



Nome e cognome: \_\_\_\_\_

Esaminatore: \_\_\_\_\_

Titolo di studio: \_\_\_\_\_ Sesso ☐ M ☐ F

Lateraltà ☐ D ☐ S Luogo dell'esame: \_\_\_\_\_

	Calcolo dell'età		
	Anni	Mesi	Giorni
Data del test	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Data di nascita	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Età	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### 1. Disegno con i cubi Limite di tempo: cfr. item.



#### Punto di inizio

Età 4,0-5,11: item 4.

Età 6,0-7,7: esempi A e B, poi item 9.



#### Somministrazione degli item in ordine inverso

Punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



#### Interruzione

Dopo 2 punteggi 0 consecutivi.



























#### Punteggio












Item 1-4 e 9: 0, 1 o 2 punti.

Item 5-8 e 10-17: 0 o 2 punti.

#### Parte A

	Disegno	Metodo di presentazione	Cubi necessari	Limite di tempo	Tempo di esecuzione		Disegno costruito		Punti		
					Prova 1	Prova 2	Prova 1	Prova 2			
1.		Modello	4 rossi	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0	1	2
2.		Modello	6 rossi	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0	1	2
3.		Modello	4 rossi	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0	1	2
4.	 Bambino Esaminatore	Modello	2 rossi 4 bianchi	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0	1	2
5.		Modello	2 rossi 2 bianchi	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0		2
6.		Modello	6 rossi	60"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0		2
7.		Modello	4 rossi 4 bianchi	60"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0		2
8.		Modello	4 rossi 4 bianchi	60"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0		2

#### Parte B

6,0-7,7	Esempio A. Bambino Esaminatore	Modello	2 rossi e bianchi								
	Esempio B.	Modello	2 rossi e bianchi								
9.		Modello e figura	2 rossi e bianchi	60"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0	1	2
10.		Modello e figura	2 rossi e bianchi	60"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0		2
11.		Figura	4 rossi e bianchi	90"	<input type="text"/>	<input type="text"/>			0		2

## 1. Disegno con i cubi (continua)



Limite di tempo: cfr. item.

Interruzione dopo 2 punteggi 0 consecutivi.

	Disegno	Metodo di presentazione	Cubi necessari	Limite di tempo	Tempo di esecuzione	Disegno costruito	Punti
12.		Figura	4 rossi e bianchi	90"			0 2
13.		Figura	4 rossi e bianchi	90"			0 2
14.		Figura	4 rossi e bianchi	90"			0 2
15.		Figura	4 rossi e bianchi	90"			0 2
16.		Figura	4 rossi e bianchi	90"			0 2
17.		Figura	4 rossi e bianchi	90"			0 2

**Punteggio grezzo totale**

(Massimo = 34)

## 2. Informazione



**Punto di inizio**

**Età 4,0-5,11:**

item 10.

**Età 6,0-7,7:**

item 16.



**Somministrazione degli item in ordine inverso**

Punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



**Interruzione**

Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.



**Punteggio**

**Item 1-4:** le risposte corrette sono in **grassetto**.

**Item 5-29:** consultare il manuale di somministrazione e scoring per gli esempi di risposta. 0 o 1 punto.

Item	Risposta				Punti	
Item illustrati						
†1. Mangiare	1	2	3	4	0	1
†2. Bagno	1	2	3	4	0	1
3. Miao	1	2	3	4	0	1
4. Tagliare	1	2	3	4	0	1
Item verbali						
*†5. Bocca					0	1
*†6. Ginocchio					0	1
7. Anni					0	1
8. Tazza					0	1
9. Scrivere					0	1
4,0-5,11 *†10. Sporco					0	1
†11. Occhi					0	1

**segue**

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

## 2. Informazione (continua)


Interruzione dopo 3 punteggi 0 consecutivi.


	Item	Risposta	Punti	
	12. Pioggia		0	1
	*13. Uova		0	1
	14. Terreno		0	1
	15. Corona		0	1
6,0-7,7	†16. Zampe		0	1
	†17. Dito		0	1
	18. Masticare		0	1
	19. Verdura		0	1
	*20. Sabato		0	1
	21. Respirare		0	1
	*22. Pianeta		0	1
	23. Inverno		0	1
	24. Mesi		0	1
	25. Formaggio		0	1
	*26. Sud		0	1
	27. Oceano		0	1
	*28. Spaghetti		0	1
	*29. Sole		0	1


**Punteggio grezzo totale**  
(Massimo = 29)


VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

3. Matrici logiche

**Punto di inizio**  
Età 4,0-4,11: esempi A-C, poi item 1.  
Età 5,0-5,11: esempi A-C, poi item 4.  
Età 6,0-7,7: esempi A-C, poi item 7.

**Somministrazione degli item in ordine inverso**  
Età 5,0-7,7: punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.

**Interruzione**  
Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.


**Punteggio**  
Le risposte corrette sono in **grassetto**.  
0 o 1 punto.


	Item	Risposta					Punti	
4,0-7,7	A.	1	<b>2</b>	3	4			
	B.	1	2	<b>3</b>	4			
	C.	<b>1</b>	2	3	4			
4,0-4,11	1.	<b>1</b>	2	3	4		0	1
	2.	1	2	<b>3</b>	4		0	1
	3.	1	2	3	<b>4</b>		0	1
5,0-5,11	4.	1	2	<b>3</b>	4		0	1
	5.	<b>1</b>	2	3	4		0	1
	6.	1	2	3	<b>4</b>		0	1
6,0-7,7	7.	1	<b>2</b>	3	4		0	1
	8.	1	2	<b>3</b>	4		0	1
	9.	<b>1</b>	2	3	4		0	1
	10.	1	2	3	<b>4</b>		0	1
	11.	1	<b>2</b>	3	4		0	1
	12.	1	2	<b>3</b>	4		0	1


	Item	Risposta					Punti	
	13.	<b>1</b>	2	3	4		0	1
	14.	1	<b>2</b>	3	4		0	1
	15.	1	<b>2</b>	3	4		0	1
	16.	1	2	3	<b>4</b>		0	1
	17.	1	2	3	<b>4</b>	5	0	1
	18.	1	2	3	4	<b>5</b>	0	1
	19.	<b>1</b>	2	3	4	5	0	1
	20.	1	2	3	<b>4</b>	5	0	1
	21.	1	<b>2</b>	3	4	5	0	1
	22.	1	2	3	4	<b>5</b>	0	1
	23.	1	2	<b>3</b>	4	5	0	1
	24.	<b>1</b>	2	3	4	5	0	1
	25.	1	<b>2</b>	3	4	5	0	1
	26.	1	2	<b>3</b>	4	5	0	1

**Punteggio grezzo totale**  
(Massimo = 26)

4. Ricerca di insetti

**Punto di inizio**  
Età 4,0-7,7: esercitazione pratica, item di dimostrazione, item di esempio, poi item del test.

**Interruzione**  
Dopo 120 secondi.

**Punteggio**  
Utilizzare l'apposita griglia di correzione per controllare le risposte del bambino. Sottrarre il numero di risposte sbagliate da quello delle risposte corrette. Se il punteggio grezzo totale è ≤0, segnare 0.

**Tempo esecuzione**

**Numero risposte corrette**

—

**Numero risposte sbagliate**

=

**Punteggio grezzo totale**  
(Massimo = 66)

5. Memoria di immagini



Esempio A-item 6: esporre la pagina stimolo per 3 secondi.  
Esempio B-item 35: esporre la pagina stimolo per 5 secondi.



Punto di inizio  
Età 4,0-7,7: esempio B,  
poi item 7.



Somministrazione degli item in ordine inverso  
Punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati,  
somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a  
ottenere due punteggi pieni consecutivi.



Interruzione  
Dopo 3 punteggi 0  
consecutivi.



Punteggio  
Le risposte corrette sono  
in **grassetto**.  
0 o 1 punto.

Item	Risposta						Punti	
A.	A	<b>B</b>						
†1.	<b>A</b>	B					0	1
†2.	A	<b>B</b>					0	1
3.	<b>A</b>	B	C				0	1
4.	A	<b>B</b>	C				0	1
5.	A	B	<b>C</b>	D			0	1
6.	<b>A</b>	B	C	D	E		0	1
4,0-7,7 → B.	<b>A</b>	<b>B</b>	C	D				
†7.	A	B	<b>C</b>	<b>D</b>			0	1
†8.	<b>A</b>	<b>B</b>	C	D			0	1
9.	<b>A</b>	B	C	<b>D</b>			0	1
10.	A	<b>B</b>	C	<b>D</b>	E		0	1
11.	<b>A</b>	B	C	D	<b>E</b>	F	0	1
12.	A	<b>B</b>	C	D	E	<b>F</b>	0	1
13.	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	D	E		0	1
14.	<b>A</b>	<b>B</b>	C	D	<b>E</b>		0	1
15.	A	<b>B</b>	<b>C</b>	D	E	<b>F</b>	0	1
16.	A	<b>B</b>	C	<b>D</b>	<b>E</b>	F	0	1
17.	A	<b>B</b>	C	<b>D</b>	E	<b>F</b>	0	1
18.	A	B	<b>C</b>	<b>D</b>	E	<b>F</b>	0	1
19.	<b>A</b>	B	C	D	<b>E</b>	<b>F</b>	0	1
20.	A	<b>B</b>	C	D	<b>E</b>	<b>F</b>	0	1
21.	<b>A</b>	B	C	<b>D</b>			0	1
	E	F	<b>G</b>	H				
22.	A	<b>B</b>	<b>C</b>	D			0	1
	E	F	G	<b>H</b>				

Item	Risposta						Punti	
23.	<b>A</b>	B	<b>C</b>	D	<b>E</b>	<b>F</b>	0	1
24.	A	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	E	<b>F</b>	0	1
25.	A	<b>B</b>	C	<b>D</b>			0	1
	E	<b>F</b>	<b>G</b>	H				
26.	<b>A</b>	<b>B</b>	C	<b>D</b>			0	1
	E	F	<b>G</b>	H				
27.	A	<b>B</b>	<b>C</b>	D	E		0	1
	F	G	<b>H</b>	<b>I</b>	J			
28.	<b>A</b>	B	C	<b>D</b>	E		0	1
	F	<b>G</b>	H	<b>I</b>	J			
29.	<b>A</b>	<b>B</b>	C	D			0	1
	<b>E</b>	<b>F</b>	G	<b>H</b>				
30.	A	<b>B</b>	<b>C</b>	D			0	1
	<b>E</b>	F	<b>G</b>	<b>H</b>				
31.	<b>A</b>	B	<b>C</b>	D	E		0	1
	<b>F</b>	G	<b>H</b>	<b>I</b>	J			
32.	A	<b>B</b>	C	<b>D</b>	E		0	1
	<b>F</b>	G	<b>H</b>	<b>I</b>	J			
33.	A	<b>B</b>	C	<b>D</b>	E	F	0	1
	G	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	K	<b>L</b>		
34.	<b>A</b>	B	<b>C</b>	D	<b>E</b>	<b>F</b>	0	1
	G	<b>H</b>	I	J	<b>K</b>	<b>L</b>		
35.	A	<b>B</b>	<b>C</b>	D	<b>E</b>	F	0	1
	<b>G</b>	<b>H</b>	I	<b>J</b>	K	<b>L</b>		

Punteggio grezzo totale  
(Massimo = 35)

## 6. Somiglianze



### Punto di inizio

Età 4,0-5,11: esempio, poi item 1.

Età 6,0-7,7: item 5.



### Somministrazione degli item in ordine inverso

Età 6,0-7,7: punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



### Interruzione

Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.



### Punteggio

Item 1-4: le risposte corrette sono in **grassetto**.

0 o 1 punto.

Item 5-23: consultare il manuale di somministrazione e scoring per gli esempi di risposta.

0, 1 o 2 punti.

	Item	Risposta				Punti
Item illustrati						
4,0-5,11	Es. Insetti	1	2	3	4	
	†1. Cibi	1	2	3	4	0 1
	†2. Parti del corpo	1	2	3	4	0 1
	3. Indossare	1	2	3	4	0 1
	4. Verdure	1	2	3	4	0 1
Item verbali						
6,0-7,7	‡5. Rosso-Giallo	Prova 1	Prova 2			0 1
	‡6. Biscotti-Gelato	Prova 1	Prova 2			0 1
	7. Succo-Latte					0 1 2
	8. Calzini-Camicie					0 1 2
	9. Cani-Gatti					0 1 2
	10. Mele-Arance					0 1 2
	11. Due-Tre					0 1 2
	12. Cerchi-Quadrati					0 1 2
	13. Braccia-Gambe					0 1 2
	14. Mamme-Sorelle					0 1 2
	15. Piatti-Ciotole					0 1 2
	16. Auto-Camion					0 1 2
	17. Orecchie-Nasi					0 1 2
	18. Pioggia-Neve					0 1 2
	19. Felice-Triste					0 1 2
	20. Dolce-Aspro					0 1 2

segue


VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO


Item	Risposta	Punti		
21. Tavoli-Sedie		0	1	2
22. Pesante-Leggero		0	1	2
23. Addormentato-Sveglio		0	1	2


Punteggio grezzo totale


(Massimo = 40)

7. Concetti per immagini

**Punto di inizio**  
Età 4,0-5,11: esempi A e B, poi item 1.  
Età 6,0-7,7: esempi A e B, poi item 8.

**Somministrazione degli item in ordine inverso**  
Età 6,0-7,7: punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.

**Interruzione**  
Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.


**Punteggio**  
Le risposte corrette sono in **grassetto**.  
0 o 1 punto.


	Item	Risposta			Punti		Item	Risposta			Punti		Item	Risposta			Punti	
4,0-7,7	A.	1	<b>2</b>				10.	1	<b>2</b>		0	1	21.	<b>1</b>	2	3	0	1
		3	<b>4</b>					<b>3</b>	4					4	5	<b>6</b>		
	B.	1	<b>2</b>				11.	<b>1</b>	2	3	0	1	22.	<b>1</b>	2	3	0	1
		<b>3</b>	4					<b>4</b>	5	6				4	<b>5</b>	6		
4,0-5,11	1.	<b>1</b>	2		0	1	12.	1	2	<b>3</b>	0	1	23.	1	<b>2</b>	3	0	1
		<b>3</b>	4					<b>4</b>	5	6				<b>4</b>	5	6		
	2.	1	<b>2</b>		0	1	13.	1	2	<b>3</b>	0	1	24.	1	2	<b>3</b>	0	1
		3	<b>4</b>					4	5	<b>6</b>				4	<b>5</b>	6		
	3.	<b>1</b>	2		0	1	14.	<b>1</b>	2	3	0	1	25.	<b>1</b>	2	3	0	1
		<b>3</b>	4					4	<b>5</b>	6				<b>4</b>	5	6		
	4.	1	<b>2</b>		0	1	15.	1	<b>2</b>	3	0	1	26.	<b>1</b>	2	3	0	1
		<b>3</b>	4					<b>4</b>	5	6				4	<b>5</b>	6		
	5.	<b>1</b>	2		0	1	16.	1	<b>2</b>	3	0	1		7	<b>8</b>	9		
		<b>3</b>	4					4	<b>5</b>	6								
	6.	1	<b>2</b>		0	1	17.	1	<b>2</b>	3	0	1	27.	1	2	<b>3</b>	0	1
		3	<b>4</b>					4	<b>5</b>	6				4	5	<b>6</b>		
	7.	<b>1</b>	2		0	1	18.	1	<b>2</b>	3	0	1		<b>7</b>	8	9		
		3	<b>4</b>					4	5	<b>6</b>								
6,0-7,7	8.	1	<b>2</b>		0	1	19.	1	2	<b>3</b>	0	1						
		3	<b>4</b>					4	<b>5</b>	6								
	9.	<b>1</b>	2		0	1	20.	<b>1</b>	2	3	0	1						
		3	<b>4</b>					4	5	<b>6</b>								


Punteggio grezzo totale

(Massimo = 27)

8. Cancellazione

**Punto di inizio**  
Età 4,0-7,7: item di dimostrazione, item di esempio, poi item 1.

**Interruzione**  
Dopo 45 secondi per ogni item.

**Punteggio**  
Utilizzare l'apposita griglia di correzione per controllare le risposte del bambino.  
Sottrarre il numero di risposte sbagliate da quello delle risposte corrette.  
Se il punteggio item è ≤0, segnare 0 come punteggio item.  
Il punteggio grezzo totale è la somma dei punteggi degli item.

Item	Tempo esecuzione	Numero risposte corrette		Numero risposte sbagliate		Punteggio item
1.			—		=	<div>Canc-C (Max = 48)</div>
2.			—		=	<div>Canc-S (Max = 48)</div>

Punteggio grezzo totale

(Massimo = 96)

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

# 9. Posizioni nello zoo



**Esempio-item 6:** esporre le carte per 3 secondi.

**Item 7-20:** esporre le carte per 5 secondi.



## Punto di inizio

**Età 4,0-5,11:** esempio, poi item 1.

**Età 6,0-7,7:** esempio, poi item 7.



## Somministrazione degli item in ordine inverso

**Età 6,0-7,7:** punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



## Interruzione

Dopo 2 punteggi 0 consecutivi.



## Punteggio

Le risposte corrette sono in **grassetto**.

**0 o 1 punto.**

### Legenda

O = orso    E = elefante    G = giraffa    L = leone  
S = scimmia    P = pinguino    T = tigre    Z = zebra

	Item	Risposta	Punti			
		Prova 1 <b>Bambino</b>				
4,0-7,7 →	SA.	<table><tr><td>S</td><td></td></tr></table>	S			
S						
		Esaminatore				
		Prova 2				
		<table><tr><td>S</td><td></td></tr></table>	S			
S						
		Prova 1				
4,0-5,11 →	†1.	<table><tr><td>L</td><td></td></tr></table>	L		0 1	
L						
		Prova 2				
		<table><tr><td>L</td><td></td></tr></table>	L			
L						
		Prova 1				
	†2.	<table><tr><td></td><td>L</td></tr></table>		L	0 1	
	L					
		Prova 2				
		<table><tr><td></td><td>L</td></tr></table>		L		
	L					
	3.	<table><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr></table>		Z		0 1
	Z					
	4.	<table><tr><td>O</td><td></td><td></td></tr></table>	O			0 1
O						
	†5.	<table><tr><td>O</td><td>Z</td><td></td></tr></table>	O	Z		0 1
O	Z					

Item	Risposta	Punti								
†6.	<table><tr><td></td><td>Z</td><td>O</td></tr></table>		Z	O	0 1					
	Z	O								
6,0-7,7 → †7.	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td></tr></table>				P	0 1				
	P									
†8.	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>E</td><td>T</td></tr></table>			E	T	0 1				
E	T									
9.	<table><tr><td></td><td>P</td></tr><tr><td>T</td><td></td></tr></table>		P	T		0 1				
	P									
T										
10.	<table><tr><td>E</td><td>P</td></tr><tr><td>T</td><td></td></tr></table>	E	P	T		0 1				
E	P									
T										
11.	<table><tr><td>L</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>Z</td><td>P</td></tr></table>	L				Z	P	0 1		
L										
	Z	P								
12.	<table><tr><td>G</td><td>L</td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td></td></tr></table>	G	L			P		0 1		
G	L									
	P									
13.	<table><tr><td>L</td><td></td><td>G</td></tr><tr><td>Z</td><td>P</td><td></td></tr></table>	L		G	Z	P		0 1		
L		G								
Z	P									
14.	<table><tr><td></td><td>S</td><td>Z</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td>G</td><td></td><td></td></tr></table>		S	Z		O	G			0 1
	S	Z								
O	G									

Item	Risposta	Punti									
15.	<table><tr><td>S</td><td>O</td><td></td><td>T</td></tr><tr><td></td><td>G</td><td>Z</td><td></td></tr></table>	S	O		T		G	Z		01	
S	O		T								
	G	Z									
16.	<table><tr><td>L</td><td></td><td>S</td></tr><tr><td>P</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr></table>	L		S	P				Z		01
L		S									
P											
	Z										
17.	<table><tr><td>G</td><td></td><td>T</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr><tr><td>L</td><td></td><td>E</td></tr></table>	G		T		S		L		E	01
G		T									
	S										
L		E									
18.	<table><tr><td>P</td><td>E</td><td></td></tr><tr><td>G</td><td></td><td>T</td></tr><tr><td>L</td><td>S</td><td></td></tr></table>	P	E		G		T	L	S		01
P	E										
G		T									
L	S										
19.	<table><tr><td>Z</td><td>L</td><td>S</td></tr><tr><td>G</td><td></td><td>T</td></tr><tr><td></td><td>E</td><td></td></tr></table>	Z	L	S	G		T		E		01
Z	L	S									
G		T									
	E										
20.	<table><tr><td></td><td>Z</td><td>T</td></tr><tr><td>S</td><td>G</td><td></td></tr><tr><td>E</td><td>L</td><td>P</td></tr></table>		Z	T	S	G		E	L	P	01
	Z	T									
S	G										
E	L	P									
Punteggio grezzo totale (Massimo = 20)											



# 10. Ricostruzione di oggetti



Limite di tempo: 90 secondi.



**Punto di inizio**

Età 4,0-5,11: item 3.

Età 6,0-7,7: item 7.



**Somministrazione degli item in ordine inverso**

Punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



**Interruzione**

Dopo 2 punteggi 0 consecutivi.



**Punteggio**

Item 1-11: ogni accostamento corretto vale 1 punto.

Item 12-13: ogni accostamento corretto vale 1/2 punto.

	Item	Prova	Tempo di esecuzione	Numero accostam. corretti	Moltiplicato per	Punti		Item	Tempo di esecuzione	Numero accostam. corretti	Moltiplicato per	Punti
	1. Anguria	Prova 1	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-1)	1	0 1		8. Mela	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-5)	1	0 1 2 3 4 5
		Prova 2	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-1)								
	2. Panino		<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-1)	1	0 1		9. Mano	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-2)	1	0 1 2
4,0-5,11	3. Uccello		<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-1)	1	0 1		10. Cane	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-3)	1	0 1 2 3
	4. Orologio		<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-3)	1	0 1 2 3		11. Stella	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-3)	1	0 1 2 3
	5. Auto		<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-2)	1	0 1 2		§12. Albero	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-10)	½	0 1 2 3 4 5
	6. Orso		<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-4)	1	0 1 2 3 4		§13. Farfalla	<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-10)	½	0 1 2 3 4 5
6,0-7,7	7. Casa		<input type="text"/>	<input type="text"/> (0-3)	1	0 1 2 3	Punteggio grezzo totale (Massimo = 38) <input type="text"/>					

# 11. Vocabolario



**Punto di inizio**  
Età 4,0-5,11: item 1.  
Età 6,0-7,7: item 4.



**Somministrazione degli item in ordine inverso**  
Età 6,0-7,7: punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



**Interruzione**  
Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.



**Punteggio**  
Consultare il manuale di somministrazione e scoring per gli esempi di risposta.  
**Item 1-3: 0 o 1 punto.**  
**Item 4-23: 0, 1 o 2 punti.**

	Item	Risposta	Punti
	<b>Item illustrati</b>		
4,0-5,11	†1. Auto		0 1
	2. Banana		0 1
	3. Forbici		0 1
	<b>Item verbali</b>		
6,0-7,7	†4. Calzino		0 1 2
	†5. Telefono		0 1 2
	6. Barca		0 1 2
	7. Cane		0 1 2
	8. Caramella		0 1 2
	9. Dottore		0 1 2
	10. Veloce		0 1 2
	11. Treno		0 1 2
	12. Aeroporto		0 1 2

segue

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

## 11. Vocabolario (continua)

Interruzione dopo 3 punteggi 0 consecutivi.

Item	Risposta	Punti
*13. Foglia		0 1 2
14. Picnic		0 1 2
15. Vacanza		0 1 2
16. Invitare		0 1 2
17. Doppio		0 1 2
18. Disturbare		0 1 2
19. Armatura		0 1 2
20. Supplente		0 1 2
21. Coraggio		0 1 2
22. Privilegio		0 1 2
23. Moderno		0 1 2

**Punteggio grezzo totale**  
(Massimo = 43)

## 12. Codifica degli animali



Limite di tempo: 120 secondi.



### Punto di inizio

Età 4,0-7,7: item di dimostrazione, item di esempio, poi item del test.



### Interruzione

Dopo 120 secondi.



### Punteggio

Utilizzare l'apposita griglia di correzione per controllare le risposte del bambino.

Sottrarre il numero delle risposte sbagliate da quello delle risposte corrette.

Se il punteggio grezzo totale è ≤ 0, segnare 0.

Tempo  
esecuzione

Numero  
risposte corrette

—

Numero  
risposte sbagliate

=

**Punteggio grezzo totale**  
(Massimo = 72)

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

# 13. Comprensione



**Punto di inizio**  
Età 4,0-5,11: item 1.  
Età 6,0-7,7: item 5.



**Somministrazione degli item in ordine inverso**  
Età 6,0-7,7: punteggio non pieno in uno dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



**Interruzione**  
Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.



**Punteggio**  
**Item 1-4:** le risposte corrette sono in **grassetto**. 0 o 1 punto.  
**Item 5-22:** consultare il manuale di somministrazione e scoring per gli esempi di risposta.  
0, 1 o 2 punti.

	Item	Risposta				Punti		
Item illustrati								
4,0-5,11	†1. Mangiare	1	2	3	4	0	1	
	†2. Incidente	1	2	3	4	0	1	
	3. Toccare	1	2	3	4	0	1	
	4. Aiuto	1	2	3	4	0	1	
Item verbali								
6,0-7,7	†5. Fornello					0	1	2
	†6. Strada					0	1	2
	7. Grazie					0	1	2
	8. Scarpe					0	1	2
	9. Scuola					0	1	2
	10. Sconosciuti					0	1	2
	11. Medaglietta					0	1	2
	12. Babysitter					0	1	2
	13. Aspettare il turno					0	1	2
	14. Frigorifero					0	1	2
	15. Puntuali					0	1	2

segue

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

### 13. Comprensione (continua)

Interruzione dopo 3 punteggi 0 consecutivi.

Item	Risposta	Punti
16. Fila		0 1 2
17. Vaccinazione		0 1 2
18. Condividere		0 1 2
19. Permesso		0 1 2
20. Acqua		0 1 2
21. Votare		0 1 2
22. Autobus e treni		0 1 2

Punteggio grezzo totale

(Massimo = 40)

### 14. Vocabolario recettivo



**Punto di inizio**  
Età 4,0-5,11: item 5.  
Età 6,0-7,7: item 13.



**Somministrazione degli item in ordine inverso**  
Punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



**Interruzione**  
Dopo 3 punteggi 0 consecutivi.



**Punteggio**  
Le risposte corrette sono in **grassetto**.  
0 o 1 punto.


Item	Risposta	Punti	Item	Risposta	Punti
†1. Mostrami il <b>pie</b> de	1 2 3 4 0 1		17. Mostrami il <b>telescopio</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1	
2. Mostrami la <b>tazza</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1		18. Mostrami i <b>piatti</b>	<b>1</b> 2 3 4 0 1	
3. Mostrami la <b>farfalla</b>	1 <b>2</b> 3 4 0 1		19. Mostrami <b>quello decorato</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1	
4. Mostrami <b>chi dipinge</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1		20. Mostrami la ragazza <b>tra</b> i ragazzi	1 <b>2</b> 3 4 0 1	
4,0-5,11 5. Mostrami la <b>lumaca</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1		21. Mostrami l'uccello <b>sotto</b> l'albero	<b>1</b> 2 3 4 0 1	
6. Mostrami la <b>pioggia</b>	1 <b>2</b> 3 4 0 1		22. Mostrami il <b>cavalletto</b>	<b>1</b> 2 3 4 0 1	
7. Mostrami <b>chi balla</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1		23. Mostrami <b>quello con il pelo lungo</b>	1 <b>2</b> 3 4 0 1	
8. Mostrami la <b>finestra</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1		24. Mostrami <b>quello aggrappato</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1	
9. Mostrami <b>chi nuota</b>	<b>1</b> 2 3 4 0 1		25. Mostrami <b>chi sta accucciato</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1	
10. Mostrami il <b>portafoglio</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1		26. Mostrami il <b>roditore</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1	
11. Mostrami l' <b>armadio</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1		27. Mostrami <b>quella stretta</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1	
12. Mostrami <b>chi mescola</b>	1 2 3 <b>4</b> 0 1		28. Mostrami il <b>cilindro</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1	
6,0-7,7 13. Mostrami <b>chi è sdraiato</b>	<b>1</b> 2 3 4 0 1		29. Mostrami <b>quelle parallele</b>	1 <b>2</b> 3 4 0 1	
14. Mostrami il <b>deserto</b>	1 <b>2</b> 3 4 0 1		30. Mostrami <b>quelli equivalenti</b>	1 <b>2</b> 3 4 0 1	
15. Mostrami <b>chi paga</b>	<b>1</b> 2 3 4 0 1		31. Mostrami <b>quella orizzontale</b>	<b>1</b> 2 3 4 0 1	
16. Mostrami la coda <b>riccia</b>	1 2 <b>3</b> 4 0 1				

Punteggio grezzo totale


(Massimo = 31)

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO


# 15. Denominazione di immagini




**Punto di inizio**  
Età **4,0-5,11**: item 7.  
Età **6,0-7,7**: item 9.



**Somministrazione degli item in ordine inverso**  
Punteggio non pieno in *uno* dei primi due item somministrati, somministrare gli item precedenti in **ordine inverso** fino a ottenere due punteggi pieni consecutivi.



**Interruzione**  
Dopo **3** punteggi 0 consecutivi.



**Punteggio**  
Consultare il manuale di somministrazione e scoring per gli esempi di risposta.  
**0 o 1** punto.

Item	Risposta	Punti	
†1. Auto		0	1
2. Orso		0	1
3. Banana		0	1
4. Palloncino		0	1
5. Stella		0	1
6. Orologio		0	1
4,0-5,11 → 7. Forbici		0	1
*8. Spazzolino		0	1
6,0-7,7 → 9. Coccinella		0	1
10. Chitarra		0	1
11. Canguro		0	1
12. Conchiglia		0	1
13. Scopa		0	1
14. Bruco		0	1
15. Microfono		0	1
16. Ananas		0	1
17. Chiodo		0	1
18. Teiera		0	1
19. Mappamondo		0	1
20. Xilofono		0	1
21. Termometro		0	1
22. Arpa		0	1
23. Stetoscopio		0	1
24. Treppiede		0	1

**Punteggio grezzo totale**  
 (Massimo = 24)

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell’opera o di parti di essa con qualsiasi mezzo, compresa stampa, copia fotostatica, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall’Editore.

Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence-Fourth Edition. Copyright © 2012 NCS Pearson, Inc. Italian translation copyright © 2017 NCS Pearson, Inc. All rights reserved. Adapted and reproduced by Giunti O.S. Psychometrics S.r.l. under license from NCS Pearson, Inc.

Wechsler and WPPSI are registered trademarks in the U.S. and/or other countries, of Pearson Education, Inc. or its affiliate(s).

Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence-Fourth Edition. Copyright © 2012 NCS Pearson, Inc. Traduzione italiana copyright © 2017 NCS Pearson, Inc. Tutti i diritti riservati. Adattato e riprodotto da Giunti O.S. Psychometrics S.r.l. su autorizzazione di NCS Pearson, Inc.

Versione non definitiva per scopo didattico.



## Protocollo di notazione

### Osservazioni comportamentali

Inviante/Ragioni dell'invio/Problematiche presentate

Linguaggio (ad esempio, madrelingua, altre lingue, fluenza, comprensione, espressione e articolazione del linguaggio)

Aspetto fisico

Problemi visivi/uditivi/motori (erano corretti, ad esempio con occhiali, protesi uditive?)

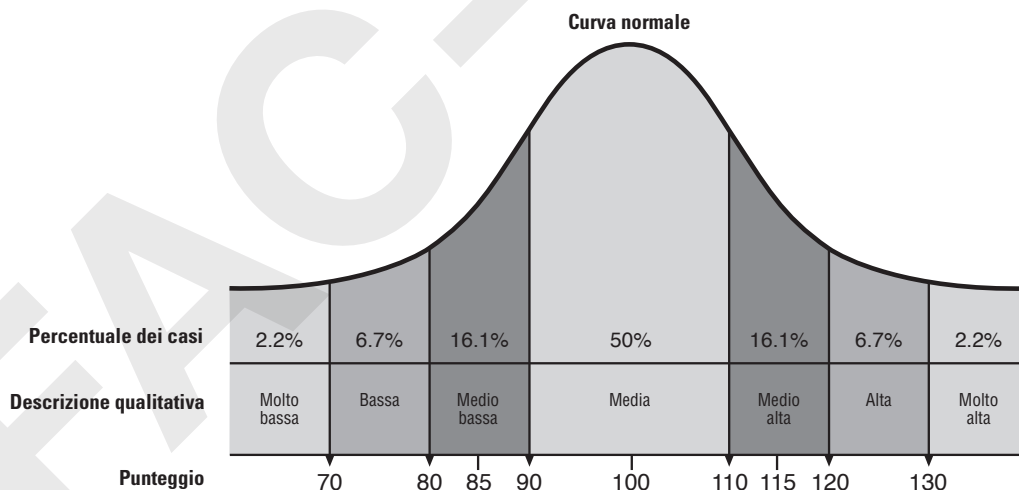
Attenzione e concentrazione

Atteggiamento verso il testing (ad esempio, relazione con l'esaminatore, disponibilità al colloquio, modo di lavoro, interesse, motivazione, reazione al successo/fallimento)

Affettività/Umore

Comportamenti/Verbalizzazioni inusuali (ad esempio, perseverazioni, movimenti stereotipati, verbalizzazioni bizzarre e atipiche)

Altre note



Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell'opera o di parti di essa con qualsiasi mezzo, compresa stampa, copia fotostatica, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall'Editore.

Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence-Fourth Edition. Copyright © 2012 NCS Pearson, Inc. Italian translation copyright © 2017 NCS Pearson, Inc. All rights reserved. Adapted and reproduced by Giunti O.S. Psychometrics S.r.l. under license from NCS Pearson, Inc.

Wechsler and WPPSI are registered trademarks in the U.S. and/or other countries, of Pearson Education, Inc. or its affiliate(s).

Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence-Fourth Edition. Copyright © 2012 NCS Pearson, Inc. Traduzione italiana copyright © 2017 NCS Pearson, Inc. Tutti i diritti riservati. Adattato e riprodotto da Giunti O.S. Psychometrics S.r.l. su autorizzazione di NCS Pearson, Inc.

Versione non definitiva per scopo didattico.

# Analisi principale

Determinazione dei punti di forza e di debolezza						Forza e debolezza	Valore base
	Punteggio	Punteggio di confronto	Differenza	Valore critico			
Livello indici	ICV	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	IVS	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	IRF	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	IML	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	IVE	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Livello subtest	Informazione	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Somiglianze	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Disegno con i cubi	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Ricostruzione di oggetti	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Matrici logiche	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Concetti per immagini	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Memoria di immagini	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Posizioni nello zoo	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Ricerca di insetti	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Cancellazione	<input type="text"/>	–	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Confronti tra i punteggi**

**Punteggio di confronto**

Somma dei 5 punteggi indice PMI

☐ PMI  ÷ 5 =

☐ QIT

**Livello di significatività valore critico**

☐ .01 ☐ .05 ☐ .10 ☐ .15

**Valore base del gruppo di riferimento**

☐ Campione totale ☐ Livello di abilità

**Confronti tra i punteggi**

**Punteggio di confronto**

Somma dei punteggi ponderati dei 10 subtest degli indici PPM-I

☐ PPM-I  ÷ 10 =

Somma dei punteggi ponderati dei 6 subtest del QIT PPM-T

☐ PPM-T  ÷ 6 =

**Livello di significatività valore critico**

☐ .01 ☐ .05 ☐ .10 ☐ .15

Confronti delle differenze appaiate					Valore critico	Differenza significativa	Valore base
Confronto	Punteggio 1	Punteggio 2	Differenza				
Livello indici	ICV – IVS	ICV <input type="text"/>	– IVS <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	ICV – IRF	ICV <input type="text"/>	– IRF <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	ICV – IML	ICV <input type="text"/>	– IML <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	ICV – IVE	ICV <input type="text"/>	– IVE <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	IVS – IRF	IVS <input type="text"/>	– IRF <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	IVS – IML	IVS <input type="text"/>	– IML <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	IVS – IVE	IVS <input type="text"/>	– IVE <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	IRF – IML	IRF <input type="text"/>	– IML <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	IRF – IVE	IRF <input type="text"/>	– IVE <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
Livello subtest	IML – IVE	IML <input type="text"/>	– IVE <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	Informazione – Somiglianze	IN <input type="text"/>	– SO <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	Disegno con i cubi – Ricostruzione di oggetti	DC <input type="text"/>	– RO <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	Matrici logiche – Concetti per immagini	ML <input type="text"/>	– CI <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
	Memoria di immagini – Posizioni nello zoo	MI <input type="text"/>	– PZ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>
Ricerca di insetti – Cancellazione	RI <input type="text"/>	– Canc <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	Sì o No	<input type="text"/>	

**Confronti tra i punteggi**

**Livello di significatività valore critico**

☐ .01 ☐ .05 ☐ .10 ☐ .15

**Valore base del gruppo di riferimento**

☐ Campione totale ☐ Livello di abilità

**Confronti tra i punteggi**

**Livello di significatività valore critico**

☐ .01 ☐ .05 ☐ .10 ☐ .15





# WPPSI-IV

WECHSLER PRESCHOOL AND PRIMARY  
SCALE OF INTELLIGENCE — FOURTH EDITION

VERSIONE NON DEFINITIVA A SCOPO DIDATTICO

## Protocollo di notazione (età 4,0-7,7)

Nome e cognome: \_\_\_\_\_

Esaminatore: \_\_\_\_\_

Titolo di studio: \_\_\_\_\_ Sesso ☐ M ☐ F

Lateralità ☐ D ☐ S Luogo dell'esame: \_\_\_\_\_

	Calcolo dell'età		
	Anni	Mesi	Giorni
Data del test	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Data di nascita	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Età	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Conversione del punteggio grezzo totale in punteggio ponderato

Subtest	Puntegg. grezzo	Punteggio ponderato					
Disegno con i cubi	<input type="text"/>						
Informazione	<input type="text"/>						
Matrici logiche	<input type="text"/>						
Ricerca di insetti	<input type="text"/>						
Memoria di immagini	<input type="text"/>						
Somiglianze	<input type="text"/>						
Concetti per immagini	<input type="text"/>					( )	
Cancellazione	<input type="text"/>					( )	
Posizioni nello zoo	<input type="text"/>					( )	
Ricostruzione di oggetti	<input type="text"/>					( )	
Vocabolario	<input type="text"/>					( )	
Codifica degli animali	<input type="text"/>					( )	
Comprensione	<input type="text"/>					( )	
Vocabolario recettivo	<input type="text"/>						
Denominazione di immagini	<input type="text"/>						
Cancellazione casuale	<input type="text"/>						
Cancellazione strutturata	<input type="text"/>						
Somma dei punteggi ponderati							
		Comp. verbale	Visuosp.	Ragion. fluida	Mem. lavoro	Veloc. elab.	Scala totale

### Profilo del punteggio ponderato dei subtest

	Comprensione verbale				Visuosp.		Ragion. fluida		Memoria di lavoro		Velocità di elaborazione		
	IN	SO	VC	CO	DC	RO	ML	CI	MI	PZ	RI	Canc	CA
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
19	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
18	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
17	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
16	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
15	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
14	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
13	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
12	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
11	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
10	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
9	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
8	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
7	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
6	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
1	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

### Profilo del punteggio composito

	ICV	IVS	IRF	IML	IVE	QIT
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
160-						
155-						
150-						
145-						
140-						
135-						
130-						
125-						
120-						
115-						
110-						
105-						
100-						
95-						
90-						
85-						
80-						
75-						
70-						
65-						
60-						
55-						
50-						
45-						
40-						

### Conversione della somma dei punteggi ponderati in punteggi compositi

Scala	Somma dei punteggi ponderati	Punteggio composito	Rango percentile	Intervallo di confidenza 90% o 95%
Comprensione verbale	<input type="text"/>	ICV <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Visuospaziale	<input type="text"/>	IVS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ragionamento fluido	<input type="text"/>	IRF <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Memoria di lavoro	<input type="text"/>	IML <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Velocità di elaborazione	<input type="text"/>	IVE <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Scala totale	<input type="text"/>	QIT <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

# Analisi secondaria

## Somma dei punteggi ponderati

Subtest / punteggio processo	Punteggio ponderato			
Disegno con i cubi				
Informazione				
Matrici logiche				
Ricerca di insetti				
Memoria di immagini				
Somiglianze				
Concetti per immagini		( )		
Cancellazione	( )			
Posizioni nello zoo	( )			
Ricostruzione di oggetti	( )	( )		
Vocabolario		( )		
Codifica degli animali	( )		( )	
Comprensione		( )		
Vocabolario recettivo				
Denominazione di immagini				
Cancellazione casuale				
Cancellazione strutturata				
<b>Somma dei punteggi ponderati</b>				
	<b>Acquisiz. vocab.</b>	<b>Non verbale</b>	<b>Abilità generale</b>	<b>Competenza cognitiva</b>

## Profilo del punteggio indice secondario

	IAV	INV	IAG	ICC
160				
155				
150				
145				
140				
135				
130				
125				
120				
115				
110				
105				
100				
95				
90				
85				
80				
75				
70				
65				
60				
55				
50				
45				
40				

## Conversione della somma dei punteggi ponderati in punteggi indice

Scala	Somma dei punteggi ponderati	Punteggio indice	Rango percentile	Intervallo di confidenza 90% o 95%
Acquisizione vocabolario		IAV		
Non verbale		INV		
Abilità generale		IAG		
Competenza cognitiva		ICC		

Confronti delle differenze appaiate								Confronti tra i punteggi			
Confronto		Punteggio 1	Punteggio 2	Differenza	Valore critico	Differenza significativa	Valore base	Livello di significatività valore critico			
Livello indici	IAG – QIT	IAG <input type="text"/>	– QIT <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Sì o No</b>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .01	<input type="checkbox"/> .05	<input type="checkbox"/> .10	<input type="checkbox"/> .15
	IAG – ICC	IAG <input type="text"/>	– ICC <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Sì o No</b>	<input type="text"/>	Valore base del gruppo di riferimento			
								<input type="checkbox"/> Campione totale			
								<input type="checkbox"/> Livello di abilità			

Livello subtest	Vocabolario recettivo – Denominazione di immagini	VR <input type="text"/>	– DI <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Sì o No</b>	<input type="text"/>	Confronti tra i punteggi			
								Livello di significatività valore critico			
Livello processo	Cancellazione casuale – Cancellazione strutturata	Canc-C <input type="text"/>	– Canc-S <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Sì o No</b>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .01	<input type="checkbox"/> .05	<input type="checkbox"/> .10	<input type="checkbox"/> .15