LABORATORIO DI PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO PER L'INFANZIA

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

ESERCITAZIONE «SCHEMA DI CODIFICA 1»

La codifica delle espressioni facciali e delle vocalizzazioni dei neonati (Lewis e Feiring, 1989, in Bakeman e Gottman) comprende i seguenti codici:

0. Riposa, 1. Lievi movimenti, 2. Suzione, 3. Smorfia, 4. Sorriso, 5. Tremore, 6. Sbadiglio, 7. Piagnucolio, 8. Pianto

Quali caratteristiche hanno le categorie utilizzate?

a) Mutualmente esclusive b) A caratteristiche distintive c) Esaustive

a) Codici fisici b) Codici sociali

a) Molari b) Molecolari

ESERCITAZIONE «COMUNICAZIONE DEI NEONATI»

MADRE	**Codici fisici**	**Codici sociali**
Tocca	☐	☐
Tiene in braccio	☐	☐
Vocalizza	☐	☐
Guarda	☐	☐
Sorride//Ride	☐	☐
Gioca	☐	☐
Culla	☐	☐
Bacia	☐	☐
Bambino	**Codici fisici**	**Codici sociali**
Tiene gli occhi chiusi	☐	☐
Vocalizza	☐	☐
frigna/piange	☐	☐
gioca con oggetto	☐	☐
gioca con persona	☐	☐
Sorride/ride	☐	☐
guarda la madre	☐	☐

STRUTTURA DI UNO SCHEMA DI CODIFICA

DIMENSIONE		CATEGORIE	DEFINIZIONE	TIPO DI EVENTI
AMPIEZZA	Astrazione	Molecolari	Codificano microunità; sono fisicamente basate	Sorriso; sguardo
		Molari	Codificano macrounità; sono socialmente basate	Gioco; interazione
	Estensione temporale	Puntuali	Codificano eventi momentanei	Vocalizzo; gesto
		Estese	Codificano eventi durevoli	Attività esplorativa
ORGANIZZAZIONE		Mutuamente esclusive ed esaustive	Formano un insieme chiuso	Stati comportamentali
		Co-occorrenti	Formano un insieme aperto	Sguardo; sorriso; postura

DA AURELI E PERUCCHINI 2020

CATEGORIE DI COMPORTAMENTI OSSERVABILI DURANTE IL GIOCO

Disimpegnato (D). Il bambino non sembra impegnato a fare qualcosa di particolare; il suo comportamento sembra non avere uno scopo preciso. Ad esempio, guarda in giro, si trastulla distrattamente, va da un posto all'altro senza meta evidente.

Osserva (O). Il bambino guarda attendamente gli altri bambini che giocano senza tuttavia unirsi a loro. Si distingue dalla categoria precedente perchè il suo sguardo è diretto a uno o più coetanei anzichè a ogni cosa che gli capiti intorno.

Gioco solitario (Gs). Il bambino gioca da solo e con qualunque gioco che cattura il suo interesse. Ciò che fa non sembra essere influenzato da ciò che fanno gli altri bambini.

Gioco parallelo (Gp). Il bambino gioca per proprio conto, ma vicino agli altri bambini che fanno il suo stesso gioco. E' come se il bambino fosse tra loro ma non con loro, usando gli stessi giochi degli altri e anche nello stesso modo. Tuttavia non mostra alcun tentativo di coinvolgere gli altri.

Gioco di gruppo (Gg). Il bambino gioca in gruppo organizzato per qualche scopo specifico, come un gioco di drammatizzazione o costruttivo oppure motorio. C'è una sorta di divisione del lavoro tra i bambini, la distinzione di turni e di ruoli. I giochi utilizzati vengono condivisi secondo regole per cui la loro utilizzazione procede in base all'impegno comune dei bambini.

ESEMPI DI PROTOCOLLO (1)

NOME BAMBINO: _____

GENERE: _____ ETÀ: _____

DATA: _____ ORA: _____ LUOGO: _____

OSSERVATORE: _____

INTERVALLO	CODICE	INTERVALLO	CODICE	INTERVALLO	CODICE
1	D	35		69	
2	Gs	36		70	
3	Gs	37		71	
4	Gg	38		72	
5	Gg	39		73	
6	D	40		74	
...		...		...	
34		68		100	

ESEMPI DI PROTOCOLLO (2)

NOME BAMBINO: _____

GENERE: _____ **ETÀ:** _____

OSSERVATORE: _____

Codice	**Data** 12.5.10 **Ora** 11:00 - 11:30	**Data** 15.5.10 **Ora** 13:00 - 13:30	**Data** 19.5.10 **Ora** 9:00 - 9:30
Disimpegno	√ √ √	√	
Osserva	√	√ √ √ √	√
Gioco solitario	√ √	√ √ √ √	
Gioco parallelo	√	√ √	√ √ √
Gioco di gruppo	√ √ √		√ √ √

ESEMPI DI PROTOCOLLO (3)

NOME BAMBINO: _____

GENERE: _____ ETÀ: _____

DATA: _____ ORA: _____ LUOGO: _____

OSSERVATORE: _____

Codice	Tempo di inizio	Tempo di fine
D	11:00	11:03
Gs	11:03	11:08
Gg	11:08	11:17
O	11:17	11:19
Gg	11:21	11:30
Gs	11:31	11:33
O	11:34	11:35
Gs	11:35	11:39
Gg	11:40	11:45

ESEMPI DI PROTOCOLLO (4)

BAMBINO: _____ **ETÀ:** _____ **DATA:** _____ **ORA:** _____

REGISTRAZIONE			CODIFICA		
Unità di tempo (in minuti)	Attività	Linguaggio	Attività e livello cognitivo	Comportamento sociale	Linguaggio
1					
2					
3					
4					
...					
20					

ESERCITAZIONE CON SCHEDA DI TRASCRIZIONE

TRASCRIZIONE NUM. **12**
NOME: **ELISA** (E)
ETA': **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

categorie	**Definizioni operative**
iniziativa	Uno dei due membri della diade ha un comportamento verbale o fisico che tende a stabilire un contatto con l'altro(es. la madre parla al bambino guardandolo)
Segue con lo sguardo	Uno dei due membri della diade segue l'azione dell'altro senza provare ad attirarne l'attenzione
disimpegno	L'attenzione di uno dei due partner non è rivolta né verso l'altro né verso oggetti di interesse comune
Coorientamento reciproco	Entrambi i soggetti sono l'uno oggetto di attenzione dell'altro (ad es. madre e bambino si parlano)
Coorientamento sull'oggetto	Entrambi i soggetti focalizzano l'attenzione su uno stesso oggetto/ evento (ad es. madre e bambino giocano con lo stesso oggetto)
Condivisione dell'attenzione	Entrambi i soggetti alternano l'attenzione fra un oggetto e il partner (ad es. il bambino indica un oggetto che la madre sta nominando, poi guarda la madre

ESERCITAZIONE CON SCHEDA DI TRASCRIZIONE

		ELISA				SIMONA				
EVENTO	TEMPO	SPAZIO	SGUARDO VS	AZIONI GESTI	VOCAL. LING.	SPAZIO	SGUARDO VS	AZIONI GESTI	VOCAL. LING.	CODIFICA
945	01 33' 54"	sed su seg	pappa			sed davanti seg a sx di tav	E	batte mano dx su tav del seg	senti Elisa? devo battere	
946	01 33' 56"	"	mano di M che batte su tav del seg			"	"	"	forte forte qua? to to to to to to	
947	01 33' 58"	"	scheda telefonica su tav del seg	cerca di prendere scheda		"	"	batte entrambe mani su tav del seg	to to to to to to to	
948	01 34' 01"	"	tel	accenna sor		"	"	si ferma e ricomincia a battere	come fa Elisa? to to to to to	
949	01 34' 03"	"	mano di M che batte su tav del seg			"	"	batte mani su tav del seg	to to batti batti batti	
950	01 34' 05"	"	M	sor		"	"	"	forte dai dai batti forte	
951	01 34' 10"	"	mano di M che batte su tav del seg	"		"	"			
952	01 34' 12"	"	tel	"	ffeef	"	"		dai	
953	01 34' 15"	"	M	"		"	"	batte mani su tav del seg	come battiamo?	

ESERCITAZIONE CON SCHEDA DI TRASCRIZIONE

954	01 34' 16"		mano di M che batte su tav del seg						forte forte forte forte forte	
955	01 34' 19"	"	M	"	ehh	"	"		ehh no? vuoi (…)	
956	01 34' 24"	"	pappa	alza braccio sx e porta poi mano alla faccia		"	"	alza braccia e batte mani su tav del seg	eh batti batti batti forte forte forte	
957	01 34' 30"	"	M	batte sul tav del seg e sor		"	"	batte mano dx su tav del seg	ohhh ma brava forte forte forte facciamo un concertino	
958	01 34' 37"	"	mano di M che batte su tav del seg			"	"	"	uhhohhh uuhhohhh	
959	01 34' 40"	"	tav dove M batteva	batte sul tav del seg e sor		"	"			
960	01 34' 42"	"	M	allunga braccio dx vs M	eeuuuuhh hmmmm hheeea	"	"	batte mani su tav del seg e muove mano dx come a dire ciao	ohohohoo e ma me me cia cia cia	
961	01 34' 47"	"	pappa	si sporge da seg	uh uhhhu hhh	"	"	batte mano dx su tav del seg	cia cia cia	

LA RILEVAZIONE DEI DATI

Una volta deciso *cosa* osservare (**codifica**) dobbiamo decidere *come* osservare (**rilevazione**), perchè il comportamento rapresenta un flusso continuo nel tempo e dobbiamo decidere come entrare in tale continuità.

Come segmentare il flusso continuo degli eventi osservati in unità discrete che ne diano una rappresentazione semplificata?

RILEVAZIONE DI EVENTI O INTERVALLI TEMPORALI?

In uno studio osservativo le scelte possibili sono due: rilevare **evento** o **intervallo temporale**.

Evento → individuare eventi codificabili e decidere quale codice assegnare.

Intervallo temporale → usare strumento attraverso cui scandire il tempo e segnalare fasi distinte in cui osservare e rilevare.

CONTINUITÀ

Rilevazione continua = rilevazione e codifica di intervalli o eventi in successione

Rilevazione intermittente = trascorre un lasso temporale tra una codifica e l'altra

RILEVAZIONE PER EVENTI

Il verificarsi dell'evento attiva la codifica

Rilevazione di eventi	**Caratteristiche**
Eventi senza informazioni temporali	Si rilevano gli eventi che fanno parte dello schema di codifica
Eventi in sequenza	Si rilevano gli eventi nell’ordine in cui si verificano
Eventi con informazioni temporali	Si rilevano gli eventi prendendo nota del momento in cui si verificano

RILEVAZIONE DI EVENTI SENZA INFO TEMPORALI

Soggetto_____Osserv_____Data_____

Inizio osservazione (h.‘ “) Fine osservazione (h.’ “)

Colpisce	**Si oppone**	**Chiede aiuto**
XXXXXX		XX

RILEVAZIONE DI EVENTI IN SEQUENZA (1)

REGISTRAZIONE DI EVENTI

Soggetto_____Osserv_____Data_____

Inizio osservazione (h.‘ “) Fine osservazione (h.’ “)

disimpegno	spettatore	Gioco oggetto	Gioco persona	Coinv. passivo	Coinv. coord.
II	II	I	I	I	I

RILEVAZIONE DI EVENTI IN SEQUENZA (2)

REGISTRAZIONE DI SEQUENZA

Soggetto_____Osserv_____Data_____

Inizio osservazione (h.‘ “) Fine osservazione (h.’ “)

Disimpegno. Spettatore. Gioco oggetto. Disimpegno. Spettatore. Gioco persona. Coinvolgimento passivo. Coinvolgimento coordinato.

RILEVAZIONE DI EVENTI CON INFO TEMPORALI

Soggetto_____Osserv_____Data_____

Inizio osservazione (h.‘ “) Fine osservazione (h.’ “)

Codice	Minuto	Durata (‘)
Disimpegno	0	2
Spettatore	2	1
Gioco oggetto	3	3
Disimpegno	6	2
Spettatore	8	2
Gioco persona	10	1
Coinvogimento passivo	11	3
Coinvogimento coordinato	14	2