DISUF
Università degli Studi di Milano-Bicocca
LAB-PSE
Laboratorio di Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione

DESIRE-ACTION / DESIRE-EMOTION TASKS

(*adattamento italiano da: Wellman & Wooley, 1990*)

di *Ilaria Grazzani, Veronica Ornaghi, Elisa Brazzelli*

DISUF © 2012

Introduzione

La batteria, adatta per bambini tra i 2 e i 3 anni, comprende due set di tre storie ciascuno (versione maschile e versione femminile), accompagnate da illustrazioni.

Procedura di somministrazione per ciascuna prova

Per proporre il compito, è necessario familiarizzare con il bambino e, in generale, con il contesto educativo. Il compito va somministrato in un luogo tranquillo e familiare al bambino.

Nota bene: se la prova viene proposta a molti bambini per fini di ricerca, si suggerisce di alternare i 'luoghi' dove gli oggetti cercati possono trovarsi (nel testo, sono indicati in corsivo) e l'ordine di proposta dei tre tipi di storie.

Il sistema di punteggio

Si trova indicato sulla pagina di ciascuna prova.

Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

VERSIONE MASCHILE

1. Storia in cui il bambino trova ciò che desidera

Questo è Matteo. Matteo vuole trovare il suo cane per portarlo al parco, perché lo desidera tanto. Il cane potrebbe essere nella sua *cuccia* o in *giardino*. Matteo cerca il cane per portarlo al parco. Guarda, Matteo lo cerca in giardino e lo trova proprio lì!

Ora dimmi, come si sente Matteo? Si sente felice o triste?

Triste [ ]	0	*Felice* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Che cosa farà Matteo dopo? Cercherà il cane nella cuccia o andrà al parco?

Cuccia [ ]	0	*Andrà al parco* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

2. Storia in cui il bambino non trova nulla

Questo è Matteo. Matteo vuole trovare il suo triciclo per pedalare al parco-giochi, perché lo desidera tanto. Il triciclo potrebbe essere sul *balcone* o nel *giardinetto*. Matteo cerca il triciclo per pedalare al parco-giochi. Guarda, Matteo lo cerca nel giardinetto, ma non lo trova.

Ora dimmi, come si sente Matteo? Si sente felice o triste?

Felice [ ]	0	*Triste* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Che cosa farà Matteo dopo? Cercherà il triciclo sul balcone o uscirà per andare a pedalare al parco-giochi?

Uscirà per andare al parco-giochi [ ]	0	*Balcone* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

3. Storia in cui il bambino trova un altro oggetto

Questo è Matteo. Matteo vuole trovare la sua palla per andare a giocare con i suoi amici, perché lo desidera tanto. La palla potrebbe essere sotto il *tavolo* o dietro la *porta*. Matteo cerca la palla per giocare con i suoi amici. Guarda, Matteo la cerca sotto il tavolo, ma lì sotto trova invece l'orsetto di peluche.

Ora dimmi, come si sente Matteo? Si sente felice o triste?

Felice [ ]	0	*Triste* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Che cosa farà Matteo dopo? Cercherà la palla dietro la porta o andrà a giocare con i suoi amici?

Andrà a giocare con gli amici [ ]	0	*Dietro la porta* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

VERSIONE FEMMINILE

1. Storia in cui la bambina trova ciò che desidera

Questa è Giulia. Giulia vuole trovare i suoi guanti per giocare a palle di neve, perché lo desidera tanto. I guanti potrebbero essere nell'*armadio* o nella *scatola*. Giulia cerca i guanti per andare a giocare a palle di neve. Guarda, Giulia li cerca nella scatola e li trova proprio lì.

Ora dimmi, come si sente Giulia? Si sente felice o triste?

Triste [ ]	0	*Felice* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Che cosa farà Giulia dopo? Cercherà i guanti nell'armadio o uscirà a giocare?

Armadio [ ]	0	*Uscirà a giocare* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

2. Storia in cui la bambina non trova nulla

Questa è Giulia. Giulia vuole trovare il secchiello per andare in spiaggia, perché lo desidera tanto. Il secchiello potrebbe essere nella *cesta* o sul *tavolo*. Giulia cerca il suo secchiello per andare in spiaggia. Guarda, Giulia lo cerca sul tavolo, ma non lo trova.

Ora dimmi, come si sente Giulia? Si sente felice o triste?

Felice [ ]	0	*Triste* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Che cosa farà Giulia dopo? Cercherà il secchiello nella cesta o uscirà per andare in spiaggia?

Uscirà per andare in spiaggia [ ]	0	*Cesta* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

3. Storia in cui la bambina trova un altro oggetto

Questa è Giulia. Giulia vuole trovare la sua bambola per andare a giocare con un'amichetta, perché lo desidera tanto. La bambola potrebbe essere sul *tavolo* o nella *scatola dei giochi*. Giulia cerca la bambola per giocare con l'amichetta. Guarda, Giulia la cerca nella scatola dei giochi, ma all'interno trova invece le matite colorate.

Ora dimmi, come si sente Giulia? Si sente felice o triste?

Felice [ ]	0	*Triste* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Che cosa farà Giulia dopo? Cercherà sul tavolo o andrà a giocare con la sua amichetta?

Andrà a giocare con la sua amichetta [ ]	0	*Tavolo* [ ]	1	*Altro* [ ] _____

Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

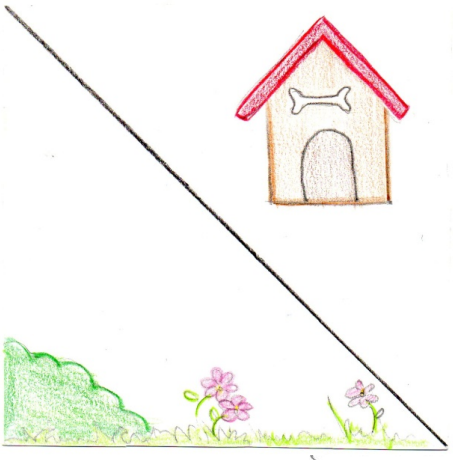
IMMAGINI DEI PROTAGONISTI DELLE STORIE

MATTEO

GIULIA

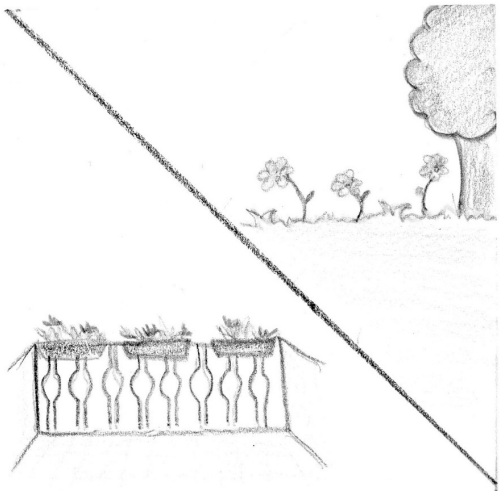
Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

IMMAGINI STORIA 1 – VERSIONE MASCHILE



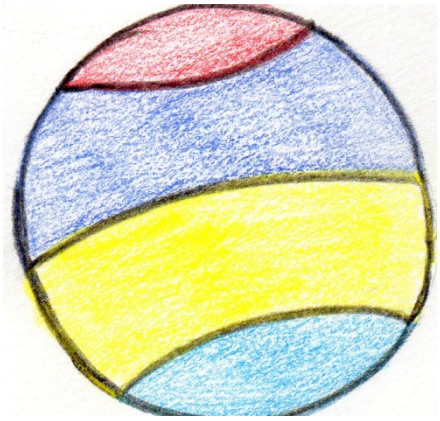
Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

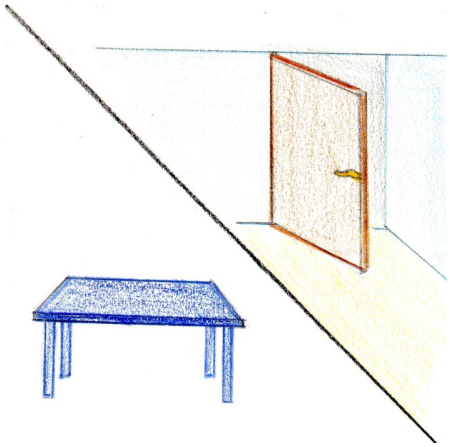
IMMAGINI STORIA 2 – VERSIONE MASCHILE



Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

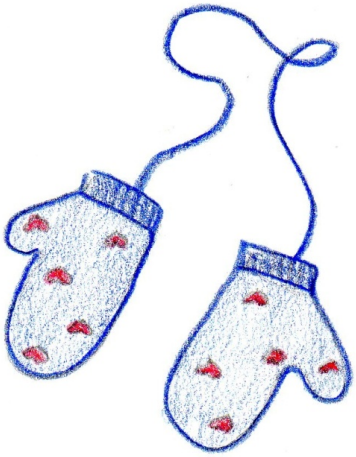
IMMAGINI STORIA 3 – VERSIONE MASCHILE

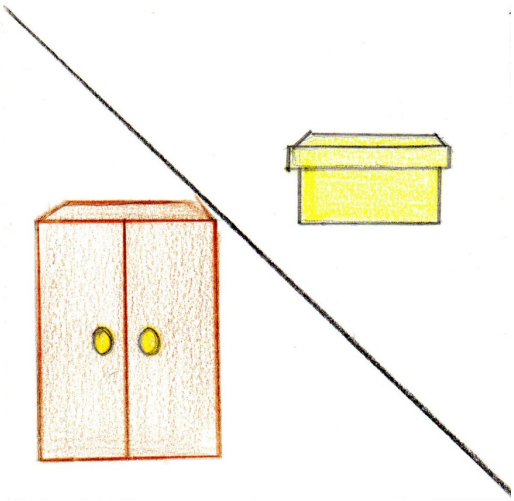


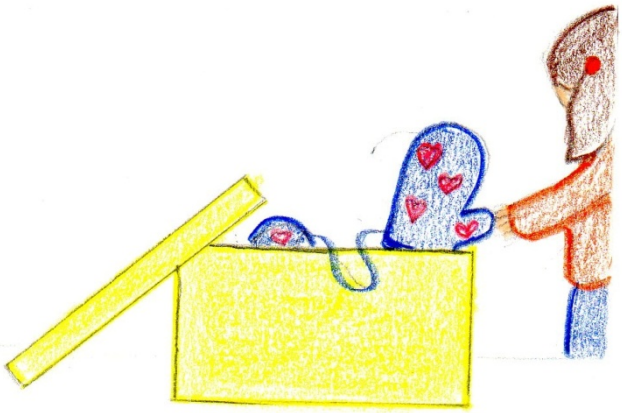


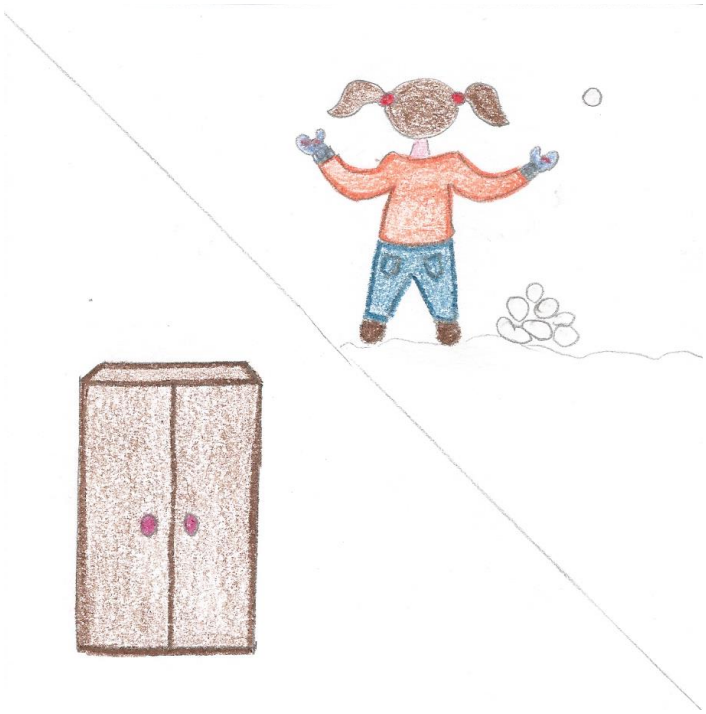
Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

IMMAGINI STORIA 1 – VERSIONE FEMMINILE



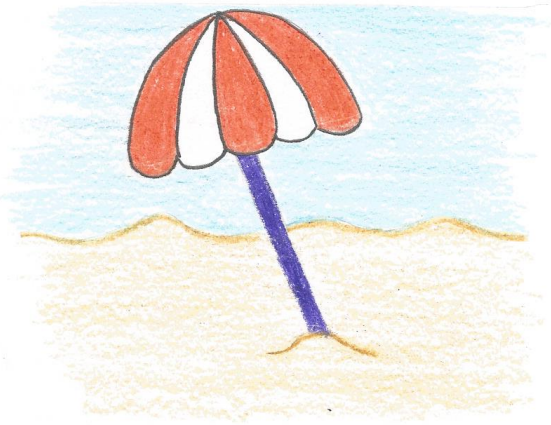


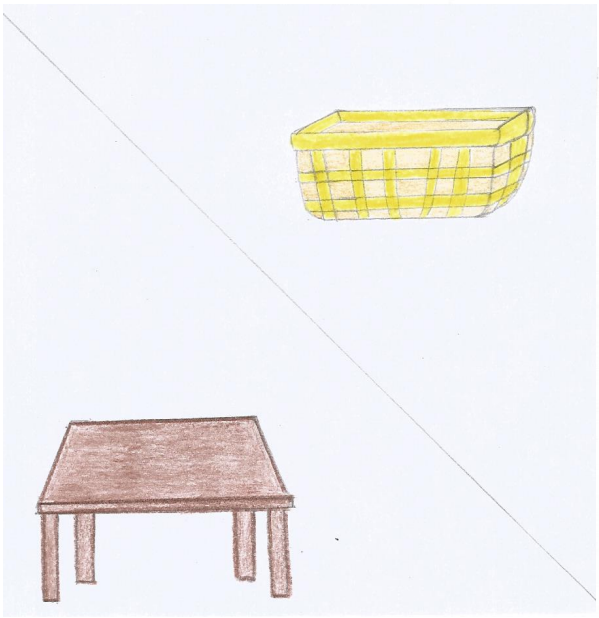




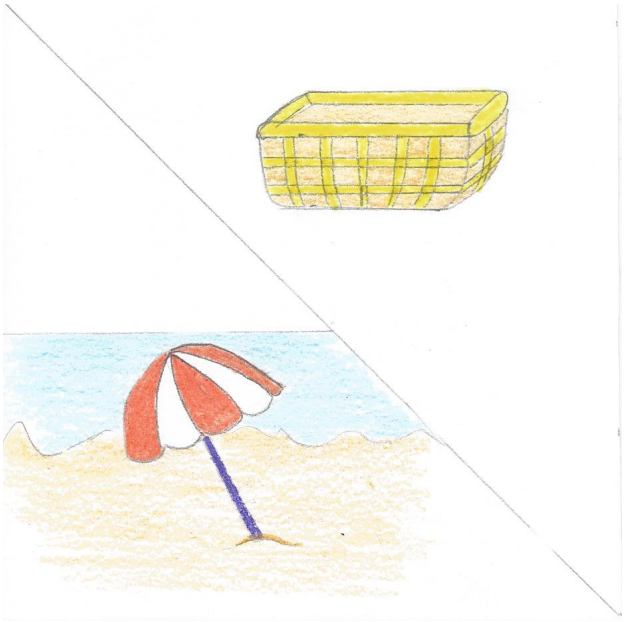
Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]

IMMAGINI STORIA 2 – VERSIONE FEMMINILE

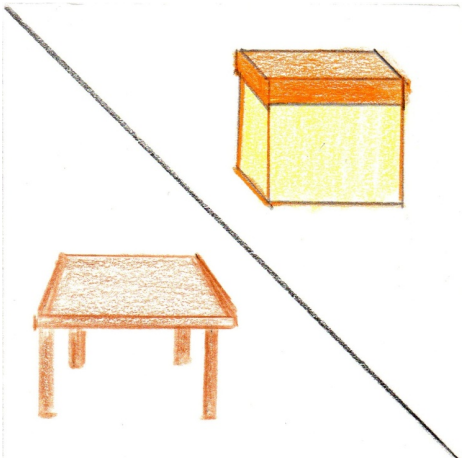




Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]



IMMAGINI STORIA 3 – VERSIONE FEMMINILE



Soggetto N. [ ] M [ ] F [ ]