

nesplora
Ice cream

RELAZIONE SULLA VALUTAZIONE DEL PROFILO ESECUTIVO

Nome e cognome: Markel Anonymous

Sesso: Maschio

Età: 11

Esecuzione della prova: 23/03/2021 10:27

Questa relazione è concepita per l'uso da parte dell'amministratore della prova quale aiuto interpretativo. Si tratta di una relazione orientativa.

Nome e cognome: Markel Anonymous
Sesso: Maschio
Data di nascita: 24/03/2009
Età: 11 anni

Esecuzione della prova: 23/03/2021 10:27
Durata della prova: 0:22:16
Scala utilizzata: 12-16 Maschio

Note previe:

Nessun commento previo

Note successive:

Nessun commento successivo alla prova

RELAZIONE SULLA VALUTAZIONE DI NESPLORA ICE CREAM

DESCRIZIONE GENERALE

Nesplora Ice Cream è una prova di valutazione ecologica delle funzioni esecutive che si svolge in un ambiente virtuale simile a quello di una gelateria. La prospettiva colloca il soggetto al centro e l'ambiente viene mostrato attraverso degli occhiali per la realtà virtuale dotati di sensori di movimento, di auricolari e di un telecomando per rispondere ai task. Viene monitorato il comportamento del soggetto.

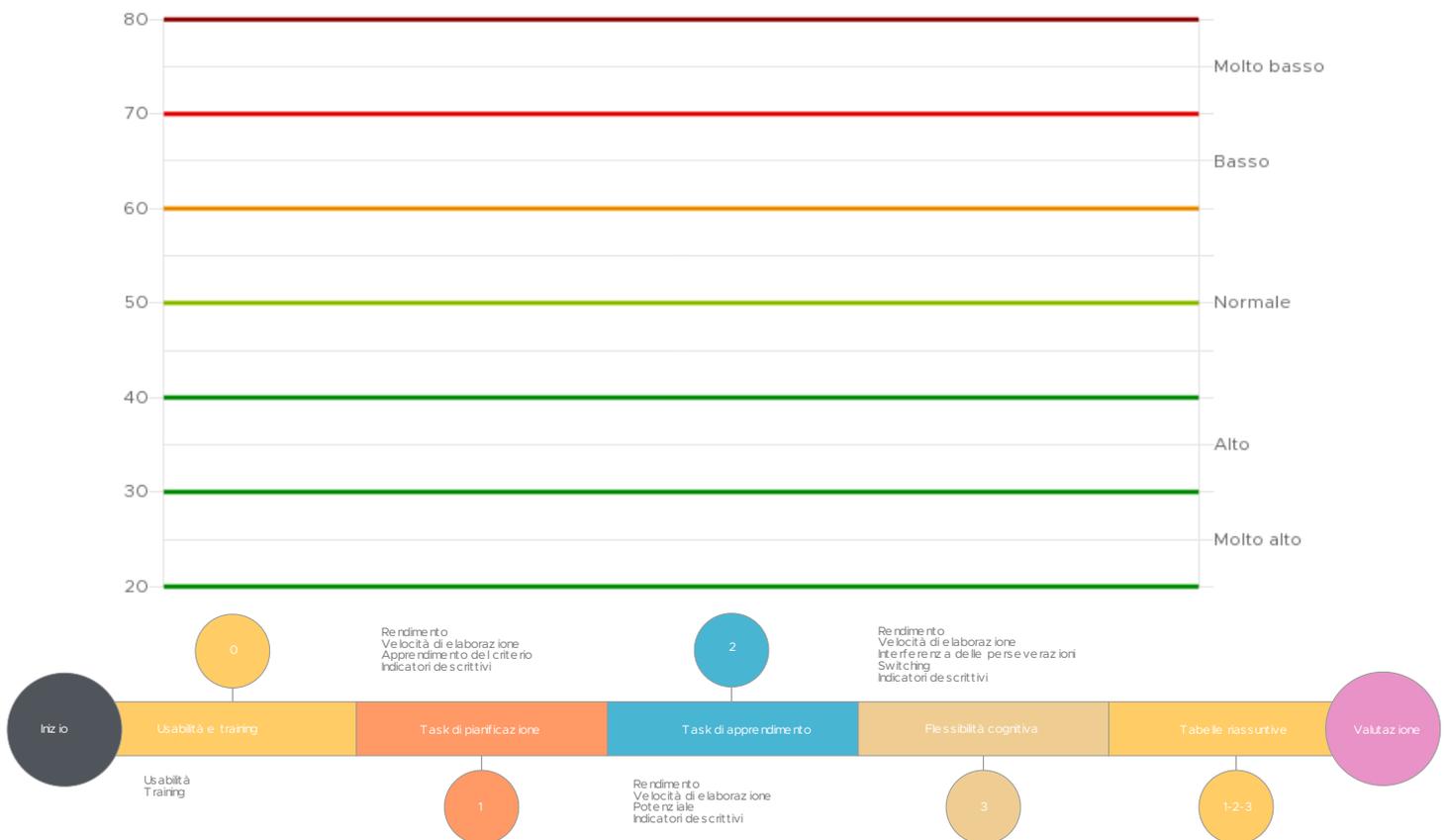
Attraverso questo tool viene valutata l'abilità di una persona nell'organizzare il proprio comportamento e raggiungere un obiettivo nel rispetto di determinate regole e limitazioni temporali. Si misura la sua capacità di multitasking e di risposta adeguata in virtù del contesto, nel riorganizzare gli obiettivi e il suo comportamento di fronte a dei cambiamenti nel contesto e nel mostrare flessibilità per riprendere l'esecuzione della prova in condizioni diverse. Viene valutata la capacità di prendere decisioni, di autoregolazione, di autocontrollo e di autocorrezione. Ciò che determina il successo dell'esecuzione è l'efficienza finale di detta esecuzione.

La prova è divisa in due parti molto simili, ma che presentano delle variazioni. Il task principale ha 14 round di item da risolvere. Ogni round ha due fasi:

Fase 1: Ordinare gli item in base alle regole dettate, con una pianificazione de seriazione e classificazione.

Fase 2: Svolgere le attività. Task di memoria del lavoro, apprendimento del task e velocità di risposta.

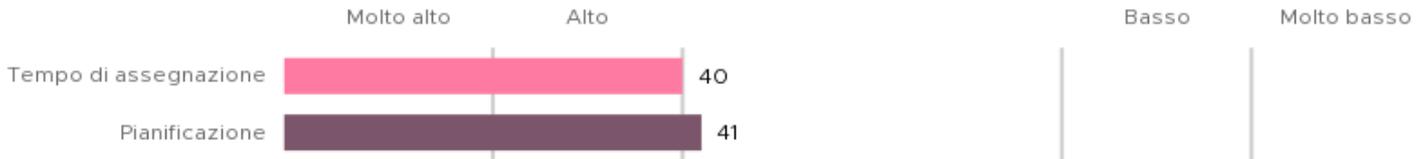
In dati vengono mostrati in grafici e in tabelle corredati di testo per spiegare i punteggi T ottenuti in relazione al rendimento:



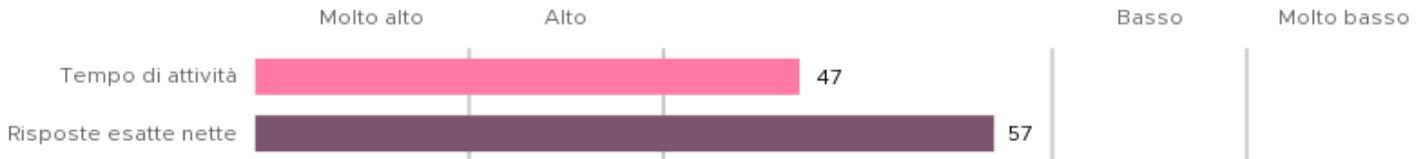
La prova si divide in tre sottoprove: Pianificazione, Memoria di lavoro e apprendimento, Flessibilità cognitiva. In ciascuna delle sottoprove vengono contemplati errori di esecuzione e indicatori che contribuiscono ad una maggiore esaustività della valutazione.

RIASSUNTO

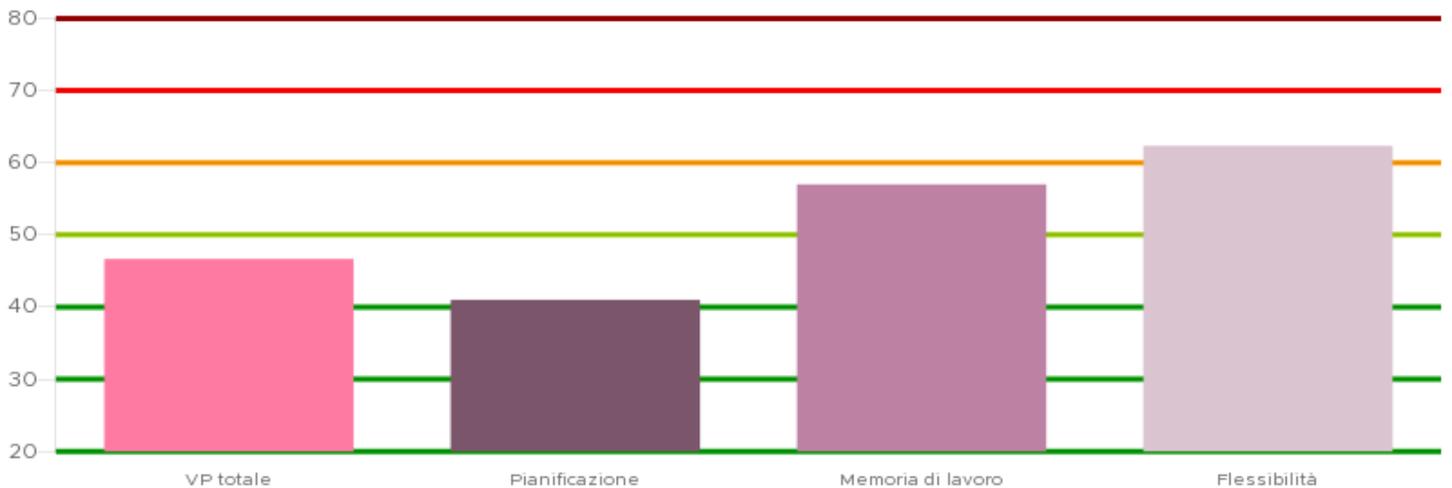
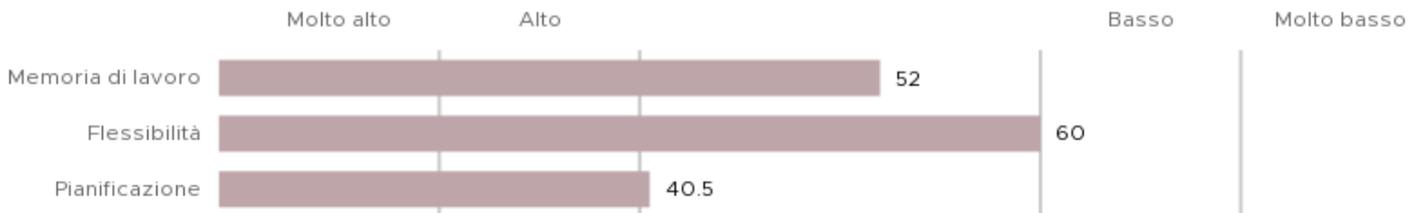
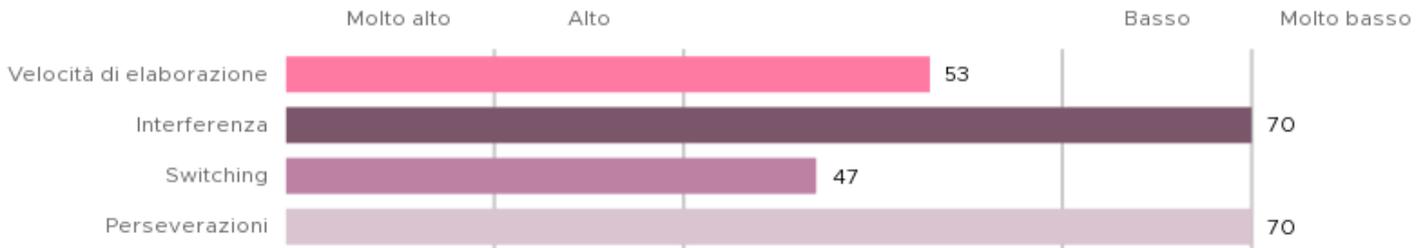
PIANIFICAZIONE



MEMORIA DI LAVORO



FLESSIBILITÀ



USABILITÀ E TRAINING

Questi dati corrispondono alla prova di usabilità e training che ha un carattere meramente informativo.

USABILITÀ

Nel task di usabilità sono stati raccolti i seguenti dati di interesse:

Descrizione dell'errore	Valore
Numero di volte che vengono premuti oggetti sbagliati che non sono perseveranti	2
Numero totale di volte che vengono premuti oggetti alternativi. (18 possibili)	0
Numero di volte perseveranti che vengono premuti oggetti (task o alternativi) (sbagliate)	1

TRAINING

Markel nel round di training ha commesso 6 errori.

PIANIFICAZIONE

Questo indice registra la capacità di utilizzare delle strategie per la risoluzione dei problemi, per sequenziare, per astrarre e per decomporre un problema globale in varie parti al fine di raggiungere un obiettivo. Si tratta della capacità di provare mentalmente le varie possibili soluzioni e le loro conseguenze prima di applicarle. In Nesplora Ice Cream, Markel deve applicare alle varie configurazioni che vengono proposte le preferenze richieste dal contesto e deve farlo nel modo corretto. La funzione ascendente indicherebbe la facilità di Markel di adattarsi a detti obiettivi, l'apprendimento delle regole e gli errori commessi. A seconda di come Markel valuta le proprie prestazioni all'interno del task, può accedere ai relativi aiuti e in questo modo gestire la sua performance, decidendo se utilizzare o meno tali aiuti.

RENDIMENTO NEL TASK DI PIANIFICAZIONE

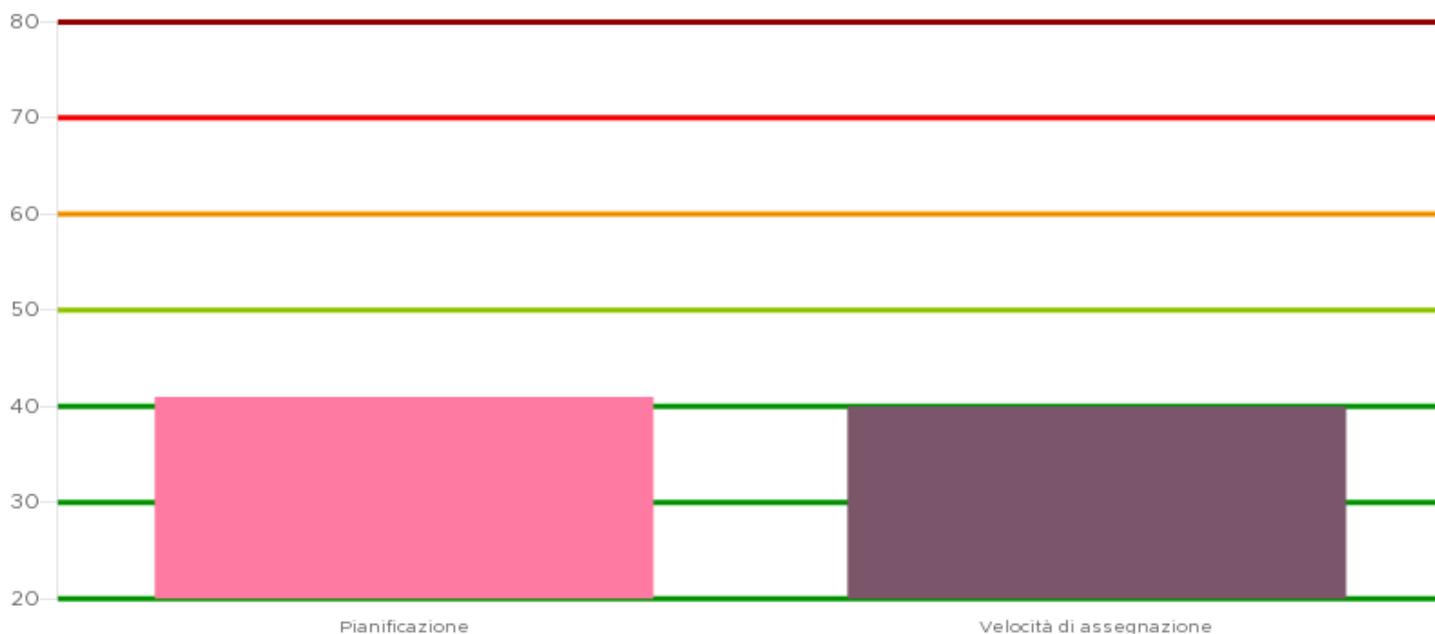
DESCRIZIONE DEGLI INDICI

Pianificazione: Indica il numero di volte che Markel ha stabilito correttamente l'ordine degli item in funzione delle preferenze del contesto di valutazione. Questa variabile va interpretata quale misura della capacità di Markel di pianificare l'azione in funzione delle richieste date dal contesto. In questo task il rendimento ottenuto da Markel è pari a 41

**Per ottenere dei dati qualitativi riguardanti questa misura, si devono valutare gli errori commessi nella parte di apprendimento della pianificazione del task.*

Tempo di assegnazione: Indica il tempo totale che Markel ha impiegato per svolgere il task di assegnazione; il corretto svolgimento o meno di questa azione verrà stabilito in un secondo momento, così come anche se esiste una relazione tra il tempo di reazione e l'errore. Per questa variabile, il rendimento di Markel è pari a 40

Rendimento del task di pianificazione

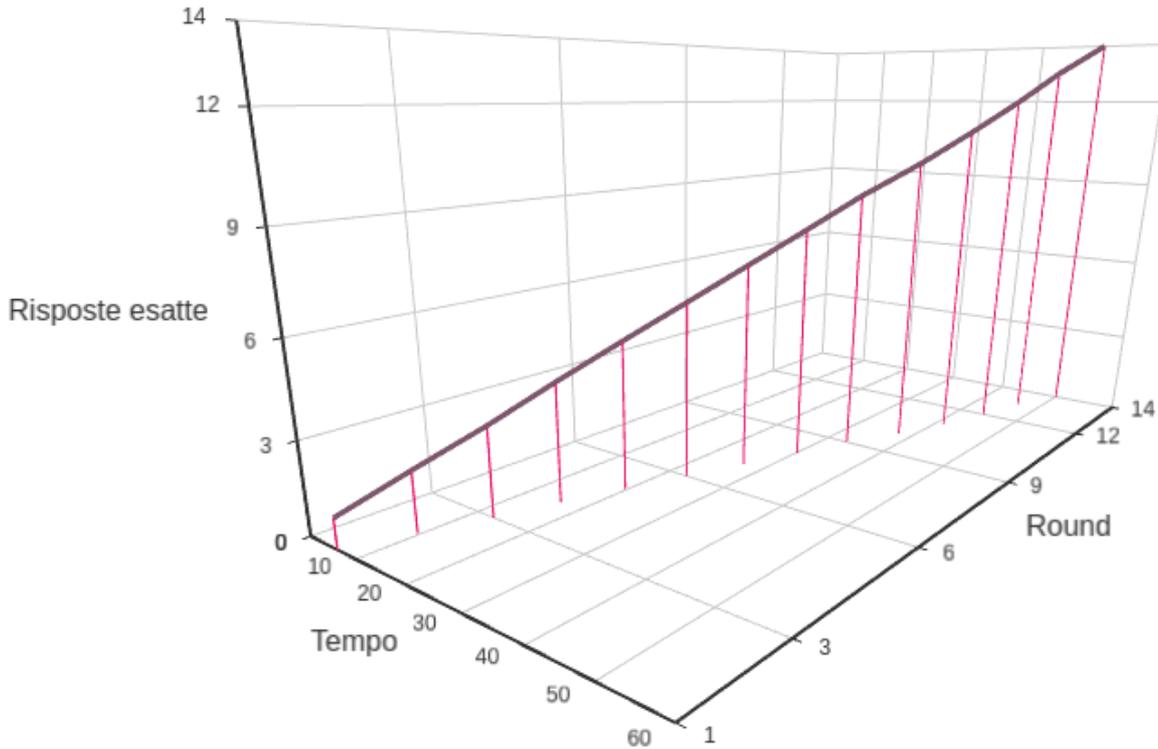


	Pianificazioni esatte	P1	P2	Tempo totale di assegnazione	P1	P2
PD	14	7	7	50	26.6	23.4
PT	41	43	44	40	41	45
PC	17	24	27	16	18	31

VELOCITÀ DI ELABORAZIONE NEL TASK DI PIANIFICAZIONE

	1	2	3	4	5	6	7	Totale P1	8	9	10	11	12	13	14	Totale P2	Totale
PD	6.1	3.4	3.7	3	3.4	3.5	3.5	26.6	3.5	3.3	4.3	3.4	3	2.4	3.5	23.4	50

APPRENDIMENTO DEL TASK DI PIANIFICAZIONE



Questo grafico rappresenta la curva di apprendimento di Markel nel task di pianificazione.

INDICATORI DEL TASK DI PIANIFICAZIONE

Questi dati aiutano a interpretare l'esecuzione di Markel.

CARICO COGNITIVO

Il carico cognitivo di Markel **non è variato** lungo la prova.

FATICABILITÀ

La fatica viene rilevata quando il tempo di esecuzione del task lungo la prova si allunga progressivamente. La stanchezza o la fatica possono essere dovute a diversi fattori.

In questo caso Markel **non** mostra segnali di fatica nella seconda parte della prova.

PIANIFICAZIONE PROSPETTICA

Funzione prospettica della pianificazione del processo: aiuta essenzialmente alla pianificazione del comportamento. In questo caso, Markel deve acquisire una programmazione del comportamento in ogni parte della prova e deve ricordare in modo prospettico alcuni criteri. Markel **ha migliorato** in questa condizione, il che significa che la pianificazione del processo è stata appresa e la memoria prospettica è adeguata.

Tempo in P1

16.7

Tempo in P2

14.3

MEMORIA DI LAVORO

RENDIMENTO NEL TASK DI ATTIVITÀ

In questa parte si ottengono dei dati oggettivi utili alla valutazione della memoria di lavoro. Si tratta della capacità di registrare, codificare, mantenere e maneggiare l'informazione. In Nesplora Ice Cream, Markel deve imparare la combinazione di 4 attività e cercare di creare una strategia per farlo correttamente. Esiste la possibilità di ottenere degli aiuti, ma in quel caso verrebbe penalizzata la sua esecuzione nella curva di apprendimento.

DESCRIZIONE DEGLI INDICI

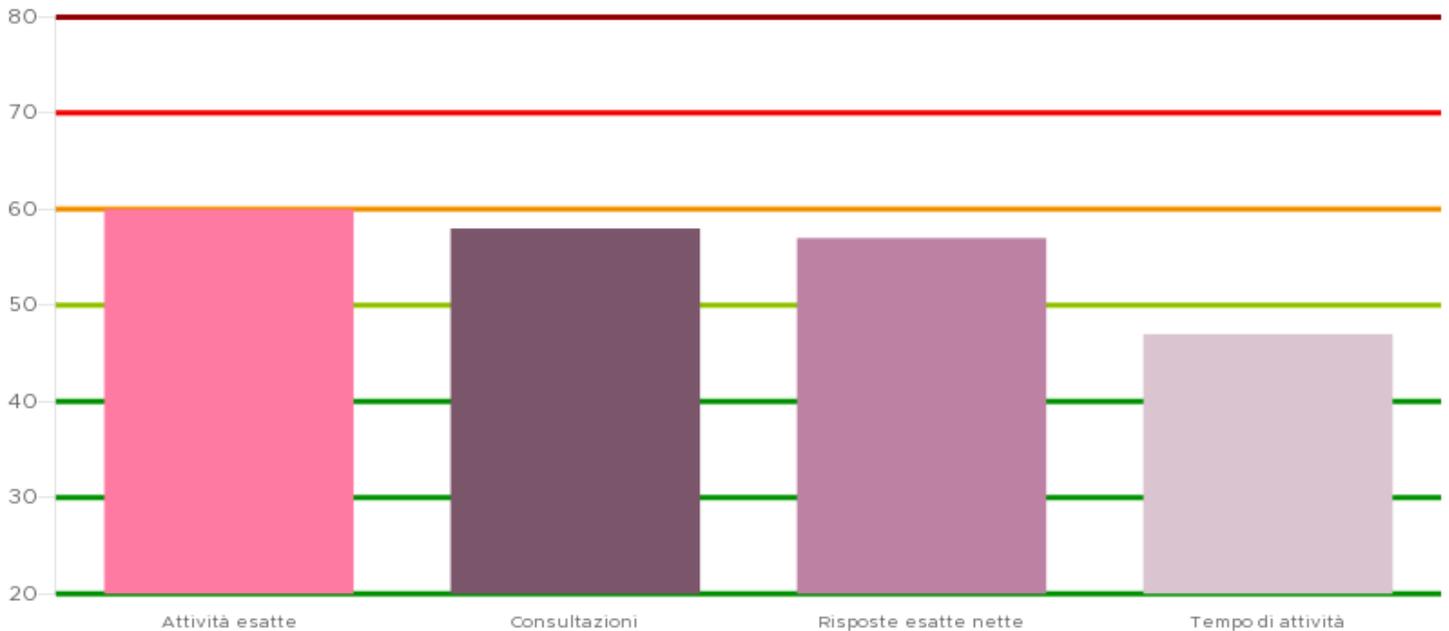
Attività esatte: Questo punteggio fa riferimento al numero di attività svolte correttamente, indipendentemente da eventuali consultazioni dei riferimenti. Markel ha ottenuto un punteggio pari a 60.

Consultazioni: Indica il numero di volte che Markel ha avuto bisogno di consultare i riferimenti per risolvere gli item. Markel ha ottenuto un punteggio pari a 58.

Risposte esatte nette: Questa variabile indica il numero di item che Markel ha risolto in modo esatto senza aver consultato i riferimenti. Indica la capacità di Markel di elaborare, codificare e trattenerne l'informazione. Markel ha ottenuto un punteggio pari a 57.

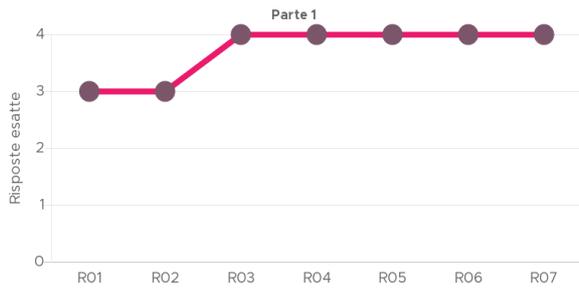
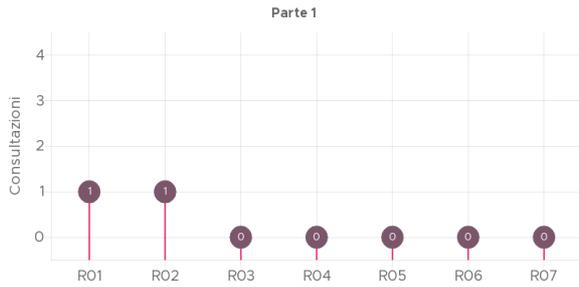
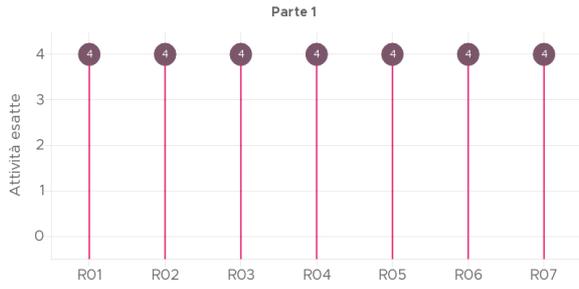
Tempo di attività: Questa variabile indica il tempo totale impiegato da Markel per elaborare e svolgere l'azione richiesta. Markel ha ottenuto un punteggio pari a 47 per questa variabile.

Rendimento del task di attività



	Attività esatte		Consultazioni dei riferimenti		Risposte esatte nette		Tempo di attività					
	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2		
PD	47	28	19	6	2	4	44	26	18	367.8	152.4	215.4
PT	60	45	64	58	59	59	57	52	59	47	48	53
PC	84	30	91	78	82	81	74	58	80	37	41	63

ESECUZIONE IN OGNUNO DEI ROUND



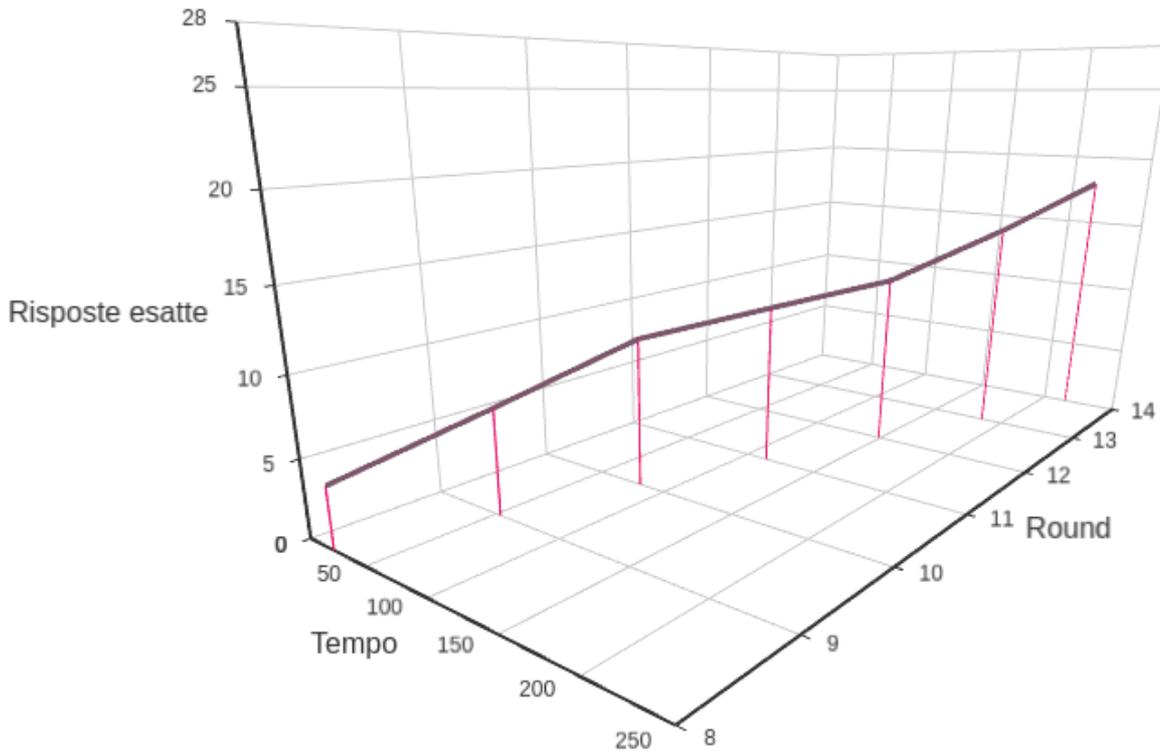
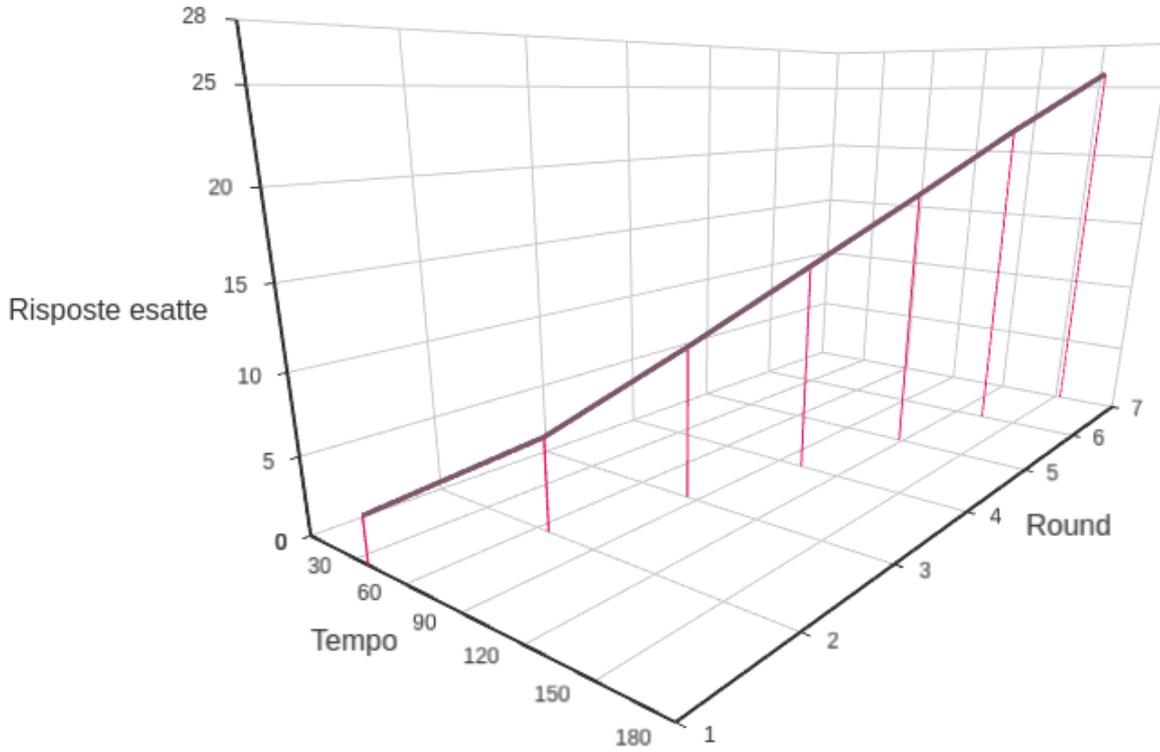
VELOCITÀ DI ELABORAZIONE

TEMPO DI REAZIONE DESCRITTIVO

In questa tabella viene descritto il tempo di esecuzione di Markel per ognuno dei round della parte 1

R1				R2				R3				R4				R5				R6				R7			
A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3
5	10.1	5.1	17.8	16.1	4.8	3.7	3.7	5	4.2	3.7	5.9	4.3	3.7	5	3.5	4.1	3.9	4	4.6	4.3	3.8	3.4	4	4.7	5.4	4	4.6

CURVA DI APPRENDIMENTO



FLESSIBILITÀ COGNITIVA

RENDIMENTO NEL TASK DI FLESSIBILITÀ

In questa parte vengono descritte le interferenze e le perseverazioni che, in seguito al passaggio alla parte 2, influenzano l'apprendimento. Il task di pianificazione non è stato variato. Nonostante ciò, è possibile che la seconda parte interferisca sotto forma di stanchezza, carico cognitivo o confusione.

INTERFERENZA NELL'APPRENDIMENTO

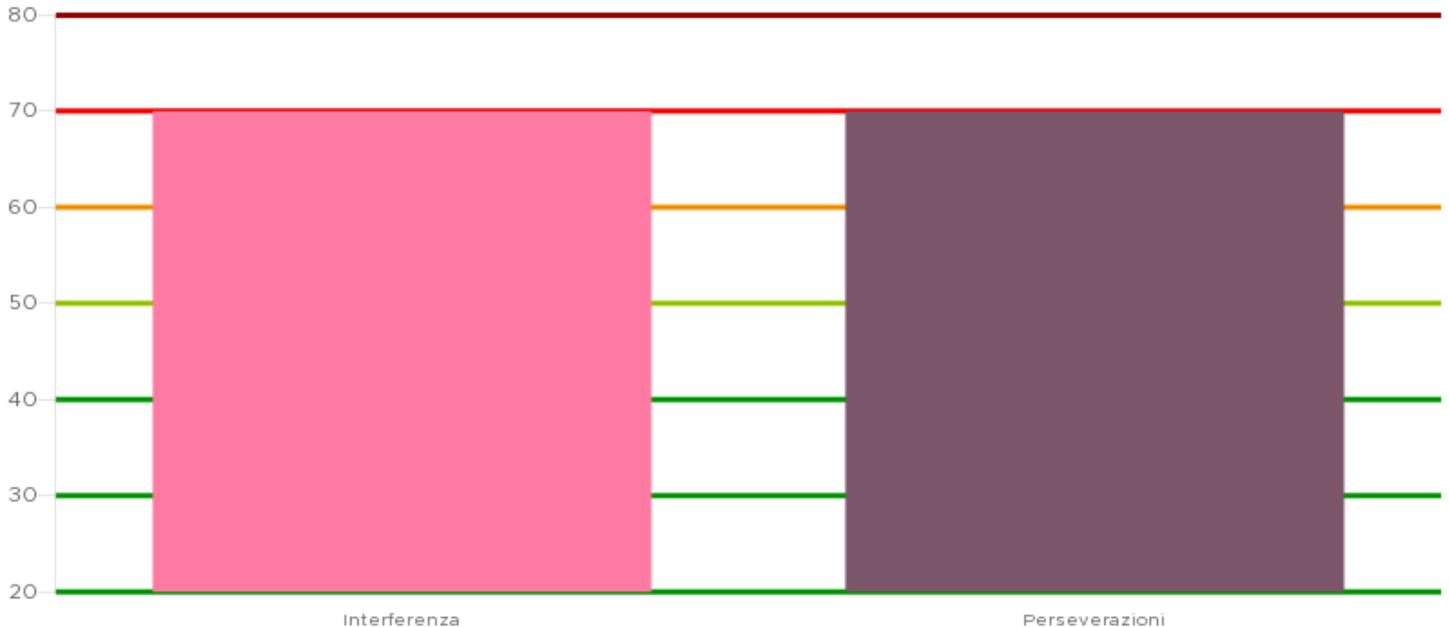
Interferenza: Questo punteggio fa riferimento alla differenza mostrata da Markel tra le risposte esatte nell'attività prima e dopo il cambiamento delle istruzioni. Questa variabile apporta la misura di flessibilità cognitiva e la capacità di inibizione. Markel ha ottenuto un rendimento pari a 70 per questa variabile.

**A patto che il punteggio nel primo task non sia risultato molto basso, in questo caso si assumerebbe che non ci sia stata alcuna interferenza nell'apprendimento durante il secondo task dato che NON è avvenuto alcun apprendimento nel primo task.*

PERSEVERAZIONI

Indica il numero di item sbagliati nella seconda parte della prova che corrispondono a item esatti nella prima parte. Questa variabile indica se Markel persevera nell'apprendimento precedente e se mostra resistenza o meno ad un'interferenza, nonostante sia cambiata l'istruzione. Markel ha ottenuto un rendimento pari a 70 per questa variabile.

Rendimento della sottoprova di flessibilità



	Interferenza	Perseverazioni
PD	56	5
PT	70	70
PC	97	97

VELOCITÀ DI ELABORAZIONE

TEMPO DI REAZIONE DESCRITTIVO

In questa tabella viene descritto il tempo di esecuzione di Markel per ognuno dei round della parte 2

R8				R9				R10				R11				R12				R13				R14			
A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3	A0	A1	A2	A3
6	6.8	4.8	4.6	17.5	5.2	4.1	4.2	5.6	11	4.8	7.3	4.5	7	4.7	16.6	6.1	17.5	4.2	6.4	5.6	20.3	6.9	4.2	4.6	6.3	4.6	14.2

SWITCHING

E' LA CAPACITA' DI CAMBIARE task e il relativo costo in termini di tempo che può derivare dal cambiamento di set per queste condizioni.

**Il switching viene valutato a patto che nella parte 1 ci sia stata una curva negativa*

Planimetria dello switch nella cornice temporale: -23

Planimetria del tempo di consegna del gelato: -11

Markel ha ottenuto un rendimento pari a 47 per questa variabile.

INDICATORI DEL TASK DI FLESSIBILITÀ

Questi indicatori rispondono a forme di regolazione del comportamento o dell'autocorrezione.

CORREZIONE DEGLI ITEM

Markel ha completato l'esecuzione della prova con correzione di errori in

Parte 1: 0

Parte 2: 2

STILE COGNITIVO

Lo stile cognitivo è una modalità che riguarda la capacità di prendere decisioni. Può esserci un incremento delle opzioni sicure ed uno stile di risposta avversa al rischio, con un uso maggiore degli aiuti, oppure uno stile più rischioso dove prevalgono la fiducia nella propria esecuzione o la possibilità dell'errore prima della richiesta di aiuto.

Nel caso di Markel:

CONSULTAZIONI DEI RIFERIMENTI DURANTE IL TASK DI MEMORIA DI LAVORO

Markel ha consultato i riferimenti a sua disposizione per questo task 6 volte.

All'interno del suo gruppo normativo, la mediana delle consultazioni per apprendere il task è 3 in apprendimento.

CONSULTAZIONI DEI RIFERIMENTI NEL TASK DI PIANIFICAZIONE

Markel NON ha consultato i riferimenti a sua disposizione per questo task

All'interno del suo gruppo normativo, la mediana delle consultazioni per apprendere il task è 0 in pianificazione.