



**Centro Territoriale Inclusione
AT 23 - Milano**

**ALLEGATO AL PROFILO DI
FUNZIONAMENTO**

INDICE DELLE CATEGORIE

d110 guardare	7
d115 ascoltare	7
d120 altre percezioni sensoriali intenzionali	8
d130 copiare	8
d1312 imparare attraverso azioni che mettono in relazioni due o più oggetti tenendo conto delle loro caratteristiche specifiche	9
d1313 imparare attraverso il gioco simbolico	9
d1314 apprendere attraverso il gioco di finzione	10
d133 acquisire il linguaggio	10
d134 acquisire un linguaggio aggiuntivo	10
d135 ripetere	10
d140 Imparare a leggere	11
d145 Imparare a scrivere	11
d150 Imparare a calcolare	11
d1550 Acquisizione di abilità basilari	11
d1551 Acquisizione di abilità complesse	12
d160 focalizzare l'attenzione	12
d163 pensare	13
d166 leggere	13
d170 scrivere	14
d175 risoluzione di problemi	14
d177 prendere decisioni	14
d2100 intraprendere un compito semplice	15
d2101 intraprendere un compito complesso	15
d2102 intraprendere un compito singolo autonomamente	15
d2103 intraprendere un compito singolo in gruppo	16
d2200 eseguire compiti articolati	16
d2201 completare compiti articolati	16



d230 eseguire la routine quotidiana	16
d2303 gestire il proprio tempo e le proprie attività	17
d2304 gestire i cambiamenti nella routine quotidiana	17
d240 gestire la tensione ed altre richieste di tipo psicologico	18
d2500 accettare le novità	18
d2501 rispondere alle richieste	18
d2502 relazionarsi alle persone o alle situazioni	18
d310 comunicare con–ricevere–messaggi verbali	19
d3150 comunicare con–ricevere–gesti del corpo	19
d3151 comunicare con–ricevere– segni e simboli comuni	20
d3152 comunicare con–ricevere– disegni e fotografie	20
d320 comunicare con–ricevere–messaggi nel linguaggio dei segni	20
d325 comunicare con–ricevere–messaggi scritti	20
d330 parlare	20
d335 produrre messaggi non verbali	21
d340 produrre messaggi nel linguaggio dei segni	22
d345 scrivere messaggi	22
d350 conversazione	22
d355 discussione	22
d360 utilizzo di strumenti e tecniche di comunicazione	22
d410 cambiare la posizione corporea di base	23
d415 mantenere una posizione corporea	23
d420 trasferirsi	24
d430 sollevare e trasportare oggetti	24
d435 spostare oggetti con gli arti inferiori	25
d440 uso fine della mano	25
d445 uso della mano e del braccio	26
d446 uso fine del piede	26
d450 camminare	26



d455 spostarsi	27
d460 spostarsi in diverse collocazioni	27
d465 spostarsi usando apparecchiature/ausili	28
d510 lavarsi	28
d520 prendersi cura di singole parti del corpo	29
d530 bisogni corporali	29
d540 vestirsi	30
d550 mangiare	30
d560 bere	31
d570 Prendersi cura della propria salute	31
d571 Badare alla propria sicurezza	32
d6200 fare compere, acquistare	32
d6300 preparare pasti semplici	32
d710 interazioni interpersonali semplici	33
d720 interazioni interpersonali complesse	33
d730 entrare in relazione con estranei	34
d740 relazioni formali	34
d750 relazioni sociali informali	34
d760 relazioni familiari	34
d9200 gioco	37
d9201 sport	37
d9202 arte e cultura	37
d9203 hobby	38
e1100 Cibo	38
e1101 Farmaci	38
e115 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per l'uso personale nella vita quotidiana	38
e120 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per la mobilità e il trasporto personale in ambienti interni ed esterni	39
e125 Prodotti e tecnologie (generali e di assistenza) per la comunicazione	40



e130 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per l'istruzione	40
e140 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per la cultura, la ricreazione e lo sport	41
e150 Prodotti e tecnologia per la progettazione e la costruzione di edifici per il pubblico utilizzo	42
e155 Prodotti e tecnologia per la progettazione e la costruzione di edifici per utilizzo privato	42
Definizione:	42
prodotti e tecnologie che costituiscono l'ambiente artificiale esterno e interno che viene pianificato, progettato e realizzato (ad es. casa, abitazione) per utilizzo privato, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente.	42
e225 Clima	43
e240 Luce	43
e250 Suono	44
e310 Famiglia ristretta	44
e320 Amici	44
e325 conoscenti, colleghi, vicini di casa e membri della comunità	44
e330 Persone in posizione di autorità	45
e340 Persone che forniscono aiuto o assistenza	45
e350 Animali domestici	45
e355 Operatori sanitari	46
e360 Altri operatori (operatori sociali, insegnanti, etc.)	46
e410/5 Atteggiamenti individuali dei componenti della famiglia ristretta/allargata	46
e420 Atteggiamenti individuali degli amici	47
e440 Atteggiamenti individuali di persone che forniscono aiuto o assistenza	47
e450 Atteggiamenti individuali di operatori sanitari	47
e455 Atteggiamenti individuali di altri operatori	47
e460 Atteggiamenti della società	48
e465 Norme sociali, costumi e ideologie	48
e5350 Servizi di comunicazione	48
e5400 Servizi di trasporto	48



e5700 Servizi previdenziali/assistenziali	49
e5750 Servizi di sostegno sociale generale	49
e5800 Servizi sanitari	49
e5850 Servizi dell'istruzione e della formazione	50
e5900 Servizi del lavoro	50



ATTIVITÀ E PARTECIPAZIONE

d1.Apprendimento e applicazione delle conoscenze

d110 guardare

Definizione:

Utilizzare il senso della vista intenzionalmente per sperimentare stimoli visivi, come guardare un evento sportivo o dei bambini che giocano. [Per esempio guardare una cosa che piace, la televisione.]

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Guardare con curiosità un libro di immagini, uno spettacolo teatrale
- Guardare altri bambini che giocano
- Richiedere di guardare alla televisione un programma preferito
- Sfogliare un libro e guardare le figure
- Guardare dispositive e cartoni animati
- Guardare oggetti vicini e lontani

d115 ascoltare

Definizione:

Utilizzare il senso dell'udito intenzionalmente per sperimentare stimoli uditivi, come ascoltare la radio, della musica o una lezione. [Per esempio ascoltare ciò che dice l'insegnante, il racconto di una storia.]

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Ascoltare i compagni nei giochi simbolici
- Ascoltare le varie consegne dell'insegnante
- Ascoltare le opinioni dei compagni
- Ascoltare il CD preferito



- Ascoltare i compagni nella conversazione
- Ascoltare l'insegnante mentre comunica una consegna, recita una poesia, canta una canzone
- Discriminare suoni e rumori di ambienti diversi (di vita quotidiana, strumenti musicali, animali, eventi atmosferici)
- Ascoltare i rumori prodotti dal proprio corpo (starnuto, tosse, urlo, battito cardiaco) percepire il suono forte-piano, vicino-lontano

d120 altre percezioni sensoriali intenzionali

Definizione:

Utilizzare gli organi di senso intenzionalmente per sperimentare stimoli, come toccare e sentire al tatto dei tessuti, sentire il sapore dei dolci o odorare dei fiori.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Accettare di toccare e manipolare vari materiali proposti (creta, colori a dita, ecc.)
- Accettare di assaggiare cibi e bevande in diversi contesti
- Accettare di odorare vari elementi naturali e non, in contesto strutturato
- Toccare materiali, tessuti e superfici di diversa consistenza
- Assaggiare cibi diversi
- Toccare e sentire al tatto: liscio-ruvido; caldo-freddo; morbido-duro
- Sentire il sapore e gustare vari alimenti distinguendo: dolce-amaro- aspro, salato-insipido
- Odorare e discriminare: gradevole-sgradevole (profumo-puzza)

d130 copiare

Definizione:

Imitare o mimare come una componente basilare dell'apprendere, come copiare un gesto, un suono o le lettere dell'alfabeto.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Imitare delle pose, delle azioni
- Duplicare dei rumori, dei suoni, il ritmo di una canzone, copiare dei segni grafici



- Imitare le andature degli animali
- Mimare con i gesti canzoni
- Copiare le parole scritte in classe dall'insegnante vicino ai cartelloni appesi ai muri
- Eseguire il "Gioco dello specchio"
- Mimare canzoni e filastrocche
- Copiare il proprio nome o parole

d1312 imparare attraverso azioni che mettono in relazioni due o più oggetti tenendo conto delle loro caratteristiche specifiche

Definizione:

Azioni che mettono in relazione fra loro due o più oggetti, giocattoli o materiali tenendo conto delle loro caratteristiche specifiche.

Esempi osservabili:

- un coperchio sopra una scatola
- una tazza sopra un piattino.

d1313 imparare attraverso il gioco simbolico

Definizione:

Imparare attraverso azioni con oggetti, giochi e materiali in modo simbolico, per esempio dar da mangiare a un animale giocattolo o vestire una bambola.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Utilizzare il gioco simbolico per apprendere azioni legate a situazioni quotidiane
- Arricchire il linguaggio verbale attraverso il gioco simbolico della cucinetta, casetta, travestimenti
- Mimare le azioni quotidiane come preparare la tavola, stendere la biancheria, ecc. Es. Gioco "Mamma casetta"
- Eseguire giochi simbolici liberi (angolo della casetta: cucina, gioco con le bambole; gioco con la fattoria degli animali)
- Ricoprire ruoli diversi nelle drammatizzazioni



d1314 apprendere attraverso il gioco di finzione

Definizione:

Azioni che comportano la finzione, la sostituzione di un oggetto nuovo, una parte del corpo o un movimento per rappresentare una situazione o un episodio.

Esempi osservabili:

- fingere che un blocco di legno sia un'automobile
- fingere che un vestito arrotolato sia una bambola.

d133 acquisire il linguaggio

Definizione:

Sviluppare la competenza di rappresentare persone, oggetti, eventi e sentimenti mediante parole, simboli, locuzioni e frasi.

Esempi osservabili:

- Chiamare un oggetto col suo nome
- “ho sonno”
- “ho fame”

d134 acquisire un linguaggio aggiuntivo

Definizione:

Sviluppare la competenza di rappresentare persone, oggetti, eventi e sentimenti mediante parole, simboli, locuzioni e frasi, come in un linguaggio o nella lingua dei segni.

Esempi osservabili:

- identificare un oggetto/persona/emozione/azione in LIS
- identificare un oggetto/persona/emozione/azione in CAA

d135 ripetere

Definizione:

Ripetere una sequenza di eventi o simboli come una componente basilare dell'apprendere come contare per decine o esercitarsi nella recitazione di una poesia.



Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Contare per contare
- Contare associando il numero alla quantità
- Ripetere una filastrocca
- Ripetere poesie, canti, filastrocche, conte...
- Contare, durante l'appello, i bambini presenti e gli assenti
- Ripetere semplici ritmi
- Ripetere a memoria una poesia o una filastrocca

d140 Imparare a leggere

Definizione:

Sviluppare la capacità di leggere del materiale scritto (incluso il Braille e altri simboli) fluentemente e con accuratezza, come riconoscere caratteri alfabeti, pronunciare le parole correttamente e comprenderne il significato.

d145 Imparare a scrivere

Definizione:

Sviluppare la capacità di produrre simboli che rappresentano suoni, parole o frasi in modo da comunicare un significato (inclusa la scrittura Braille e altri simboli), come usare correttamente l'ortografia e la grammatica.

d150 Imparare a calcolare

Definizione:

Sviluppare la capacità di usare i numeri ed eseguire operazioni matematiche semplici e complesse, come usare simboli matematici per l'addizione e la sottrazione e applicare a un problema l'operazione matematica corretta.

d1550 Acquisizione di abilità basilari

Definizione operativa

Imparare azioni intenzionali elementari, come imparare a utilizzare le posate, una matita o un semplice strumento.



Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Impugnare correttamente le posate in sala da pranzo o nell'angolo della cucinetta
- Impugnare matite, pennarelli, pennelli, penne per realizzare disegni o pitture
- Utilizzare vari oggetti nella manipolazione di pongo, pasta di sale ecc.
- Utilizzare correttamente dei semplici strumenti musicali come bastoncini, triangolo, tamburello per produrre suoni

d1551 Acquisizione di abilità complesse

Definizione:

Imparare insiemi integrati di azioni, in modo da seguire regole e ordinare in sequenza e coordinare i propri movimenti, come imparare a giocare a calcio o a utilizzare un attrezzo.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Eseguire più azioni come allestire il proprio piano di lavoro
- Utilizzare attrezzi legati all'attività motoria
- Eseguire una serie di azioni per effettuare un percorso motorio utilizzando vari materiali
- Eseguire azioni complesse per giocare in cucinetta, giocare a mosca cieca, fare un girotondo, fare il gioco delle sedie
- Preparare la tavola

d160 focalizzare l'attenzione

Definizione:

Focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, come ignorare i rumori distraenti.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo



- Concentrarsi su una consegna data senza lasciarsi distrarre da ciò che accade in-torno
- Mantenere l'attenzione sul gioco o sull'attività in svolgimento anche in presenza di altri che svolgono attività diverse
- Mantenere l'attenzione sul gioco o sull'attività in svolgimento anche in presenza di rumori disturbanti
- Mantenere l'attenzione sul gioco o sull'attività in svolgimento anche in presenza di materiali accattivanti nell'area di lavoro

d163 pensare

Definizione:

Formulare e trattare idee, concetti e immagini, finalizzati a uno scopo oppure no, sia da soli che insieme ad altri, come nel creare un racconto, dimostrare un teorema, giocare con le idee, fare brainstorming, meditare, ponderare, speculare o ri-flettere.

Esclusioni: risoluzioni di problemi (d175); prendere decisioni (d177)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo, per definire meglio la categoria.

- Inventare mappe per trovare tesori nascosti
- Inventare delle storie anche con l'aiuto di immagini

Formulare ipotesi sperimentandole attraverso esperienze pratiche riflettere sulle azioni compiute

d166 leggere

Definizione:

Attività di performance coinvolte nella comprensione e nell'interpretazione del linguaggio scritto (ad es. libri, istruzioni, giornali in testo o in Braille), allo scopo di acquisire conoscenze generali o informazioni specifiche.

Include: Comprensione e interpretazione del linguaggio scritto nella forma standard di lettere o caratteri nonché testi creati con simboli particolari come icone

Esclude: imparare a leggere (d140)



d170 scrivere

Definizione:

Utilizzare o produrre simboli o linguaggi per comunicare informazioni, come produrre una documentazione scritta di eventi o idee o scrivere una lettera.

Esclude: imparare a scrivere (d145)

d175 risoluzione di problemi

Definizione:

Trovare soluzioni a problemi o situazioni identificando e analizzando le questioni, sviluppando opzioni e soluzioni, valutandone i potenziali effetti e mettendo in atto la soluzione prescelta, come nel risolvere una disputa fra due persone.

Inclusioni: risoluzione di problemi semplici o complessi

Esclusioni: pensiero (d163); prendere decisioni (d177)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Trovare la soluzione a problemi o situazioni tipo: mi mancano le forbici, cosa faccio? ho perso la cannuccia del succo, come faccio a berlo? si è rotta la punta del pastello, cosa devo fare? un compagno mi ha spinto e mi sono fatto male, cosa posso fare?

d177 prendere decisioni

Definizione:

Effettuare una scelta tra più opzioni, metterla in atto e valutarne le conseguenze, come scegliere e acquistare un prodotto specifico, o decidere di intraprendere un compito tra vari altri che devono essere svolti.

Esclusioni: pensiero (d163); risoluzione di problemi (d175)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Scegliere un giocattolo



- Scegliere un gioco
- Scegliere tra più opzioni didattiche, fare un disegno, pitturare, lavorare il pongo, e attuarle
- Scegliere in quale angolo andare
- Scegliere l'oggetto che serve in una determinata situazione (la forchetta per mangiare la pasta, il cucchiaino per mangiare la minestra, ...)
- Scegliere un compagno di giochi
- Scegliere il cartone animato da guardare

d2. Compiti e richieste generali

d2100 intraprendere un compito semplice

Definizione:

Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un compito semplice; eseguire un compito semplice con un'unica importante componente, come:

- costruire una torre
- infilare una scarpa
- leggere un libro
- scrivere una lettera
- fare il proprio letto.

d2101 intraprendere un compito complesso

Definizione:

Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un solo compito complesso; eseguire un compito complesso con più componenti, che possono essere svolte in sequenza o simultaneamente, come:

- preparare uno spazio per il gioco
- utilizzare vari giocattoli in un gioco di finzione
- disporre i mobili nella propria stanza
- fare un compito per la scuola.

d2102 intraprendere un compito singolo autonomamente



Definizione:

Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un compito semplice o complesso; gestire ed eseguire un compito da soli e senza l'assistenza di altri, come nel gioco solitario, ad es. che comporta l'uso di piccoli oggetti:

- apparecchiare un tavolo
- fare delle costruzioni con dei cubi.

d2103 intraprendere un compito singolo in gruppo**Definizione:**

Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un compito semplice o complesso; gestire ed eseguire un compito insieme a persone coinvolte in alcune o in tutte le fasi del compito, come:

- giocare a nascondino, a carte o a giochi da tavolo con regole precise
- suonare degli strumenti insieme

d2200 eseguire compiti articolati**Definizione:**

Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per vari compiti, e gestire ed eseguire vari compiti contemporaneamente o in sequenza, come:

- vestirsi appropriatamente e completamente per una giornata fredda
- organizzare una festa

d2201 completare compiti articolati**Definizione:**

Completare vari compiti, contemporaneamente o in sequenza come:

- alzarsi e prepararsi per andare a scuola
- fare la spesa
- svolgere delle commissioni per un amico mentre si fa la spesa.

d230 eseguire la routine quotidiana**Definizione:**

Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate per pianificare, gestire e completare le attività richieste dai procedimenti o dalle incombenze quotidiane, come organizzare il proprio tempo e pianificare le diverse attività nel corso della giornata.

Inclusioni: gestire e completare la routine quotidiana; gestire il proprio tempo e le proprie attività

Esclusione: intraprendere compiti articolati (d220)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Assimilare la successione degli eventi della giornata gestendo e completando le attività di routine come l'accoglienza, l'uso dei servizi igienici, il pranzo, gli intervalli
- Eseguire delle azioni semplici come: andare in bagno prima del pranzo, lavarsi le mani
- Eseguire delle azioni complesse come: interiorizzare il tempo che passa della giornata scolastica, scandire il succedersi degli insegnamenti, dall'arrivo a scuola al termine della giornata

d2303 gestire il proprio tempo e le proprie attività

Definizione:

Compiere azioni o comportamenti per gestire il proprio tempo e le energie richieste dai procedimenti o dalle incombenze quotidiane:

- gestire il tempo pomeridiano per l'esecuzione delle consegne

d2304 gestire i cambiamenti nella routine quotidiana

Definizione:

Compiere transizioni appropriate in risposta a nuove necessità e richieste o a cambiamenti nella consueta sequenza di attività, come:

- trovare un altro modo per raggiungere la scuola o il lavoro quando i trasporti pubblici non sono disponibili.



d240 gestire la tensione ed altre richieste di tipo psicologico

Definizione:

Eseguire azioni semplici o complesse e coordinate per gestire e controllare le richieste di tipo psicologico necessarie per eseguire compiti che comportano significative responsabilità, stress, distrazioni e crisi, come:

- dare degli esami
- guidare un veicolo in condizioni di traffico intenso
- vestirsi quando i genitori mettono fretta
- finire un compito entro un determinato limite di tempo
- badare a un gruppo numeroso di bambini.

d2500 accettare le novità

Definizione:

Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni rispondendo in modo appropriato agli oggetti o alle situazioni nuove:

- accettare la presenza di un docente supplente
- affrontare un momento di verifica non programmato

d2501 rispondere alle richieste

Definizione:

Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni in modo appropriato in risposta ad aspettative o richieste reali o percepite:

- gestire emotivamente lo svolgimento di una consegna
- gestire la richiesta di un docente con un comportamento adattivo/adequato

d2502 relazionarsi alle persone o alle situazioni

Definizione:

Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni seguendo un modello appropriato di inizio delle interazioni con le persone o in situazioni varie:

- relazionarsi con gli adulti di riferimento
- relazionarsi con i pari età



d3. Comunicazione

d310 comunicare con-ricevere-messaggi verbali

Definizione:

Comprendere i significati letterali e impliciti dei messaggi nel linguaggio parlato, come comprendere che un'affermazione sostiene un fatto o è un'espressione idiomatica.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Comprendere i significati letterali ed impliciti legati al proprio vissuto quotidiano (esprimere bisogni primari)
- Comprendere i significati impliciti e letterali relativi all'attività didattica
- Comprendere le conseguenze degli eventi comunicati, "Piove? Allora..." "È l'ultimo giorno della settimana allora..."
- Comprendere le espressioni con un doppio senso, uno dichiarato, l'altro implicito o sottinteso. Es. "L'erba voglio non esiste neanche nel giardino del re"
- Comprendere una consegna
- Comprendere il senso di un racconto
- Comprende una consegna semplice che esprime un comando (va in bagno, vieni qui subito...)
- Comprende una consegna semplice che esprime una richiesta (dammi, prendi, portami...)
- Comprende il significato e reagisce in modo appropriato al tono della voce

d3150 comunicare con-ricevere-gesti del corpo

Definizione:

Comprendere il significato trasmesso da espressioni facciali, movimenti o segni delle mani, posture del corpo e altre forme di linguaggio del corpo.



d3151 comunicare con-ricevere- segni e simboli comuni

Definizione:

Comprendere il significato rappresentato da segni e simboli di uso pubblico, come segnali stradali, simboli di pericolo, notazioni e simboli musicali o scientifici e icone.

d3152 comunicare con-ricevere- disegni e fotografie

Definizione:

Comprendere il significato rappresentato da disegni (ad es. disegni lineari, progetti grafici, dipinti, rappresentazioni tridimensionali, pittogrammi), grafici, tabelle e fotografie, come comprendere che una linea crescente in un grafico per la misurazione dell'altezza indica che un bambino sta crescendo.

- comunicazione per immagini (PECS)

d320 comunicare con-ricevere-messaggi nel linguaggio dei segni

Definizione:

Ricevere e comprendere i messaggi nel linguaggio dei segni con significato letterale implicito.

d325 comunicare con-ricevere-messaggi scritti

Definizione:

Comprendere il significato letterale e implicito di messaggi che vengono comunicati tramite il linguaggio scritto (incluso Braille), come seguire gli eventi politici sui quotidiani o comprendere le intenzioni nei testi sacri.

d330 parlare

Definizione:

Produrre parole, frasi e brani più lunghi all'interno di messaggi verbali con significato letterale e implicito, come esporre un fatto o raccontare una storia attraverso il linguaggio verbale.



Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Esporre mediante il linguaggio verbale fatti legati al proprio vissuto; il bambino verbalizza una storia già conosciuta
- Raccontare un fatto contestualizzandolo
- Rispondere in modo appropriato a una domanda o richiesta
- Denominare oggetti
- Costruire frasi semplici e corrette
- Raccontare in successione una storia, un evento o un proprio vissuto.

d335 produrre messaggi non verbali

Definizione operativa

Usare segni, simboli e disegni per comunicare significati, come scuotere la testa per indicare disaccordo o disegnare un'immagine o un grafico per comunicare un fatto o un'idea complessa.

Inclusioni: produrre gesti con il corpo, segni, simboli, disegni e fotografie

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Utilizzare il linguaggio non verbale per esprimere un concetto
- Produrre gesti con il corpo per rappresentare situazioni, canzoni, azioni, giochi
- Disegnare esperienze motorie (percorso)
- Rappresentare graficamente una storia.
- Indicare con il dito una persona con un intento comunicativo
- Indicare con il dito un oggetto che vuole
- Produrre gesti non verbali con significato
- Rappresentare attraverso il disegno
- Comunicare sì/no con cenno della testa
- Comunicare sì/no con il movimento della mano, del braccio
- Fare il broncio, sorridere, fare l'arrabbiato...
- Salutare con il movimento della mano
- Comunicare emozioni e stati d'animo attraverso faccine, disegni



d340 produrre messaggi nel linguaggio dei segni

Definizione:

Comunicare un significato letterale e implicito nel linguaggio dei segni.

d345 scrivere messaggi

Definizione:

Produrre il significato letterale e implicito di messaggi che vengono comunicati tramite il linguaggio scritto, come scrivere una lettera a un amico.

d350 conversazione

Definizione:

Avviare, mantenere e terminare uno scambio di pensieri e idee, attraverso linguaggio verbale, scritto dei segni o altre forme di linguaggio, con una o più persone conosciute o meno, in contesti formali o informali.

d355 discussione

Definizione:

Avviare, mantenere e terminare l'esame di una questione, fornendo argomenti a favore o contro, o un dibattito realizzato attraverso linguaggio verbale, scritto, dei segni o altre forme di linguaggio, con una o più persone conosciute o meno, in contesti formali e informali.

Include: discussione con una o molte persone

d360 utilizzo di strumenti e tecniche di comunicazione

Definizione:

Utilizzare strumenti, tecniche e altri mezzi per scopi comunicativi, come chiamare un amico al telefono.



Include: utilizzare strumenti di telecomunicazione, usare macchine per scrivere e tecniche di comunicazione

d4. Mobilità

d410 cambiare la posizione corporea di base

Definizione:

Assumere e abbandonare una posizione corporea e muoversi da una collocazione all'altra, come alzarsi da una sedia per sdraiarsi sul letto, e assumere e abbandonare una posizione inginocchiata o accovacciata.

Inclusioni: cambiare posizione dall'essere sdraiati, accovacciati o inginocchiati, da seduti o in piedi, piegandosi e spostando il baricentro del corpo.

Esclusione: trasferirsi (d420)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Assumere una determinata posizione, in piedi, seduto, sdraiato, accovacciato, inginocchiato, piegato
- Cambiare la posizione assunta - passare dalla posizione eretta a quella seduta senza cambiare collocazione nello spazio (no spostamento)
- Cambiare posizione senza spostarsi

d415 mantenere una posizione corporea

Definizione:

Rimanere nella stessa posizione corporea come richiesto, come rimanere seduti o in piedi per lavoro o a scuola. *Inclusioni: mantenere una posizione sdraiata, accovacciata, inginocchiata, seduta ed eretta.*

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Rimanere seduto durante le attività didattiche e il pranzo
- Rimanere sdraiato al momento del riposo



- Rimanere fermo nelle diverse posizioni durante l'attività motoria: inginocchiato, accovacciato, seduto, eretto, sdraiato (di fianco, supino, prono)
- Mantenere la posizione su richiesta dell'insegnante e adeguata all'attività proposta: stare seduti al momento dell'appello, stare seduti nell'ascoltare un racconto, stare seduti per tutta la durata della mensa
- Mantenere la posizione richiesta dal gioco
- Stare in piedi per un certo periodo

d420 trasferirsi

Definizione:

Muoversi da una superficie all'altra, come:

- muoversi lungo una panca (senza cambiare posizione corporea)
- dal letto alla sedia (senza cambiare posizione corporea).

Include: Muoversi da una superficie all'altra, come muoversi lungo una panca o dal letto alla sedia, senza cambiare posizione corporea.

Esclude: cambiare la posizione corporea di base (d410)

d430 sollevare e trasportare oggetti

Definizione:

Sollevare un oggetto o portare un oggetto da un posto all'altro, come prendere in mano una tazza o portare un bambino da una stanza all'altra.

Inclusioni: sollevare, portare in mano o sulle braccia, o sulle spalle, sul fianco, sulla schiena o sulla testa; mettere giù.

[Per esempio prendere in mano dei giochi o il materiale scolastico e spostarlo da un'aula all'altra]

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Sollevare oggetti legati all'attività didattica e/o motoria, al gioco libero e al momento del pranzo (palle, palloni, costruzioni di vario tipo, giochi in scatola, piatti, caraffe, fogli e colori)



- Eseguire dei giochi motori che prevedono la collocazione di una palla o altri strumenti rispetto al corpo

d435 spostare oggetti con gli arti inferiori

Definizione:

Svolgere delle azioni coordinate volte a muovere un oggetto usando le gambe e i piedi, come dare un calcio a un pallone o spingere i pedali di una bicicletta.

Inclusioni: spingere con gli arti inferiori; calciare.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Calciare una palla da fermi con il piede
- Calciare una palla in movimento
- Da sdraiati fare la "bicicletta" in coppia
- Spingersi su di un trenino con le ruote
- Spingere una lattina con i piedi

d440 uso fine della mano

Definizione:

Compiere le azioni coordinate del maneggiare oggetti, raccogliarli, manipolarli e lasciarli andare usando una mano, dita e pollice, come necessario per raccogliere delle monete da un tavolo o per comporre un numero al telefono o girare una maniglia.

Inclusioni: raccogliere, afferrare, manipolare e lasciare. [Per esempio impugnare un colore, tagliare, raccogliere un foglio da terra]

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Infilare dei semi/sassolini in una bottiglia
- Raccogliere una manciata di farina e lasciarla andare dove richiesto
- Infilare i chiodini nella tavoletta
- Allineare bottoni
- Infilare perline su supporti rigidi/morbidi
- Impugnare colori o strumenti musicali
- Aprire e chiudere la porta utilizzando la maniglia



- Tagliare

d445 uso della mano e del braccio

Definizioni:

Compiere le azioni coordinate necessarie per muovere o manipolare oggetti usando mani e braccia, come girare maniglie della porta o afferrare un oggetto.

Inclusioni: tirare o spingere oggetti; raggiungere allungando il braccio; girare o esercitare torsione delle mani o delle braccia; lanciare; afferrare.

Esclusione: uso fine della mano (d440)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Tirare o afferrare corde, palloni, attrezzi di varia natura
- Prendere oggetti che si trovano in alto o lontano
- Aprire e chiudere una porta
- Spingere oggetti (sedie, tavoli, ecc.)
- Arrampicarsi su una corda
- Giochi di gruppo con la palla

d446 uso fine del piede

Definizione:

Eseguire le azioni coordinate necessarie per spostare o manipolare oggetti utilizzando il piede e le dita del piede.

- schiacciare un pulsante con il piede
- raccogliere un tappo/pallina con le dita del piede

d450 camminare

Definizione:

Muoversi lungo una superficie a piedi, passo dopo passo, in modo che almeno un piede sia sempre appoggiato al suolo, come nel passeggiare, gironzolare, camminare avanti, a ritroso o lateralmente.



Inclusioni: camminare per brevi o lunghe distanze; camminare su superfici diverse; camminare attorno a degli ostacoli

Esclusioni: trasferirsi (d420); spostarsi (d455)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Muoversi correttamente coordinando il movimento dei piedi andando avanti, in-dietro, a lato, gironzolando;
- Camminare negli spazi scolastici a seconda del contesto su superfici diverse
- Deambulare in modo autonomo
- Camminare per brevi o lunghe distanze sia all'interno o nelle passeggiate fatte fuori dalla scuola

d455 spostarsi

Definizione:

Trasferire tutto il corpo da un posto all'altro con modalità diverse dal camminare, come arrampicarsi su una roccia o correre per la strada, saltellare, scorrazzare, saltare, fare capriole o correre attorno a ostacoli.

Inclusioni: strisciare, salire, correre, fare jogging, saltare e nuotare

Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Spostarsi, utilizzando varie abilità motorie come correre, saltare con un piede, saltare con due piedi, salire e scendere da un tavolo, salire e scendere da una scala, rotolare, gattonare, fare capriole, muoversi attorno ad un ostacolo.
- Salire e scendere le scale (arrivando ad usare i piedi in modo alternato) fare capriole sotto l'attento controllo dell'adulto compiere percorsi ad ostacoli che prevedano andature diverse dal camminare

d460 spostarsi in diverse collocazioni

Definizione:



Camminare e spostarsi in vari posti e situazioni, come camminare attraverso le stanze di una casa, all'interno di un palazzo o per la strada in città.

Inclusioni: spostarsi all'interno della casa; strisciare o salire all'interno della casa; camminare o muoversi all'interno di edifici diversi da casa propria e al di fuori di casa e di altri edifici

[Per esempio spostarsi da un'aula all'altra, muoversi all'interno e all'esterno della classe, orientarsi nello spazio riconoscendo gli ambienti.]

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Spostarsi e collocarsi all'interno e all'esterno dell'ambiente scolastico
- Spostarsi da uno spazio all'altro sia all'interno che all'esterno della scuola
- Spostarsi per prendere o raggiungere i materiali che gli sono necessari per compiere il lavoro
- Spostarsi nei vari ambienti a seconda delle attività da svolgere

d465 spostarsi usando apparecchiature/ausili

Definizione:

Spostare tutto il corpo da un posto a un altro, su qualsiasi superficie o spazio, utilizzando apparecchiature specifiche realizzate per facilitare lo spostamento o creare altri modi per spostarsi, come con i pattini, con gli sci, con l'attrezzatura per le immersioni, pinne o muoversi per la strada usando una sedia a rotelle o un deambulatore.

d5. Cura della propria persona

d510 lavarsi

Definizione:

Lavare e asciugare il proprio corpo o parti di esso, utilizzando acqua e materiali o metodi di pulizia e asciugatura adeguati, come farsi il bagno, fare la doccia, lavarsi le mani e i piedi, la faccia e i capelli e asciugarsi con un asciugamano.



Inclusioni: lavare il proprio corpo o parti di esso e asciugarsi

Esclusioni: prendersi cura di singole parti del corpo (d520); bisogni corporali (d530)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Aprire il rubinetto e miscelare
- Prendere il sapone e insaponarsi
- Strofinare la parte
- Sfregare le mani l'una contro l'altra
- Sciacquare
- Chiudere il rubinetto
- Asciugarsi

d520 prendersi cura di singole parti del corpo

Definizione:

Occuparsi di quelle parti del corpo, come la pelle, la faccia, i denti, il cuoio capelluto, le unghie e i genitali, che richiedono altre cure oltre il lavaggio e l'asciugatura.

Include: curare la pelle, i denti, i capelli e i peli, le unghie delle mani e dei piedi e il naso

Esclude: lavarsi (d510); Bisogni corporali (d530)

d530 bisogni corporali

Definizione:

Manifestare il bisogno di pianificare ed espletare l'eliminazione di prodotti organici (mestruazioni, minzioni e defecazione) e poi pulirsi.

Inclusioni: regolare la minzione, la defecazione e la cura relativa alle mestruazioni

Esclusioni: lavarsi (d510); prendersi cura di singole parti del corpo (d520) [Per esempio chiedere di andare in bagno quando si ha bisogno, pulirsi adeguatamente]



Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Avvertire lo stimolo della minzione e della defecazione spontaneamente o su richiesta recarsi in bagno
- Abbassare gli indumenti
- Sedersi e/o stare in piedi
- Eliminare i prodotti organici
- Pulirsi con la carta igienica
- Rivestirsi
- Far scorrere l'acqua

d540 vestirsi

Definizione:

Eseguire le azioni coordinate e i compiti del mettersi e togliersi indumenti e calzature in sequenza e in accordo con le condizioni climatiche e sociali, come nell'indossare, sistemarsi e togliersi camicie, gonne, camicette, pantaloni, biancheria intima, sari, kimono, calze, cappelli, guanti, cappotti, scarpe, stivali, sandali e ciabatte.

Inclusioni: mettersi e togliersi indumenti e calzature e scegliere l'abbigliamento appropriato

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Togliere e mettere giacca, cappotto e scarpe con lo strappo senza aiuto
- Essere in grado di svestirsi e vestirsi con intimo, calzini, camicia, pantalone o gonna, maglia ecc.
- Prendere l'indumento adeguato allo scopo

d550 mangiare

Definizione:

Eseguire i compiti e le azioni coordinati di mangiare il cibo che è stato servito, portarlo alla bocca e consumarlo in modi culturalmente accettabili, tagliare o spezzare il cibo in pezzi, aprire bottiglie e lattine, usare posate, consumare i pasti, banchettare.

Esclusione: bere (d560)



Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Rimanere seduto per il tempo necessario
- Usare le posate in modo adeguato
- Portare il cibo alla bocca
- Masticare il cibo
- Deglutire
- Non lasciare uscire il cibo dalla bocca
- Pulirsi la bocca

d560 bere

Definizione:

Prendere una bevanda, portarla alla bocca e consumarla in modi culturalmente accettabili, mescolare, rimescolare e versare liquidi da bere, aprire bottiglie e lattine, bere dalla cannuccia o bere acqua corrente, come da un rubinetto o da una sorgente; allattare al seno.

Esclusione: mangiare (d550)

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Prendere il bicchiere
- Versare l'acqua dalla bottiglia/caraffa al bicchiere senza versarne al di fuori
- Portare il bicchiere alla bocca senza far uscire l'acqua dallo stesso e/o dalla bocca
- Inspirare i liquidi con la cannuccia regolandone il flusso
- Bere dal rubinetto usando le mani (senza toccare con la bocca il rubinetto)

d570 Prendersi cura della propria salute

Definizione:

Garantirsi o indicare i propri bisogni relativi al comfort fisico, alla salute e al benessere fisico e mentale, come:



- seguire una dieta bilanciata
- seguire un adeguato livello di attività fisica
- mantenersi caldi o freschi
- evitare danni alla salute
- praticare sesso sicuro (incluso l'uso di preservativi)
- sottoporsi a vaccinazioni e a regolari esami e controlli medici.

Include: assicurarsi il proprio benessere fisico; gestire la dieta e la forma fisica; mantenersi in salute

d571 Badare alla propria sicurezza

Definizione:

Evitare i rischi che possono portare a lesioni o danni fisici. Evitare le situazioni potenzialmente rischiose come:

- fare un cattivo uso del fuoco
- correre nel traffico

d6. Vita domestica

d6200 fare compere, acquistare

Definizione:

Ottenere, in cambio di denaro, beni e servizi necessari per la vita di tutti i giorni (incluso istruire e dirigere un intermediario per compiere gli acquisti), come:

- scegliere cibo, bevande, materiali per la pulizia, articoli per la casa, materiale da gioco, o vestiario in un negozio o mercato;
- confrontare qualità e prezzo degli articoli richiesti, negoziare e pagare per i beni o servizi scelti e trasportarli.

d6300 preparare pasti semplici

Definizione:

Organizzare, cucinare e servire pasti composti da un numero ridotto di ingredienti che richiedono semplici modalità di preparazione e servizio, come:

- preparare uno spuntino o un pasto leggero
- trasformare gli ingredienti tagliando e mescolando, bollendo e riscaldando cibi come il riso o le patate.



d7. Interazioni e relazioni interpersonali

d710 interazioni interpersonali semplici

Definizione:

Interagire con le persone in modo contestualmente e socialmente adeguato, come nel mostrare considerazione e stima quando appropriato, o rispondere ai sentimenti degli altri.

Inclusioni: mostrare rispetto, cordialità, apprezzamento e tolleranza nelle relazioni; rispondere alle critiche e ai segnali sociali nelle relazioni; fare uso adeguato del contatto fisico nelle relazioni

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Accettare il contatto fisico dei compagni e adulti
- Accettare e cercare di giocare con i compagni e interagire con loro
- Cercare i compagni e gli adulti
- Avvicinarsi ad un compagno e giocare con lui
- Avvicinarsi all'insegnante e chiedere qualcosa
- Accettare la vicinanza e il contatto fisico: sedersi vicino ad un compagno o tra i compagni

d720 interazioni interpersonali complesse

Definizione:

Mantenere e gestire le interazioni con gli altri, in modo contestualmente e socialmente adeguato, come nel regolare le emozioni e gli impulsi, controllare l'aggressione verbale e fisica, agire in maniera indipendente nelle interazioni sociali e agire secondo i ruoli e le convenzioni sociali.

Inclusioni: mostrare rispetto, cordialità, apprezzamento e tolleranza nelle relazioni; rispondere alle critiche e ai segnali sociali nelle relazioni; fare uso adeguato del contatto fisico nelle relazioni.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo



- Cercare compagni, dialogare e giocare con loro
- Controllare la propria aggressività verso il compagno o i compagni con i quali litiga o entra in conflitto
- Utilizzare buone prassi di comportamento verso gli altri (salutare, ringraziare, usare parole di cortesia nel chiedere)
- Proporre giochi di gruppo che prevedano lo scambio di ruolo o di appartenenza al gruppo.
- Accettare le critiche senza reagire in maniera aggressiva: nel gioco di squadra l'errore può condurre alla sconfitta della squadra di appartenenza
- Accettare le conseguenze senza arrivare a picchiare
- Evitare di rispondere in modo maleducato

d730 entrare in relazione con estranei

Definizione:

Avere contatti e legami temporanei con estranei per scopi specifici, come quando si chiedono informazioni o indicazioni o si effettua un acquisto.

d740 relazioni formali

Definizione:

Creare e mantenere delle relazioni specifiche in contesti formali, come con insegnanti, datori di lavoro, professionisti o fornitori di servizi.

d750 relazioni sociali informali

Definizione:

Entra in relazione con altri, come le relazioni casuali con persone che vivono nella stessa comunità o residenza, o con colleghi di lavoro, studenti, compagni di gioco o persone dello stesso ambiente o professione.

d760 relazioni familiari

Definizione:

Creazione e mantenimento di relazioni di parentela, come con i membri della famiglia ristretta, della famiglia allargata, della famiglia affidataria e adottiva e nelle relazioni tra patrigno o matrigna e figliastri, nelle parentele più lontane come secondi cugini, o tutori legali.



d8. Aree di vita principali

d810 Istruzione informale

Definizione:

Apprendimento, a casa o in qualche altro ambiente non istituzionalizzato, dai propri genitori o da altri membri della famiglia o nella comunità, come:

- imparare abilità non scolastiche (ad es. un mestiere) o scolastiche.

d815 Istruzione prescolastica

Definizione:

Apprendimento di un livello iniziale di istruzione strutturata, in casa o nella comunità, realizzata in primo luogo per inserire il bambino in un ambiente di tipo scolastico e per prepararlo all'istruzione obbligatoria, come:

- 'acquisizione di abilità in una scuola dell'infanzia o in ambienti simili per prepararsi per l'ingresso nella scuola (ad es. servizi di insegnamento erogati in casa o in contesti della comunità, mirati a promuovere la salute, lo sviluppo cognitivo, motorio, linguistico e sociale e le abilità preparatorie per l'istruzione formale).

d820 Istruzione scolastica

Definizione:

Avere accesso all'istruzione scolastica, impegnarsi in tutte le responsabilità e i privilegi correlati alla scuola, e apprendere il materiale del corso, gli argomenti e le altre richieste del curriculum in un programma educativo della scuola primaria o secondaria, incluso frequentare regolarmente la scuola, lavorare in maniera cooperativa con altri studenti, ricevere istruzioni dagli insegnanti, organizzare, studiare e completare i compiti e i progetti assegnati, e avanzare a livelli successivi di istruzione.

d825 Formazione professionale

Definizione:

Impegnarsi in tutte le attività di formazione professionale e apprendere il materiale del curriculum in previsione di intraprendere un mestiere, lavoro o professione.

d840 Apprendistato

Definizione:



Impegnarsi in programmi correlati alla preparazione per il lavoro, come svolgere i compiti richiesti in un apprendistato, un tirocinio, un contratto di formazione e un addestramento in servizio.

d860 Transazioni economiche semplici

Definizione:

Impegnarsi in ogni forma di transazione economica semplice, come usare denaro per comprare del cibo o usare il baratto, scambiarsi beni o servizi, o risparmiare denaro.

d8800 gioco solitario

Definizione:

Svolgere azioni con oggetti o giochi strutturati da solo.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Giocare da solo usufruendo, del materiale che lo circonda
- Organizzarsi da solo scegliendo un gioco e usarlo per un determinato tempo
- Scegliere liberamente un gioco e utilizzarlo in maniera adeguata
- Scegliere un gioco e utilizzarlo in maniera creativa: gioco simbolico: bambola che diventa la bambina, usare pentole per preparare la pasta...
- Saper fare un puzzle, un domino...da solo organizzandosi e portandolo a completamento

d8802 gioco parallelo

Definizione:

Giocare con oggetti, giocattoli o giochi alla presenza di altri ma non partecipare alle loro attività.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Giocare con oggetti, giochi vicino ai compagni ma senza partecipare alle loro attività
- Giocare ognuno per proprio conto senza condivisione di ruoli
- Giocare insieme ai compagni, mantenendo un gioco individuale



d8803 gioco cooperativo

Definizione:

Giocare con altri con oggetti, giocattoli o giochi o in altre attività con una metà o uno scopo comune.

Esempi di aspetti osservabili in ambito scolastico, riferiti all'età del bambino/ragazzo

- Giocare con gli altri con oggetti o giochi per uno scopo comune
- Giocare organizzando un'attività
- Giocare rispettando le regole del gruppo (ruoli, tempi, materiali)
- Eseguire un disegno di gruppo: nella realizzazione del cartellone adeguarsi alle proposte o alle scelte del gruppo
- Eseguire semplici giochi di squadra: gioco del fazzoletto, la staffetta, giochi popolari
- Collaborare al comune risultato finale nel gioco con costruzioni

d9. Vita sociale, civile e di comunità

d9200 gioco

Definizione:

Impegnarsi in giochi con regole o in giochi non strutturati o non organizzati e ricreazione spontanea, come giocare a scacchi o a carte, fare giochi da tavolo o dedicarsi ad attività di gioco con una serie di regole (ad es. nascondino).

d9201 sport

Definizione:

Impegnarsi in giochi competitivi e informali o organizzati formalmente o in eventi sportivi, da soli o in gruppo, come il bowling, la ginnastica o il calcio.

d9202 arte e cultura

Definizione:



Impegnarsi o apprezzare le belle arti o eventi culturali, come andare a teatro, al cinema, al museo o alla galleria d'arte, o recitare in una commedia, ballare, ascoltare leggere, leggere per piacere personale, cantare in un gruppo o suonare uno strumento musicale.

d9203 hobby

Definizione:

Impegnarsi in lavori manuali, come la ceramica, il lavoro a maglia o la lavorazione del legno per costruire giocattoli o altri oggetti.

BREVE LISTA DI FATTORI AMBIENTALI

e1. Prodotti e tecnologia

e1100 Cibo

Definizione:

qualsiasi oggetto o sostanza, naturale o creata dall'uomo, che viene raccolta, trattata o fabbricata per essere mangiata, come cibo crudo, elaborato e preparato e liquidi di diversa consistenza, erbe e minerali (vitamine e altri supplementi).

e1101 Farmaci

Definizione:

qualsiasi oggetto o sostanza, naturale o creata dall'uomo, che viene raccolta, trattata o fabbricata per scopi medicinali, come medicine allopatriche e naturopatiche.

e115 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per l'uso personale nella vita quotidiana

Definizione:



strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nelle attività quotidiane, incluse quelle adattate o progettate appositamente, localizzate dentro, su o vicino alla persona che li utilizza.

Include: prodotti e tecnologia generali e di assistenza per l'uso personale

Generali: Strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nelle attività quotidiane, come indumenti, materiale tessile, mobili, apparecchiature, prodotti per la pulizia e strumenti, non adattati o realizzati appositamente, tranne quelli appropriati per l'età, come gli utensili per i bambini.

Di assistenza: Strumenti, prodotti e tecnologie adattati o realizzati appositamente che assistono le persone nella vita quotidiana, come protesi e tutori ortopedici, protesi neurali (ad es. apparecchiature di stimolazione funzionale che controllano il ritmo del respiro, il cuore, etc).

Esempi osservabili:

- indumenti (non adattati)
- materiale tessile (non adattati)
- prodotti per la pulizia (non adattati)
- Protesi e tutori ortopedici
- protesi neurali (apparecchiature di stimolazione funzionale che controllano le viscere, il ritmo del respiro e del cuore)
- interruttori con timer
- sistemi di controllo a distanza

e120 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per la mobilità e il trasporto personale in ambienti interni ed esterni

Definizione:

Strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nel movimento all'interno e all'esterno degli edifici, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente, localizzati dentro, su o vicino alla persona che li utilizza.

Generali: Strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nel movimento all'interno e all'esterno degli edifici, come i veicoli motorizzati e non motorizzati usati per il trasporto di persone su terra, acqua o in aria (ad es. autobus, automobili, furgoni, altri veicoli a motore e mezzi di trasporto a trazione animale), non adattati o realizzati appositamente.

Di assistenza: Strumenti, prodotti o tecnologie adattati o realizzati appositamente, che aiutano le persone nel movimento all'interno o all'esterno degli edifici, come ausili per camminare, automobili e furgoni speciali, adattamenti ai veicoli, sedie a rotelle, sedie a rotelle elettriche e dispositivi per il trasferimento.



Esempi osservabili:

- autobus, automobili, altri veicoli a motore (non adattati)
- sedie a rotelle elettriche
- adattamenti ai veicoli
- ausili per camminare
- auto o furgoni speciali

e125 Prodotti e tecnologie (generalisti e di assistenza) per la comunicazione**Definizione:**

Strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nelle attività di trasmettere e ricevere informazioni, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente, localizzati dentro, su o vicino alla persona che li utilizza

Generalisti: Strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nelle attività di trasmettere e ricevere informazioni, come strumenti ottici e acustici, registratori e apparecchi riceventi, apparecchi televisivi e video, apparecchi telefonici, sistemi di trasmissione del suono e strumenti di comunicazione faccia a faccia, non adattati o realizzati appositamente

Di assistenza: Strumenti, prodotti o tecnologie adattati o realizzati appositamente che aiutano le persone nel trasmettere e ricevere informazioni, come speciali dispositivi video, dispositivi elettro-ottici, speciali dispositivi per scrivere, dispositivi per disegnare o scrivere a mano, sistemi di segnalazione e speciali software e hardware, impianti cocleari, apparecchi acustici, istruttori uditivi a modulazione di frequenza, protesi vocali, lavagne per la comunicazione, occhiali e lenti a contatto.

Esempi osservabili:

- registratori e apparecchi riceventi; apparecchi televisivi e video; sistemi di trasmissione del suono (non adattati);
- dispositivi elettroottici
- dispositivi per disegnare o scrivere a mano
- impianti cocleari
- apparecchi acustici
- protesi vocali
- lavagne per la comunicazione
- occhiali e lenti a contatto

e130 Prodotti e tecnologia (generalisti e di assistenza) per l'istruzione**Definizione:**

Strumenti, prodotti, processi, metodi e tecnologia usati per l'acquisizione di conoscenze, competenze o abilità, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente.

Include: prodotti e tecnologia generali e di assistenza per l'istruzione

Generali: Strumenti, prodotti, processi, metodi e tecnologia usati per l'acquisizione di conoscenze, competenze o abilità a ogni livello, come libri, manuali, giocattoli educativi, hardware e software, non adattati o realizzati appositamente.

Di assistenza: Strumenti, prodotti, processi, metodi e tecnologia, adattati o realizzati appositamente, usati per l'acquisizione di conoscenze, competenze o abilità, come tecnologia informatica specializzata.

Esempi osservabili:

- libri, manuali, giocattoli educativi (non adattati)
- hardware e software (non adattati)
- tecnologia informatica specializzata
 - tastiera computer facilitata
 - sintetizzatori vocali
 - testi in braille

e140 Prodotti e tecnologia (generali e di assistenza) per la cultura, la ricreazione e lo sport

Definizione:

Strumenti, prodotti e tecnologia usati per la gestione e l'esecuzione di attività culturali, ricreative e sportive, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente.

Include: prodotti e tecnologia generali e di assistenza per la cultura, la ricreazione e lo sport

Generali: Strumenti, prodotti e tecnologia usati per la gestione e l'esecuzione di attività culturali, ricreative e sportive, come giocattoli, sci, palle da tennis e strumenti musicali, non adattati né realizzati appositamente.

Di assistenza: Strumenti, prodotti e tecnologia adattati o realizzati appositamente usati per la gestione e l'esecuzione di attività culturali, ricreative e sportive, come dispositivi modificati per la mobilità negli sport, adattamenti per l'esecuzione musicale e di altre forme artistiche.

Esempi osservabili:



- giocattoli, sci, palle da tennis, strumenti musicali, non adattati nè realizzati appositamente
- oggetti per la gestione e l'esecuzione di attività culturali, ricreative e sportive, come dispositivi modificati per la mobilità negli sport, adattamenti per l'esecuzione musicale e di altre forme artistiche
 - carrozzine superleggere per lo sport
 - monosci

e150 Prodotti e tecnologia per la progettazione e la costruzione di edifici per il pubblico utilizzo

Definizione:

prodotti e tecnologia che costituiscono l'ambiente artificiale esterno e interno di una persona che viene pianificato, progettato e realizzato per il pubblico utilizzo, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente.

Inclusione: prodotti e tecnologia per la progettazione, l'edilizia e la costruzione di entrate e uscite, impianti e percorsi.

Esempi osservabili:

- rampe d'accesso portatili o fisse
- porte automatiche
- maniglie delle porte a leva
- porte di ingresso a livello
- telefoni
- altoparlanti
- ascensori
- posti accessibili
- segnaletica (Braille o scritta)
- superficie dei pavimenti
- segnali di emergenza

e155 Prodotti e tecnologia per la progettazione e la costruzione di edifici per utilizzo privato

Definizione:

prodotti e tecnologie che costituiscono l'ambiente artificiale esterno e interno che viene pianificato, progettato e realizzato (ad es. casa, abitazione) per utilizzo privato, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente.



Include: prodotti e tecnologia per la progettazione e la costruzione di entrate e uscite, impianti e percorsi.

Esempi osservabili:

- rampe d'accesso portatili o fisse
- porte automatiche
- maniglie delle porte a leva
- stipiti delle porte
- telefoni
- altoparlanti
- cucinini
- segnaletica (Braille o scritta)
- superfici dei pavimenti

e2. Ambiente naturale e cambiamenti effettuati dall'uomo

e225 Clima

Definizione:

caratteristiche ed eventi meteorologici, come il tempo atmosferico.

Esempi osservabili:

- temperatura
- umidità
- pressione atmosferica
- vento
- variazioni stagionali

e240 Luce

Definizione:

radiazione elettromagnetica attraverso la quale le cose sono rese visibili sia dalla luce solare che dall'illuminazione artificiale (ad es. candele, lampade ad olio o a paraffina, fuochi e elettricità), e che può fornire delle informazioni utili o distorte sul mondo.

Inclusioni: intensità della luce; qualità della luce; contrasti di colore



e250 Suono

Definizione:

un fenomeno che viene sentito o può essere sentito, come battere, suonare, colpire, cantare, fischiare, urlare o bisbigliare, a qualsiasi volume, timbro o tono, e che può fornire delle informazioni utili o distraenti sul mondo.

Inclusioni: intensità del suono; qualità del suono

e3. Relazioni e sostegno sociale

e310 Famiglia ristretta

Definizione:

Individui imparentati per nascita, matrimonio o altra relazione riconosciuta dalla cultura come relazione di famiglia ristretta, come coniugi, partners, genitori, fratelli e sorelle, figli, genitori adottivi e affidatari, nonni.

Esclusioni: famiglia allargata (e315); persone che forniscono aiuto o assistenza (e340)

e320 Amici

Definizione:

Individui che sono molto vicini alla persona e con cui perdurano relazioni caratterizzate da fiducia e sostegno reciproco.

e325 conoscenti, colleghi, vicini di casa e membri della comunità

Definizione:

Individui che sono familiari gli uni agli altri come conoscenti, colleghi, vicini di casa e membri della comunità, in situazioni lavorative, scolastiche, ricreative, o in altri aspetti della vita, e che condividono caratteristiche demografiche come età, sesso, credo religioso o etnia, oppure perseguono interessi comuni.



Esclusioni: associazioni e servizi organizzativi (e5550)

e330 Persone in posizione di autorità

Definizione:

Individui che hanno responsabilità di prendere decisioni per altri e che esercitano un'influenza o un potere socialmente definito sulla base del loro ruolo sociale, economico, culturale o religioso nella società, come:

- insegnanti
- datori di lavoro
- supervisori
- capi religiosi
- vice-responsabili
- guardiani
- amministratori.

e340 Persone che forniscono aiuto o assistenza

Definizione:

Individui che forniscono i servizi richiesti per aiutare le persone nelle loro attività quotidiane, nel sostentamento o nell'esecuzione di compiti al lavoro, nell'istruzione o in altre situazioni di vita, finanziati sia con fondi pubblici che privati, o anche su base volontaria, come:

- assistenti domiciliari
- assistenti ad personam
- assistenti per il trasporto
- aiuto a pagamento
- bambinaie
- altri assistenti che hanno la funzione di carer principali.

e350 Animali domestici

Definizione:

Animali che forniscono sostegno fisico, emozionale o psicologico, come animali domestici (cani, gatti, uccelli, pesci, ecc.) e animali per la mobilità e il trasporto personale.

Esclusioni: animali (e2201); risorse e beni (e165)



e355 Operatori sanitari

Definizione:

Tutti i fornitori di servizi che lavorano all'interno del contesto del sistema sanitario, come:

- medici
- infermieri
- fisioterapisti
- terapisti occupazionali
- logopedisti
- audiologisti
- protesisti
- operatori medico-sociali.

Esclusioni: altri operatori (e360)

e360 Altri operatori (*operatori sociali, insegnanti, etc.*)

Definizione:

Tutti i fornitori di servizi che lavorano all'esterno del sistema sanitario, inclusi:

- operatori sociali
- gli avvocati
- gli insegnanti
- gli architetti
- i progettisti.

Esclusioni: operatori sanitari (e355)

e4. Atteggiamenti

e410/5 Atteggiamenti individuali dei componenti della famiglia ristretta/allargata

Definizione:

Opinioni e convinzioni generali o specifiche dei componenti della famiglia ristretta/allargata rispetto a una persona o ad altri argomenti, che influenzano il comportamento e le azioni individuali.

Esempi osservabili:



- questioni sociali
- questioni politiche
- questioni economiche

e420 Atteggiamenti individuali degli amici

Definizione:

Opinioni e convinzioni generali o specifiche degli amici rispetto a una persona o ad altri argomenti (ad es. questioni sociali, politiche ed economiche), che influenzano il comportamento e le azioni dell'individuo.

e440 Atteggiamenti individuali di persone che forniscono aiuto o assistenza

Definizione:

Opinioni e convinzioni generali o specifiche di persone che forniscono aiuto o assistenza rispetto a una persona o ad altri argomenti (ad es. questioni sociali, politiche ed economiche), che influenzano il comportamento e le azioni dell'individuo.

e450 Atteggiamenti individuali di operatori sanitari

Definizione:

Opinioni e convinzioni generali o specifiche di operatori sanitari rispetto a una persona o ad altri argomenti (ad es. questioni sociali, politiche ed economiche), che influenzano il comportamento e le azioni dell'individuo.

e455 Atteggiamenti individuali di altri operatori

Definizione:

Opinioni e convinzioni generali o specifiche di operatori legati alla sanità o altri operatori rispetto a una persona o ad altri argomenti (ad es. questioni sociali, politiche ed economiche), che influenzano il comportamento e le azioni dell'individuo.



e460 Atteggiamenti della società

Definizione:

Opinioni e convinzioni generali o specifiche diffuse proprie di persone di una cultura, società, gruppo sottoculturale o altro gruppo sociale riguardo ad altri individui o riguardo ad altre questioni sociali, politiche ed economiche, che influenzano il comportamento e le azioni dell'individuo.

e465 Norme sociali, costumi e ideologie

Definizione:

Costumi, pratiche, regole e sistemi astratti di valori e credenze normative (ad es. ideologie, credenze normative del mondo e filosofie morali) che nascono all'interno di contesti sociali e che influenzano o creano pratiche e comportamenti individuali e della società, come:

- le norme sociali del comportamento; il cerimoniale morale e religioso
- la dottrina religiosa e le norme e le pratiche che ne derivano;
- le norme che regolano i rituali o gli incontri sociali.

e5. Servizi, sistemi e politiche

e5350 Servizi di comunicazione

Definizione:

Servizi e programmi finalizzati a trasmettere informazioni con vari metodi come telefono, fax, posta aerea e di superficie, posta elettronica e altri sistemi informatici o meno (ad es. servizi di trasmissione telefonica, telescrivente, teletext e servizi internet), inclusi coloro che forniscono tali servizi.

Esempi osservabili:

- telefono, fax;
- posta elettronica;
- servizi internet

e5400 Servizi di trasporto

Definizione:



Servizi e programmi finalizzati allo spostamento di persone o merci su strade, sentieri, ferrovie, aria o acqua, con mezzi di trasporto pubblici o privati, inclusi coloro che forniscono tali servizi.

Esclude: prodotti per la mobilità personale e il trasporto (e120).

e5700 Servizi previdenziali/assistenziali

Definizione:

Servizi e programmi finalizzati a fornire sostegno economico alle persone che, per motivi di età, povertà, disoccupazione, condizione di salute o disabilità, richiedono assistenza pubblica, la quale viene finanziata sia dal gettito fiscale che da piani di contributi, come servizi per la valutazione dei requisiti per l'assistenza, servizi di consegna o di distribuzione dei sussidi per i seguenti tipi di programmi: programmi di assistenza sociale (ad es. basata su sussidi in caso di povertà o di altre necessità), programmi di assicurazione sociale (ad es. assicurazione in caso di incidente o di disoccupazione) e piani di pensionamento per disabilità e correlati (ad es. sostituzione dello stipendio), inclusi coloro che forniscono tali servizi.

Esclusioni: servizi sanitari (e5800)

e5750 Servizi di sostegno sociale generale

Definizione:

Servizi e programmi finalizzati a fornire sostegno sociale a persone che, per motivi di età, povertà, disoccupazione, condizione di salute o disabilità, richiedono assistenza pubblica nel fare acquisti, nell'occuparsi dei lavori di casa, nei trasporti, nella cura di sé e degli altri, in modo da poter funzionare in maniera più piena all'interno della società.

e5800 Servizi sanitari

Definizione:

Servizi e programmi a livello locale, comunale, regionale, statale o nazionale, finalizzati a erogare interventi agli individui per il loro benessere fisico, psicologico e sociale, come servizi di promozione della salute e prevenzione delle malattie, servizi di assistenza di base, di assistenza in caso di patologia acuta, servizi di riabilitazione e cura a lungo termine; servizi che sono finanziati pubblicamente o privatamente, erogati a breve termine, a lungo termine, su base periodica o una



volta sola, in vari ambienti di servizio, come la comunità, la casa, ambienti scolastici o lavorativi, gli ospedali generali, gli ospedali specialistici, le cliniche e le strutture di cura residenziali e non residenziali, inclusi coloro che forniscono tali servizi.

e5850 Servizi dell'istruzione e della formazione

Definizione:

Servizi e programmi riguardanti l'istruzione e l'acquisizione, il mantenimento e il miglioramento di conoscenze, competenze, abilità professionali o artistiche, come quelli forniti per differenti livelli di istruzione (ad es. scuola materna, scuola primaria, scuola secondaria, istituti post-secondari, programmi di alto livello professionale, programmi di formazione e addestramento, apprendistati, aggiornamenti e formazione continua), inclusi coloro che forniscono tali servizi.

e5900 Servizi del lavoro

Definizione:

Servizi e programmi forniti dai governi locali, regionali o nazionali, o da organizzazioni private, finalizzati a trovare lavoro alle persone disoccupate o in cerca di un altro lavoro, o a sostenere gli individui già impiegati, come servizi di ricerca e formazione professionale, servizi di collocamento, consulenza e assistenza dei disoccupati, aggiornamento professionale, servizi professionali che si occupano della salute e della sicurezza, e servizi che si occupano dell'ambiente di lavoro (ad es. l'ergonomia, le risorse umane e la gestione del personale, servizi che si occupano dei rapporti con la manodopera, servizi di associazioni professionali), inclusi coloro che forniscono tali servizi.

