

# Le Vineland Adaptive Behavior Scales

- **Le Vineland Adaptive Behavior Scales** → valutano l'**autonomia personale** e la **responsabilità sociale** delle persone dalla nascita fino all'età adulta.
  - Le scale sono utilizzabili con soggetti **normodotati** o con **disabilità**.
  - **Non** richiedono la **diretta** somministrazione delle prove al **soggetto** in esame, ma la compilazione assieme a una persona che lo conosca in modo approfondito.
- Le scale *Vineland* in particolare **non misurano l'intero insieme di abilità adattive**, ma permettono la rilevazione delle quattro dimensioni che ogni scala di comportamento adattivo dovrebbe rilevare:
  - **Comunicazione,**
  - **Abilità quotidiane,**
  - **Socializzazione e**
  - **Abilità motorie.**



# La Vineland: versioni e misure

- **Versioni**

1. **Intervista - Forma breve**

2. **Intervista - Forma completa** (*versione italiana*)

3. **Versione per la scuola**

Le 3 versioni differiscono nel numero di item e di materiali e nel metodo di somministrazione.

- **Misure**

– Ogni versione misura i livelli di sviluppo, da 0 a 18 anni del comportamento adattivo in **4 scale**:

1. **Comunicazione,**

2. **Abilità quotidiane,**

3. **Socializzazione e**

4. **Abilità motorie**



# Tabella 1: Contenuto degli item della Vineland

Contenuto degli item	
<b>Comunicazione</b>	
Ricezione	Ciò che il soggetto comprende
Espressione	Ciò che il soggetto dice
Scrittura	Ciò che il soggetto legge e scrive
<b>Abilità quotidiane</b>	
Personale	Come il soggetto mangia, si veste e cura l'igiene personale
Domestico	Quali lavori domestici il soggetto compie
Comunità	Come il soggetto usa tempo, denaro, telefono e proprie capacità lavorative
<b>Socializzazione</b>	
Relazioni interpersonali	Come il soggetto interagisce con gli altri
Gioco e tempo libero	Come il soggetto gioca e impiega il tempo libero
Regole sociali	Come il soggetto manifesta senso di responsabilità e sensibilità verso gli altri
<b>Abilità motorie</b>	
Grossolane	Come il soggetto usa braccia e gambe per il movimento e la coordinazione
Fini	Come il soggetto usa mani e dita per manipolare oggetti
<b>Scala composta</b>	Scala composta dalle scale <i>comunicazione</i> , <i>abilità quotidiane</i> , <i>socializzazione</i> e <i>abilità motorie</i>



# La Vineland: la Forma completa

- **Forma completa di 540 item**
  - Consente una **valutazione analitica del comportamento adattivo** tale da consentire la preparazione di **programmi individuali educativi o riabilitativi**.
  - Si somministra tramite un'**intervista semistrutturata a un genitore o a un responsabile** di un soggetto di età compresa tra 0 e i 18 anni e 11 mesi o di un adulto con disabilità.
  - Il tempo di somministrazione per la Forma completa è normalmente compreso fra i **60 e i 90 minuti**.
  - La Forma completa comprende:
    - un **questionario** e
    - un **protocollo per il conteggio**.



# La Vineland: Applicazioni in campo educativo

- **Applicazioni** → **Pianificazione di programmi educativi e riabilitativi**

- In anni recenti è stata posta maggiore enfasi sullo sviluppo di programmi educativi o riabilitativi con obiettivi rilevanti per le necessità di un individuo. Molti pongono l'accento sulle abilità necessarie ad essere sufficienti in ambito personale e sociale, abilità valutate dalle *Vineland*.
- La Forma completa indica i punti di forza e di debolezza in specifiche aree del comportamento adattivo: queste informazioni possono essere **utilizzate per selezionare il tipo di programma più adatto per l'individuo, per esplicitare le attività da enfatizzare nel programma, per monitorare i progressi durante tale programma e per valutarne l'esito finale.**



## La Vineland: Punti di partenza e procedure dell'intervista

- **Determinazione dei punti di partenza →**
  - Per i soggetti **senza** disabilità:
    - è in genere basato sull'età cronologica, eventualmente arrotondata per difetto.
      - Ad esempio, per i soggetti di età compresa fra i 5 e i 5 anni, 11 mesi e 30 giorni, si dovrebbe utilizzare il punto di partenza relativo all'età di 5 anni.
  - Per i soggetti **con** disabilità:
    - si basa su una stima dell'età mentale o sociale del soggetto.
- **Procedure di intervista →**
  - L'intervistatore dovrebbe completare la compilazione in una sola seduta di circa **60-90 minuti**.
    - Nondimeno, se necessario, questi deve essere flessibile e disponibile ad organizzare una seconda seduta in modo da non penalizzare il grado di accuratezza a favore di un'economia di tempi.



# La Vineland: Presentazione dell'Intervista

- **Presentazione delle Vineland all'intervistato →**
  - Lo scopo della *Vineland* è **rilevare in modo descrittivo ciò che il soggetto fa per avere cura della propria persona e stare insieme agli altri e non ciò che l'intervistato o altri fanno per lui**. Questo implica una discussione sulla responsabilità sociale e sullo sviluppo dell'autonomia del soggetto. L'intervistatore dovrebbe fare notare che:
    1. non esistono risposte **giuste** o **sbagliate**
    2. le persone compiono **attività diverse in età diverse**
    3. l'attenzione è posta **non su ciò che il soggetto può fare ma su ciò che egli fa**.
  - Enfasi primaria dovrebbe essere posta sul fatto di rilevare se una data attività è praticata **di solito** o **abitualmente**.
    - *Se non è praticata in modo consueto o abituale, accade che venga realizzata qualche volta, o in modo parziale, o niente affatto?*
    - *Il comportamento o l'attività erano compiuti in precedenza, ma al momento sono "in eccesso" o non sono più praticati per qualche ragione?*
  - Incoraggiate la persona a sentirsi libera di fare domande in ogni fase dell'intervista.
  - Infine descrivete brevemente ogni scala come segue:



# La Vineland: Linee guida generali 1/2

## • 6 linee guida generali →

1. Gli item delle Vineland sono concepiti per misurare **ciò che il soggetto fa** di solito o abitualmente, **non** ciò che **può fare**.

■ *Determinate se il soggetto di solito o abitualmente compie l'attività descritta da un item e assegnate un punteggio conforme a quanto emerge (si apponga una nota nella sezione "Commenti" del questionario se il soggetto può realizzare un'attività ma di fatto non la pratica).*

2. **Non leggete** in nessun caso **gli item all'intervistato** e **non permettete** mai di **leggerli**.

■ *Iniziate con domande generali seguite da approfondimenti ulteriori, quando necessario, per trarre informazioni più specifiche riguardo alle attività del soggetto.*

3. Somministrate le subscale della Forma completa nell'ordine presentato nel questionario:

■ *Ricezione, Espressione, Scrittura;*

■ *Personale, Domestico, Comunità;*

■ *Relazioni interpersonali, Gioco e tempo libero, Regole sociali;*

■ *Grossolane e Fini.*

Si completi ogni subscale prima di passare alla successiva.



# La Vineland: Linee guida generali 2/2

4. **Vi siano noti gli item pertinenti ad un dato argomento** e formulate domande e approfondimenti in grado di coprire tutti quanti tali item (Tabella 2).
  - *Ad esempio, formulate quesiti atti a coprire i 12 item relativi al telefono dei 2 cluster della **subscala Comunità**. Dato che i cluster all'interno di una subscala contengono item tra loro in relazione, essi possono configurare un quadro logico sulla base del quale sollevare domande generali.*
5. **Conducete** l'intervista per almeno **5 minuti prima di iniziare ad attribuire punteggi**.
  - *Questo aiuta a stabilizzare il rapporto, a impostare il tono colloquiale dell'intervista e a ridurre al minimo l'attenzione sui punteggi e lo scoring.*
  - *Ugualmente importante, questo approccio consente all'intervistatore di ricavare un'impressione clinica sia della persona che risponde che del soggetto da esaminare.*
6. **Chiedete all'intervistato di fornire esempi** sulle abilità specifiche che il soggetto dimostra o no.
  - *Se, ad esempio, l'interlocutore ha citato le parole utilizzate dal soggetto in esame nel corso di una recente conversazione, supponiamo una conversazione tenuta il giorno stesso a colazione, potete fare riferimento all'esempio dato per ottenere chiarimenti utili ad attribuire il punteggio ad altri item ("Mentre stava descrivendo la conversazione avvenuta a colazione ...").*



Scala e subscale	Categoria	Cluster
<b>COMUNICAZIONE</b>		
<i>Ricezione</i>	Comprensione del linguaggio verbale	A. Prime forme di comprensione C. Indicare le parti del corpo
	Ascolto e attenzione	B. Prime forme di ascolto E. Ascoltare e prestare attenzione
	Esecuzione di istruzioni	D. Seguire istruzioni
<i>Espressione</i>	Espressioni pre-linguistiche	A. Prime forme di espressione affettiva B. Suoni pre-linguistici C. Espressione pre-linguistica non verbale
	Prime forme di linguaggio	D. Prime forme di linguaggio E. Vocabolario F. linguaggio con frasi
	Linguaggio interattivo	G. Uso dei nomi propri H. Formulazione di domande J. Raccontare le proprie esperienze N. Recitazione P. Fornire informazioni riguardo a sé
	Uso di concetti astratti	L. Uso di concetti astratti



Scala e subscale	Categoria	Cluster
<b>COMUNICAZIONE</b>		
<i>Espressione</i>	Competente linguistiche	K. Uso di preposizioni L. Uso di parole funzione-connettivi M. Articolazione O. Uso dei plurali e dei tempi dei verbi
	Espressione di idee complesse	Q. Esprimere idee complesse
<i>Scrittura</i>	Prime forme di scrittura	A. Riconoscimento di lettere e di parole B. Prime forme di lettura
	Competenze nella lettura	E. Uso di materiali di lettura F. Lettura di libri, giornali e riviste
	Competenze nella scrittura	C. Prime forme di scrittura D. Scrittura in stampatello e in corsivo
		G. Scrittura di lettere e temi
<b>ABILITÀ QUOTIDIANE</b>		
<i>Personale</i>	Mangiare e bere	A. Mangiare E. Bere
	Uso della toilette	M. Usare le posate D. Toilet training H. Andare al gabinetto



# ABILITÀ QUOTIDIANE

## *Personale*

Vestirsi

B. Togliersi i vestiti

J. Chiudersi bottoni, cerniere e ganci

K. Mettersi le scarpe

N. Vestirsi

O. Indossare vestiti appropriati al clima

Lavarsi

C. Farsi il bagno con aiuto

G. Lavarsi mani e faccia

L. Farsi il bagno senza aiuto

Cura della persona

F. Lavarsi i denti

L. Curarsi il naso

Q. Cura dei propri capelli

R. Cura delle proprie unghie

Cura della salute

P. Prime forme di cura della propria salute

S. Cura della propria salute



**Scala e subscale****Categoria****Cluster****ABILITÀ  
QUOTIDIANE***Domestico*

Gestione della casa

- A. Prime forme di pulizia della casa
- B. Riordino delle proprie cose
- D. Utilizzo di utensili
- G. Uso di attrezzatura e di prodotti per pulire la casa
- H. Farsi il letto
- L Pulizie della casa
- J. Riparazioni e manutenzioni della casa

Attività in cucina

- C. Prime forme di preparazione del cibo
- E. Pulizia e preparazione della tavola
- F. Uso di accessori da cucina
- K. Cucinare

Cura dei vestiti

- L. Cura dei propri vestiti
- M. Cucire

*Comunità*

Prudenza e sicurezza

- A. Regole di sicurezza in casa
- C. Regole di sicurezza in strada

Uso del telefono

- B. Prime forme di uso del telefono
- J. Uso del telefono



**Scala e subscale****Categoria****Cluster****ABILITÀ  
QUOTIDIANE***Domestico*

Uso del denaro

D. Riconoscimento del denaro

L. Uso del denaro

K. Risparmio di denaro

L. Guadagno di denaro

M. Pianificazione delle spese

O. Amministrazione del denaro

Orientamento temporale

G. Orientamento temporale: giorni, mesi e anni

H. Orientamento temporale: ore e minuti

Orientamento sinistra-destra

E. Orientamento sinistra-destra

Abilità al ristorante

F. Abilità al ristorante

Abilità al lavoro

N. Abilità al lavoro

**SOCIALIZZAZIONE***Relazioni interpersonali*

Riconoscimento degli altri

A. Prime forme di reazione a persone

C. Riconoscimento di persone familiari

Espressione e riconoscimento delle espressioni

B. Espressione delle emozioni

E. Riconoscimento delle emozioni



## Scala e subscale

## Categoria

## Cluster

**SOCIALIZZAZIONE***Relazioni  
interpersonali*

Imitazione

D. Imitazione di frasi e movimenti

Comunicazione sociale

F. Identificazione delle persone

G. Prime forme di comunicazione sociale

J. Comunicazione sociale

K. Interazioni cooperative

Amicizie

H. Amicizie

Ricorrenze e anniversari

I. Fare regali

Appartenenza a gruppi

L. Appartenenza a gruppi

Relazioni di coppia

M. Appuntamenti

*Gioco e tempo libero*

Gioco

A. Gioco con giocattoli

B. Interesse verso l'ambiente

C. Gioco con altre persone

D. Attività immaginativa

H. Partecipare a giochi

Condivisione e  
cooperazione

E. Condivisione e cooperazione

G. Seguire le regole nel gioco



Scala e subscale	Categoria	Cluster
<b>SOCIALIZZAZIONE</b>		
<i>Gioco e tempo libero</i>	Uso del televisore e della radio	F. Guardare la televisione L. Uso di radio e di televisione per intrattenimento e informazione
	Hobby e sport	J. Hobby
		K. Attività extra-scolastiche
Uscita con amici	L. Uscire con amici	
	M. Uscire da solo con amici	
<i>Regole sociali</i>	Buone maniere	B. Prime forme di cortesia
		C. Buona educazione nella conversazione
		G. Buona educazione a tavola
	Competenze nel rispettare le regole	A. Rispetto delle regole D. Gestione responsabile del proprio tempo
Scusarsi	L. Scusarsi	
Mantenere segreti	F. Mantenere segreti o confidenze	
Controllo degli impulsi	E. Sensibilità verso gli altri	
	H. Controllo dei propri impulsi	
Responsabilità	J. Prendere a prestito e restituire	
	K. Fissare e rispettare i propri appuntamenti	



**ABILITÀ MOTORIE***Grossolane*

Stare seduto

A. Stare seduto

Camminare e correre

B. Prime forme di movimento

C. Camminare

D. Correre

F. Uso delle scale

Attività motorie di gioco

E. Saltare

G. Arrampicarsi

H. Saltellare

L. Lanciare e afferrare la palla

J. Guidare triciclo e bicicletta

*Fini*Manipolazione degli  
oggetti

A. Uso di entrambe le mani

B. Raccogliere oggetti e fare costruzioni

C. Completare puzzle

E. Aprire cassetti e porte

Disegnare e usare forbici

D. Disegnare

F. Uso delle forbici



- **Punteggi agli item →**

- **Punteggio 2 =**

- a seconda che l'attività sia realizzata di solito o abitualmente

- **Punteggio 1 =**

- qualche volta o con parziale successo;

- **Punteggio 0 =**

- mai

- **Punteggio N =**

- non sia realizzata a causa di impedimenti circostanziali esterni ("Assenza di opportunità");

- **Punteggio NS =**

- sia un comportamento o un'abilità di cui l'intervistato non conosce la prestazione del soggetto ("Non so").

*I punteggi devono essere trascritti nel questionario nella colonna alla destra degli stessi.*



- **Si attribuisce il punteggio 2 se l'attività →**
  - È esercitata in modo **soddisfacente** o **abitualmente**
    - si ricordi che il punto fondamentale è se il soggetto **fa** l'attività, **non se può** farla
  - È esercitata soltanto in modo occasionale ma, qualora ve ne sia l'opportunità, l'individuo la fa **correttamente**
    - esempi di questo tipo sono saltellare, completare puzzle o attraversare strade
  - È stata esercitata in modo soddisfacente **in passato** ma il soggetto non ha più bisogno di realizzarla, come, ad esempio, chiedere di usare la toilette
    - questo va distinto dal caso in cui il soggetto non realizza più un'attività adeguata alla sua età, come un bambino che a 7 anni siede a tavola abitualmente e in modo appropriato senza essere sollecitato a farlo ma che a 12 anni siede a tavola solo dopo ripetuti solleciti.
    - Un bambino di questo tipo dovrebbe ottenere il punteggio 2 all'età di 7 anni, ma il punteggio 0 all'età di 12 anni
  - È esercitata **di consueto** ma in modo **lievemente differente** a causa di una **disabilità**
    - esempi di questo tipo sono l'uso del linguaggio dei segni o di uno strumento di telecomunicazione da parte dei soggetti con danni uditivi e l'uso del braille da parte dei portatori di handicap visivi.



- **Si attribuisce il punteggio 1 se →**
  - il soggetto manifesta **forme iniziali** della prestazione
    - ad esempio, sale le scale carponi
  - il soggetto esercita l'attività talvolta in modo adeguato ma **non con abitudine**
    - ad esempio, fa il letto in modo soddisfacente qualche volta ma **non di consueto**
  - il soggetto realizza con successo **solo parte dell'attività**
    - ad esempio, quando dà l'indirizzo di casa non indica la città.



• **Si attribuisce il punteggio 0 se →**

- il soggetto è **troppo giovane** o **immaturo** per realizzare l'attività
- l'attività è **superiore** alle **capacità** del soggetto
- il soggetto può esercitare l'attività ma lo fa **raramente**
- un **deficit fisico** o **sensoriale** impedisce la realizzazione dell'attività
- l'attività è superiore alle **capacità fisiche** del soggetto
  - ad esempio, non è abbastanza alto da raggiungere i pedali di una bicicletta e dunque non la usa
- al soggetto **non** è **permesso** di esercitare l'attività
  - come usare il telefono
- al soggetto **non** è **richiesto** di realizzare l'attività
  - come usare il tovagliolo

- **un'altra persona** realizza l'attività al posto del soggetto
  - ad esempio, allacciargli le scarpe
- al soggetto **non** è **stato insegnato** come realizzare l'attività
  - come il comportamento a tavola
- il soggetto **non** è **consapevole** della necessità dell'attività
  - come seguire regole di sicurezza
- il soggetto non esercita l'attività per **mancanza di interesse**
  - ad esempio, fare giochi
- il soggetto **non** ha mai avuto **motivo** di realizzare l'attività
  - come usare un telefono pubblico
- il soggetto **si affida** al **responsabile** per realizzare l'attività
  - come fare amicizie



# *Punteggi normativi*

- **Come ottenere i punteggi normativi →**

- è possibile ricavare punteggi normativi di tipo diverso e rispetto a diversi gruppi di standardizzazione formati da **soggetti normodotati** o con **disabilità cognitiva con almeno 6 anni di età**.
- **Soggetto normodotato o con disabilità senza deficit cognitivi →**
  - è **sufficiente** rilevare i punteggi normativi solo rispetto ai soggetti normodotati (**punteggi età equivalente**).
- **Soggetto con disabilità cognitiva (ritardo mentale, deficit cognitivo)**
  - è invece **opportuno** rilevare i punteggi normativi rispetto al gruppo dei normodotati (**punteggi età equivalente**)
  - se ha almeno 6 anni, anche rispetto al gruppo dei soggetti con disabilità
    - punteggi QI di deviazione e corrispondenti intervalli di confidenza;  
differenze significative dei punteggi ponderati dalla media dei punteggi in tutte le scale; livelli di funzionamento adattivo.



# Punteggi normativi con soggetti normodotati

- **Punteggi età equivalente per le scale e subscale →**
  - I punteggi età equivalente vanno rilevati utilizzando il punteggio grezzo e la tabella **Punteggi età equivalente per le scale e subscale →**
    - E33 per le scale,
    - E34-E37 per le subscale
  - e riportati nel riepilogo dei punteggi nella colonna **“Punteggi età equivalente”**.
- **Punteggi età equivalente per la Scala composta →**
  - Calcolare la **media aritmetica** o la **mediana** dei punteggi età equivalente conseguiti nelle scale.
    - **<6 anni** si considerino i punteggi età equivalente conseguiti in tutte e 4 le scale.
    - **≥6 anni** si considerino solo le 3 scale **senza Abilità motorie**.
  - È più indicata la **media aritmetica**.
  - È più opportuno il calcolo della **mediana** nei casi in cui
    - Uno o più dei punteggi età equivalente sia **inferiore al punteggio minimo** (ad esempio, “Inferiore a 1 anno e 6 mesi”) o
    - **superiore a quello massimo** (ad esempio, “Superiore a 16 anni e 11 mesi”).



	Punteggio grezzo	Punteggio età equivalente (Tabelle B33 e B34-B37)	Punteggio QI di deviazione (gruppo normativo con disabilità cognitiva) (Tabelle B1-B25 e B26)	Intervallo di confidenza, con la percentuale di errore 1% (Tabelle B27-B28)	Differenze significative, con la percentuale di errore 1% (Tabelle B29-B30) APF = Abilità punto di forza APD = Abilità punto di debolezza	Livello di funzionamento adattivo rispetto ai soggetti con diagnosi <u>Autismo molecolare lieve</u> (Tabelle B31-B32)
Ricezione	46	9-2	119	± 8		Superiore
Espressione	150	9-8	120	± 5		Superiore
Scrittura	51	10-4	123	± 3		Superiore
<b>COMUNICAZIONE</b>	247	11-3	124	± 2	APD	Superiore
Personale	175	10-6	88	± 9		Superiore
Domestico	70	>16-11	136	± 5		Superiore
Comunità	118	>16-11	148	± 4		Superiore
<b>ABILITÀ QUOTIDIANE</b>	363	>16-11	158	± 2	APF	Superiore
Relazioni interpersonali	85	13-2	128	± 6		Superiore
Gioco e tempo libero	86	16-0	137	± 6		Superiore
Regole sociali	67	13-6	133	± 8		Superiore
<b>Socializzazione</b>	258	14-9	158	± 3	APF	Superiore
Grossolane				±		
Fine				±		
<b>ABILITÀ MOTORE</b>				±		
Somma dei punteggi QI di deviazione delle scale			400			
<b>SCALA COMPOSTA</b>	548	14-9	136	± 1		Superiore



Età 0-2

A. Prime forme di comprensione

1. Gira occhi e capo in direzione di un suono.

2. Alza le braccia quando chi si occupa di lui dice "vieni qui" o "su".

3. Mostra di comprendere il significato di "no".

4. Mostra di comprendere il significato di almeno dieci parole.

5. Mostra di comprendere il significato di "ssss".

6. Mostra di comprendere il significato di "sì" o "va bene".

Assegnare 2 punti anche se il soggetto risponde al tono della voce o al gesto, piuttosto che alle parole dette da chi si occupa di lui. Se il soggetto già si avvicina a chi si occupa di lui quando questo gli dice "vieni qui", punti 2.

Il soggetto deve interrompere un'attività in corso quando chi si occupa di lui dice "no" o mostrare consapevolezza di doverla interrompere. Se chi si occupa del soggetto non dice mai "no", punti 0.

Per esempio, il soggetto rivolge lo sguardo all'orsetto Tommy quando gli si chiede: "Dov'è Tommy?", oppure prende un libro se gli si domanda: "Dov'è il tuo libro?".

Per esempio, il soggetto sorride o continua a svolgere un'attività quando chi si occupa di lui dice "sì". Se chi si occupa del soggetto non dice mai "sì" o "va bene", punti 0.

B. Prime forme di ascolto

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Se chi si occupa del soggetto ritiene che quest'ultimo sia troppo giovane o immaturo per ascoltare, assegnare punti 0.

1. Ascolta almeno per un attimo quando chi si occupa di lui gli parla.

2. Ascolta attentamente le istruzioni.

3. Ascolta una storia per almeno cinque minuti.

Quando chi si occupa del soggetto gli parla, il soggetto lo guarda e di solito non lo interrompe.

Il soggetto rimane tranquillo e presta piena attenzione alla storia che chi si occupa di lui o un'altra persona gli sta leggendo o raccontando.

Età 3-18≥

C. Indicare le parti del corpo

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Esempi delle parti principali del corpo sono: testa, faccia, occhi, naso, bocca, braccia, gambe, mani e piedi. Esempi delle parti minori del corpo sono: dita, denti, orecchie, lingua, capelli, ginocchia, gomiti, stomaco e collo.

1. Indica con precisione almeno una delle parti principali del corpo, se richiesto.

2. Indica con precisione almeno tre delle parti principali del corpo, se richiesto.

3. Indica con precisione almeno cinque delle parti minori del corpo, se richiesto.

4. Indica con precisione tutte le parti del corpo, se richiesto.

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.



### D. Seguire istruzioni

1. Segue istruzioni che richiedono solo un'azione. *Esempi: "Vieni qui" e "Siediti".*
2. Segue istruzioni che richiedono un'azione e un oggetto. *Esempi: "Prendi l'orsetto Tommy" e "Cerca la tua scarpa".*
3. Segue istruzioni che richiedono due azioni oppure un'azione e due oggetti. *Esempi: "Versa il latte e prepara la tavola" e "Prendi le tue scarpe e il tuo maglione".*
4. Segue istruzioni che richiedono due azioni in sequenza. *Esempi: "Prima va' ad aprire la porta, poi va' a prendere la bibita" e "Prima fa' il tuo letto, poi riordina i tuoi vestiti". Se il soggetto esegue entrambe le azioni, ma in ordine inverso, punti 1.*
5. Segue istruzioni nella forma "se-allora". *Esempi: "Se hai le mani sporche, allora lavale" e "Se hai freddo, metti un maglione". La parola "allora" può essere sottintesa.*

### E. Ascoltare e prestare attenzione

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Il soggetto deve mostrare attenzione rimanendo seduto, abbastanza tranquillo e concentrato, oppure accennando successivamente a ciò che ha ascoltato. Se il soggetto non è mai andato a scuola o ad una conferenza oppure non gli è mai stata letta né raccontata una storia, assegnare punti 0.

1. Ascolta l'insegnante per almeno 5 minuti. *Assegnare 1 se il soggetto ascolta un racconto per più di 5 minuti ma meno di 30; 0 se lo ascolta per meno di 5.*
2. Ascolta un racconto per almeno 30 minuti. *Esempi: uno show televisivo, una storia, una rappresentazione di una commedia. Assegnare 1 se il soggetto presta attenzione per più di 30 minuti ma meno di 60; 0 se presta attenzione per meno di 30.*
3. Presta attenzione ad attività di intrattenimento per almeno 60 minuti. *Se chi si occupa del soggetto sostiene che il soggetto segue per almeno 15 minuti solo lezioni per lui interessanti, assegnare punti 1.*
4. Ascolta l'insegnante per almeno 15 minuti. *Esempi: presentazione di un nuovo capitolo di storia, lezione di un corso d'inglese. Se il soggetto segue per 15 minuti solo le lezioni o le conferenze per lui interessanti, assegnare punti 1.*
5. Presta attenzione a lezioni o a conferenze per più di 15 minuti.



Età 0-1

**A. Prime forme di espressione affettiva**

1. Sorride spontaneamente.
2. Vocalizza piacere.
3. Tuba, gorgoglia o emette altri suoni, quando chi si occupa di lui gli parla o lo accarezza.
4. Sorride in risposta alla presenza di chi si occupa di lui.
5. Sorride in risposta alla presenza di persone conosciute, diverse da chi si occupa di lui.

*Per assegnare 2 punti non è necessario che il sorriso sia in risposta a persone o a cose.*

*Il soggetto mostra piacere gorgogliando o ridendo.*

*Per esempio, il soggetto sorride quando chi si occupa di lui entra nella stanza o gli parla.*

*Per esempio, il soggetto sorride quando una persona conosciuta gli rivolge la parola, lo accarezza, lo prende in braccio o si avvicina a lui. Per assegnare 2 punti non è necessario che egli sorrida a persone sconosciute.*

**B. Suoni pre-linguistici**

1. Balbetta o vocalizza spontaneamente.
2. Imita suoni emessi da adulti.
3. Imita suoni emessi da adulti subito dopo averli sentiti.

*Per attribuire 2 punti non è necessario che i suoni siano riconoscibili o che siano emessi in risposta a persone o a cose; possono essere suoni gutturali, ma se sono solo pianti o grida punti 0.*

*Per esempio, il soggetto dice "pa-pa", "ma-ma" o "ta-ta". Il tempo che intercorre fra l'emissione del suono dall'adulto e la corrispondente imitazione non è rilevante. Se il soggetto dice già delle parole, assegnare 2 punti.*

*È necessario che il tempo che intercorre tra il suono dell'adulto e la corrispondente imitazione non superi qualche secondo. Se il soggetto dice già delle parole, assegnare 2 punti.*

**C. Espressione pre-linguistica non verbale**

1. Saluta con la mano.
2. Si esprime con gesti appropriati per indicare "sì", "no" e "voglio".
3. Indica delle preferenze quando gli viene proposta una scelta.

*Il soggetto saluta con la mano in risposta ad un altro saluto o all'istruzione di salutare data da colui che si occupa di lui.*

*Per esempio, il soggetto sorride per indicare "sì", scuote la testa per dire "no" e si protende verso un oggetto o vocalizza per dire "lo voglio". Per attribuire 2 punti non è necessario che i gesti siano accompagnati da suoni. Se esprime solo uno o due di questi tre concetti, assegnare punti 1.*

*Per esempio, il soggetto indica la propria preferenza, con suoni o gesti, quando gli si chiede: "Vuoi l'orsetto Tommy o la bimba Chiara?" oppure "Vuoi indossare la maglietta blu o quella rossa?".*

**D. Prime forme di linguaggio**

*Criteria generali di attribuzione del punteggio. Non è necessario che la pronuncia sia perfetta per attribuire 2 punti.*

1. Dice "tata", "mamma" o altre espressioni per indicare chi si occupa di lui.

*Le altre espressioni possono essere il nome o il soprannome di colui che si occupa del soggetto.*



2. Dice almeno un'altra parola oltre a "tata", "mamma" o altre espressioni per indicare chi si occupa di lui.
3. Imita immediatamente parole di una sillaba.
4. Dice "sì" o "no" in modo appropriato in risposta a semplici domande.
5. Esprime semplici messaggi.

Se il soggetto usa già in modo coerente un suono o una sillaba per indicare un oggetto (es. "bu" per "cane"), assegnare 2 punti.

Esempi: "fai", "su", "giù", "vai".

Esempi di semplici domande: "Hai sete?", "Vuoi guardare un film?". Attribuire 2 punti anche se utilizza parole equivalenti a "sì" e a "no".

Esempi: "La mamma va via, io faccio ciao", "Andiamo al parco".

**Età 2**

**E. Vocabolario**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Non è necessario che la pronuncia sia perfetta per attribuire 2 punti.

1. Nomina almeno 20 oggetti conosciuti senza che gli venga richiesto. NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.
2. Dice almeno 50 parole comprensibili. NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.
3. Dice almeno 100 parole comprensibili. NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

**F. Linguaggio con frasi**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Non è necessario che la pronuncia sia perfetta per attribuire 2 punti.

1. Usa frasi costituite da un nome e un verbo, o da due nomi.
2. Usa frasi costituite da quattro o più parole.
3. Usa frasi che contengono delle negazioni.
4. Parla utilizzando frasi complete.

Esempio di frase nome-verbo: "Lucia va". Esempi di frasi con doppio nome: "Cane osso", "Mamma pappa".

È rilevante il tentativo di esprimersi, non la correttezza grammaticale.

Esempi: "Tommy non è qui", "Non ho fame". Per assegnare 2 punti non è necessario che la frase sia grammaticalmente corretta.

Le frasi devono contenere il verbo coniugato oltre al soggetto e ai complementi se necessari al significato della frase. Esempi: "Marco è andato a scuola", "Mi piace il mio nuovo libro". Per assegnare 2 punti devono essere rispettate le fondamentali regole grammaticali (sono ammesse varianti regionali o culturali).

**G. Uso dei nomi propri**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Non è necessario che la pronuncia sia perfetta per attribuire 2 punti.

1. Dice il proprio nome o soprannome, se richiesto.
2. Usa il nome o il soprannome di fratelli, amici o compagni, o lo dice, se richiesto.
3. Dice il nome dei genitori o di chi si occupa di lui, se richiesto.
4. Dice il proprio nome e cognome, se richiesto.

Per attribuire 2 punti è necessario che dica il nome di entrambi i genitori; se dice il nome di uno solo, assegnare 1 punto, a meno che non abbia realmente un solo genitore.



3. Recita un testo lungo almeno quattro righe.

4. Racconta storie popolari, favole, lunghe barzellette, o la trama di un programma televisivo.

**Età 6-18≥**

**O. Uso dei plurali e dei tempi dei verbi**

1. Usa i plurali regolari.

2. Usa forme dei verbi al tempo presente che indicano lo svolgersi di un'azione.

3. Usa verbi regolari al tempo passato.

4. Usa verbi al tempo passato assieme ad altre parole per raccontare eventi passati.

5. Usa correttamente verbi irregolari al tempo passato.

6. Usa i plurali irregolari.

Per attribuire 2 punti deve dire le parole esatte e nell'ordine corretto, ma non è necessario che la pronuncia sia perfetta. Se dimentica una o due frasi, assegnare punti 1. Esempi: preghiere, canzoni e poesie. Per attribuire 2 punti non è necessario che la recitazione sia perfetta quanto complessivamente accurata; il testo però deve essere abbastanza elaborato: se recita solamente testi composti soprattutto da ripetizioni, punti 0. Per attribuire 2 punti, il soggetto deve dire chi è il protagonista, cosa accade e come si conclude la storia e deve raccontare le parti fondamentali senza suggerimenti; non sono richiesti abbondanti dettagli e un perfetto rispetto della successione degli eventi.

Sono plurali regolari quelli che presuppongono il cambiamento solo dell'ultima lettera secondo le regole "a è modificato in e", "o, e sono modificati in i". Esempi: "casa-case", "vaso-vasi", "dente-denti".

Esempi: "Sto mangiando", "Mara sta suonando".

Sono verbi regolari quelli che nella coniugazione al passato mantengono la radice invariata e mutano la desinenza secondo regole fisse. Esempio: "Claudia ha mangiato il gelato".

Sono verbi irregolari quelli che nella coniugazione al passato mutano la radice, la desinenza secondo regole non fisse, o entrambe. Esempi: dire, fare.

Sono plurali irregolari quelli che non rispettano le regole di cambiamento dell'ultima lettera "a-e", "o-i", "e-i". Esempi: "uomo-uomini", "uovo-uova", "dito-dita". Sono ammessi errori occasionali.

**P. Fornire informazioni riguardo a sé**

1. Risponde correttamente alla domanda: "Sei un bambino o una bambina?".

2. Mostra un numero corretto di dita se gli viene chiesta l'età.

3. Dice correttamente la propria età, se richiesto.

4. Dice correttamente quale età avrà al prossimo compleanno, se richiesto.

Attribuire 2 punti anche se ha dichiarato correttamente il proprio genere senza che gli sia stato richiesto.

Attribuire 2 punti anche se ha detto la propria età anziché mostrarla con le dita.

Attribuire 0 punti se mostra il numero corretto di dita ma non dice la propria età.

Attribuire 0 punti se dice l'età attuale ma non quella che avrà al prossimo compleanno.



5. Dice il mese e il giorno del suo compleanno, se richiesto.

6. Dice il proprio numero di telefono, se richiesto.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

7. Dice l'indirizzo completo, comprese città e provincia, se richiesto.

Attribuire 1 punto se il soggetto dice il mese o il giorno, ma non entrambi.

Per attribuire 2 punti è necessario che dica anche il prefisso. Se il soggetto non dice il numero di telefono solamente perché non lo possiede, segnare N.

Il soggetto deve dire l'indirizzo come se fosse scritto su una busta, ma il CAP non è richiesto per assegnare 2 punti. Se vive in collegio o in struttura residenziale, attribuire 2 punti se fornisce almeno uno dei due indirizzi fra questo e quello di casa.

**Q. Esprimere idee complesse**

1. Esprime idee in più di un modo senza aiuto.

Se non compreso la prima volta, il soggetto cerca di essere più chiaro usando affermazioni come "Intendevo..." o "Volevo dire..." seguite da una spiegazione. Per assegnare 2 punti, deve utilizzare parole diverse da quelle usate inizialmente; per esempio: "È una persona piacevole, voglio dire gioiosa, allegra, amichevole". Il soggetto può chiarire una propria affermazione spontaneamente o in risposta ad una specifica richiesta.

2. Dà istruzioni complesse agli altri.

Per esempio, fornisce le indicazioni per raggiungere luoghi distanti o per preparare pietanze che richiedono vari ingredienti e fasi di preparazione.

3. Ha delle mete realistiche a lunga scadenza e descrive in dettaglio come raggiungerle.

Per assegnare 2 punti è necessario che le mete siano realistiche, che sia fornita una spiegazione dettagliata di come raggiungerle e che sia evidente che il soggetto sta pensando al proprio futuro. Per esempio, se dice: "Voglio imparare ad usare il computer e quindi mi iscriverò ad un corso e mi impegnerò", assegnare 2 punti. Se invece afferma: "Voglio trovare un lavoro", senza aggiungere come tale meta potrà essere raggiunta, assegnare 0.

no

si

8



... in corsivo  
... a memoria.  
... stampatello o in corsivo  
di venti parole a memoria.  
5. Scrive in stampatello o in corsivo  
brevi note o messaggi.

... assegnare 2 punti è rilevante il tentativo di esprimersi  
e non la correttezza grammaticale od ortografica.

Esempi: biglietti di ringraziamento e messaggi telefonici.  
Sono ammessi errori ortografici o di costruzione sintattica.  
Il soggetto deve aver scritto almeno tre messaggi per avere  
2 punti, uno per 1 punto.

**Età 10-14**

**D. Scrittura in stampatello e in corsivo**

1. Copia, da un modello, almeno cinque lettere dell'alfabeto.
  2. Scrive in stampatello o in corsivo il proprio nome e cognome.
  3. Scrive in corsivo qualche volta.
  4. Scrive in corsivo la maggior parte delle volte.
- NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

Se il soggetto semplicemente ricalca le lettere, assegnare punti 0.

Se il soggetto scrive in corsivo soltanto il proprio nome ma tutto il resto in stampatello, assegnare punti 1.

Se il soggetto scrive in corsivo soltanto il proprio nome, assegnare punti 0.

**Età 15-18**

**E. Uso di materiali di lettura**

*Criteria generali di attribuzione del punteggio.* Per assegnare 2 punti il soggetto deve aver svolto l'azione in esame in modo autonomo e per almeno due volte.

1. Ordina alfabeticamente sillabe o parole.
2. Usa un vocabolario.
3. Usa l'indice dei capitoli o articoli, di libri o giornali.
4. Usa l'indice dei contenuti o degli autori presenti in libri.

Il soggetto può ordinare alfabeticamente schedari o una lista di parole.

Se ha bisogno di aiuto per sapere come è scritto un vocabolo, punti 1.

L'indice si trova all'inizio di libri, giornali e altro materiale di lettura, e indica la pagina di capitoli o articoli. Se il materiale letto abitualmente non ha l'indice, punti 0.

L'indice dei contenuti e quello degli autori si trovano alla fine di libri e indicano dove gli argomenti o gli autori possono essere trovati nel testo. Se il materiale abitualmente letto dal soggetto non ha l'indice dei contenuti o degli autori, punti 0.

**F. Lettura di libri, giornali e riviste**

1. Legge libri molto semplici, almeno di seconda elementare.
2. Legge libri almeno di quarta elementare.
3. Legge testi almeno di quarta elementare di propria iniziativa.

Item 1 e 2: il soggetto può leggere sottovoce o ad alta voce. È più rilevante l'abilità nella lettura che l'interesse; infatti si attribuiscono 2 punti anche se legge libri di seconda o quarta elementare soltanto se richiesto.

Esempi: libri, riviste e quotidiani per bambini o adulti. Per avere 2 punti il soggetto deve leggere spontaneamente senza che gli sia richiesto.



4. Legge articoli di giornali.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve aver letto e compreso almeno due articoli di quotidiani o riviste. Se il soggetto legge solo strisce comiche o i titoli, oppure guarda solo le immagini, punti 0. Se non legge i giornali soltanto perché non disponibili nella propria abitazione, segnare N.

5. Legge articoli di giornali o riviste ogni settimana.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

Per attribuire 2 punti è necessario che il soggetto ogni settimana legga di propria iniziativa, per informarsi o per piacere, almeno quattro articoli di giornali o riviste. Se il soggetto legge solo strisce comiche o i titoli, oppure guarda solo le immagini, punti 0. Se non legge i giornali soltanto perché non disponibili nella propria abitazione, segnare N.

**G. Scrittura di lettere e temi**

1. Scrive semplici lettere.  
NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

Per attribuire 2 punti il soggetto deve aver scritto e spedito almeno due lettere, composte da almeno tre frasi. Non è necessario che la grammatica e l'ortografia siano perfette e possono essere considerate anche note di ringraziamento se non sono state dettate al soggetto.

2. Scrive relazioni o temi.  
NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

Per attribuire 2 punti il soggetto deve aver scritto almeno due relazioni o temi costituiti da almeno una pagina, ma non è necessario che grammatica, sintassi e ortografia siano perfette. Se al soggetto non è mai stato richiesto di scrivere relazioni o temi, punti 0.

3. Scrive l'indirizzo completo su buste.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve aver scritto l'indirizzo completo su almeno tre buste. Un'altra persona può fornire l'indirizzo, ma è necessario che compaiano sia quello del destinatario sia quello del mittente e che ciascuno di questi sia composto da nome, via, numero civico, città, provincia, codice di avviamento postale. Se manca soltanto il codice di avviamento postale, punti 1.

4. Scrive lettere complesse.

Le lettere devono essere composte da almeno dieci frasi, con pochi errori ortografici, grammaticali e sintattici, ed essere state scritte su iniziativa del soggetto. Non possono essere considerate note di ringraziamento ed è necessario che il soggetto abbia scritto e spedito almeno cinque lettere, per avere 2 punti; almeno tre, per 1 punto.

5. Scrive curriculum o lettere d'affari.  
NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve avere scritto e spedito almeno due lettere d'affari o curriculum di propria iniziativa. Sono esempi di lettere d'affari le richieste di informazioni o di iscrizioni a corsi oppure ordinazioni; al contrario, non vengono considerate lettere d'affari i moduli prestampati in cui basta porre delle crocette e scrivere il proprio nome e cognome.



### ABILITÀ QUOTIDIANE Personale

Età 0-2

#### A. Mangiare

1. Mostra di prevedere che sta per mangiare quando vede il biberon, il seno della madre o il cibo.
2. Mangia cibo tenero.
3. Apre la bocca quando gli si presenta il cucchiaino con il cibo.
4. Toglie con la bocca il cibo dal cucchiaino.
5. Succhia o mastica cracker o biscotti.
6. Mangia cibo solido.

*Il soggetto ad esempio gira la testa verso il cibo, apre la bocca, succhia o aumenta la propria attività motoria.*

*Esempi: pappe per neonati, budini, frullati, banane, minestrine, omogeneizzati di carne e di frutta.*

*Assegnare 2 punti se il soggetto mangia già da solo.*

*Quando il cucchiaino viene ritirato il soggetto chiude la bocca per ingerire il cibo.*

*Chi si occupa del soggetto può sostenergli in mano il cibo.*

*Esempi: verdure o mele cotte, carne macinata, mele. Per assegnare 2 punti il soggetto deve masticare e deglutire il cibo, ma non è necessario che questo sia di difficile masticazione, come ad esempio una bistecca o una caramella dura.*

#### B. Togliersi i vestiti

1. Si toglie i calzini, se richiesto.
2. Si toglie vestiti aperti sul davanti, come giacche, golfini o camicie, con assistenza o istruzioni.
3. Si toglie vestiti aperti sul davanti, come giacche, golfini o camicie, senza assistenza.

*Per assegnare 2 punti è necessario che si tolga entrambe le calze; se le toglie quando non è opportuno o contro la volontà di chi si occupa di lui, punti 0.*

*Per assegnare 2 punti non è necessario che si sbottoni o apra le cerniere.*

*Per assegnare 2 punti non è necessario che si sbottoni o apra le cerniere, ma deve togliersi completamente i vestiti senza aiuto qualora tali chiusure siano aperte.*

#### C. Farsi il bagno con aiuto

1. Apre e chiude i rubinetti.
2. Indica i rubinetti dell'acqua calda e di quella fredda, se richiesto.
3. Si fa il bagno con aiuto.

*Il rubinetto può essere di un lavandino o di una vasca.*

*Se il rubinetto è un miscelatore, per assegnare 2 punti il soggetto deve indicare con precisione la direzione verso la quale è necessario girare il rubinetto.*

*Per attribuire 2 punti il soggetto deve cercare di lavarsi e di asciugarsi. Chi si occupa di lui può fornirgli sapone, spugna, asciugamano o accappatoio; può insaponare la spugna e aiutarlo a lavare e asciugare parti del corpo quali orecchie, schiena e pianta dei piedi.*

Età 3

#### D. Toilet training

*Criteri generali di attribuzione del punteggio. Attribuire 0 punti dall'item 2 al 7 se l'educazione al controllo della minzione e della defecazione non è ancora iniziata oppure non è realizzabile perché il soggetto ha delle disabilità.*



### G. Lavarsi mani e faccia

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Dall'item 2 al 5, per assegnare 2 punti è necessario sia che il soggetto usi il sapone o indichi che è necessario usarlo (per esempio toccandolo) sia che si lavi e asciughi le mani o la faccia. Se è chi si occupa del soggetto a svolgere di solito questi compiti, attribuire 0 punti.

1. Coopera a lavare ed asciugare mani e faccia.
2. Lava e asciuga le mani con aiuto o istruzioni.
3. Lava e asciuga la faccia con aiuto o istruzioni.
4. Lava e asciuga le mani senza aiuto.
5. Lava e asciuga la faccia senza aiuto.

*Esempio:* alza le mani e gira la faccia. Per attribuire 2 punti è necessario che cooperi in modo attivo; se soltanto permette passivamente di essere lavato, punti 0.  
*Item 2 e 3, per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto cerchi di eseguire la maggior parte delle azioni richieste.*

*Se chi si occupa del soggetto deve aprire il rubinetto, punti 1.  
Per attribuire 2 punti il soggetto deve lavarsi e asciugarsi da solo, ma gli può essere ricordato di doversi lavare.*

### H. Andare al gabinetto

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Attribuire 0 punti se il soggetto non ha il controllo della minzione e della defecazione o se non gli è permesso di andare al gabinetto senza aiuto.

1. Tira l'acqua dopo l'uso del gabinetto.
  2. Si pulisce dopo essere stato al gabinetto senza che gli venga ricordato e senza aiuto.
  3. Si lava e asciuga le mani dopo esser stato al gabinetto senza che gli venga ricordato e senza aiuto.
  4. Provvede a tutte le esigenze dell'andare al gabinetto senza che gli vengano ricordate e senza aiuto.
- NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

*Se il soggetto tira casualmente l'acqua per divertimento e non quando è necessario, assegnare 0 punti.*

*Per assegnare 2 punti il soggetto deve decidere di andare al bagno, togliersi i vestiti e la biancheria, pulirsi, tirare l'acqua e lavarsi le mani.*

**Età 5**

### I. Curarsi il naso

1. Permette a chi si occupa di lui di pulirgli il naso.
  2. Soffia il naso con aiuto.
  3. Si pulisce il naso senza aiuto.
  4. Soffia il naso senza aiuto.
  5. Si cura del proprio naso senza aiuto.
- NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

*Assegnare 2 punti se il soggetto già si pulisce il naso da solo; 0 se non si rende conto quando il proprio naso deve essere pulito.*

*Chi si occupa del soggetto può sostenere il fazzoletto mentre il soggetto soffia. Se il soggetto già si soffia il naso da solo, punti 2.*

*Al soggetto può essere ricordato di doversi pulire il naso, ma è necessario che compia l'azione da solo e usi un fazzoletto. Se si pulisce il naso sulla camicia, con le mani o altri oggetti, punti 0.*

*Al soggetto può essere ricordato di doversi soffiare il naso, ma è necessario che compia l'azione da solo e usi un fazzoletto. Se si soffia il naso sulla camicia, con le mani o altri oggetti, punti 0.*

*Per assegnare 2 punti, il soggetto deve pulire e soffiare il naso senza alcun aiuto, senza che gli sia ricordato di farlo e in modo tale che chi si occupa di lui ne sia soddisfatto.*



4. Tiene il cucchiaio in modo corretto.
5. Tiene la forchetta in modo corretto.
6. Spalma il cibo con il coltello senza aiuto.
7. Taglia con il coltello.

Se tiene il cucchiaio con il pugno, assegnare 0 punti.  
 Se tiene la forchetta con il pugno, assegnare 0 punti.  
 Esempi: spalmare il burro, formaggini e marmellata.

Per assegnare 2 punti non è necessario che tagli cibi duri come la bistecca, ma deve essere in grado di tagliare cibi più teneri come pesce, formaggio o pomodori.  
 Il soggetto deve tenere le posate in modo corretto, rovesciare raramente e usare il coltello sia per spalmare sia per tagliare.

8. Utilizza con competenza cucchiaio, forchetta e coltello.

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

## N. Vestirsi

*Criteria generali di attribuzione del punteggio.* Dall'item 2 al 7 per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto si vesta in modo corretto (senza scambiare il davanti con il dietro o il dritto con il rovescio) e senza assistenza.

1. Coopera attivamente quando lo si veste.

Esempi: alza le mani per infilare le maniche e allunga i piedi per infilare le scarpe. Per attribuire 2 punti è necessario che cooperi in modo attivo; se soltanto permette passivamente di essere vestito, assegnare 0 punti.

Esempi: pantaloni della tuta, pigiama, mutande e calzamaglie.

Non è necessario che allacci le chiusure.

2. Indossa vestiti con cinture elastiche.

Esempi: magliette, camicie da notte, maglioni, abiti.

3. Indossa giacche, golfini o camicie aperti sul davanti.

4. Indossa vestiti da infilare.

5. Indossa entrambi i calzini.

6. Si veste completamente eccetto allacciarsi le scarpe.

7. Si veste completamente, incluso allacciarsi le scarpe e chiudere ogni tipo di chiusura.

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

Per assegnare 2 punti è necessario che indossi biancheria intima e vestiti in modo corretto, chiudendo tutte le chiusure.

## Età 8

### O. Indossare vestiti appropriati al clima

*Criteria generali di attribuzione del punteggio.* Se di solito è chi si occupa del soggetto che svolge questi compiti, assegnare 0 punti.

1. Mostra interesse a cambiare il vestito se c'è molta umidità o fango.
2. Indossa vestiti adatti ad un tempo freddo senza che gli venga ricordato.
3. Indossa vestiti adatti alla pioggia senza che gli venga ricordato.
4. Si veste valutando eventuali cambiamenti di tempo senza che gli venga ricordato.

Per attribuire 2 punti il soggetto deve cambiarsi da solo o chiedere a chi si occupa di lui di farlo.

A seconda della temperatura, indossa una giacca, un maglione o un soprabito, guanti e cappello.

Il soggetto deve indossare impermeabile o altri vestiti per la pioggia, scarpe alte o portare con sé un ombrello.

La pianificazione è rilevante; egli, ad esempio, decide di prendere l'ombrello o l'impermeabile se è possibile che piova, oppure un maglione, in un pomeriggio mite, se di sera probabilmente sarà freddo.



Età 9-10

## P. Prime forme di cura della propria salute

1. Copre bocca e naso quando tossisce o starnutisce.
2. Si cura piccole ferite senza aiuto.

Possono essere usati mano o fazzoletto. Se non gli è mai stato insegnato di coprirsi naso e bocca, punti 0.

Per assegnare 2 punti, il soggetto deve lavare la ferita e, se opportuno, applicarsi un cerotto; può parlarne con chi si occupa di lui ed essere da questo consolato, ma deve occuparsi della propria ferita da solo. Assegnare 1 punto se è necessario aiutarlo, 0 se è chi si occupa di lui a svolgere abitualmente l'intera operazione. Se il soggetto richiede un cerotto quando questo non è necessario, punti 0.

3. Evita persone con malattie contagiose senza che gli venga ricordato.

Il soggetto, informato che un'altra persona ha una malattia contagiosa, deve dimostrare l'intenzione di voler evitare contatti dicendo ad esempio: "Non possiamo avvicinarci a lei finché non starà meglio". Se il contatto è inevitabile, è sufficiente che verbalizzi la consapevolezza della possibilità di contagio per assegnare 2 punti. Se non prende precauzioni con persone raffreddate, ma evita quelle con malattie più contagiose, punti 1; se non è consapevole dei rischi di contagio, punti 0.

Età 11-18

## Q. Cura dei propri capelli

1. Spazzola o pettina i capelli senza aiuto.

Per assegnare 2 punti, è necessario che spazzolarsi o pettinarsi i capelli facciano parte delle cure quotidiane del soggetto. Può essergli occasionalmente ricordato di doverlo fare e chi si occupa di lui può svolgere attività più complesse come fare la riga, coda o trecce.

2. Asciuga i capelli con un asciugamano o con l'asciugacapelli.

I capelli possono essere lavati da chi si occupa di lui e non è necessario che siano completamente asciutti, ma è richiesto che sia il soggetto ad asciugarseli. Se è un adulto ad asciugarglieli, punti 0.

3. Lava i capelli senza aiuto.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve lavarsi i capelli con lo shampoo e risciacquarli completamente.

4. Si occupa dei propri capelli senza aiuto.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve lavare, asciugare, pettinare o spazzolare i propri capelli; chi si occupa di lui può ricordargli di farlo e può aiutarlo ad acconciarli.

5. Si occupa dei propri capelli senza aiuto e senza che gli venga ricordato.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve lavare, asciugare, pettinare o spazzolare i propri capelli da solo, ma può chiedere aiuto per acconciarli.

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

## R. Cura delle proprie unghie

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Se il soggetto si mangia le unghie, se non gli è permesso di utilizzare lima, forbici e tagliaunghie oppure è chi si occupa di lui a prendersene cura, assegnare 0 punti.

1. Pulisce le unghie, se richiesto.

Il soggetto può lavare, spazzolare o usare una lima per pulirsi le unghie.

2. Taglia o lima le unghie, se richiesto.

3. Si occupa delle proprie unghie senza che gli venga ricordato e senza aiuto.

Le unghie del soggetto devono essere sempre pulite e tagliate.

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.



S. Cura della propria salute

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Se al soggetto non è permesso di prendere medicine e usare il termometro, o se vi provvede chi si occupa di lui, punti 0.

1. Prende le proprie medicine in modo corretto.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve prendere le medicine nella quantità e negli orari giusti, senza che gli venga ricordato e senza aiuto.

2. Usa termometri senza aiuto.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve usare il termometro quando è opportuno e leggerlo. Se lo usa in modo appropriato ma non riesce a leggerlo, assegnare 1 punto; se non lo tiene per il tempo necessario, 0 punti.

3. Si occupa della propria salute.

Il soggetto deve avere la piena responsabilità della propria salute: deve evitare i contatti con persone ammalate, curare ferite e scottature, prendere le medicine e usare il termometro in modo adeguato e sapere come contattare un medico in caso di urgenza. Assegnare 1 punto se compie tutte queste azioni, ma non sa rivolgersi ad un medico; 0 punti se omette una qualsiasi delle altre azioni.



### ABILITÀ QUOTIDIANE Domestico

*Nota. Assegnare 0 punti agli Item relativi ad attività che il soggetto non ha il permesso di svolgere, che non gli sono mai state richieste o che di solito sono realizzate da un'altra persona.*

**Età 0-4**

**A. Prime forme di pulizia della casa**

1. Pulisce ciò che rovescia senza che gli venga richiesto.
2. Spolvera i mobili, se richiesto.
3. Aiuta in lavori extra, se richiesto.

*Il soggetto deve impegnarsi a pulire senza che gli venga richiesto ma non è necessario che la pulizia sia perfetta.*  
*Può spolverare con un panno (con o senza lucido per mobili) o con un piumino.*  
*Esempi: raccogliere le foglie in giardino, mettere in ordine un cassetto. Per assegnare 2 punti è necessario che questi lavori siano eseguiti in aggiunta a quelli svolti abitualmente dal soggetto.*

**Età 5-6**

**B. Riordino delle proprie cose**

1. Aiuta a riordinare le proprie cose, se richiesto.
2. Riordina le proprie cose, se richiesto.
3. Mette i vestiti sporchi nel posto appropriato senza che gli venga richiesto.
4. Mette a posto i vestiti puliti senza aiuto, se richiesto.

*Esempi: giocattoli, vestiti. Il soggetto deve impegnarsi per aiutare; chi si occupa di lui può iniziare a riordinare e fornirgli adeguate istruzioni.*  
*Se bisogna dire al soggetto dove deve mettere le proprie cose, punti 0.*  
*Se spesso bisogna ricordare al soggetto di mettere via i vestiti sporchi, punti 1.*  
*Per attribuire 2 punti è necessario che appenda i vestiti agli attaccapanni o, se opportuno, li riponga piegati nel cassetto, ma non è richiesto che li pieghi da solo. Se svolge una sola di queste due azioni, punti 1.*

**Età 7**

**C. Prime forme di preparazione del cibo**

1. Mette latte e cacao o cereali in una tazza.
2. Prepara panini.
3. Prepara cibi che richiedono di mescolare due ingredienti.
4. Aiuta a preparare cibi che richiedono di essere mescolati e cotti.

*Non è necessario che mescoli il latte con il cacao o con i cereali ed è ammesso che ne rovesci un po'. Se versa nella tazza solo uno dei due ingredienti, punti 1.*  
*Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto abbia preparato almeno due panini.*  
*Esempi: cioccolata al latte, budini istantanei. Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto versi gli ingredienti e li mescoli; chi si occupa di lui può fornirglieli e aiutare a misurarli.*  
*Esempi: torte, frittelle, purè. Per assegnare 2 punti è sufficiente che il soggetto si impegni per aiutare e non richiesto che misuri gli ingredienti o che si occupi della cottura.*



## H. Farsi il letto

1. Cerca di farsi il letto, se richiesto.
  2. Si fa il letto, se richiesto.
  3. Si fa il letto abitualmente.
  4. Si fa il letto e cambia le lenzuola abitualmente.
- NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1.

Ed 16-18z

## I. Pulizie della casa

1. Spazza, lava o passa l'aspirapolvere sul pavimento con attenzione e senza aiuto, se richiesto.
2. Pulisce una stanza oltre alla propria, se richiesto.
3. Mette in ordine la propria stanza senza che glielo si debba ricordare.
4. Pulisce una stanza oltre alla propria con regolarità e senza che glielo si debba ricordare.

Esemp: lucidi per mobili in legno e detergenti per stoviglie o pavimenti. Se i prodotti gli sono sconosciuti assegnare 2 punti soltanto se legge le istruzioni. Se non è in grado di leggere, non ha il permesso o non gli è mai stato chiesto di usare prodotti di pulizia, punti 0.

Per assegnare 2 punti è rilevante l'intenzione di aiutare piuttosto che l'esito di tali tentativi: è ammesso che inverta il lenzuolo superiore con quello inferiore e che metta le lenzuola di traverso o sopra le coperte.

Per attribuire 2 punti è necessario che il soggetto stenda sul letto in modo appropriato lenzuola e coperte. Se deve essere aiutato a rimboccare le lenzuola o a mettere la federa al cuscino, punti 1.

Per assegnare 2 punti è necessario che metta in modo appropriato la federa al cuscino, stenda e rimbocchi lenzuola e coperte, ma non è richiesto che cambi le lenzuola di propria iniziativa.

Il soggetto deve fare il letto completamente, cambiare le lenzuola e scegliere le coperte più appropriate alla stagione, in modo corretto, senza aiuto e senza che glielo si debba ricordare.

Il soggetto deve spazzare, lavare o passare l'aspirapolvere anche sotto i mobili e in modo tale che chi si occupa di lui non debba completare il lavoro.

Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto abbia pulito un'altra stanza oltre alla propria (es. cucina o bagno) per almeno due volte, senza ricompensa e aiuto e in modo tale che chi si occupa di lui non debba completare il lavoro.

Il soggetto deve fare il letto, mettere a posto gli abiti e le proprie cose, ma non è richiesto che pulisca vetri e pavimento.

Il soggetto deve avere la responsabilità della pulizia di almeno un'altra stanza oltre dalla propria camera (es. cucina o bagno).

## J. Riparazioni e manutenzioni della casa

1. Esegue riparazioni e manutenzioni di routine, se richiesto.
2. Esegue riparazioni e manutenzioni di routine senza che glielo si debba richiedere.

Item 1 e 2, esempi: cambiare una lampadina fulminata, sostituire pile in apparecchi elettrici, sturare gli scarichi.

## K. Cucinare

1. Prepara e cucina cibi semplici che non richiedono di essere mescolati.
2. Spiega l'importanza di fare pasti bilanciati.

Esempi: uova sode o al tegamino, toast, verdure bollite o a vapore.

Il soggetto deve spiegare che per la salute del proprio corpo bisogna assumere principi nutritivi, che tali sostanze sono presenti solo in alcuni alimenti e, se richiesto, deve citare almeno tre dei quattro gruppi principali di cibi necessari per una dieta bilanciata (carne e pesce, frutta e verdura, latte e formaggi, pane e cereali).



ABILITÀ QUOTIDIANE  
Comunità

Età 0-5

A. Regole di sicurezza in casa

1. Mostra di comprendere che le cose calde sono pericolose.
2. Mostra di comprendere che le spine e le prese di corrente sono pericolose.
3. Domanda se cose a lui non familiari sono sicure da toccare o da ingerire.
4. Mostra di comprendere che non è sicuro accettare passaggi, cibo o denaro da sconosciuti.

Per attribuire 2 punti è necessario che il soggetto eviti fiammiferi, piani di cottura o vasellame caldi, oppure chieda ad esempio: "Scottano?". Se non tocca cose calde soltanto perché non è in grado di raggiungerle, punti 0.

Il soggetto deve evitare le spine e le prese di corrente oppure verbalizzare che sono pericolose. Se le evita soltanto perché non gli interessano e non perché è consapevole del pericolo, punti 0.

Ad esempio dice: "Scotta?" oppure "Quelle bacche sono velenose?". Se è consapevole soltanto di uno dei due potenziali pericoli, mangiare o toccare cose sconosciute, ma non di entrambi, punti 0.

Il soggetto può verbalizzare che non è sicuro accettare passaggi, cibo o denaro, che bisogna rifiutarli se offerti, oppure può rispondere "no" alla domanda: "È saggio accettare un passaggio o un dono da un estraneo?". Per assegnare 2 è sufficiente che verbalizzi la sua consapevolezza e non è necessario che abbia avuto esperienze dirette con sconosciuti.

Età 6

B. Prime forme di uso del telefono

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Nel caso di soggetti audiolesi, per telefono si intende qualsiasi altro mezzo di telecomunicazione da loro utilizzabile. Se il soggetto non ha il permesso di usare il telefono, punti 0; se non lo usa soltanto perché non disponibile nella propria residenza, segnare N.

1. Mostra di comprendere la funzione del telefono.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.
2. Parla al telefono con una persona conosciuta.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.
3. Risponde al telefono in modo appropriato.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.
4. Chiama a rispondere la persona cercata al telefono oppure se opportuno dice che non c'è.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.
5. Ricorda messaggi telefonici per mezz'ora.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

*Esempi:* finge di parlare al telefono o dice: "Telefoniamo a Maria". Per assegnare 2 punti non è necessario che telefoni realmente.

Assegnare 2 punti anche se è necessario che un'altra persona incoraggi il soggetto a rispondere o gli passi il telefono.

Per assegnare 2 punti il soggetto deve dire: "Pronto" o un'altra frase paragonabile e deve rispondere, anche in modo molto semplice, alla persona; può anche dire: "Ciao, devo passare la mamma", ma se saluta e poi rimane in silenzio, punti 0.

Per attribuire 2 punti, è sufficiente che riferisca l'essenziale del messaggio e non è necessario che lo scriva o che lo ripeta parola per parola. Se non risponde al telefono o non ricorda messaggi, punti 0.



...strada  
...attraversare.  
...le direzioni

Per assegnare 2 punti è sufficiente che il soggetto guardi a destra e a sinistra prima di attraversare una piccola strada del proprio quartiere. Se è con un'altra persona, attribuire 2 punti se guarda in entrambe le direzioni e si dimostra responsabile per la propria sicurezza; 0 punti se soltanto segue l'altra persona nell'attraversare. Se non ha il permesso di attraversare la strada o di allontanarsi dalla propria residenza, punti 0.

Per assegnare 2 punti è sufficiente che il soggetto guardi a destra e a sinistra prima di attraversare una piccola strada del proprio quartiere. Se non ha il permesso di attraversare la strada o di allontanarsi dalla propria residenza, punti 0.

Se è con un'altra persona, assegnare 2 punti se dimostra attenzione ai semafori e alla segnaletica dicendo per esempio: "Stop, è rosso" o "Ora possiamo passare"; 0 punti se soltanto segue l'altra persona. Se non ha il permesso di attraversare la strada o di allontanarsi dalla propria residenza, punti 0; se non rispetta i semafori e la segnaletica per pedoni soltanto perché non ne ha mai avuto l'opportunità, segnare N.

Se il soggetto non usa le cinture di sicurezza soltanto perché non sono disponibili nell'automobile, segnare N.

2. Guarda in entrambe le direzioni e attraversa la strada da solo.

3. Rispetta i semafori e le segnalazioni per i pedoni.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

4. Allaccia con autonomia la cintura di sicurezza in auto.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

**Età 7**

### D. Riconoscimento del denaro

1. Mostra di comprendere la funzione del denaro.

Il soggetto, ad esempio, se gli si chiede cos'è il denaro risponde: "È ciò che ti serve per comprare nei negozi"; oppure, mentre si trova in un negozio, chiede: "Abbiamo abbastanza soldi per comprare questo?".

2. Mostra di comprendere che certe cose costano più di altre.

Il soggetto ad esempio dice: "Ho abbastanza soldi per comprare il gelato, ma non la pizza"; oppure chiede: "Quale fra queste tavolette di cioccolato costa meno?". Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto abbia dimostrato almeno una volta la consapevolezza che certe cose costano più di altre.

3. Riconosce per nome le monete, se richiesto.

Il soggetto deve riconoscere per nome tutte le monete: 1, 2, 5, 10, 20 e 50 centesimi di euro, 1 e 2 euro (50, 100, 200, 500 e 1000 lire), ma per assegnare 2 punti non è necessario che ne riconosca anche il valore. Se ne riconosce solo alcune ma non tutte, punti 1.

4. Distingue fra banconote di diverso taglio.

Il soggetto ad esempio paga un proprio acquisto con banconote di diverso taglio oppure verbalizza la differenza fra le diverse banconote. Se non conosce i nomi delle banconote o non le ha mai usate, punti 0.

5. Riconosce il valore delle monete.

Per assegnare 2 punti, è necessario che il soggetto riconosca il valore di tutte le monete (1, 2, 5, 10, 20 e 50 centesimi di euro, 1 e 2 euro - 50, 100, 200, 500 e 1000 lire) e individui il rapporto che vi è fra di loro, verbalizzando, ad esempio, che per fare una moneta da 2 euro ne occorrono due da 1 euro. Se riconosce il valore di almeno una moneta ma non di tutte, punti 1.

resto



**E. Orientamento sinistra-destra**

1. Scrive in stampatello o in corsivo da sinistra a destra.
2. Identifica la destra e la sinistra nelle proprie parti del corpo.
3. Gira a destra e a sinistra, se richiesto.
4. Identifica la destra e la sinistra su altre persone.

È ammesso che occasionalmente inverta alcune lettere. Se il soggetto non scrive, punti 0.  
Se il soggetto identifica la destra e la sinistra soltanto nelle proprie mani ma non in nessuna altra parte del corpo, punti 1.

Il soggetto deve identificare la destra e la sinistra sul corpo di un'altra persona posta di fronte a lui.

**Età 8-9**

**F. Abilità al ristorante**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Se il soggetto è troppo giovane o immaturo per andare al ristorante o se, di solito, è chi si occupa di lui ad ordinare, assegnare 0 punti; se non ordina un pasto al ristorante solamente perché non ci è mai stato, segnare N.

1. Ordina una singola cosa in fast-food, bar, o gelaterie.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.
2. Ordina un pasto completo in fast-food o bar.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.
3. Ordina un pasto completo in ristoranti.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

Il soggetto può essere accompagnato, ma quando il personale gli chiede cosa desidera deve rispondere in modo autonomo.

Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto ordini più di una cosa; può essere accompagnato, ma quando il personale gli chiede cosa desidera deve rispondere in modo autonomo.

Il soggetto deve leggere il menu, scegliere e ordinare ciò che desidera al cameriere in modo autonomo; il pasto richiesto deve essere completo ossia composto almeno da portata principale, contorno e bevanda; un'altra persona può chiarirgli dei dubbi sul menu, ma se non è in grado di leggerlo punti 0.

**G. Orientamento temporale: giorni, mesi e anni**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Se il soggetto identifica giorno, mese e anno soltanto quando frequenta la scuola o centri educativi, se adulto con disabilità, assegnare 1 punto; se non gli è mai stata richiesta tale informazione, 0 punti.

1. Identifica la stagione in corso, se richiesto.
2. Nomina in ordine i giorni della settimana, se richiesto.
3. Identifica il giorno della settimana in corso, se richiesto.
4. Identifica il mese in corso, se richiesto.
5. Identifica l'anno in corso, se richiesto.
6. Nomina in ordine i mesi dell'anno, se richiesto.
7. Identifica il giorno in corso e la data, se richiesto.

Se il soggetto identifica solo due o tre stagioni, punti 1; solo una, punti 0.

Se il soggetto nomina tutti i giorni della settimana ma non in ordine, oppure cinque o sei ma in ordine, punti 1.

Se il soggetto nomina tutti i mesi dell'anno ma non in ordine, oppure almeno sei ma in ordine, punti 1.

Il soggetto deve indicare il giorno della settimana e la data completa.

**Età 10-11**

**H. Orientamento temporale: ore e minuti**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Assegnare 0 punti dall'item 2 al 5 se il soggetto identifica l'ora solo in orologi digitali.



115/7-10

**G. Prime forme di comunicazione sociale**

1. Ride o sorride appropriatamente in risposta ad un complimento.
2. Interviene in semplici conversazioni iniziate da adulti.
3. Si complimenta verbalmente per la buona sorte degli altri.

Esempi di complimenti: "Bravo!", "Benel", "Che bella camicia!". Per attribuire 2 punti, è necessario che il soggetto comprenda ciò che gli è stato detto e non risponda solo al tono della voce.

Ad esempio se gli si chiede: "Come stai?" risponde: "Bene, grazie", oppure se gli si dice: "Ti trovo bene" risponde: "Grazie". Per assegnare 2 punti è necessario che le risposte del soggetto siano appropriate.

Il soggetto, ad esempio, si congratula con un amico che ha ricevuto un riconoscimento per un lavoro fatto o un premio.

**H. Amicizie**

- Criteri generali di attribuzione del punteggio. Se il soggetto non ha amici o non gli è permesso di interagire con altri, punti 0.*
1. Mostra una preferenza per certi amici rispetto ad altri.
  2. Fa proprie amicizie.
  3. Ha un amico preferito che può essere di entrambi i sessi.
  4. Resta a dormire a casa di amici e ha amici che restano a dormire da lui.
  5. Ha il migliore amico dello stesso sesso.

La preferenza deve essere dimostrata in modo evidente; gli amici possono essere di entrambi i sessi.

Se il soggetto si affida a chi si occupa di lui per instaurare amicizie, punti 0.

Il soggetto può dimostrare la propria preferenza parlando dell'amico o tentando di interagire di più con lui rispetto ad altri. Se ha un'età inferiore ai diciotto anni e la differenza con quella dell'amico è superiore ai due anni, punti 0; se è un adulto, le differenze di età non influiscono sul punteggio.

Se il soggetto vive in una struttura residenziale, assegnare 2 punti se trascorre la notte o i fine settimana a casa di amici; 0 punti se li trascorre soltanto da parenti o da educatori dell'istituto.

Il soggetto deve scegliere di trascorrere più tempo con questo amico rispetto ad altri; ad esempio può telefonargli più frequentemente, partecipare con lui a più avvenimenti sociali o condividere segreti. È sufficiente che abbia avuto un "migliore amico" in passato, ma è necessario che la relazione sia reciproca; se si affeziona ad una persona non interessata a tale amicizia, punti 0.

Età 11-12

**I. Fare regali**

1. Conosce i gusti degli altri.
2. Chiede ad un genitore o a chi si occupa di lui di comperare regali per altri in occasioni speciali.
3. Fa o compera piccoli doni, di propria iniziativa, per chi si occupa di lui o per altri familiari in occasione delle feste principali.

Il soggetto ad esempio conosce quali alimenti, bevande, colori o fiori piacciono e quali non piacciono. Per assegnare 2 punti è necessario che dimostri chiaramente la conoscenza dei gusti degli altri dicendo ad esempio: "Per Marco prendiamo il gelato al cioccolato, perché è il suo preferito".

È rilevante il desiderio di fare dei regali e la consapevolezza che sono appropriati ai gusti delle persone, mentre non è necessario che ricordi specifiche date. Ad esempio, se chi si occupa di lui dice: "Si avvicina il compleanno di Marco" il soggetto può rispondere: "Compriamogli un regalo".

Sono esempi di piccoli doni disegni fatti da lui e cioccolatini. Non hanno alcuna rilevanza il costo e la ricercatezza del regalo.



4. Ricorda compleanni o anniversari dei familiari più prossimi e degli amici intimi.

Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto si ricordi dell'occasione e faccia gli auguri, in modo e nel giorno appropriato, alla persona interessata, ma non è richiesto che le comperi un regalo. Se ricorda solo le ricorrenze dei propri familiari, ma non quelle degli amici intimi, punti 1.

Età 13-18 >

### J. Comunicazione sociale

1. Conversa con altri su argomenti di comune interesse.

Esempi di argomenti di comune interesse: eventi sportivi, trasmissioni televisive, progetti per le vacanze o per il prossimo fine settimana. Gli interlocutori possono avere qualsiasi età.

Esempi: "È una bella giornata", "Come stai?".

2. Inizia una semplice conversazione quando incontra conoscenti.

Il soggetto deve scegliere un argomento che interessi l'altra persona; se tratta argomenti che interessano l'altro soltanto quando interessano anche a se stesso, punti 0.

3. Inizia conversazioni su argomenti di particolare interesse per gli altri.

### K. Interazioni cooperative

1. Ha relazioni di tipo cooperativo con gli amici.

Il soggetto deve essere consapevole che le relazioni implicano compromessi e reciprocità nel dare e avere. Se di solito insiste per imporre i propri desideri invece di decidere assieme agli altri in modo cooperativo (ad esempio, quale film vedere o a quale gioco giocare), punti 0.

2. Ha aspettative ragionevoli rispetto all'amicizia.

Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto abbia una visione realistica di che cosa ci si può aspettare da un'amicizia e non deve pretendere l'esclusività o la costante disponibilità e compagnia.

3. Risponde a cenni o a suggerimenti indiretti durante una conversazione.

Il soggetto, ad esempio, realizza che parecchi sbadigli possono significare "Voglio che tu te ne vada", o che un cambio repentino di argomento può indicare "Non voglio parlarne". È necessario che si dimostri sensibile ai bisogni e ai desideri che gli altri gli manifestano con questi segnali.

### L. Appartenenza a gruppi

1. Ha un gruppo di amici.

Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto frequenti lo stesso gruppo di amici con una certa regolarità e per iniziativa personale; se frequenta soltanto gruppi che sono stati organizzati da altre persone, punti 0.

2. Costituisce con altri un "club" o ne diventa membro.

Per "club" si intende un gruppo generalmente limitato di persone, compagni di classe o vicini di casa, che si sono organizzati in modo informale; per assegnare 2 punti è necessario che sia contraddistinto da un nome, da membri esclusivi e che duri da almeno due giorni.

3. Appartiene ad associazioni sociali o di volontariato per adolescenti.

Esempi: scout e gruppi parrocchiali per adolescenti. Assegnare 2 punti anche se il soggetto apparteneva ad un'associazione per adolescenti in passato ma ora non più; 0 punti se ha fatto parte di un'associazione per preadolescenti, ma mai per adolescenti.



**K. Attività extra-scolastiche**

*Criteria generali di attribuzione del punteggio.* Se il soggetto non svolge attività extra-scolastiche soltanto perché non vi sono tali opportunità dove abita, segnare N.

1. Partecipa a corsi o ad altre attività extra-scolastiche.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

*Esempi:* corsi di musica, canto o danza; attività ricreative estive. Per attribuire 2 punti è necessario che l'attività si svolga fuori dall'ambito scolastico e che duri per almeno due settimane, ma è sufficiente che vi abbia partecipato in passato ed ora non più.

*Esempi:* nuoto, pallacanestro, calcio, pallavolo, ginnastica.

2. Pratica sport fuori dall'orario scolastico.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

**L. Uso di radio e di televisione per intrattenimento e informazione**

*Criteria generali di attribuzione del punteggio.* Se il soggetto non guarda la televisione o non ascolta la radio soltanto perché non disponibili nella sua residenza, segnare N.

1. Ascolta la radio per intrattenimento.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

*Esempio:* ascolta la musica. Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto decida di propria iniziativa di ascoltare la radio e la faccia funzionare senza aiuto (accenderla/spegnere e scegliere la stazione).

*Esempi di argomenti:* una squadra di calcio, un gruppo musicale, un argomento scientifico. Per attribuire 2 punti è necessario che il soggetto scelga il programma perché gli interessa e non soltanto per rilassarsi. L'argomento può averlo già interessato in precedenza o può apparirgli avvincente quando lo sente annunciato.

2. Guarda la televisione o ascolta la radio per informarsi riguardo ad uno specifico argomento che gli interessa.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

Le informazioni quotidiane di carattere pratico riguardano ad esempio gli scioperi dei mezzi di trasporto, le condizioni del traffico, le previsioni del tempo, la sede e l'orario di avvenimenti sociali, spettacoli o proiezioni cinematografiche, e possono essere viste o ascoltate in canali televisivi, televideo, o radio nazionali e locali. Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto decida di propria iniziativa di guardare la televisione o di ascoltare la radio e la faccia funzionare senza aiuto (accenderla/spegnere e scegliere la stazione).

3. Guarda la televisione o ascolta la radio per le informazioni quotidiane di carattere pratico.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

Se il soggetto ascolta la radio e la televisione solo per conoscere le notizie sportive o i numeri vincenti di lotterie quali lotto, superenalotto e totocalcio, punti 1.

4. Guarda la televisione o ascolta la radio di propria iniziativa per notizie quotidiane di attualità.  
PUÒ ESSERE SEGNATO N.

**M. Uscire da solo con amici**

1. Evita di chiedere frequentemente suggerimenti su cosa fare.

Per assegnare 2 punti è necessario che il soggetto gestisca con autonomia il proprio tempo libero ed è ammesso solo in circostanze eccezionali che chieda suggerimenti su cosa fare (ad esempio se deve rimanere in casa per molti giorni poiché ammalato). Se non ha alcun compito da svolgere come i bambini in età prescolastica che dedicano tutto il loro tempo al divertimento, punti 0.

2. Partecipa con amici ad attività ricreative improvvisate.

Sono attività improvvisate quelle che non presuppongono di essere programmate quali ad esempio uscire per una passeggiata e giocare a carte. Se il soggetto deve chiedere il permesso di incontrare gli amici, punti 0.

3. Progetta i propri incontri con gli amici.

Sono esempi di attività che presuppongono di essere pianificate: mangiare la pizza, andare a giocare a bowling. Se il soggetto deve chiedere il permesso di incontrare gli amici, punti 0.



**H. Controllo dei propri impulsi**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Il soggetto controlla i propri impulsi se, nelle situazioni descritte dai vari item, non piange, non strilla o non si agita eccessivamente; non è necessario che si mostri contento.

1. Controlla la rabbia o il dolore quando i propri progetti vengono modificati per motivi inevitabili.
2. Controlla la rabbia o il dolore quando gli viene impedito di fare qualcosa.
3. Controlla la rabbia o il dolore se riceve una critica costruttiva.
4. Considera in modo autonomo le conseguenze delle proprie azioni prima di prendere una decisione.

*Esempi di situazioni:* sospensione di un pic-nic a causa del brutto tempo o di una gita a causa di problemi all'automobile.

*Esempi di situazioni:* gli viene impedito di guardare la televisione, di mangiare un gelato o di partecipare ad una festa.

*Esempi di critiche costruttive:* gli viene detto che deve impegnarsi di più a scuola o nell'attività lavorativa.

*Il soggetto, ad esempio, considera le conseguenze prima di decidere fra comprare qualcosa o risparmiare i soldi. Per attribuire 2 punti non è necessario che la decisione presa sia quella ritenuta corretta da chi si occupa di lui ma deve essere evidente che il soggetto ha valutato le possibili alternative della scelta e le loro conseguenze.*

**I. Scusarsi**

1. Chiede scusa per una svista non intenzionale.
2. Chiede scusa per aver ferito i sentimenti degli altri.
3. Chiede scusa per un'offesa non intenzionale.
4. Chiede scusa per sviste o errori di giudizio.

*Esempi di sviste:* tossire o starnutire senza proteggersi con la mano, pestare i piedi o urtare qualcuno involontariamente.

*Per assegnare 2 punti è necessario che le scuse siano sincere; se si scusa in modo sarcastico o soltanto perché invitato da chi si occupa di lui, punti 0.*

*Esempi di offese:* arrivare in ritardo ad un appuntamento, dimenticare una ricorrenza. Per assegnare 2 punti è necessario che si scusi verbalmente dicendo ad esempio: "Mi dispiace di essere in ritardo, ho perso l'autobus"; se fornisce solo le spiegazioni ma non si scusa ("Ho perso l'autobus"), punti 0.

*Il soggetto, ad esempio, dice: "Mi dispiace, non mi sarei dovuto arrabbiare", "Ho sbagliato a proporre questo gioco, facciamone un altro", "Scusami, ti ho accusato ingiustamente di aver preso il mio libro".*

**J. Prendere a prestito e restituire**

1. Restituisce giocattoli, oggetti o denaro prestatogli da coetanei o i libri avuti in prestito dalla biblioteca.
2. Restituisce il denaro avuto in prestito da chi si occupa di lui.

*Se il soggetto non ha mai avuto in prestito dai coetanei giocattoli, oggetti, denaro o libri dalla biblioteca, punti 0.*

*Se il soggetto non ha mai avuto in prestito denaro da chi si occupa di lui, punti 0.*

**K. Fissare e rispettare i propri appuntamenti**

*Criteri generali di attribuzione del punteggio.* Gli appuntamenti possono essere per partecipazione a corsi, ad attività sportive, a visite mediche specialistiche o a lavori svolti con altri. Per assegnare 2 punti non è necessario che raggiunga il posto con mezzi propri, quanto



Tabella B1  
 Conversione dei punteggi grezzi delle scale nei punteggi QI di deviazione  
 Soggetti con disabilità cognitiva dai 6 ai 9 anni e 11 mesi

Punteggio QI di deviazione	Comunicazione	Abilità quotidiane	Socializzazione	Abilità motorie	Punteggio QI di deviazione
55				0	55
56				1-3	56
57				4-5	57
58				6-7	58
59				8-9	59
60				10-11	60
61				12-14	61
62				15-16	62
63				17-18	63
64				19-20	64
65				21-22	65
66				23-25	66
67	0-2			26-27	67
68	3-6		0	28-29	68
69	7-10		1-3	30-31	69
70	11-14		4-5	32-33	70
71	15-17		6-8	34-36	71
72	18-21		9-11	37-38	72
73	22-25	0-1	12-14	39-40	73
74	26-29	2-6	15-17	41-42	74
75	30-33	7-10	18-19	43-44	75
76	34-37	11-14	20-22	45-47	76
77	38-40	15-19	23-25	48-49	77
78	41-44	20-23	26-28	50-51	78
79	45-48	24-27	29-31	52-53	79
80	49-52	28-32	32-33	54-55	80
81	53-56	33-36	34-36	56-58	81
82	57-60	37-41	37-39	59-60	82
83	61-63	42-45	40-42	61-62	83
84	64-67	46-49	43-45	63-64	84
85	68-71	50-54	46-47	65-66	85
86	72-75	55-58	48-50	67-69	86
		59-62	51-53	70-71	
		63-67	54-56	72-73	



Tabella B33  
Conversione dei punteggi grezzi delle scale nei punteggi età equivalente  
Tutti i gruppi

Punteggio età equivalente	Comunicazione	Abilità quotidiane	Socializzazione	Abilità motorie	Punteggio età equivalente
<1-6				0-63	<1-6
1-6	0-53	0-24	0-43	64-67	1-6
1-7	54-58	25-31	44-48	68-70	1-7
1-8	59-63	32-38	49-52	71-73	1-8
1-9	64-68	39-45	53-56	74-76	1-9
1-10	69-72	46-51	57-60	77-79	1-10
1-11	73-76	52-57	61-64	80-81	1-11
2-0	77-80	58-63	65-68	82-84	2-0
2-1	81-84	64-69	69-71	85-86	2-1
2-2	85-88	70-74	72-74	87-89	2-2
2-3	89-92	75-80	75-78	90-91	2-3
2-4	93-95	81-85	79-81	92-93	2-4
2-5	96-99	86-90	82-84	94-95	2-5
2-6	100-102	88-89	85-87	96-97	2-6
2-7	103-105	91-94	88-89	98-99	2-7
2-8	106-108	95-99	90-92	100-101	2-8
2-9	109-111	100-103	93-95	102-103	2-9
2-10	112-114	104-107	96-97	104-105	2-10
2-11	115-117	108-112	98-100	106	2-11
3-0	118-119	113-116	101-102	107-108	3-0
3-1	120-122	117-119	103-104	109-110	3-1
3-2	123-124	120-123	105-107	111	3-2
3-3	125-127	124-127	108-109	112-113	3-3
3-4	128-129	128-130	110-111	114	3-4
3-5	130-132	131-134	112-113	115-116	3-5
3-6	133-134	135-137	114-115	117	3-6
3-7	135-136	138-141	116-117	118-119	3-7
3-8	137-139	142-144	118-119	120	3-8
3-9	140-141	145-147	120-121	121	3-9
	142-143	148-150	122-123	122-123	
	144-145	151-153	124-125	124	
		154-156	126-127		
		157-159			