

TEST DELLE FIGURE DI GOLLIN - MODIFICATO

di Carlesimo et al., 1997

Gli item hanno 7 diversi livelli di degradazione.

Il primo giorno viene somministrata la prima serie di figure e valutato il livello di degradazione che corrisponde all'esatto riconoscimento dell'oggetto (da 7 a 1). Il secondo giorno con la stessa procedura vengono somministrate tutte le 14 figure (stimoli e distrattori).

Procedura: Ogni figura, che corrisponde ad un diverso livello di degradazione, viene mostrata per 10". Quando il soggetto riconosce la figura in questione l'esaminatore annota il punteggio corrispondente al livello di degradazione a cui il soggetto ha correttamente riconosciuto la figura e passa a mostrare il successivo stimolo.

Oltre al priming, viene calcolata la differenza fra gli stimoli presentati al II giorno ed i distrattori (Perceptual Learning) e valutato anche un eventuale apprendimento della procedura tra stimoli presentati al primo giorno e distrattori (Skill Learning)

Scheda Riassuntiva dei Punteggi:

	PG	Cut-Off
Totale Set A – I Giorno	/49	
Media Set A – I Giorno (a.1)	/7	
Totale Set A – II Giorno	/49	
Media Set A – II Giorno (a.2)	/7	
Totale Set B – II Giorno	/49	
Media Set B – II Giorno (b)	/7	
Priming [(a.2) – (a.1)]	/7	
Perceptual Learning [(a.2) – (b)]	/7	
Skill Learning [(b) – (a.1)]	/7	

PRIMO GIORNO - SET A

<i>Item</i>	Punteggio
1 PESCE	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
2 TELEFONO	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
3 CONIGLIO	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
4 CARROZZINA	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
5 TORTA	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
6 ELEFANTE	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
7 BARCA	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

SECONDO GIORNO - SET A + SET B

<i>Item</i>	Set	Punteggio
1 SCARPA	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
2 ELEFANTE	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
3 TRICICLO	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
4 CAMPANA	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
5 CONIGLIO	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
6 TELEFONO	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
7 CAVALLO	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
8 BARCA	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
9 UCCELLO	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
10 TORTA	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
11 CARROZZINA	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
12 CANE	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
13 PESCE	A	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①
14 OMBRELLO	B	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①