

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA**

in collaborazione con

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRENTO**



# **LE SCALE DI VALUTAZIONE**

**CORSO INTEGRATO Il ruolo professionale dell'educatore II**  
**- Modulo 2: Metodi di osservazione del comportamento -**

**ALESSANDRO FAILO, PHD**

Lezione 6

Rovereto, 19 novembre 2019

**Corso di laurea in Educazione Professionale**  
***L/SNT2 – classe delle lauree in professioni sanitarie della riabilitazione***  
**- a.a. 2019/20 -**

# **COSA AFFRONTEREMO OGGI**

1. Le scale di valutazione
2. Altri strumenti oltre l'età evolutiva



## 1 - LE SCALE DI VALUTAZIONE

# LE SCALE DI VALUTAZIONE

**Le scale di valutazione sono:**

- Strumenti per la registrazione sistematica delle attribuzioni degli osservatori sul **grado in cui è presente un tratto o una qualità** in determinate persone.
- **Guidano e strutturano** le valutazioni verso specifici aspetti del comportamento.
- La strutturazione delle risposte permette di poter **fare i confronti** tra gli osservatori.

# RATING SCALES VS CONTROL LIST

Le scale di valutazione (rating scales) sono una tecnica che comprende un insieme prestabilito di categorie (o di segni) per ciascuna delle quali è richiesta una valutazione equilibrata.

Con le **liste di controllo** (*control list o semplici check-list*) si annota solo la **presenza/assenza** di un dato fenomeno. Con le **scale di valutazione** si può aggiungere **un ulteriore elemento**: la valutazione dell'osservatore che permette una classificazione del parametro osservato».

## Esempio di checklist

Item	Anna	Francesca	Mario
Il soggetto partecipa attivamente ai lavori di gruppo in classe	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no
Il soggetto fa i compiti insieme ai suoi compagni di classe	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no
Il soggetto gioca con i compagni durante l'intervallo	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no	1 <input type="checkbox"/> si 2 <input type="checkbox"/> no

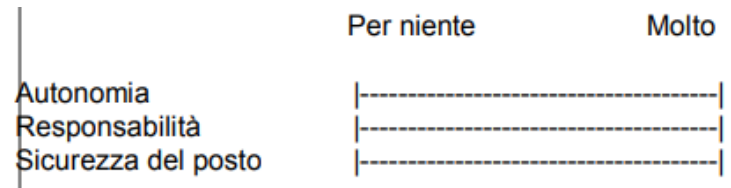
## Esempio di scala di valutazione

Item	Anna	Francesca	Mario
Il soggetto partecipa attivamente ai lavori di gruppo in classe	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso
Il soggetto fa i compiti insieme ai suoi compagni di classe	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso
Il soggetto gioca con i compagni durante l'intervallo	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso	1 <input type="checkbox"/> quasi mai 2 <input type="checkbox"/> a volte 3 <input type="checkbox"/> spesso

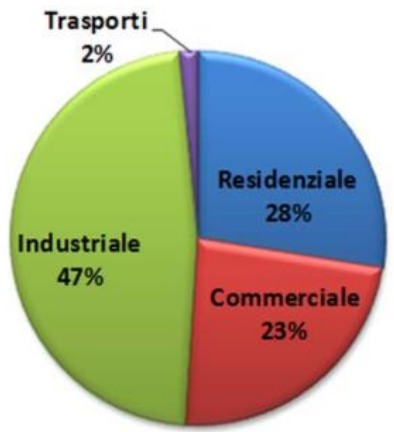
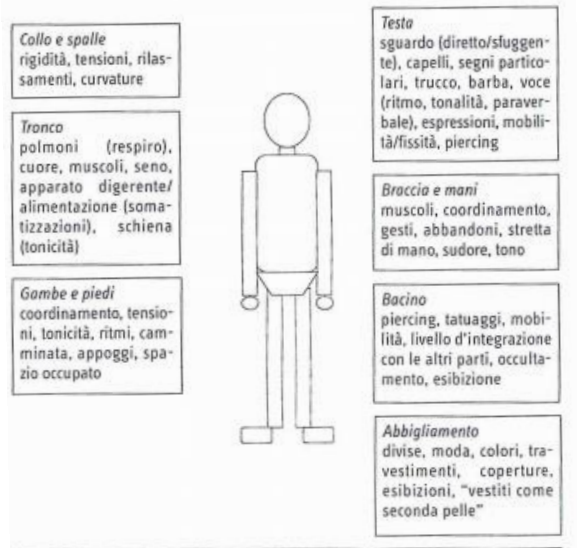
# TIPOLOGIE DI SCALE

Le scale possono essere costruite sulla base di

- S. grafica
- S. Numerica
- S. Con punti cumulati
- S. A scelta multipla
- Check-list



Schema sintetico delle componenti corporee



# PARTICOLARITÀ DELLE SCALE

Le scale di valutazione possono avere un ampio uso nell'ambito clinico e nell'ambito scolastico in cui l'esigenza è proprio quella di **giungere ad una valutazione e classificazione dei soggetti rispetto ad alcuni parametri.**

Le scale di valutazione possono essere applicate o su materiale descritto o videoregistrato, guadagnandone in accuratezza e precisione, o direttamente dal "vivo" permettendo di cogliere il livello valutativo minimo o massimo a cui è giunto un soggetto.



# TIPI DI SCALE DI VALUTAZIONE



## Scala di sviluppo motorio

[Video 4](#)



## Valutazione comportamentale

[Video 5](#)



# LA SCHEDA DI OSSERVAZIONE PER LA VALUTAZIONE DEL GIOCO

Si basa sui livelli di sofisticazione del gioco (Piaget, 1945; Belsky et al, 1980 – codici di Bornstein et al., 1995).

TEMPO di inizio	Tempo di fine	Categoria di gioco	Tipo di giocattolo
10.25.13	10.27.42	9	
10.27.43	10.28.14	4	telefono
10.28.15	10.28.29	9	
10.28.30	10.30.17	3	teiera

I livelli di sofisticazione sono misurati attraverso le categorie del codice di cui le prime 4 si riferiscono ad un livello più semplice di **Gioco Non Simbolico**, principalmente di tipo combinatorio funzionale e transizionale mentre le categorie dalla 5 alla 8 si riferiscono al **Gioco Simbolico** propriamente detto, auto o eterodiretto, oltre a comprendere vere e proprie sequenze di atti simbolici

# INDICI (CODICI) DI OSSERVAZIONE DEL GIOCO

E' possibile valutare il gioco attraverso due tipi di indici:

1. **QUANTITATIVI** delle singole attività di gioco:
  - **Durata** (tempo)
  - **Frequenza** (numero di azioni)
2. **QUALITATIVO** è il **livello di sofisticazione**. Esso fa riferimento alla natura dell'azione che il bambino compie sui giochi, ossia il grado di complessità del gioco.
  - A. Gioco esplorativo o non simbolico** (conoscere ed esplorare le potenzialità di un gioco o di una situazione)
  - B. Gioco simbolico** (come il b giunge progressivamente a simbolizzare e fare finta di fare qualcosa)

# A - GIOCO ESPLORATIVO

4 livelli possibili:

## 1 - Attività Unitaria Funzionale

Azione del bambino che produce un unico effetto su un singolo oggetto. E' caratteristica delle prime azioni di gioco di bambini con oggetti e generalmente è appresa attraverso l'imitazione dei movimenti che gli adulti fanno con i giocattoli oppure in una serie di movimenti del tipo "prova ed errori".



Livello 1

## 2 - Attività Combinatorie Inappropriate

Giustapposizione inappropriata o combinazione non funzionale di due o più oggetti. Il bambino tenta di associare due azioni ma l'associazione non è corretta dal punto di vista della funzionalità degli oggetti, rivela però un tentativo di agire con gli oggetti.

### 3 - Attività Combinatorie Appropriate

Giustapposizioni appropriate di due o più oggetti.

Il bambino riesce ad associare due azioni in modo da ottenere un risultato funzionale.

### 4 - Gioco Transizionale

Prime forme di simbolizzazione, si può parlare di una approssimazione di simbolizzazione ma senza una evidenza che lo confermi. Sono azioni che nascono dall'imitazione delle azioni che gli adulti compiono con gli oggetti, rivelano una intenzione imitativa da parte del bambino e il cominciare a collocarsi in un'area in cui il simbolo acquisisce un significato.



Livello 4

# **B - GIOCO SIMBOLICO**

Avanzamento di altri 4 livelli rispetto ai precedenti:

## **5 - Simbolizzazione auto-diretta**

Prime attività di costruzione del simbolo nel bambino, come molti procedimenti di acquisizione partono da una loro utilizzazione su sé stessi per poi poter essere estesi agli altri.



Livello 5

## **6 - Simbolizzazione diretta ad altri**

Chiara attività simbolica diretta verso la bambola o la madre. Gioco simbolico che coinvolge un altro partner o un altro oggetto.

## 7 - Sequenze (catene) di Simbolizzazione

E' l'insieme di due o più attività di simbolizzazione auto-diretta o diretta agli altri. La presenza di sequenze di simbolizzazione ci dice che il bambino è divenuto realmente capace di operare con i simboli. Il bambino ha acquisito il simbolo, è capace di giocarci, è capace quindi di procedimenti di astrazione e ciò significa che ha raggiunto uno stadio intellettuale, superiore.



Livello 7

## 8 - Simbolizzazione Sostitutiva

E' il livello più alto dell'attività di simbolizzazione, in cui si può parlare di "far finta di": un oggetto può assolvere una funzione diversa da quella per cui è stato conosciuto ed usato. Indica una vera plasticità mentale.



# LA VALUTAZIONE DEL GIOCO

Questi codici si prestano bene a considerare tre indici del gioco:

1. il *livello di sofisticazione* del gioco che ci indica il grado di attività cognitiva implicata nei differenti giochi con oggetti messi in atto dal bambino;
2. la *frequenza delle azioni* di gioco che misura la quantità di episodi di gioco manifestati nel corso delle sedute di osservazione;
3. la *durata delle azioni* di gioco che misura il tempo che il bambino passa in attività con un oggetto. Questa misura si riferisce a quel processo mentale di attenzione focalizzata attivata dal bambino quando è in contatto con oggetti, in particolare con oggetti nuovi.

# ESERCITAZIONE INDIVIDUALE

Scheda di osservazione per la valutazione del gioco

La codifica del gioco comprende 9 livelli ed analizza gli episodi ludici (le successioni di un certo tipo e non gli atti individuali).

*Foglio di codifica dei livelli di sofisticazione del gioco*

Nome del soggetto \_\_\_\_\_

Età del soggetto \_\_\_\_\_

Sessione \_\_\_\_\_

Luogo dell'osservazione \_\_\_\_\_

Codificatore \_\_\_\_\_



[Video esercitazione gioco](#)

Tempo di inizio	Tempo di fine	Categoria di gioco	Tipo di giocattolo
		Es. 5,6,8	Es. telefono





**PAUSA CAFFE'**



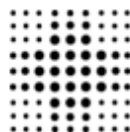
3 - ALTRI STRUMENTI OLTRE L'ETÀ  
EVOLUTIVA

# VALUTAZIONE DELLO STATO FUNZIONALE DELL'ANZIANO

La *griglia di osservazione funzionale* (Nanni e Balducci, 2007) può essere compilata da operatori esperti sulla base di una protratta osservazione dell'anziano nel suo contesto abituale.

Caratteristiche:

- **ausilio alla scelta delle attività riabilitative** da proporre ed alla verifica conclusiva di efficacia
- permette di evidenziare il **grado di conservazione di alcune competenze di base** di tipo mnesico, linguistico, prassico e di orientamento.
- **consente di verificare l'adeguatezza** dell'attività proposta, il livello di rispondenza che ciascun ospite ha manifestato e correlare questi elementi ad eventuali fattori di disturbo di tipo ambientale o relazionale



Servizio Assistenza Anziani e Disabili Adulti

<b>GRIGLIA DI OSSERVAZIONE FUNZIONALE</b>				
<b>Nanni R., Balducci S.</b>				
<b>LINGUAGGIO</b>				
		<b>SI</b>	<b>A volte</b>	<b>NO</b>
<b>Produzione</b>	Utilizza frasi semplici di senso compiuto? <i>Ho fame. Voglio andare a casa.</i>	2	1	0
	Denomina oggetti di uso comune? <i>Chiedere al soggetto: che cos'è questo? (orologio, mela, occhiali).</i>	2	1	0
	Usa frasi dal significato apparentemente incomprensibile?	0	1	2
<b>Comprensione</b>	Comprende il significato di parole semplici?	2	1	0
	Comprende comandi semplici? <i>Prenda il bicchiere. Pieghi il foglio.</i>	2	1	0
		<b>Totale</b> <b>Punteggio da 0 a 10</b>		
		<b>SI</b>	<b>A volte</b>	<b>NO</b>
<b>Scrittura</b>	E' in grado di scrivere il proprio nome?	2	1	0
	E' in grado di scrivere frasi che contengano almeno un soggetto e un verbo (anche copiando o su dettatura)? <i>Il bambino gioca. Cade la neve. Ho fame.</i>	2	1	0
<b>Lettura</b>	E' in grado di leggere parole?	2	1	0
	E' in grado di leggere frasi?	2	1	0
	Mostra di comprendere il significato di ciò che legge? <i>Oggi è lunedì. Che giorno è oggi?</i>	2	1	0
		<b>Totale</b> <b>Punteggio da 0 a 10</b>		

<b>MEMORIA</b>				
Risponde correttamente a queste domande tratte dalla scheda autobiografica somministrata al familiare?		SI	A volte	NO
Autobiografica	Nome e cognome.	2	1	0
	Data di nascita.	2	1	0
	Nome madre e/o padre o altre figura di riferimento infantile.	2	1	0
	Attività lavorativa prevalente e/o luogo dove ha vissuto.	2	1	0
	Nome coniuge e/o figli e/o un amico.	2	1	0
<b>Totale</b> <b>Punteggio da 0 a 10</b>				

<b>RICONOSCIMENTO</b>				
		SI	A volte	NO
Riconoscimento	Mostra di riconoscere alcuni suoni/rumori comuni? <i>(Es. campane, sirena ambulanza ecc.)</i>	2	1	0
	Mostra di riconoscere volti di persone note? <i>(Es. i figli, il coniuge, gli operatori ecc.)</i>	2	1	0
	Riconosce l'utilizzo di oggetti di uso comune? <i>L'uso della forchetta da quella del cucchiaino.</i>	2	1	0
	Riconosce alcune categorie sensoriali che caratterizzano gli oggetti? <i>Suddividiamo le palline bianche e quelle rosse; dividiamo le scatole grandi da quelle piccole, la pasta liscia da quella ruvida.</i>	2	1	0
	Riconoscere dal sapore o dal profumo alcuni alimenti. <i>Ad esempio: mandarino, caffè, cioccolata, rosmarino.</i>	2	1	0
	<b>Totale</b> <b>Punteggio da 0 a 10</b>			



ORIENTAMENTO				
		SI	A volte	NO
Orientamento Temporale	Riferisce correttamente il mese o la stagione dell'anno in cui ci si trova?	2	1	0
	Riconosce il momento della giornata in cui ci si trova: mattino, pomeriggio sera?	2	1	0
Orientamento Sociale	Riconosce in fotografia o di nome qualche personaggio pubblico particolarmente famoso? <i>Ad esempio: papa Giovanni Paolo II, il presidente della Repubblica, Pippo Baudo.</i>	2	1	0
Orientamento Spaziale	Riesce ad indicare la strada per recarsi in luoghi usuali della struttura? <i>Ad esempio: la sala da pranzo, il gabinetto, la chiesa.</i>	2	1	0
	Riesce ad indicare il luogo in cui si trovano alcuni oggetti di uso personale? <i>L'armadietto in cui si trova la propria biancheria, il cassetto in cui è contenuta una fotografia cara, l'astuccio dove si trova lo spazzolino.</i>	2	1	0
		<b>Totale</b> <b>Punteggio da 0 a 10</b>		



<b>MOTRICITA'</b>				
		<b>SI</b>	<b>A volte</b>	<b>NO</b>
	Con ausilio o aiuto?	2	1	0
	E' in grado di imitare un movimento semplice dell'operatore? <i>Alzare le braccia o le gambe, piegare la testa.</i>	2	1	0
	E' in grado di tirare una palla o spingere una sedia?	2	1	0
	E' in grado di compiere alcuni movimenti fini? <i>Abbottonare, colorare con un pennarello, copiare un disegno semplice (una stella o un fiore stilizzato), avvitare un coperchio.</i>	2	1	0
	E' in grado di muovere aritmicamente qualche parte del corpo ascoltando la musica su imitazione? <i>Con le mani o con il piede battiamo il tempo di un ritornello molto conosciuto.</i>	2	1	0
	Indossa qualche indumento autonomamente?	2	1	0
	Lava qualche parte del corpo autonomamente?	2	1	0
	Si pettina?	2	1	0
	Porta il cibo alla bocca autonomamente?	2	1	0
		<b>Totale</b>		
		<b>Punteggio da 0 a 20</b>		
<b>TOTALE COMPLESSIVO FUNZIONI COGNITIVE</b>				
		<b>Totale da 0 a 70</b>		

### SINTOMI PSICO - COMPORTAMENTALI

In questo caso aggiungiamo 2 punti se il sintomo si presenta in modo continuativo o è particolarmente difficile da gestire per chi gli sta accanto.		SI	A volte	NO	Persistente e stressante
Deliri e/o Allucinazioni	L'ospite crede cose che non sono vere? Per esempio, insiste sul fatto che qualcuno stia cercando di fargli del male, di rubargli qualcosa, o che il coniuge lo tradisca. Il paziente ha allucinazioni, cioè vede o sente cose che non sono presenti?	2	1	0	2
Agitazione Aggressività	Il paziente ha periodi durante i quali si rifiuta di farsi aiutare dagli altri? Ha reazioni intense nei confronti degli stimoli ambientali e si mostra infastidito da rumori, luci o presenza di alcune persone. Tende a reagire urlando o colpendo chi lo assiste o altre persone.	2	1	0	2
Depressione Apatia Indifferenza	Il paziente sembra essere triste o depresso? Dice di essere un peso o dice che gli altri starebbero meglio senza di lui? Dice di desiderare la? Ha perso interesse al mondo circostante ed è meno motivato ad iniziare le cose? Si comporta meno affettuosamente o mostra perdita delle emozioni rispetto al solito?	2	1	0	2
Ansia	Il paziente è molto nervoso, allarmato, spaventato? Sembra teso o agitato? È impaurito dal rimanere solo? Evita posti, situazioni o persone nuove?	2	1	0	2
Attività motoria aberrante	Il paziente continua a camminare, continua a fare e rifare le stesse cose come aprire gli armadi o i cassetti, oppure sposta in continuazione gli oggetti o attorciglia il lenzuolo? Continua a mettere e togliere i vestiti? Sembra incapace di star seduto e muove in modo persistente i piedi o le dita?	2	1	0	2
<b>TOTALE SINTOMI COMPORTAMENTALI</b> Punteggio da 0 a 20					

# RIEPILOGO FINALE - GRIGLIA DI OSSERVAZIONE FUNZIONALE ANZIANO

## RIEPILOGO DEI PUNTEGGI

Linguaggio	Produzione comprensione	
	Scrittura - lettura	
Memoria Autobiografica		
Riconoscimento		
Orientamento	Temporale	
	Sociale	
	Spaziale	
Motricità		
TOTALE funzionalità cognitiva		
Sintomi comportamentali	Deliri/allucinazioni	
	Agitazione/aggressività	
	Depressione/apatia/indifferenza	
	Ansia	
	Attività motoria aberrante	
TOTALE sintomi psico – comportamentali		

# SCHEDA OSSERVATIVA AMBITO TOSSICODIPENDENZE (COMUNITÀ)

L'osservazione utilizzata nell'intervento comunitario è definita «*osservazione continua*» (Meazzini, 1984).

Un utile strumento è la *griglia di osservazione di comportamenti bersaglio e meta-comportamenti* (Zanusso, Bordin, Giannantonio, 1993).

Caratteristiche:

- non viene **effettuata** da un singolo operatore ma **dall'intera equipe in momenti e situazioni differenti**
- **Identifica indicatori considerati significativi per la valutazione dei soggetti e dell'impatto su di essi del trattamento comunitario**

Tab. 2.1 - Scheda di registrazione del comportamento

	N																				
	O																				
	M																				
	E																				

Mese di

**A. Dipendenza da sostanze stupefacenti**

a.1 Metadone																						
a.2 Eroina																						
a.3 Cocaina																						
a.4 Psicofarmaci																						
a.5 Hashish																						
a.6 Alcool																						
a.7 Altro																						

- = Comportamento adeguato
- = Comportamento quasi adeguato
- = Comportamento scarsamente adeguato
- = Comportamento inadeguato









# FUNZIONAMENTO SOCIALE DEL PAZIENTE PSICHIATRICO (COMUNITÀ)

Il fulcro della comunità psichiatria è la riabilitazione (dalla mera custodia all'inserimento attivo del paziente).

La valutazione serve quindi:

- Per valutare l'efficacia terapeutica e riabilitativa come forma di trattamento
- Verifica e valutazione che il singolo operatore e l'equipe comunitaria svolgono col singolo paziente

Tra gli strumenti operativi della riabilitazione psichiatrica utile è la *valutazione del comportamento sociale* (rating scale di Ciompi) che mira a:

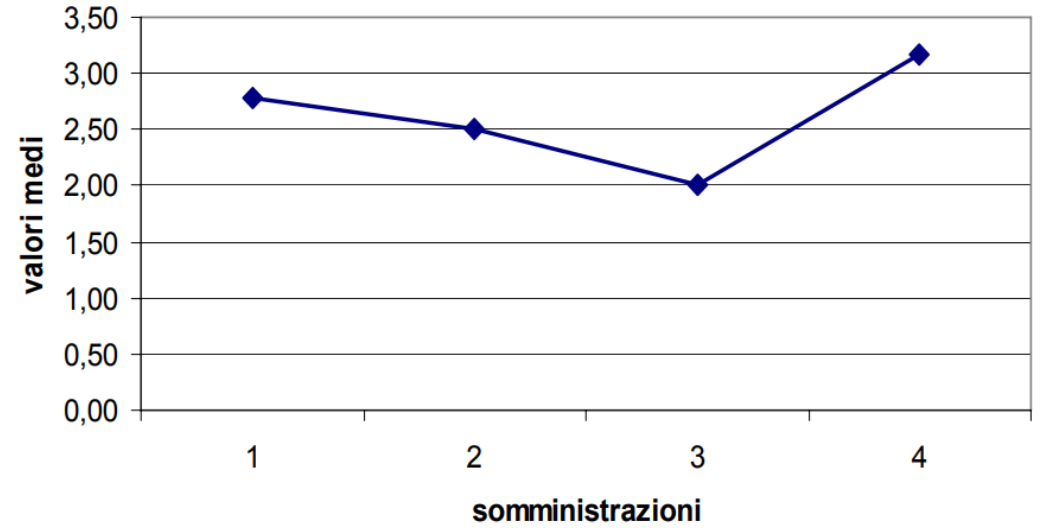
- promuovere autonomie a lunga scadenza
- si focalizza sulle azioni (e non sulle spiegazioni)
- valorizzare le “parti sane”
- dare priorità alle abilità necessarie per vivere sul territorio

			1	2	3	4	5	6
Autonomia Sociale	1	Nutrirsi						
	2	Vestirsi						
	3	Abitare						
	4	Utilizzo dei mezzi di trasporto						
	5	Gestione del denaro						
	6	Cura della salute fisica						
	7	Conoscenza dei diritti e dei doveri sociali						
	8	Capacità di osservare le convenzioni sociali (Regole)						
	9	Capacità di "essere diplomatici"						
Attività sociali	10	Interessi sociali						
	11	Iniziativa sociale						
	12	Motivazione						
Quantità delle relazioni sociali	13	Contatti con singoli						
	14	Contatti di gruppo						
	15	Soddisfazione al contatto						
Qualità delle relazioni sociali	16	Comprensione delle necessità altrui						
	17	Stabilità nelle relazioni sociali						
	18	Soddisfazione nelle relazioni sociali						

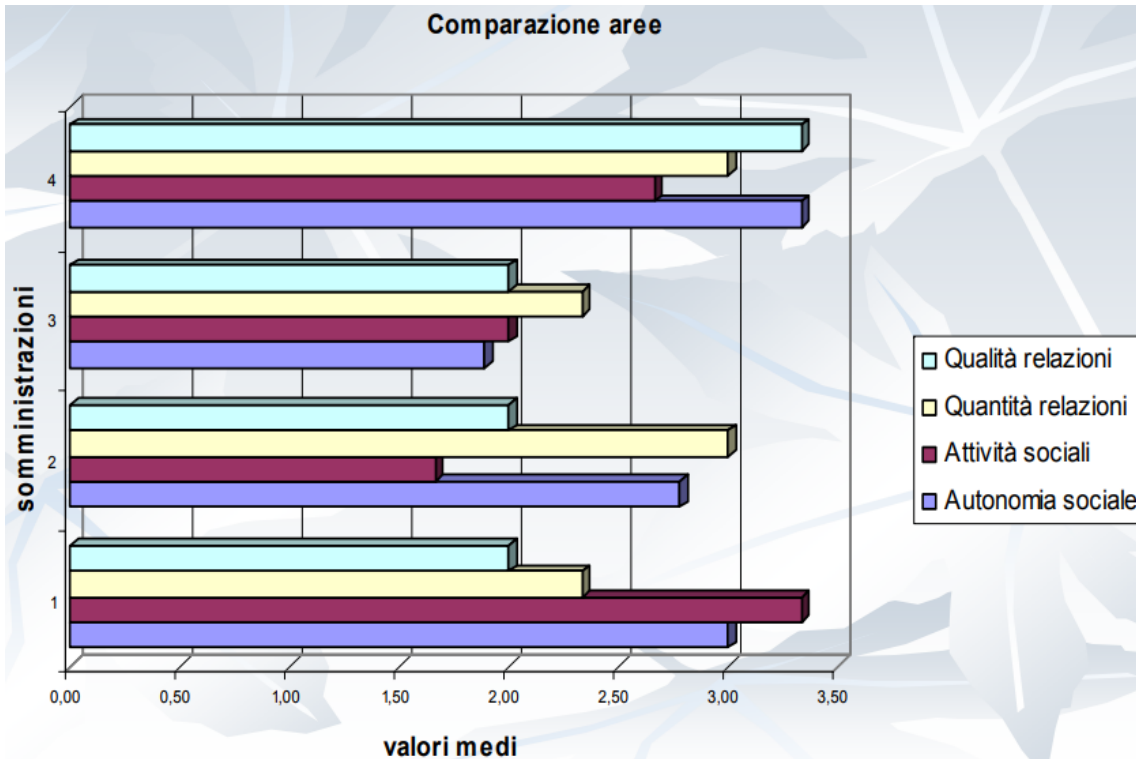
			1	2	3	4
			26/2/06	7/3/07	22/1/08	4/6/09
Autonomia sociale	1	Nutrirsi	2	3	2	3
	2	Vestirsi	4	2	2	4
	3	Abitare	3	2	2	3
	4	Utilizzo dei mezzi di trasporto	3	3	2	3
	5	Gestione del denaro	2	1	2	2
	6	Cura della salute fisica	2	3	2	3
	7	Conoscenza dei diritti e dei doveri sociali	3	3	2	4
	8	Capacità di osservare le convenzioni sociali (Regole)	4	4	1	4
	9	Capacità di "essere diplomatici"	4	4	2	4
	<b>Autonomia sociale</b>			<b>3,00</b>	<b>2,78</b>	<b>1,89</b>

Attività sociali	10	Interessi sociali	3	2	2	3
	11	Iniziativa sociale	4	1	2	2
	12	Motivazione	3	2	2	3
	<b>Attività sociali</b>			<b>3,33</b>	<b>1,67</b>	<b>2,00</b>
Quantità delle relazioni sociali	13	Contatti con singoli	3	4	3	3
	14	Contatti di gruppo	2	3	2	3
	15	Soddisfazione al contatto	2	2	2	3
	<b>Quantità delle relazioni sociali</b>			<b>2,33</b>	<b>3,00</b>	<b>2,33</b>
Qualità delle relazioni sociali	16	Comprensione delle necessità altrui	2	2	3	4
	17	Stabilità nelle relazioni sociali	2	2	1	3
	18	Soddisfazione nelle relazioni sociali	2	2	2	3
	<b>Qualità delle relazioni sociali</b>			<b>2,00</b>	<b>2,00</b>	<b>2,00</b>
<b>Punteggio medio generale</b>			<b>2,78</b>	<b>2,50</b>	<b>2,00</b>	<b>3,17</b>

### Punteggio complessivo medio



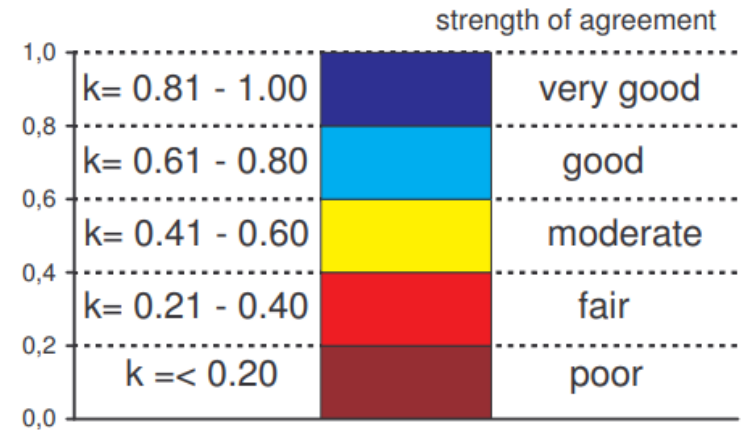
### Comparazione aree



# COME MISURARE LA CONCORDANZA

		Osservatore 1		
		<i>presente</i>	<i>assente</i>	<i>totale</i>
Osservatore 2	<i>pres.</i>	a	b	a+b
	<i>ass.</i>	c	d	c+d
	<i>totale</i>	a+c	b+d	N

$$P_0 = \frac{a + d}{N}$$



Altman DG (1991) Practical statistics for medical research. Chapman & Hall: London.

		Osservatore 1		
		<i>presente</i>	<i>assente</i>	<i>totale</i>
Osservatore 2	<i>pres.</i>	123	10	133
	<i>ass.</i>	6	29	35
	<i>totale</i>	129	39	168

$$P_0 = \frac{123 + 29}{168} = \frac{152}{168} = 0.905$$



# RIEPILOGO CONCLUSIVO

La tipologia degli strumenti da scegliere è in relazione al tipo di progetto osservativo

ASPETTI DELLA RILEVAZIONE	DESCRIZIONE NARRATIVA	SCHEMA CODIFICA	SCALA VALUTAZIONE	CHECK-LIST
Conoscenza del fenomeno	Scarsa	Buona	Buona	Buona
Numerosità dei soggetti	Scarsa (anche casi singoli)	Da scarsa a buona	Da scarsa ad ampia	Da scarsa ad ampia
Livello della rilevazione	Puntuale e dettagliata	Puntuale e dettagliata	Globale, basata su un giudizio	Puntuale e dettagliata
Tipo di dato	Qualitativo	Quantitativo: frequenza	Quantitativo: punteggio	Quantitativo: presenza/assenza
Varietà delle situazioni	Scarsa	Scarsa	Ampia	Scarsa
Valutazione del singolo o del gruppo	Non è possibile	Attraverso il confronto tra i soggetti osservati o dei comportamenti esibiti	Attraverso il confronto tra i soggetti o dei comportamenti esibiti o con i dati normativi	Attraverso il confronto tra i soggetti osservati o dei comportamenti esibiti