II).

**TAB. II.** Descrizione del campione.

	1 anno (n = 24)	2 anno (n = 21)	3 anno (n = 22)	Totale soggetti (n = 67)
Sesso: Femmina	23 (95%)	20 (95%)	20 (91%)	63 (94%)
Maturità liceale	22 (92%)	18 (86%)	20 (91%)	60 (91%)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	M (SD)
Età	20,8 (1,1)	21,48 (0,9)	22,6 (1,3)	21,6 (1,3)
Indice di Hollingshead	41,3 (13,9)	44,7 (11,9)	35,8 (15,5)	39,3 (13,9)

## Studio di validazione

### Griglia Osservativa Valutativa GOV-NPM

In Tabella III sono riportati i risultati dell'analisi della coerenza interna ed i valori medi e le deviazioni standard (DS) della griglia osservativa alla baseline. Il coefficiente alpha di Cronbach della scala totale era pari a 0,90, con valore minimo di 0,79 e valore massimo di 0,86, mostrando una buona consistenza interna (Tab. III).

Al fine di valutare l'accordo tra compilatori, sono stati inoltre calcolati la percentuale di accordo (% accordo) e il coefficiente *k-pesato*, per ognuno degli item della griglia, all'interno del gruppo di 24 soggetti iscritti al I anno di corso (Tab. IV).

Infine è stato utilizzato il coefficiente di Lin per lo studio delle correlazioni tra risposte dei compilatori alle 2 sottoscale (verbale e non-verbale) ed alla scala totale (Tab. V).

## Analisi pre-post-formazione

### Griglia Osservativa Valutativa GOV-NPM

Il test di Skewness e Curtosi per la verifica della normalità distributiva dei risultati alle sottoscale ed alla scala totale ha dato esiti sfavorevoli. Per tale motivo l'analisi pre-post dei risultati della griglia osservativa GOV-NPM sono stati effettuati utilizzando un test non parametrico (Test di Wilcoxon). In Tabella VI sono riportati i risultati delle analisi effettuate.

Alla scala *totale* e sottoscala *non-verbale*, si osservano differenze significative sia tra T1 e T2, dopo il primo role play, dove avviene un significativo incremento dei punteggi, ed infine tra T2 e T3, dove si osserva un ulteriore incremento dei punteggi, dopo il secondo role play, indicativo di un aumento delle capacità comunicative e delle sue ricadute nell'attività clinica. Tra T0 e T1, si registra una riduzione dei punteggi in T1, risulta quindi una valutazione maggiore delle

**TAB. III.** Analisi della consistenza interna ( $\alpha$  di Cronbach), valori medi e deviazione standard della griglia osservativa alla baseline.

GOV-NPM	Media	DS	Min-Max	Alpha
Non verbale	39,14	5,71	23-54	0,86
Verbale	18,05	2,83	9-22	0,82
Totale	57,19	7,97	34-74	0,90

**TAB. IV.** Concordanza tra compilatori per gli item della griglia osservativa GOV-NPM (K- value).

GOV-NPM	% inter-rater reliability	K
Item 1	0,79	0,83
Item 2	0,71	0,77
Item 3	0,67	0,67
Item 4	0,83	0,82
Item 5	0,63	0,74
Item 6	0,54	0,64
Item 7	0,67	0,72
Item 8	0,75	0,65
Item 9	0,96	0,93
Item 10	0,88	0,84
Item 11	0,58	0,51
Item 12	0,79	0,72
Item 13	0,67	0,46
Item 14	0,75	0,63
Item 15	0,88	0,83
Item 16	0,79	0,74
Item 17	0,92	0,89
Item 18	0,83	0,81
Item 19	0,79	0,74
Item 20	0,54	0,52
Item 21	0,63	0,46
Item 22	0,79	0,72
Item 23	0,54	0,47
Item 24	0,54	0,41
Item 25	0,58	0,51

**TAB. V.** Inter-rater reliability compilatori alle sottoscale e alla scala totale della GOV-NPM (Lin coefficient).

GOV-NPM	Rater 1	Rater 2	Coefficiente di correlazione di Lin	
	M(DS)	M(DS)	Rho	p
Non verbale	52,7(11,5)	53,3(12,3)	0,96	< 0,001
Verbale	27,5(5,6)	28,6(5,6)	0,82	< 0,001
Totale	80,1(16,4)	81,8(17,3)	0,93	< 0,001

**TAB. VI.** Effetto del Role play sui punteggi medi e DS nella GOV-NPM.

Observation form GOV-NPM		Subjects (n = 43)		Wilcoxon test	
		M(SD)		z-score	p
Non verbal competencies					
Pre	T0	39,1(5,7)	T0→T1	2,996	0,003
	T1	36,9(6,5)	T1→T2	-5,714	0,000
Post	T2	63,3(6,7)	T2→T3	-5,644	0,000
	T3	65,9(6,8)			
Verbal competencies					
Pre	T0	18,1(2,8)	T0→T1	1,267	0,205
	T1	17,5(3,8)	T1→T2	-5,717	0,000
Post	T2	29,0(4,2)	T2→T3	-4,712	0,000
	T3	30,1(4,1)			
Total					
Pre	T0	57,2(8,0)	T0→T1	2,569	0,010
	T1	54,2(9,4)	T1→T2	-5,714	0,000
Post	T2	92,3(9,8)	T2→T3	-5,715	0,000
	T3	96,1(9,8)			

competenze comunicative osservate dai Tutor in sede di tirocinio rispetto a quelle valutate al role play dove lo studente deve mettersi in gioco di fronte ad un gruppo di osservatori.

Alla sottoscala che misura le competenze comunicative *verbali*, non si osservano differenze significative tra T0 e T1, mentre un significativo incremento dei punteggi anche a questa sottoscala è osservabile tra T1 e T2 e tra T2 e T3.

## DISCUSSIONE

Lo scopo di questo studio era quello di descrivere e valutare come si evolvono le competenze comunicativo-relazionali degli studenti nel percorso

di formazione con una valutazione pre- post role playing.

I role play e i metodi di simulazioni sono efficaci e utili nella formazione<sup>14 15</sup> come confermato dai risultati alla GOV-NPM.

La GOV-NPM mostra una significativa evoluzione delle capacità degli studenti di stare in un contesto di terapia da T1 a T3 dopo i due role play.

Le quattro valutazioni totali degli studenti mostrano una differenza qualitativa importante tra la valutazione al primo role play (T1) e la valutazione al successivo (T2), a distanza di un mese, rilevando un aumento delle capacità comunicative in entrambi i settori: verbale e non verbale. Questo risultato conferma la validità del role play e del feedback come strumenti formativi nel percorso

per Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva.

Il miglioramento dopo il role play era nelle ipotesi di questo lavoro in quanto il role play non solo permette allo studente di mettersi in gioco, ma anche di ricevere un feedback durante il debriefing sul proprio stile di comunicazione<sup>16</sup>.

Siamo consapevoli che il campione è relativamente piccolo e che sarebbe quindi utile un suo ampliamento in lavori futuri. Un altro obiettivo sarebbe quello di valutare nel tempo la ricaduta che questa formazione ha sulla attività clinica, sia nei confronti del paziente che dell'Istituzione, continuando una formazione personale dei terapisti della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva che preveda un'attenzione alla crescita comunicazionale e alla maturazione personale, individuando valori di esito appropriati.

I risultati complessivi confermano l'ipotesi iniziale del

lavoro sulla possibilità di formare lo studente a relazionarsi in modo riflessivo e consapevole, come sostiene la letteratura<sup>3 4 6</sup>, e che il suo percorso, in tal senso, potrà avere una ricaduta nell'attività clinica, come dimostrato dai risultati nel T3, in quanto favorisce una relazione corretta con il paziente.

È importante però, come emerge dalla GOV-NPM, che le valutazioni dell'esperienza formativa personale dell'allievo siano misurate e verificate nel tempo.

Questo consentirà a tutor e docenti di monitorare il processo formativo di ogni studente restituendo loro rimandi puntuali che favoriscano la riflessione e quindi la crescita professionale.

Uno strumento di osservazione e valutazione della maturazione delle capacità comunicazionali degli studenti nella pratica clinica permetterà inoltre a docenti e tutor di confrontarsi sul setting pedagogico, verificandone la rispondenza agli obiettivi del percorso formativo.

## BIBLIOGRAFIA

- <sup>1</sup> Boud D. *Come insegnare agli studenti ad apprendere dall'esperienza*. In: Cox KR, Ewan CE, eds. *Insegnare la Medicina*. Milano: Cortina 1989.
- <sup>2</sup> Chan C, Wun Y, Cheung A, et al. *Communication skill of general practitioners: any room for improvement? How much can it be improved?* Med Educ 2003;37:514-26.
- <sup>3</sup> Giusti E, Ornelli C. *Role Play Teoria e pratica nella clinica e nella formazione*. Roma: Sovera Editore 1999.
- <sup>4</sup> Massa R. *La clinica della formazione*. Milano: FrancoAngeli 1992.
- <sup>5</sup> Sasso L, Lotti A, Gamberoni L. *Il tutor nelle professioni sanitarie*. Roma: Carrocci 2003.
- <sup>6</sup> Mezirow J. *Apprendimento e trasformazione. Il significato dell'esperienza e il valore della riflessione nell'apprendimento degli adulti*. Milano: Cortina 2003.
- <sup>7</sup> Croft P, White D, Wiskin C, et al. *Evaluation by dentals students of a communication skills course using professional role-players in a UK school of dentistry*. Eur J Dent Educ 2005;9:2-9.
- <sup>8</sup> Clark LA, Watson D. *Constructing validity: basic issues in objective scale development*. New York: Psychological Assessment 1995;7:309-19.

- <sup>9</sup> Hollingshead A. *Four Factor Index of Social Status*. New Haven: Yale University, Department of Sociology 1975.
- <sup>10</sup> Fryer EK, Arnold R, Baile W, et al. *Reflective teaching practices: an approach to teaching communication skills in a smallgroup setting*. Acad Med 2006;81:638-44.
- <sup>11</sup> Nunnally J. *Psychometric theory*, New York: McGraw-Hill 1978.
- <sup>12</sup> Landis JR, Kock GG. *The measurement of observer agreement for categorical data*. Biometrics 1977;33:159-75.
- <sup>13</sup> Wilcoxon F. *Individual comparisons by ranking methods*. Londra: Biometrics B 1945.
- <sup>14</sup> Tiuraniemi J, Hatakka M, Keskinen E. *Psychology students' self-assessment of their professional skills: a Finnish case*. Nord Psychol 2008;60:267-82.
- <sup>15</sup> Tiuraniemi J, Läärä R, Kyrö T, et al., *Medical and psychology students' self-assessed communication skills: A pilot study*. Patient Education and Counseling 2011;83:152-7.
- <sup>16</sup> Schön D. *The reflective practitioner*. New York: Basic Books 1983.
- <sup>17</sup> Schön D. *Educating the reflective practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers 1988.

## CORRISPONDENZA

Fiorenza Broggi, Università di Milano Bicocca, Clinica di Neuropsichiatria Infantile, Ospedale "San Gerardo", via Pergolesi 33, 20900 Monza (MB) - Tel. +39 0392 339279 - Fax +39 0392 333321 - E-mail: fiorenza.broggi@unimib.it

**ALLEGATO I****Griglia Osservativa Valutativa NeuroPsicoMotoria / GOV-NPM)**

Numero	Data	/	/					
1	2	3	4			5		
Mai o quasi mai vero	Raramente vero	A volte vero	Spesso vero			Molto spesso o sempre vero		
			1	2	3	4	5	
Modalità di utilizzo della comunicazione non verbale								
Utilizza lo sguardo mettendosi alla stessa altezza del bambino								
Non sfugge lo sguardo quando il bambino lo guarda								
L'espressione dello sguardo si modifica al modificarsi della situazione di gioco o di esercizio								
L'espressione dello sguardo si modifica al modificarsi della mimica, della postura, del tono								
Risponde con la mimica facciale alla mimica del bambino								
L'espressione della mimica si modifica al modificarsi della postura, del tono, del gesto e dell'espressione dello sguardo								
L'espressione della mimica si modifica al modificarsi della situazione di gioco o di esercizio								
La postura si adegua al cambiare della situazione di gioco o di esercizio								
La postura si adegua ai cambiamenti posturali del bambino								
L'espressione della postura si modifica al modificarsi della mimica, del tono, del gesto e dell'espressione dello sguardo								
Il gesto si adatta alla gestualità, al tono e alla posturalità del bambino								
Il gesto ha una ritmicità che permette lo scambio								
Il gesto è sintomo al tono e alla posturalità								
Il gesto si adegua al cambiare della situazione di gioco o di esercizio								
Il tono posturale si adegua ai cambiamenti posturali e di tono del bambino								
Il tono posturale si modifica al modificarsi della mimica, della postura, del gesto e dell'espressione dello sguardo								
Il tono posturale si adegua al cambiare della situazione di gioco o di esercizio								
Modalità di utilizzo della comunicazione verbale								
Il contenuto e la struttura del linguaggio si adatta all'età e alle capacità del bambino								
Il contenuto del linguaggio si adegua al cambiare della situazione di gioco o di esercizio								
La prosodia del linguaggio è sintona al contenuto								
Il tono del linguaggio si adatta all'età e alle capacità del bambino								
Il tono del linguaggio è sintono con la prosodia e il contenuto								
Il tono del linguaggio si adegua al cambiare della situazione di gioco o di esercizio								
Il tono del linguaggio è sintono al tono posturale								
Il tono del linguaggio è sintono alla mimica facciale								