Prove lab mobile

4 prove di preferenza visiva:

1 facelike dritto vs. invertito

2 gaze direct vs. gaze averted

3 biological motion vs. random motion

4 biological motion vs. rigid motion

Presentazione prove semi-random (possibilità di forzare ordine) = 1 prova dinamica intervallata da statica e viceversa.

1 preferenza = 2 trials in cui la posizione degli stimuli è controbilanciata dx sx.

Unico criterio il bambino deve guardare entrambi gli stimoli per almeno 2 sec per ritenere la prova valida.