

APPENDICE F. IPF-PEI

Scuola Infanzia

Soggetto: _____ Et : _____ Esaminatore _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

DIMENSIONI					ICF				
Cod.	Qualificatori								
	1	2	3-5						
1. Socializzazione, interazione e relazione									
01. Saluta in modo funzionale al contesto e agli interlocutori (ciao, buongiorno, ecc.)	0	1	2	3					d7402
02. Propone, verbalmente o a gesti (mostrando un oggetto), un'attivit� o un gioco agli altri	0	1	2	3					d2161
03. Avvia un'interazione (si avvicina, attira l'attenzione, fa richieste, ecc.) con gli altri	0	1	2	3					b1521
04. Fornisce feedback verbale o gestuale in segno di assenso o dissenso	0	1	2	3					d7100
05. Sceglie attivit� ludiche di gruppo, rispetto a quelle singole, avendone l'opportunit�	0	1	2	3					d7504
06. Stabilisce contatto oculare spontaneamente con l'interlocutore	0	1	2	3					d7500
07. Utilizza un proprio oggetto (giocattolo, libro, ecc.) per svolgere un'attivit� insieme agli altri	0	1	2	3					d7202
08. Svolge compiti (attivit�) insieme ad altri (sposta degli oggetti, assembla un puzzle, ecc.)	0	1	2	3					d710
09. Mostra il proprio stato emotivo (gioia, rabbia, ecc.) nelle interazioni	0	1	2	3					d7500
10. Si adegua alle regole del gruppo (aspetta, rispetta il turno, ecc.)	0	1	2	3					d7402
11. Accetta l'"interferenza" degli altri durante un'attivit� gradita	0	1	2	3					d7203
12. Aiuta, senza avere niente in cambio (prosocialit�), chi � in difficolt�	0	1	2	3					d7102
2. Comunicazione e linguaggio									
01. Presenta difficolt� fono-articolatorie (R, V, F, Z, SC, ST, ecc.)	0	1	2	3					d3500
02. Comprende le istruzioni di un gioco (bowling, domino, ecc.)	0	1	2	3					b1670
03. Costruisce una frase verbale semplice (soggetto, predicato, complemento)	0	1	2	3					b16710
04. Chiede aiuto, verbalmente ("Come si fa ...", ecc.) o a gesti (indicando, ecc.), in caso di difficolt�	0	1	2	3					d3350
05. Formula domande con "Perch� ...", "Come ...", "Quando ...", ecc.	0	1	2	3					b1670
06. Comunica (oralmente, con le PECS, con i segni, ecc.) spontaneamente con compagni ed educatori	0	1	2	3					d7100
07. Risponde in modo opportuno a domande su un "fatto" a cui ha assistito (o che ha ascoltato)	0	1	2	3					d3503
08. Esprime le proprie emozioni ("Ho paura", "Mi dispiace", ecc.)	0	1	2	3					d330
09. Formula semplici richieste all'interlocutore ("Posso giocare", "Voglio un biscotto", ecc.)	0	1	2	3					d3150
10. Inizia e mantiene una conversazione con l'interlocutore per almeno 3'	0	1	2	3					d3600
11. Comunica, verbalmente o a gesti, che deve (o "Si reca in bagno per") defecare o urinare	0	1	2	3					d330
12. Esegue istruzioni complessi ("Porta questo libro a ...")	0	1	2	3					d335
3. Autonomia e orientamento									
01. Ha il controllo sfinterico sia diurno che notturno	0	1	2	3					b154
02. Indica la corretta sequenza di immagini che compongono un racconto appena ascoltato	0	1	2	3					d2301
03. Sa orientarsi (si sposta tra gli spazi) nei vari ambienti di vita (classe, centro, casa, ecc.)	0	1	2	3					b1642
04. Si accorge di essersi sporcato i vestiti o una parte del corpo	0	1	2	3					d540
05. Mangia in modo adeguato (postura, posate, ecc.) nei diversi ambienti (classe, mensa, pizzeria, ecc.)	0	1	2	3					b1521
06. Sistema i materiali utilizzati (fogli, colori, ecc.) nei propri contenitori (astuccio, zaino, ecc.)	0	1	2	3					d2400
07. Butta carte, e altro materiale inservibile, nell'apposito cestino per la raccolta dei rifiuti	0	1	2	3					d310
08. Conosce la sequenza con la quale vengono indossati gli indumenti (... camicia, pantaloni, ecc.)	0	1	2	3					d599
09. Indossa gli indumenti (giacca, cappotto, cappello, ecc.), anche se non utilizza bottoni e lampo	0	1	2	3					d230
10. Svolge attivit� funzionali al contesto (classe: sedersi nel banco, ecc.; bagno: lavare le mani, ecc.)	0	1	2	3					d310
11. Beve tenendo il bicchiere (o la tazza) con una sola mano e senza versarne il contenuto	0	1	2	3					d2303
12. Usa delle salviette per pulirsi (mani, labbra, naso, ecc.)	0	1	2	3					b1721
4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento									
01. Appaia (ad es., collegandole con una linea) figure geometriche per forma e colore, numeri e lettere.	0	1	2	3					d140
02. Su una piantina trova il percorso corretto per arrivare ad una meta (andare a casa passando dal bar)	0	1	2	3					b1140
03. Individua la posizione di una figura in una matrice 6x6 ("Indica la casella dove hai visto il fiore")	0	1	2	3					b1440
04. Smista immagini per categorie semantiche (cibi, abbigliamento, mezzi di locomozione, ecc.)	0	1	2	3					d166
04. Riconosce, tra due insiemi di oggetti, quello che ne contiene di pi�	0	1	2	3					b1642
05. Disegna una figura umana in cui siano riconoscibili la testa, il corpo, le braccia e le gambe	0	1	2	3					d1565
07. Ricerca uno stimolo target in un insieme di stimoli	0	1	2	3					b1641
08. "Riflette" (attende almeno 10") prima di rispondere ad una domanda o erogare una prestazione	0	1	2	3					d166
06. Accorda la propria andatura (cammino, marcia, corsa) a quella degli altri	0	1	2	3					d1751
10. Organizza le figure in una sequenza logica (temporale, grandezza, spaziale, ecc.)	0	1	2	3					d172
11. Annerisce degli spazi contrassegnati con un punto	0	1	2	3					d2101
12. Trova almeno due differenze tra due immagini pressoch� uguali	0	1	2	3					d170

Scuola Primaria

Soggetto: _____ Et : _____ Esaminatore _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

DIMENSIONI					ICF			
					Cod.	Qualificatori		
	1	2	3-5					
1. Socializzazione, interazione e relazione								
01. Mostra il proprio stato emotivo (rabbia, paura, gioia, ecc.) nell'interazione con gli altri	0	1	2	3	d7402			
02. Propone, verbalmente o a gesti (mostrando un oggetto), un'attivit� o un gioco agli altri	0	1	2	3	d2161			
03. Si adatta a lavorare in qualsiasi ambiente e con molte persone	0	1	2	3	b1521			
04. Resta calmo (assenza movimenti afinalistici, tono voce naturale, ecc.), a richieste non gradite	0	1	2	3	d7100			
05. Tollera la frustrazione (eventi disturbanti, sottrazione di un'attivit� piacevole, ecc.)	0	1	2	3	d7504			
06. Distingue vari stati emotivi (triste, felice, arrabbiato, ecc.) su volti "stilizzati" e su foto	0	1	2	3	d7500			
07. Sceglie attivit� ludiche di gruppo, rispetto a quelle singole, avendone l'opportunit�	0	1	2	3	d7202			
08. Ricerca (o resta vicino a) chi interagisce normalmente con lui/lei	0	1	2	3	d710			
09. Soddisfa la richiesta di un proprio oggetto (la gomma, il temperino, ecc.), di un gioco, ecc.	0	1	2	3	d7500			
10. Condivide le proprie cose (giocattoli, merende, ecc.) con gli altri	0	1	2	3	d7402			
11. Mostra comportamenti prosociali (aiuta senza avere niente in cambio) verso chi � in difficolt�	0	1	2	3	d7203			
12. Avvia rapporti sociali (parla con un estraneo, chiede informazioni, si avvicina, ecc.)	0	1	2	3	d7102			
2. Comunicazione e linguaggio								
01. Comprende semplici parole e semplici frasi	0	1	2	3	d3500			
02. Utilizza singole parole per chiedere ci� che desidera	0	1	2	3	b1670			
03. Esegue istruzioni semplici ('Chiudi la porta', 'Accendi la luce', ecc.)	0	1	2	3	b16710			
04. Inizia e mantiene una conversazione con l'interlocutore per almeno 3'	0	1	2	3	d3350			
05. Mantiene contatto oculare con l'interlocutore per tutto il tempo che questi gli rivolge la parola	0	1	2	3	b1670			
06. Comprende le istruzioni di un gioco (bowling, domino, ecc.)	0	1	2	3	d7100			
07. Chiede aiuto, verbalmente ("Come si fa ...", ecc.) o a gesti (indicando, ecc.), in caso di difficolt�	0	1	2	3	d3503			
08. Esegue istruzioni complesse ("Porta questo libro a ...")	0	1	2	3	d330			
09. Formula domande con "Perch� ...", "Come ...", "Quando ...", ecc.	0	1	2	3	d3150			
10. Formula semplici richieste verbali, oppure utilizzando le PECS, i gesti, ecc.	0	1	2	3	d3600			
11. Costruisce una frase verbale semplice (soggetto, predicato, complemento)	0	1	2	3	d330			
12. Comprende concetti temporali (prima, dopo, ieri, ecc.)	0	1	2	3	d335			
3. Autonomia e orientamento								
01. Associa i giorni (o gli orari) con attivit� specifiche (scuola, piscina, centro, ecc.)	0	1	2	3	b154			
02. Sa orientarsi (si sposta tra gli spazi) nei vari ambienti di vita (classe, centro, casa, ecc.)	0	1	2	3	d2301			
03. Si muove al ritmo della musica e si ferma se la musica viene interrotta	0	1	2	3	b1642			
04. Mangia in modo adeguato (postura, posate, ecc.) nei diversi ambienti (classe, mensa, pizzeria, ecc.)	0	1	2	3	d540			
05. Svolge attivit� di piccola gestione domestica (mette in ordine, si prepara lo zaino, ecc.)	0	1	2	3	b1521			
06. Emette un comportamento pertinente alle circostanze (arrivare, allontanarsi, chiedere, ecc.)	0	1	2	3	d2400			
07. Si prende cura degli oggetti personali (quaderni, giochi, colori, ecc.)	0	1	2	3	d310			
08. Sistema oggetti e materiali nei rispettivi contenitori (colori nell'astuccio, quaderni nello zaino, ecc.)	0	1	2	3	d599			
09. Trascorre il proprio tempo libero con i propri hobby (puzzle, costruzioni, ecc.)	0	1	2	3	d230			
10. Svolge attivit� funzionali al contesto (classe: sedersi nel banco, ecc.; bagno: lavare le mani, ecc.)	0	1	2	3	d310			
11. Porta a termine un compito senza bisogno di istruzioni e assistenza continua	0	1	2	3	d2303			
12. Cammina al fianco di un'altra persona rispettandone l'andatura	0	1	2	3	b1721			
4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento								
01. Legge sillabe di due o pi� lettere (o parole di due o pi� sillabe)	0	1	2	3	d140			
03. Copia una parola bisillabica scritta in stampatello maiuscolo	0	1	2	3	b1140			
03. Compie un'azione leggendola ("Prendi la palla dal cesto", "Metti la penna sul tavolo", ecc.)	0	1	2	3	b1440			
04. Scrive il suo nome in stampato maiuscolo	0	1	2	3	d166			
05. Compone con i mattoncini una determinata configurazione (Block design)	0	1	2	3	b1642			
06. Indica, su richiesta, il quadrato, il rettangolo e il cerchio	0	1	2	3	d1565			
07. Disegna almeno tre elementi (casa, albero, fiori, ecc.) in "relazione" di grandezza tra di loro	0	1	2	3	b1641			
08. Svolge addizioni e sottrazioni con i regoli	0	1	2	3	d166			
09. Fraziona una quantit� (insieme di oggetti) in due o tre parti uguali	0	1	2	3	d1751			
10. Scrive semplici frasi (soggetto, predicato, complemento) sotto dettatura	0	1	2	3	d172			
11. Completa delle frasi a cui mancano alcuni parti (verbo, soggetto, articolo, ecc.)	0	1	2	3	d2101			
12. Prende il numero di oggetti (da 1 a 5) che l'interlocutore gli chiede di prendere	0	1	2	3	d170			

Scuola Secondaria I grado

Soggetto: _____ Et : _____ Esaminatore _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

DIMENSIONI					ICF			
					Cod.	Qualificatori		
	1	2	3-5					
1. Socializzazione, interazione e relazione								
01. Saluta in modo funzionale gli interlocutori (ciao, buongiorno, ecc.)	0	1	2	3	d7402			
02. Assume atteggiamenti funzionali al contesto (ascolta, risponde, attende, ecc.)	0	1	2	3	d2161			
03. Manifesta calma anche nelle situazioni difficili (resta seduto, non agita gli arti, non grida, ecc.)	0	1	2	3	b1521			
04. Rispetta il proprio turno nelle attivit� proposte	0	1	2	3	d7100			
05. Accetta l'interazione sociale iniziata da altri	0	1	2	3	d7504			
06. Collabora nelle attivit� di apprendimento e in altre attivit� (ludiche, ricreative, cooperative, ecc.)	0	1	2	3	d7500			
07. Rispetta le regole di comportamento (alzare la mano, ecc.) durante la permanenza in classe, ecc.	0	1	2	3	d7202			
08. Socializza (si avvicina, fa delle richieste, ecc.) con coetanei in classe o al parco	0	1	2	3	d710			
09. Utilizza un proprio oggetto (giocattolo, libro, ecc.) per svolgere un'attivit� insieme agli altri	0	1	2	3	d7500			
10. Svolge compiti insieme ad un altro coetaneo (sposta degli oggetti, assembla un puzzle, ecc.)	0	1	2	3	d7402			
11. Mostra interesse (guarda o si avvicina) alle attivit� che svolgono gli altri	0	1	2	3	d7203			
12. Accetta (non si agita, ecc.) rifiuti a richieste ('Posso') e critiche ('Non si fa, ecc.')	0	1	2	3	d7102			
2. Comunicazione e linguaggio								
01. Avvia un'interazione comunicativa	0	1	2	3	d3500			
02. Usa il SÌ e il NO, in risposta ad una domanda, oppure con movimenti del capo	0	1	2	3	b1670			
03. Formula domande con "Perch� ...", "Come ...", "Quando ...", ecc.	0	1	2	3	b16710			
04. Indica, su richiesta, almeno dieci oggetti di uso comune (penna, vaso, mela, ecc.)	0	1	2	3	d3350			
05. Risponde se chiamato (verbalmente, orientando il capo, spostandosi da un altro ambiente, ecc.)	0	1	2	3	b1670			
06. Comunica il proprio nome all'interlocutore o glielo chiede	0	1	2	3	d7100			
07. Mantiene una conversazione con un'altra persona per almeno 5'	0	1	2	3	d3503			
08. Comunica il proprio nome all'interlocutore o glielo chiede	0	1	2	3	d330			
09. Comprende semplici segnali gestuali (indice sulle labbra per zitto, ecc.)	0	1	2	3	d3150			
10. Usa i social network per contattare o conoscere altre persone	0	1	2	3	d3600			
11. Risponde in modo opportuno a domande su un "fatto" a cui ha assistito (o che ha ascoltato)	0	1	2	3	d330			
12. Usa, per fare richiesta, una tabella comunicativa, le PECS o un comunicatore	0	1	2	3	d335			
3. Autonomia e orientamento								
01. Accetta cambiamenti nell'ambiente (posizione, strumenti, materiali, ecc.)	0	1	2	3	b154			
02. Presta molta attenzione a non sporcare (con cibi, bevande, colori, ecc.) l'ambiente e i propri abiti	0	1	2	3	d2301			
03. Esegue il lavoro affidatogli rispettando i tempi	0	1	2	3	b1642			
04. Trascorre il proprio tempo libero con i propri hobby (puzzle, costruzioni, ecc.)	0	1	2	3	d540			
05. Gestisce le variabili ambientali (richieste, critiche, insuccessi, ecc.)	0	1	2	3	b1521			
06. Emette un comportamento pertinente alle circostanze (arrivare, allontanarsi, chiedere, ecc.)	0	1	2	3	d2400			
07. Indossa vari capi di abbigliamento (soprabito, giubbotto, scarpe, ecc.)	0	1	2	3	d310			
08. Mangia in modo adeguato (postura, posate, ecc.) nei diversi ambienti (classe, mensa, pizzeria, ecc.)	0	1	2	3	d599			
09. Svolge attivit� funzionali al contesto (classe: sedersi nel banco, ecc.; bagno: lavare le mani, ecc.)	0	1	2	3	d230			
10. Segue istruzioni per eseguire compiti (assemblaggio, giochi, ecc.)	0	1	2	3	d310			
11. Porta a termine un compito senza bisogno di istruzioni e assistenza continua	0	1	2	3	d2303			
12. Produce, su richiesta, una determinata somma di denaro	0	1	2	3	b1721			
4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento								
01. Legge e comprende piccoli brani di 3-5 periodi	0	1	2	3	d140			
02. Colloca temporalmente le azioni quotidiane (colazione-mattino, piscina-pomeriggio, ecc.)	0	1	2	3	b1140			
03. Rievoca 5 oggetti e 5 parole nello stesso ordine di presentazione	0	1	2	3	b1440			
04. Legge con fluidit� (velocit�) e accuratezza (senza commettere errori) almeno un periodo	0	1	2	3	d166			
05. Indica la corretta sequenza di scene che compongono un racconto appena ascoltato	0	1	2	3	b1642			
06. Compone con i mattoncini una determinata configurazione (Block design)	0	1	2	3	d1565			
07. Organizza immagini per categorie (cibi, animali, mestieri, ecc.)	0	1	2	3	b1641			
08. Legge rispettando l'intonazione (accento, espressioni, ecc.), le pause (punteggiatura, ecc.), ecc.	0	1	2	3	d166			
09. E' sistematico nello svolgere un compito (analizza la situazione, senza provare a caso)	0	1	2	3	d1751			
10. Fraziona una quantit� (insieme di oggetti) in due o tre parti uguali	0	1	2	3	d172			
11. Si impegna in attivit� che richiedono un'applicazione continua (almeno 15')	0	1	2	3	d2101			
12. Scrive frasi sotto dettatura	0	1	2	3	d170			

Scuola Secondaria II grado

Soggetto: _____ Et : _____ Esaminatore _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

DIMENSIONI					ICF*			
					Cod.	Qualificatori		
						1	2	3-5
1. Socializzazione, interazione e relazione								
01. Saluta in modo funzionale gli interlocutori (ciao, buongiorno, ecc.)	0	1	2	3	d7402			
02. Assume atteggiamenti funzionali al contesto (ascolta, risponde, attende, ecc.)	0	1	2	3	d2161			
03. Manifesta calma (non agita gli arti, non grida, ecc.) anche in situazioni difficili (rimproveri, ecc.)	0	1	2	3	b1521			
04. Rispetta il proprio turno nelle attivit� proposte	0	1	2	3	d7100			
05. Accetta l'interazione sociale iniziata da altri	0	1	2	3	d7504			
06. Collabora con gli altri nelle attivit� (di apprendimento, ricreative, , ecc.) proposte	0	1	2	3	d7500			
07. Rispetta le regole di comportamento (alzare la mano, ecc.) durante la permanenza in classe, ecc.	0	1	2	3	d7202			
08. Socializza (si avvicina, fa delle richieste, ecc.) con coetanei in classe o al parco	0	1	2	3	d710			
09. Utilizza un proprio oggetto (giocattolo, libro, ecc.) per svolgere un'attivit� insieme agli altri	0	1	2	3	d7500			
10. Svolge compiti insieme ad altri (sposta degli oggetti, assembla un puzzle, ecc.)	0	1	2	3	d7402			
11. Mostra interesse (guarda o si avvicina) alle attivit� che svolgono gli altri	0	1	2	3	d7203			
12. Accetta (non si agita, ecc.) rifiuti a richieste ('Posso') e critiche ('Hai sbagliato', 'Non si fa, ecc.')	0	1	2	3	d7102			
2. Comunicazione e linguaggio								
01. Avvia (verbalmente, a gesti, ecc.) un'interazione comunicativa	0	1	2	3	d3500			
02. Usa il SI e il NO, in risposta ad una domanda, oppure con movimenti del capo	0	1	2	3	b1670			
03. Formula domande con "Perch� ...", "Come ...", "Quando ...", ecc.	0	1	2	3	b16710			
04. Indica, su richiesta, almeno 30 oggetti di uso comune (penna, vaso, mela, ecc.)	0	1	2	3	d3350			
05. Risponde se chiamato (verbalmente, orientando il capo, spostandosi da un altro ambiente, ecc.)	0	1	2	3	b1670			
06. Comunica il proprio nome all'interlocutore o glielo chiede	0	1	2	3	d7100			
07. Mantiene una conversazione con un'altra persona per almeno 5'	0	1	2	3	d3503			
08. Chiama o risponde al telefono (cellulare)	0	1	2	3	d330			
09. Comprende semplici segnali gestuali (indice sulle labbra per zitto, ecc.)	0	1	2	3	d3150			
10. Usa i social network per contattare o conoscere altre persone	0	1	2	3	d3600			
11. Risponde in modo opportuno a domande su un "fatto" a cui ha assistito (o che ha ascoltato)	0	1	2	3	d330			
12. Usa, per fare richiesta, una tabella comunicativa, le PECS o un comunicatore	0	1	2	3	d335			
3. Autonomia e orientamento								
01. Accetta cambiamenti nell'ambiente (posizione, strumenti, materiali, ecc.)	0	1	2	3	b154			
02. Presta molta attenzione a non sporcare (con cibi, bevande, colori, ecc.) l'ambiente e i propri abiti	0	1	2	3	d2301			
03. Esegue il lavoro affidatogli rispettando i tempi	0	1	2	3	b1642			
04. Indossa vari capi di abbigliamento (soprabito, giubbotto, scarpe, ecc.)	0	1	2	3	d540			
05. Gestisce le variabili ambientali (richieste, critiche, insuccessi, ecc.)	0	1	2	3	b1521			
06. Emette un comportamento pertinente alle circostanze (arrivare, allontanarsi, chiedere, ecc.)	0	1	2	3	d2400			
07. Segue istruzioni per eseguire compiti (assemblaggio, giochi, ecc.)	0	1	2	3	d310			
08. Mangia in modo adeguato (postura, posate, ecc.) nei diversi ambienti (classe, mensa, pizzeria, ecc.)	0	1	2	3	d599			
09. Svolge attivit� di piccola gestione domestica (mette in ordine, si prepara lo zaino, ecc.)	0	1	2	3	d230			
10. Svolge attivit� funzionali al contesto (classe: sedersi nel banco, ecc.; bagno: lavare le mani, ecc.)	0	1	2	3	d310			
11. Porta a termine un compito senza bisogno di istruzioni e assistenza continua	0	1	2	3	d2303			
12. Produce, su richiesta, una determinata somma di denaro	0	1	2	3	b1721			
4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento								
01. Legge e comprende piccoli brani di 6-10 periodi	0	1	2	3	d140			
02. Colloca temporalmente le azioni quotidiane (colazione-mattino, piscina-pomeriggio, ecc.)	0	1	2	3	b1140			
03. Rievoca 5 oggetti e 5 parole nello stesso ordine di presentazione	0	1	2	3	b1440			
04. Legge con fluidit� (velocit�) e accuratezza (senza commettere errori) un brano di tre periodi	0	1	2	3	d166			
05. Racconta la trama di un film o di una storia appena ascoltata	0	1	2	3	b1642			
06. Compone con i mattoncini una determinata configurazione (Block design)	0	1	2	3	d1565			
07. Organizza immagini per categorie (cibi, animali, mestieri, ecc.)	0	1	2	3	b1641			
08. Legge rispettando l'intonazione (accento, espressioni, ecc.), le pause (punteggiatura, ecc.), ecc.	0	1	2	3	d166			
09. E' sistematico nello svolgere un compito (analizza la situazione, senza provare a caso)	0	1	2	3	d1751			
10. Fraziona una quantit� (insieme di oggetti) in 3 o 4 parti uguali	0	1	2	3	d172			
11. Si impegna in attivit� che richiedono un'applicazione continua (almeno 15')	0	1	2	3	d2101			
12. Scrive una frase dettata dopo una latenza di 20" e l'inserimento di un distrattore	0	1	2	3	d170			

SCORING DATI IPF – PEI

Soggetto: _____ Et : _____ Esaminatore _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

	DIMENSIONI	PO	PMO	CrP
Infanzia	1. Socializzazione, interazione e relazione		36	
	2. Comunicazione e linguaggio			
	3. Autonomia e orientamento			
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento			
Primaria	1. Socializzazione, interazione e relazione		36	
	2. Comunicazione e linguaggio			
	3. Autonomia e orientamento			
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento			
Secondaria I Grado	1. Socializzazione, interazione e relazione		36	
	2. Comunicazione e linguaggio			
	3. Autonomia e orientamento			
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento			
Secondaria II Grado	1. Socializzazione, interazione e relazione		36	
	2. Comunicazione e linguaggio			
	3. Autonomia e orientamento			
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento			

VISUALIZZAZIONE DATI IPF-PEI

Soggetto: _____ Et : _____ Esaminatore _____

Caregiver intervistato: _____ Data: _____

S	DIMENSIONI	ENTIT� DELLE DIFFICOLT�														O R E	P U N T E G G I					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70			75	80	85	90	95
		Molto elevata				Elevata				Media				Lieve				Assente				
Infanzia	1. Socializzazione, interazione e relazione																				Max	P U N T E G G I
	2. Comunicazione e linguaggio																					
	3. Autonomia e orientamento																					
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento																					
	ORE																					
Primaria	1. Socializzazione, interazione e relazione																				Max	P U N T E G G I
	2. Comunicazione e linguaggio																					
	3. Autonomia e orientamento																					
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento																					
	ORE																					
Secondaria I Grado	1. Socializzazione, interazione e relazione																				Max	P U N T E G G I
	2. Comunicazione e linguaggio																					
	3. Autonomia e orientamento																					
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento																					
	ORE																					
Secondaria II Grado	1. Socializzazione, interazione e relazione																				Max	P U N T E G G I
	2. Comunicazione e linguaggio																					
	3. Autonomia e orientamento																					
	4. Cognitiva, neuropsicologica e apprendimento																					
	ORE																					

N.B.: Tutte le indicazioni per la somministrazione, lo scoring e l'interpretazione dei risultati, con alcuni esempi, sono riportate nel Manuale.