

NEPSY-II

Batteria per la valutazione neuropsicologica



Sommario

- Introduzione
 - Informazioni generali
- Le prove
 - Attenzione e funzioni esecutive
 - Linguaggio
 - Memoria e apprendimento
 - Funzioni sensomotorie
 - Percezione sociale
 - Elaborazione visuospatiale



Una piccola toolbox neuropsicologica

NEPSY-II: valutazione standardizzata delle abilità cognitive:

- fornisce informazioni sulla diagnosi e aiutano a pianificare l'intervento riabilitativo per i disturbi neuropsicologici in età evolutiva
- mettere in luce difficoltà scolastiche, sociali e comportamentali

La NEPSY-II - Versione italiana è composta da 33 test, somministrabili a soggetti **dai 3 ai 16 anni**.



NEPSY-II: panoramica dei test

Può essere somministrata come test di valutazione generale, o per condurre approfondimenti diagnostici.

Valuta diversi domini:

1. Attenzione e Funzioni esecutive;
2. Linguaggio;
3. Memoria e Apprendimento;
4. Funzioni sensorimotorie;
5. Percezione sociale;
6. Elaborazione visuospatiale.



Introduzione

Una delle caratteristiche chiave della batteria NEPSY-II è l'ampia gamma di costrutti misurabili.

- La durata di somministrazione (anche multi-sessione) è di 90 minuti per bambini in età prescolare; 3 ore per fascia scolare.
- Nel contesto clinico procedere per obiettivi prima della somministrazione (individuare aree di interesse valutativo: colloquio clinico, storia clinica pregressa)



Introduzione

Durante la somministrazione...

- **cogliere aspetti qualitativi comportamentali** (e.g., irrequietezza, scarsa comprensione) per cogliere aspetti utili al lavoro clinico;
- Da svolgersi in un **contesto rilassato e amichevole**;
- Considerare **stato diagnostico dell'individuo** (e.g., disturbi dell'attenzione, linguistici...), e adattare la somministrazione di conseguenza.

Introduzione

Le prove si caratterizzano da:

- Item e punti di inizio del test **specifici per età**;
- **Regole di inversione** i.e., se un bambino non completa correttamente i primi due esercizi, vanno somministrati i precedenti esercizi in ordine inverso.
- Molti test hanno anche delle **regole di interruzione** i.e., stabilisce quando fermare la somministrazione di un test
- Alcune prove sono a **tempo** o richiedono di essere cronometrate;
- I test forniscono degli **esempi** di esecuzione della prova;
- Le **autocorrezioni** vanno segnalate;
- Possono essere dati **suggerimenti** ma devono essere riportati sul protocollo;
- Talvolta è necessario analizzare **risposte comportamentali qualitative** (v. manuale)

NEPSY-II: panoramica dei test

Test	Fascia di età
A1 Attenzione visiva	3-16
A2 Fluenza grafica	5-16
A3 Attenzione uditiva e Set di Risposta	5-16
A4 Inibizione	5-16
A5 Orologi	7-16
A6 Raggruppamento di Animali	7-16
A7 Statua	3-6
L1 Comprensione di Istruzioni	3-16
L2 Denominazione e Identificazione di Parti del Corpo	3-4
L3 Denominazione veloce	3-16
L4 Elaborazione fonologica	3-16
L5 Fluenza verbale	3-16
L6 Ripetizione di Non-Parole	5-16
L7 Sequenze oromotorie	3-16

M1 Memoria di Facce	5-16, 5-16 (prova differita)
M2 Interferenza di Liste di Parole	7-16
M3 Memoria di Disegni	3-16, 5-16 (prova differita)
M4 Memoria di Lista	7-16, 7-16 (prova differita)
M5 Memoria di Nomi	5-16, 5-16 (prova differita)
M6 Memoria narrativa	3-16
M7 Ripetizione di Frasi	3-16
SM1 Tapping delle Dita	5-16
SM2 Imitazione Posture manuali	3-16
SM3 Precisione visuomotoria	3-12
SM4 Sequenze motorie manuali	3-16
SO1 Teoria della Mente – Parti A e B	3-16
SO2 Riconoscimento di Emozioni	3-16
V1 Copia di Disegni	3-16
V2 Costruzione di Blocchi	3-16
V3 Puzzle di Foto	7-16
V4 Puzzle geometrici	3-16
V5 Trova la Strada	5-16
V6 Frecce	5-16

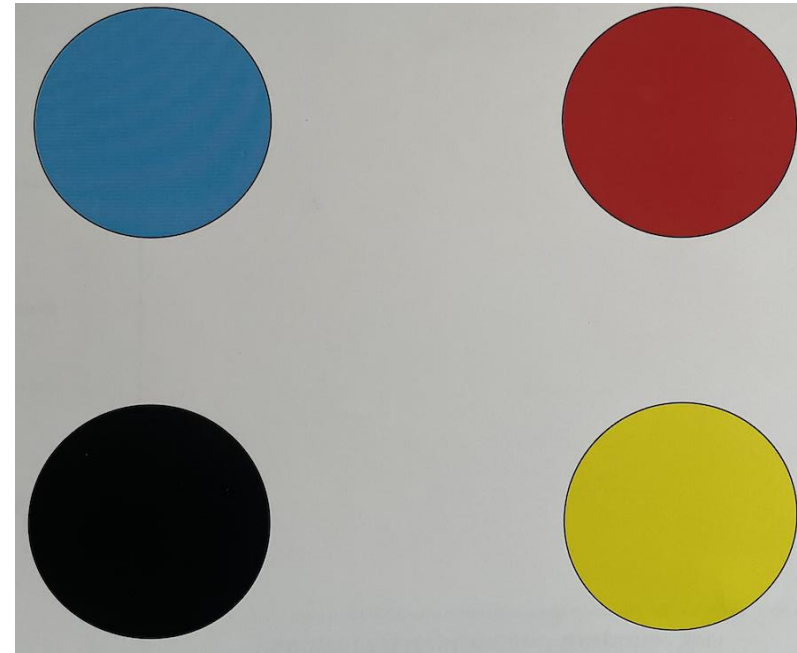
Attenzione e funzioni esecutive

Cosa sono? Ne conoscete qualcuna?

Attenzione e funzioni esecutive

Compiti che vanno a coinvolgere il funzionamento attentivo ed esecutivo dell'individuo, come l'attenzione selettiva e sostenuta (vigilanza), l'abilità di inibire risposte automatiche apprese, abilità di monitorare/autoregolare i comportamenti e risposte, abilità di soluzione di problemi non verbali, abilità di pianificare e organizzare risposte complesse.

- Attenzione visiva (A1)
- Fluenza grafica (A2)
- Attenzione uditiva e Set di Risposta (A3)
- Inibizione (A4)
- Orologi (A5)
- Raggruppamento di animali (A6)
- Statua (A7)



Attenzione e funzioni esecutive

A1. Attenzione visiva (3-16)

DESCRIZIONE: valuta la capacità del bambino di focalizzare e di mantenere l'attenzione su stimoli target visivi che si trovano inseriti dentro una serie di altri stimoli. Il bambino osserva in sequenza una serie di stimoli e indica lo stimolo target il più velocemente e accuratamente possibile.

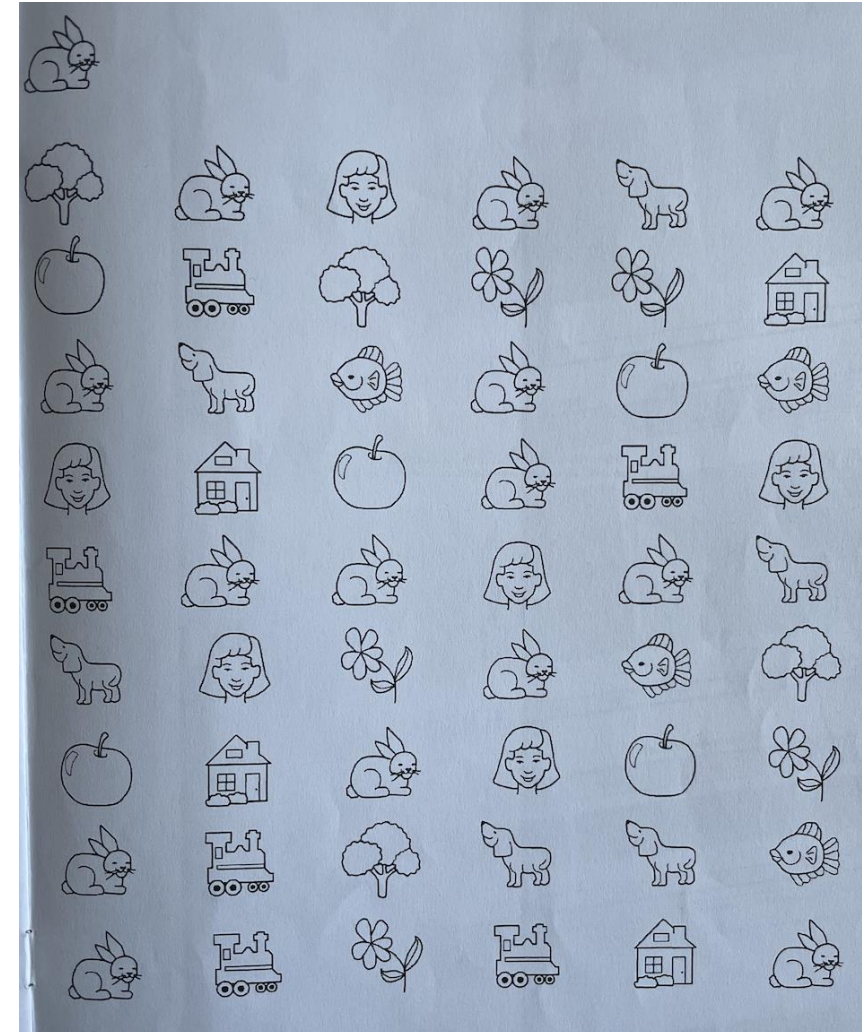
Il punteggio nella prova rispecchia l'accuratezza ed il tempo di completamento.

Attenzione e funzioni esecutive

A1. Attenzione visiva (3-16)

ISTRUZIONI: indicare il coniglio target in alto sulla pagina e dire:
«Qui c'è un coniglio. Sotto ci sono altri conigli [indicare la riga sotto].
Quando incontri un coniglio, fai un segno sopra così [mettere un segno sopra il coniglio target all'inizio della pagina]. Fai un segno su tutti i conigli più velocemente che puoi.
Dimmi quando hai finito. Sei pronto? Via!»

Iniziare a cronometrare.



Attenzione e funzioni esecutive

A2. Fluenza grafica (5-16)

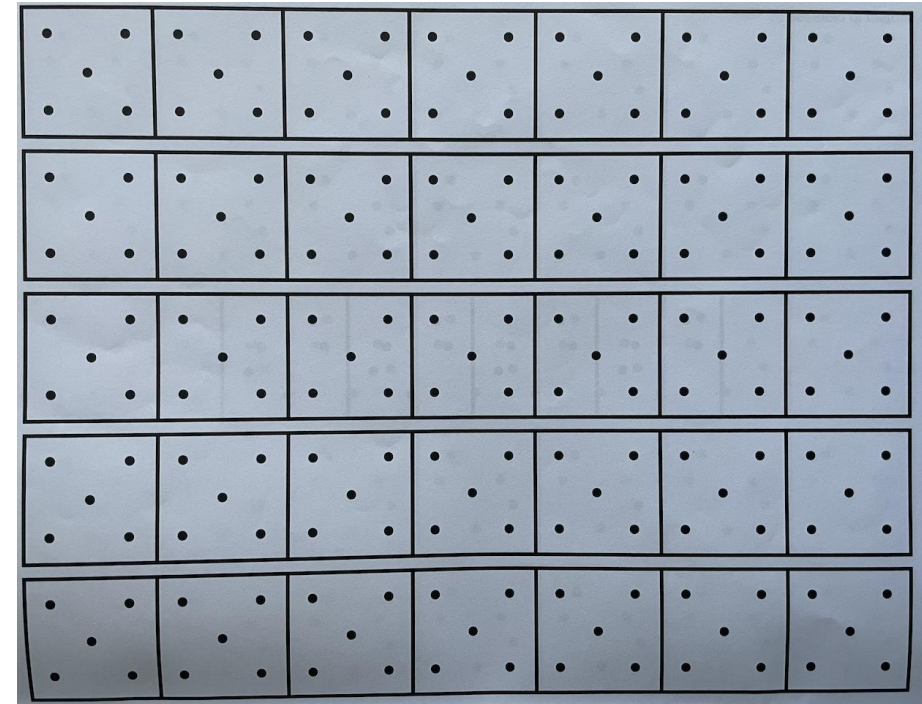
DESCRIZIONE: valuta l'abilità di produrre disegni sempre diversi connettendo cinque punti che sono presentati in due differenti matrici: strutturata e casuale.

MATRICE STRUTTURATA

*«Ci sono alcuni quadrati con dei punti.
Voglio che tu connetta due o più punti,
usando linee dritte, per creare dei
disegni in ogni quadrato. Assicurati che
ciascun disegno sia differente dagli altri.
Lavora il più velocemente possibile.
Pronto? Iniziamo!»*

TEMPO: 60 secondi

PUNTEGGIO: n° disegni corretti



Attenzione e funzioni esecutive

A2. Fluenza grafica (5-16)

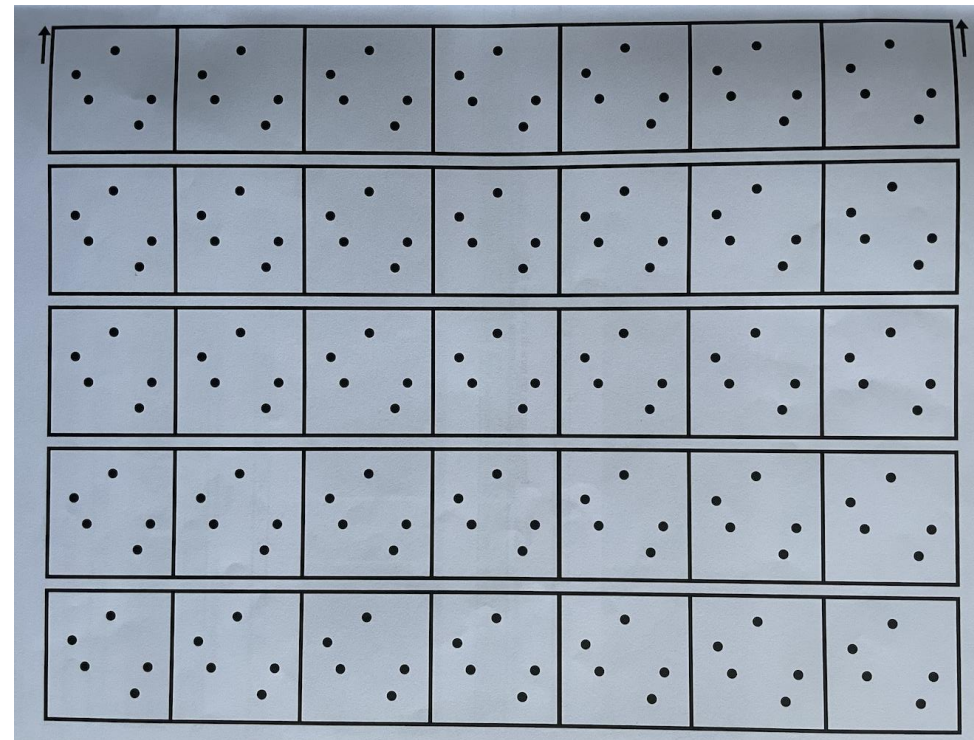
DESCRIZIONE: valuta l'abilità di produrre disegni sempre diversi connettendo cinque punti che sono presentati in due differenti matrici: strutturata e casuale.

MATRICE CASUALE

*«Ci sono alcuni quadrati con dei punti.
Crea differenti disegni connettendo
due o più punti. In ogni quadrato
connetti due o più punti con linee
dritte. Lavora il più velocemente
possibile, e produci disegni sempre
differenti. Pronto? Iniziamo!»*

TEMPO: 60 secondi

PUNTEGGIO: n° disegni corretti



Attenzione e funzioni esecutive

A2. Fluenza grafica (5-16)

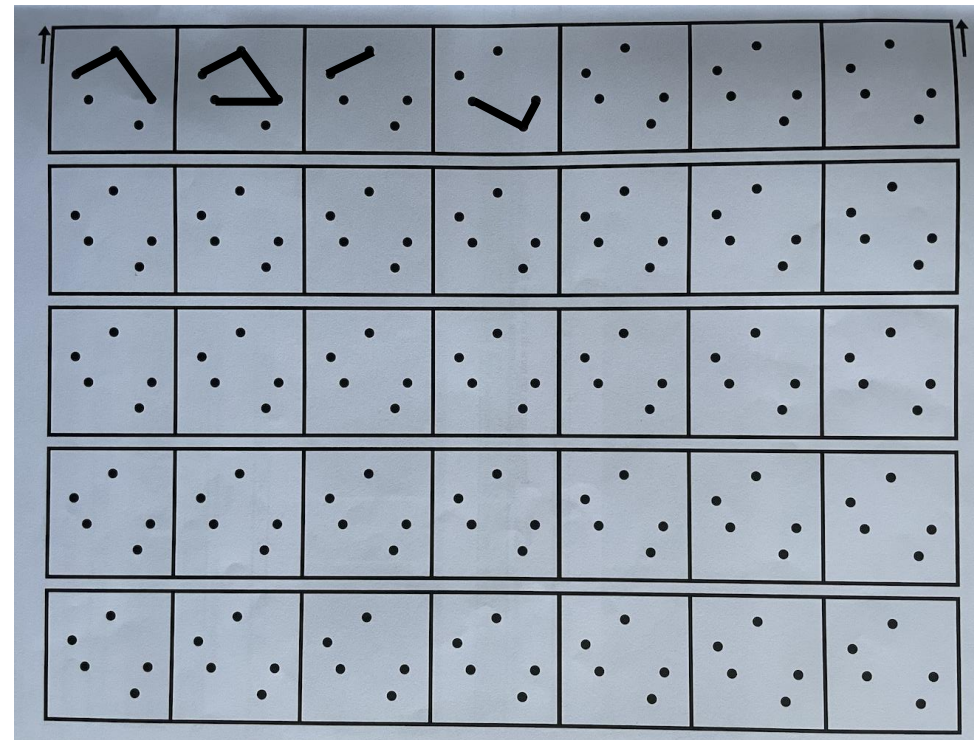
DESCRIZIONE: valuta l'abilità di produrre disegni sempre diversi connettendo cinque punti che sono presentati in due differenti matrici: strutturata e casuale.

MATRICE CASUALE

«Ci sono alcuni quadrati con dei punti. Crea differenti disegni connettendo due o più punti. In ogni quadrato connetti due o più punti con linee dritte. Lavora il più velocemente possibile, e produci disegni sempre differenti. Pronto? Iniziamo!»

TEMPO: 60 secondi

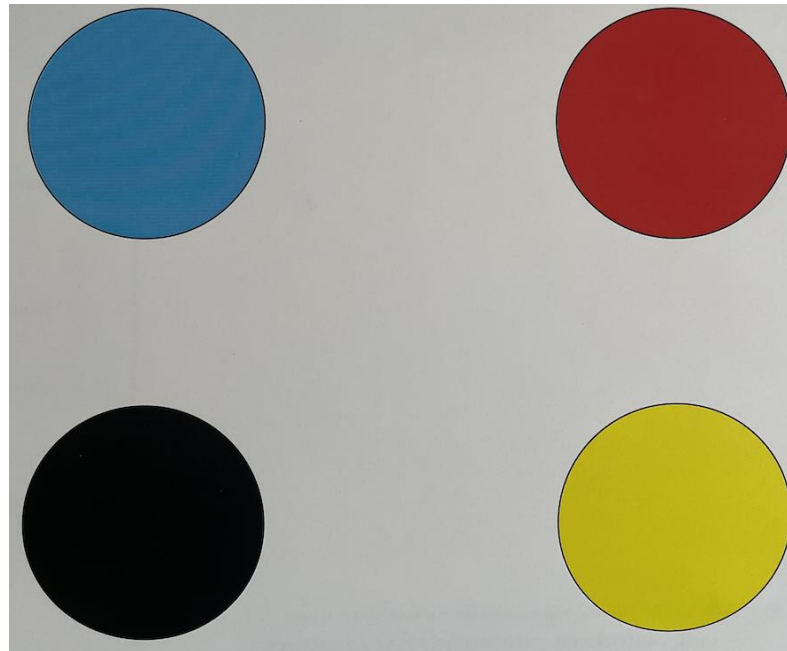
PUNTEGGIO: n° disegni corretti



Attenzione e funzioni esecutive

A3. Attenzione uditiva (5-16) e set di risposta(7-16)

DESCRIZIONE: un primo compito valuta l'attenzione selettiva uditiva e la capacità di mantenere l'attenzione (vigilanza). Il secondo compito valuta la capacità di cambiare set di risposta, e di passare a uno nuovo e complesso, che comprende risposte congruenti e incongruenti. Il bambino ascolta un CD o un file audio digitale e tocca il cerchio appropriato quando sente la parola specificata.



Attenzione e funzioni esecutive

A3. Attenzione uditiva (5-16) e set di risposta(7-16)

DESCRIZIONE: un primo compito valuta l'attenzione selettiva uditiva e la capacità di mantenere l'attenzione (vigilanza). Il secondo compito valuta la capacità di cambiare set di risposta, e di passare a uno nuovo e complesso, che comprende risposte congruenti e incongruenti. Il bambino ascolta un CD o un file audio digitale e tocca il cerchio appropriato quando sente la parola specificata.

ATTENZIONE UDITIVA

«Su questo CD ascolterai molte parole. Quando senti la parola ROSSO, tocca velocemente il cerchio rosso. Tra una parola e l'altra, tieni le mani sul tavolo. Quando si inizia la riproduzione del CD, dire: Pronto, cominciamo.»

SET DI RISPOSTA

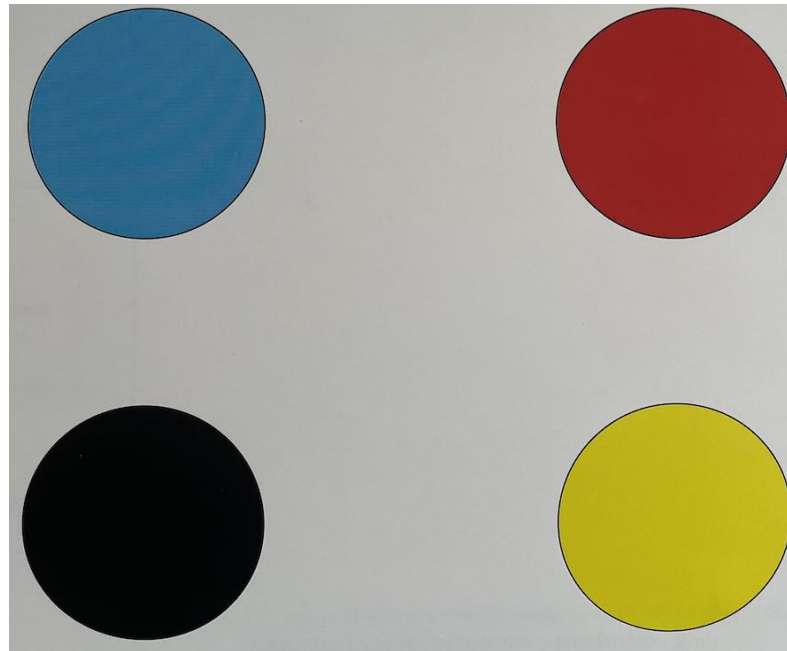
«Questa volta, quando ascolterai la parola ROSSO, tocca il cerchio giallo. Quando sentirai la parola GIALLO, tocca il cerchio rosso. Quando sentirai la parola BLU, tocca il cerchio blu. Quando sentirai un'altra parola, qualsiasi altra parola, non fare nulla. Fai attenzione ad ascoltare bene fino alla fine. Tra una parola e l'altra, tieni le mani sul tavolo. Se fai un errore, non correggerlo. Continua ad ascoltare. «

PUNTEGGI: punteggio totale per ogni risposta corretta, il numero di errori di omissione, il numero di errori di commissione, e il numero di errori di inibizione.

Attenzione e funzioni esecutive

A3. Attenzione uditiva (5-16) e set di risposta(7-16)

DESCRIZIONE: un primo compito valuta l'attenzione selettiva uditiva e la capacità di mantenere l'attenzione (vigilanza). Il secondo compito valuta la capacità di cambiare set di risposta, e di passare a uno nuovo e complesso, che comprende risposte congruenti e incongruenti. Il bambino ascolta un CD o un file audio digitale e tocca il cerchio appropriato quando sente la parola specificata.

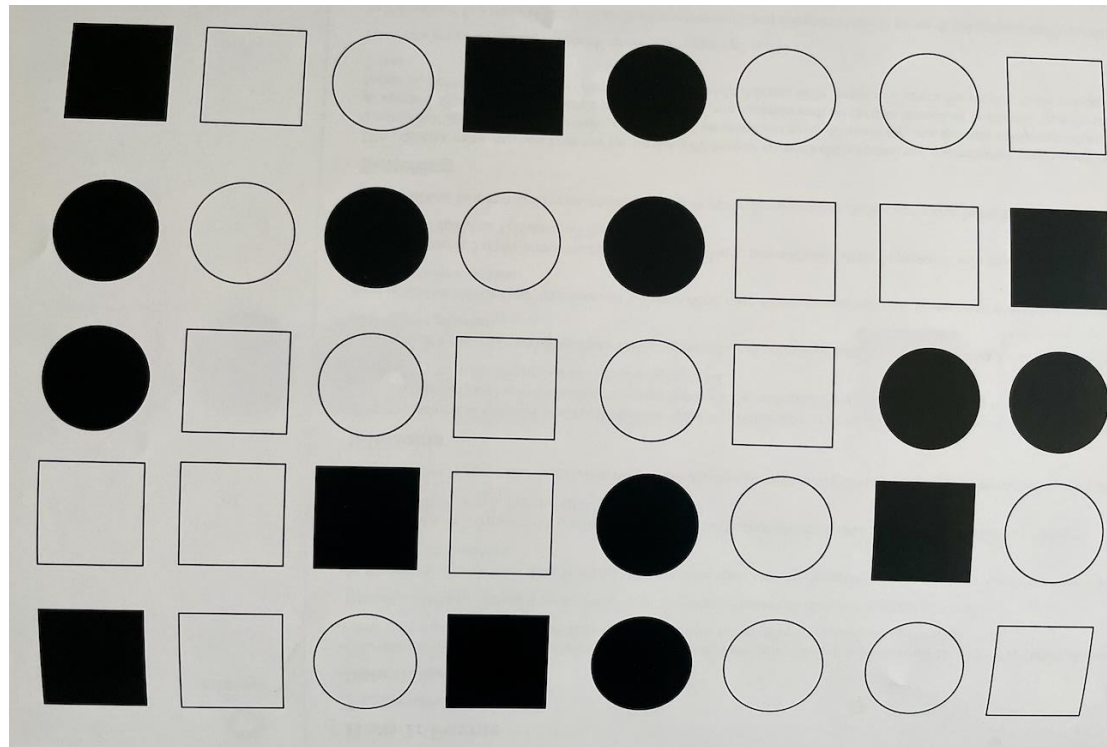


Attenzione e funzioni esecutive

A4. Inibizione (5-16)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la capacità di inibire risposte automatiche in favore di quelle nuove. Il bambino guarda una serie di forme o frecce bianche e nere e denomina la forma o la direzione oppure dà una risposta alternata, in base al colore della forma o della freccia.

FORME



Attenzione e funzioni esecutive

A4. Inibizione (5-16)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la capacità di inibire risposte automatiche in favore di quelle nuove. Il bambino guarda una serie di forme o frecce bianche e nere e denomina la forma o la direzione oppure dà una risposta alternata, in base al colore della forma o della freccia.

DENOMINAZIONE

«Dimmi il nome delle forme. Non preoccuparti se le forme sono nere o bianche, dimmi solo quadrato o cerchio. Fai più veloce che puoi.»

INIBIZIONE

«Questa volta faremo qualcosa di diverso. Quando vedi una forma quadrata devi dire cerchio. Quando vedi una forma tonda devi dire quadrato.»

SWITCHING (7-16)

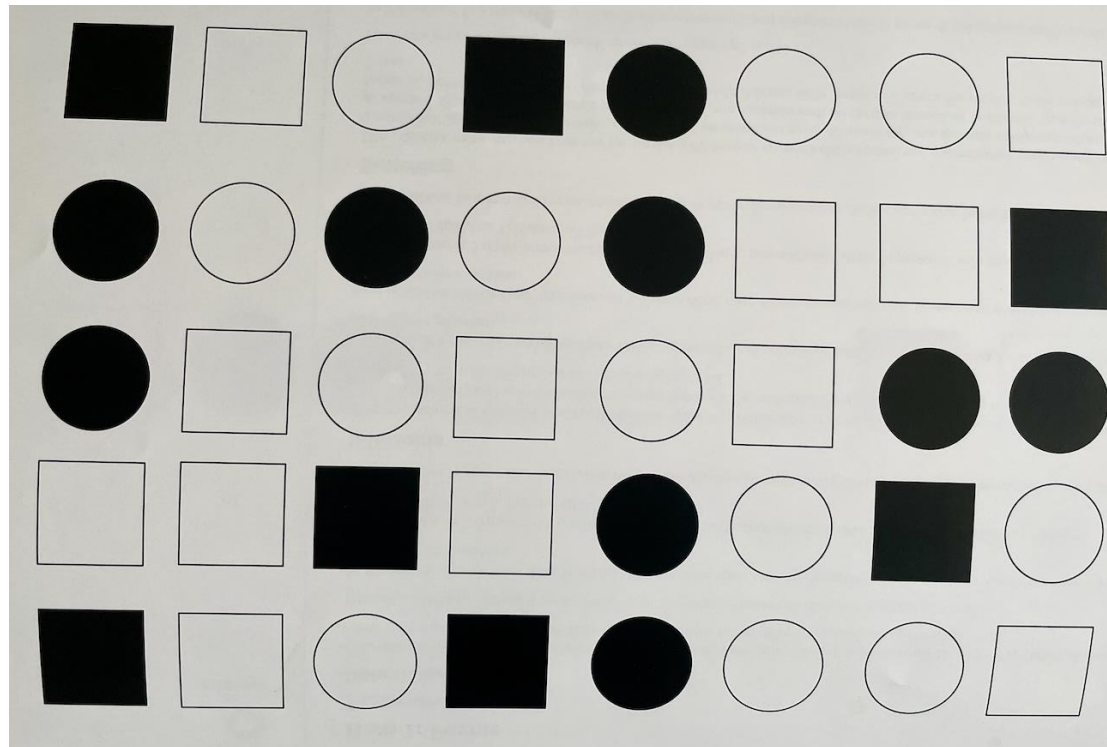
«Questa volta, quando vedi una forma nera, di' il nome corretto della forma, ma, quando vedi una forma bianca, di' il nome dell'altra forma. Ad esempio, quando vedi un quadrato nero, di' quadrato, ma, quando vedi un quadrato bianco, di' cerchio. Quando vedi un cerchio nero, di cerchio, ma, quando vedi un cerchio bianco, di' quadrato.»

Attenzione e funzioni esecutive

A4. Inibizione (5-16)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la capacità di inibire risposte automatiche in favore di quelle nuove. Il bambino guarda una serie di forme o frecce bianche e nere e denomina la forma o la direzione oppure dà una risposta alternata, in base al colore della forma o della freccia.

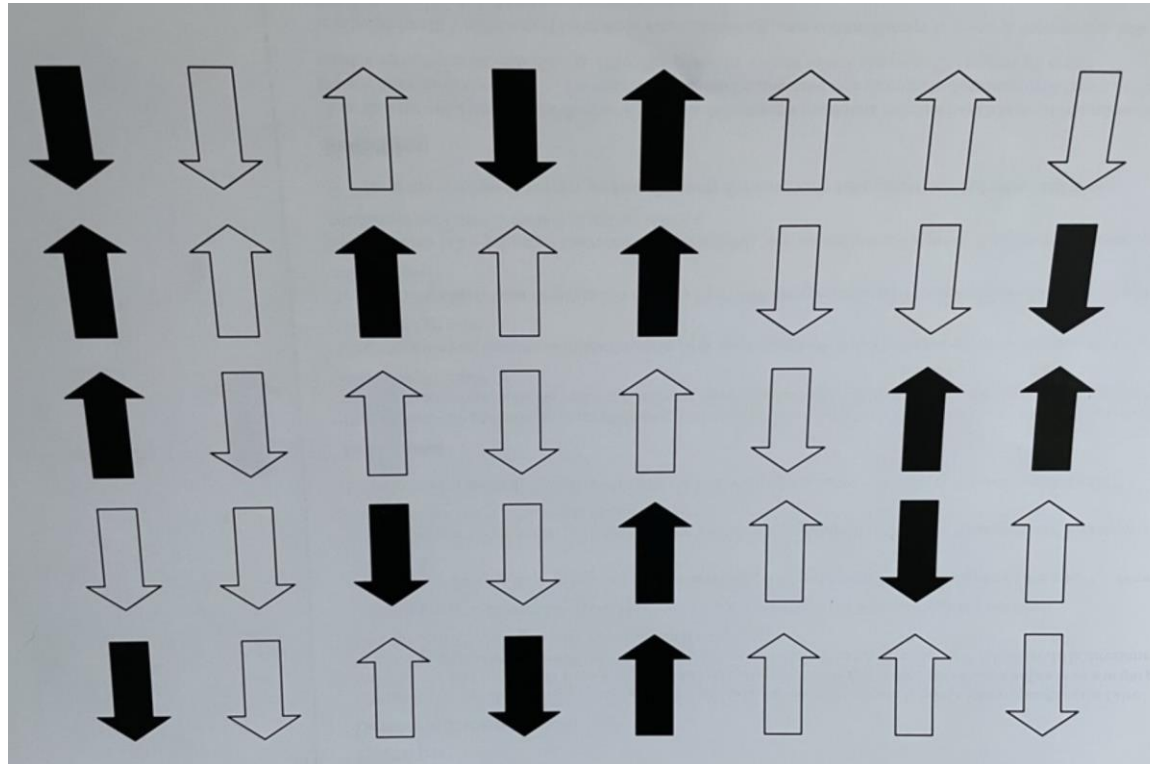
FORME



Attenzione e funzioni esecutive

A4. Inibizione (5-16)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la capacità di inibire risposte automatiche in favore di quelle nuove. Il bambino guarda una serie di forme o frecce bianche e nere e denomina la forma o la direzione oppure dà una risposta alternata, in base al colore della forma o della freccia.



FRECCE

Attenzione e funzioni esecutive

A4. Inibizione (5-16)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la capacità di inibire risposte automatiche in favore di quelle nuove. Il bambino guarda una serie di forme o frecce bianche e nere e denomina la forma o la direzione oppure dà una risposta alternata, in base al colore della forma o della freccia.

FRECCHE

DENOMINAZIONE

«Dimmi se la freccia indica in su o in giù più veloce che puoi senza fare errori.»

INIBIZIONE

«Quando vedi una freccia in su di' giù e quando vedi una freccia in giù di' su. Fai più veloce che puoi.»

SWITCHING (7-16)

«Quando vedi una freccia nera, di la direzione corretta della freccia. Quando vedi una freccia bianca, di la direzione opposta. Fai più veloce che puoi.»

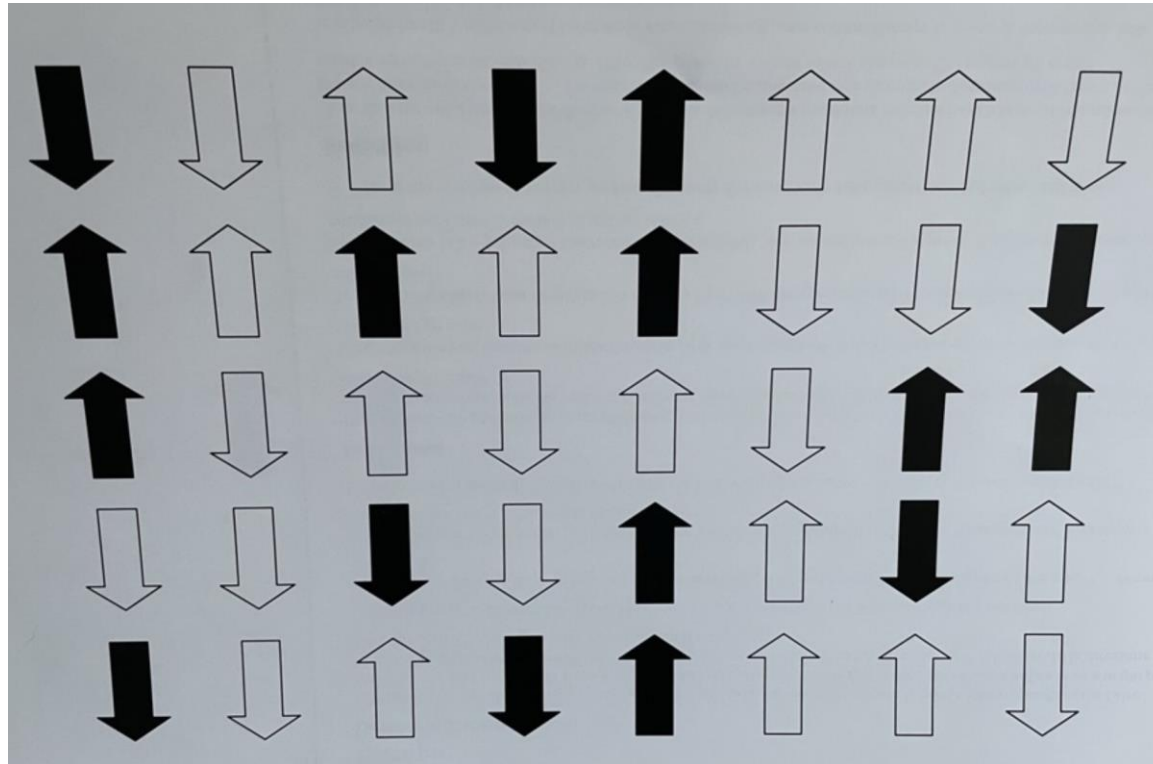
PUNTEGGIO:

Per ogni condizione registrare il Tempo, il numero di Errori, il numero di Autocorrezioni e il numero di Errori totali, che è costituito dalla somma del numero di errori e del numero di autocorrezioni.

Attenzione e funzioni esecutive

A4. Inibizione (5-16)

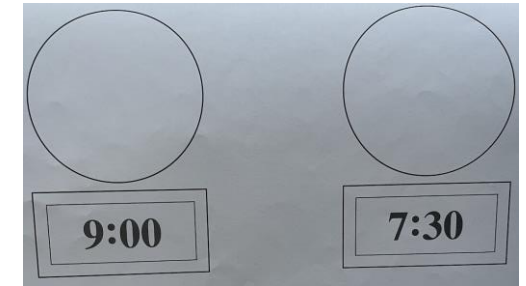
DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la capacità di inibire risposte automatiche in favore di quelle nuove. Il bambino guarda una serie di forme o frecce bianche e nere e denomina la forma o la direzione oppure dà una risposta alternata, in base al colore della forma o della freccia.



FRECCE

Attenzione e funzioni esecutive

A5. Orologi (7-16)



DESCRIZIONE: questo test valuta le FE, quali la pianificazione e l'organizzazione, le capacità visuoperceptive e visuospatiali, il concetto di tempo in relazione agli orologi analogici. Per gli item relativi al disegno, il bambino disegna l'immagine di un orologio e mette le lancette dove indicato dall'esaminatore. Per gli item visivi, il bambino legge l'ora su orologi che possono avere o meno i numeri.

- DISEGNO SU COMANDO (Item 1-2): *«Disegna il quadrante di un orologio e mettili i numeri. Quando il bambino ha completato il quadrante dell'orologio, dire: Ora disegna le lancette alle tre in punto.»*
- DAL DIGITALE ALL'ANALOGICO (Item 3-4): *«Qui c'è un orologio [indicare l'orario digitale che visualizza le 9:00]. Disegna le lancette sul quadrante di questo orologio [indicare l'orologio analogico] in modo che l'orologio dica la stessa ora di questo»*

Attenzione e funzioni esecutive

A5. Orologi (7-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta le FE, quali la pianificazione e l'organizzazione, le capacità visuoperceptive e visuospatiali, il concetto di tempo in relazione agli orologi analogici. Per gli item relativi al disegno, il bambino disegna l'immagine di un orologio e mette le lancette dove indicato dall'esaminatore. Per gli item visivi, il bambino legge l'ora su orologi che possono avere o meno i numeri.

- LEGGERE L'ORA NELL'OROLOGIO SENZA NUMERI (ITEM 5-6): Due item: «Che ora fa questo orologio? (9:00)»; «Che ora fa questo orologio? (6:15)».

Attenzione e funzioni esecutive

A5. Orologi (7-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta le FE, quali la pianificazione e l'organizzazione, le capacità visuoperceptive e visuospatiali, il concetto di tempo in relazione agli orologi analogici. Per gli item relativi al disegno, il bambino disegna l'immagine di un orologio e mette le lancette dove indicato dall'esaminatore. Per gli item visivi, il bambino legge l'ora su orologi che possono avere o meno i numeri.

- **LEGGERE L'ORA NELL'OROLOGIO CON NUMERI: (ITEM 7-8):** Due Item: «Che ora fa questo orologio? (1:45)»; «Che ora fa questo orologio? (11:10)».



- **COPIA DI OROLOGI (ITEM 9-10):** Copia meglio che puoi questo orologio qui.

Attenzione e funzioni esecutive

A6. Raggruppamento di animali (7-16)

DESCRIZIONE: Questo test valuta la capacità di formulare concetti di base, di trasformare questi concetti in azioni (raggruppamento in categorie) e di spostare il criterio di classificazione da un concetto all'altro. Valuta inoltre la flessibilità cognitiva (capacità di trovare differenti soluzioni), la capacità di monitorare il proprio comportamento e l'iniziativa. Il bambino divide le carte in due gruppi di 4 ciascuno usando vari criteri di classificazione.



Attenzione e funzioni esecutive

A6. Raggruppamento di animali (7-16)

DESCRIZIONE: Questo test valuta la capacità di formulare concetti di base, di trasformare questi concetti in azioni (raggruppamento in categorie) e di spostare il criterio di classificazione da un concetto all'altro. Valuta inoltre la flessibilità cognitiva (capacità di trovare differenti soluzioni), la capacità di monitorare il proprio comportamento e l'iniziativa. Il bambino divide le carte in due gruppi di 4 ciascuno usando vari criteri di classificazione.

ISTRUZIONI: *«Qui ci sono delle carte con delle figure disegnate sopra. Guarda attentamente le carte per vedere le somiglianze e le differenze. Puoi mettere le carte insieme per formare due gruppi. Ogni gruppo deve avere 4 carte. Ad esempio, possiamo raggrupparle per grandezza. Ci sono molti modi per fare i gruppi. Puoi usare qualsiasi cosa che c'è sulla figura o sulla carta per fare due gruppi di 4 carte. Vai avanti.»*

Segnare il numero di Raggruppamenti corretti di 4 carte effettuati in 6 minuti totali di raggruppamento (punteggio totale). Segnare il Tempo totale di Raggruppamento.

Attenzione e funzioni esecutive

A6. Raggruppamento di animali (7-16)



Attenzione e funzioni esecutive

A7. Statue (3-6)

DESCRIZIONE: questo test valuta l'inibizione attentiva (resistenza alla distrazione) e la persistenza motoria. Al bambino viene chiesto di mantenere una determinata posizione corporea ad occhi chiusi per 75 secondi e di inibire l'impulso di rispondere a distrazioni uditive.



Attenzione e funzioni esecutive

A7. Statue (3-6)

ISTRUZIONI: Vediamo se riesci a fare una statua che tiene una bandiera. Mostrare la postura e, se necessario, mettere il bambino nella posizione corretta. Dire: *«Quando ti dico di cominciare, voglio che tu stia completamente fermo, tenendo gli occhi chiusi, come una statua che tiene una bandiera. Non muovere nemmeno le dita. Non muoverti assolutamente, non aprire gli occhi e non dire nulla - non importa cosa vuoi dire - fino a che io non ti dico "Il tempo è finito!". Pronto? Chiudi gli occhi. Tienili chiusi. Inizia. «*

Iniziare a cronometrare. Seguire le seguenti istruzioni: a 10 secondi, far cadere la matita o la penna sul tavolo; a 20 secondi, tossire forte una volta; a 30 secondi, bussare sul tavolo due volte; a 50 secondi, emettere delle vocalizzazioni tipo sospiri (Oh, Ehm!); a 75 secondi, dire Il tempo è finito!

Punteggio maggiore per minori distrazioni per intervallo di tempo.



Linguaggio

Test che valutano sottocomponenti del sistema funzionale del linguaggio come le abilità di elaborazione fonologica, denominazione, comprensione linguistica, produzione semantica e coordinazione oromotoria.

- Comprensione di istruzioni (L1)
- Denominazione e Identificazione di Parti del Corpo (L2)
- Denominazione veloce (L3)
- Elaborazione fonologica (L4)
- Fluenza verbale (L5)
- Ripetizione di Non-Parole (L6)
- Sequenze oromotorie (L7)

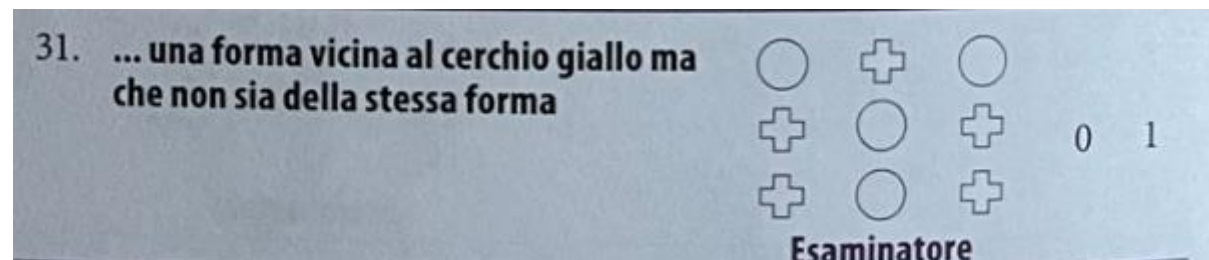
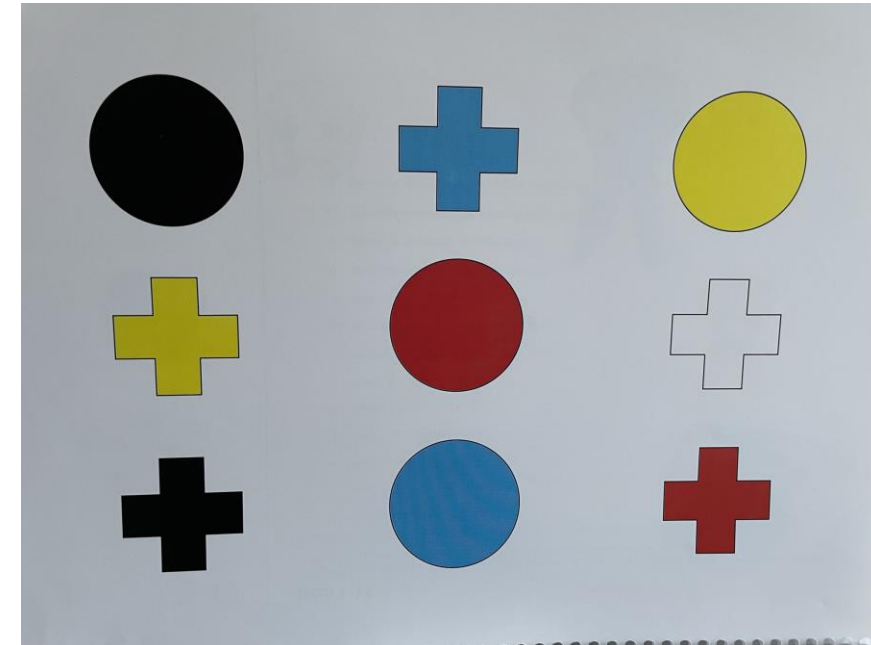
Devi dire...	Ora dilla di nuovo ma non dire...
31. moro	/m/
32. stop	/p/
33. carte	/c/ [k]
34. spalla	/s/
35. porto	/t/
36. partita	/r/
37. dolcemente	/mente/
38. immobile	/im/

Linguaggio

L1. Comprensione di istruzioni (3-16 anni)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di percepire, elaborare ed eseguire istruzioni verbali di crescente complessità sintattica. Per ogni item il bambino indica lo stimolo appropriato in risposta a delle istruzioni verbali.

CORREZIONE: Per ogni risposta viene assegnato un punto.



Linguaggio

L2. Denominazione e Identificazione di Parti del Corpo (3-4)

DESCRIZIONE: questo test valuta il confronto tra la capacità di denominazione e il riconoscimento di parole, due componenti di base della comprensione e della espressione del linguaggio. Per gli item di Denominazione, il bambino denomina le parti del corpo sulla figura di un bambino o sul suo corpo. Per gli item di Identificazione, il bambino indica sulla figura le parti del corpo denominate dall'esaminatore.

CORREZIONE: Punteggio riflette il numero di parti del corpo correttamente denominate / identificate.



Linguaggio

L3. Denominazione veloce(3-16)

Descrizione: questo test a tempo valuta la rapidità di accesso e di pronuncia di nomi di colori, di forme, di lettere e numeri o di dimensioni. Al bambino viene mostrata una serie di colori e forme; lettere e numeri; o colori, forme e dimensioni. Egli deve denominarli il più velocemente possibile nell'ordine stabilito.

- Denominazione di colori (3-4).
- Denominazione di forme (5-6).
- Denominazione di forme e colori (5-6).
- Denominazione di forme, colori e dimensioni (7-8).
- Denominazione di lettere e numeri (9-16).

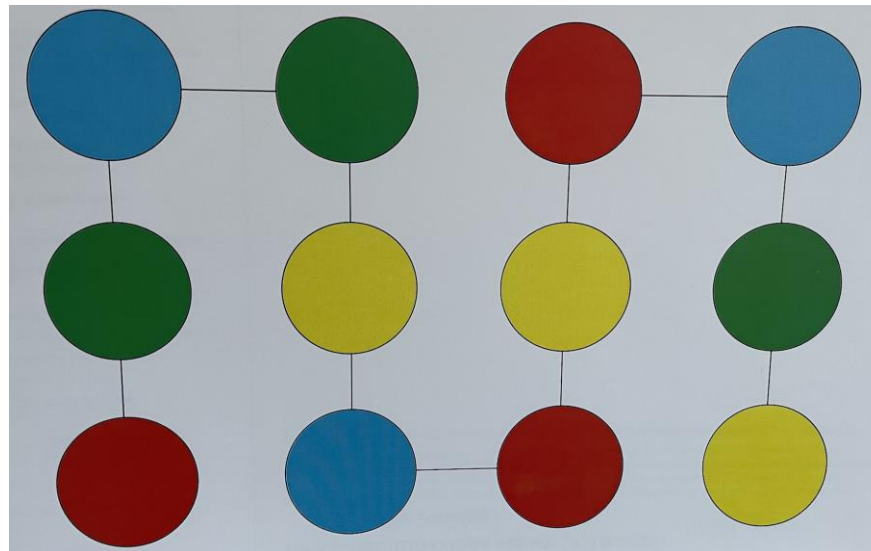
Punteggio: tempo di completamento e accuratezza.

Linguaggio

L3. Denominazione veloce(3-16)

Descrizione: questo test a tempo valuta la rapidità di accesso e di pronuncia di nomi di colori, di forme, di lettere e numeri o di dimensioni. Al bambino viene mostrata una serie di colori e forme; lettere e numeri; o colori, forme e dimensioni. Egli deve denominarli il più velocemente possibile nell'ordine stabilito.

Denominazione di colori (3-4). *«Guarda questi cerchi. Sono tutti collegati da una linea. Voglio che tu denomini i colori di ognuno di questi cerchi. Segui la linea e denomina ogni colore. Bene. Ora lo puoi fare da solo. Comincia dall'inizio indicare il primo cerchio] e segui la linea. Denomina il colore di ogni cerchio più veloce che puoi senza fare errori. Pronto? Via!»*

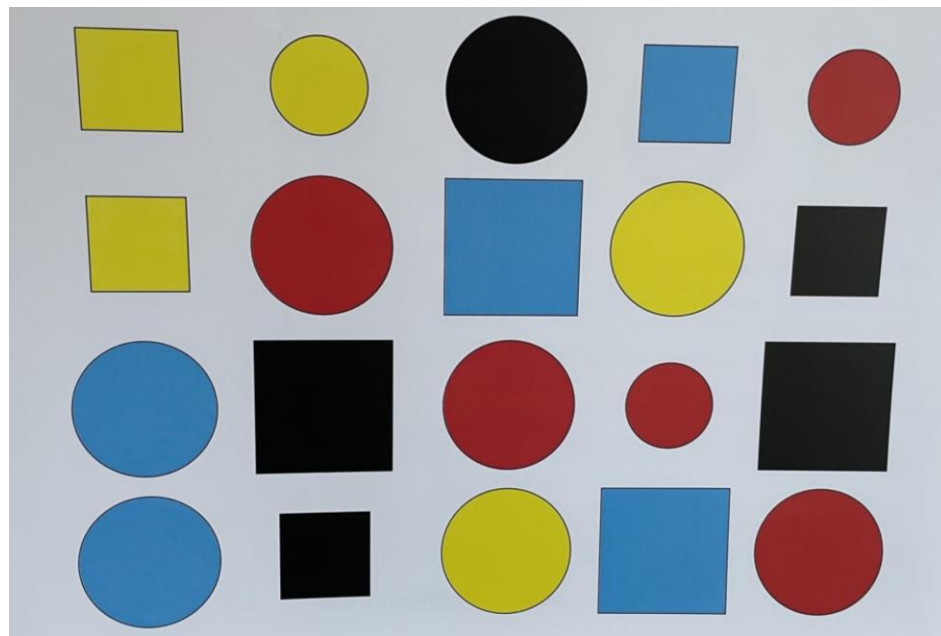


Linguaggio

L3. Denominazione veloce(3-16)

Descrizione: questo test a tempo valuta la rapidità di accesso e di pronuncia di nomi di colori, di forme, di lettere e numeri o di dimensioni. Al bambino viene mostrata una serie di colori e forme; lettere e numeri; o colori, forme e dimensioni. Egli deve denominarli il più velocemente possibile nell'ordine stabilito.

Denominazione di forme, colori e dimensioni (7-8). «Ora misurerò il tempo per vedere quanto velocemente puoi denominare le figure senza fare errori. Denomina la forma, il colore e la dimensione di ognuna di queste figure più veloce che puoi. Pronto? Via!»

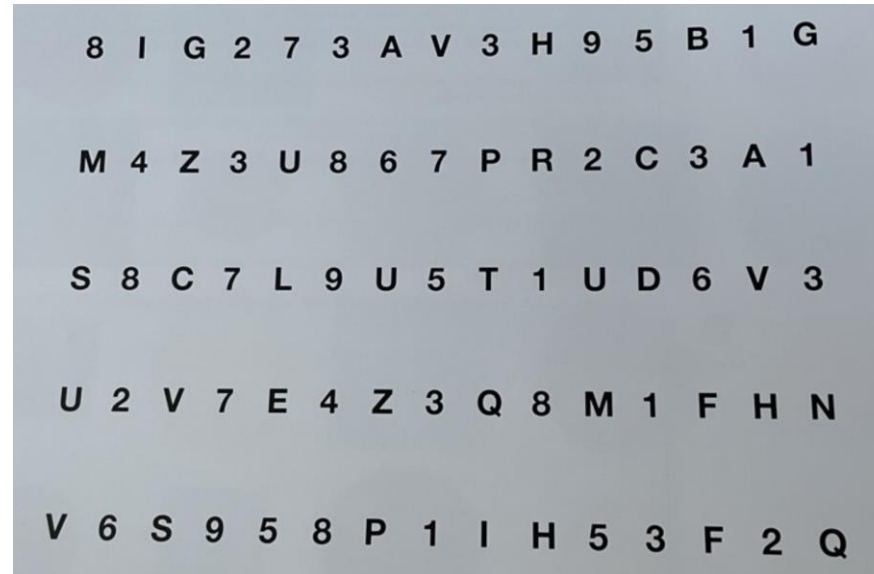


Linguaggio

L3. Denominazione veloce(3-16)

Descrizione: questo test a tempo valuta la rapidità di accesso e di pronuncia di nomi di colori, di forme, di lettere e numeri o di dimensioni. Al bambino viene mostrata una serie di colori e forme; lettere e numeri; o colori, forme e dimensioni. Egli deve denominarli il più velocemente possibile nell'ordine stabilito.

Denominazione di lettere e numeri (9-16). *«In questa pagina ci sono tante lettere e numeri. Denomina ogni lettera e ogni numero più veloce che puoi senza fare errori. Devi dire semplicemente le lettere e i numeri a voce alta. Ora ti cronometrero per vedere quanto veloce lo puoi fare senza fare errori. Denomina ogni lettera e ogni numero più veloce che puoi. Inizia qui e vai avanti così.»*



8 I G 2 7 3 A V 3 H 9 5 B 1 G

M 4 Z 3 U 8 6 7 P R 2 C 3 A 1

S 8 C 7 L 9 U 5 T 1 U D 6 V 3

U 2 V 7 E 4 Z 3 Q 8 M 1 F H N

V 6 S 9 5 8 P 1 I H 5 3 F 2 Q

Linguaggio

L4. Elaborazione fonologica (3-16)

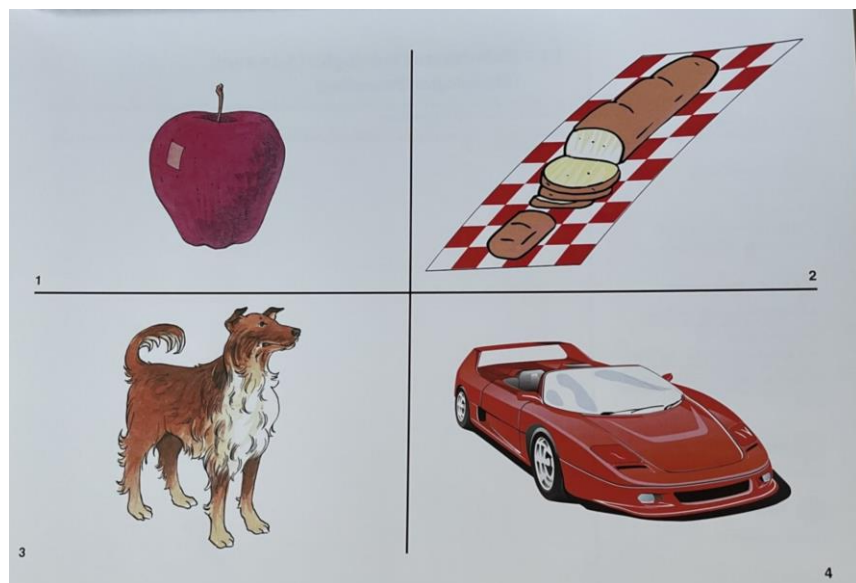
DESCRIZIONE: questo test è composto da due esercizi di elaborazione fonologica concepiti per valutare la consapevolezza fonologica del bambino. Il Riconoscimento di Segmenti di Parole richiede l'identificazione di parole complete partendo da segmenti di parole. La Segmentazione Fonologica valuta l'elaborazione fonologica a livello di segmenti di parole (sillabe) e di singoli suoni/lettere (fonemi). Al bambino è chiesto di ripetere una parola e poi di crearne una nuova omettendo una sillaba o un fonema, oppure sostituendo un fonema con un altro.

- Riconoscimento di Segmenti di Parole. *«Guarda queste quattro figure. Ti dirò una parola che va con ogni figura. Poi ti dirò parte di una delle parole. Ascolta attentamente perché posso dirtela solo una volta. Indica la figura che va con il pezzetto di parola che ti dico. Indicare ogni figura mentre la si denomina. Fare una pausa prima di presentare l'indizio; poi dare l'indizio. Il bambino può indicare la parola corrispondente indicando la figura sul libro stimoli, dicendo la parola o dicendo il numero sotto la parola.»*

Linguaggio

L4. Elaborazione fonologica (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è composto da due esercizi di elaborazione fonologica concepiti per valutare la consapevolezza fonologica del bambino. Il Riconoscimento di Segmenti di Parole richiede l'identificazione di parole complete partendo da segmenti di parole. La Segmentazione Fonologica valuta l'elaborazione fonologica a livello di segmenti di parole (sillabe) e di singoli suoni/lettere (fonemi). Al bambino è chiesto di ripetere una parola e poi di crearne una nuova omettendo una sillaba o un fonema, oppure sostituendo un fonema con un altro.



Dire: Ora indovina quale voglio dire.

[Fare una pausa di 1 secondo tra la presentazione di ogni segmento di parola.]

1. me-la [Fare una pausa per permettere la risposta.]
2. pa-ne [Fare una pausa per permettere la risposta.]
3. ca-ne [Fare una pausa per permettere la risposta.]
4. au-to [Fare una pausa per permettere la risposta.]

Linguaggio

L4. Elaborazione fonologica (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è composto da due esercizi di elaborazione fonologica concepiti per valutare la consapevolezza fonologica del bambino. Il Riconoscimento di Segmenti di Parole richiede l'identificazione di parole complete partendo da segmenti di parole. La Segmentazione Fonologica valuta l'elaborazione fonologica a livello di segmenti di parole (sillabe) e di singoli suoni/lettere (fonemi). Al bambino è chiesto di ripetere una parola e poi di crearne una nuova omettendo una sillaba o un fonema, oppure sostituendo un fonema con un altro.

- Segmentazione fonologica.
 - *«Ti dirò una parola e voglio che tu la ripeta dopo di me. Di' «indietro». Ora voglio che tu dica la parola togliendone un pezzo. Di' «indietro». Ora dilla di nuovo, ma questa volta non dire «-dietro».*
 - *«Ti dirò una parola e voglio che tu la ripeta dopo di me. Ti chiederò di cambiare un suono nella parola per fare una parola nuova. Proviamone una. Di' «dato». Fare una pausa per permettere al bambino di rispondere]. Ora cambia la /a/ di «dato» in /i/. La nuova parola è...»*

Linguaggio

L4. Elaborazione fonologica (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è composto da due esercizi di elaborazione fonologica concepiti per valutare la consapevolezza fonologica del bambino. Il Riconoscimento di Segmenti di Parole richiede l'identificazione di parole complete partendo da segmenti di parole. La Segmentazione Fonologica valuta l'elaborazione fonologica a livello di segmenti di parole (sillabe) e di singoli suoni/lettere (fonemi). Al bambino è chiesto di ripetere una parola e poi di crearne una nuova omettendo una sillaba o un fonema, oppure sostituendo un fonema con un altro.

Devi dire...	Ora dilla di nuovo ma non dire...
31. moro	/m/
32. stop	/p/
33. carte	/c/ [k]
34. spalla	/s/
35. porto	/t/
36. partita	/r/
37. dolcemente	/mente/
38. immobile	/im/

Linguaggio

L5. Fluenza verbale (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di generare parole all'interno di categorie specifiche semantiche e fonologiche. Al bambino viene indicata una categoria semantica o fonologica e gli viene chiesto di produrre più parole possibili in 60 secondi.

- Fluenza semantica (3-16). *«Vediamo quanti animali differenti sai dirmi, come gatto o cane. Dilli più veloce che puoi. Sei pronto? Via.»* Iniziare a cronometrare. Se il bambino non produce nessuna parola entro un intervallo di 15 secondi, dire: *«Dimmi qualche (altro) animale.»* A 60 secondi dire Stop. *«Ora vediamo se sai dire il nome di cose che puoi mangiare o bere. Di' quanti più nomi differenti puoi, come pizza o latte. Fallo velocemente. Pronto? Via.»*
- Fluenza fonologica (7-16). *«Ora di' tutte le parole che puoi che iniziano con la lettera S, come sole o sabbia. Non usare nomi di persone o luoghi, come Susanna e Sardegna. La prossima lettera è la F. Dimmi tutte le parole differenti che puoi che iniziano con la lettera F, come fattoria o fantasia. Non usare nomi di persone o luoghi, come Franco o Firenze. Di' le parole più veloce che puoi. Pronto?»*

Valutato il numero di parole correttamente generate.

Linguaggio

L5. Fluenza verbale (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di generare parole all'interno di categorie specifiche semantiche e fonologiche. Al bambino viene indicata una categoria semantica o fonologica e gli viene chiesto di produrre più parole possibili in 60 secondi.

 5-16 anni Intervallo di tempo	Semantica		Fonologica	
	Item 1: Animali	Item 2: Cibi o Bevande	Item 3: Inizia con la "S"	Item 3: Inizia con la "F"
1"-15"				
16"-30"				

Linguaggio

L6. Ripetizione di non parole (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la codifica e la decodifica fonologica attraverso la ripetizione di non-parole presentate oralmente.

ISTRUZIONI: *adesso ascolterai alcune non-parole, cioè parole che non hanno senso. Quando senti una parola, tu la devi ripetere. Le parole possono essere ad esempio «Crito». Prova a dirla. (Pausa). Ascolta attentamente perché ti dirò la parola una sola volta. Sei pronto? Iniziamo.*

Assegnare 1 punto per ciascuna sillaba che è prodotta correttamente.

Item	Non-Parole	Risposta del bambino	Punteggio				
1.	Pama		0	1	2		
2.	Firo		0	1	2		
3.	Polto		0	1	2		
4.	Sebacro		0	1	2	3	
5.	Bumatole		0	1	2	3	4

Linguaggio

L7. Sequenze oromotorie (3-16)

DESCRIZIONE: Questo test valuta la coordinazione oromotoria nella ripetizione di sequenze articolatorie.

Esempio: *«Fai finta di essere una macchina che produce dei suoni divertenti. La macchina ad esempio può fare Clonk, Clonk. Ripetilo dopo di me (pausa per permettere al bambino di rispondere). Ora vediamo per quanto tempo puoi fare il suono della macchina. Continua finché non dirò Stop. Iniziamo.»*

Gli item diventano sempre più complessi. Segnare 1 punto per ogni sequenza prodotta correttamente in ciascun item

Linguaggio

L7. Sequenze oromotorie (3-16)

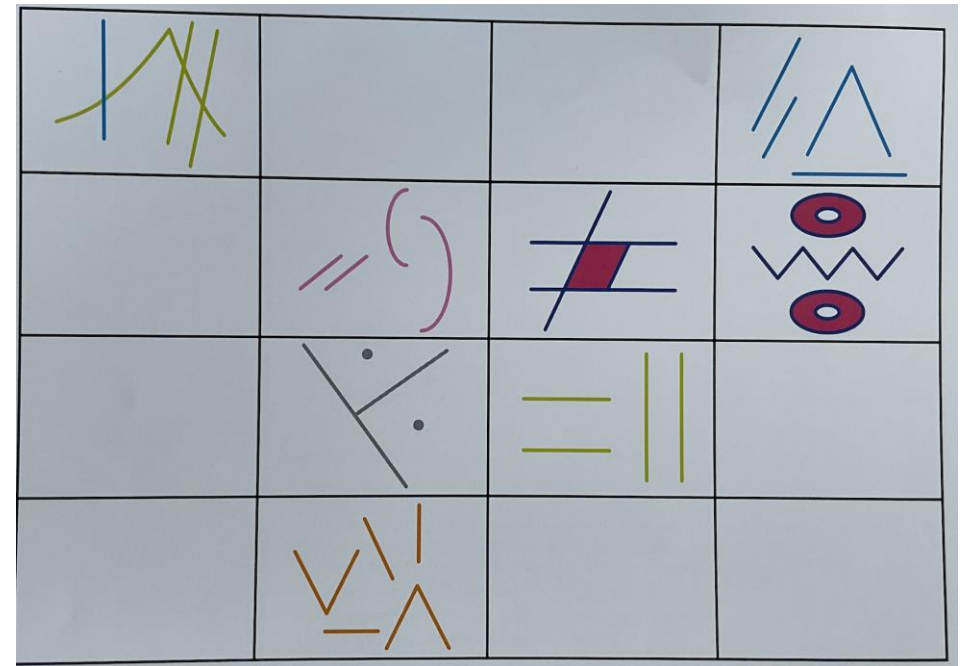
DESCRIZIONE: Questo test valuta la coordinazione oromotoria nella ripetizione di sequenze articolatorie.

		Numero di Sequenze					Risposte corrette					
Item (Movimenti simultanei)		1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
 5-7 anni	1. Toc Toc	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	2. Brum Brum	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	3. Sbam Sbam	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
 8-16 anni	4. Am, Gnam	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	5. Sotto Sopra	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	6. Patapùm	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	7. Splasc Splesc	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	8. Chichirichì còccodè	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	9. Apelle figlio di Apollo	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	10. Due anatroccoli mangiavano due broccoli	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	11. Sopra la panca la capra campa	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	12. Invan si pesca se l'amo non ha l'esca	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	13. Se la serva non ti serve, a che serve che ti serva	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
	14. Tre tigri contro tre tigri	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5

Memoria

I test valutano la memoria e l'apprendimento esplorando diversi processi sia verbali che non verbali. Importante valutare i risultati di questi test in rapporto al funzionamento esecutivo dell'individuo.

- Memoria di facce (M1)
- Interferenza di Liste di Parole (M2)
- Memoria di disegni (M3)
- Memoria di lista (M4)
- Memoria di nomi (M5)
- Memoria narrativa (M6)
- Ripetizione di frasi (M7)



Memoria e Apprendimento

M1. Memoria di facce (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di decodifica dei tratti facciali così come il riconoscimento e la discriminazione di facce. Il bambino guarda una serie di facce. Poi gli vengono mostrate tre foto alla volta tra le quali il bambino sceglie la faccia vista precedentemente. Una prova differita valuta la memoria a lungo termine per le facce. Al bambino vengono mostrate simultaneamente tre foto tra le quali deve scegliere la faccia mostrata precedentemente.

- Memoria di facce immediata. Ora ti mostrerò alcune pagine con le foto di tre bambini. Una di queste foto è tra quelle che hai visto prima. Mostrami il bambino che hai visto prima oppure dimmi il numero sotto la foto.



Dalla serie di facce....

Memoria e Apprendimento

M1. Memoria di facce (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di decodifica dei tratti facciali così come il riconoscimento e la discriminazione di facce. Il bambino guarda una serie di facce. Poi gli vengono mostrate tre foto alla volta tra le quali il bambino sceglie la faccia vista precedentemente. Una prova differita valuta la memoria a lungo termine per le facce. Al bambino vengono mostrate simultaneamente tre foto tra le quali deve scegliere la faccia mostrata precedentemente.

- Memoria di Facce differita (dopo 15-20 minuti). Ogni item contiene tre facce, una delle quali è stata mostrata durante il subtest Memoria di Facce immediata. Chiedere al bambino di identificare quale delle tre facce ha visto prima indicando la foto o dicendo il numero sotto la foto. Dire: Guarda queste foto. Prima hai visto uno di questi bambini. Mostrami il bambino che hai visto prima. Il bambino può indicare la sua scelta o dire il numero sotto la figura. Per ogni item dire: Mostrami il bambino che hai visto prima.

Viene valutata l'accuratezza del bambino in tutti e due i compiti di memoria.

Memoria e Apprendimento

M2. Interferenza di Liste di Parole (7-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la memoria verbale, la ripetizione e il recupero di parole dopo interferenza. Al bambino vengono presentate due liste di parole e gli viene chiesto di ripetere ogni lista nell'ordine di presentazione. Poi il bambino deve rievocare le due liste nell'ordine di presentazione. Ogni item è composto da quattro prove: due prove di ripetizione e due prove di rievocazione.

Esempio
Prove di Rievocazione
Dire: Dirò alcune parole. Ascolta attentamente e quando avrò finito, di' le parole nello stesso ordine in cui le ho dette io. Cerca di ricordare le parole che dico.
A. Dire: Di' cane-foglia.
B. Quando il bambino ha finito, dire: Ora di' ombra-onda.
Prove di richiamo
A. Dire: Ora di' in ordine il primo gruppo di parole che ti ho detto o Qual è il primo gruppo di parole? Se il bambino non risponde o risponde non correttamente, dirgli di nuovo le parole.
B. Dire: Ora di' in ordine il secondo gruppo di parole che ti ho detto o Qual è il secondo gruppo di parole? Se il bambino non risponde o risponde non correttamente, dirgli di nuovo le parole.
Dire: Ora dovrai ripetere altre parole, cerca di ricordare tutte le parole. Ascolta attentamente perché dirò le parole una sola volta. Procedere allo stesso modo con le altre liste di parole.
Somministrare le parole al ritmo di una al secondo.

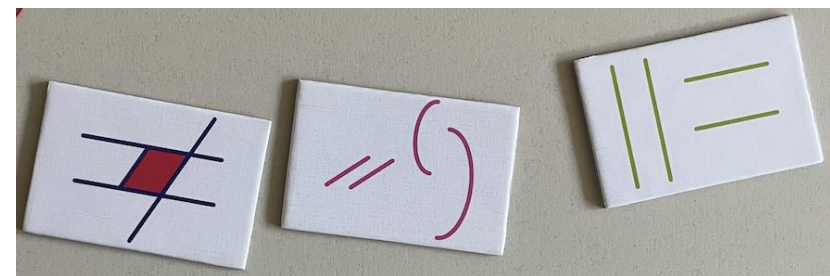
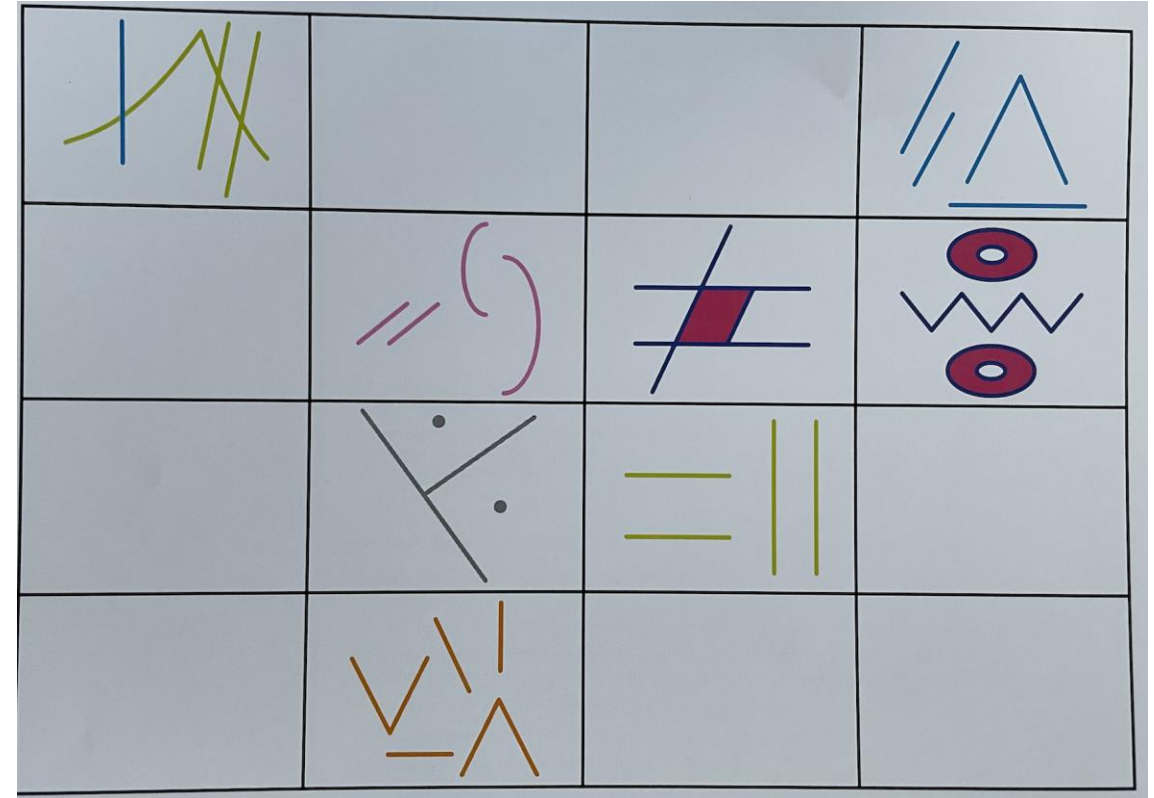
Somministrare gli item 2-10 allo stesso modo.

Item	Prova A	Prova B
2.	A. soldi	B. porta
3.	A. luce – coppa	B. sotto – cielo
4.	A. canto – gioco	B. uva – neve
5.	A. scarpa – latte – barca	B. topo – tetto – penna
6.	A. uomo – frase – tardi	B. sedia – borsa – vaso
7.	A. pesce – orso – erba – miele	B. gatto – barba – pioggia – chiave
8.	A. piatto – quarto – ora – verde	B. maglia – buio – salto – perso
9.	A. piastra – bocca – luce – stanza – cerchio	B. tappo – moto – alto – libro – chiodo
10.	A. uccello – partenza – completo – racconto – perdere	B. spingere – regalo – camicia – scivolo – minore

Memoria e Apprendimento

M3. Memoria di disegni (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la memoria visuospatiale per materiale visivo nuovo. Al bambino viene mostrata una griglia con 4-10 disegni per pagina per un intervallo di tempo definito. Il bambino sceglie i disegni da un set di carte e posiziona le carte sulla griglia nella stessa posizione che gli è stata mostrata precedentemente. La prova differita valuta la memoria visuospatiale a lungo termine e la capacità di discriminazione visiva. il bambino sceglie 8-10 disegni da un gruppo di carte e le mette su una griglia nella stessa posizione che gli è stata mostrata in precedenza.



Memoria e Apprendimento

M3. Memoria di disegni (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la memoria visuospatiale per materiale visivo nuovo. Al bambino viene mostrata una griglia con 4-10 disegni per pagina per un intervallo di tempo definito. Il bambino sceglie i disegni da un set di carte e posiziona le carte sulla griglia nella stessa posizione che gli è stata mostrata precedentemente. La prova differita valuta la memoria visuospatiale a lungo termine e la capacità di discriminazione visiva. il bambino sceglie 8-10 disegni da un gruppo di carte e le mette su una griglia nella stessa posizione che gli è stata mostrata in precedenza.

- Esempio 7-16 anni: *«Ti mostrerò una pagina con sei disegni. Guarda attentamente i disegni e ricorda la loro posizione sulla pagina perché dovrai scegliere i sei disegni corrispondenti da 10 carte. Dopo che hai scelto i disegni che combaciano, mettili tutti qui (indicare la griglia] nella stessa posizione in cui li hai visti sulla pagina. Scegli da queste carte i disegni che hai visto sulla pagina. Metti le carte qui [indicare la griglia] nella stessa posizione in cui hai visto i disegni corrispondenti sulla pagina. Non togliere le carte fino a quando hai finito.»*

Tre punteggi: punteggio contenuto (identificazione dei disegni target); punteggio spaziale (ricordare dove sono stati mostrati i disegni) punteggio bonus (ricordare dove era esattamente ciascun disegno in quella prova)

Memoria e Apprendimento

M4. Memoria di lista (7-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta diversi aspetti dell'apprendimento e memoria verbale, inclusi il recupero immediato e differito, la curva di apprendimento e il ruolo dell'interferenza di materiale precedentemente appreso o nuovo.

- Memoria di Lista immediata. *«Ti aiuterò a imparare una lista di parole. Leggerò la lista. Poi dimmi tutte le parole che ti ricordi. Di' le parole in qualsiasi ordine tu voglia.»*
- Memoria di Lista differita. questo test valuta la rievocazione a lungo termine di materiale verbale. Al bambino viene richiesto di recuperare la lista di parole appresa precedentemente dopo un intervallo di 25-35 minuti. Esempio: *«poco tempo fa ti ho letto una lista di parole. La prima parola della lista era Strada. Dimmi le altre parole della lista.»*

Il punteggio corrisponde alle parole correttamente rievocate, vengono appuntate anche le ripetizioni e intrusioni.

Memoria e Apprendimento

M4. Memoria di lista (7-16)

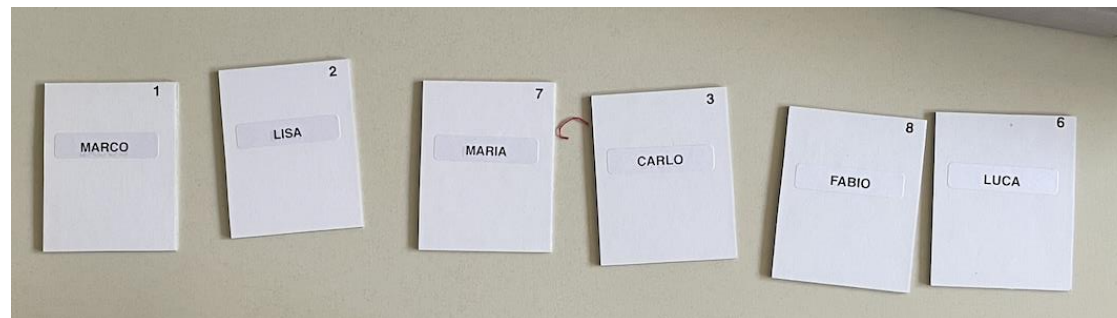
DESCRIZIONE: questo test valuta diversi aspetti dell'apprendimento e memoria verbale, inclusi il recupero immediato e differito, la curva di apprendimento e il ruolo dell'interferenza di materiale precedentemente appreso o nuovo.

Lista di		Prova 1	Prova 2	Prova 3	Prova 4	Prova 5
 7-16 anni	1. Strada	Strada	Strada	Strada	Strada	Strada
	2. Topo	Topo	Topo	Topo	Topo	Topo
	3. Dito	Dito	Dito	Dito	Dito	Dito
	4. Ponte	Ponte	Ponte	Ponte	Ponte	Ponte
	5. Erba	Erba	Erba	Erba	Erba	Erba
	6. Foglio	Foglio	Foglio	Foglio	Foglio	Foglio
	7. Pesce	Pesce	Pesce	Pesce	Pesce	Pesce
	8. Bimbo	Bimbo	Bimbo	Bimbo	Bimbo	Bimbo
	9. Neve	Neve	Neve	Neve	Neve	Neve
	10. Gatto	Gatto	Gatto	Gatto	Gatto	Gatto
	11. Penna	Penna	Penna	Penna	Penna	Penna
	12. Muro	Muro	Muro	Muro	Muro	Muro
	13. Prete	Prete	Prete	Prete	Prete	Prete
	14. Acqua	Acqua	Acqua	Acqua	Acqua	Acqua
	15. Barca	Barca	Barca	Barca	Barca	Barca

Memoria e Apprendimento

M5. Memoria di nomi (5-16)

DESCRIZIONE: valuta la capacità di imparare i nomi di bambini in tre prove di apprendimento. Al bambino sono mostrate in sequenza 8 carte su ciascuna delle quali è raffigurata l'immagine di un bambino; nello stesso momento viene pronunciato il nome del bambino. In seguito le carte vengono mostrate di nuovo al bambino ed egli deve ricordare il nome del bambino raffigurato sulla carta. La prova differita valuta la memoria a lungo termine per i nomi.



Memoria e Apprendimento

M5. Memoria di nomi (5-16)

DESCRIZIONE: valuta la capacità di imparare i nomi di bambini in tre prove di apprendimento. Al bambino sono mostrate in sequenza 8 carte su ciascuna delle quali è raffigurata l'immagine di un bambino; nello stesso momento viene pronunciato il nome del bambino. In seguito le carte vengono mostrate di nuovo al bambino ed egli deve ricordare il nome del bambino raffigurato sulla carta. La prova differita valuta la memoria a lungo termine per i nomi.

- Prova di nomi immediata. *«Ti mostrerò alcune figure di bambini e ti dirò il loro nome. Cerca di ricordarli. Ripeti ogni nome dopo che l'ho detto io.»* Dire il nome del bambino di ogni carta e aspettare fino a che il bambino ha ripetuto il nome. Incoraggiare il bambino a guardare ogni carta per 10 secondi prima di presentare la carta successiva. Mescolare le carte. Presentarle una alla volta, dicendo: *«Chi è questo?»*
- Prova di memoria di nomi differita (dopo 25-35 minuti): questo test valuta la memoria a lungo termine per i nomi. Al bambino sono mostrate 8 carte che ha visto in precedenza e gli viene chiesto di rievocare i nomi dei bambini sulle carte: *«Poco fa ti ho mostrato alcuni disegni di bambini e ti ho detto i loro nomi. Poi mettere le carte una alla volta in una pila di fronte al bambino e chiedere: Chi è questo?»*

Segnare il numero di risposte corrette.

Memoria e Apprendimento

M6. Memoria narrativa (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la memoria narrativa in tre condizioni: sulla base di una rievocazione libera, guidata e sulla base di condizioni di riconoscimento. Il bambino ascolta una storia e quindi gli viene chiesto di ripeterla. In seguito vengono poste al bambino delle domande per una rievocazione guidata di alcuni dettagli della storia che non siano stati rievocati spontaneamente.

Esempio: *«Ti racconterò una storia su questa figura [indicare]. Ascolta molto attentamente e poi raccontami la storia. Pronto?»* Dopo aver letto la storia ad alta voce, il bambino deve ripetere la storia. Dire: *«Ora dimmi tutto ciò che ti ricordi della storia partendo dall'inizio.»*

Il punteggio riflette le abilità del bambino di ricordare il testo narrato.

Memoria e Apprendimento

M6. Memoria narrativa (3-16)

Esempio Item (3 anni): «Un sabato, il papà aiutò Silvia e Giorgio a fare i biscotti. Giorgio è il fratello più piccolo di Silvia. Giorgio preparò i biscotti all'uovo. Silvia preparò i biscotti al cioccolato. Giorgio portò i biscotti all'asilo per l'ora della merenda. Tutti i bambini e le bambine gli dissero: Grazie».



Memoria e Apprendimento

M7. Ripetizione di frasi (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di ripetere frasi di crescente complessità e lunghezza. Al bambino viene letta una serie di frasi e gli viene chiesto di ripetere ogni frase immediatamente dopo che gli è stata presentata.

Esempio: *«ti dirò alcune frasi. Voglio che tu ripeta esattamente quello che dico io. Aspetta che io abbia finito [indicare voi stessi]; poi è il tuo turno [indicare il bambino]. Ascolta attentamente. Iniziamo.»*

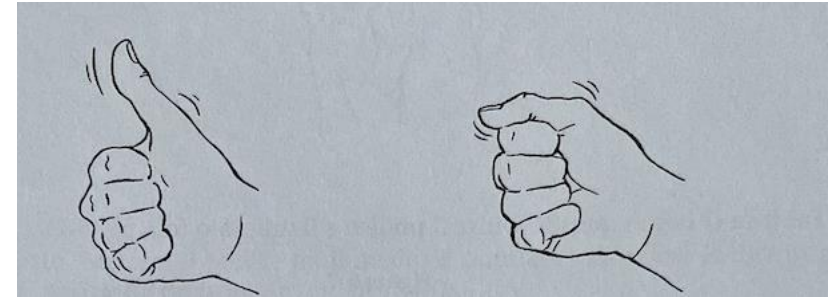
1. Dormi / bene
2. Guarda / in alto
3. Il cane / scappò / a casa
4. Il gatto / ha bevuto / il latte
5. Luca / scappò / via / di corsa / fino a casa
6. I bambini / si misero / in fila / per il pranzo
7. Alcuni bambini / hanno / la mensa / nella loro scuola
8. Abbiamo montato / le tende / al tramonto / del sole
9. Marta / ha bevuto / il latte / dopo aver mangiato / il panino
10. Siccome / Luca / si era fatto male / alla mano destra, / aveva difficoltà / a scrivere
11. Ogni mattina / gli uccelli / cantano / sugli alberi / del mio giardino
12. La donna / vicino all'uomo / con la giacca / verde / è / mia zia
13. All'entrata / del campo / di calcio / stavano aspettando / lunghe / file / di persone
14. I ragazzi / del nostro condominio / stanno raccogliendo / soldi / per la costruzione / di un nuovo / parco giochi
15. Siccome / stava per arrivare / un temporale / , abbiamo raccolto / il cibo / e lo / abbiamo messo / nel cestino

Il punteggio riflette la bontà della rievocazione.

Funzioni sensomotorie

Test volti a valutare la rapidità e precisione motoria.

- Tapping delle Dita (SM1)
- Imitazione posture manuali (SM2)
- Precisione visuomotoria (SM3)
- Sequenze motorie manuali (SM4)



Funzioni sensomotorie

SM1. Tapping delle Dita (5-16)

DESCRIZIONE: questo test è composto da due parti. La prima valuta la velocità e l'abilità del bambino nell'eseguire movimenti con le dita. La seconda valuta la capacità di eseguire rapidamente un programma motorio. Il bambino imita il più velocemente possibile una serie di movimenti delle dita mostrati dall'esaminatore.

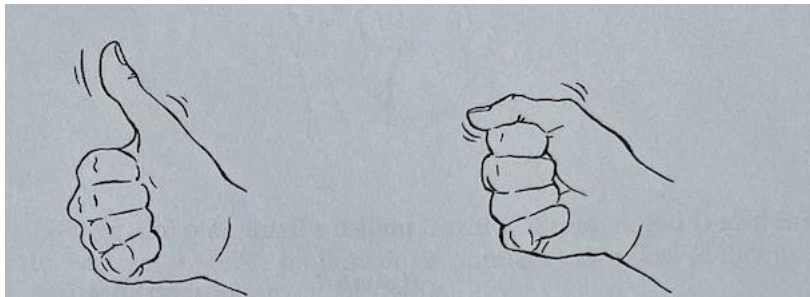
- **Prima parte.** Esempio: *«guarda le mie dita.»* Dare una dimostrazione facendo un cerchio con la punta del pollice e l'indice, poi aprire il cerchio di circa due centimetri e richiuderlo nuovamente per due o tre volte. *«Ora mostrami quanto veloce puoi tamburellare fino a che non ti dico di fermarti. Assicurati di aprire e chiudere le dita così [mostrare]. Appoggia l'altra mano sul tavolo. Vai più veloce che puoi. Pronto? Via! (cronometrare 60s o 20 colpi corretti).»* Ripetere la prova con la mano non dominante del bambino.
- **Seconda parte.** Sequenze di tapping delle dita: *«Guarda le mie dita. Dare una dimostrazione toccando la punta di indice, medio, anulare e mignolo con la punta del pollice, facendo un cerchio con ogni dito. Metti l'altra mano sul tavolo. Vediamo quanto velocemente riesci a farlo. Pronto? Via!»*

Vengono valutati i colpi fatti e il tempo impiegato.

Funzioni sensomotorie

SM2. Imitazione posture manuali (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta l'abilità di imitare posture delle mani/dita, che implica l'analisi visuo-spaziale delle posture mostrate dall' esaminatore, una corretta e flessibile programmazione motoria, e la considerazione dei feedback cinestesici nella pianificazione e correzione dei movimenti.



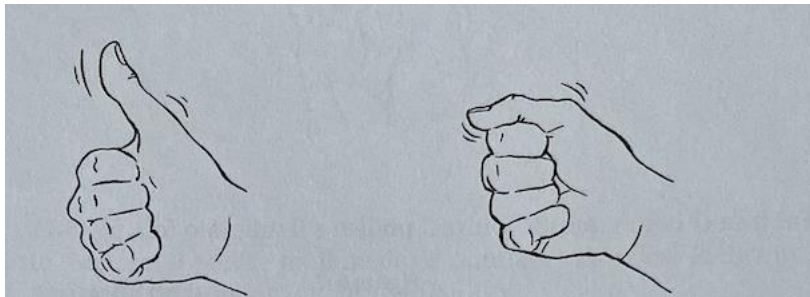
ITEM FACILE

Viene esaminata l'accuratezza dell'imitazione rispettivamente per la mano dominante e non-dominante.

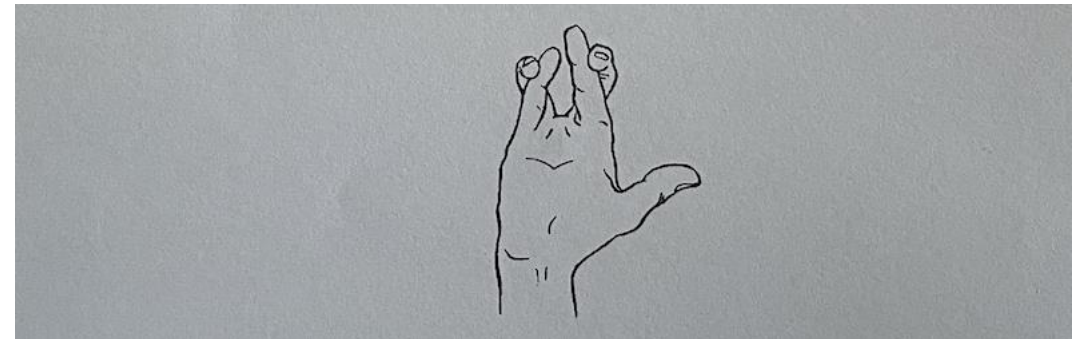
Funzioni sensomotorie

SM2. Imitazione posture manuali (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta l'abilità di imitare posture delle mani/dita, che implica l'analisi visuo-spaziale delle posture mostrate dall' esaminatore, una corretta e flessibile programmazione motoria, e la considerazione dei feedback cinestesici nella pianificazione e correzione dei movimenti.



ITEM FACILE



ITEM DIFFICILE

Viene esaminata l'accuratezza dell'imitazione rispettivamente per la mano dominante e non-dominante.

Funzioni sensomotorie

SM3. Precisione visuomotoria (3-12)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta la velocità e l'accuratezza grafomotoria. Il bambino usa la sua mano dominante per disegnare il più velocemente possibile delle linee entro un tracciato.



Esempio 3-4 anni: «Vedi questo percorso? Disegna una linea lungo il percorso senza toccare il lati e senza girare il foglio. Guarda le mie dita. Disegna la tua linea lungo questo percorso [mostrare]. Ora vediamo quanto velocemente lo sai fare senza toccare i lati. Pronto? Via!»

Vengono valutati tempo di completamento ed errori

Funzioni sensomotorie

SM4. Sequenze motorie manuali (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta l'abilità di imitare una serie di sequenze motorie ritmiche del movimento usando una o entrambe le mani.

«Ora farò vedere alcune cose con le mie mani. Guarda. Poi fai quello che faccio io. Continua fino a quando non ti dico Stop.» Usando la mano che corrisponde a quella dominante del bambino, battere il proprio pugno sul tavolo e poi battere il palmo. Mostrare questa sequenza per tre volte e poi dire: *«Ora fallo tu e continua fino a quando non dirò Stop. Lascia l'altra mano sul tavolo.»* Dopo cinque sequenze, dire Stop



Il punteggio riflette il numero di sequenze eseguite correttamente.

Percezione sociale

Test che valutano la cognizione sociale, nella fattispecie l'elaborazione dell'informazione di tipo sociale che riguarda gli individui e i contesti sociali in cui interagiscono, la comunicazione non-verbale, le intenzioni e le motivazioni.

- Teoria della mente (SO1)
- Riconoscimento di emozioni (SO2)



Percezione sociale

SO1. Teoria della mente (3-16)

DESCRIZIONE (prova verbale): questo test valuta la capacità di comprendere i costrutti mentali come le credenze, le intenzioni, gli inganni, le emozioni, la fantasia e la finzione, così come la capacità di capire che gli altri hanno i loro pensieri, idee, sentimenti che possono essere diversi dai nostri. Al bambino vengono letti vari scenari o mostrate figure, poi gli vengono fatte domande che richiedono la comprensione del punto di vista dell'altro.

Percezione sociale

SO1. Teoria della mente (3-16)

(Esempio 3-6 anni): «*Per favore ascolta attentamente. Quando ti mostro una figura guardala molto attentamente. Bene, proviamo. Quando Andrea aprì la scatola dei biscotti, vide che la mamma ci aveva messo dentro degli spaghetti. Ci rimase male e rimise a posto la scatola. Entrò suo fratello e vide la scatola dei biscotti. Il fratello di Andrea, cosa pensava ci fosse nella scatola?*» 1 punto: biscotti / 0 punti: spaghetti, pasta, non lo so (NS).



Percezione sociale

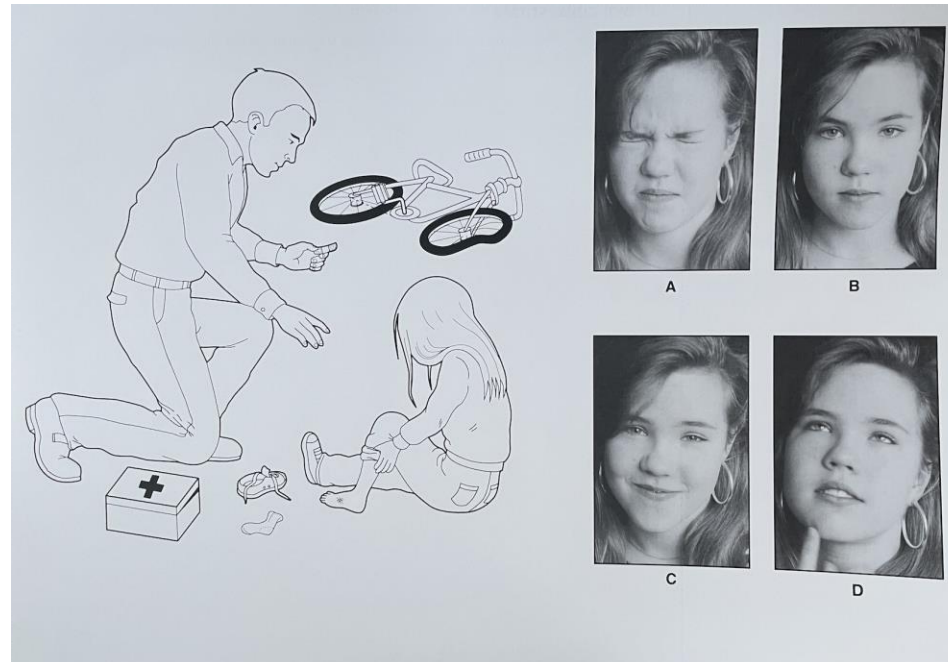
SO1. Teoria della mente (3-16)

DESCRIZIONE (prova contestuale): questo test valuta la capacità di capire come le emozioni si collegano a un contesto sociale e di riconoscere l'appropriato stato d'animo collegato ai vari contesti sociali. Al bambino viene mostrata una figura che rappresenta un determinato contesto sociale e gli viene chiesto di scegliere una foto su quattro possibili che raffigura l'appropriato stato d'animo di una delle persone nella foto.

Percezione sociale

SO1. Teoria della mente (3-16)

Dire: «Le prove che seguono riguardano Giulia. Ti mostrerò alcuni disegni di cose che sono capitate a Giulia. Vicino ai disegni ci sono quattro foto della faccia di Giulia. Guarda attentamente i disegni e indica la foto della faccia di Giulia che più si avvicina a come Giulia si sente nel disegno. Proviamone uno. Dire: Questa è Giulia indicare la testa della bambina nel disegno] e qui ci sono quattro foto di Giulia [indicare le quattro facce]. Indica la foto che mostra come si sente Giulia qui [indicare il disegno].»



Percezione sociale

SO2. Riconoscimento di Emozioni (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è formato da quattro prove che valutano la capacità di riconoscere stati emozionali da foto di facce di bambini.

- In una prova, il bambino dichiara semplicemente se due facce, in due foto differenti, rappresentano facce con la stessa emozione.



Percezione sociale

SO2. Riconoscimento di Emozioni (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è formato da quattro prove che valutano la capacità di riconoscere stati emozionali da foto di facce di bambini.

- In una seconda prova, il bambino sceglie due foto con facce che esprimono la stessa emozione tra 3-4 foto.



Percezione sociale

SO2. Riconoscimento di Emozioni (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è formato da quattro prove che valutano la capacità di riconoscere stati emozionali da foto di facce di bambini.

- Nella terza prova, al bambino viene mostrata una pagina con cinque facce: il bambino deve scegliere tra quattro facce (poste in basso) quale rappresenta la stessa emozione della faccia posta in alto.



Percezione sociale

SO2. Riconoscimento di Emozioni (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è formato da quattro prove che valutano la capacità di riconoscere stati emozionali da foto di facce di bambini.

- Alla fine, al bambino è mostrata brevemente una faccia e, a memoria, deve scegliere due foto che rappresentano la stessa emozione della faccia mostrata precedentemente.

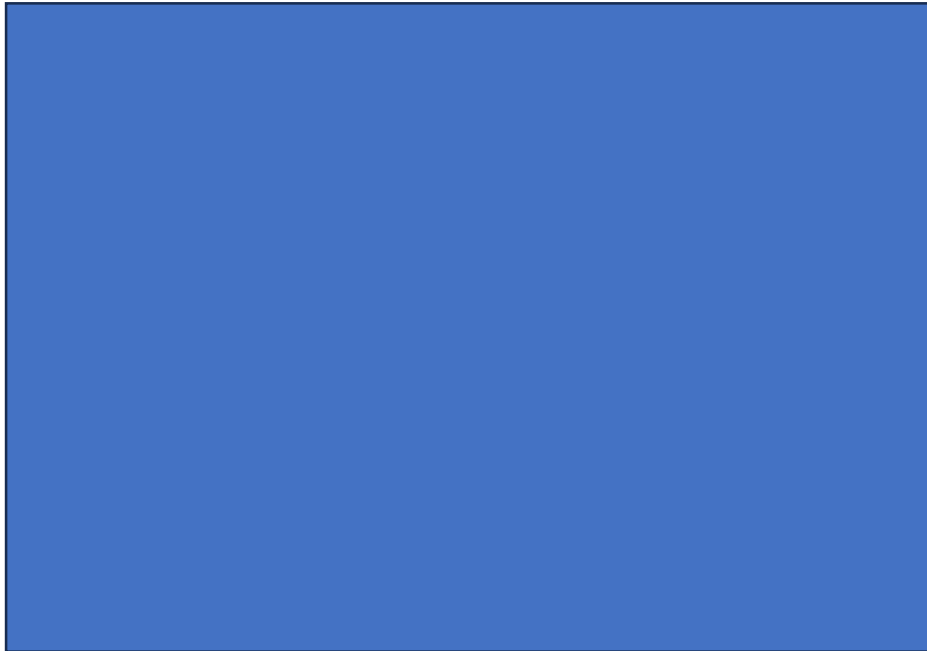


Percezione sociale

SO2. Riconoscimento di Emozioni (3-16)

DESCRIZIONE: questo test è formato da quattro prove che valutano la capacità di riconoscere stati emozionali da foto di facce di bambini.

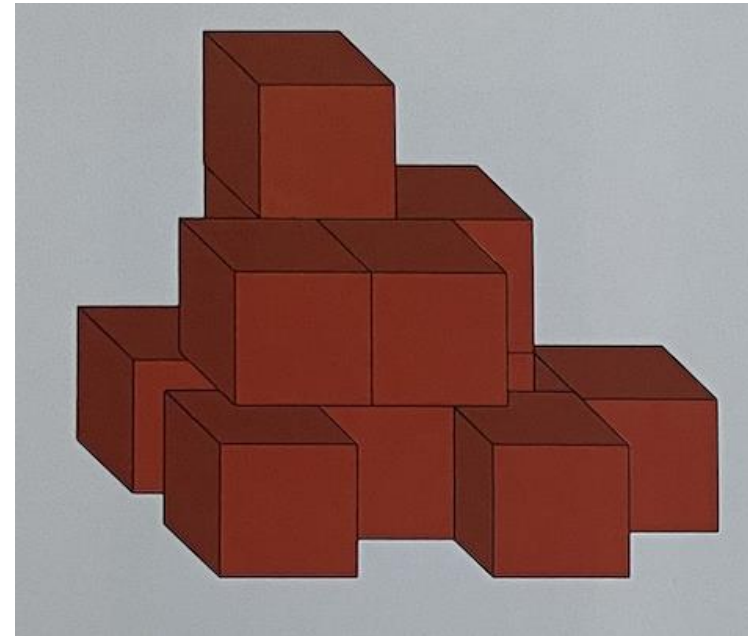
- Alla fine, al bambino è mostrata brevemente una faccia e, a memoria, deve scegliere due foto che rappresentano la stessa emozione della faccia mostrata precedentemente.



Elaborazione visuospaziale

Test che valutano la capacità di discriminare oggetti, sintetizzare elementi in un «tutto complesso» e rappresentare mentalmente gli oggetti: giudicare gli orientamenti, distinguere destra o sinistra, comprendere le relazioni di oggetti nello spazio, ridurre modelli in due o tre dimensioni.

- Copia di Disegni (V1)
- Costruzione di blocchi (V2)
- Puzzle di Foto (V3)
- Puzzle geometrici (V4)
- Trova la strada (V5)
- Frecce (V6)



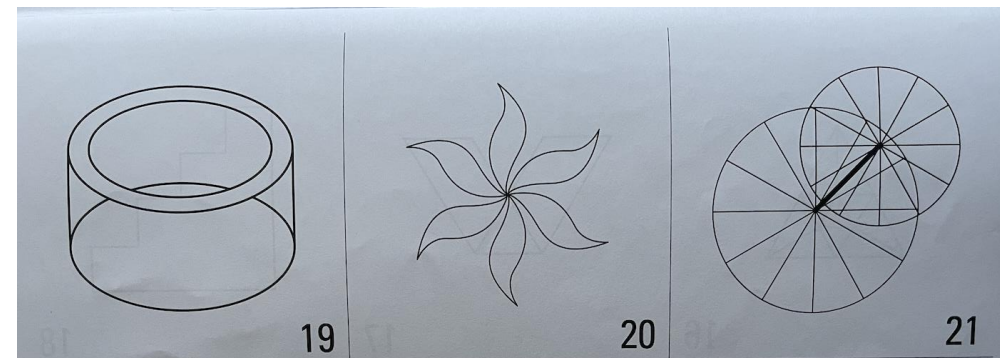
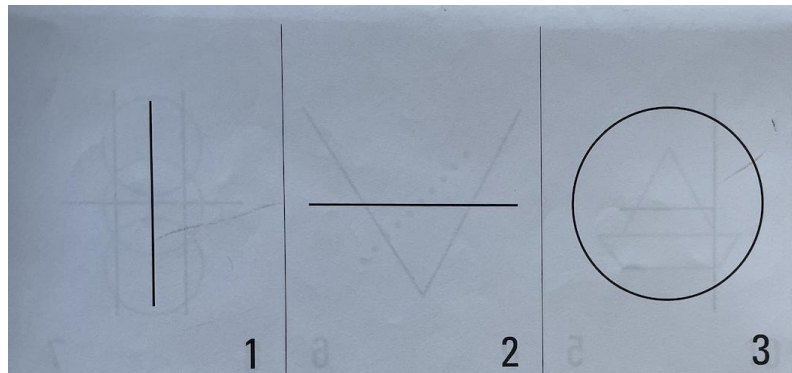
Elaborazione visuospaziale

V1. Copia di disegni (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di copiare figure geometriche bidimensionali. Il bambino copia delle figure disegnate nel protocollo di somministrazione.

Esempio: «Copia questo disegno qui [indicare lo spazio sottostante]. Una volta che hai iniziato a disegnare continua su quel disegno. Non ricominciare da capo.»

Valutata la fedeltà della riproduzione.



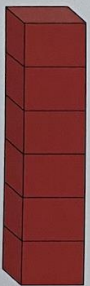
Elaborazione visuospaziale

V2. Costruzione di blocchi (3-16)

DESCRIZIONE: questo test a tempo valuta l'abilità visuospaziale e visuomotoria nel riprodurre costruzioni tridimensionali da modelli o da disegni bidimensionali.

- Esempio: dire: Ora costruirò un [torre, tavolo, treno, scale]. Costruire il modello come indicato sul libro stimoli, di fronte al bambino. Poi mettere il numero corretto di blocchi tra il modello e il bambino e dire: Ora fallo tu.
- Valutata la fedeltà della costruzione.

Item 3



3. Dire: **Ora costruirò una torre.**

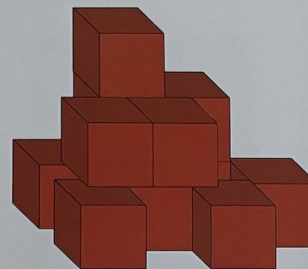
Costruire una torre a sei blocchi, come indicato qui accanto. Poi mettere sei blocchi al centro di fronte al bambino e dire: **Ora fallo tu. Fai qui una torre** [indicare la parte di tavolo di fronte al bambino] **uguale alla mia.**

Se il bambino tenta di aggiungere i blocchi alla struttura d'esempio dire: **Questa è la mia torre. La tua torre va qui** [indicare la parte di tavolo di fronte al bambino].

Iniziare a cronometrare. Fermare il tempo quando il bambino indica che ha finito.

Dare 30 secondi.

Item 19



19. Mettere dodici blocchi al centro di fronte al bambino. Indicare la figura e dire: **Metti i tuoi blocchi in modo che siano uguali a questo.**

Iniziare a cronometrare. Fermare il tempo quando il bambino indica che ha finito. Registrare il tempo di completamento in secondi.

Dare 60 secondi.

Elaborazione visuospaziale

V3. Puzzle di Foto (7-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la discriminazione visiva, la localizzazione spaziale, l'abilità di ricerca Visiva, Così come la capacità di scomporre un immagine nelle sue parti costitutive e di riconoscere le relazioni tra le parti e il tutto. Al bambino viene proposta una grande immagine divisa da una griglia e quattro immagini più piccole prese da sezioni dell'immagine più grande. Il bambino identifica, sulla griglia dell'immagine più grande, la posizione da cui sono state prese le immagini più piccole.



Elaborazione visuospaziale

V3. Puzzle di Foto (7-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la discriminazione visiva, la localizzazione spaziale, l'abilità di ricerca Visiva, Così come la capacità di scomporre un immagine nelle sue parti costitutive e di riconoscere le relazioni tra le parti e il tutto. Al bambino viene proposta una grande immagine divisa da una griglia e quattro immagini più piccole prese da sezioni dell'immagine più grande. Il bambino identifica, sulla griglia dell'immagine più grande, la posizione da cui sono state prese le immagini più piccole.

ESEMPIO: *«Ora ti mostrerò alcune foto. Ogni pagina ha una foto grande e quattro piccole che fanno parte di quella grande [indicare le foto corrispondenti]. Guarda ciascuna foto piccola e mostrami a quale riquadro nella foto grande corrisponde. Proviamo prima insieme. Dire: Mostrami dove va A [indicare la foto A] nella foto grande [indicare la foto grande].»*

Mostrami dove va B [indicare la foto B] nella foto grande [indicare la foto grande].

Mostrami dove va C [indicare la foto C] nella foto grande [indicare la foto grande].

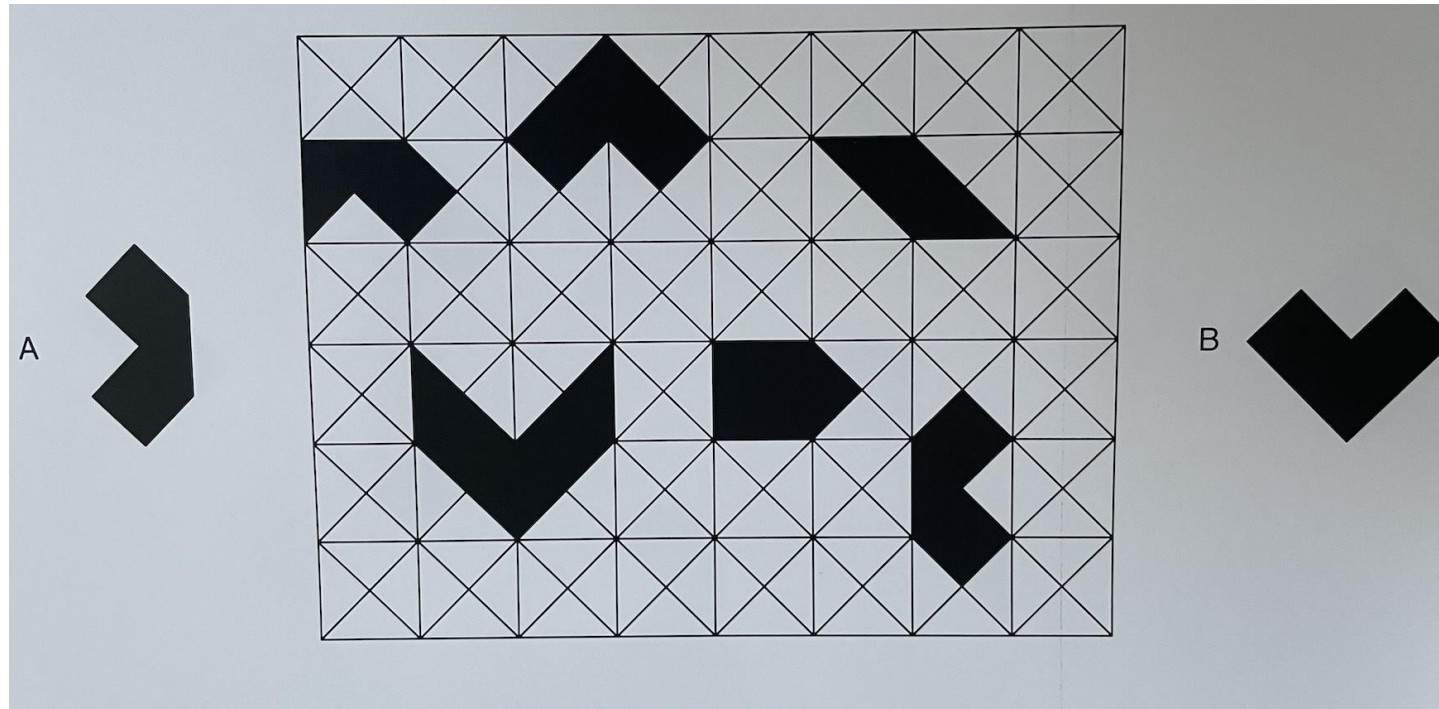
Mostrami dove va D [indicare la foto D] nella foto grande [indicare la foto grande].

Valutata capacità del bambino di individuare la foto piccola nella foto grande.

Elaborazione visuospaziale

V4. Puzzle Geometrici (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la rotazione mentale, l'analisi visuospaziale e l'attenzione ai dettagli. Al bambino è mostrata un'immagine con una griglia che contiene diverse forme geometriche. Per ogni item, il bambino deve abbinare due forme esterne alla griglia con due interne.



Elaborazione visuospaziale

V4. Puzzle Geometrici (3-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la rotazione mentale, l'analisi visuospaziale e l'attenzione ai dettagli. Al bambino è mostrata un'immagine con una griglia che contiene diverse forme geometriche. Per ogni item, il bambino deve abbinare due forme esterne alla griglia con due interne.

«Ti mostrerò alcune pagine con delle figure come questa. Ogni pagina ha una grande casella con delle forme nere all'interno [indicare il centro della griglia]. Ai lati della pagina ci sono due forme nere [indicare le figure su ogni lato] che combaciano con due forme nella casella grande. Le forme possono essere state ruotate in un'altra posizione ma combaciano esattamente. Indica le due forme nella casella grande che combaciano con quelle ai lati.» Il bambino deve indicare due forme nella griglia.

Punteggio riflette risposte corrette fornite dal bambino per limite di tempo.

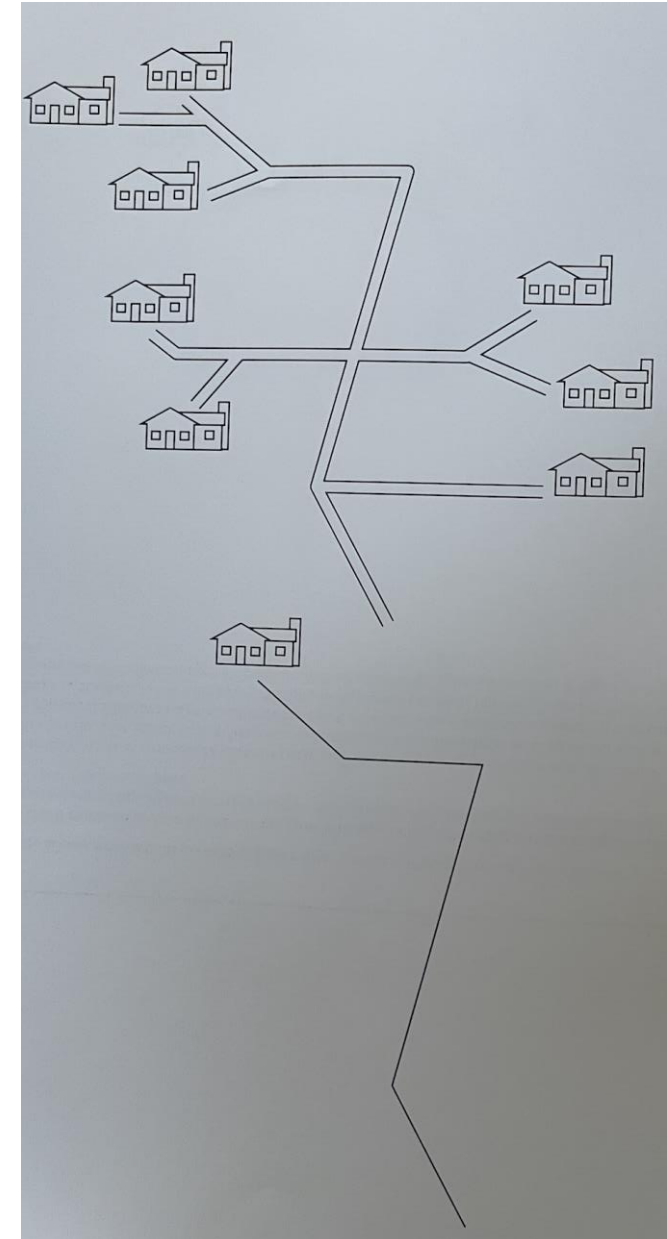
Elaborazione visuospaziale

V5. Trova la strada (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta le conoscenze delle relazioni visuospaziali e l'orientamento, così come l'abilità di usare queste conoscenze nel trasferire un percorso da una semplice mappa schematica a una più complessa. Al bambino viene mostrata una mappa schematica con una casa target, quindi gli si chiede di trovare quella casa in una mappa con altre strade e altre case.

Esempio: «Questa è la strada per arrivare a questa casa [tracciare la via per arrivare alla casa con il dito]. Ora usa il tuo dito per trovare la strada che porta alla casa. Dopo che il bambino ha risposto, indicare la mappa nella parte alta della pagina e dire: Ora indica la casa in questa mappa. Mostrami la casa.»

Valutate risposte corrette.



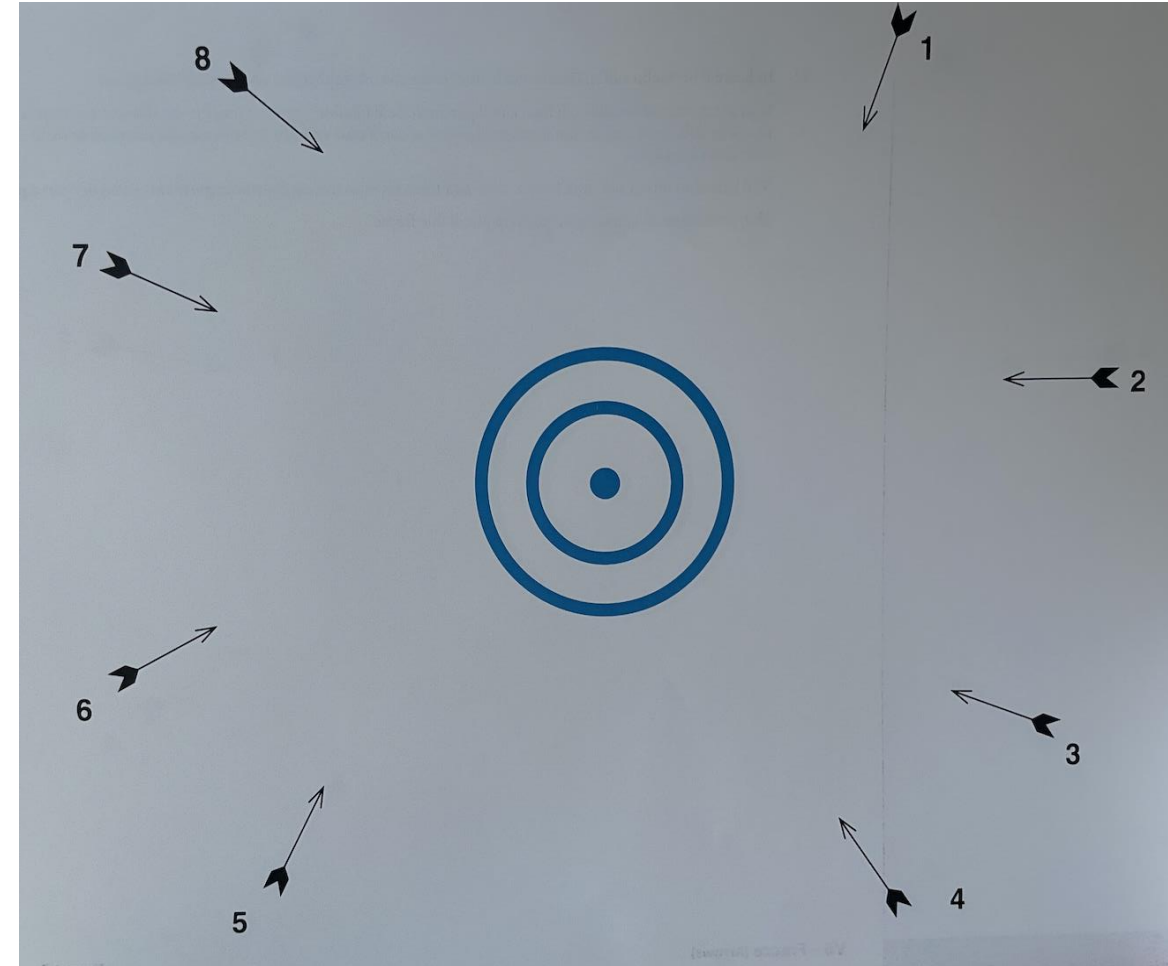
Elaborazione visuospaziale

V6. Frecce (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di giudicare l'orientamento di linee. Il bambino guarda una serie di frecce collocate attorno a un bersaglio e indica la freccia o le frecce che puntano al centro del bersaglio.

Esempio: «*qui c'è un altro bersaglio [indicarlo]. Quale freccia [indicare velocemente tutte le frecce che sono sulla pagina] punta dritta al centro del bersaglio? Non tracciare il percorso con il dito; indica solo la freccia che punta dritta al centro del bersaglio.*»

Punteggio riflette risposte corrette.



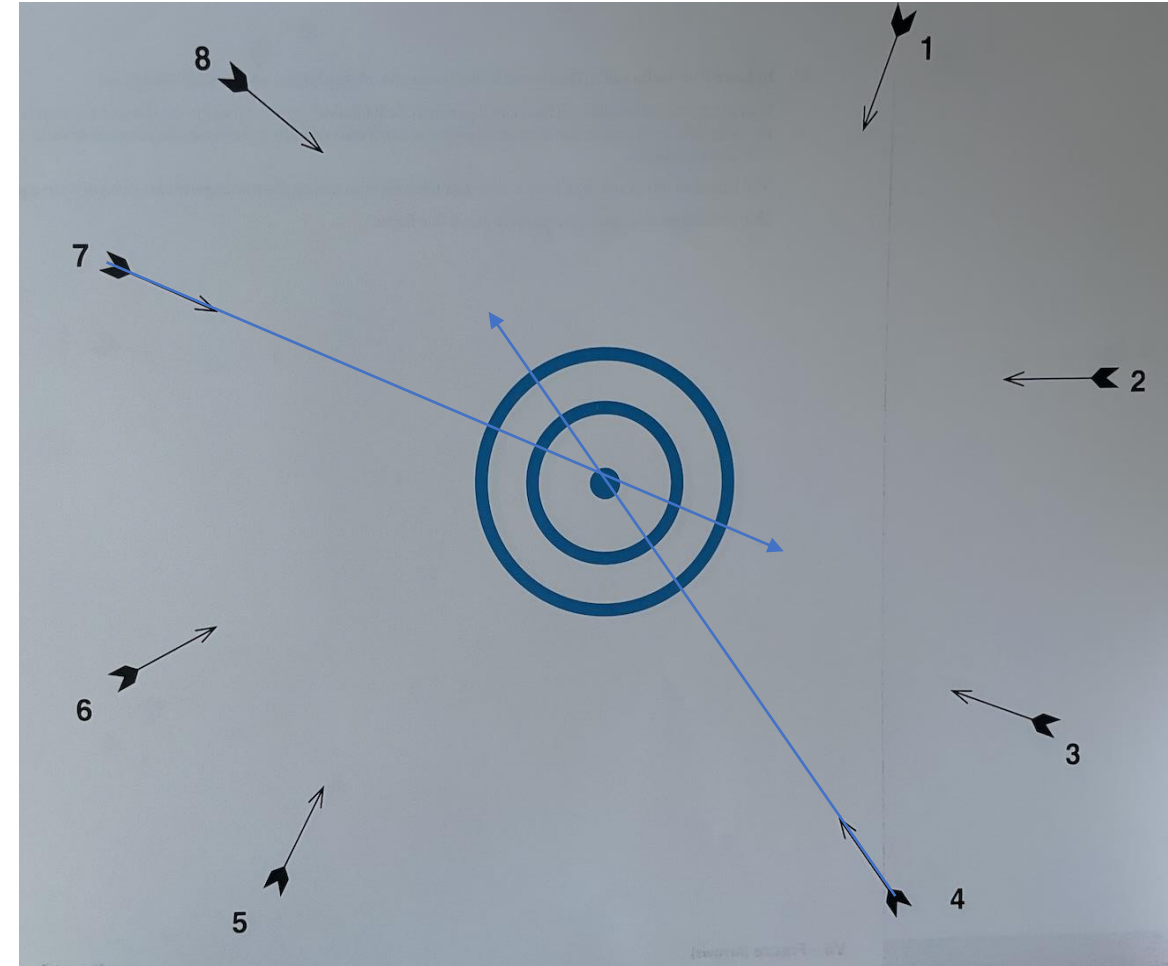
Elaborazione visuospaziale

V6. Frecce (5-16)

DESCRIZIONE: questo test valuta la capacità di giudicare l'orientamento di linee. Il bambino guarda una serie di frecce collocate attorno a un bersaglio e indica la freccia o le frecce che puntano al centro del bersaglio.

Esempio: «*qui c'è un altro bersaglio [indicarlo]. Quale freccia [indicare velocemente tutte le frecce che sono sulla pagina] punta dritta al centro del bersaglio? Non tracciare il percorso con il dito; indica solo la freccia che punta dritta al centro del bersaglio.*»

Punteggio riflette risposte corrette.



Interpretazione dei punteggi

Punteggi

I punteggi grezzi ottenuti nelle prove possono essere convertiti in...

- **Punteggi scalari:** distribuzione con media di 10 e deviazione standard di 3 rispetto alla distribuzione dei punteggi del campione normativo di riferimento per età. I punteggi scalari possono variare da 1 a 19.
- I **punteggi percentili** consentono la descrizione della prestazione del bambino rispetto al campione normativo di riferimento per quei test la cui distribuzione dei dati nel campione normativo nelle diverse fasce di età si discostava fortemente dalla distribuzione normale.

Classificazione descrittiva dei punteggi scalari e percentili

<i>Punteggi scalari</i>	<i>Punteggi percentili</i>	<i>Classificazione</i>
13-19	>75	Al di sopra del livello atteso
8-12	26-75	Al livello atteso/Nella media
6-7	11-25	Al limite/Borderline
4-5	3-10	Al di sotto del livello atteso
1-3	≤2	Molto al di sotto del livello atteso

Altri punteggi

Il test consente di valutare ulteriori aspetti rispetto la prestazione dei bambini:

- **Punteggi combinati:** permettono di riunire in un unico punteggio gli indici di velocità e di accuratezza nella prestazione ai test a tempo. Sono calcolati i punteggi combinati per le tre condizioni di Denominazione, Inibizione e Switching, del test Inibizione, per il test Denominazione veloce e per il test Precisione visuomotoria.
- **Punteggi supplementari:** si riferiscono alla valutazione di aspetti specifici della prestazione in un compito. Essi vengono riportati per il numero di alcuni tipi di errori commessi in un test, come ad esempio il numero di errori di Inibizione, Commissione e Omissione nel test Attenzione uditiva e Set di Risposta
- **Osservazioni qualitative:** consentono di valutare in modo standardizzato alcuni comportamenti presentati dal bambino nello svolgimento del test. I valori normativi sono riportati come percentuale di bambini del campione di età di riferimento in cui è stato registrato il relativo comportamento

GRAZIE DELL'ATTENZIONE!



Ora tocca a voi!

Istruzioni (a coppie):

- Leggere attentamente le istruzioni del protocollo.
- Assumere due ruoli all'interno della coppia (clinico e soggetto testato).
Il clinico dovrà somministrare le prove seguendo le istruzioni, mentre il soggetto testato dovrà simulare la prestazione.
- Somministrare la prova al soggetto testato.
- Interpretare il punteggio emerso con le tabelle di conversione.