



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

PROFILO DELL'ALUNNO

Finalizzato a:

TIROCINIO

STAGE

ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO

Scheda realizzata con domini e categorie

selezionati dalle componenti Attività e Partecipazione e Fattori Ambientali

I.P.S.S.C.T.P. "G. Valle" via T. Minio 13, 35134 Padova - tel. 0498643910 fax 0498643830 E-mail: ipvalle@ipvalle.it sito: www.ipvalle.it



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

dell' ICF – CY OMS 2007



PRESENTAZIONE

Il Profilo dell'Alunno è uno strumento elaborato dal gruppo di lavoro che ha seguito il corso di formazione sulle componenti dell'ICF nell'ambito del progetto "I Care" 2007/2009.

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.

Lo strumento proposto permette di creare un profilo dell'alunno utile per valutare il suo inserimento in un contesto lavorativo. L'attenta compilazione della scheda fornirà elementi importanti per la scelta del percorso o della struttura lavorativa più idonea alle potenzialità e alle abilità dell'allievo.

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 due qualificatori

- 1) **Qp**: il qualificatore **Performance** che *descrive ciò che un individuo fa nel suo ambiente attuale.*
- 2) **Qc**: il qualificatore **Capacità** che *descrive l'abilità dell'individuo di eseguire un compito o un'azione 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 :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	

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	



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

Ad esempio d330 Parlare (pag. 11) può essere visto sia come attività che partecipazione. Una persona senza corde vocali può parlare con l'aiuto di un dispositivo di assistenza. Secondo le valutazioni effettuate usando **q_p**, qualificatore di performance e **q_c**, qualificatore di capacità, questa persona avrebbe:

Primo qualificatore

Difficoltà media nella performance → 2
(forse a causa di fattori del contesto come stress proprio o altrui)

Secondo qualificatore

Difficoltà grave nella capacità senza ausili → 3
Difficoltà lieve nella capacità con ausili → 1



PROFILO DELL'ALUNNO

FINALIZZATO A: STAGE , TIROCINIO, ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO

Data di compilazione _____

STUDENTE _____ ANNO DI NASCITA _____

SCUOLA DI APPARTENENZA _____

CLASSE _____ INDIRIZZO DI STUDI _____

DOCENTE TUTOR O DI SOSTEGNO _____

DOCUMENTO REDATTO DA _____



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 _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 _c							
d1201	Toccare Esplorare degli oggetti utilizzando le mani, le dita o altri arti o parti del corpo.	q _p							
		q _c							

Apprendimento di base

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 _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 _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 _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 _c							



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

Applicazione delle conoscenze

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 _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 _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 _c							
d1632	Ipotizzare Elaborare idee, concetti o immagini che comportano l'uso del pensiero astratto per formulare ipotesi o mettere alla prova fatti non dimostrati.	q _p							
		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 _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 _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 _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 _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 _c							
d1701	Utilizzare convenzioni grammaticali nei componenti scritti Adoperare l'ortografia standard, la punteggiatura e le forme dei casi adeguate, ecc.	q _p							
		q _c							



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d172	Calcolare Compiere dei calcoli applicando 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 di un numero per un altro.	q_p							
		q_c							
d175	Risoluzione di 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 fra due persone. <u>Inclusioni:</u> risoluzione di problemi semplici e complessi <u>Esclusioni:</u> pensare (d163); prendere decisioni (d177).	q_p							
		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_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_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 intraprendere un compito tra vari altri che devono essere svolti. <u>Esclusioni:</u> pensare (d163); risoluzione di problemi (d175).	q_p							
		q_c							



CAPITOLO 2 - COMPITI E RICHIESTE GENERALI

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
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 _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 _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 _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 _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 _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 _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 _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 _c							



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d230	Eeguire 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 pianificare le diverse attività nel corso della giornata. <u>Inclusioni:</u> <i>gestire e completare la routine quotidiana; gestire il proprio tempo e le proprie attività</i> <u>Esclusioni:</u> <i>intraprendere compiti articolati autonomamente(d2202); intraprendere compiti articolati in gruppo (d2203); completare compiti articolati autonomamente(d2204); completare compiti articolati in gruppo(d2205)</i>	q _p							
		q _c							
d240	Gestire la tensione e altre richieste di tipo psicologico 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 o badare a un gruppo numeroso di bambini. <u>Inclusioni:</u> <i>gestire la responsabilità; gestire lo stress e le crisi.</i>	q _p							
		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 _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 _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 _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 _c							



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_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_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_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_c							

Comunicare-produrre

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_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_c							



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d340	Produrre messaggi nel linguaggio dei segni Comunicare un significato letterale e implicito nel linguaggio dei segni.	q _p							
		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 _c							

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:</i> avviare , mantenere e terminare una conversazione; conversare con una o più persone.	q _p							
		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:</i> utilizzare strumenti di telecomunicazioni, usare macchine per scrivere e tecniche di comunicazione	q _p							
		q _c							



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 _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 _c							

Trasportare, spostare e maneggiare oggetti

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d430	Solleverare 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 _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 _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 _c							



Progetto "I CARE" 2007/09

"Niente accade se non è preceduto da un'idea, prepariamoci insieme ad essere adulti: un ponte tra scuola e lavoro"

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 _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 _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 _c							



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 _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 _c							

CAPITOLO 5 - CURA DELLA PROPRIA PERSONA

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
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 _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:</i> assicurarsi il proprio benessere fisico; gestire la dieta e la forma fisica; mantenersi in salute	q _p							
		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 _c							



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 _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 _c							

Relazioni interpersonali particolari

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
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 _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 _c							



CAPITOLO 8 - AREE DI VITA PRINCIPALI

Vita economica

codice	Descrizione domini		0	1	2	3	4	8	9
d860	Transazioni economiche semplici 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.	q _p							
		q _c							

FATTORI AMBIENTALI

CAPITOLO 1 - PRODOTTI E TECNOLOGIA

codice	Descrizione domini	0	1	2	3	4	8	9
e1151	Prodotti e tecnologia di assistenza per l'uso personale nella vita quotidiana Strumenti, prodotti o 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 le viscere, la vescica, il ritmo del respiro e del cuore) e unità di controllo ambientale con lo scopo di facilitare il controllo degli ambienti interni da part e degli individui (scanner, sistemi di controllo a distanza, sistemi di controllo a comando vocale, interruttori con timer).							
e120	Prodotti e tecnologia per la mobilità e il trasporto personali in ambienti interni ed esterni 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. <i>Inclusioni: prodotti e tecnologia generali e di assistenza per la mobilità e il trasporto personali in ambienti interni ed esterni.</i>							
e125	Prodotti e tecnologia per la comunicazione 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. <i>Inclusioni: prodotti e tecnologia generali e di assistenza per la comunicazione</i>							
e135	Prodotti e tecnologia per il lavoro Strumenti, prodotti e tecnologia usati sul posto di lavoro per facilitare le attività lavorative. <i>Inclusioni: prodotti e tecnologia generali e di assistenza per il lavoro</i>							