

APPENDICE B. Questionario per l'Individuazione del Profilo Funzionale (IPF) > 3 anni

Istruzioni. L'insieme degli item contenuti all'interno della scheda di valutazione sono molto semplici; alcuni sono osservativi, altri esigono l'esecuzione di prove apposite per valutare il grado di padronanza, altri ancora richiedono una semplice intervista ai caregivers. Comunque si tratta di item che valutano comportamenti chiaramente osservabili, e che perciò possono essere agevolmente somministrati da qualsiasi figura educativa. Ogni item deve essere valutato con un punteggio che va da 0 a 3, che rappresenta il diverso grado di padronanza.

Gli items di alcune abilità (ad es.: Motorie, Pedonali, ecc.) non vanno somministrati a persone non-deambulanti e queste abilità non vanno calcolate nel Criterio di Padronanza (CrP) definito in seguito. Mentre per i soggetti con difficoltà sensoriali (cecità e sordità) vanno somministrati solo gli items compatibili con la disabilità, rispettando l'età del soggetto.

I soggetti con un'età maggiore di sette anni, prima di essere sottoposti alla valutazione relativa all'età cronologica, devono essere valutati preliminarmente dalla **Scheda A-1** (in Appendice C).

Il punteggio 0 corrisponde ad un'abilità non posseduta; il punteggio 1 corrisponde ad una prestazione appena abbozzata, o grossolana, oppure che richiede un aiuto cospicuo; il punteggio 2 a un'abilità emessa in modo non perfetto, o emessa sporadicamente oppure che richiede un aiuto parziale; il punteggio 3 ad un'abilità ben padroneggiata, o autonoma oppure che non richiede alcun aiuto.

Nella Sezione 6 (Comportamenti Inadeguati) i punteggi cambiano nel seguente modo: 0 corrisponde all'assenza del comportamento problematico; 1 corrisponde ad un comportamento problematico emesso sporadicamente (1-3 volte ogni sei ore) oppure che dura dai 30 ai 120 secondi di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause); 2 corrisponde ad un comportamento problematico emesso poche volte (4-10 volte ogni tre ore) oppure che dura da due a cinque minuti di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause); 3 corrisponde ad un comportamento problematico emesso molte volte (> 10 volte ogni ora) oppure che dura più di cinque minuti di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause).

Conclusa la somministrazione si calcola, in percentuale, il Criterio di Padronanza (CrP) delle abilità padroneggiate e il Criterio di Interferenza (CrI) dei comportamenti-problema interferenti con l'apprendimento, mediante la seguente formula:

$$\text{CrP (CrI)} = \frac{\text{Punteggio ottenuto (PO)}}{\text{Punteggio Massimo Ottenibile (PMO)}} \times 100$$

Nel Questionario, come è possibile evincere dalla griglia "Scoring e Visualizzazione dati" in Appendice, sono riportati, in corrispondenza delle varie abilità, i codici ICF in modo da facilitare la "classificazione funzionale" del soggetto valutato. Il Qualificatore deve essere aggiunto al codice alfanumerico ICF, in base al CrP, secondo il seguente schema: CrP = 0-25% → Q = 4 (*Problema Completo*); CrP = 26-45% → Q = 3 (*Problema Grave*); CrP = 46-75% → Q = 2 (*Problema Medio*); CrP = 76-95% → Q = 1 (*Problema Lieve*); CrP = 96-100% → Q = 0 (*Nessun Problema*).

Soggetto:	Età:
------------------	-------------

Esaminatore:	Data:
---------------------	--------------

Caregiver Intervistato:

SINTESI SCORING DATI IPF

Calcolo CrP				PO	PMO	CrP
(Soggetti con età 3-7 anni)	∑ PO ABILITÀ	1-2	(168 i)		504	
(Soggetti con età 7-16 anni)	∑ PO ABILITÀ	3-4	(168 i)			
(Soggetti con età > 16 anni)	∑ PO ABILITÀ	4-5	(168 i)			
SOG-7 [CrP < 40]	∑ PO ABILITÀ	1-4	(168 i)		504	
SOG-16 [CrP < 40]	∑ PO ABILITÀ	4	(084 i)		252	
(Tutti i Soggetti)	∑ PO CI	6	(036 i)		108	

1. ABILITÀ DI BASE

1.1 Abilità pre-requisite

01) Mantiene contatto oculare con il compito per almeno 15"/20"	0	1	2	3
02) Si orienta fisicamente (sposta il capo, ecc.) in direzione di stimoli visivi o sonori (rumori, ecc.)	0	1	2	3
03) Stabilisce contatto oculare spontaneamente con l'interlocutore	0	1	2	3
04) Indica, tra un insieme di oggetti, l'oggetto uguale a quello campione	0	1	2	3
05) Stabilisce contatto oculare su richiesta ("Guardami...")	0	1	2	3
06) Segue con lo sguardo un oggetto che si muove	0	1	2	3
07) Segue istruzioni date da un interlocutore nell'esecuzione di un compito ("Colora la figura ...", ecc.)	0	1	2	3
08) Ritrova un oggetto in base alle indicazioni fornitigli ("La palla è nel cesto della tua cameretta", ecc.)	0	1	2	3
09) Esegue un compito assegnatogli per almeno cinque minuti	0	1	2	3
10) Indica, su richiesta, dettagli di figure ("Dov'è la coda del gatto?", ecc.)	0	1	2	3
11) Ascolta musica o un jingle con interesse (sorridente, si muove ritmicamente, ecc.)	0	1	2	3
12) Identifica le parti o i "pezzi" che compongono un oggetto/figura (nell'auto: ruote, volante, ecc.)	0	1	2	3

1.2 Abilità motorie

01) Sale in piedi e scende da uno sgabello o da una sedia	0	1	2	3
02) Lancia o calcia la palla in direzione di un bersaglio	0	1	2	3
03) Afferra oggetti con pollice e indice e li sposta da un recipiente ad un altro	0	1	2	3
04) Salta sollevandosi da terra di almeno quindici cm, senza spostarsi	0	1	2	3
05) Avvita e svita tappi di plastica dalle bottiglie	0	1	2	3
06) Inserisce solidi geometrici (cilindro, cubo, ecc.) nelle corrispondenti forme (cerchio, quadrato, ecc.)	0	1	2	3
07) Resta in equilibrio su un solo piede per circa cinque secondi	0	1	2	3
08) Incastra tessere di puzzle o "mattoncini" di costruzione	0	1	2	3
09) Cammina all'indietro per almeno cinque passi	0	1	2	3
10) Traccia delle linee con un pennarello all'interno di margini (binari) disegnati (o a rilievo) sul foglio	0	1	2	3
11) Afferra la palla lanciata da circa un metro di distanza	0	1	2	3
12) Costruisce torri composte da almeno quattro cubi	0	1	2	3

1.3 Abilità di comunicazione

01) Segnala assenso e dissenso verbalmente o a gesti (movimenti del capo, ecc.)	0	1	2	3
02) Comprende semplici segnali gestuali (indice sulle labbra per zitto, ecc.)	0	1	2	3
03) Associa una figura a un oggetto o a un'azione ("bicchiere" per bere, "auto" per uscire, ecc.)	0	1	2	3
04) Usa un oggetto per ottenere la "considerazione" dell'adulto (attenzione e commento)	0	1	2	3
05) Produce spontaneamente suoni e/o parole	0	1	2	3
06) Esegue semplici richieste ("Chiudi la porta", "Prendi la penna", ecc.)	0	1	2	3
07) Comunica il proprio nome all'interlocutore o glielo chiede	0	1	2	3
08) Interagisce verbalmente o gestualmente con gli altri	0	1	2	3
09) Risponde se chiamato (verbalmente, orientando il capo, spostandosi da un altro ambiente, ecc.)	0	1	2	3
10) Mostra (verbalmente, a gesti, con il comportamento, ecc.) intenzionalità comunicativa	0	1	2	3
11) Indica, su richiesta, almeno dieci oggetti di uso comune (penna, vaso, mela, ecc.)	0	1	2	3
12) Attira l'attenzione dell'altro verbalmente (chiamandolo, ecc.), fisicamente (toccandolo) o a gesti	0	1	2	3

1.4 Abilità di imitazione

01) Imita semplici movimenti grosso-motori che gli vengono mostrati (saltare, alzare le braccia, ecc.)	0	1	2	3
02) Imita movimenti e smorfie con la bocca (la apre e la chiude, invia baci, ecc.)	0	1	2	3
03) Ripete movimenti complessi se gli si dice "fai così" (alzare la gamba e accavallarla sull'altra, ecc.)	0	1	2	3
04) Imita attività finalizzate (lavori domestici: spazzare, ecc.; professioni: meccanico, ecc.)	0	1	2	3
05) Posiziona gli oggetti (gomma, matita, ecc.) negli spazi che gli sono stati mostrati	0	1	2	3
06) Ripete suoni e/o parole che l'interlocutore gli chiede di pronunciare ("A", "IIHH", "Ciao", ecc.)	0	1	2	3
07) Imita modelli motori (salto del ranocchietto, ecc.) anche se non riceve ricompense per averlo fatto	0	1	2	3
08) Riproduce, dopo qualche minuto (almeno 10), la prestazione (spostare oggetti, ecc.) di un 'modello'	0	1	2	3
09) Imita semplici "rituali sociali" (saluti, convenevoli, ecc.)	0	1	2	3
10) Imita comportamenti verbali (dice "pronto" afferrando la cornetta del telefono, ecc.)	0	1	2	3
11) Esegue giochi (a corpo libero, con la palla, verbali, ecc.) che ha visto fare all'interlocutore	0	1	2	3
12) Imita la disposizione di oggetti (costruire un ponte con tre "mattoncini lego", ecc.)	0	1	2	3

1.5 Abilità di gioco				
01) Esplora in modo spontaneo l'ambiente in cui si trova	0	1	2	3
02) Manipola gli oggetti in modo funzionale	0	1	2	3
03) Svolge giochi di finzione ("Cavalca" una scopa, "Guida" l'automobile, ecc.)	0	1	2	3
04) Gioca in modo appropriato all'età cronologica (bambole, macchine, costruzioni, piste, ecc.)	0	1	2	3
05) "Prepara" il pranzo con delle pentoline o "ripara" un'auto rotta con degli "attrezzi"	0	1	2	3
06) Usa il Tablet o altre tecnologie multimediali (playstation, VCR, DVD, TV, ecc.)	0	1	2	3
07) Sceglie il gioco preferito fra tre diversi	0	1	2	3
08) Utilizza giochi di costruzione (Mattoncini, puzzle, ecc.)	0	1	2	3
09) Trascorre almeno venti minuti di seguito in attività ludiche	0	1	2	3
10) Gioca sia da solo che con i coetanei	0	1	2	3
11) Organizza l'attività ludica in modo complesso (prepara un vero e proprio "set")	0	1	2	3
12) Segue le regole previste dal gioco	0	1	2	3

1.6 Abilità affettive ed emozionali				
01) Mostra affetto (baci, carezze, ecc.) verso le persone familiari (genitori, parenti, conoscenti, ecc.)	0	1	2	3
02) Reagisce con gioia, sorrisi, abbracci, ecc., se viene lodato	0	1	2	3
03) Accetta l'"interferenza" degli altri durante un'attività gradita	0	1	2	3
04) Cambia attività, se gli viene richiesto, senza protestare (pianto, auto o etero aggressività, ecc.)	0	1	2	3
05) Cerca di confortare un coetaneo (vicinanza, carezze, parole, ecc.) in difficoltà	0	1	2	3
06) Mostra gioia (sorrisi, saltelli, ecc.) se si realizza un desiderio (avere un premio, uscire, ecc.)	0	1	2	3
07) Comunica verbalmente o a gesti il proprio affetto ("Ti voglio bene", carezze, abbracci, ecc.)	0	1	2	3
08) Si adegua facilmente alle nuove situazioni	0	1	2	3
09) Partecipa allo stato emotivo degli altri (sorridente se sorridono, è triste se sono tristi, ecc.)	0	1	2	3
10) Tollera situazioni frustranti (insuccessi, sottrazione di un gioco, sgridate, ecc.)	0	1	2	3
11) Persiste in un compito, fino a concluderlo, anche se incontra delle difficoltà	0	1	2	3
12) Accetta ritardi (almeno 3 minuti) nell'erogazione di ciò che desidera avere al più presto	0	1	2	3

1.7 Abilità di autosufficienza				
01) Ha il controllo sfinterico sia diurno che notturno	0	1	2	3
02) Comunica, verbalmente o a gesti, che deve (o "Si reca in bagno per") defecare o urinare	0	1	2	3
03) Si lava e si asciuga le mani e il viso	0	1	2	3
04) Riconosce, e lo comunica (verbalmente o a gesti), di essersi sporcato i vestiti o una parte del corpo	0	1	2	3
05) Si pulisce i denti con lo spazzolino	0	1	2	3
06) Sistema i materiali utilizzati (giochi, fogli, colori, ecc.) nei propri contenitori (cesto, cassetti, ecc.)	0	1	2	3
07) Butta carte, e altro materiale inservibile, nell'apposito cestino per la raccolta dei rifiuti	0	1	2	3
08) Si toglie gli indumenti (giacca, cappotto, cappello, ecc.), anche se non utilizza bottoni e lampo	0	1	2	3
09) Indossa gli indumenti (giacca, cappotto, cappello, ecc.), anche se non utilizza bottoni e lampo	0	1	2	3
10) Usa almeno una posata (cucchiaio o forchetta) per mangiare	0	1	2	3
11) Beve tenendo il bicchiere (o la tazza) con una sola mano e senza versarne il contenuto	0	1	2	3
12) Usa, o chiede, delle salviette per pulirsi (mani, labbra, naso, ecc.)	0	1	2	3

Abilità di Base	PO
1.1 Abilità prerequisite	
1.2 Abilità motorie	
1.3 Abilità di comunicazione	
1.4 Abilità di imitazione	
1.5 Abilità di gioco	
1.6 Abilità affettive ed emozionali	
1.7 Abilità di autosufficienza	

ΣPO

CrP

[CrP = (ΣPO/252) x 100]

2. ABILITÀ COGNITIVE

2.1 Abilità attentive e mnestiche

01) Ricorda l'ordine di presentazione di cinque oggetti (dopo averli coperti)	0	1	2	3
02) Mantiene l'attenzione orientata ad un compito di suo gradimento per almeno 5 minuti	0	1	2	3
03) Si orienta verso la fonte sonora	0	1	2	3
04) Ricorda l'ordine di presentazione di cinque parole e cifre, ecc.	0	1	2	3
05) Riproduce un disegno dopo che gli è stato presentato per un tempo di 30"	0	1	2	3
06) Ricorda una breve filastrocca o canzone (almeno una strofa, anche se iniziata dall'interlocutore)	0	1	2	3
07) Individua la posizione di un'immagine uguale ad un'altra (gioco del 'memory', ecc.)	0	1	2	3
08) Segue le istruzioni che gli vengono impartite ("disegna un cerchio", "posa la penna sul tavolo", ecc.)	0	1	2	3
09) Ricorda una sequenza motoria (battere mani, toccare naso, grattare testa, battere piedi a terra, ecc.)	0	1	2	3
10) Ricorda episodi successi nella giornata (a scuola, a casa, ecc.)	0	1	2	3
11) Rievoca le regole di un gioco	0	1	2	3
12) Ricorda, dopo aver svolto un'altra attività, dove l'interlocutore ha nascosto un oggetto	0	1	2	3

2.2 Abilità logico-concettuali

01) Raggruppa oggetti con caratteristiche comuni (colore, forma, funzione, ecc.)	0	1	2	3
02) Identifica la figura alla quale manca il dettaglio presentato ("coda - maiale", "testa-pecora", ecc.)	0	1	2	3
03) Individua "stranezze" nelle immagini (bicicletta con "ruote quadrate", ecc.)	0	1	2	3
04) Associa due o più figure in base ad un elemento ("In tutte le figure è presente una ruota", ecc.)	0	1	2	3
05) Mette in ordine crescente o decrescente oggetti diversi (matite, bicchieri, palle, ecc.)	0	1	2	3
06) Identifica, tra una serie di figure, quella orientata in modo diverso	0	1	2	3
07) Ricompone un viso (naso, bocca, occhi, ecc.) o la sagoma della figura umana (testa, braccia, ecc.)	0	1	2	3
08) Individua un oggetto estraneo al contesto (costume da bagno addosso ad uno sciatore, ecc.)	0	1	2	3
09) Individua oggetti, utilizzando solo il tatto, rispetto ad un modello (chiave, penna, ecc.)	0	1	2	3
10) Mette in relazione attività con alcuni momenti della giornata (Notte/letto, ecc.)	0	1	2	3
11) Sa orientarsi (si sposta tra gli spazi) nei vari ambienti di vita (classe, centro, casa, ecc.)	0	1	2	3
12) Completa configurazioni incomplete (Aggiungere il lato mancante al quadrato, ecc.)	0	1	2	3

2.3 Abilità di generalizzazione

01) Utilizza un oggetto in modi diversi (bicchiere: per bere, come portapenne, come fermacarte, ecc.)	0	1	2	3
02) Mantiene un apprendimento in ambienti diversi da quello iniziale e a distanza di tempo	0	1	2	3
03) Riconosce oggetti in fotografia avendoli visti solo dal vivo	0	1	2	3
04) Associa la stessa parola a tipi molto diversi dello stesso oggetto (tappo: di sughero, plastica, ecc.)	0	1	2	3
05) Accetta suggerimenti, anche da persone estranee, per raggiungere un obiettivo	0	1	2	3
06) Utilizza spontaneamente un comportamento appena appreso in contesti diversi	0	1	2	3
07) Usa in modo appropriato, ai diversi contesti, abilità sociali e comunicative	0	1	2	3
08) Lavora in modo adeguato anche con persone diverse da quelle abituali	0	1	2	3
09) Si adatta facilmente a nuove situazioni ambientali (spazi, luminosità, arredamenti, persone, ecc.)	0	1	2	3
10) Adatta "vecchi" materiali a nuovi apprendimenti (matite per effettuare operazioni con insiemi, ecc.)	0	1	2	3
11) Accetta nuove modalità di "gratificazione" (variazione dei rinforzatori)	0	1	2	3
12) Cambia modalità lavorativa (autonoma, con tutor, ecc.) in funzione del contesto (casa, scuola, ecc.)	0	1	2	3

2.4 Abilità del linguaggio ricettivo ed espressivo

01) Presenta difficoltà fonico-articolatorie (R, V, F, Z, SC, ST, ecc.)	0	1	2	3
02) Comprende le istruzioni di un gioco (palla avvelenata, bowling, domino, ecc.)	0	1	2	3
03) Costruisce una frase verbale semplice (soggetto, predicato, complemento)	0	1	2	3
04) Chiede aiuto, verbalmente ("Come si fa ...", ecc.) o a gesti (indicando, ecc.), in caso di difficoltà	0	1	2	3
05) Formula domande con "Perché ...", "Come ...", "Quando ...", ecc.	0	1	2	3
06) Parla spontaneamente con compagni ed educatori	0	1	2	3
07) Risponde in modo opportuno a domande su un "fatto" a cui ha assistito (o che ha ascoltato)	0	1	2	3
08) Esprime le proprie emozioni ("Ho paura", "Mi dispiace", ecc.)	0	1	2	3
09) Formula semplici richieste all'interlocutore ("Posso giocare", "Voglio un biscotto", ecc.)	0	1	2	3
10) Inizia e mantiene una conversazione con l'interlocutore per almeno 3'	0	1	2	3
11) Indica la corretta sequenza di scene che compongono un racconto appena ascoltato	0	1	2	3
12) Esegue ordini complessi ("Porta questo libro a ... e fatti dare il foglio con la penna")	0	1	2	3

2.5 Abilità esecutive				
01) Usa strategie utili a superare piccoli ostacoli (usa una sedia per prendere oggetti posti in alto, ecc.)	0	1	2	3
02) Su una piantina trova il percorso corretto per arrivare ad una meta (andare a casa passando dal bar)	0	1	2	3
03) Individua la posizione di una figura in una matrice 4x4 ("Indica la casella dove hai visto il cavallo")	0	1	2	3
04) Smista immagini per categorie semantiche (cibi, abbigliamento, mezzi di locomozione, ecc.)	0	1	2	3
05) Organizza e pianifica le sue attività (prepara i materiali per svolgere un compito, un gioco, ecc.)	0	1	2	3
06) Affronta un compito (lettura, copia, gioco, ecc.) pianificandone il tempo (per 10', ecc.)	0	1	2	3
07) Ricerca uno stimolo target (Quadrato, Rombo, Cerchio, ecc.) in una figura complessa	0	1	2	3
08) Controlla la sua prestazione (allinea i lati e gli angoli dei cubi che costituiscono una torre, ecc.)	0	1	2	3
09) Confronta la lunghezza e la larghezza di due figure con uno strumento (bastoncino, spago, ecc.)	0	1	2	3
10) Organizza le figure in una sequenza logica (temporale, grandezza, spaziale, ecc.)	0	1	2	3
11) Annerisce gli spazi della figura contrassegnati con un punto	0	1	2	3
12) Riproduce con i 'mattoncini' la stessa 'costruzione' che ha fatto il suo interlocutore	0	1	2	3

2.6 Abilità ritmiche e di coordinazione				
01) Lancia una palla verso un segno posto sulla parete (a circa 1 m) e la riprende a braccia protese	0	1	2	3
02) Si muove al ritmo (lento, veloce, ecc.) del battito delle mani	0	1	2	3
03) Cammina con passi lunghi, corti, lenti o veloci superando piccoli ostacoli (bastoni, appoggi, ecc.)	0	1	2	3
04) Alterna il ritmo del battito delle mani con un interlocutore	0	1	2	3
05) Cammina palleggiando con la palla a terra	0	1	2	3
06) Accorda la propria andatura (cammino, marcia, corsa) a quella degli altri	0	1	2	3
07) Rincorre raggiungendola una palla che ha fatto rotolare a terra	0	1	2	3
08) Riproduce un ritmo prodotto con la voce (AIIIAIIAII, EUEUEUEU, ecc.)	0	1	2	3
09) Esegue vocalmente il motivo di un brano musicale ascoltandolo	0	1	2	3
10) Si muove al ritmo della musica e si ferma se la musica viene interrotta	0	1	2	3
11) Spinge, per almeno un minuto, due palloncini in alto cercando di non farli cadere a terra	0	1	2	3
12) Annoda una stringa di circa 40 cm intorno a una matita	0	1	2	3

2.7 Abilità pre-curricolari				
01) Appaia (ad es., collegandole con una linea) figure geometriche per forma e colore.	0	1	2	3
02) Resta seduto a svolgere un compito, o assiste alle attività degli altri, per almeno 10 minuti	0	1	2	3
03) Appaia (ad es., collegandole con una linea) lettere e numeri	0	1	2	3
04) Riconosce, tra due insiemi di oggetti, quello che ne contiene di più	0	1	2	3
05) Distingue i suoni delle lettere con le quali iniziano alcune parole (Naso/Vaso, Lana/Rana, ecc.)	0	1	2	3
06) Segue le istruzioni verbali che vengono date per effettuare una prestazione	0	1	2	3
07) Disegna una figura umana in cui siano riconoscibili la testa, il corpo, le braccia e le gambe	0	1	2	3
08) Conta da 1 a 10	0	1	2	3
10) Esegue istruzioni con alto/basso, piccolo/grande, poco/molto, dentro/fuori, ecc.	0	1	2	3
11) Ordina in sequenza immagini (prima/dopo; colazione, scuola, sveglia; ecc.)	0	1	2	3
12) Copia una semplice figura geometrica (triangolo, quadrato, rettangolo, ecc.)	0	1	2	3
10) "Riflette" (attende almeno 10") prima di rispondere ad una domanda o erogare una prestazione	0	1	2	3

Abilità Cognitive	PO
2.1 Abilità attentive e mnestiche	
2.2 Abilità logico-concettuali	
2.3 Abilità di generalizzazione	
2.4 Abilità del linguaggio ricettivo ed espressivo	
2.5 Abilità esecutive	
2.6 Abilità ritmiche e di coordinazione	
2.7 Abilità pre-curricolari	

ΣPO

CrP

[CrP = (ΣPO/252) x 100]

3. ABILITÀ SCOLASTICHE

3.1 Abilità di lettura

01) Riconosce e legge tutte le lettere dell'alfabeto	0	1	2	3
02) Legge sillabe di due o più lettere	0	1	2	3
03) Legge parole di due o più sillabe	0	1	2	3
04) Trova nel brano le parole suggerite dall'educatore	0	1	2	3
05) Compie un'azione leggendola ("Prendi la palla dal cesto", "Metti la penna sul tavolo", ecc.)	0	1	2	3
06) Assume una postura corretta al tavolo durante la lettura	0	1	2	3
07) Legge rispettando l'intonazione (accento, espressioni, ecc.), le pause (punteggiatura, ecc.), ecc.	0	1	2	3
08) Distingue i grafemi da altri segni grafici	0	1	2	3
09) Legge con fluidità (velocità) e accuratezza (senza commettere errori) almeno un periodo	0	1	2	3
10) Associa le azioni ai personaggi dei disegni	0	1	2	3
11) Comprende lo stato d'animo dei personaggi del brano ("... è felice di ricevere un regalo", ecc.)	0	1	2	3
12) Indica la parola che esprime meglio una descrizione (serve per scrivere: penna, ecc.)	0	1	2	3

3.2 Abilità di scrittura

01) Scrive parole bi e trisillabiche copiando (pane, casa, naso, banana, tegame, camino, ecc.)	0	1	2	3
02) Scrive lettere/parole sotto dettatura (b, d, r, q, s, nido, cane, coda, treno, botte, borsa, carota, ecc.)	0	1	2	3
03) Completa con lettere/parole una sequenza (b a d b a _ b _ d; naso nido dado naso ___ dado; ecc)	0	1	2	3
04) Scrive con buona fluidità (velocità) e accuratezza (senza commettere errori)	0	1	2	3
05) Copia un piccolo brano (max cinque righe)	0	1	2	3
06) Impugna la penna in modo corretto (tridigitale)	0	1	2	3
07) Scrive semplici frasi (soggetto, predicato, complemento) sotto dettatura	0	1	2	3
08) Scrive risposte a domande specifiche ("Qual è il nome di ...", "Qual è il colore del ...", ecc.)	0	1	2	3
09) Scrive spontaneamente una frase (soggetto, predicato, complemento) su episodi a cui ha assistito	0	1	2	3
10) Completa delle frasi a cui mancano alcuni parti (verbo, soggetto, articolo, preposizione, ecc.)	0	1	2	3
11) Scrive i numeri fino a 10 (codice arabo e codice verbale)	0	1	2	3
12) Scrive il suo nome con il carattere che preferisce (maiuscolo, corsivo, stampato, ecc.)	0	1	2	3

3.3 Abilità di matematica

01) Indica equivalenze di insiemi (stesso numero di oggetti)	0	1	2	3
02) Mette in sequenza tre insiemi di diversa grandezza (dal minore al maggiore)	0	1	2	3
03) Svolge addizioni e sottrazioni con i regoli	0	1	2	3
04) Somma due quantità di oggetti (conta di seguito gli oggetti di due insiemi)	0	1	2	3
05) Conta verbalmente da 1 a 20	0	1	2	3
06) Trascrive (o indica) una cifra dal codice verbale a quello numerico (sedici=16, ventidue: 22, ecc.)	0	1	2	3
07) Indica, su richiesta, il quadrato, il rettangolo e il cerchio	0	1	2	3
08) Riconosce, tra due insiemi di oggetti, quello che ne contiene di più	0	1	2	3
09) Prende il numero di oggetti (da uno a cinque) che l'interlocutore gli richiede	0	1	2	3
10) Conta a partire da un punto ($2 + 5 = 7$: [2], 3, 4, 5, 6, 7; oppure [5], 6, 7; ecc.)	0	1	2	3
11) Fraziona una quantità (insieme di oggetti) in due o tre parti uguali	0	1	2	3
12) Sottrae una quantità di oggetti da un'altra (ne toglie un numero da un insieme e conta quelli rimasti)	0	1	2	3

3.4 Abilità visuo-spaziali

01) Disegna almeno due elementi (casa, persona, fiori, ecc.) in "relazione" di grandezza tra di loro	0	1	2	3
02) Mette in ordine, dal più piccolo al più grande o viceversa, matite o bicchieri di plastica	0	1	2	3
03) Colloca numeri e lettere negli spazi indicati sul foglio e delimitati da un bordo	0	1	2	3
04) Collega con un singolo segmento tre punti su un foglio	0	1	2	3
05) Individua semplici figure (cerchio, quadrato, ecc.) in un disegno più complesso	0	1	2	3
06) Compone con i mattoncini una determinata configurazione (Block design)	0	1	2	3
07) Localizza un elemento ("Indica la palla sul tavolo", ecc.) in un disegno	0	1	2	3
08) Individua, in base alle dimensioni, oggetti "più vicini" e "più lontani" in un disegno	0	1	2	3
09) Taglia con le forbici, seguendo una linea o una sagoma, un foglio di carta	0	1	2	3
10) Ricostruisce un puzzle composto da 12 tessere in max 5'	0	1	2	3
11) Individua almeno 4 differenze tra due disegni uguali	0	1	2	3
12) Segna con la penna il percorso per uscire da un labirinto disegnato, senza tornare indietro	0	1	2	3

3.5 Abilità motivazionali				
01) Affronta con impegno (non rinuncia nonostante le difficoltà) un compito che gli interessa	0	1	2	3
02) Ottiene molti rinforzatori, evitando stimoli avversivi (punizioni), nelle attività svolte	0	1	2	3
03) Mostra gioia, soddisfazione, ecc. (sorride, richiede un rinforzo, ecc.) se raggiunge un obiettivo	0	1	2	3
04) Collabora all'esecuzione di un compito	0	1	2	3
05) Assume atteggiamenti funzionali al contesto (ascolta, risponde, attende, ecc.)	0	1	2	3
06) Cambia modalità "lavorativa" in funzione delle richieste (Sn-Dx, Alto-Basso, ecc.)	0	1	2	3
07) Chiede di svolgere un'attività (leggere, disegnare, colorare, ecc.) di suo gradimento	0	1	2	3
08) Svolge un'attività (ludica o didattica) nuova con interesse (vi dedica almeno 5')	0	1	2	3
09) Si impegna a migliorare le proprie competenze (affinamento) attraverso l'esperienza	0	1	2	3
10) Esegue un'attività seguendo dei suggerimenti	0	1	2	3
11) Organizza e pianifica le sue attività (prepara i materiali per svolgere un compito, un gioco, ecc.)	0	1	2	3
12) Si autocorregge se commette un errore	0	1	2	3

3.6 Abilità di autocontrollo				
01) Controlla la propria reazione (non risponde o risponde dopo 60") se provocato	0	1	2	3
02) Esegue ciò che gli viene richiesto e lo porta a compimento	0	1	2	3
03) Svolge un compito per almeno 10' anche in presenza di disturbi o distrazioni	0	1	2	3
04) E' sistematico nello svolgere un compito (analizza la situazione, senza provare a caso)	0	1	2	3
05) Cambia attività senza protestare (con pianto, comportamenti auto ed etero aggressivi, ecc.)	0	1	2	3
06) Controlla la sua emotività (non emette comportamenti disadattivi: stereotipie, compulsività, ecc.)	0	1	2	3
07) Dedicava almeno due minuti all'analisi di un nuovo compito prima di iniziarlo	0	1	2	3
08) Corregge i suoi errori prestazionali senza arrabbiarsi	0	1	2	3
09) Procedo lentamente nello svolgere un'attività	0	1	2	3
10) Accetta il sopraggiungere di ostacoli (una visita a casa, ecc.) nel perseguire uno scopo (uscire, ecc.)	0	1	2	3
11) Si impegna in attività che richiedono un'applicazione continua (almeno 10')	0	1	2	3
12) Si rilassa (ascolta della musica, si sdraia sul letto, ecc.) se si sente teso, stanco o agitato	0	1	2	3

3.7 Abilità di inclusione				
01) Saluta in modo funzionale gli interlocutori (ciao, buongiorno, ecc.)	0	1	2	3
02) Assume atteggiamenti funzionali al contesto (ascolta, risponde, attende, ecc.)	0	1	2	3
03) Manifesta calma anche nelle situazioni difficili (resta seduto, non agita gli arti, non grida, ecc.)	0	1	2	3
04) Rispetta il proprio turno nelle attività proposte	0	1	2	3
05) Accetta l'interazione sociale iniziata da altri	0	1	2	3
06) Mostra gioia (sorride, si batte le mani, ecc.) se completa un compito	0	1	2	3
07) Rispetta le regole di comportamento (alzare la mano, ecc.) durante la permanenza in classe	0	1	2	3
08) Modifica il suo comportamento in presenza di uno stimolo "aversivo" (punizione, ecc.)	0	1	2	3
09) Utilizza un proprio oggetto (giocattolo, libro, ecc.) per svolgere un'attività insieme agli altri	0	1	2	3
10) Svolge compiti insieme ad altri (sposta degli oggetti, assembla un puzzle, ecc.)	0	1	2	3
11) Mostra interesse (guarda o si avvicina) alle attività che svolgono gli altri	0	1	2	3
12) Accetta (non si agita, ecc.) rifiuti a richieste ('Posso') e critiche ('Hai sbagliato', 'Non si fa, ecc.')	0	1	2	3

Abilità Scolastiche	PO
3.1 Abilità di lettura	
3.2 Abilità di scrittura	
3.3 Abilità di matematica	
3.4 Abilità visuo-spaziali	
3.5 Abilità motivazionali	
3.6 Abilità di autocontrollo	
3.7 Abilità di inclusione	

ΣPO

CrP

[CrP = (ΣPO/252) x 100]

4. ABILITÀ DI AUTONOMIA PERSONALE

4.1 Abilità di mangiare e bere

01) Aspetta seduto di essere servito (o di servirsi) per mangiare o bere	0	1	2	3
02) Usa le posate per mangiare	0	1	2	3
03) Mastica il cibo per almeno sei secondi prima di ingoiarlo	0	1	2	3
04) Resta seduto fino alla fine del pasto o fino a quando non viene autorizzato ad alzarsi	0	1	2	3
05) Usa il tovagliolo per pulirsi le labbra e le mani	0	1	2	3
06) Si siede ad una distanza adeguata dal tavolo	0	1	2	3
07) Porta alla bocca la giusta quantità di cibo (piccoli pezzi)	0	1	2	3
08) Comunica, verbalmente o a gesti, quando è sazio e non desidera altro	0	1	2	3
09) Porge gli oggetti o le pietanze che gli vengono chieste	0	1	2	3
10) Usa il bicchiere per bere	0	1	2	3
11) Chiede (verbalmente o con altre modalità) ciò che gli serve (sale, posate, acqua, ecc.)	0	1	2	3
12) Mangia in modo adeguato (postura, posate, ecc.) anche in altri ambienti (pizzeria, fast food, ecc.)	0	1	2	3

4.2 Abilità di controllo sfinterico

01) Controlla lo sfintere uretrale durante il giorno	0	1	2	3
02) Si toglie gli indumenti necessari per urinare	0	1	2	3
03) Assume la posizione corretta per urinare	0	1	2	3
04) Si pulisce dopo aver urinato	0	1	2	3
05) Controlla lo sfintere anale durante il giorno	0	1	2	3
06) Si toglie gli indumenti necessari per defecare	0	1	2	3
07) Assume la posizione corretta per defecare	0	1	2	3
08) Si pulisce dopo aver defecato	0	1	2	3
09) Usa il WC senza che alcuno glielo ricordi	0	1	2	3
10) Controlla lo sfintere uretrale durante la notte	0	1	2	3
11) Si trattiene al bagno per il tempo necessario all'evacuazione	0	1	2	3
12) Si riveste in modo adeguato dopo aver defecato e/o urinato	0	1	2	3

4.3 Abilità di igiene personale

01) Si lava mani e viso	0	1	2	3
02) Si lava altre parti del corpo (collo, piedi, ecc.)	0	1	2	3
03) Si accorge quando è sporco (vestiti, mani, viso, ecc.)	0	1	2	3
04) Si pulisce gli occhiali, le scarpe, o altri accessori, se sporchi	0	1	2	3
05) Dedicava almeno 10' al giorno (distribuiti tra i vari pasti) all'igiene orale	0	1	2	3
06) Insapona, con sapone solido o liquido, le parti del corpo (mani, collo, ecc.) quando si lava	0	1	2	3
07) Segnala che le unghie sono sporche o debbono essere tagliate (oppure lo fa lui stesso)	0	1	2	3
08) Si pulisce le orecchie con salviette o cotton fioc	0	1	2	3
09) Cura la propria igiene intima (bidè, cambio assorbenti, ecc.)	0	1	2	3
10) Si pulisce il naso quando è necessario	0	1	2	3
11) Si asciuga con l'asciugamani dopo essersi lavato (o bagnato)	0	1	2	3
12) Si fa la doccia o il bagno tutti i giorni	0	1	2	3

4.4 Abilità di cura della persona e del proprio ambiente

01) Tiene in ordine i capelli (li lava, li asciuga, li pettina, li spazzola, ecc.)	0	1	2	3
02) Indossa accessori (cinture, borse, cappelli, ecc.) coordinati con l'abbigliamento	0	1	2	3
03) Cambia il proprio abbigliamento se bagnato o sporco	0	1	2	3
04) Taglia periodicamente i capelli (dal parrucchiere o a casa), si rade, si depila, ecc.	0	1	2	3
05) Ripone il vestiario sugli appositi sostegni (ganci, attaccapanni, grucce, ecc.) per non sguaiarli	0	1	2	3
06) Indossa subito un nuovo capo di abbigliamento o un nuovo accessorio	0	1	2	3
07) Sistema oggetti e materiali nelle rispettive collocazioni (DVD nella custodia e nello scaffale, ecc.)	0	1	2	3
08) Presta molta attenzione a non sporcare (con cibi, bevande, colori, ecc.) l'ambiente e i propri abiti	0	1	2	3
09) Svolge attività funzionali all'ambiente (bagno: lavarsi, usare il WC, asciugarsi, ecc.)	0	1	2	3
10) Pulisce subito l'ambiente in cui si trova se lo sporca	0	1	2	3
11) Tratta con attenzione dispositivi o oggetti fragili (telecomando, vasi, ecc.)	0	1	2	3
12) Usa prodotti per migliorare il suo aspetto (creme, profumi, deodoranti, ecc.)	0	1	2	3

4.5 Abilità di vestirsi				
01) Riconosce i propri indumenti	0	1	2	3
02) Distingue il verso dei vestiti (la parte frontale da quella dorsale, il diritto dal rovescio, ecc.)	0	1	2	3
03) Conosce la sequenza con la quale vengono indossati gli indumenti (... camicia, pantaloni, ecc.)	0	1	2	3
04) Indossa la biancheria intima	0	1	2	3
05) Indossa pantaloni/gonna	0	1	2	3
06) Indossa la maglia	0	1	2	3
07) Indossa le calze	0	1	2	3
08) Calza le scarpe anche se non le allaccia	0	1	2	3
09) Prende gli indumenti dai contenitori senza sguaiarli	0	1	2	3
10) Sceglie i vestiti da indossare in funzione delle circostanze (condizioni atmosferiche, feste, ecc.)	0	1	2	3
11) Stringe la cintura dei pantaloni usando il foro adeguato (o regola le bretelle all'altezza adeguata)	0	1	2	3
12) Indossa il soprabito (giaccone, cappotto, giubbino, ecc.) chiudendolo (bottoni, cerniera, ecc.)	0	1	2	3

4.6 Abilità di svestirsi				
01) Si toglie le scarpe (scioglie il nodo, tira lo strappo, ecc.)	0	1	2	3
02) Si toglie pantaloni/gonna e maglia	0	1	2	3
03) Si toglie la biancheria intima	0	1	2	3
04) Sgancia la cintura dal foro (o rilascia le bretelle)	0	1	2	3
05) Si apre le cerniere (giubbino, pantaloni, ecc.)	0	1	2	3
06) Si sbottona (bottoni con asole, automatici, ecc.)	0	1	2	3
07) Ripiega gli indumenti	0	1	2	3
08) Si toglie le calze	0	1	2	3
09) Si spoglia in modo funzionale al contesto (prima del nuoto, di andare a letto, ecc.)	0	1	2	3
10) Rivolta nel verso giusto gli indumenti tolti	0	1	2	3
11) Ripone in ordine i vestiti nei contenitori predisposti (armadio, cassetti, ecc.)	0	1	2	3
12) Ripone i capi sporchi nel cesto predisposto	0	1	2	3

4.7 Abilità di gestione del tempo libero				
01) Gioca con attività da tavolo rispettando le regole (monopoli, carte, battaglia navale, ecc.)	0	1	2	3
02) Decide come trascorrere il tempo in casa (DVD, Videogiochi, ecc.) o fuori (cinema, teatro, ecc.)	0	1	2	3
03) Esce con conoscenti per fare shopping, andare al cinema, mangiare una pizza, ecc.	0	1	2	3
04) Usa attività ricreative della Comunità (parchi, palestre, cinema, ecc.)	0	1	2	3
05) Usa i social network (facebook, twitter, ecc.) per comunicare e incrementare le amicizie	0	1	2	3
06) Fa passeggiate a piedi o in bicicletta	0	1	2	3
07) Contatta (verbalmente, telefonando, ecc.) persone con le quali vuole trascorrere del tempo libero	0	1	2	3
08) Si autorinforza ("Evvvai!", "Urrà!", ecc.) se ultima un gioco o un'attività (puzzle, videogame, ecc.)	0	1	2	3
09) Pratica sport rispettando le regole (tennis tavolo, calcio balilla, bowling, nuoto, ecc.)	0	1	2	3
10) Trascorre almeno 2 ore al giorno in attività ricreative domestiche (disegno, lettura, fotografia, ecc.)	0	1	2	3
11) Acquista oggetti, materiali e giochi (carte da gioco, dama, ecc.) per trascorrere il tempo	0	1	2	3
12) Utilizza il computer per giocare, elaborare testi, navigare su internet, ecc.	0	1	2	3

Abilità di Autonomia Personale	PO
4.1 Abilità di mangiare e bere	
4.2 Abilità di controllo sfinterico	
4.3 Abilità di igiene personale	
4.4 Abilità di cura della persona e del proprio ambiente	
4.5 Abilità di vestirsi	
4.6 Abilità di svestirsi	
4.7 Abilità di gestione del tempo libero	

ΣPO

CrP

[CrP = (ΣPO/252) x 100]

5. ABILITÀ DI INDIPENDENZA

5.1 Abilità accademiche funzionali

01) Legge dati relativi alla sua identità (nome e cognome, residenza, ecc.)	0	1	2	3
02) Legge e comprende le indicazioni per preparare pietanze e dolci (ingredienti, quantità e procedure)	0	1	2	3
03) Segue istruzioni per eseguire compiti (assemblaggio, giochi, ecc.)	0	1	2	3
04) Individua la propria posizione su una cartina geografica, una piantina, ecc.	0	1	2	3
05) Compila moduli prestampati negli spazi previsti (nome, cognome, ecc.)	0	1	2	3
06) Sceglie capi di abbigliamento in base alla taglia (maglia, camice, ecc.) o al numero (calzature)	0	1	2	3
07) Legge e comprende l'orario di partenza e di arrivo dei mezzi pubblici (treni, bus, ecc.)	0	1	2	3
08) Associa "simboli" identificativi (numeri e/o lettere) con i prodotti nei distributori automatici	0	1	2	3
09) Legge e comprende le informazioni sui segnali di sicurezza (ALT, AVANTI, ENTRATA, ecc.)	0	1	2	3
10) Fornisce proprie indicazioni (verbali o scritte) anagrafiche (nome, residenza, telefono, ecc.)	0	1	2	3
11) Legge e comprende indicazioni stradali (via, numero civico, località, ecc.)	0	1	2	3
12) Legge e comprende indicazioni per l'assunzione di farmaci (posologia, modalità, ecc.)	0	1	2	3

5.2 Abilità pedonali

01) Cammina sul marciapiede evitando ostacoli (segnaletica) e rispettando gli altri (senza urtare, ecc.)	0	1	2	3
02) Individua i luoghi dove è consentito attraversare la strada (strisce pedonali, semaforo, ecc.)	0	1	2	3
03) Si sposta da un luogo all'altro (casa-scuola, casa-parco, parco-bar, bar-casa, ecc.)	0	1	2	3
04) Attraversa la strada in presenza di semaforo, strisce pedonali o vigile	0	1	2	3
05) Cammina su un terreno irregolare o scosceso	0	1	2	3
06) Sale e scende le scale	0	1	2	3
07) Entra ed esce da qualunque tipo di porta (automatica, battente, scorrevole, di emergenza, ecc.)	0	1	2	3
08) Prende l'ascensore o la scala mobile per spostarsi da un piano all'altro	0	1	2	3
09) Cammina al fianco di un'altra persona rispettandone l'andatura	0	1	2	3
10) Spinge un carrello per la spesa o porta dei sacchetti, senza urtare persone o oggetti	0	1	2	3
11) Raggiunge a piedi una determinata destinazione anche in caso di maltempo (vento, pioggia, ecc.)	0	1	2	3
12) Usa i mezzi pubblici (bus, treno, taxi, ecc.) per spostarsi da un luogo all'altro	0	1	2	3

5.3 Abilità nell'uso del denaro

01) Riconosce e nomina monete e banconote su indicazione	0	1	2	3
02) Sceglie tra un insieme la moneta/banconota indicata	0	1	2	3
03) Individua la moneta/banconota che ha il maggior valore tra alcune	0	1	2	3
04) Appaia una stessa somma di denaro con tagli diversi	0	1	2	3
05) Individua i prezzi sulle merci	0	1	2	3
06) Appaia il denaro al prezzo scritto	0	1	2	3
07) Esegue degli acquisti con e senza resto	0	1	2	3
08) Usa i distributori automatici di bevande, snack, ecc.	0	1	2	3
09) Produce, su richiesta, una determinata somma di denaro	0	1	2	3
10) Sceglie l'acquisto di uno stesso prodotto in base al prezzo minore	0	1	2	3
11) Identifica il valore dei centesimi e quello degli euro	0	1	2	3
12) Decide per l'acquisto di un "bene", avendo a disposizione del denaro	0	1	2	3

5.4 Abilità nella lettura dell'orologio e del calendario

01) Individua la data del giorno	0	1	2	3
02) Legge l'ora su un orologio analogico	0	1	2	3
03) Identifica il giorno della settimana (lunedì, martedì, ecc.)	0	1	2	3
04) Differenzia i giorni lavorativi da quelli festivi (in rosso)	0	1	2	3
05) Identifica il mese (e la durata: 28, 29, 30 o 31 giorni) e l'anno in corso	0	1	2	3
06) Associa i giorni con attività specifiche (scuola, piscina, centro, ecc.)	0	1	2	3
07) Discrimina la lancetta delle ore (più corta) da quella dei minuti (più lunga)	0	1	2	3
08) Appaia le lancette dell'orologio all'orario corrispondente richiesto (11:00, 6:00, 7:30, ecc.)	0	1	2	3
09) Legge l'ora su un orologio digitale	0	1	2	3
10) Identifica il tempo che manca da un evento particolare (1/2 ora dalla ricreazione, 2 giorni dal...)	0	1	2	3
11) Associa l'orario con eventi particolari (12,30: mangiare; 18,30: uscire; 22,00: dormire, ecc.)	0	1	2	3
12) Indica approssimativamente la durata di un evento (4 ore: scuola; 2 ore: film; ecc.)	0	1	2	3

5.5 Abilità nell'uso di ausili tecnologici				
01) Componi un numero telefonico ricordandolo a memoria, leggendolo o sotto dettatura	0	1	2	3
02) Accende e sintonizza il televisore sul canale preferito	0	1	2	3
03) Distingue i suoni di occupato/libero del telefono	0	1	2	3
04) Usa il computer, il tablet o lo smartphone	0	1	2	3
05) Utilizza l'“effetto moviola” per rivedere una sequenza che gli piace molto	0	1	2	3
06) Utilizza i social (Facebook, Instagram, Youtube, ecc.) e chatta con altre persone	0	1	2	3
07) Modifica il volume e cambia i canali del televisore	0	1	2	3
08) Utilizza il cellulare per rispondere o effettuare una chiamata	0	1	2	3
09) Usa il Tablet per comunicare propri bisogni	0	1	2	3
10) Accede ad internet, tramite computer, tablet o smartphone e naviga sul web	0	1	2	3
11) Usa l'agenda o l'elenco telefonico per trovare un numero	0	1	2	3
12) Avvia la visione di un filmato, lo mette in pausa e lo fa ripartire	0	1	2	3

5.6 Abilità di sicurezza personale e di gestione delle emergenze				
01) Chiede aiuto (verbalmente o con altre modalità) in caso di necessità per sé e per gli altri	0	1	2	3
02) Identifica e comunica un proprio malessere fisico (“Mi fa male ...”, o si tocca la parte dolorante)	0	1	2	3
03) Si difende o urla se un estraneo si appropria di oggetti propri o cerca di “sopraffarlo”	0	1	2	3
04) Evita situazioni sociali a rischio (risse, manifestazioni, inviti da persone sconosciute, ecc.)	0	1	2	3
05) Usa i guanti o le “presine” per prendere pentole, padelle e teglie dai fornelli o dal forno	0	1	2	3
06) Ripristina la corrente elettrica se si attiva il “salvavita”	0	1	2	3
07) Usa il disinfettante per piccole ferite (tagli, ecc.) e assume i farmaci su indicazione del medico	0	1	2	3
08) Componi, in caso di necessità, il numero di emergenza (112)	0	1	2	3
09) Evita di entrare in contatto con animali che non conosce (cani, gatti, ecc.)	0	1	2	3
10) Si copre o si scopre in funzione della temperatura dell'ambiente in cui si trova	0	1	2	3
11) Riconosce segnali di pericolo (allarme, grida, sirene, campanelli, ecc.)	0	1	2	3
12) Individua e segue le indicazioni delle uscite di emergenza in un locale	0	1	2	3

5.7 Abilità di autodeterminazione				
01) Chiede approvazione (verbalmente o con altre modalità) sul proprio aspetto	0	1	2	3
02) E' sensibile (sorride, si avvicina, ecc.) a espressioni affettive e adulatorie (ti amo, sei bello/a, ecc.)	0	1	2	3
03) Sceglie gli ingredienti per prepararsi da mangiare (colazione, merenda, panino, ecc.)	0	1	2	3
04) Esprime affetto con regali, attenzioni e gesti affettuosi (baci, carezze, ecc.)	0	1	2	3
05) Si serve dei Servizi Comunitari presenti nei pressi dell'abitazione (pizzeria, palestra, ecc.)	0	1	2	3
06) Conosce le differenze fra maschi e femmine (vestiti, capelli, barba, voce, genitali, ecc.)	0	1	2	3
07) Rispetta le regole sociali (saluti, richieste, ecc.) recandosi nei locali pubblici (bar, ristorante, ecc.)	0	1	2	3
08) Distingue fra modi di toccare “gradevoli” (carezza, solletico, ecc.) e “sgradevoli” (pizzico, ecc.)	0	1	2	3
09) Mostra gelosia per una persona (piange, si agita, ecc.)	0	1	2	3
10) Prende decisioni in merito alla propria vita domestica (cosa mangiare, cosa comprare ecc.)	0	1	2	3
11) Mostra interesse a migliorare il proprio aspetto (cambiare pettinatura, truccarsi, ecc.)	0	1	2	3
12) Si masturba nei tempi (eccitazione sessuale) e nei luoghi (bagno) idonei	0	1	2	3

Abilità di Indipendenza	PO
5.1 Abilità accademiche funzionali	
5.2 Abilità pedomali	
5.3 Abilità nell'uso del denaro	
5.4 Abilità nella lettura dell'orologio e del calendario	
5.5 Abilità nell'uso di ausili tecnologici	
5.6 Abilità di sicurezza personale e di gestione delle emergenze	
5.7 Abilità di autodeterminazione	

ΣPO

CrP

$$[CrP = (\Sigma PO/252) \times 100]$$

6. COMPORAMENTI INADEGUATI (CI)

[0 corrisponde all'assenza del comportamento problematico; 1 corrisponde ad un comportamento problematico emesso sporadicamente (1-3 volte ogni sei ore) oppure che dura dai 30 ai 120 secondi di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause); 2 corrisponde ad un comportamento problematico emesso poche volte (4-10 volte ogni tre ore) oppure che dura da due a cinque minuti di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause); 3 corrisponde ad un comportamento problematico emesso molte volte (> 10 volte ogni ora) oppure che dura più di cinque minuti di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause)].

6.1 Comportamenti di Sfida (CDS)

01) Reagisce agitandosi (strepitando, dimenando gli arti, ecc.) o con rabbia a richieste prestazionali	0	1	2	3
02) Mostra oppositività (contrasta o si rifiuta di svolgere qualsiasi attività)	0	1	2	3
03) Mostra comportamenti stereotipati (motori e verbali)	0	1	2	3
04) Ha comportamenti aggressivi (verbali e/o fisici) verso gli altri o gli oggetti	0	1	2	3
05) Si muove o si alza dal proprio posto durante l'attività da svolgere	0	1	2	3
06) Ha comportamenti di autolesionismo (si morde, si picchia, batte la testa, ecc.)	0	1	2	3
07) Perde o nasconde il materiale necessario all'apprendimento	0	1	2	3
08) Adotta comportamenti di "fuga" (o di "evitamento" <i>del</i>) dal <i>setting</i> di apprendimento	0	1	2	3
09) Risponde con agitazione (si muove, strepita, ecc.) a ogni forma di cambiamento (routine, ecc.)	0	1	2	3
10) Non utilizza i materiali proposti in modo funzionale al loro uso (batte la penna sul tavolo, ecc.)	0	1	2	3
11) Si isola e non accetta nessun tentativo di coinvolgimento in un'attività	0	1	2	3
12) Si lamenta e/o piange per più di 10 minuti (anche alternando lamenti e pianto con delle pause)	0	1	2	3

6.2 Comportamenti Interferenti con l'Apprendimento (CIA)

01) Ripete ecolalicamente suoni, parole o frasi	0	1	2	3
02) Mostra comportamenti relazionali inappropriati (spinge gli altri, è passivo, ecc.)	0	1	2	3
03) Presenta ritualismi di vario genere (mette in fila piccoli oggetti, agita in aria un nastro, ecc.)	0	1	2	3
04) Cambia facilmente umore (da calmo ad agitato e viceversa, da triste a felice e viceversa, ecc.)	0	1	2	3
05) Usa gesti, linguaggio, comportamenti, non funzionali al contesto	0	1	2	3
06) Mostra paura (a volte improvvisa) per diverse componenti (situazioni, persone, fenomeni, ecc.)	0	1	2	3
07) Preferisce utilizzare sempre gli stessi oggetti, materiali o condizioni (ambiente, operatore, ecc.)	0	1	2	3
08) Mostra indifferenza agli eventi ambientali (non partecipa alle attività neanche con lo sguardo)	0	1	2	3
09) Urla, apparentemente senza motivo, per più di 10 minuti (anche alternando le urla con delle pause)	0	1	2	3
10) Si "strofina" (contro il tavolo, il letto, ecc.) o si tocca i genitali	0	1	2	3
11) Si distrae (sposta lo sguardo) dal compito (o dal materiale) per più di 20"	0	1	2	3
12) Ha le mani impegnate da piccoli oggetti che porta sempre con sé	0	1	2	3

6.3 Comportamenti non Funzionali (CNF)

01) Si sveglia da tre a sei volte durante la notte o la mattina molto presto (prima delle 7,00)	0	1	2	3
02) Si rifiuta di camminare e spesso si lascia cadere a terra	0	1	2	3
03) Ingerisce sostanze non commestibili (terriccio, foglie, carta, ecc.)	0	1	2	3
04) Cammina sulle punte dei piedi	0	1	2	3
05) Tarda ad addormentarsi (spesso dopo la mezzanotte)	0	1	2	3
06) Mangia senza rispettare gli orari	0	1	2	3
07) Si impossessa di oggetti che non sono di sua proprietà	0	1	2	3
08) Si spoglia in presenza di estranei (scoprendo il tronco, le parti intime, i piedi, ecc.)	0	1	2	3
09) Gioca con i suoi escrementi	0	1	2	3
10) Mangia solo alcuni alimenti, o non ne assaggia di nuovi, oppure ne mangia piccole quantità	0	1	2	3
11) Usa mimica facciale, tono vocale e movimenti del corpo in modo minaccioso	0	1	2	3
12) Svolge attività pericolose (sporgersi dal davanzale, accendere il gas, salire sullo scaletto, ecc.)	0	1	2	3

6. Comportamenti Inadeguati (CI)	PO
6.1 Comportamenti di Sfida (CDS)	
6.2 Comportamenti Interferenti con l'Apprendimento (CIA)	
6.3 Comportamenti non Funzionali (CNF)	

$$\Sigma PO \quad \square \quad CrP \quad \square$$

[CrP = (ΣPO/108) x 100]