



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE AIELLO DEL SABATO
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado ad indirizzo musicale
con sedi associate di CESINALI - CONTRADA - SAN MICHELE DI SERINO - SANTO STEFANO DEL SOLE
Via Croce, n.1 83020 Aiello del Sabato (AV) – tel. 0825-666033
cod. fiscale 92088160640 cod. meccanografico: AVIC88300E
e-mail : avic88300e@istruzione.it-avic88300e@pec.istruzione.it

CHECK LIST INIZIALE

Data della compilazione:

Nome e cognome del compilatore:

INFORMAZIONI ANAGRAFICHE DELL'ALUNNO/A

NOME E COGNOME:

GENERE. Femmina Maschio

DATA DI NASCITA:

ANNI DI SCOLARITA'

DIAGNOSI MEDICA delle attuali principali condizioni di salute

- 1.....
- 2.....
- 3.....

LIMITAZIONI DELL'ATTIVITA' E RESTRIZIONI DELLA PARTECIPAZIONE

- 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 della vita.

*Il **qualificatore Performance** indica il **grado della restrizione nella partecipazione** descrivendo l'**attuale performance** delle persone in un compito o in un'azione **nel loro ambiente reale**. Poiché l'**ambiente reale** introduce al contesto sociale, **performance** può essere intesa come "coinvolgimento in una situazione di vita" o "esperienza vissuta" delle persone nel contesto reale in cui vivono.*

0 Nessuna difficoltà significa che la persona non presenta il problema.

1 Difficoltà lieve significa che il problema è presente in meno del 25% del tempo, con un'intensità che la persona può tollerare e che si è presentato raramente negli ultimi 30 giorni.

2 Difficoltà media significa che il problema è presente in meno del 50% del tempo, con un'intensità che interferisce nella vita quotidiana della persona e che si è presentato occasionalmente negli ultimi 30 giorni.

3 Difficoltà grave significa che il problema è presente per più del 50% del tempo, con un'intensità che altera parzialmente la vita quotidiana della persona e che si è presentato frequentemente negli ultimi 30 giorni.

4 Difficoltà completa significa che il problema è presente per più del 95% del tempo, con una intensità che altera totalmente la vita quotidiana della persona e che si è presentato quotidianamente negli ultimi 30 giorni.

Apprendimento ed applicazioni delle conoscenze	Descrizione	Qualificatore di performance (da 0 a 4)	Qualificatore di capacità (da 0 a 4)	Note
Questo dominio riguarda l'apprendimento, l'applicazione delle conoscenze acquisite, il pensare, il risolvere problemi e il prendere decisioni	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/ragazzi giocare.			
	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.			
	Altre percezioni sensoriali intenzionali: 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.			
	Copiare: imitare o mimare come una componente basilare dell'apprendere come copiare un gesto, un suono o le lettere dell'alfabeto.			
	Imparare attraverso le azioni con gli oggetti: imparare attraverso semplici azioni su un singolo oggetto, due o più oggetti.			

	Acquisire informazioni: raccogliere informazioni obiettive a proposito di persone cose ed eventi, come domandare perché, cosa, dove e come, chiedere i nomi delle persone.			
	Acquisire il linguaggio: sviluppare la competenza di rappresentare persone, oggetti, eventi e sentimenti mediante parole, simboli e frasi			
	Acquisire un linguaggio aggiuntivo: 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.			
	Ripetere: ripetere una sequenza di eventi o simboli come una componente basilare dell'apprendere, come contare per decine o esercitarsi nella recitazione di una poesia.			
	Acquisire concetti: sviluppare la competenza di comprendere e di usare concetti basilari e complessi che riguardano le caratteristiche di cose, persone o eventi.			
	Imparare a leggere: 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.			
	Imparare a scrivere: 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.			
	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.			
	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 o giocare a giochi come gli scacchi.			
	Focalizzare l'attenzione: focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, ignorare rumori che distraggono.			
	Dirigere l'attenzione: mantenere intenzionalmente l'attenzione su azioni o compiti specifici per la lunghezza temporale appropriata.			
	Pensare: formulare ed elaborare idee, concetti, immagini, finalizzati ad 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, mediare, ponderare, speculare, riflettere.			

	Risoluzione di problemi: trovare soluzioni a problemi o situazioni identificando ed analizzando le questioni, sviluppando opzioni e soluzioni, valutando i potenziali effetti e mantenendo in atto la soluzione prescelta.			
	Prendere decisioni: effettuare una scelta tra due o più opzioni, metterla in atto e valutarne le conseguenze.			
	Altro.....			

Compiti e richieste generali	<i>Descrizione</i>	<i>Qualificatore di performance (da 0 a 4)</i>	<i>Qualificatore di capacità (da 0 a 4)</i>	<i>Note</i>
Questo dominio riguarda gli aspetti generali dell'eseguire compiti singoli od articolati, organizzare la routine ed affrontare lo stress.	Intraprendere un compito singolo: compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, correlate alle componenti fisiche e mentali di un compito singolo, come iniziare un compito, organizzare il tempo, lo spazio e i materiali necessari, stabilirne i tempi di esecuzione ed eseguire, completare e sostenere un compito.			
	Intraprendere compiti articolati: compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, come componenti di compiti articolati, integrati e complessi in sequenza o simultaneamente.			
	Eseguire la routine quotidiana: 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 organizzare la giornata.			
	Gestire la tensione ed altre richieste di tipo psicologico: eseguire azioni semplici o complesse e coordinate per gestire e controllare le richieste di tipo psicologico necessario per eseguire compiti che comportano significative responsabilità, stress, distrazioni e crisi come dare esami, finire un compito entro un determinato limite di tempo etc.			
	Controllare il proprio comportamento: eseguire azioni semplici o complesse e coordinate in modo coerente in risposta a situazioni, persone o esperienze nuove.			
	Altro.....			

Comunicazione Questo capitolo riguarda le caratteristiche generali e le specifiche della comunicazione attraverso il linguaggio, i segni e i simboli, inclusi la ricezione e la produzione di messaggi, portare avanti una conversazione e usare strumenti e tecniche di comunicazione.	<i>Descrizione</i>	<i>Qualificatore di performance</i> (da 0 a 4)	<i>Qualificatore di capacità</i> (da 0 a 4)	<i>Note</i>
	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.			
	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.			
	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.			
	Cantare: produrre toni musicali in una sequenza che dia una melodia o interpretare una canzone da soli o in un gruppo.			
	Produrre messaggi non verbali: usare segni, simboli e disegni per comunicare significativi, come scuotere la testa per indicare disaccordo o disegnare un'immagine o un grafico per comunicare un fatto o un'idea complessa.			
	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 o informali.			
	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 e informali.			
	Utilizzo di strumenti e tecniche di comunicazione: utilizzare strumenti di telecomunicazione, usare tastiere, usare strumenti di comunicazione aumentativa e alternativa.			
	Altro.....			

Mobilità Spostarsi in diverse collocazioni		<i>performance</i> (da 0 a 4)	<i>capacità</i> (da 0 a 4)	
Questo dominio riguarda il muoversi cambiando posizione del corpo o collocazione o spostandosi da un posto all'altro, portando, muovendo o manipolando oggetti, camminando, correndo o arrampicandosi ed usando vari mezzi di trasporto	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.			
	Mantenere una posizione corporea: rimanere nella stessa posizione corporea come richiesto, come rimanere seduti o in piedi per il lavoro o la scuola.			
	Sollevare 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 da una stanza a un'altra.			
	Spostare oggetti con 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.			
	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 monete da un tavolo o per comporre un numero al telefono o girare una maniglia.			
	Uso della mano e del braccio: compiere le azioni coordinate necessarie per muovere o manipolare oggetti usando mani e braccia, come girare le maniglie della porta o tirare o afferrare un oggetto.			
	Uso fine del piede: eseguire le azioni coordinate necessarie per spostare o manipolare oggetti utilizzando il piede e le dita del piede.			
	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.			
	Spostarsi: trasferire tutto il corpo da un posto all'altro con modalità diverse dal camminare, come arrampicarsi o correre, saltellare, scorrizzare, saltare, fare capriole o correre attorno a ostacoli.			
	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 in città.			
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 o muoversi per la strada usando una sedia a rotelle o un deambulatore.				
	Altro.....				

Cura della propria persona	<i>Descrizione</i>	<i>Qualificatore di performance</i> (da 0 a 4)	<i>Qualificatore di capacità</i> (da 0 a 4)	<i>Note</i>
Questo dominio riguarda la cura di sé, lavarsi e asciugarsi, occuparsi del proprio corpo e delle sue parti, vestirsi, mangiare e bere, prendersi cura della propria salute	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 mani e piedi, la faccia e i capelli e asciugarsi con un asciugamano.			
	Bisogni corporali: manifestare il bisogno di pianificare ed espletare l'eliminazione di prodotti organici (mestruazioni, minzione, defecazione) e poi pulirsi.			
	Vestirsi: eseguire le azioni coordinate di mettersi e togliersi indumenti e calzature in sequenza ed in accordo con le condizioni climatiche e sociali.			
	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 nei modi culturalmente accettabili.			
	Bere: manifestare il bisogno di bere e prendere una bevanda, portarla alla bocca e consumarla in modi culturalmente accettabili.			
	Altro.....			

Interazioni e relazioni interpersonali	<i>Descrizione</i>	<i>Qualificatore di performance</i> (da 0 a 4)	<i>Qualificatore di capacità</i> (da 0 a 4)	<i>Note</i>
Questo dominio riguarda l'esecuzione delle azioni e dei compiti richiesti per le interazioni semplici e complesse con le persone (estranei, amici, parenti, membri della propria famiglia, partner e persone amate) in	Interazioni interpersonali semplici: interagire con le persone in un modo contestualmente e socialmente adeguato, come nel mostrare considerazione e stima quando appropriato, o rispondere ai sentimenti degli altri.			
	Interazioni interpersonali complesse: mantenere e gestire le interazioni con gli altri, in un modo contestualmente e socialmente adeguato, come nel regolare le emozioni e gli impulsi, controllare			

un modo contestualmente e socialmente adeguato.	l'aggressione verbale e fisica, agire in maniera indipendente nelle interazioni sociali e agire secondo i ruoli e le convenzioni sociali.			
	Entrare in relazione con estranei: avere contatti e legami temporanei con estranei per scopi specifici, come quando si chiedono informazioni o indicazioni o si effettua un acquisto.			
	Relazioni formali: creare e mantenere delle relazioni specifiche in contesti formali, come con insegnanti, datori di lavoro, professionisti o fornitori di servizi.			
	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.			
	Altro.....			

Aree di vita principale	<i>Descrizione</i>	<i>Qualificatore di performance</i> <i>(da 0 a 4)</i>	<i>Qualificatore di capacità</i> <i>(da 0 a 4)</i>	<i>Note</i>
Questo dominio riguarda lo svolgimento dei compiti e delle azioni necessari per impegnarsi nell'educazione	Istruzione informale: apprendimento, a casa o in qualche altro ambiente non istituzionalizzato, dai propri genitori o da altri membri della famiglia in casa o nella comunità, come nell'imparare abilità non scolastiche.			
	Istruzione prescolastica: 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 l'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).			
	Coinvolgimento nel gioco: impegno intenzionale e prolungato in attività con oggetti, giocattoli, materiali o giochi, per tenersi occupati da soli o con gli altri.			

Aiello del Sabato,

Il/La docente di sostegno