

APPENDICE C. Schede A1 e A2

SCHEDA A-1. Analisi preliminare delle abilità nei soggetti con un'età maggiore di sette anni

Soggetto: _____ Esaminatore: _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

Gli item contenuti all'interno della scheda "A-1. Analisi preliminare delle abilità da valutare nei soggetti con un'età maggiore di sette anni" valutano comportamenti chiaramente osservabili e che possono essere agevolmente somministrati da qualsiasi figura professionale, secondo le modalità presentate nelle istruzioni.

Una volta completata la somministrazione (items 1-20 per i soggetti con un'età compresa tra i 7 e i 16 anni; items 21-40 per i soggetti con più di 16 anni) si calcola il CrP [CrP = (PO/PMO) x 100]. Se il CrP è ≥ 40 si somministrano le abilità previste dall'IPF per l'età¹ del soggetto; se invece il risultato è < 40 si somministrano le sole "Abilità di Autonomia" se è stata somministrata la SOG-16 e le "Abilità di Base" e le "Abilità di Autonomia" se è stata somministrata la SOG-7. In ogni caso, a tutti i soggetti che non raggiungono un CrP $\geq 40\%$ nell'insieme delle Abilità previste per l'età si applicherà un intervento educativo di tipo "prioritario" anche se si terrà conto delle indicazioni fornite dagli items di età inferiori.

SOG-7	16 anni \leq SOGGETTI > 7	N	Items	Scores		
		01	Riconosce stimoli verbali o visivi che gli sono stati presentati in precedenza	0	1	2
02	Utilizza uno stesso apprendimento in modo funzionale ai diversi contesti	0	1	2	3	
03	Indica la corretta sequenza di scene che compongono un racconto appena ascoltato	0	1	2	3	
04	Spinge, per almeno un minuto, due palloncini in alto cercando di non farli cadere a terra	0	1	2	3	
05	Compie un'azione leggenda ("Prendi la palla dal cesto", "Mettila sulla penna sul tavolo", ecc.)	0	1	2	3	
06	Scriva parole sotto dettatura	0	1	2	3	
07	Svolge addizioni e sottrazioni con i regoli	0	1	2	3	
08	Disegna un paesaggio rispettando la prospettiva (grande-vicino, piccolo-lontano, ecc.)	0	1	2	3	
09	Usa adeguatamente lo spazio del foglio quando scrive (alto-sinistra) o disegna (centro)	0	1	2	3	
10	Taglia con le forbici, seguendo una linea o una sagoma, un foglio di carta	0	1	2	3	
11	Manifesta comportamenti adeguati alle richieste	0	1	2	3	
12	Rispetta le regole di comportamento (alza la mano per chiedere, ecc.) durante la permanenza in classe	0	1	2	3	
13	Accetta (non si agita, ecc.) rifiuti a richieste ('Posso') e critiche ('Hai sbagliato', 'Non si fa, ecc.')	0	1	2	3	
14	Resta seduto fino alla fine del pasto o fino a quando non viene autorizzato ad alzarsi	0	1	2	3	
15	Chiede, a gesti o verbalmente, ciò che gli serve (sale, posate, acqua, ecc.)	0	1	2	3	
16	Si lava mani e viso	0	1	2	3	
17	Sistema oggetti e materiali nelle rispettive posizioni (colori nella custodia, libri nello scaffale, ecc.)	0	1	2	3	
18	Svolge attività funzionali all'ambiente (bagno: lavarsi, usare il WC, asciugarsi, ecc.)	0	1	2	3	
19	Si trattiene in bagno per il tempo necessario a defecare o urinare	0	1	2	3	
20	Si spoglia in modo funzionale al contesto (prima del nuoto, di andare a letto, ecc.)	0	1	2	3	

SOG-16	SOGGETTI > 16 anni	N	Items	Scores		
		21	Cammina sul marciapiede evitando ostacoli (segnalética) e rispettando gli altri (senza urtare, ecc.)	0	1	2
22	Consuma un pasto al ristorante rispettando le regole sociali (saluta, ordina, paga, ecc.)	0	1	2	3	
23	Porge, su richiesta, una determinata somma di denaro	0	1	2	3	
24	Esegue degli acquisti con e senza resto	0	1	2	3	
25	Legge su richiesta la lancetta delle ore e dei minuti	0	1	2	3	
26	Identifica il giorno della settimana (lunedì, martedì, ecc.)	0	1	2	3	
27	Usa l'agenda o l'elenco telefonico per trovare un numero	0	1	2	3	
28	Individua (e mette da parte per la riparazione o i rifiuti) i capi di abbigliamento usurati o rotti	0	1	2	3	
29	Si serve dei Servizi Comunitari presenti nei pressi dell'abitazione (pizzeria, cinema, farmacia, ecc.)	0	1	2	3	
30	Sceglie con cura il proprio abbigliamento (accostamento dei colori, accessori, ecc.)	0	1	2	3	
31	Stabilisce relazioni interpersonali con coetanei (gioca a carte, a bowling, a dama, passeggia, ecc.)	0	1	2	3	
32	Trascorre il proprio tempo libero con i propri hobby (puzzle, costruzioni, ecc.)	0	1	2	3	
33	Legge e comprende le informazioni sui segnali di sicurezza (ALT, AVANTI, ENTRATA, ecc.)	0	1	2	3	
34	Fornisce proprie indicazioni (verbali o scritte) anagrafiche (nome, residenza, telefono, ecc.)	0	1	2	3	
35	Chiede aiuto (verbalmente, a gesti, usando il telefono, ecc.) in caso di incidenti per sé e per gli altri	0	1	2	3	
36	Mostra interesse a migliorare il proprio aspetto (cambiare pettinatura, truccarsi, ecc.)	0	1	2	3	
37	Decide come trascorrere il tempo in casa (DVD, Videogiochi, ecc.) o fuori (cinema, teatro, ecc.)	0	1	2	3	
38	Si autorinforza ("Evvai!", "Yahoo!", ecc.) se ultima un gioco o un'attività (puzzle, videogame, ecc.)	0	1	2	3	
39	Accetta rinforzi dilazionati (elargiti a distanza di tempo rispetto al termine dell'attività)	0	1	2	3	
40	Si impegna per tutto il tempo necessario a svolgere un'attività	0	1	2	3	

Calcolo CrP (Items 01-40)		PO	PMO	CrP
Soggetti con età > 7 e ≤ 16 anni	(Items 01-20)		60	
Soggetti con età > 16 anni	(Items 21-40)			

¹ Per un'età compresa tra 7 e 16 anni si somministrano le abilità 3-4; per un'età maggiore ai 16 anni, invece, si somministrano le abilità 4-5; oltre agli Items della sezione 6 (Comportamenti Inadeguati) che vanno somministrate a tutti i soggetti di qualsiasi età.

SCHEDA A-2. Calcolo del livello di funzionamento

Soggetto: _____ Esaminatore: _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

Istruzioni. L'insieme degli item contenuti all'interno della scheda di valutazione dell'Indice di Gravità (IG) sono molto semplici e valutano comportamenti chiaramente osservabili, e che perciò possono essere agevolmente somministrati da qualsiasi figura professionale. Ogni item deve essere valutato con un punteggio che va da 0 a 3, che rappresenta il diverso grado di padronanza. Il punteggio 0 corrisponde ad un'abilità non posseduta; il punteggio 1 corrisponde ad una prestazione appena abbozzata, o grossolana, oppure che richiede un aiuto cospicuo; il punteggio 2 a un'abilità emessa in modo non perfetto, o emessa sporadicamente oppure che richiede un aiuto parziale; il punteggio 3 ad un'abilità ben padroneggiata, o autonoma oppure che non richiede alcun aiuto.

Con gli items 31-40 i punteggi cambiano nel seguente modo: 0 corrisponde all'assenza del comportamento problematico; 1 corrisponde ad un comportamento problematico emesso sporadicamente (1-3 volte ogni sei ore) oppure che dura dai 30 ai 120 secondi di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause); 2 corrisponde ad un comportamento problematico emesso poche volte (4-10 volte ogni tre ore) oppure che dura da due a cinque minuti di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause); 3 corrisponde ad un comportamento problematico emesso molte volte (> 10 volte ogni ora) oppure che dura più di cinque minuti di seguito in un'ora (anche se si alterna con delle pause).

Conclusa la somministrazione si calcola, in percentuale, l'Indice di Gravità (IG) mediante la seguente formula: $IG = [(PO/PMO) \times 100] \{- CIA \Leftrightarrow CrP > 40\}$.

SOGGETTI > 18 anni	N	Items	Scores			
	01	0	Individua i luoghi dove è consentito attraversare la strada	0	1	2
02	0	Entra ed esce da qualunque tipo di porta (automatica, battente, scorrevole, di emergenza, ecc.)	0	1	2	3
03	0	Decide per l'acquisto di un oggetto, avendo a disposizione del denaro	0	1	2	3
04	0	Associa l'orario con eventi particolari (mangiare, uscire, dormire, ecc.)	0	1	2	3
05	0	Conversa al telefono per almeno un minuto	0	1	2	3
06	0	Rispetta il turno nelle attività di gruppo	0	1	2	3
07	0	Collabora con gli altri per almeno 10 minuti	0	1	2	3
08	0	Esprime il suo sentimento con regali, attenzioni e gesti affettuosi (baci, carezze, ecc.)	0	1	2	3
09	0	Contatta (verbalmente, telefonando, ecc.) persone con le quali vuole trascorrere del tempo libero	0	1	2	3
10	0	Si sposta con i mezzi pubblici (bus, taxi, ecc.) nella comunità	0	1	2	3
11	0	Si serve dei Servizi Comunitari presenti nei pressi dell'abitazione (pizzeria, cinema, farmacia, ecc.)	0	1	2	3
12	0	Acquista, in un supermercato, ciò che gli serve	0	1	2	3
13	0	Legge e comprende le informazioni sui segnali di sicurezza (ALT, AVANTI, ENTRATA, ecc.)	0	1	2	3
14	0	Fornisce proprie indicazioni (verbali o scritte) anagrafiche (nome, residenza, telefono, ecc.)	0	1	2	3
15	0	Chiede aiuto in caso di difficoltà (aprire un barattolo, affettare, usare solventi, ecc.)	0	1	2	3
16	0	Assume farmaci su indicazione del medico	0	1	2	3
17	0	Manipola con cura oggetti pericolosi (coltelli, forbici, vetri, ecc.)	0	1	2	3
18	0	Evita attività pericolose (sporgersi dal davanzale, accendere il gas, salire sullo scaletto, ecc.)	0	1	2	3
19	0	Identifica e comunica un proprio malessere fisico ("Mi fa male...", O si tocca la parte dolorante)	0	1	2	3
20	0	Riconosce segnali di pericolo (allarme, grida, sirene, campanelli, ecc.)	0	1	2	3
21	0	Pulisce il proprio ambiente di vita (spazza, toglie la polvere, lava i pavimenti, sparecchia, ecc.)	0	1	2	3
22	0	Prepara qualche pietanza (pasta, uovo sodo, torta, ecc.)	0	1	2	3
23	0	Esegue lavori domestici (annaffiare i fiori, lavare stoviglie, piegare i vestiti e riporli, ecc.)	0	1	2	3
24	0	Prende decisioni in merito alla propria vita domestica (cosa mangiare, ecc.)	0	1	2	3
25	0	Esce con conoscenti per fare shopping, andare al cinema, mangiare una pizza, ecc.	0	1	2	3
26	0	Trascorre almeno 1 ora al giorno in attività ricreative domestiche (disegno, lettura, fotografia, ecc.)	0	1	2	3
27	0	Accetta cambiamenti nell'ambiente (posizione, strumenti, materiali, ecc.)	0	1	2	3
28	0	Accetta rinforzi dilazionati (elargiti in tempi diversi lungo tutta la giornata "lavorativa")	0	1	2	3
29	0	Si impegna per tutto il tempo necessario a svolgere un'attività	0	1	2	3
30	0	Cura la pulizia e la salute del proprio corpo con saponi, creme, ecc.	0	1	2	3

CrP > 40	N	Items	Scores			
	31	0	Reagisce con ansia eccessiva o collera a richieste prestazionali	0	1	2
32	0	Mostra oppositività (contrasta o si rifiuta di svolgere qualsiasi attività)	0	1	2	3
33	0	Mostra comportamenti stereotipati (motori e verbali)	0	1	2	3
34	0	Ha comportamenti aggressivi verso gli altri o gli oggetti	0	1	2	3
35	0	Si muove o si alza dal proprio posto durante l'attività da svolgere	0	1	2	3
36	0	Ha comportamenti di autolesionismo (si morde, si picchia, batte la testa, ecc.)	0	1	2	3
37	0	Adotta comportamenti di "fuga" (o di "evitamento") dal setting di apprendimento	0	1	2	3
38	0	Risponde con agitazione (si agita, strepita, piange, lancia oggetti, ecc.) ad ogni forma di cambiamento	0	1	2	3
39	0	Non utilizza i materiali proposti in modo funzionale al loro uso (batte la penna sul tavolo, ecc.)	0	1	2	3
40	0	Si isola e non accetta nessun tentativo di coinvolgimento in un'attività	0	1	2	3

Calcolo CrP		PO	PMO	CrP	CI	
(Soggetti con età > 18 anni)	Σ PO Items (1-30)			90	0 < CrI > 20	40
					21 < CrI > 45	60
					46 < CrI > 75	80
					CrI > 75	100

Calcolo CrI (Items 31-40)		PO	PMO	CrI	IG
(Soggetti con età > 18 anni)	("se e solo se" CrP > 40)			30	

Punteggio in %	LIVELLI DI FUNZIONAMENTO																		
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	Basso							Medio					Alto						
Indice di Gravità (IG) →																			

Gli items 1-30 vanno somministrati a tutti i soggetti con un'età maggiore ai 18 anni. Gli items 31-40, Comportamenti Inadeguati, vanno somministrati a tutti i soggetti "se e solo se" il CrP è > 40 ed incidono sull'"Indice di Gravità" in questo modo: **CI = 40** [if 0<CrI>20], **60** [if 21<CrI>45], **80** [if 46<CrI>75], **100** [if CrI > 75].