

TDE

Test del Disegno dell'Elefante

Il disegno in età evolutiva: teorie di sviluppo e strumenti per la valutazione

Valeria Flori, Alice Francesca Giannasso e Maria Luisa Lorusso

**TEST E STRUMENTI
DI VALUTAZIONE**

INCLUDE
PIATTAFORMA
PER LO SCORING



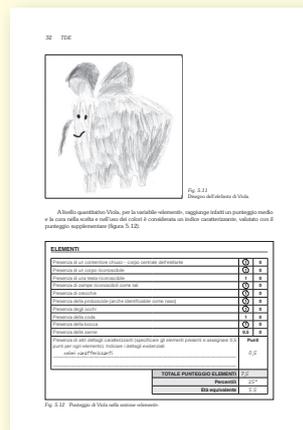
The Erickson logo, consisting of a red square with the word 'Erickson' in white serif font and a small white square above the 'i'.

IL TEST

TDE

Il disegno è uno degli strumenti maggiormente utilizzati dal Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva e, più in generale, dai clinici dello sviluppo per misurare le capacità di rappresentazione del mondo interiore del bambino e il livello di sviluppo di abilità specifiche. Il *Test del Disegno dell'Elefante* (TDE) si pone come strumento per valutare il disegno su rappresentazione mentale in bambine e bambini tra i 4 e i 7 anni, e per osservare le caratteristiche formali della linea e la sua evoluzione, mettendo in luce i processi cognitivi ed emotivi che favoriscono l'evoluzione del comportamento grafico. Il test prevede il disegno libero di un elefante e la valutazione, in termini di presenza e precisione, di alcuni elementi ritenuti significativi per la fascia d'età di riferimento.

Adatto per essere parte integrante della valutazione neuropsicologica in età prescolare, il TDE è anche un efficace strumento di screening preventivo che consente la rilevazione precoce di eventuali segnali di rischio per disturbi di tipo cognitivo.



Disegno dell'elefante di Viola e punteggio nella sezione «elementi»

Report per l'attribuzione del punteggio

LE AUTRICI

VALERIA FLORI

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva e Direttrice didattica del corso di studi in TNPEE dell'Università degli Studi di Milano. Svolge attività clinica, di formazione e di ricerca in tutti gli ambiti dello sviluppo in età evolutiva.

ALICE FRANCESCA GIANNASSO

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva. Svolge attività clinico-riabilitativa e valutativa per tutti i disturbi del neurosviluppo.

MARIA LUISA LORUSSO

Psicologa esperta di Neuropsicologia dell'Età Evolutiva. Presso l'IRCCS Eugenio Medea di Bosio Parini è responsabile del laboratorio di ricerca in Neuropsicologia dei Disturbi del Neurosviluppo – Fattori ambientali e innovazione tecnologica.

TEST E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

DIREZIONE CESARE CORNOLDI E LUIGI PEDRABISSI

Propone test e strumenti che, accanto alla facilità di somministrazione, presentano un'approfondita elaborazione teorica, rigore nella standardizzazione e nella descrizione delle norme di riferimento e solide proprietà psicometriche. Si rivolge ai professionisti che lavorano in ambito clinico-sanitario, fornendo strumenti in grado di offrire la massima efficacia per la diagnosi e la valutazione a supporto di un successivo intervento.



Include l'abbonamento omaggio alla piattaforma TEO – Test Erickson Online (testonline.erickson.it), un ambiente digitale dedicato che con una procedura guidata supporta l'utente dalla somministrazione delle prove allo scoring e al report finale.

Manuale +
allegati indivisibili



www.erickson.it

INDICE

7	Introduzione
11	Cap. 1 Lo sviluppo del disegno in età evolutiva
13	Cap. 2 La valutazione clinica del disegno
17	Cap. 3 Il <i>Test del Disegno dell'Elefante</i>
25	Cap. 4 Attribuzione dei punteggi al test
27	Cap. 5 Esempi di attribuzione dei punteggi al TDE
37	Cap. 6 Lo sviluppo del disegno su rappresentazione mentale descritto attraverso il TDE
47	Cap. 7 Esempi di applicazioni nel setting clinico
63	Cap. 8 Validazione psicometrica della prova
79	Bibliografia
83	Appendice 1 Report per l'attribuzione del punteggio al <i>Test del Disegno dell'Elefante</i>
89	Appendice 2 Tabelle per ricavare i punteggi percentili relativi a tutte le variabili misurate dal TDE: punteggio elementi, punteggio rapporti, punteggio funzioni e punteggio totale elefante
95	Appendice 3 Tabelle per ricavare i punteggi età equivalenti a tutte le variabili misurate dal TDE: punteggio elementi, punteggio rapporti, punteggio funzioni e punteggio totale elefante
101	Appendice 4 Statistiche descrittive
105	Scoring digitale su TEO – Test Erickson Online

Introduzione

Ci sono alcune evidenze, nella storia dell'archeologia, che dimostrano che l'arte figurativa infantile si è sviluppata molto prima del disegno geometrico (Pike et al., 2012): si tratta di disegni figurativi di rilevante bellezza e bravura, realizzati con le dita bagnate di argilla, sulle pareti delle caverne, risalenti a oltre 32.000 anni fa. Gli archeologi hanno fatto risalire questi disegni al periodo paleolitico superiore e li hanno attribuiti ai bambini attraverso la misurazione delle scanalature lasciate nel tracciare i segni sulle pareti (Sharpe e Van Gelder, 2006).

Queste immagini sono il più antico esempio di un comportamento infantile, quello di produrre e lasciare segni, che continua nella stessa forma anche oggi e che indica chiaramente che il disegno è parte naturale del repertorio tipico comportamentale della specie umana e una traccia importante dell'evoluzione della sua capacità cognitiva. Il disegno ha inoltre contribuito allo sviluppo dei pittogrammi, importanti precursori della scrittura, che molti secoli più tardi avrebbe permesso all'uomo di costruire le sue civiltà (Saida, 1979).

Il disegno, oltre a essere una delle caratteristiche più creative dell'infanzia e della mente umana in genere, è proprio una delle poche capacità che distinguono gli esseri umani dagli animali, insieme alla competenza simbolica. Luquet, uno dei primi studiosi del disegno, lo ha definito come «un insieme di segni, eseguiti con l'intento di rappresentare un oggetto reale, prescindendo dall'ottenimento di una rassomiglianza tra il prodotto e l'originale» (Luquet, 1969).

Il bambino che inizia a disegnare traccia dapprima dei segni casuali e abbastanza maldestri, che ben presto però assumono forme circolari, finché il piccolo, intorno ai tre anni, si accorge di aver disegnato «qualcosa» che gli è familiare.

Dal momento in cui il bambino scopre di poter produrre immagini, il suo disegno diventa intenzionale e da quando inizia a rappresentare le sue prime immagini offre all'adulto anche uno strumento straordinario per capirlo meglio e per «leggere» dentro di lui (Di Leo, 1992).

Proprio per questa sua potenzialità, infatti, sin dagli inizi del Ventesimo secolo, chiamato anche «secolo dei bambini», pedagogisti e psicologi hanno iniziato a studiare il disegno infantile, con una ricca produzione di ricerche che hanno portato alla formulazione di diverse teorie sullo sviluppo pittorico, ma anche sull'utilizzo del disegno come strumento per indagare le abilità cognitive infantili (attraverso i cosiddetti test neuropsicologici grafici) e come strumento per definire la personalità dell'individuo (attraverso i test proiettivi pittorici) (Cannoni, 2014).

I primi studi sono stati motivati soprattutto dal bisogno di individuare le sorgenti del disegno e di tracciarne lo sviluppo, riconoscendo in particolare il forte legame fra il gesto e la sua traccia (Wallon e Ascoli, 1950) e i tracciati quali espressioni di pura motricità (Naville, 1950).

Il valore gestuale dei primi tracciati e la casualità della loro comparsa hanno costituito le basi di una fiorente attività di ricerca, volta all'osservazione delle caratteristiche formali della linea e alla registrazione della sua evoluzione, che ha portato alla produzione di numerose classificazioni relative allo sviluppo del primo grafismo, con un approccio prevalente di tipo stadiale.

Gli studi più recenti, secondo la prospettiva intellettuale o cognitiva, hanno invece tendenzialmente trascurato il tema delle origini dell'espressione grafica, correggendo in parte gli assunti delle tradizionali teorie stadiali e arricchendo in modo significativo la nostra conoscenza del processo pittorico e delle sue motivazioni, mettendo in luce i numerosi processi cognitivi che favoriscono l'evoluzione del comportamento grafico. Quest'ultimo oggi si ritiene correlato con una molteplicità di fattori e di motivazioni, tra cui il puro piacere di tracciare segni o di riempire gli spazi (Thomas e Silk, 1989), lo sviluppo della capacità di coordinazione oculo-motoria, la disponibilità di supporti e materiali grafici e, più in generale, le disponibilità ambientali e gli stimoli pedagogici (Longobardi, Pasta e Quaglia, 2012; Arden et al., 2014).

In questa prospettiva allargata si viene a delineare un ruolo estremamente importante del disegno (che successivamente sarà quello della scrittura): esso, infatti, attraverso la riflessione visiva su quanto prodotto e la condivisione del suo significato, sin dalle prime espressioni grafiche consente il formarsi di quella dimensione della coscienza chiamata «metacognizione», che permette al bambino di prendere gradualmente coscienza della valenza semiotica dei segni e dei rapporti che legano pensiero, linguaggio, rappresentazione e realtà (Castelli Fusconi, 2008).

È altresì dimostrato in letteratura che l'accuratezza del disegno in età precoce è predittiva rispetto a varie abilità cognitive più tardive, che includono capacità motorie, percettive, attentive e motivazionali (Arden et al., 2014).

Il disegno, in senso evolutivo, permette al bambino di compiere operazioni mentali fino a un certo momento compiute solo in riferimento agli oggetti concreti, portandole su un piano di maggiore astrazione simbolica e, per questo suo ruolo di facilitatore del pensiero simbolico, si viene a configurare anche come importante strumento per l'intervento riabilitativo neuro e psicomotorio.

Esso, infatti, è uno degli strumenti maggiormente utilizzati dai clinici dell'età evolutiva, in quanto misura sia la capacità di rappresentazione del mondo interiore, sia il livello di sviluppo di abilità specifiche raggiunto da un bambino.

Gli strumenti a disposizione per valutare le abilità grafiche sono molteplici: sia nel panorama italiano che in quello internazionale numerosi autori hanno studiato il disegno, anche se l'interesse è stato rivolto in modo privilegiato e quasi esclusivo all'analisi di alcune delle sue componenti.

Gli studi disponibili si focalizzano, infatti, soprattutto sulle abilità di copia di figure, oppure sulle competenze di velocità e precisione visuomotoria. Ad eccezione degli studi che indagano la capacità di rappresentare la figura umana, peraltro principalmente a scopo proiettivo, minore attenzione è dedicata al disegno su rappresentazione mentale, che viene citato soltanto in alcuni studi che si occupano di mappare le abilità cognitive in età adulta o comunque che dispongono di dati normativi solo per l'età scolare (Kolb e Whishaw, 2003).

A oggi non esiste uno strumento specifico per la valutazione delle competenze grafiche su rappresentazione mentale in età precoce, capace di rilevare la peculiarità fondamentale di questo periodo evolutivo, ovvero la velocità del cambiamento. Per questo motivo abbiamo deciso di validarne uno *ex novo*.

Emerge infatti, nella nostra esperienza come clinici per l'età evolutiva, la necessità di disporre di dati normativi specifici, raccolti tramite uno strumento di cui siano state verificate le

proprietà psicometriche, al pari delle prove disponibili in letteratura per le altre abilità grafiche (Bender, 1992; Di Nuovo, 1979; Hammill, Pearson e Voress, 1994; Beery e Buktenica, 2000) o per l'adulto (Kolb e Whishaw, 2009).

Il risultato della nostra ricerca è un nuovo strumento che può essere utilizzato per mappare lo sviluppo delle abilità grafiche su rappresentazione mentale in età precoce, denominato come Test del Disegno dell'Elefante.

intellettuale, tutti quegli elementi che rendono l'oggetto disegnato riconoscibile (Piaget, 1972; Freeman, 1993).

Come tutte le attività umane, anche quella pittorica è sostenuta da alcune motivazioni, che variano a seconda dell'età del disegnatore e dell'incidenza di altri fattori, come il contesto in cui si disegna e le eventuali richieste poste da altri, in modo più o meno esplicito (Thomas e Silk, 1989), che possono, a diversi livelli, avere un'influenza determinante sul prodotto pittorico (Braswell e Rosengren, 2000).

Il Test del Disegno dell'Elefante

Il *Test del Disegno dell'Elefante* è stato pensato e costruito con l'obiettivo di trovare una tipologia di prova di rappresentazione mentale su produzione grafica, mirata e specifica per bambini e bambine tra i 4 e i 7 anni.

La prova realizzata prevede la valutazione, in termini numerici di presenza/assenza e riconoscibilità/precisione, di alcuni item ritenuti importanti e significativi per la realizzazione del disegno di un elefante, correlati alle caratteristiche peculiari della sua immagine.

Il compito non prevede l'uso di copie o modelli dell'animale, ma richiede di disegnare una rappresentazione mentale; si tratta quindi di un'attività cognitiva composita, che comporta l'uso di simboli mentali e il recupero di contenuti dalla memoria a lungo termine, sotto forma di ricordi da rappresentare nel *qui e ora*, grazie alla memoria di lavoro.

Il bambino che disegna, infatti, deve ricordare, organizzare, riprodurre o tradurre le sue rappresentazioni mentali dell'elefante, dandogli forma sullo spazio bidimensionale del foglio e rendendole visibili e riconoscibili a tutti.

Il modello di riferimento specifico della prova è il *Test della bicicletta* (Kolb e Whishaw, 2009) che, prevedendo una standardizzazione dai 4 ai 50 anni di età e quindi una fascia di età troppo ampia, risulta essere specifico e sensibile solo per bambini di età scolare. Ciò è dovuto alla complessità del compito richiesto che, in fase di attribuzione del punteggio, richiede di calcolare la rappresentazione mentale e grafica di aspetti funzionali dell'oggetto, più che di dettagli (ad esempio, la presenza di catena, pedali, telaio, ecc.), che non rientrano nel bagaglio culturale di concetti e significati dei bambini più piccoli.

Il contenuto «elefante» è stato scelto perché risponde ad alcune caratteristiche significative per la valutazione delle immagini mentali.

L'elefante è un soggetto che rientra nella categoria degli animali, frequentemente presentata a bambini di questa età, ma non è uno degli animali che essi incontrano più comunemente nella vita quotidiana, fattore che sarebbe di troppo aiuto nella rappresentazione (come accadrebbe se fosse, ad esempio, un gatto o un cane).

Il contenuto grafico non è soggetto a rinforzi educativi e non risente di «allenamenti» dal punto di vista grafomotorio (come potrebbe essere, ad esempio, per un fiore o una casa o una macchina o la stessa figura umana, che sono solitamente oggetto di «alfabetizzazione grafica»). Infine, l'elefante è costituito da elementi fondamentali che lo caratterizzano e lo distinguono dalle altre specie animali, che sono rappresentabili con carta e matita e in bidimensione, anche tenendo conto delle abilità grafiche e prassiche acquisite dai bambini più piccoli.

Il lavoro di ricerca necessario per la standardizzazione e la validazione della prova è stato condotto attraverso un'attiva sperimentazione sul campo, con l'obiettivo di esaminarne il potere discriminante in relazione alla capacità di misurare le abilità di disegno su rappresentazione mentale a partire dall'età precoce, ma anche di verificare l'interesse e la collaborazione da parte dei bambini.

Modalità di somministrazione

Al bambino viene data la consegna di disegnare un elefante e gli vengono forniti un foglio bianco (dimensione A4) e dei colori (pastelli o pennarelli a scelta, in base alle preferenze o alla disponibilità). Non sono previsti limiti temporali. La consegna lineare e l'ampia disponibilità di materiali favoriscono caratteristiche di immediatezza e semplicità, che fanno sì che il compito richiesto non generi ansia prestazionale nel bambino.

Non devono essere chieste spiegazioni rispetto al disegno realizzato — in relazione, ad esempio, a particolari poco chiari o ai dettagli presenti nel suo elaborato — anche se, trattandosi di bambini piccoli, con una modalità di funzionamento esecutivo quasi completamente esternalizzata, è frequente che siano essi stessi a voler descrivere e contestualizzare le proprie produzioni originali. Tali narrazioni vanno certamente raccolte, anche se poi non costituiranno elementi di valutazione specifica.

Si raccomanda di far eseguire il disegno su tavolini e sedie con altezza adeguata, mettendo a disposizione il materiale necessario in modo che sia accessibile comodamente.

Il disegno andrebbe proposto una sola volta, senza dare la possibilità ai bambini di rifarlo nel caso, ad esempio, in cui non siano soddisfatti della propria prestazione.

In generale, in base alla nostra esperienza, possiamo dire che pochissimi hanno richiesto di rifare il proprio elefante, soprattutto nelle fasce di età più piccole, proprio perché i bambini in età prescolare non hanno ancora la tendenza a ricercare adeguatezza rispetto a modelli interni o ancor più a modelli allenati o addestrati dal contesto di vita.

La fase di sperimentazione, che ci ha portato in contatto con numerosi bambini, ci ha convinti che la richiesta «originale» di disegnare un elefante potesse avviare a tale stile comportamentale, configurandosi quindi come una prova efficace per gli scopi che si prefigge.

L'adulto è invitato poi a osservare il bambino che disegna, con una funzione empatica e silenziosa; il suo ruolo è infatti quello di osservatore, che prende mentalmente nota del comportamento grafico e complessivo del bambino durante il disegno. Tale osservazione è finalizzata a raccogliere informazioni circa l'impegno, l'interesse, l'intervento intelligente (problem solving) messo in atto per risolvere i problemi grafici che il soggetto incontra durante la produzione e le sue osservazioni personali in corso d'opera.

Modalità di attribuzione del punteggio

Per quanto riguarda la modalità di valutazione degli elaborati grafici è stata realizzata una checklist dettagliata (figura 3.1), in cui sono inseriti gli item da attenzionare e la relativa modalità per l'attribuzione dei punteggi.

La checklist, quale report per la valutazione della prova, è presente in forma compilabile anche in Appendice 1 e negli Allegati.

Nella fase di analisi di ogni disegno è importante una prima osservazione attenta dell'elaborato nella sua globalità, per poi procedere con l'analisi dei dettagli significativi, la cui presenza/assenza deve essere accuratamente esaminata per definire il punteggio quantitativo della prova.

Nel report sono indicati in maniera chiara tutti gli item da considerare, le modalità di valutazione di ognuna di queste caratteristiche e il calcolo dei punteggi significativi che permettono di qualificare le capacità rappresentative del bambino.

Ogni item si concentra su una caratteristica ritenuta importante e necessaria per la realizzazione del disegno; ciascuno può essere valutato con un punteggio di 1 se l'elemento è presente e riconoscibile, secondo le indicazioni fornite dalla griglia, oppure di 0, nel caso in cui la caratteristica non sia identificabile o manchi del tutto nella rappresentazione.

Esempi di attribuzione dei punteggi al TDE

L'elefante di Ian

La figura 5.1 riporta l'elefante di Ian, un bambino di 4,5 anni, appartenente quindi alla prima fascia (4,0 – 4,5 anni). Ian apprezza disegnare, verbalizza le sue azioni e cambia spesso colore proprio in segno di cura del suo elaborato. Al termine del suo lavoro ne è molto soddisfatto: «Guarda come mi è venuto bello colorato!».

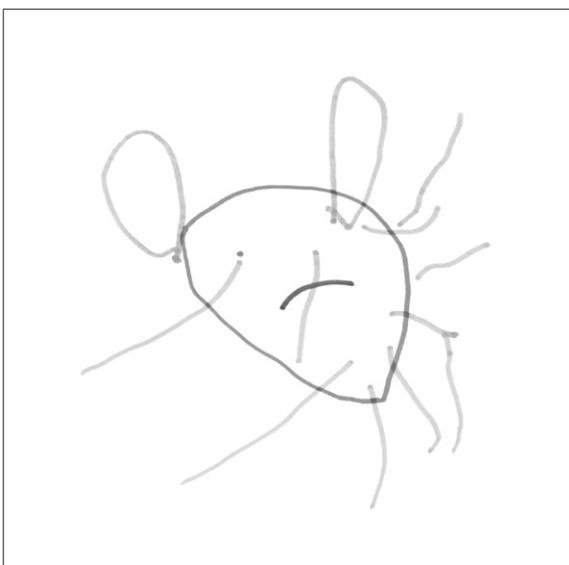


Fig. 5.1
Disegno dell'elefante di Ian.

Nel suo disegno è ben evidente il tentativo, frequente nei bambini più piccoli che si apprestano a rappresentare graficamente qualcosa, di ricorrere a elementi e schemi noti, in questo caso la figura umana cefalopode, alla quale viene ricondotto anche il nostro elefante. La volontà di rappresentare un elefante è comunque certa; Ian realizza due grandi orecchie e le descrive: «L'elefante ha le orecchie giganti».

L'uso del linguaggio, la ricerca di approvazione e di confronto con l'adulto sono molto frequenti nel comportamento grafico tipico di questa fascia di età.

Nel complesso gli elementi, seppur non sempre riconoscibili, anche per la qualità del grafismo ancora immatura, risultano presenti, come si può evidenziare nel punteggio relativo a questa variabile (figura 5.2).

ELEMENTI		
Presenza di un contenitore chiuso – corpo centrale dell'elefante	①	0
Presenza di un corpo riconoscibile	1	0
Presenza di una testa riconoscibile	①	0
Presenza di zampe riconoscibili come tali	1	0
Presenza di orecchie	①	0
Presenza della proboscide (anche identificabile come naso)	1	0
Presenza degli occhi	①	0
Presenza della coda	1	0
Presenza della bocca	①	0
Presenza delle zanne	0,5	0
Presenza di altri dettagli caratterizzanti (specificare gli elementi presenti e assegnare 0,5 punti per ogni elemento). Indicare i dettagli evidenziati	Punti	

TOTALE PUNTEGGIO ELEMENTI		5
Percentili		63°
Età equivalente		

Fig. 5.2 Punteggio di Ian nella sezione «elementi».

Non sono stati attribuiti i punteggi relativi alle zampe perché esse, nel disegno, non risultano riconoscibili come tali.

I rapporti spaziali risentono delle stesse scelte procedurali e rispettano le regole dell'omino cefalopode; nel complesso sono correttamente rappresentati (figura 5.3).

RAPPORTI TRA ELEMENTI		
La bocca è disegnata sotto al naso/proboscide	1	0
Le zanne sono disegnate nella zona compresa tra naso e bocca	1	0
La proboscide è in posizione corretta	1	0
Le orecchie sono posizionate correttamente	①	0
Gli occhi sono posizionati correttamente	①	0
La coda è collocata posteriormente	1	0
TOTALE PUNTEGGIO RAPPORTI		2
Percentili		95°
Età equivalente		

Fig. 5.3 Punteggio di Ian nella sezione «rapporti».

Sul piano funzionale emergono chiaramente le grandi orecchie (figura 5.4).

FUNZIONI		
Le zampe mantengono il corpo in equilibrio	1	0
Le orecchie sono disegnate come grandi	①	0
Il naso è identificabile come proboscide (con caratteristica di lunghezza)	1	0
TOTALE PUNTEGGIO FUNZIONI		1
Percentili		90°
Età equivalente		

Fig. 5.4 Punteggio di Ian nella sezione «funzioni».

Nel complesso il disegno risponde pienamente agli obiettivi attesi per l'età di sviluppo (figura 5.5).

PUNTEGGIO TOTALE ELEFANTE (elementi + rapporti + funzioni)	8
Percentili	84°
Età equivalente	

Fig. 5.5 Punteggio totale di Ian.

L'elefante di Giorgio

Nella figura 5.6 è presente l'elefante di Giorgio, un bambino di 5,1 anni, che appartiene alla fascia 3 (5,0 – 5,5 anni). Anche a lui piace disegnare.

A livello evolutivo, Giorgio si trova nella fase della prima rappresentazione delle parti; il suo elefante ha infatti un corpo e una testa riconoscibili. Gli elementi sono presenti e caratterizzati sul piano funzionale, sebbene non risultino ancora del tutto organizzati nello spazio.



Fig. 5.6
Disegno dell'elefante di Giorgio.

Sul piano quantitativo, la sezione «elementi» ottiene un punteggio molto alto (figura 5.7).

ELEMENTI		
Presenza di un contenitore chiuso – corpo centrale dell'elefante	①	0
Presenza di un corpo riconoscibile	①	0
Presenza di una testa riconoscibile	①	0
Presenza di zampe riconoscibili come tali	①	0
Presenza di orecchie	①	0
Presenza della proboscide (anche identificabile come naso)	①	0
Presenza degli occhi	①	0
Presenza della coda	1	0
Presenza della bocca	①	0
Presenza delle zanne	0,5	0
Presenza di altri dettagli caratterizzanti (specificare gli elementi presenti e assegnare 0,5 punti per ogni elemento). Indicare i dettagli evidenziati <i>narici</i>		Punti <i>0,5</i>
	TOTALE PUNTEGGIO ELEMENTI	<i>8,5</i>
	Percentili	<i>95°</i>
	Età equivalente	

Fig. 5.7 Punteggio di Giorgio nella sezione «elementi».

Sono stati attribuiti anche 0,5 alla voce «dettagli caratterizzanti» perché nel disegno di Giorgio sono ben riconoscibili le narici.

Anche la sezione «funzioni» rispecchia un'immagine mentale matura dell'animale (figura 5.8).

FUNZIONI		
Le zampe mantengono il corpo in equilibrio	①	0
Le orecchie sono disegnate come grandi	1	0
Il naso è identificabile come proboscide (con caratteristica di lunghezza)	1	0
	TOTALE PUNTEGGIO FUNZIONI	<i>1</i>
	Percentili	<i>50°</i>
	Età equivalente	

Fig. 5.8 Punteggio di Giorgio nella sezione «funzioni».

Giorgio non identifica ancora la proboscide come naso dell'animale e rappresenta entrambi nel suo disegno, motivo per cui il punteggio non è stato attribuito.

La presenza di molte zampe dimostra che il bambino ha colto il significato di sostegno delle stesse, motivo per cui è stato attribuito il punteggio corrispondente.

L'organizzazione spaziale degli elementi, nel disegno di Giorgio, risulta ancora immatura; infatti, rimanendo sull'esempio delle zampe, il bambino aggiunge al suo elefante tante linee, tante gambe, che gli servono proprio per completare la figura che ha disegnato.

Lo spazio in questo momento evolutivo è ancora topologico e crea difficoltà nei bambini quando devono rappresentare le proprie conoscenze. Questo risulta evidente anche guardando la proboscide: Giorgio è ben consapevole della sua esistenza, delle sue caratteristiche di lunghezza e degli aspetti funzionali (infatti aggiunge le narici), ma, non riuscendo ancora a rappresentare graficamente le relazioni spaziali, si limita ad aggiungerla, in prossimità dell'animale.

Anche le orecchie e gli altri elementi del volto dell'animale vengono giustapposti, tanto che alla variabile «rapporti» ottiene un punteggio ai limiti di norma (figura 5.9).

Nel complesso il suo disegno è coerente con il livello di sviluppo atteso per l'età (figura 5.10).

RAPPORTI TRA ELEMENTI		
La bocca è disegnata sotto al naso/proboscide	1	0
Le zanne sono disegnate nella zona compresa tra naso e bocca	1	0
La proboscide è in posizione corretta	1	0
Le orecchie sono posizionate correttamente	1	0
Gli occhi sono posizionati correttamente	①	0
La coda è collocata posteriormente	1	0
TOTALE PUNTEGGIO RAPPORTI		1
Percentili		16°
Età equivalente		4.8

Fig. 5.9 Punteggio di Giorgio nella sezione «rapporti».

PUNTEGGIO TOTALE ELEFANTE (elementi + rapporti + funzioni)	10,5
Percentili	50°
Età equivalente	

Fig. 5.10 Punteggio totale di Giorgio.

L'elefante di Viola

La figura 5.11 riporta invece il disegno di una bambina poco più grande di Giorgio, che ha compiuto 6,2 anni e che quindi appartiene alla fascia 5 (6,0 – 6,5 anni). Anche Viola è stata felice di collaborare con noi e ci ha regalato il suo elefante.

A livello evolutivo, Viola si trova nel pieno della fase rappresentativa, che si caratterizza per elementi dei disegni che appaiono sempre più caratterizzati, nei dettagli o negli indici funzionali; la bambina, infatti, si concentra molto sull'uso dei colori e sulla cura nella coloritura del suo disegno.

La grande attenzione all'attività grafomotoria in questa fase spesso assorbe, sul piano esecutivo, le energie dei bambini, che esauriscono le proprie risorse attentive e con loro concludono anche le proprie produzioni, senza aggiungere tutti i dettagli caratterizzanti o i riferimenti al contesto del disegno, che saranno tipici infatti della fase successiva dello sviluppo, quella della rappresentazione matura.



Fig. 5.11
Disegno dell'elefante di Viola.

A livello quantitativo Viola, per la variabile «elementi», raggiunge infatti un punteggio medio e la cura nella scelta e nell'uso dei colori è considerata un indice caratterizzante, valutato con il punteggio supplementare (figura 5.12).

ELEMENTI		
Presenza di un contenitore chiuso – corpo centrale dell'elefante	①	0
Presenza di un corpo riconoscibile	①	0
Presenza di una testa riconoscibile	1	0
Presenza di zampe riconoscibili come tali	①	0
Presenza di orecchie	①	0
Presenza della proboscide (anche identificabile come naso)	①	0
Presenza degli occhi	①	0
Presenza della coda	1	0
Presenza della bocca	①	0
Presenza delle zanne	0,5	0
Presenza di altri dettagli caratterizzanti (specificare gli elementi presenti e assegnare 0,5 punti per ogni elemento). Indicare i dettagli evidenziati <i>colori caratterizzanti</i>		Punti 0,5
	TOTALE PUNTEGGIO ELEMENTI	7,5
	Percentili	25°
	Età equivalente	5.5

Fig. 5.12 Punteggio di Viola nella sezione «elementi».

Il disegno però ha superato le difficoltà di organizzazione spaziale che avevamo visto nella fase precedente e nel disegno di Giorgio: i rapporti spaziali fra gli elementi sono generalmente corretti e gli attributi concettuali, come si può bene vedere, sono più proporzionati e concettualmente e funzionalmente efficaci, seppur ancora privi di prospettiva (fase della trasparenza).

La valutazione delle variabili «rapporti» e «funzioni» appare infatti molto buona (figura 5.13).

RAPPORTI TRA ELEMENTI		
La bocca è disegnata sotto al naso/proboscide	①	0
Le zanne sono disegnate nella zona compresa tra naso e bocca	1	0
La proboscide è in posizione corretta	1	0
Le orecchie sono posizionate correttamente	①	0
Gli occhi sono posizionati correttamente	①	0
La coda è collocata posteriormente	1	0
TOTALE PUNTEGGIO RAPPORTI		3
Percentili		63°
Età equivalente		
FUNZIONI		
Le zampe mantengono il corpo in equilibrio	①	0
Le orecchie sono disegnate come grandi	①	0
Il naso è identificabile come proboscide (con caratteristica di lunghezza)	①	0
TOTALE PUNTEGGIO FUNZIONI		3
Percentili		99°
Età equivalente		

Fig. 5.13 Punteggio di Viola nelle sezioni «rapporti» e «funzioni».

Anche il disegno di Viola è coerente con il livello di sviluppo atteso (figura 5.14).

PUNTEGGIO TOTALE ELEFANTE (elementi + rapporti + funzioni)	13,5
Percentili	50°
Età equivalente	

Fig. 5.14 Punteggio totale di Viola.

L'elefante di Leonardo

Nella figura 5.15 si può vedere l'elefante di Leonardo, un bambino di 6,9 anni, poco più grande di Viola, che appartiene quindi alla fascia 6 (6,6 – 6,11 anni) e che, come si può ben vedere, risulta essersi molto impegnato nel disegnare in prospettiva visuale.

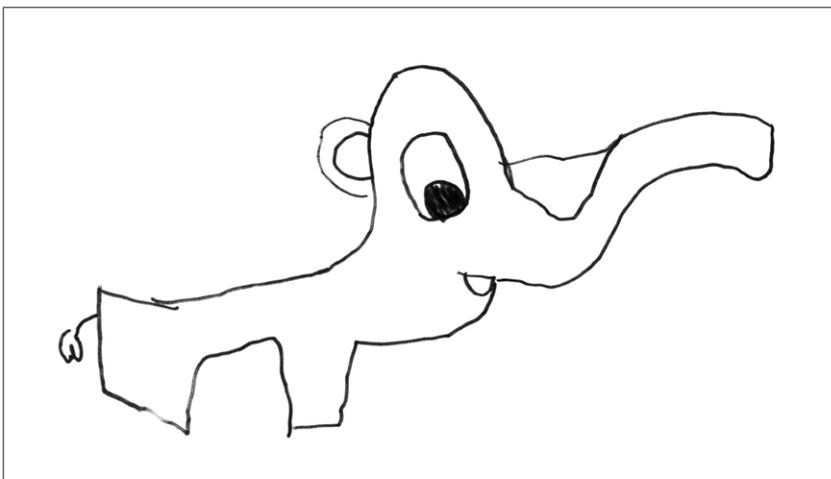


Fig. 5.15
Disegno dell'elefante di
Leonardo.

Seppur con meno cura di Viola, nel disegno di Leonardo sono presenti numerosi elementi caratterizzanti (proboscide, coda, orecchie) (figura 5.16).

ELEMENTI		
Presenza di un contenitore chiuso – corpo centrale dell'elefante	①	0
Presenza di un corpo riconoscibile	①	0
Presenza di una testa riconoscibile	①	0
Presenza di zampe riconoscibili come tali	①	0
Presenza di orecchie	①	0
Presenza della proboscide (anche identificabile come naso)	①	0
Presenza degli occhi	①	0
Presenza della coda	①	0
Presenza della bocca	①	0
Presenza delle zanne	0,5	0
Presenza di altri dettagli caratterizzanti (specificare gli elementi presenti e assegnare 0,5 punti per ogni elemento). Indicare i dettagli evidenziati <i>coda</i>		Punti 0,5
	TOTALE PUNTEGGIO ELEMENTI	9,5
	Percentili	63°
	Età equivalente	

Fig. 5.16 Punteggio di Leonardo nella sezione «elementi».

I rapporti spaziali fra gli elementi sono corretti e acquisiti e risultano superate le difficoltà della fase precedente, come si può notare ad esempio dalla bocca, dall'occhio e dalle orecchie, disegnate in prospettiva corretta (figura 5.17).

L'attenzione ai dettagli spaziali porta Leonardo però a sottovalutare la cura dei dettagli funzionali, che, seppur presenti a livello concettuale, non rispondono pienamente ai loro scopi: le zampe non tengono in equilibrio il corpo e le orecchie non rispettano del tutto le proporzioni di grandezza richieste (figura 5.18).

RAPPORTI TRA ELEMENTI		
La bocca è disegnata sotto al naso/proboscide	①	0
Le zanne sono disegnate nella zona compresa tra naso e bocca	1	0
La proboscide è in posizione corretta	①	0
Le orecchie sono posizionate correttamente	①	0
Gli occhi sono posizionati correttamente	①	0
La coda è collocata posteriormente	①	0
TOTALE PUNTEGGIO RAPPORTI	5	
Percentili	99°	
Età equivalente		

Fig. 5.17 Punteggio di Leonardo nella sezione «rapporti».

FUNZIONI		
Le zampe mantengono il corpo in equilibrio	1	0
Le orecchie sono disegnate come grandi	1	0
Il naso è identificabile come proboscide (con caratteristica di lunghezza)	①	0
TOTALE PUNTEGGIO FUNZIONI	1	
Percentili	5°	
Età equivalente		

Fig. 5.18 Punteggio di Leonardo nella sezione «funzioni».

Nel complesso anche il disegno di Leonardo risulta comunque coerente con il livello di sviluppo atteso per l'età (figura 5.19).

PUNTEGGIO TOTALE ELEFANTE (elementi + rapporti + funzioni)	15,5	
Percentili	63°	
Età equivalente		

Fig. 5.19 Punteggio totale di Leonardo.