



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPrensIVO STATALE

Piazza della Repubblica 6 - 10083 FAVRIA

tel. 0124 470067

e-mail: TOIC865006@istruzione.it - sito web. www.icfavria.gov.it

BREVE GUIDA ALLA COMPILAZIONE DEL PROFILO ALUNNO

Per la realizzazione della scheda sono state selezionate dall' ICF-CY (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute per Bambini e Adolescenti sviluppata dall'OMS 2007) le componenti **Attività e Partecipazione** e **Fattori Ambientali** dalle quali sono stati scelti alcuni domini ritenuti specifici per la descrizione dello studente.

Guida alla compilazione del Profilo dell'Alunno

Per facilitare la stesura si riportano alcune definizioni relative alle componenti **Attività e Partecipazione** e **Fattori Ambientali**:

- ✓ l'**attività** è l'esecuzione di un compito o di un'azione da parte di un individuo;
- ✓ la **partecipazione** è il coinvolgimento in una situazione di vita;
- ✓ le **limitazioni dell'attività** sono le difficoltà che un individuo può incontrare nello svolgere delle attività;
- ✓ le **restrizioni** alla partecipazione sono i problemi che un individuo può sperimentare nel coinvolgimento nelle situazioni di vita;
- ✓ i **fattori ambientali** costituiscono gli atteggiamenti, l'ambiente fisico e sociale in cui le persone vivono e conducono la loro esistenza.

La componente **Attività e Partecipazione** prevede tre qualificatori

- 1) **Qp**: il qualificatore **Performance** descrive ciò che un individuo fa nel suo ambiente attuale (abilità di eseguire un compito o un'azione con l'aiuto di fattori contestuali); ciò che fa una persona dipende dall'ambiente.
- 2) **Qp 1**: il qualificatore **Performance 1** descrive ciò che un individuo fa nel suo ambiente attuale (abilità di eseguire un compito o un'azione con l'aiuto di fattori contestuali ma non aiuti umani).
Qualificatore adottato solo in Piemonte.
- 3) **Qc**: il qualificatore **Capacità** che descrive l'abilità dell'individuo di eseguire un compito o un'azione

(senza l'influsso, positivo o negativo di fattori contestuali ambientali e/o personali) ed identifica il più alto livello probabile di funzionamento che una persona può raggiungere in una particolare situazione in un dato momento.

Tutti i domini selezionati nella lista di **Attività** e **Partecipazione** possono essere considerati sia attività che partecipazione. Ogni categoria può essere interpretata sia come funzionamento individuale (attività) che come funzionamento sociale (partecipazione)

I qualificatori di **Performance** e di **Capacità** possono essere usati con o senza apparecchiature di sostegno/assistenza.

Nella compilazione della scheda devono essere valutate sia la performance, sia la capacità apponendo una crocetta in corrispondenza del valore che si ritiene adeguato.

La componente **Fattori Ambientali** prevede la valutazione del fattore ambientale come barriera o facilitatore mediante l'uso:

- ✓ del **punto** se il fattore ambientale è una barriera;
- ✓ del segno **più** se il fattore ambientale è un facilitatore.

Entrambe le componenti prevedono una scala a sette punti (0,1,2,3,4,8,9) e di seguito sono riportate le legende dei rispettivi qualificatori.

Legenda qualificatori della componente Attività e Partecipazione

Il qualificatore di performance (q_p e q_{p1} : ciò che un individuo fa nel suo ambiente attuale) e il qualificatore di capacità (q_c : abilità di un individuo di eseguire un compito o un'azione). Entrambi i qualificatori possono essere usati con o senza apparecchiature di sostegno/assistenza.

xxx.0	NESSUNA difficoltà	(assente, trascurabile)
xxx.1	difficoltà LIEVE	(leggera, piccola)
xxx.2	difficoltà MEDIA	(moderata, discreta ...)
xxx.3	difficoltà GRAVE	(notevole, estrema ...)
xxx.4	difficoltà COMPLETA	(totale...)
xxx.8	non specificato	
xxx.9	non applicabili	

FATTORI AMBIENTALI

Legenda qualificatori della componente Fattori Ambientali

La **scala** (negativa e positiva) indica il grado in cui un fattore ambientale agisce come una barriera o un facilitatore. L'uso del **punto** (o **separatore**) indica una **barriera**, mentre l'uso del segno **+** indica un **facilitatore**.

xxx.0	NESSUNA barriera	(assente, trascurabile)
xxx.1	barriera LIEVE	(leggera, piccola)
xxx.2	barriera MEDIA	(moderata, discreta ...)
xxx.3	barriera GRAVE	(notevole, estrema ...)
xxx.4	barriera COMPLETA	(totale...)
xxx.8	Barriera non specificato	
xxx.9	non applicabile	

xxx 0	NESSUN facilitatore	(assente, trascurabile)
xxx +1	facilitatore LIEVE	(leggero, piccolo)
xxx +2	facilitatore MEDIO	(moderato, discreto)
xxx +3	facilitatore GRAVE	(notevole, estremo ...)
xxx +4	facilitatore COMPLETO	(totale...)
xxx +8	non specificato	
xxx +9	non applicabile	

CAPITOLO 1 - APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE

Esperienze sensoriali intenzionali

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d110	Guardare Utilizzare il senso della vista intenzionalmente per sperimentare stimoli visivi, come seguire visivamente un oggetto, guardare delle persone, osservare un evento sportivo, una persona o dei bambini che giocano.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d115	Ascoltare Utilizzare il senso dell'udito intenzionalmente per sperimentare stimoli uditivi, come ascoltare la radio, la voce umana, della musica, una lezione o una storia raccontata.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d1201	Toccare Esplorare degli oggetti utilizzando le mani, le dita o altri arti o parti del corpo.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d1202	Odorare Esplorare gli oggetti avvicinandoli al naso oppure avvicinando il naso ad essi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d1203	Sentire il gusto Esplorare il gusto di cibi o liquidi mordendo, masticando, succhiando.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d130	Copiare Imitare o mimare come una componente basilare dell'apprendere, come copiare, ripetere un'espressione facciale, un gesto, un suono o le lettere dell'alfabeto.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d131	Imparare attraverso le azioni con gli oggetti Imparare attraverso semplici azioni su un singolo oggetto, due o più oggetti, il gioco simbolico e di finzione, come battere un oggetto, costruire con dei cubi e giocare con bambole e automobiline.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d132	Acquisire informazioni Raccogliere informazioni obiettive a proposito di persone, oggetti, eventi e sentimenti mediante parole, simboli, locuzioni e frasi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d133	Acquisire il linguaggio Sviluppare la competenza di rappresentare persone, oggetti eventi e sentimenti mediante parole, simboli, locuzioni e frasi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d134	Acquisire un linguaggio aggiuntivo Sviluppare la competenza di rappresentare persone, oggetti, eventi e sentimenti mediante parole, simboli, locuzioni e frasi, come un linguaggio aggiuntivo o nella lingua dei segni.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d135	Ripetere Ripetere una sequenza di eventi o simboli come una componente basilare dell'apprendere, come contare per decine o esercitarsi nella recitazione di una filastrocca con i gesti o recitare una poesia.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d137	Acquisire concetti Sviluppare la competenza di comprendere e usare concetti basilari e complessi che riguardano le caratteristiche di cose, persone o eventi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d140	Imparare a leggere Sviluppare la capacità di leggere del materiale scritto (incluso il Braille e altri simboli) fluentemente e con accuratezza, come riconoscere caratteri alfabetici, pronunciare le parole correttamente e comprendere parole frasi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

d145	Imparare a scrivere Sviluppare la competenza di produrre simboli che rappresentano suoni, parole o frasi in modo da comunicare un significato (inclusa la scrittura Braille e altri simboli), come compitare efficacemente e usare la grammatica corretta.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d150	Imparare a calcolare 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.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d155	Acquisizione di abilità Sviluppare capacità basilari e complesse in insiemi integrati di azioni o compiti in modo da iniziare e portare a termine l'acquisizione di un'abilità, come utilizzare strumenti, giocattoli o giochi.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d160	Focalizzare l'attenzione Focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, come ignorare i rumori distraenti.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d161	Dirigere l'attenzione Mantenere intenzionalmente l'attenzione su azioni o compiti specifici per una lunghezza temporale appropriata. <i>Esclusioni: intraprendere un compito singolo (d210); intraprendere un compito articolato (d220).</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d163	Pensare Formulare ed elaborare idee, concetti e immagini, finalizzati a uno scopo oppure no, con tipi di attività di pensiero come fingere, giocare con le parole, creare fantasie, dimostrare un teorema, giocare con le idee, fare "brainstorming", meditare, ponderare, speculare o riflettere. <i>Esclusioni: risoluzioni di problemi (d175); prendere decisioni (d177)</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d166	Leggere Eseguire le azioni 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.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d1660	Utilizzare le abilità e le strategie generali del processo di lettura Riconoscere le parole applicando l'analisi fonetica e strutturale e utilizzando i suggerimenti contestuali nella lettura ad alta voce o in silenzio.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d1661	Comprendere il linguaggio scritto Afferrare la natura e il significato del linguaggio scritto nella lettura ad alta voce o in silenzio.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d170	Scrivere Utilizzare o produrre simboli o linguaggio per comunicare informazioni, come produrre una documentazione scritta di eventi o idee o scrivere una lettera.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d1700	Utilizzare le abilità e le strategie generali del processo di scrittura Adoperare parole che trasmettono il significato appropriato, utilizzare la struttura della frase convenzionale.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							

d1701	Utilizzare convenzioni grammaticali nei componimenti scritti Adoperare l'ortografia standard, la punteggiatura e le forme dei casi adeguate, ecc.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d1702	Utilizzare le abilità e le strategie generali per creare componimenti Adoperare le parole e frasi per comunicare significati complessi e idee astratte.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d172	Calcolare Compiere dei calcoli applicando i principi matematici per risolvere dei problemi descritti verbalmente e presentare o esporre i risultati, come calcolare la somma di tre numeri o trovare il risultato della divisione o di un numero per un altro.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d175	Risoluzione dei problemi 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 tra due persone.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d1750	Risoluzione di problemi semplici Trovare soluzioni a un problema semplice riguardante una singola questione, identificandola e analizzandola, sviluppando soluzioni, valutandone i potenziali effetti e mettendo in atto la soluzione prescelta.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d1751	Risoluzione di problemi complessi Trovare soluzioni a un problema complesso riguardante questioni varie e interrelate o a diversi problemi correlati, identificando e analizzando la questione, sviluppando soluzioni, valutandone i potenziali effetti e mettendo in atto la soluzione prescelta.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d177	Prendere decisioni Effettuare una scelta tra più opzioni, metterla in atto e valutarne le conseguenze, come scegliere e acquistare un prodotto specifico, o decidere di imparare un compito tra vari altri che devono essere svolti. <i>Esclusioni: pensare (d163); risoluzione di problemi (d175).</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

CAPITOLO 2 - COMPITI E RICHIESTE GENERALI

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d210	Intraprendere un singolo compito Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, correlate alle componenti fisiche e mentali di un singolo compito, come iniziare un compito, organizzare il tempo, lo spazio e i materiali necessari, stabilire i tempi di esecuzione ed eseguire, completare e sostenere un compito.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d2102	Intraprendere un compito singolo autonomamente 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 o fare delle costruzioni con dei cubi	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d2103	Intraprendere un compito singolo in gruppo 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 oppure suonare degli strumenti insieme.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d2104	Completare un compito semplice Completare un compito semplice con un'unica componente importante, come costruire una torre, infilare una scarpa, leggere un libro, scrivere una lettera o farsi il letto.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d2105	Completare un compito complesso Completare un compito complesso con varie componenti che possono essere eseguite 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 o fare un compito per la scuola.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d220	Intraprendere compiti articolati Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, come componenti di compiti articolati, integrati e complessi in sequenza o simultaneamente.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d2202	Intraprendere compiti articolati autonomamente Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per compiti articolati e gestire ed eseguire vari compiti contemporaneamente o in sequenza, da soli e senza l'assistenza di altri.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d2203	Intraprendere compiti articolati in gruppo Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per compiti articolati e gestire ed eseguire vari compiti contemporaneamente o in sequenza insieme ad altri coinvolti in alcune o tutte le fasi dei compiti articolati.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

d2204	Completare compiti articolati autonomamente Completare compiti articolati autonomamente come finire vari compiti per la scuola, dare da mangiare e da bere ad un animale domestico, preparare la tavola e la cena per la famiglia.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d2205	Completare compiti articolati in gruppo Completare compiti articolati in gruppo come pianificare i tempi e il luogo per una manifestazione sportiva, invitare i partecipanti, procurare l'attrezzatura sportiva necessaria per la partecipazione e organizzare i trasporti di andata e ritorno per lo svolgimento dell'attività.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d230	Eeguire la routine quotidiana Compiere azioni semplici o complesse e coordinare 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.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d240	Gestire la tensione e altre richieste di tipo psicologico Eeguire 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 o badare a un gruppo numeroso di bambini.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d250	Controllare il proprio comportamento Eeguire azioni semplici o complesse e coordinate in modo coerente in risposta a situazioni, persone o esperienze nuove, ad es. fare silenzio in biblioteca.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d2500	Accettare le novità Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni rispondendo in modo appropriato agli oggetti o alle situazioni nuove.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d2501	Rispondere alle richieste Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni in modo appropriato in risposta ad aspettative o richieste reali o percepite.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d2503	Agire in modo prevedibile Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni seguendo un modello di azione costante in risposta alle richieste o alle aspettative.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								

d2504	Adattare il livello di attività Gestire il comportamento e l'espressione delle emozioni con un modello e un livello di energia appropriati alle richieste o alle aspettative.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

CAPITOLO 3 – COMUNICAZIONE

Comunicare-ricevere

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d310	Comunicare con-ricevere-messaggi verbali Comprendere i significati letterali e impliciti dei messaggi nel linguaggio parlato, come comprendere che un'affermazione sostiene un fatto o è un'espressione idiomatica, come rispondere ai messaggi verbali e comprenderli.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d315	Comunicare con – ricevere - messaggi non verbali Comprendere i significati letterali e impliciti di messaggi comunicati tramite gesti, simboli e disegni, come capire che un bambino è stanco quando si stropiccia gli occhi o che il suono di una sirena significa che è in atto un incendio. <i>Inclusioni: comunicare con-ricevere-gesti del corpo, segni e simboli comuni, disegni e fotografie.</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d320	Comunicare con-ricevere-messaggi nel linguaggio dei segni Ricevere e comprendere i messaggi nel linguaggio dei segni con significato letterale e implicito.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d325	Comunicare con-ricevere-messaggi scritti Comprendere il significato letterale e implicito di messaggi che vengono comunicati tramite il linguaggio scritto (incluso il Braille), come seguire gli eventi politici sui quotidiani o comprendere le intenzioni dei testi sacri.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

codice	descrizione		0	1	2	3	4	8	9
d330	Parlare 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.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d332	Cantare Produrre toni musicali in una sequenza che dia melodia o interpretare una canzone da soli o in gruppo.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d335	Produrre messaggi non verbali 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. <i>Inclusioni: produrre gesti con il corpo; segni, simbolo; disegni e fotografie</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d340	Produrre messaggi nel linguaggio dei segni Comunicare un significato letterale e implicito nel linguaggio dei segni.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d345	Scrivere messaggi Produrre il significato letterale e implicito di messaggi che vengono comunicati tramite il linguaggio scritto, come scrivere una lettera a un amico.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

Conversazione e uso di strumenti e tecniche di comunicazione

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d350	Conversazione 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 e informali. <i>Inclusioni: avviare, mantenere e terminare una conversazione; conversare con una o più persone.</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d335	Discussione 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 o informali.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d360	Utilizzo di strumenti e tecniche di comunicazione Utilizzare strumenti, tecniche e altri mezzi per scopi comunicativi, come chiamare un amico al telefono. <i>Inclusioni: utilizzare strumenti di telecomunicazioni, usare macchine per scrivere e tecniche di comunicazione</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

CAPITOLO 4 - MOBILITA'

Cambiare e mantenere una posizione corporea

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d410	Cambiare la posizione corporea di base Assumere e abbandonare una posizione corporea e muoversi da una collocazione all'altra, come girarsi da un lato all'altro, sedersi, alzarsi in piedi, alzarsi da una sedia per sdraiarsi sul letto, e assumere e abbandonare una posizione inginocchiata o accovacciata. <i>Inclusioni: cambiare posizione dall'essere sdraiati, accovacciati o inginocchiati, da seduti o in piedi, piegandosi e spostando il baricentro del corpo.</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4100	Sdraiarsi Assumere e abbandonare una posizione sdraiata o cambiare posizione corporea da orizzontale a un'altra posizione, come alzarsi in piedi o sedersi.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4101	Accovacciarsi Assumere e abbandonare la posizione seduta o accovacciata sulle proprie anche, con le ginocchia molto ravvicinate o seduti sui talloni come può essere necessario in servizi igienici posizionati a livello del terreno, o cambiare posizione corporea a accovacciata a una qualsiasi altra posizione, come alzarsi in piedi.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4102	Inginocchiarsi Assumere e abbandonare una posizione in cui il corpo è sostenuto dalle ginocchia con le gambe piegate, come nella posizione della preghiera, o cambiare posizione corporea da inginocchiati a una qualsiasi altra posizione, come alzarsi in piedi.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4103	Sedersi Assumere e abbandonare la posizione seduta e cambiare posizione corporea da seduti a una qualsiasi altra posizione, come alzarsi in piedi.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4101	Stare in posizione eretta Assumere e abbandonare la posizione eretta o cambiare posizione corporea da eretta a una qualsiasi altra posizione, come sdraiarsi o sedersi.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4105	Piegarsi Piegare la schiena verso il basso o lateralmente, a livello del tronco, come fare un inchino o raccogliere un oggetto.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4106	Spostare il baricentro del corpo Adattare o muovere il peso del corpo da una posizione all'altra stando seduti, in piedi o sdraiati, come nello spostare il peso da un piede all'altro mentre si sta in piedi.	q _p							
		q _{p 1}							

		q_c							
d4107	Girarsi Spostare il corpo da una posizione a un'altra restando sdraiati, come girarsi sull'altro fianco o passare Da proni a supini.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d415	Mantenere una posizione corporea Rimanere nella stessa posizione corporea come richiesto, come rimanere seduti o in piedi per lavoro o a scuola. <i>Inclusioni: mantenere una posizione sdraiata, accovacciata, inginocchiata, seduta ed eretta</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d420	Trasferirsi Muoversi da una superficie a un'altra, come muoversi lungo una panca o dal letto alla sedia, senza cambiare posizione corporea.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

Trasportare, spostare e maneggiare oggetti

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d430	Sollevere e trasportare oggetti Sollevare un oggetto o portare un oggetto da un posto all'altro, come prendere in mano una tazza o un giocattolo, portare una scatola o un bambino da una stanza a un'altra. <i>Inclusioni: sollevare, portare in mano o sulle braccia o sulle spalle, sul fianco, sulla schiena o sulla testa; mettere giù</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d435	Spostare oggetti con gli arti inferiori 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.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d440	Uso fine della mano 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. <i>Inclusioni: raccogliere, afferrare, manipolare e lasciare.</i> <i>Esclusione: sollevare e trasportare oggetti (d430)</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4400	Raccogliere Sollevare o prendere un piccolo oggetto con le mani e con le dita, come nel prendere in mano una matita.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4401	Afferrare Usare una o entrambe le mani per spingere e tenere qualcosa, come nell'afferrare un utensile o la maniglia di una porta.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d4402	Manipolare Usare dita e mani per esercitare un controllo o dirigere o guidare qualcosa, come nel maneggiare delle monete o altri piccoli oggetti, tagliare con le forbici, allacciarsi una scarpa con i lacci, completare un libro da colorare o usare bacchette per mangiare o coltello e forchetta.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d 4403	Lasciare Usare dita e mani per lasciare andare o liberare qualcosa in modo che cada o cambi posizione, come nel far cadere un indumento, un pezzo di cibo per un animale domestico.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d445	Uso della mano e del braccio Compiere le azioni coordinate necessarie per muovere o manipolare oggetti usando mani e braccia, o nel tirare o afferrare un oggetto. <i>Inclusioni: tirare o spingere oggetti; raggiungere allungando il braccio; girare o esercitare torsione delle mani o delle braccia; lanciare; afferrare</i> <i>Esclusioni: uso fine della mano (d440)</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							

d446	Uso fine del piede Eeguire le azioni coordinate necessarie per spostare o manipolare oggetti utilizzando il piede e le dita del piede.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

Camminare e spostarsi

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d450	Camminare 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. <i>Inclusioni: camminare per brevi o lunghe distanze; camminare su superfici diverse; camminare attorno a degli ostacoli</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d455	Spostarsi 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.	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d460	Spostarsi in diverse collocazioni 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 di una città. <i>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</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d465	Spostarsi usando apparecchiature/ausili 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. <i>Esclusioni: camminare (d450); usare un mezzo di trasporto (d470), guidare (d475)</i>	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

Muoversi usando un mezzo di trasporto

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d470	Usare un mezzo di trasporto Usare un mezzo di trasporto per spostarsi in qualità di passeggero, come essere trasportati su un'automobile o su un autobus, un risciò, un piccolo autobus, una carrozzina o un passeggino, un veicolo a trazione animale o un taxi, un autobus, un treno, un tram, una metropolitana, una barca o un aeroplano pubblici o privati. <i>Inclusioni:</i> usare mezzi di trasporto a trazione umana; usare mezzi di trasporto privati motorizzati o pubblici <i>Esclusioni:</i> spostarsi usando apparecchiature/ausili (d465); guidare (d475)	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d475	Guidare Essere ai comandi di e far muovere un veicolo o l'animale che lo tira, viaggiare secondo i propri comandi o avere a propria disposizione un qualsiasi mezzo di trasporto, come un'automobile, una bicicletta, una barca o un veicolo a trazione animale. <i>Inclusioni:</i> guidare mezzi di trasporto a trazione umana, veicoli motorizzati, veicoli a trazione animale <i>Esclusioni:</i> spostarsi usando apparecchiature/ausili (d465); usare un mezzo di trasporto (d470)	q _p							
		q _{p 1}							
		q _c							
d480	Cavalcare animali per farsi trasportare Viaggiare su dorso di un animale, come un cavallo, un bue, un cammello o un elefante	q _{p 1}							
		q _{p 2}							
		q _c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

CAPITOLO 5 - CURA DELLA PROPRIA PERSONA

<i>codice</i>	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d510	Lavarsi 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 sciugarsi con l'asciugamano.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d5100	Lavarsi parti del corpo Applicare acqua, sapone e altre sostanze su parti del corpo, come le mani, la faccia, i piedi, i capelli o le unghie, per pulirle.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d5102	Asciugarsi Utilizzare un asciugamano o altri mezzi per asciugare una parte o parti del corpo, o tutto il corpo, dopo essersi lavati.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d520	Prendersi cura delle singole parti del corpo 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.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d5201	Curare i denti Occuparsi dell'igiene dentale, come lavarsi i denti, usare il filo interdentale e avere cura delle protesi dentali o degli apparecchi ortodontici.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d5202	Curare i capelli e i peli Occuparsi dei capelli e dei peli del viso, come pettinarsi, acconciare i capelli, radersi o regolare barba e baffi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d5205	Curare il naso Pulirsi il naso, provvedere all'igiene nasale.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d530	Bisogni corporali Manifestare il bisogno di, pianificare ed espletare l'eliminazione di prodotti organici (mestruazioni, minzione e defecazione) e poi pulirsi.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

d5300	Regolazione della minzione Coordinare e gestire la minzione, come indicare il bisogno, assumere la giusta posizione, scegliere e raggiungere un posto adatto per la minzione, manipolare gli indumenti prima e dopo la minzione e pulirsi dopo la minzione.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d53000	Manifestare il bisogno di urinare	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d5301	Regolazione della defecazione Coordinare e gestire la defecazione, come indicare il bisogno, assumere la giusta posizione, scegliere e raggiungere un posto adatto per la defecazione, manipolare gli indumenti prima e dopo la defecazione e pulirsi dopo la defecazione.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d53010	Manifestare il bisogno di defecare	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d540	Vestirsi Eseguire le azioni coordinate e i compiti nel mettersi e togliersi indumenti e calzature in sequenza e in accordo con le condizioni climatiche e sociali, come nell'indossare, sistemarsi e togliere camicie, gonne, camicette, pantaloni, biancheria intima, sari, kimono, calze, cappelli, guanti, cappotti, scarpe, stivali, sandali e ciabatte.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d5400	Mettersi indumenti Eseguire i compiti coordinati nell'indossare vestiti su varie parti del corpo, come indossare indumenti sul capo, sulle braccia e sulle spalle, e sulle parti inferiori e superiori del corpo; mettersi guanti e copricapi.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d5401	Togliersi i vestiti Eseguire i compiti coordinati nel togliersi vestiti da varie parti del corpo, come togliere indumenti dal capo, dalle braccia e dalle spalle, e dalle parti inferiori e superiori del corpo; togliersi guanti e copricapi.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d5402	Mettersi calzature Eseguire compiti coordinati di indossare calzini, calze e calzature.	q_p								
		q_{p 1}								
		q_c								
d5406	Togliersi le calzature Eseguire compiti coordinati di togliere calzini, calze e calzature.	q_p								
		q_{p 1}								

		q_c							
d5404	Scegliere l'abbigliamento appropriato Seguire codici e convenzioni di abbigliamento impliciti ed espliciti della propria società o cultura e vestirsi in accordo con le condizioni climatiche	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d550	Mangiare Manifestare il bisogno di mangiare ed 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 utensili per mangiare, consumare i pasti, banchettare.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d560	Bere Manifestare il bisogno di bere e 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; nutrirsi al seno.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d570	Prendersi cura della propria salute Garantirsi o indicare i propri bisogni relativi al comfort fisico, alla salute e al benessere fisico e mentale, come nel seguire una dieta bilanciata e 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. <i>Inclusioni: assicurarsi il proprio benessere fisico; gestire la dieta e la forma fisica; mantenersi in salute</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d571	Badare alla propria sicurezza Evitare i rischi che possono portare a lesioni o a danni fisici. Evitare le situazioni potenzialmente rischiose come fare un cattivo uso del fuoco o correre nel traffico.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+ 0 1 2 3 4							

CAPITOLO 6 – VITA DOMESTICA (non rilevante per il profilo degli alunni)

CAPITOLO 7 - INTERAZIONI E RELAZIONI INTERPERSONALI

Interazioni interpersonali generali

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d710	Interazioni interpersonali semplici Interagire con le persone in modo contestualmente e socialmente adeguato, come nel mostrare considerazione e stima quando appropriato, o rispondere ai sentimenti degli altri. <i>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</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d720	Interazioni interpersonali complesse 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. <i>Inclusioni: giocare con altri, formare e porre termine a relazioni; regolare i comportamenti nelle interazioni; interagire secondo le regole sociali; mantenere la distanza sociale</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

Relazioni interpersonali particolari

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d730	Entrare in relazione con gli estranei Avere contatti e legami temporanei con estranei per scopi specifici, come quando si chiedono informazioni o indicazioni o si effettua un acquisto.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d740	Relazioni formali Creare e mantenere delle relazioni specifiche in contesti formali, come con insegnanti, datori di lavoro, professionisti o fornitori di servizi. <i>Inclusioni: entrare in relazione con persone autorevoli, con subordinati e con i pari</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d750	Relazioni sociali informali Entrare 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. <i>Inclusioni: relazioni informali con amici, vicini di casa, conoscenti, coinquilini e pari</i>	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d760	Relazioni familiari 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.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

codice	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

CAPITOLO 8 - AREE DI VITA PRINCIPALI

Istruzione

<i>codice</i>	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d810	Istruzione informale Apprendimento a casa o in qualche altro ambiente non-istituzionalizzato, come nell'imparare un mestiere o altre abilità dai propri genitori o membri della famiglia, o nell'istruzione a casa.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d815	Istruzione prescolastica Apprendimento a un livello iniziale di istruzione organizzata, realizzata in primo luogo per inserire il bambino in un ambiente di tipo scolastico e prepararlo all'istruzione obbligatoria, come l'acquisizione di abilità in una scuola materna o in ambienti simili come preparazione per l'ingresso nella scuola.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d820	Istruzione scolastica 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.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d825	Formazione professionale Impegnarsi in tutte le attività di formazione professionale e apprendere il materiale del curriculum in previsione di intraprendere un mestiere, lavoro o professione.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d830	Istruzione superiore Impegnarsi in attività di programmi educativi avanzati in università, collegi e simili istituti professionali e apprendere tutti gli aspetti del curriculum necessari per lauree, diplomi, titoli e altri riconoscimenti, come completare un corso di laurea breve o un corso di laurea, una scuola di medicina o altri istituti di alto livello professionale.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

<i>codice</i>	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

Lavoro e impiego (non rilevante per il profilo degli alunni)

Vita economica (non rilevante per il profilo degli alunni)

CAPITOLO 9 - VITA SOCIALE, CIVILE E DI COMUNITA'

<i>codice</i>	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d910	Vita nella comunità Impegnarsi in tutti gli aspetti della vita sociale della comunità, come impegnarsi in organizzazioni caritatevoli, circoli o organizzazioni sociali professionali.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d920	Ricreazione e tempo libero Impegnarsi in qualsiasi forma di gioco o di attività ricreativa e legata al tempo libero, come giochi e sport informali o organizzati, programmi per migliorare la forma fisica, rilassamento, divertimento o svago, visitare gallerie d'arte, musei, cinema o teatri; impegnarsi in artigianato o hobby, leggere per piacere personale, suonare strumenti.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							
d930	Religione e spiritualità Svolgere attività religiose o spirituali, organizzazioni e pratiche per l'autorealizzazione, trovando un significato, valore religioso o spirituale, e stabilire legami con un potere divino, come recarsi in chiesa, tempio, moschea o sinagoga, pregare o salmodiare per propositi religiosi e raccoglimento spirituale.	q_p							
		q_{p 1}							
		q_c							

<i>codice</i>	Fattori Ambientali . (barriera) + (facilitatore)	./+	0	1	2	3	4

FATTORI AMBIENTALI

	CAPITOLO 1 - PRODOTTI E TECNOLOGIA
<i>e110</i>	Prodotti o sostanze per il consumo personale
<i>e115</i>	Prodotti e tecnologia per l'uso personale nella vita quotidiana
<i>e1151</i>	Prodotti e tecnologia di assistenza per l'uso personale nella vita quotidiana
<i>e120</i>	Prodotti e tecnologia per la mobilità e il trasporto personali in ambienti interni ed esterni
<i>e125</i>	Prodotti e tecnologia per la comunicazione
<i>e130</i>	Prodotti e tecnologia per l'istruzione
<i>e135</i>	Prodotti e tecnologia per il lavoro
	CAPITOLO 2 - AMBIENTE NATURALE E CAMBIAMENTI AMBIENTALI EFFETTUATI DALL'UOMO
<i>e225</i>	Clima
<i>e240</i>	Luce
<i>e250</i>	Suono
	CAPITOLO 3 – RELAZIONI E SOSTEGNO SOCIALE
<i>e310</i>	Famiglia ristretta
<i>e315</i>	Famiglia allargata
<i>e320</i>	Amici
<i>e325</i>	Conoscenti, colleghi, vicini di casa e membri della comunità
<i>e330</i>	Persone in posizioni di autorità
<i>e335</i>	Persone in posizioni subordinate
<i>e340</i>	Persone che forniscono aiuto o assistenza
<i>e345</i>	Estranei
<i>e355</i>	Operatori sanitari
<i>e360</i>	Altri operatori
	CAPITOLO 4 - ATTEGGIAMENTI
<i>e410</i>	Atteggiamenti individuali dei componenti della famiglia ristretta
<i>e420</i>	Atteggiamenti individuali degli amici
<i>e440</i>	Atteggiamenti individuali di persone che forniscono aiuto o assistenza
<i>e450</i>	Atteggiamenti individuali di operatori sanitari
<i>e455</i>	Atteggiamenti individuali di altri operatori
<i>e460</i>	Atteggiamenti della società
<i>e465</i>	Norme sociali, costumi e ideologie
	CAPITOLO 5 - SERVIZI, SISTEMI E POLITICHE
<i>e525</i>	Servizi, sistemi e politiche abitative
<i>e535</i>	Servizi, sistemi e politiche di comunicazione
<i>e540</i>	Servizi, sistemi e politiche di trasporto
<i>e550</i>	Servizi, sistemi e politiche legali
<i>e570</i>	Servizi, sistemi e politiche previdenziali/assistenziali (comprende ove presente invalidità civile e relativa % o gravità)
<i>e575</i>	Servizi, sistemi e politiche di sostegno sociale generale
<i>e580</i>	Servizi, sistemi e politiche sanitarie
<i>e585</i>	Servizi, sistemi e politiche dell'istruzione e della formazione
<i>e590</i>	Servizi, sistemi e politiche del lavoro

**PROFILO DESCRITTIVO DI FUNZIONAMENTO DELLA PERSONA
E PROGETTO MULTIDISCIPLINARE**

Nome Cognome
Nato a Il
Residente a via
Scuola

ATTIVITA' E PARTECIPAZIONE (ICF)

d1. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE

Codici ICF

ES. d161.223 Dirigere l'attenzione e330+2 e340+2 e355+1

d2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codici ICF

d3. COMUNICAZIONE

Codici ICF

d4. MOBILITA'

ES. Nulla da segnalare

Codici ICF

d5. CURA DELLA PROPRIA PERSONA

Codici ICF

d6. VITA DOMESTICA

Codici ICF

d7. INTERAZIONI E RELAZIONI INTERPERSONALI

Codici ICF

d8. AREE DI VITA PRINCIPALI

Codici ICF

d9. VITA SOCIALE, CIVILE E DI COMUNITA'

Codici ICF