ASSOCIAZIONE la Nostra Famiglia
Sede di Conegliano

MIUR U.S.R. VENETO
U.S.R. Veneto
Ufficio XI
Ufficio Scolastico di TREVISO

Scheda di segnalazione per la Scuola dell'Infanzia: glossario I.C.F.

Seconda parte: DESCRIZIONE DELL'ALUNNO

1) AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE NELLA SCUOLA

A) CURA DELLA PROPRIA PERSONA[1]

Questo capitolo riguarda la cura di sé, lavarsi e asciugarsi, occuparsi del proprio corpo e delle sue parti, vestirsi, mangiare e bere, e prendersi cura della propria salute.

d510 Lavarsi

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

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

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

d530 Bisogni corporali

Pianificare ed espletare l'eliminazione di prodotti organici (mestruazioni, minzioni e defecazione) e poi pulirsi.

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

Esclusioni: lavarsi (d510); prendersi cura di singole parti del corpo (d520)

d540 Vestirsi

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

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

d550 Mangiare

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

Esclusioni: bere (d560)

d560 Bere

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

Esclusioni: mangiare (d550)

[1] OMS, *ICF*, Erickson, Trento, 2002.

B) MOBILITA'

Questo capitolo riguarda il muoversi cambiando posizione del corpo o collocazione o spostandosi da un posto all'altro, portando, muovendo o manipolando oggetti, camminando, correndo o arrampicandosi e usando vari mezzi di trasporto.

d410 Cambiare la posizione corporea di base

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

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

Esclusione: trasferirsi (d420)

d415 Mantenere una posizione corporea

Rimanere nella stessa posizione corporea come richiesto, come rimanere seduti o in piedi per lavoro o a scuola.

Inclusioni: mantenere una posizione sdraiata, accovacciata, inginocchiata, seduta ed eretta

d430 Sollevare e trasportare oggetti

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

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

d435 Spostare oggetti con gli arti inferiori

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

Inclusioni: spingere con gli arti inferiori; calciare

d440 Uso fine della mano

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

Inclusioni: raccogliere, afferrare, manipolare e lasciare

[Per esempio impugnare un colore, tagliare, raccogliere un foglio da terra]

d445 Uso della mano e del braccio

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

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

Esclusione: uso fine della mano (d440)

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.

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

Esclusioni: trasferirsi (d420); spostarsi (d455)

d455 Spostarsi

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

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

Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450)

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 in città.

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

[Per esempio spostarsi da un'aula all'altra, muoversi all'interno e all'esterno della classe]

C) COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Questo capitolo riguarda gli aspetti generali dell'eseguire compiti singoli o articolati, organizzare la routine e affrontare lo stress. Questi item possono essere usati in congiunzione con compiti o azioni più specifici per identificare le caratteristiche sottostanti all'esecuzione dei compiti in circostanze diverse.

d210 Intraprendere un compito singolo

Compiere delle azioni semplici o complesse[2] e coordinate, correlate alle componenti fisiche e mentali di un compito, come iniziare un compito, organizzare il tempo, lo spazio e i materiali necessari, stabilirne i tempi di esecuzione ed eseguire, completare e sostenere un compito.

Inclusioni: intraprendere un compito semplice o complesso; intraprendere un compito singolo autonomamente o in gruppo

Esclusioni:acquisizione di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere compiti articolati (d220)

[Per esempio riporre e riordinare il materiale usato, prendersi un gioco che piace]

d230 Eseguire la routine quotidiana

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

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

Esclusioni: intraprendere compiti articolati (d220)

D) AREE DI VITA PRINCIPALI

Questo capitolo riguarda lo svolgimento dei compiti e delle azioni necessari per impegnarsi nell'educazione, nel lavoro e nell'impiego e per condurre transazioni economiche.

d8800 Gioco solitario

Svolgere azioni con oggetti, giocattoli o giochi strutturati da solo.

d8801 Gioco di osservazione

Osservare il gioco degli altri ma non partecipare alle loro attività.

d8802 Gioco parallelo

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

d8803 Gioco cooperativo

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

2) AREA RELAZIONALE NELLA SCUOLA

A) INTERAZIONI E RELAZIONI INTERPERSONALI

Questo capitolo riguarda l'esecuzione delle azioni e dei compiti richiesti per le interazioni semplici e complesse con le persone (estranei, amici, parenti, membri della propria famiglia, partner e persone amate) in un modo contestualmente e socialmente adeguato.

[2] In questo capitolo per azione complessa si intende la successione di più azioni.

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.
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
[Per esempio cercare i compagni e gli adulti, giocare e interagire con loro.]
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.
Inclusioni: formare e porre termine a relazioni; regolare i comportamenti nelle interazioni; interagire secondo le regole sociali; mantenere la distanza sociale
[Per esempio cercare uno o più compagni e gli adulti, giocare e interagire con loro].

3) AREA DELLA COMUNICAZIONE NELLA SCUOLA

A) COMUNICAZIONE
Questo capitolo riguarda le caratteristiche generali e specifiche della comunicazione attraverso il linguaggio, i segni e i simboli, inclusi la ricezione e la produzione di messaggi, portare avanti una conversazione e usare strumenti e tecniche di comunicazione.
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.
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.
Inclusioni: comunicare con – ricevere – gesti del corpo, segni e simboli comuni, disegni e fotografie

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

4) AREA DELL'APPRENDIMENTO

APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE
Questo capitolo riguarda l'apprendimento, l'applicazione delle conoscenze acquisite, il pensare, il risolvere problemi e il prendere decisioni.

a) Esperienze sensoriali intenzionali
d110 Guardare
Utilizzare il senso della vista intenzionalmente per sperimentare stimoli visivi, come guardare un evento sportivo o dei bambini che giocano.
[Per esempio guardare una cosa che piace, la televisione.]

d115 Ascoltare
Utilizzare il senso dell'udito intenzionalmente per sperimentare stimoli uditivi, come ascoltare la radio, della musica o una lezione.
[Per esempio ascoltare ciò che dice l'insegnante, il racconto di una storia.]
d120 Altre percezioni sensoriali intenzionali
Utilizzare gli organi di senso intenzionalmente per sperimentare stimoli, come toccare e sentire al tatto dei tessuti, sentire il sapore dei dolci o odorare dei fiori.

b) Apprendimento di base
d130 Copiare
Imitare o mimare come una componente basilare dell'apprendere, come copiare un gesto, un suono o le lettere dell'alfabeto.
d1313 Imparare attraverso il gioco simbolico
Imparare attraverso azioni con oggetti, giochi e materiali in modo simbolico, per esempio dar da mangiare a un animale giocattolo o vestire una bambola.
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 poesia.
d1550 Acquisizione di abilità basilari
Imparare azioni intenzionali elementari, come imparare a utilizzare le posate, una matita o un semplice strumento.
d1551 Acquisizione di abilità complesse
Imparare insiemi integrati di azioni, in modo da seguire regole e ordinare in sequenza e coordinare i propri movimenti, come imparare a giocare a calcio o a utilizzare un attrezzo.

c) Applicazione delle conoscenze
d160 Focalizzare l'attenzione
Focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, come ignorare i rumori distraenti.
[Per esempio sul compito dato, sul gioco scelto, sull'attività che si sta svolgendo.]
d163 Pensiero
Formulare e trattare idee, concetti e immagini, finalizzati a uno scopo oppure no, sia da soli che insieme ad altri, come nel creare un racconto, dimostrare un teorema, giocare con le idee, fare brainstorming, meditare, ponderare, speculare o riflettere.
Esclusioni: risoluzioni di problemi (d175); prendere decisioni (d177)
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.
Inclusioni: risoluzione di problemi semplici o complessi
Esclusioni: pensiero (d163); prendere decisioni (d177)
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.
Esclusioni:pensiero (d163); risoluzione di problemi (d175)

Scheda di segnalazione per la Scuola Primaria: glossario I.C.F.

Seconda parte: DESCRIZIONE DELL'ALUNNO

1. AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE NELLA SCUOLA

A) CURA DELLA PROPRIA PERSONA[3]

Questo capitolo riguarda la cura di sé, lavarsi e asciugarsi, occuparsi del proprio corpo e delle sue parti, vestirsi, mangiare e bere, e prendersi cura della propria salute.

d510 Lavarsi

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

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

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

d520 Prendersi cura delle singole parti del corpo

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

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

Esclusioni: lavarsi (d510); bisogni corporali (d530)

[Per esempio lavarsi i denti, pulirsi le unghie]

d530 Bisogni corporali

Pianificare ed espletare l'eliminazione di prodotti organici (mestruazioni, minzioni e defecazione) e poi pulirsi.

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

Esclusioni: lavarsi (d510); prendersi cura di singole parti del corpo (d520)

[Per esempio chiedere di andare in bagno quando si ha bisogno, pulirsi adeguatamente]

d540 Vestirsi

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

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

d550 Mangiare

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

Esclusioni: bere (d560)

[Per esempio non mangiare in modo eccessivo durante la ricreazione]

d560 Bere

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

Esclusioni: mangiare (d550)

[3] OMS, *ICF*, Erickson, Trento, 2002.

B) MOBILITA'

Questo capitolo riguarda il muoversi cambiando posizione del corpo o collocazione o spostandosi da un posto all'altro, portando, muovendo o manipolando oggetti, camminando, correndo o arrampicandosi e usando vari mezzi di trasporto.

d415 Mantenere una posizione corporea

Rimanere nella stessa posizione corporea come richiesto, come rimanere seduti o in piedi per lavoro o a scuola.

Inclusioni: mantenere una posizione sdraiata, accovacciata, inginocchiata, seduta ed eretta

d430 Sollevare e trasportare oggetti

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

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

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

d435 Spostare oggetti con gli arti inferiori

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

Inclusioni: spingere con gli arti inferiori; calciare

d440 Uso fine della mano

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

Inclusioni: raccogliere, afferrare, manipolare e lasciare

[Per esempio impugnare una penna, temperare, tagliare, raccogliere un foglio da terra]

d445 Uso della mano e del braccio

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

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

Esclusione: uso fine della mano (d440)

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 aventi, a ritroso o lateralmente.

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

Esclusioni: trasferirsi (d420); spostarsi (d455)

d455 Spostarsi

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

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

Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450)

[Per esempio salire e scendere le scale]

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 in città.

Inclusioni: spostarsi all'interno della casa; strisciare o salire all'interno della casa; camminare o muoversi all'interno di edifici diversi da casa propria e al di fuori di casa e di altri edifici
[Per esempio spostarsi da un'aula all'altra, muoversi all'interno e all'esterno della classe e della scuola]

C) COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Questo capitolo riguarda gli aspetti generali dell'eseguire compiti singoli o articolati, organizzare la routine e affrontare lo stress. Questi item possono essere usati in congiunzione con compiti o azioni più specifici per identificare le caratteristiche sottostanti all'esecuzione dei compiti in circostanze diverse.

d210 Intraprendere un compito singolo

Compiere delle azioni semplici o complesse[4] e coordinate, correlate alle componenti fisiche e mentali di un compito, come iniziare un compito, organizzare il tempo, lo spazio e i materiali necessari, stabilirne i tempi di esecuzione ed eseguire, completare e sostenere un compito.
Inclusioni: intraprendere un compito semplice o complesso; intraprendere un compito singolo autonomamente o in gruppo
Esclusioni:acquisizione di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere compiti articolati (d 220)
[Per esempio organizzare il materiale per iniziare un lavoro, riporre e riordinare il materiale nella cartella, prendersi un gioco che piace]

d220 Intraprendere compiti articolati

Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, come componenti di compiti articolati,integrati e complessi in sequenza e simultaneamente.
Inclusioni: intraprendere compiti articolati; portare a termine compiti articolati; intraprendere compiti articolati autonomamente o in gruppo
Esclusioni:acquisizione di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere un compito singolo(d220)
[Per esempio prendersi il materiale e iniziare a eseguire la consegna, giocare a nascondino in ricreazione, prepararsi il vassoio per la mensa, infilarsi i vari indumenti per uscire dalla scuola]

d230 Eseguire la routine quotidiana

Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate per pianificare, gestire e completare le attività richieste dai procedimenti o dalle incombenze quotidiane, come organizzare il proprio tempo e pianificare le diverse attività nel corso della giornata.
Inclusioni: gestire e completare la routine quotidiana; gestire il proprio tempo e le proprie attività
Esclusioni: intraprendere compiti articolati (d220)

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 guidare un veicolo nel traffico intenso o occuparsi di molti bambini.
Inclusioni: gestire le responsabilità; gestire lo stress e le crisi
[Per esempio gestire la tensione causata da una verifica in classe, da frustrazione nel gioco, dai richiami dell'insegnante]

D) AREE DI VITA PRINCIPALI

Questo capitolo riguarda lo svolgimento dei compiti e delle azioni necessari per impegnarsi nell'educazione, nel lavoro e nell'impiego e per condurre transazioni economiche.

[4] In questo capitolo per azione complessa si intende la successione di più azioni.

d820 Istruzione scolastica
Avere accesso all'istruzione scolastica, impegnarsi in tutte le responsabilità e i privilegi correlati alla scuola, e apprendere il materiale del corso, gli argomenti e le altre richieste del curriculum in un programma educativo della scuola primaria e secondaria, incluso frequentare regolarmente la scuola, lavorare in maniera cooperativa con altri studenti, ricevere istruzioni dagli insegnanti, organizzare, studiare e completare i compiti e i progetti assegnati e avanzare a livelli successivi di istruzione.
d8800 Gioco solitario
Svolgere azioni con oggetti, giocattoli o giochi strutturati da solo.
d8801 Gioco di osservazione
Osservare il gioco degli altri ma non partecipare alle loro attività.
d8802 Gioco parallelo
Giocare con oggetti, giocattoli o giochi alla presenza di altri ma non partecipare alle loro attività.
d8803 Gioco cooperativo
Giocare con altri con oggetti, giocattoli o giochi o in altre attività con una metà o uno scopo comune.

2) AREA RELAZIONALE NELLA SCUOLA

A) INTERAZIONI E RELAZIONI INTERPERSONALI
Questo capitolo riguarda l'esecuzione delle azioni e dei compiti richiesti per le interazioni semplici e complesse con le persone (estranei, amici, parenti, membri della propria famiglia, partner e persone amate) in un modo contestualmente e socialmente adeguato.
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.
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
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.
Inclusioni: formare e porre termine a relazioni; regolare i comportamenti nelle interazioni; interagire secondo le regole sociali; mantenere la distanza sociale
d740 Relazioni formali
Creare o mantenere delle relazioni specifiche in contesti formali, come con datori di lavoro, professionisti o fornitori di servizi.
Inclusioni: entrare in relazione con persone autorevoli, con subordinati e con i pari
[Per esempio nel contesto scuola con gli insegnanti, con i collaboratori scolastici]

3) AREA DELLA COMUNICAZIONE NELLA SCUOLA

A) COMUNICAZIONE
Questo capitolo riguarda le caratteristiche generali e specifiche della comunicazione attraverso il linguaggio, i segni e i simboli, inclusi la ricezione e la produzione di messaggi, portare avanti una conversazione e usare strumenti e tecniche di comunicazione.
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.

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.

Inclusioni: comunicare con – ricevere – gesti del corpo, segni e simboli comuni, disegni e fotografie

d325 Comunicare con – ricevere – messaggi scritti

Comprendere li 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.

d330 Parlare

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

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.

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

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.

4) AREA DELL'APPRENDIMENTO

A) APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE

Questo capitolo riguarda l'apprendimento, l'applicazione delle conoscenze acquisite, il pensare, il risolvere problemi e il prendere decisioni.

a) Esperienze sensoriali intenzionali

d110 Guardare

Utilizzare il senso della vista intenzionalmente per sperimentare stimoli visivi, come guardare un evento sportivo o dei bambini che giocano.

d115 Ascoltare

Utilizzare il senso dell'udito intenzionalmente per sperimentare stimoli uditivi, come ascoltare la radio, della musica o una lezione.

d120 Altre percezioni sensoriali intenzionali

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

b) Apprendimento di base

d130 Copiare

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

d1313 Imparare attraverso il gioco simbolico
Imparare attraverso azioni con oggetti, giochi e materiali in modo simbolico, per esempio dar da mangiare a un animale giocattolo o vestire una bambola.
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 poesia.
d140 Imparare a leggere
Sviluppare la capacità di leggere del materiale scritto (incluso il Braille) fluentemente e con accuratezza, come riconoscere caratteri e alfabeti, pronunciare le parole correttamente e comprendere parole e frasi.
d145 Imparare a scrivere
Sviluppare la capacità di produrre simboli che rappresentano suoni, parole o frasi in modo da comunicare un significato (inclusa la scrittura Braille), come usare correttamente l'ortografia e la grammatica.
d150 Imparare a calcolare
Sviluppare la capacità di usare i numeri ed eseguire operazioni matematiche semplici e complesse, come usare simboli matematici per l'addizione e la sottrazione e applicare a un problema l'operazione matematica corretta.
d1550 Acquisizione di abilità basilari
Imparare azioni intenzionali elementari, come imparare a utilizzare le posate, una matita o un semplice strumento.
d1551 Acquisizione di abilità complesse
Imparare insiemi integrati di azioni, in modo da seguire regole e ordinare in sequenza e coordinare i propri movimenti, come imparare a giocare a calcio o a utilizzare un attrezzo.

c) Applicazione delle conoscenze
d160 Focalizzare l'attenzione
Focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, come ignorare i rumori distraenti.
d163 Pensiero
Formulare e trattare idee, concetti e immagini, finalizzati a uno scopo oppure no, sia da soli che insieme ad altri, come nel creare un racconto, dimostrare un teorema, giocare con le idee, fare brainstorming, meditare, ponderare, speculare o riflettere.
Esclusioni: risoluzioni di problemi (d175); prendere decisioni (d177)
d166 Lettura
Attività di performance coinvolte nella comprensione e nell'interpretazione del linguaggio scritto (ad esempio libri, istruzioni o giornali in testo o in Braille), con lo scopo di acquisire conoscenze generali o informazioni specifiche.
Esclusioni: imparare a leggere (d140)
d170 Scrittura
Utilizzare o produrre simboli o linguaggio per comunicare informazioni, come produrre una documentazione scritta di eventi o idee o scrivere una lettera.
Esclusioni: imparare a scrivere (d145)
d172 Calcolo
Compiere dei calcoli applicando principi matematici per risolvere 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.
Esclusioni: imparare a calcolare (d150)

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.

Inclusioni: risoluzione di problemi semplici o complessi

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

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.

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

Scheda di segnalazione per la Scuola secondaria di Primo e Secondo grado: glossario I.C.F.

Seconda parte: DESCRIZIONE DELL'ALUNNO

1. AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE NELLA SCUOLA

A) CURA DELLA PROPRIA PERSONA[5]

Questo capitolo riguarda la cura di sé, lavarsi e asciugarsi, occuparsi del proprio corpo e delle sue parti, vestirsi, mangiare e bere, e prendersi cura della propria salute.

d510 Lavarsi

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

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

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

d540 Vestirsi

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

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

d550 Mangiare

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

Esclusioni: bere (d560)

[Per esempio non mangiare in modo eccessivo durante la ricreazione]

d570 Prendersi cura della propria salute

Assicurarsi salute e benessere a livello fisico e mentale, come nel seguire una dieta bilanciata e un adeguato livello di attività fisica, mantenersi caldi e freschi, evitare danni alla salute, [praticare sesso sicuro, incluso l'uso di preservativi, sottoporsi a vaccini immunizzanti e a regolari esami e controlli medici].

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

B) MOBILITA'

Questo capitolo riguarda il muoversi cambiando posizione del corpo o collocazione o spostandosi da un posto all'altro, portando, muovendo o manipolando oggetti, camminando, correndo o arrampicandosi e usando vari mezzi di trasporto.

d415 Mantenere una posizione corporea

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

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

[5] OMS, *ICF*, Erickson, Trento, 2002.

Esclusioni: trasferirsi (d420)

d430 Sollevare e trasportare oggetti

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

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

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

d435 Spostare oggetti con gli arti inferiori

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

Inclusioni: spingere con gli arti inferiori; calciare

d440 Uso fine della mano

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

Inclusioni: raccogliere, afferrare, manipolare e lasciare

[Per esempio impugnare una penna, temperare, tagliare, raccogliere un foglio da terra]

d445 Uso della mano e del braccio

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

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

Esclusione: uso fine della mano (d440)

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 aventi, a ritroso o lateralmente.

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

Esclusioni: trasferirsi (d420); spostarsi (d455)

d455 Spostarsi

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

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

Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450)

[Per esempio salire e scendere le scale]

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 in città.

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

[Per esempio spostarsi da un'aula all'altra, muoversi all'interno e all'esterno della classe e della scuola]

C) COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Questo capitolo riguarda gli aspetti generali dell'eseguire compiti singoli o articolati, organizzare la routine e affrontare lo stress. Questi item possono essere usati in congiunzione con compiti o azioni più specifici per identificare le caratteristiche sottostanti all'esecuzione dei compiti in circostanze diverse.

d210 Intraprendere un compito singolo

Compiere delle azioni semplici o complesse[6] e coordinate, correlate alle componenti fisiche e mentali di un compito, come iniziare un compito, organizzare il tempo, lo spazio e i materiali necessari, stabilirne i tempi di esecuzione ed eseguire, completare e sostenere un compito.

Inclusioni: intraprendere un compito semplice o complesso; intraprendere un compito singolo autonomamente o in gruppo

Esclusioni:acquisizione di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere compiti articolati (d 220)

[Per esempio organizzare il materiale per iniziare un lavoro, riporre e riordinare il materiale nella cartella, prendersi un gioco che piace]

d220 Intraprendere compiti articolati

Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, come componenti di compiti articolati, integrati e complessi in sequenza e simultaneamente.

Inclusioni: intraprendere compiti articolati; portare a termine compiti articolati; intraprendere compiti articolati autonomamente o in gruppo

Esclusioni:acquisizione di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere un compito singolo(d220)

[Per esempio prendersi il materiale e iniziare a eseguire la consegna, giocare a nascondino in ricreazione, prepararsi il vassoio per la mensa, infilarsi i vari indumenti per uscire dalla scuola]

d230 Eseguire la routine quotidiana

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

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

Esclusioni: intraprendere compiti articolati (d220)

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 guidare un veicolo nel traffico intenso o occuparsi di molti bambini.

Inclusioni: gestire le responsabilità; gestire lo stress e le crisi

[Per esempio gestire la tensione causata da una verifica in classe, da frustrazione nel gioco, dai richiami dell'insegnante]

D) AREE DI VITA PRINCIPALI

Questo capitolo riguarda lo svolgimento dei compiti e delle azioni necessari per impegnarsi nell'educazione, nel lavoro e nell'impiego e per condurre transazioni economiche.

d820 Istruzione scolastica

Avere accesso all'istruzione scolastica, impegnarsi in tutte le responsabilità e i privilegi correlati alla scuola, e apprendere il materiale del corso, gli argomenti e le altre richieste del curriculum in un programma educativo della scuola primaria e secondaria, incluso frequentare regolarmente la

[6] In questo capitolo per azione complessa si intende la successione di più azioni.

scuola, lavorare in maniera cooperativa con altri studenti, ricevere istruzioni dagli insegnanti, organizzare, studiare e completare i compiti e i progetti assegnati e avanzare a livelli successivi di istruzione.

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 e servizi, o risparmiare denaro.

[Per esempio comprarsi la merenda, fare acquisti durante le uscite scolastiche]

2) AREA RELAZIONALE NELLA SCUOLA

A) INTERAZIONI E RELAZIONI INTERPERSONALI

Questo capitolo riguarda l'esecuzione delle azioni e dei compiti richiesti per le interazioni semplici e complesse con le persone (estranei, amici, parenti, membri della propria famiglia, partner e persone amate) in un modo contestualmente e socialmente adeguato.

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.

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

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.

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

d740 Relazioni formali

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

Inclusioni: entrare in relazione con persone autorevoli, con subordinati e con i pari

[Per esempio nel contesto scuola con gli insegnanti, con i collaboratori scolastici]

3) AREA DELLA COMUNICAZIONE NELLA SCUOLA

A) COMUNICAZIONE

Questo capitolo riguarda le caratteristiche generali e specifiche della comunicazione attraverso il linguaggio, i segni e i simboli, inclusi la ricezione e la produzione di messaggi, portare avanti una conversazione e usare strumenti e tecniche di comunicazione.

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.

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.

Inclusioni: comunicare con – ricevere – gesti del corpo, segni e simboli comuni, disegni e fotografie

d325 Comunicare con – ricevere – messaggi scritti
Comprendere li 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.
d330 Parlare
Produrre parole, frasi e brani più lunghi all'interno di messaggio verbali con significato letterale e implicito, come esporre un fatto o raccontare una storia attraverso il linguaggio verbale.
d3350 Produrre gesti con il corpo
Comunicare un significato tramite movimenti del corpo, quali la mimica facciale (ad es. sorridere, aggrottare la fronte, trasalire), movimenti del braccio e della mano e posture (ad es. abbracciare per dimostrare affetto).
d3351 Produrre segni e simboli
Comunicare un significato utilizzando segni e simboli (ad es. icone, simboli di Bliss, simboli scientifici) e sistemi di notazione simbolica, come l'utilizzo della notazione musicale per trasmettere una melodia.
d3352 Produrre disegni e fotografie
Comunicare un significato disegnando, dipingendo, tratteggiando e utilizzando diagrammi, immagini o fotografie, come disegnare una mappa per dare delle indicazioni a qualcuno.
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.
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 o informali.
Inclusioni: avviare, mantenere e terminare una conversazione; conversare con una o più persone
d355 Discussione
Avviare, mantenere e terminare l'esame di una questione, fornendo argomenti a favorire o contro, o un dibattito realizzato attraverso linguaggio verbale, scritto, dei segni o altre forme di linguaggio, con una o più persone conosciute o meno, in contesti formali o informali.
Inclusioni:discussione con una o molte persone

4) AREA DELL'APPRENDIMENTO

A) APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE
Questo capitolo riguarda l'apprendimento, l'applicazione delle conoscenze acquisite, il pensare, il risolvere problemi e il prendere decisioni.
a) Apprendimento di base
d130 Copiare
Imitare o mimare come una componente basilare dell'apprendere, come copiare un gesto, un suono o le lettere dell'alfabeto.
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 poesia.
d1550 Acquisizione di abilità basilari
Imparare azioni intenzionali elementari, come imparare a utilizzare le posate, una matita o un semplice strumento.

d1551 Acquisizione di abilità complesse
Imparare insiemi integrati di azioni, in modo da seguire regole e ordinare in sequenza e coordinare i propri movimenti, come imparare a giocare a calcio o a utilizzare un attrezzo.

b) Applicazione delle conoscenze
d160 Focalizzare l'attenzione
Focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, come ignorare i rumori distraenti.
d163 Pensiero
Formulare e trattare idee, concetti e immagini, finalizzati a uno scopo oppure no, sia da soli che insieme ad altri, come nel creare un racconto, dimostrare un teorema, giocare con le idee, fare brainstorming, meditare, ponderare, speculare o riflettere.
Esclusioni: risoluzioni di problemi (d175); prendere decisioni (d177)
d166 Lettura
Attività di performance coinvolte nella comprensione e nell'interpretazione del linguaggio scritto (ad esempio libri, istruzioni o giornali in testo o in Braille), con lo scopo di acquisire conoscenze generali o informazioni specifiche.
Esclusioni: imparare a leggere (d140)
d170 Scrittura
Utilizzare o produrre simboli o linguaggio per comunicare informazioni, come produrre una documentazione scritta di eventi o idee o scrivere una lettera.
Esclusioni: imparare a scrivere (d145)
d172 Calcolo
Compiere dei calcoli applicando principi matematici per risolvere 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.
Esclusioni: imparare a calcolare (d150)
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.
Inclusioni: risoluzione di problemi semplici o complessi
Esclusioni: pensiero (d163); prendere decisioni (d177)
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.
Esclusioni: pensiero (d163); risoluzione di problemi (d175)

Categorie ICF[7] inserite nella Diagnosi Funzionale e nel Profilo Dinamico Funzionale[8]: glossario I.C.F.

AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO

Questo capitolo riguarda l'apprendimento, l'applicazione delle conoscenze acquisite, il pensare, il risolvere problemi e il prendere decisioni.

a) Esperienze sensoriali intenzionali

d110 Guardare

Utilizzare il senso della vista intenzionalmente per sperimentare stimoli visivi, come guardare un evento sportivo o dei bambini che giocano.

d115 Ascoltare

Utilizzare il senso dell'udito intenzionalmente per sperimentare stimoli uditivi, come ascoltare la radio, della musica o una lezione.

d120 Altre percezioni sensoriali intenzionali

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

b) Apprendimento di base

d130 Copiare

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

d131 Imparare attraverso azioni con oggetti

Apprendere attraverso semplici azioni con uno, due o più oggetti, gioco simbolico e di ruolo, come colpire un oggetto, fare rumore con dei blocchi e giocare con le bambole o con le macchinine.

d1313 Imparare attraverso il gioco simbolico

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

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 poesia.

d140 Imparare a leggere

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

d145 Imparare a scrivere

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

d150 Imparare a calcolare

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

d1500 Acquisizione delle abilità di riconoscimento numerale, dei segni e dei simboli aritmetici

Imparare le abilità elementari di riconoscere e utilizzare i numeri, i segni e i simboli aritmetici.

d1501 Acquisizione delle abilità di numerazione come contare o ordinare

[7] OMS, *ICF*, Erickson, Trento, 2002.

[8] Traduzione dei codici ICF-CY a cura del team ICF-CY dell'IRCCS "E. Medea" – La Nostra Famiglia di Conegliano (TV), da utilizzare esclusivamente a scopo di ricerca.

Imparare le abilità elementari di acquisizione del concetto di numerazione e di seriazione.

d1502 Acquisizione delle abilità per utilizzare le operazioni aritmetiche di base

Imparare le abilità aritmetiche per utilizzare le operazioni di addizione, sottrazione e di moltiplicazione.

d155 Acquisizione di abilità

Sviluppare capacità basilari e complesse in insiemi integrati di azioni e di compiti in modo da iniziare e portare a termine l'acquisizione di un'abilità, come utilizzare strumenti o giocare a giochi come gli scacchi.

d1550 Acquisizione di abilità basilari

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

d1551 Acquisizione di abilità complesse

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

c) Applicazione delle conoscenze

d160 Focalizzare l'attenzione

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

d1600 Focalizzare l'attenzione sul contatto, sulla voce e sul volto umano

Focalizzarsi intenzionalmente sulle caratteristiche delle altre persone come la loro faccia, il contatto corporeo o la voce.

d1601 Focalizzare l'attenzione sui cambiamenti dell'ambiente circostante

Focalizzarsi intenzionalmente su alcuni elementi dell'ambiente come i cambiamenti di quantità e qualità o di intensità degli stimoli fisici o sociali.

d163 Pensiero

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

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

d1630 Fingere

Impegnarsi in attività di finzione che riguardano persone, luoghi, oggetti o eventi immaginari.

d1631 Riflettere

Manipolare idee, concetti o immagini supponendo o assumendo qualcosa sulla base di fatti o informazioni incomplete.

d1632 Ipotizzare

Manipolare idee, concetti o immagini che implichino l'uso del pensiero astratto per verificare assunti o per testare fatti non provati.

d166 Lettura

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

Esclusioni: imparare a leggere (d140)

d1660 Usare abilità e strategie generali dei processi di lettura

Riconoscere le parole attraverso l'analisi fonetica e strutturale e attraverso i segni contestuali quando si legge piano o in silenzio.

d1661 Comprendere il testo scritto

Comprendere la natura e il significato del linguaggio scritto quando si legge piano o in silenzio.

d170 Scrittura

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

Esclusioni: imparare a scrivere (d145)

d1700 Utilizzare abilità e strategie generali dei processi di scrittura

Usare parole che comunicano significati appropriati, impiegando la struttura convenzionale delle frasi.

d1701 Utilizzare le convenzioni grammaticali e meccaniche nei brani scritti

Usare l'ortografia standard, la punteggiatura e le forme grammaticali appropriate al caso.

d1702 Utilizzare abilità e strategie generali per comporre un brano

Adoperare parole e frasi per comunicare significati complessi e idee astratte.

d172 Calcolo

Compiere dei calcoli applicando principi matematici per risolvere 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.

Esclusioni: imparare a calcolare (d150)

d1720 Utilizzare abilità e strategie semplici dei processi di calcolo

Usare i concetti di numerazione e di operazione e applicarli per compiere dei calcoli.

d1721 Utilizzare abilità e strategie complesse dei processi di calcolo

Adoperare le procedure e le metodologie matematiche come per esempio l'algebra, il calcolo e la geometria per risolvere dei problemi.

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.

Inclusioni: risoluzione di problemi semplici o complessi

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

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.

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.

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.

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

d210 Intraprendere un compito singolo

Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, correlate alle componenti fisiche e mentali di un compito singolo, come iniziare un compito, organizzare il tempo, lo spazio, e i materiali necessari, stabilirne i tempi di esecuzione ed eseguire, completare e sostenere un compito.

Inclusioni: intraprendere un compito semplice o complesso; intraprendere un compito singolo autonomamente e in gruppo

Esclusioni: acquisizioni di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere compiti articolati (d220)

d2100 Intraprendere un compito semplice

Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un compito semplice; eseguire un compito semplice con un'unica importante componente, come leggere un libro, scrivere una lettera o fare il proprio letto.

d2101 Intraprendere un compito complesso
Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un compito complesso; eseguire un compito complesso con più componenti, che possono essere svolte in sequenza o simultaneamente, come disporre i mobili della propria casa o completare un compito per la scuola.

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.

d2103 Intraprendere un compito singolo in gruppo
Predisporre, dare inizio e stabilire il tempo e lo spazio richiesti per un singolo compito semplice o complesso; gestire ed eseguire un compito insieme a persone coinvolte in alcune o in tutte le fasi del compito.

d2104 Completare un compito semplice
Completare un compito semplice con una componente principale, come costruire una torre, mettere una scarpa, leggere un libro, scrivere una lettera o fare il proprio letto.

d2105 Completare un compito complesso
Completare un compito complesso con più di un componente, che possono essere svolte in sequenza o simultaneamente, come preparare un luogo per giocare, usare vari giocattoli per fare giochi di finzione, disporre i mobili della propria casa o completare un compito per la scuola.

d220 Intraprendere compiti articolati
Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate, come componenti dei compiti articolati, integrati e complessi in sequenza o simultaneamente.
Inclusioni: intraprendere compiti articolati; portare a termine compiti articolati; intraprendere compiti articolati autonomamente o in gruppo
Esclusioni: acquisizioni di abilità (d155); risoluzione di problemi (d175); prendere decisioni (d177); intraprendere un compito singolo (d210)

d230 Eseguire la routine quotidiana
Compiere delle azioni semplici o complesse e coordinate per pianificare, gestire e completare le attività richieste dai procedimenti o dalle incombenze quotidiane, come organizzare il proprio tempo e pianificare le diverse attività nel corso della giornata.
Inclusioni: gestire e completare la routine quotidiana; gestire il proprio tempo e le proprie attività
Esclusioni: intraprendere compiti articolati (d220)

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.
Inclusioni: gestire le responsabilità; gestire lo stress e le crisi

AREA DELLA COMUNICAZIONE
Questo capitolo riguarda le caratteristiche generali e specifiche della comunicazione attraverso il linguaggio, i segni e i simboli, inclusi la ricezione e la produzione di messaggi, portare avanti una conversazione e usare strumenti e tecniche di comunicazione.

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.

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.
Inclusioni: comunicare con – ricevere – gesti del corpo, segni e simboli comuni, disegni e fotografie

d3150 Comunicare con – ricevere – gesti del corpo

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

d3151 Comunicare con – ricevere – segni e simboli comuni

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

d3152 Comunicare con – ricevere – disegni e fotografie

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

d320 Comunicare con – ricevere – messaggi nel linguaggio dei segni

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

d325 Comunicare con – ricevere – messaggi scritti

Comprendere li 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.

d330 Parlare

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

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.

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

d3350 Produrre gesti con il corpo

Comunicare un significato tramite movimenti del corpo, quali la mimica facciale (ad es. sorridere, aggrottare la fronte, trasalire), movimenti del braccio e della mano e posture (ad es. abbracciare per dimostrare affetto)

d3351 Produrre segni e simboli

Comunicare un significato utilizzando segni e simboli (ad es. icone, simboli di Bliss, simboli scientifici) e sistemi di notazione simbolica, come l'utilizzo della notazione musicale per trasmettere una melodia.

d3352 Produrre disegni e fotografie

Comunicare un significato disegnando, dipingendo, tratteggiando e utilizzando diagrammi, immagini o fotografie, come disegnare una mappa per dare delle indicazioni a qualcuno.

d340 Produrre messaggi nel linguaggio dei segni

Comunicare un significato letterale e implicito nel linguaggio dei segni

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.

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 o informali.

Inclusioni: avviare, mantenere e terminare una conversazione; conversare con una o più persone

d355 Discussione

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

Inclusioni:discussione con una o molte persone

d360 Utilizzo di strumenti e tecniche di comunicazione
Utilizzare strumenti, tecniche e altri mezzi per scopi comunicativi, come chiamare un amico al telefono.
Inclusioni:utilizzare strumenti di telecomunicazione, usare macchine per scrivere e tecniche di comunicazione.

AREA RELAZIONALE
Questo capitolo riguarda l'esecuzione delle azioni e dei compiti richiesti per le interazioni semplici e complesse con le persone (estranei, amici, parenti, membri della propria famiglia, partner e persone amate) in un modo contestualmente e socialmente adeguato.
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.
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
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.
Inclusioni: formare e porre termine a relazioni; regolare i comportamenti nelle interazioni; interagire secondo le regole sociali; mantenere la distanza sociale
d740 Relazioni formali (rapporto con le persone autorevoli)
Creare o mantenere delle relazioni specifiche in contesti formali, come con datori di lavoro, professionisti o fornitori di servizi.
Inclusioni: entrare in relazione con persone autorevoli, con subordinati e con i pari
d750 Relazioni sociali informali (rapporto con i pari)
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.
Inclusioni: relazioni informali con amici, vicini di casa, conoscenti, coinquilini e pari.
d760 Relazioni familiari
Creazione e mantenimento di relazioni di parentela, come con i membri della famiglia ristretta, della famiglia allargata, della famiglia affidataria e adottiva e nelle relazioni tra patrigno o matrigna e figliastri, nelle parentele più lontane come secondi cugini, o tutori legali.
Inclusioni: relazioni genitore-figlio e figlio-genitore, tra fratelli e nella famiglia allargata

AREA MOTORIO – PRASSICA
Questo capitolo riguarda il muoversi cambiando posizione del corpo o collocazione o spostandosi da un posto all'altro, portando, muovendo o manipolando oggetti, camminando, correndo o arrampicandosi e usando vari mezzi di trasporto.
d410 Cambiare la posizione corporea di base
Assumere e abbandonare una posizione corporea e muoversi da una collocazione all'altra, come alzarsi da una sedia per sdraiarsi sul letto, e assumere e abbandonare una posizione inginocchiata o accovacciata.
Inclusioni: cambiare posizione dall'essere sdraiati, accovacciati o inginocchiati, da seduti o in piedi, piegandosi e spostando il baricentro del corpo
Esclusione: trasferirsi (d420)

d4100 Sdraiarsi
Assumere e abbandonare una posizione sdraiata o cambiare posizione corporea da orizzontale a un'altra posizione, come alzarsi in piedi o sedersi.
Inclusioni: assumere una posizione prona

d4101 Accovacciarsi
Assumere e abbandonare la posizione seduta o accovacciata sulle proprie anche, con le ginocchia molto ravvicinate o seduti sui talloni come può essere necessario in servizi igienici posizionati a livello del terreno, o cambiare posizione corporea da accovacciata a una qualsiasi altra posizione, come alzarsi in piedi.

d4102 Inginocchiarsi
Assumere e abbandonare una posizione in cui il corpo è sostenuto dalle ginocchia con le gambe piegate, come nella posizione della preghiera, o cambiare posizione corporea da inginocchiati a qualsiasi altra posizione, come alzarsi in piedi.

d4103 Sedersi
Assumere e abbandonare la posizione seduta e cambiare posizione corporea da seduti a una qualsiasi altra posizione, come alzarsi in piedi o sdraiarsi.
Inclusioni: assumere una posizione seduta con le gambe piegate o incrociate; assumere una posizione seduta con i piedi appoggiati o non appoggiati.

d4104 Stare in posizione eretta
Assumere e abbandonare la posizione eretta o cambiare posizione corporea da eretta a una qualsiasi altra posizione, come sdraiarsi o sedersi.

d4105 Piegarsi
Piegare la schiena verso il basso o lateralmente, a livello del tronco, come per fare un inchino o raccogliere un oggetto.

d4106 Spostare il baricentro del corpo
Adattare o muovere il peso del corpo da una posizione all'altra stando seduti, in piedi o sdraiati, come nello spostare il peso da un piede all'altro mentre si sta in piedi.
Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450)

d4107 Rotolare
Muovere il corpo da una posizione ad un'altra da sdraiati come girarsi da un lato all'altro o da una posizione supina a una prona.

d415 Mantenere una posizione corporea
Rimanere nella stessa posizione corporea come richiesto, come rimanere seduti o in piedi per lavoro o a scuola.
Inclusioni: mantenere una posizione sdraiata, accovacciata, inginocchiata, seduta ed eretta

d420 Trasferirsi
Muoversi da una superficie a un'altra, come muoversi lungo una panca o dal letto alla sedia, senza cambiare posizione corporea.
Inclusioni: trasferirsi da seduti o da sdraiati
Esclusioni: cambiare la posizione corporea di base (d410)

d430 Sollevare e trasportare oggetti
Sollevare un oggetto o portare un oggetto da un posto all'altro, come prendere in mano una tazza o portare un bambino da una stanza all'altra.
Inclusioni:sollevare, portare in mano o sulle braccia, o sulle spalle, sul fianco, sulla schiena o sulla testa; mettere giù

d435 Spostare oggetti con gli arti inferiori
Svolgere delle azioni coordinate volte a muovere un oggetto usando le gambe e i piedi, come dare un calcio a un pallone o spingere i pedali di una bicicletta.
Inclusioni: spingere con gli arti inferiori; calciare

d440 Uso fine della mano
Compiere le azioni coordinate del maneggiare oggetti, raccoglierli, manipolarli e lasciarli andare usando una mano, dita e pollice, come necessario per raccogliere delle monete da un tavolo o per comporre un numero al telefono o girare una maniglia.
Inclusioni: raccogliere, afferrare, manipolare e lasciare

d4400 Raccogliere
Sollevare o prendere un piccolo oggetto con le mani e le dita, come nel prendere in mano una matita.

d4401 Afferrare
Usare una o entrambe le mani per stringere e tenere qualcosa, come nell'afferrare un utensile o la maniglia di una porta.
d4402 Manipolare
Usare dita e mani per esercitare controllo o dirigere o guidare qualcosa, come nel maneggiare delle monete o altri piccoli oggetti.
d4403 Lasciare
Usare dita e mani per lasciare andare o liberare qualcosa in modo che cada o cambi posizione, come nel far cadere un indumento.

d445 Uso della mano e del braccio
Compiere delle azioni coordinate necessarie per muovere o manipolare oggetti usando mani e braccia, come nel girare le maniglie della porta o nel tirare o afferrare un oggetto.
Inclusioni: tirare o spingere oggetti; raggiungere allungando il braccio; girare o esercitare torsione delle mani o delle braccia; lanciare; afferrare
Esclusione: uso fine della mano (d440)
d4450 Tirare
Usare dita, mani e braccia per avvicinare a sé un oggetto o spostarlo da un posto all'altro, come nell'aprire una porta chiusa.
d4451 Spingere
Usare dita, mani e braccia per allontanare qualcosa da sé o per spostarlo da un posto all'altro, come nello spingere via un animale.
d4452 Raggiungere allungando il braccio
Usare le mani e le braccia per sporgersi verso l'esterno e afferrare qualcosa, come allungarsi da una parte all'altra di un tavolo o di una scrivania per prendere un libro.
d4453 Girare o esercitare torsione delle mani o delle braccia
Usare dita, mani e braccia per ruotare, girare o piegare un oggetto, come richiesto nell'uso di attrezzi o di utensili.
d4454 Lanciare
Usare dita, mani e braccia per sollevare qualcosa e scagliarlo in aria con una certa forza, come nel lanciare la palla.
d4455 Afferrare
Usare dita, mani e braccia per afferrare un oggetto in movimento per fermarlo e prenderlo, come nel prendere un pallone.

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 aventi, a ritroso o lateralmente.
Inclusioni: camminare per brevi o lunghe distanze; camminare su superfici diverse; camminare attorno a degli ostacoli
Esclusioni: trasferirsi (d420); spostarsi (d455)

d455 Spostarsi
Trasferire tutto il corpo da un posto all'altro con modalità diverse dal camminare, come arrampicarsi su una roccia o correre per la strada, saltellare, scorazzare, saltare, fare capriole o correre attorno a ostacoli.
Inclusioni: strisciare, salire, correre, fare jogging, saltare e nuotare
Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450)

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

d465 Spostarsi usando apparecchiature */*ausili
Spostare tutto il corpo da un posto all'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 o muoversi per la strada usando una sedia a rotelle o un deambulatore.
Esclusioni: trasferirsi (d420); camminare (d450); spostarsi (d455); usare un mezzo di trasporto (d470); guidare (d475).

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, un veicolo a trazione animale o un taxi, un autobus, un treno, un tram, una metropolitana, una barca o un aeroplano, pubblici o privati.
Inclusioni: usare mezzi di trasporto a trazione umana; usare mezzi di trasporto privati motorizzati o pubblici
Esclusioni: spostarsi usando apparecchiature/ausili (d465); guidare(d475)

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 disposizione un qualsiasi mezzo di trasporto, come un'automobile, una bicicletta, una barca o un veicolo a trazione animale.
Inclusioni: guidare mezzi di trasporto a trazione umana, veicoli motorizzati, veicoli a trazione animale
Esclusioni: spostarsi usando apparecchiature/ausili (d465); usare un mezzo di trasporto (d470)

AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE

Questo capitolo riguarda la cura di sé, lavarsi e asciugarsi, occuparsi del proprio corpo e delle sue parti, vestirsi, mangiare e bere, e prendersi cura della propria salute.

d510 Lavarsi

Lavare e asciugare il proprio corpo o parti di esso, utilizzando acqua e materiali o metodi di pulizia e asciugatura adeguati, come farsi il bagno, fare la doccia, lavarsi le mani e i piedi, la faccia e i capelli e asciugarsi con un asciugamano.
Inclusioni: lavare il proprio corpo o parti di esso e asciugarsi
Esclusioni: prendersi cura di singole parti del corpo (d520); bisogni corporali (d530)

d520 Prendersi cura delle singole parti del corpo

Occuparsi di quelle parti del corpo, come la pelle, la faccia, i denti, il cuoio capelluto, le unghie e i genitali, che richiedono altre cure oltre il lavaggio e l'asciugatura.
Inclusioni: curare la pelle, i denti, i capelli e i peli, le unghie delle mani e dei piedi
Esclusioni: lavarsi (d510); bisogni corporali (d530)

d530 Bisogni corporali

Pianificare ed espletare l'eliminazione di prodotti organici (mestruazioni, minzioni e defecazione) e poi pulirsi.
Inclusioni:regolare la minzione, la defecazione e la cura relativa alle mestruazioni
Esclusioni: lavarsi (d510); prendersi cura di singole parti del corpo (d520)

d540 Vestirsi

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

d550 Mangiare

Eseguire i compiti e le azioni coordinati di mangiare il cibo che è stato servito, portarlo alla bocca e consumarlo in modi culturalmente accettabili, tagliare o spezzare il cibo in pezzi, aprire bottiglie e lattine, usare posate, consumare i pasti, banchettare.
Esclusioni: bere (d560)

d560 Bere
Prendere una bevanda, portarla alla bocca e consumarla in modi culturalmente accettabili, mescolare, rimescolare e versare liquidi da bere, aprire bottiglie e lattine, bere dalla cannuccia o bere acqua corrente, come da un rubinetto o da una sorgente; allattare al seno.
Esclusioni: mangiare (d550)
d570 Prendersi cura della propria salute
Assicurarsi salute e benessere a livello 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 vaccini immunizzanti e a regolari esami e controlli medici.
Inclusioni: assicurarsi il proprio benessere fisico; gestire la dieta e la forma fisica; mantenersi in salute.
d571 Evitare situazioni pericolose per sé e gli altri
Evitare rischi che possono condurre a un danno fisico. Evitando situazioni potenzialmente pericolose tipo provocare un incendio o correre in mezzo al traffico.

AREE DI VITA PRINCIPALI
Questo capitolo riguarda lo svolgimento dei compiti e delle azioni necessari per impegnarsi nell'educazione, nel lavoro e nell'impiego e per condurre transazioni economiche.

CAPITOLO 6 Vita domestica
Riguarda l'adempimento di azioni e compiti domestici e quotidiani. Le aree della vita domestica includono procurarsi un posto in cui vivere, cibo, vestiario e altri beni di prima necessità, le pulizie della casa e sistemare e aver cura degli oggetti personali e di altri oggetti casalinghi e assistere gli altri.

d810 Istruzione informale
Apprendimento a casa o in qualche altro ambiente non – istituzionalizzato, come nell'imparare un mestiere o altre abilità dai propri genitori o membri della famiglia, o nell'istruzione a casa.
d815 Istruzione prescolastica
Apprendimento a un livello iniziale di istruzione organizzata, realizzata in primo luogo per inserire il bambino in un ambiente di tipo scolastico e prepararlo all'istruzione obbligatoria, come l'acquisizione di abilità in una scuola materna o in ambienti simili come preparazione per l'ingresso nella scuola.

d820 Istruzione scolastica
Avere accesso all'istruzione scolastica, impegnarsi in tutte le responsabilità e i privilegi correlati alla scuola, e apprendere il materiale del corso, gli argomenti e le altre richieste del curriculum in un programma educativo della scuola primaria e secondaria, incluso frequentare regolarmente la scuola, lavorare in maniera cooperativa con altri studenti, ricevere istruzioni dagli insegnanti, organizzare, studiare e completare i compiti e i progetti assegnati e avanzare a livelli successivi di istruzione.
d825 Formazione professionale
Impegnarsi in tutte le attività di formazione professionale e apprendere il materiale del curriculum in previsione di intraprendere un mestiere, lavoro o professione.
d840 Apprendistato
Impegnarsi in programmi correlati alla preparazione per il lavoro, come svolgere i compiti richiesti in un apprendistato, un tirocinio, un contratto di formazione e un addestramento in servizio.
Esclusioni: formazione professionale (d825)
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 e servizi, o risparmiare denaro.

d880 Coinvolgimento nel gioco

Applicarsi in azioni spontanee con oggetti, giocattoli o giochi strutturati da solo o con altri.

d8800 Gioco solitario

Svolgere azioni con oggetti, giocattoli o giochi strutturati da solo.

d8801 Gioco di osservazione

Osservare il gioco degli altri ma non partecipare alle loro attività.

d8802 Gioco parallelo

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

d8803 Gioco cooperativo

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

d920 Ricreazione e tempo libero

Impegnarsi in qualsiasi forma di gioco o di attività ricreativa e legata al tempo libero, come giochi e sport informali o organizzati, programmi per migliorare la forma fisica, rilassamento, divertimento o svago, visitare gallerie d'arte, musei, cinema o teatri; impegnarsi in artigianato o hobby, leggere per piacere personale, suonare strumenti musicali; fare visite turistiche, turismo e viaggi di piacere.

Inclusioni: gioco, sport, arte e cultura, artigianato, hobby e socializzazione

Esclusioni: cavalcare animali per farsi trasportare (d480); lavoro retribuito e non retribuito (d850 e d855); religione e spiritualità (d930); vita politica e cittadinanza (d950).