

LABORATORIO DI PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO PER L'INFANZIA

DOTT.SSA MARCELLA CAPUTI
MARCELLA.CAPUTI@UNITS.IT



RILEVAZIONE PER INTERVALLI TEMPORALI

Può essere **continua** o **discontinua**.

Rilevazione temporale	Caratteristiche
Rilevazione continua	Intervalli consecutivi
Rilevazione discontinua	Intervalli non consecutivi
Intervalli parziali	Intervalli suddivisi in osservazione e codifica
Intervalli intermittenti	Brevi intervalli, ripetuti a distanza di tempo
Campionatura a istanti	Istanti precisi nei quali si rileva cosa accade

RILEVAZIONE PER INTERVALLI TEMPORALI CONTINUI

Soggetto _____ Osserv _____ Data _____ Inizio osservazione (h.' “) Fine osservazione (h.’ “)

Intervallo	disimpegno	spettatore	gioco oggetto	gioco persona	coinv. pass.	coinv.coor.
1	X					
2	X					
3	X					
4	X					
5		X				
6		X				
7			X			
8			X			
9			X			
10			X			
11			X			
12			X			
13	X					
14	X					
15	X					
16	X					

RILEVAZIONE PER INTERVALLI TEMPORALI DISCONTINUI

Tre modalità:

1. Intervalli intermittenti

2. Intervalli parziali

3. Campionatura momentanea



INTERVALLI INTERMITTENTI

Quando ci interessa soprattutto frequenza degli intervalli in cui uno o più eventi di verificano , la strategia più economica è quella a **intervalli intermittenti**, dove vengono campionati intervalli di tempo brevi, uniformi e ripetuti.

Esempio da M. Parten: ciascun bambino del campione, composto da 42 soggetti, viene osservato **per 1 minuto al giorno**, durante l'ora di gioco libero, variando sistematicamente l'ordine di osservazione in modo tale che i campioni temporali per bambino risultino distribuiti casualmente nel corso dei periodi di gioco libero.

INTERVALLI PARZIALI

Il tempo totale di osservazione è suddiviso in intervalli consecutivi e ciascun intervallo è a sua volta suddiviso in un tempo di osservazione e in un breve periodo di registrazione (es., 10 secondi di osservazione e 5 di registrazione).

Registra se il comportamento occorre durante qualunque parte dell'intervallo, sovrastima lievemente il comportamento in alcuni casi, richiede l'attenzione totale degli osservatori finchè il comportamento non è osservato, funziona bene per i comportamenti momentanei.

CAMPIONATURA MOMENTANEA

Consiste nel registrare che cosa accade esattamente alla **fine** di ogni intervallo temporale (es., rilevo il comportamento in corso al 20°, al 40°, al 60° secondo di ogni minuto di osservazione).

Richiede l'attenzione dell'osservatore solo alla fine dell'intervallo, utile quando si registrano più individui impegnati in un comportamento particolare o per registrare più comportamenti diversi di un solo individuo.

RAPPORTO DI CAMPIONATURA

Consiste nella frequenza del numero di intervalli in funzione del tempo di osservazione: se il tempo totale di osservazione previsto è sufficientemente lungo, nell'ordine di 1 o 2 ore, allora il rapporto di campionatura potrà essere abbastanza ampio (2 o 3 intervalli di osservazione al minuto) perché alla fine risulterà un numero elevato di campioni temporali; se invece il tempo totale di osservazione è limitato (10, 20 minuti), allora il rapporto di campionatura dovrà essere più serrato (ad esempio 6 rilevazioni al minuto, ogni 10 secondi) .

CLASSIFICAZIONE INCROCIATA DI EVENTI

Consiste nel classificare un evento attraverso più dimensioni, riferite ad aspetti temporalmente e logicamente diversi (info sia sull'evento sia sul tempo). Si costruisce sistema di codifica gerarchicamente organizzato, con categorie in sequenza e due codici (presenza/assenza).

STRATEGIE DI RILEVAZIONE: VANTAGGI E SVANTAGGI

1. Rilevazione di eventi senza info temporali

Facile,
economico

Statistiche limitate

2. Rilevazione di eventi con info temporali

Statistiche
complete

Apparecchiature
tecniche

3. Rilevazione di intervalli consecutivi

Facile,
economico

Statistiche stimate

4. Rilevazione di intervalli intermittenti

Facile,
economico

Statistiche limitate e
stimate

5. Classificazione incrociata

Facile (focus su
analisi)

Statistiche limitate e
stimate

ESERCITAZIONE CON FILMATO

1) VISIONARE IL FILMATO DISPONIBILE A QUESTO LINK
<https://www.youtube.com/watch?v=mvy752Auoos>

2) CHE SCHEMA DI CODIFICA UTILIZZERESTE?

3) UN VOLTA STABILITO LO SCHEMA DI CODIFICA, APPLICARE
AL FILMATO STRATEGIA DI RILEVAZIONE AD INTERVALLI
TEMPORALI CONTINUI

GLI STRUMENTI DELL'OSSERVAZIONE

Descrizioni narrative

Check-list

Scale di valutazione



DESCRIZIONI NARRATIVE

Resoconti ampi e dettagliati dei fenomeni sotto osservazione, descritti così come si verificano.

Scopo = riprodurre eventi osservati in forma scritta

Compito dell'osservatore = riportare gli avvenimenti fedelmente

Produzione *diretta* o *indiretta*



DESCRIZIONE NARRATIVA DIRETTA E INDIRETTA

DIRETTA → annotare tempi di occorrenza degli eventi mentre si osserva e completare resoconto scritto subito dopo l'osservazione.

INDIRETTA → individuare formato di trascrizione che renda leggibili gli scambi sociali e la loro organizzazione nel tempo e che trasformi il flusso continuo delle immagini in unità discrete.

ESEMPIO DI DESCRIZIONE NARRATIVA IN RIGHE E COLONNE (da Baumgartner 2017)


TRASCRIZIONE NUM. 12
 NOME: ELISA (E)
 ETÀ: 40 SETTIMANE
 CONTESTO: INTERAZIONE CON OGGETTI, in cucina con madre SIMONA (M)
 LEGENDA: destra = dx; sinistra = sx; seduta = sed; sdraiata = sdr; telecamera = tel; sorride = sor; schienale = sch; canovaccio = can; seggiolone = seg; tavolino = tav; spazzola = spa; sgambetta = sga; piatto di pappa e pappa = pappa

Evento	Tempo	Sguardo	Azione	Linguaggio	Sguardo	Azione	Linguaggio
962	01 34' 51"	M	si corruccia e risollewa	ehuuuuu eiii	attorno	si volta	oh sì sì sì facciam o un po' di bau bau settete
963	01 34' 53"	can			can	prende can, sposta tazza da tav del seg e pone can fra lei ed E	oh sì sì sì lo fai tu o lo faccio io? o bopi boboo boboo boboo boboo
964	01 35' 03"	M e tel	sor		E	abbassa can e ride	settete eh ehe eh
965	01 35' 06"	can	prende can e lo porta sopra la testa		"	lascia can ad E	fallo tu dai bobo bobo bobo bobo bobo
966	01 35' 11"	M	leva can da testa e sor		"		settete
967	01 35' 14"		porta can sopra la testa		"		babo babo babo
968	01 35' 17"	M	leva can da testa e sor	eh ehh	"	si avvicina ad E	bau settete

CHECK-LIST (1)

Punti di forza corrispondono a punti di debolezza

*“Le check-list comportamentali sono costituite da liste di comportamenti più o meno rigorosamente definiti che vengono accertati in intervalli predefiniti di tempo da osservatori sottoposti a un training specifico”
(Scholmerlich & Lamb, 1992, pag. 77).*



CHECK-LIST (2)

Dimensioni di variazione delle check-list: frequenza con cui il comportamento è campionato; ampiezza dell'intervallo di osservazione; tempo totale di osservazione; ampiezza della check-list; omogeneità categorie; strutturazione delle situazione; analisi e misure.

ESEMPIO DI CHECK-LIST (da Baumgartner 2017)

27 mesi

5 anni

Categoria	%	D.S.	Media
1. SPETTATORE	10,85	9,68	26,02
2. ATTIVITÀ PARALLELA	7,82	4,67	18,74
3. PROSSIMITÀ	22,67	6,33	54,39
4. AFFETTO POSITIVO	3,14	1,84	7,53
5. RICHIESTA DI ATTENZ./AZ. (soddisfatta)	5,39	2,94	12,91
6. RICHIESTA DI ATTENZ./AZ. (non soddisfatta)	2,54	1,52	6,11
7. CONVERSA	3,22	2,90	7,72
8. ATTIVITÀ CON TURNI	1,51	1,91	3,63
9. CONDIVISIONE	2,25	1,51	5,40
10. IMITAZIONE	5,91	3,23	14,18
11. IMITAZIONE RECIPROCA	23,52	10,5	56,42
12. CONFLITTO VERBALE	2,19	1,63	5,25
13. CONFLITTO PER L'OGGETTO	2,91	1,85	6,98
14. RIS. POSITIVA DI UN CONFLITTO	1,67	1,04	4,00
15. RIFERIMENTO A STATI PSICOLOGICI	0,25	0,42	0,60
16. CHIAMA PER NOME/INVITA AL GIOCO	2,00	2,01	4,79
17. AIUTA/CONSOLA	0,39	0,66	0,93
18. DIFENDE LO SPAZIO INTERATTIVO	0,45	0,69	1,07
19. USA IL TERMINE AMICO	0,02	0,09	0,05
20. SCHERZA	1,32	1,78	3,16

Categoria	%	D.S.	Media
1. SPETTATORE	6	8,6	9
2. ATTIVITÀ PARALLELA	16	19,8	24
3. PROSSIMITÀ	6,3	6,1	9,6
4. AFFETTO POSITIVO	2,2	3,5	3,4
5. RICHIESTA DI ATTENZ./AZ. (soddisfatta)	5,1	3,5	7,7
6. RICHIESTA DI ATTENZ./AZ. (non soddisfatta)	2,6	2,6	3,9
7. CONVERSA	11	9,2	16,2
8. ATTIVITÀ CON TURNI	0,6	2,1	1
9. CONDIVISIONE	39,2	18,7	59,2
10. IMITAZIONE	0,5	2,1	0,7
11. IMITAZIONE RECIPROCA	0,08	0,4	0,1
12. CONFLITTO VERBALE	1,5	4,4	2,3
13. CONFLITTO PER L'OGGETTO	1,7	3	2,6
14. RIS. POSITIVA DI UN CONFLITTO	0,1	0,4	0,1
15. RIFERIMENTO A STATI PSICOLOGICI	0,3	0,8	0,4
16. CHIAMA PER NOME/INVITA AL GIOCO	2,4	3	3,7
17. AIUTA/CONSOLA	0,4	1,2	0,6
18. DIFENDE LO SPAZIO INTERATTIVO	0,1	0,6	0,2
19. USA IL TERMINE AMICO	0,3	0,9	0,4
20. SCHERZA	3,4	3,5	5,1

SCALE DI VALUTAZIONE (1)

Implicano la contemporaneità di osservazione e valutazione: l'osservazione viene tradotta in un giudizio che può essere di frequenza o di intensità.

Non rilevano né descrivono i comportamenti: esprimono una valutazione su una manifestazione comportamentale, ritenuta significativa di una variabile psicologica sottostante.

SCALE DI VALUTAZIONE (2)

Le scale di valutazione possono essere costruite attraverso **diversi criteri** (grafici, numerici, categoriali): si individua una variabile o caratteristica da misurare, vengono identificati gli item che rappresentano i diversi aspetti di quella variabile e gli item vengono poi scalati e valutati attraverso una scala che può essere grafica, numerica o categoriale.

Fonti di errore: effetto alone, effetto indulgenza, fattore di tendenza centrale, errore di vicinanza, errore logico, errore di contrasto.

SCALE DI VALUTAZIONE (3)

Vantaggi =

praticità e velocità di somministrazione, spesso potere predittivo maggiore di altri strumenti.

Es. porzione del

Social Skills Rating System

Problem Behaviors	How Often?		
	Never	Sometimes	Very Often
31. Fights with others.	0	1	2
32. Has low self-esteem.	0	1	2
33. Threatens or bullies others.	0	1	2
34. Appears lonely.	0	1	2
35. Is easily distracted.	0	1	2
36. Interrupts conversations of others.	0	1	2
37. Disturbs ongoing activities.	0	1	2
38. Shows anxiety about being with a group of children.	0	1	2
39. Is easily embarrassed.	0	1	2
40. Doesn't listen to what others say.	0	1	2
41. Argues with others.	0	1	2
42. Talks back to adults when corrected.	0	1	2
43. Gets angry easily.	0	1	2
44. Has temper tantrums.	0	1	2
45. Likes to be alone.	0	1	2
46. Acts sad or depressed.	0	1	2
47. Acts impulsively.	0	1	2
48. Fidgets or moves excessively.	0	1	2

ADDESTRAMENTO

Serve a sviluppare la capacità di osservare in modo obiettivo e attendibile.

Camaioni 1990

Qualità personali	Caratteristiche
Esperienza	Età (> 30 anni) e ricca esperienza sociale
Similarità	Si valutano meglio persone affini
Intelligenza	Capacità di valutare relazioni causa –effetto
Intuizione	Consapevolezza e controllo delle proprie distorsioni
Complessità	Difficile valutare bene persone più complesse di noi
Distacco	Il buon osservatore è introverso (quasi asociale)
Attitudine estetica	Capacità di cogliere intrinseca armonia
Intelligenza sociale	Capacità di predire i comportamenti altrui

AFFIDABILITÀ DEL METODO OSSERVATIVO

Affidabilità = quanto la caratteristica in esame è rilevata in modo oggettivo e fedele.

Accuratezza → valutata rispetto ad un protocollo «criterio» oppure calcolando grado di accordo tra due osservatori indipendenti

Coerenza → lo stesso osservatore, a distanza di tempo, replica la codifica e verifica grado di coerenza

Consistenza temporale → valutata anche tra diversi osservatori se si tratta di ricerche prolungate nel tempo (accordo iniziale potrebbe indebolirsi)

INDICI DI ACCORDO

Diverse procedure: scelta dipende da misure.

Per il calcolo dell'accordo tra due osservatori si possono usare:

- 1) Accordo percentuale = $(\text{acc}/\text{acc} + \text{disacc}) * 100$
- 2) Kappa di Cohen
- 3) Coefficiente di correlazione (r di Pearson)

VALIDITÀ DEL METODO OSSERVATIVO

Validità = capacità di misurare ciò che si intende misurare.

Interna → relazione causale tra variabili

Esterna → generalizzabilità dei dati

Di costrutto → rapporto tra strumento di rilevazione e costrutto teorico sottostante

Di contenuto → esplicitazione delle componenti di una variabile a livello descrittivo e pratico

Concorrente → grado di concordanza tra diversi strumenti

Predittiva → capacità di uno strumento di prevedere risultati futuri ad intervalli temporali significativi

FONTI DI ERRORE NELLA RICERCA OSSERVATIVA

- ❖ Errori di **progettazione** (in progetto e procedure)
 - ❖ Errori a carico dell'**osservatore** (effetto Rosenthal)
 - ❖ Errori a carico dei **soggetti** (effetto Hawthorne)
- 