

LABORATORIO DI PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO PER L'INFANZIA

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



LUOGHI DELL'OSSERVAZIONE

Ambiente naturale = si conduce studio sul campo strutturato o non strutturato

Ambiente artificiale = si conduce studio in laboratorio strutturato o non strutturato

NB:

- 1) Naturale non significa casuale, estemporaneo
- 2) Ambiente naturale non è sinonimo di ricerca osservativa e non garantisce validità

COME OSSERVARE

Procedure = dal vivo carta e matita, audio-videoregistrate

Modalità = distaccata, partecipante.

Grado di coinvolgimento: assente (assenza di partecipazione), basso (partecipazione passiva), medio (partecipazione moderata), medio/alto (partecipazione attiva), alto (partecipazione completa).

//Mangold Products ▾ Application Areas ▾ About us ▾ Contact Blog

interact[®]

The Software for Video-Based Research

Qualitative and Quantitative Video Coding Software



ABOUT NVIVO

A place to organize, store and analyze your data

Work more efficiently, conduct deeper analysis from more sources, and defend your findings with NVivo.

- Import data from virtually any source
- Analyze data with advanced management, query, and visualization tools
- Ask complex questions of your data to identify themes and draw clear conclusions

Noldus

IDEAL INTEGRATION PLATFORM

The Observer XT

The Observer XT is the most complete software for behavioral research. Supporting you from coding behaviors on a timeline and unraveling the sequence of events to integrating different data modalities in a complete lab.

Why you should use The Observer XT

- Code behaviors in a quantitative way and visualize them on a timeline
- Automatically synchronize multiple data streams such as eye tracking, physiology, and emotions
- Calculate statistics and assess reliability

TIME	SUBJECT	BEHAVIOR	MODIFIER	COMMENT
5:35	Doctor	Talk		Explanation treatment
9:26	Patient	Ask question		
13:44	Doctor	Move arms	slight arm	
15:47	Patient	Talk	Raised voice	
21:50	Planner	Likens		
24:41	Doctor	Talk		



- The Observer XT
- Benefits
- Set up your system
- Gathering data
- Data analysis
- Modules
- Resources
- Free trial

REQUEST QUOTE



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TORINO

Behavioral Observation Research Interactive Software

BORIS is an easy-to-use event logging software for video/audio coding and live observations. BORIS is a free and open-source software available for GNU/Linux, Windows and Mac OS X.


Please acknowledge and cite the use of this software and its authors when results are used in publications or published elsewhere:
DOI: [10.1111/2041-210X.12584](https://doi.org/10.1111/2041-210X.12584)



ESERCITAZIONE

«CHI, CHE COSA, DOVE, COME OSSERVARE»


Voglio osservare effetto dell'età sui comportamenti di aiuto e di conforto messi in atto da bambini di età prescolare. Dove mi conviene effettuare le osservazioni?

- a) Casa dei bambini
 - b) Parco pubblico
 - c) Scuola dell'infanzia
- 

ESERCITAZIONE

«CHI, CHE COSA, DOVE, COME OSSERVARE»

Voglio osservare effetto dell'età sui comportamenti di aiuto e di conforto messi in atto da bambini di età prescolare. Che situazione scelgo?

- a) Attività strutturata dall'educatrice
 - b) Attività di gioco libero
 - c) Attività solitarie
- 

ESERCITAZIONE

«CHI, CHE COSA, DOVE, COME OSSERVARE»


Voglio osservare effetto dell'età sui comportamenti di aiuto e di conforto messi in atto da bambini di età prescolare. Che disegno adotto?

- a) Trasversale
- b) Longitudinale
- c) Microgenetico

ESERCITAZIONE

«CHI, CHE COSA, DOVE, COME OSSERVARE»

Voglio osservare effetto dell'età sui comportamenti di aiuto e di conforto messi in atto da bambini di età prescolare. Che tipo di campionamento effettuo?

- a) Individuo focale
 - b) Scansione rapida
 - c) Campionamento del comportamento
- 

ESERCITAZIONE

«CHI, CHE COSA, DOVE, COME OSSERVARE»


Voglio osservare effetto dell'età sui comportamenti di aiuto e di conforto messi in atto da bambini di età prescolare. Che modalità utilizzo?

- a) Checklist
 - b) Audioregistrazione
 - c) Videoregistrazione
-
- a) Distaccata
 - b) Partecipante

ESERCITAZIONE

«CHI, CHE COSA, DOVE, COME OSSERVARE»

Voglio osservare effetto dell'età sui comportamenti di aiuto e di conforto messi in atto da bambini di età prescolare. Su quali parametri mi focalizzo?

- a) Frequenza
 - b) Durata
 - c) Latenza
 - d) Intensità
 - e) Densità
- 

SCELTA DELLE UNITÀ DI ANALISI

- Scegliere le **categorie di codifica** è un passaggio cruciale, perchè ci permette di trasformare gli eventi o le sequenze in *dati quantificabili*.
- Secondo Bakeman e Gottman (1986) le categorie devono essere sufficientemente vicine ai dati da rappresentarli e sufficientemente distanti da comprenderli.
- **Codificare** = sintetizzare in unità numeriche dati qualitativi allo scopo di operare confronti e valutazioni.

METODI OSSERVATIVI CHIUSI VS APERTI

- Quando produciamo resoconti narrativi a partire da registrazioni codifichiamo dopo la rilevazione.
- Quando definiamo a priori repertorio di comportamenti e li andiamo poi a rilevare sul campo rilevazione e codifica avvengono contemporaneamente.
- Wright: i metodi **chiusi** sono fondati sulla decisione esplicita di registrare solo alcuni aspetti del comportamento; i metodi **aperti** si basano sulla descrizione globale del comportamento.

SCHEMA DI CODIFICA: BASI TEORICHE

- Iniziare formulando **domanda chiara**.
- Individuare le categorie attraverso approccio **deduttivo** (definendo categorie di carattere generale da specificare in un secondo momento) o **induttivo** (partendo dai dati e raggruppandoli in unità di significato).
- La costruzione della codifica deve rispettare **ordine concettuale** (le categorie devono essere coerenti e connesse coi presupposti teorici e con le ipotesi) e **ordine strutturale** (le categorie possono essere più ampie o più ristrette).

Livello 1. Schemi presimbolici: gli oggetti vengono utilizzati in modo appropriato ma al di fuori del contesto normale e si tratta perciò di *schemi presimbolici*.

Livello 2. Schemi autosimbolici: al secondo livello, appare la consapevolezza della differenziazione mentale tra ciò che è letterale e ciò che è per finta. È caratterizzato dalle azioni per finta al bambino stesso.

Livello 3. Gioco simbolico decentrato: nella fase caratterizzata dal decentramento, osserviamo due nuove modalità di azione simbolica: nella forma più primitiva, le altre persone sono destinatari passivi dell'azione del bambino (ad esempio, imboccare la mamma), mentre nella forma più avanzata sono attori, protagonisti insieme al bambino.

Livello 4. Gioco simbolico combinatorio: il gioco simbolico combinatorio implica da parte del bambino il riconoscimento delle diverse componenti che costituiscono una sequenza di azioni; ad esempio prendere una tazzina, versare il caffè e offrirlo alla madre.

Livello 5. Gioco simbolico gerarchico: le azioni simboliche appaiono organizzate in sequenze coerenti dal punto di vista tematico e temporalmente contigue le une alle altre. È presente una pianificazione che precede l'esecuzione delle azioni per finta.

«Abbiamo cercato di individuare delle categorie di comportamento che fossero tipiche della specie, ossia comuni alla maggior parte delle madri e dei neonati, e che apparissero funzionali (in senso biologico). Le nostre categorie derivavano pertanto dalle nostre osservazioni più che essere imposte ad esse in forza di una qualche posizione predeterminata. All'inizio osservavamo senza fare alcun tentativo di registrazione. Poi abbiamo cominciato ad annotare aspetti del comportamento che ricorrevano regolarmente e in base a questi abbiamo gradualmente ricavato le nostre categorie comportamentali. Questa fase preliminare ha comportato l'osservazione di circa 60 coppie madre-neonato per circa 200 ore» (Richards, Bernal, in Blurton Jones, 1972, p. 220).

SVILUPPARE SCHEMA DI CODIFICA


- Effettuare uno *studio pilota* mettendo a punto procedure e formulando ipotesi provvisorie.
- Costruire *schema di codifica* a partire dai materiali (individuare unità di significato e creare lista provvisoria di codici).
- Esplicitare *criteri* che hanno condotto a categorie finali.
- Calcolare l'*accordo* tra codificatori indipendenti relativamente ai sistemi di codifica.

CARATTERISTICHE DEGLI SCHEMI DI CODIFICA

- Le categorie possono presentare diversi **livelli di astrazione** e di **ampiezza**.
- La scelta del tipo di codice dipende dagli scopi dell'osservazione.
- In prima istanza è utile codificare a livello molecolare e successivamente riaggregare più categorie e formarne di nuove.
- Nel costruire schema di codifica è importante rispettare requisito di *omogeneità* per la definizione di categorie concettuali.

VEDIAMO UN ESEMPIO

Interazione faccia a faccia madre-bambino

- Parla, guarda, sorride, tocca.
 - Interagisce col bambino.
- 

RELAZIONI TRA CATEGORIE

Schema di codifica ideale è **esaustivo** e si compone di categorie **mutualmente esclusive**.

- Es. Stern (1974), studio sul gioco faccia a faccia madre-bambino in cui voleva descrivere apporto di ciascun membro della diade all'interazione (in particolare chi iniziava e chi vi poneva fine). «Madre guarda bambino» e «Bambino guarda madre» sono categorie mutualmente esclusive ma schema non sarebbe stato esaustivo, quindi opta per 4 categorie: «Sguardo reciproco», «Madre guarda bambino», «Bambino guarda madre», «Madre e bambino guardano altrove»



RIPASSO: CARATTERISTICHE DEI SISTEMI DI CODIFICA

Omogeneità	Le categorie devono avere la stessa ampiezza
Esclusività	Ad ogni evento si associa un solo codice
Esaustività	Si codificano tutti i possibili eventi
Caratteristiche distintive	Si codificano contemporaneamente più eventi