



ASSESSMENT DELLE PREFERENZE

LEONE ELISA
EDUCATRICE PROFESSIONALE



LA VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE

- ◉ Serie di procedure finalizzate a determinare:
 - Gli eventi stimolo che il soggetto preferisce
 - Il valore della preferenza (alta, media, bassa)
 - Le condizioni nelle quali la preferenza si modifica



- La valutazione può essere condotta utilizzando tre modalità:
 - Intervista alla persona sulle proprie preferenze
 - Osservazione
 - Test di scelta



INTERVISTA

Ha prevalentemente modalità vocali, possono tuttavia essere possibili modalità miste che prevedono l'uso di stimoli iconici.

- Questa modalità prevede abilità relativamente sofisticate di listening
- Il diverso funzionamento cognitivo della persona determina due possibili ambiti di indagine.



Intervista relativa a scelte (ambienti, oggetti, attività o situazioni)

- A. Rinforzatori di consumo: che cosa ama mangiare o bere questa persona?
- 1 Quali cose ama mangiare di più?
 - a. Alimenti di un tipico pasto regolare _____
 - b. Cibi sani – frutta secca, noci, cereali, ecc. _____
 - c. Cibi porcheria – pop corn, patatine chips, ecc. _____
 - d. Dolci – caramelle, gelati, biscotti, ecc. _____
 - 2 Quali cose preferisce bere?
 - a. Latte _____
 - b. Bibite _____
 - c. Succhi _____
 - d. Altro _____
- B. Rinforzatori dinamici: quali cose ama fare?
- 1 Attività in casa
 - a. Hobby _____
 - b. Lavori manuali _____
 - c. Ridipingere _____
 - d. Preparare cibo o bevande _____
 - e. Lavori di casa _____
 - f. Lavori saltuari _____
 - g. Altro _____
 - 2 Attività in giardino o cortile
 - a. Sport _____
 - b. Giardinaggio _____
 - c. Barbecue _____
 - d. Lavori in giardino _____
 - e. Altro _____
 - 3 Tempo libero nei dintorni (andare per negozi, passeggiare, fare jogging, andare in bicicletta, andare in auto, andare in giro senza meta ecc.) _____
 - 4 Tempo libero lontano da casa (viaggiare, andare in montagna, nuotare, attività di campeggio, andare in spiaggia ecc.) _____
 - 5 Attività a pagamento (film, divertimenti, eventi sportivi, night club, pub ecc.) _____
 - 6 Attività passive (guardare la televisione, ascoltare la radio, dischi o cassette; attività sedentaria, chiacchierare, fare il bagno ecc.) _____

Figura 3.2 Questionario dei rinforzatori.

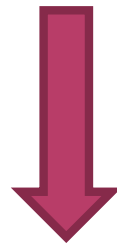
(segue)



INTERVISTA SUI VALORI

Per facilitare l' identificazione di possibili valori è opportuno formulare domande aperte che possono essere completate liberamente dalla persona con disabilità (ad esempio 'lo vorrei essere... un bravo amico').

Laddove è possibile identificare un valore, quest' ultimo per definizione non è riconducibile a un obiettivo classicamente inteso.



Gli obiettivi previsti nel progetto costituiranno passi di avvicinamento alla meta, rappresentata dal valore.



OSSERVAZIONE DEL COMPORTAMENTO LIBERO (FREE OPERANT)/ OSSERVAZIONE INTERATTIVA DELLE ATTIVITÀ

- La persona è messa direttamente in contatto con più stimoli e contesti

Si valuta, in genere, la preferenza:

- sulla base del tempo normalmente speso a contatto con questi elementi
- sulla base dell'emissione di particolari comportamenti che segnalano una condizione di soddisfazione o di disagio

Per esempio viene valutato quanto tempo la persona passa in modo naturale in prossimità del televisore, stereo, e/o la presenza/assenza di comportamenti che siano espressione di gradimento o di rifiuto.



FREE OPERANT

Attività	Lun	Mar	Merc	Giov	Ven.	Totale
<i>Lectures enjoyable</i>	-	10	-	10	-	20
<i>TV</i>	35	50	60	30	30	205
<i>Video game</i>	15	15	10	20	10	70
<i>Ball</i>	70	45	40	60	80	295
<i>Constructions</i>	-	-	10	-	-	10
<i>Minutes observed</i>	120	120	120	120	120	600



AURORA 2000
cooperativa sociale onlus

VALUTAZIONE INTERATTIVA

Osservazione Attività	Rifiuta l'attività	Rimane indifferente	Mostra interesse per l'attività	Esegue (almeno in parte) l'attività	Protesta se viene interrotta l'attività	Ricomincia ad effettuare l'attività se riproposta
Ceramica			x	x		x
Attività motoria e sportiva			x (guarda gli altri)			
Attività al computer			x	x	x	x
Cura degli animali	x					
Orticoltura e giardinaggio		x				



VALUTAZIONE STRUTTURATA SU SINGOLI STIMOLI O PLURIMI

Si fa riferimento a procedure di ricerca attiva di stimoli privilegiati dalla persona stessa.

Stimulus Preference Coding System (SPCS)

INDICE DI PREFERENZA:

Approccio: contatto oculare, girare la testa

Contatto: toccare lo stimolo

Interazione: quante volte o percentuale di intervalli osservati in cui la persona interagisce con lo stimolo



RINFORZATORI VISIVI

- ◉ T.V./film
- ◉ Giochi al computer
- ◉ Video giochi
- ◉ Giocattoli da caricare
- ◉ Trottolo
- ◉ Torcia elettrica/pila
- ◉ Giocattoli che si illuminano
- ◉ Adesivi con ologrammi
- ◉ Caleidoscopio
- ◉ Specchi
- ◉ Libri con immagini
- ◉ Libri con immagini a rilievo/saltano fuori
- ◉ Giocattoli con ruote (es. macchine)
- ◉ Rampe di macchina o biglie
- ◉ Treno e rotaie di treno
- ◉ Giocattoli con oggetti che saltano fuori
- ◉ Scatola con pupazzo a molla
- ◉ Palloncini
- ◉ Burattini/marionette
- ◉ Adesivi con glitter/brillantini o lucidi






RINFORZATORI UDITIVI

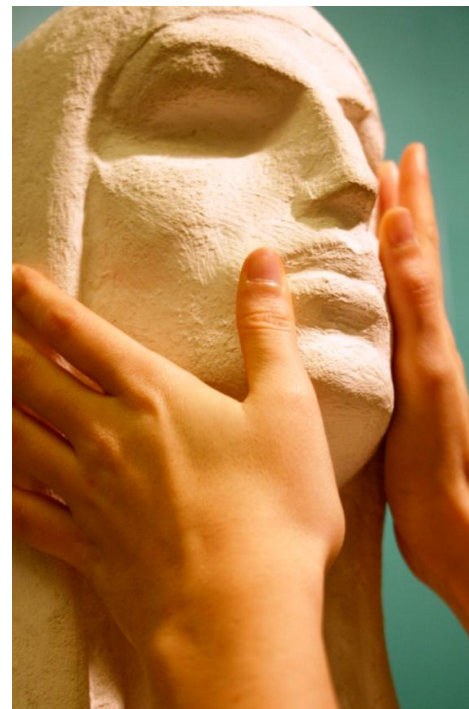
- ◉ Cassette musicali/CD
- ◉ Libri con bande
- ◉ effetti sonori
- ◉ Fischietti
- ◉ Campane
- ◉ Tamburi &
- ◉ Bacchette
- ◉ Triangolo
- ◉ Bacchette ritmiche
- ◉ Piatti musicali
- ◉ Pianoforte
- ◉ Giocattoli che parlano o cantano
- ◉ Cantare canzoni
- ◉ Microfono





RINFORZATORI TATTILI

- ◉ Palle anti stress
- ◉ Crema per le mani/corpo
- ◉ Crema da barba
- ◉ Di-do
- ◉ Creta
- ◉ Silly-string (corde elastiche per giocare)
- ◉ Giocare con la sabbia
- ◉ Giocare con l' acqua
- ◉ Bubble wrap (carta plastificata con bolle)
- ◉ Libri con illustrazioni di consistenza
- ◉  • Giocattoli che sono elastici/gommosi





RINFORZATORI CINESTESICI

- ◉ Tappeto elastico
- ◉ Rimbalzare su palla terapeutica
- ◉ Rotolarsi sul pavimento
- ◉ Essere tenuto a testa in Giù
- ◉ Girare/roteare
- ◉ Sedersi e Roteare
- ◉ Gattonare/strisciare sul pavimento
- ◉ Correre
- ◉ Saltare/Saltellare
- ◉ Bicicletta o triciclo
- ◉ Ballare
- ◉ Arrampicarsi
- ◉ Buttarsi nei cuscini

