



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
**Nicola Garrone** | Barletta/Canosa di Puglia  
Liceo Artistico | Istituto Professionale Servizi Commerciali e Socio-Sanitari

# **GLOSSARIO**

## **PER LA SELEZIONE DEI DOMINI UTILI ALLA REDAZIONE DEL PEI/PdV SU BASE ICF**

### **SCUOLA DELL'INFANZIA**



### FATTORI CONTESTUALI PERSONALI

[Si propongono i seguenti fattori personali perché prevalenti in quel segmento d'istruzione]

<b>Senso di autoefficacia</b>	La convinzione nelle proprie capacità di organizzare e realizzare il corso delle azioni necessario e gestire adeguatamente le situazioni che si incontrano. [Sostituire con testo]
<b>Sfera emotiva</b>	Le reazioni emotive e i vari meccanismi di controllo che lo studente è in grado di esercitare come per esempio paura, ansia, rabbia, depressione, eccitazione, ecc. [Sostituire con testo]
<b>Comportamenti problema</b>	Autolesionismo, aggressività o altri comportamenti che richiedono interventi educativi. [Sostituire con testo]

### FATTORI CONTESTUALI AMBIENTALI

Indicare se il qualificatore rappresenta una barriera (in questo caso si indica col punto) o un facilitatore (in questo caso si indica con un +)

#### Qualificatori

e – Fattori ambientali			
2 qualificatori (alternativi)	Barriera (Uso del punto indica una barriera)	Sintassi specifica	Significato
		exxx.0	nessuna barriera
		exxx.1	barriera lieve
		exxx.2	barriera media
		exxx.3	barriera grave
		exxx.4	barriera completa
		exxx.8	barriera non specificata
		exxx.9	non applicabile
	Facilitatore (Uso del segno + indica un facilitatore)	Sintassi specifica	Significato
		exxx + 0	nessuna facilitatore
		exxx + 1	facilitatore lieve
		exxx + 2	facilitatore medio
		exxx + 3	facilitatore sostanziale
		exxx + 4	facilitatore completo
		exxx + 8	facilitatore non specificato
		exxx + 9	non applicabile



### e1 – PRODOTTI E TECNOLOGIE

e115	Prodotti e tecnologia nella vita quotidiana (strumenti, prodotti e tecnologie usati dalle persone nelle attività quotidiane, incluse quelle adattate o progettate appositamente)
e120	Prodotti e tecnologia per la mobilità e il trasporto in ambienti esterni e interni (usati dalle persone nel movimento all'interno e all'esterno degli edifici, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente)
e125	Prodotti e tecnologia per la comunicazione (usati dalle persone nelle attività di trasmettere e ricevere informazioni, inclusi quelli adattati o realizzati appositamente)

### e2 – AMBIENTE NATURALE E CAMBIAMENTI EFFETTUATI ALL'UOMO

e240	Luce
e245	Cambiamenti correlati al tempo (Cambiamento temporale naturale, regolare o prevedibile)
e250	Suono (un fenomeno che viene sentito o può essere sentito, come battere, suonare, colpire, cantare, fischiare, urlare o bisbigliare, a qualsiasi volume, timbro o tono e che può fornire delle informazioni utili o distraenti sul mondo)

### e3 - RELAZIONI E SOSTEGNO SOCIALE E ATTEGGIAMENTI

e310	Famiglia (relazione di famiglia ristretta, come coniugi, partner, genitori, fratelli e sorelle, figli, genitori adottivi e affidatari, nonni)
e320	Amici (Individui che sono molto vicini alla persona e con cui perdurano relazioni caratterizzate da fiducia e sostegno reciproco)
e340	Persone che forniscono aiuto o assistenza (personale scolastico, assistenza socio-educativa...)
e350	Animali domestici (cani, gatti, uccelli, pesci)

### e5 – SERVIZI SISTEMI E POLITICHE

e580	Servizi di sostegno sanitario a cui si ha accesso (Servizi per la prevenzione e il trattamento dei problemi sanitari, per la fornitura di riabilitazione medica e per la promozione di uno stile di vita sano)
------	--



## D - ATTIVITÀ E PARTECIPAZIONE

Questa sezione è utile per la selezione degli obiettivi a breve, medio e lungo termine contenuti nella prima parte del PEI. La sezione prevede DUE qualificatori che seguono il codice contrassegnati così: \_\_\_, il primo per la PERFORMANCE e il secondo per la CAPACITÀ, in base alla seguente legenda:

- 0 = nessuna difficoltà
- 1 = difficoltà lieve
- 2 = difficoltà media
- 3 = difficoltà grave
- 4 = difficoltà totale
- 8 = non specificato
- 9 = non applicabile

Si rammenta che la performance indica ciò che l'alunno/a è in grado di fare grazie a mediatori contestuali (cioè aiuti) mentre la capacità indica ciò che sa fare in autonomia e indipendentemente dai fattori contestuali.

### d1 – APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE

#### Esperienze sensoriali intenzionali

d110.__	Guardare (l'insegnante che parla, gli altri bambini, ecc.)
d115.__	Ascoltare (l'insegnante che parla, gli altri bambini, ecc.)
d120.__	Altre percezioni sensoriali intenzionali (manipolare, toccare materiali e/o cibi, riconoscere al tatto)

#### Apprendimento di base

d130.__	Copiare (imitare pose, suoni, copiare parole o il proprio nome)
d1313.__	Imparare attraverso il gioco simbolico (cucina, cassetta, fattoria, bambole, ecc.)
d135. __	Ripetere (filastrocche, numeri, poesie, canti, ecc.)



### Applicazione delle conoscenze

d1550.___	Acquisizione di abilità basilari (utilizzare posate, matite, penne, colori, oggetti da manipolazione)
d1551.___	Acquisizione di abilità complesse (seguire regole e coordinare i movimenti per praticare gesti motori e giochi sportivi)
d160.___	Focalizzare l'attenzione (mantenere l'attenzione durante il gioco o l'attività)
d163.___	Pensiero (riflettere sulle azioni, inventare storie e/o giochi)
d175.___	Risoluzione di problemi (trovare soluzioni a problemi come un conflitto con un compagno, una consegna del docente, ecc.)
d177.___	Prendere decisioni (decidere tra due opzioni, scegliere un'attività, un materiale o un colore, ecc.)

### d2 - COMPITI E RICHIESTE GENERALI

d210.___	Intraprendere un singolo compito
d220.___	Intraprendere compiti articolati
d230.___	Eseguire routine quotidiana (gestire la routine quotidiana e i suoi cambiamenti...)
d240.___	Gestire la tensione e altre richieste di tipo psicologico (le responsabilità, lo stress, le crisi...)
d250.___	Controllo del proprio comportamento (in base alle richieste e alle persone o alle situazioni...)

### d3 - COMUNICAZIONE

d310.___	Comunicare con – ricevere – messaggi verbali, non verbali e scritti (comprendere un'affermazione)
d315.___	Comunicare con – ricevere messaggi non verbali (comprendere che se uno ride è felice, se sbadiglia è stanco, ecc.)
d330.___	Parlare (esporre un fatto o raccontare una storia)
d335.___	Produrre messaggi non verbali (usare i gesti, i disegni, la mimica per comunicare)



#### d4 - MOBILITÀ

d410._ _	Cambiare la posizione corporea (muoversi da un posto all'altro)
d415._ _	Mantenere una posizione corporea (mantenere la posizione come richiesto)
d430._ _	Trasportare, spostare e maneggiare oggetti
d435._ _	Spostare gli oggetti con gli arti inferiori (usare gambe e piedi per muovere oggetti come un pallone)
d440._ _	Uso fine della mano (maneggiare oggetti, raccogliarli, usare le dita per impugnare o digitare)
d450._ _	Camminare (spostarsi a piedi da un posto all'altro)

#### d5 - CURA DELLA PROPRIA PERSONA

d510._ _	Lavarsi (le mani e la faccia in maniera adeguata, asciugandosi)
d530._ _	Bisogni corporali (riconoscere stimolo della minzione e della defecazione e poi pulirsi)
d540._ _	Vestirsi (togliersi e mettere indumenti, calzature e grembiule a seconda delle necessità)
d550._ _	Mangiare (mangiare ciò che viene servito o la merenda in maniera adeguata)
d560._ _	Bere (bere aprendo il tappo della bottiglia e versando l'acqua in un bicchiere, bere dal lavandino, dalla cannuccia, ecc.)

#### d7 - INTERAZIONI E RELAZIONI INTERPERSONALI

d710._ _	Interazioni personali semplici (accettare il contatto fisico, la vicinanza)
d720._ _	Interazioni personali complesse (regolare comportamenti e impulsi rispettando i ruoli e le regole sociali)

#### d8 – AREE DI VITA PRINCIPALI

d8800._ _	Gioco solitario (svolgere azioni con giochi o giocattoli da solo)
d8801._ _	Gioco d'osservazione (osservare gli amici che giocano senza intralciare l'attività)



d8802._ _	Gioco parallelo (giocare vicino ai compagni senza condividere i ruoli)
d8803._ _	Gioco cooperativo (giocare con i compagni condividendo scopi e ruoli)

#### d9 – VITA SOCIALE, CIVILE E DI COMUNITA'

d920._ _	Ricreazione e tempo libero (attività sportive e ricreative)
----------	---