



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Località Praino 87023 DIAMANTE (CS)

ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE E PER GEOMETRI "GIOVANNI PAOLO II" - ISTITUTO PROFESSIONALE PER L'AGRICOLTURA E L'AMBIENTE
- PER I SERVIZI ENOGASTRONOMICI E DELL'OSPITALITÀ ALBERGHIERA ITCG-IPAA & IPSEOA - S. SOCIO SANITARIO - I. TECNICO AGRARIO- IPSSAR
PRAIA

☎ 0985/81535

csiso23003@istruzione.it PEC / csiso23003@pec.istruzione.it Uff. . Fatt. UFWUX

www.iissdiamante.edu.it

Cod. Mecc. CSISO23003 - Distretto 21 - Codice Fiscale 82001210788

GRIGLIA D'OSSERVAZIONE ALUNNO SU BASE ICF

(Base per definizione obiettivi PEI)

Legenda:

2 = L'elemento descritto dal criterio mette in evidenza problematicità rilevanti o reiterate

1 = L'elemento descritto dal criterio mette in evidenza problematicità lievi o occasionali

0 = L'elemento descritto dal criterio non mette in evidenza particolari problematicità. Lo sviluppo della capacità descritta appare nella norma

F = L'elemento descritto non solo non mette in evidenza problematicità, ma rappresenta un "punto di forza" dell'alunno, su cui fare leva nell'intervento.

FUNZIONI E STRUTTURE CORPOREE

FUNZIONI MENTALI SPECIFICHE	2	1	0	F
Focalizzazione dell'attenzione				
Mantenimento dell'attenzione				
Memoria a breve termine				
Memoria a lungo termine				
Controllo psicomotorio				
Gamma di emozioni				
Regolazione delle emozioni				
Acquisizione della dominanza				
Linguaggio verbale (comprensione)				
Linguaggio verbale (produzione)				
Percezione visiva				
Percezione uditiva				
Percezione tattile				
Percezione gustativa				
Percezione olfattiva				
Gestione del tempo				
Risoluzione dei problemi				
Immagine corporea				
Pensiero (forma e contenuto)				
Astrazione				
Metacognizione				

ATTIVITA' PERSONALI

APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE	2	1	0	F
Ha la capacità di dirigere intenzionalmente lo sguardo su cose e persone				
Guarda negli occhi l'interlocutore				
Ha la capacità di ascoltare intenzionalmente (es.: voce dell'adulto, musica)				
Ha la capacità di imparare a scrivere				
Applica la capacità di imparare a scrivere				
Ha la capacità di imparare a leggere				
Applica la capacità di imparare a leggere				
Ha la capacità di imparare a calcolare				
Applica la capacità di imparare a calcolare				
Ha la capacità di pensare				
E' in grado di ignorare rumori distraenti				
Mantiene l'attenzione sul compito				
E' in grado di imitare un gesto				
E' in grado di copiare un segno grafico				
E' in grado di fare un gioco simbolico				
COMPITI E RICHIESTE GENERALI				
E' in grado di compiere azioni semplici				
E' in grado di compiere azioni complesse				
Ha la capacità di intraprendere singoli compiti semplici				
Ha la capacità di intraprendere compiti articolati				
Porta a termine compiti articolati in autonomia				
E' in grado di seguire una routine				
Applica la capacità di seguire una routine				
Sa gestire cambiamenti della routine				
E' in grado di partecipare alle attività di classe solo se sollecitato				
E' in grado di lavorare con il piccolo gruppo				
E' in grado di coinvolgersi in attività con il gruppo classe				
Ha la capacità di gestire la tensione o la frustrazione				
Ha la capacità di controllare il proprio comportamento				
COMUNICAZIONE				
E' in grado di comprendere messaggi verbali				
E' in grado di comprendere messaggi scritti				
E' in grado di comprendere messaggi nella lingua dei segni				
E' in grado di parlare				
Applica la capacità di parlare				
E' in grado di produrre parole				
E' in grado di cantare				
Applica la capacità di cantare				
E' in grado di produrre messaggi non verbali				
Applica la capacità di produrre messaggi non verbali				
E' in grado di iniziare e tenere una conversazione con una persona				
Applica la capacità di mantenere una conversazione con una persona				
E' in grado di avviare e mantenere un dibattito con più di una persona				

MOBILITA', USO DELLO SPAZIO e ORIENTAMENTO TEMPORALE				
E' in grado di cambiare posizione corporea di base (in piedi /seduto)				
E' in grado di mantenere una posizione (es.: seduto)				
E' in grado di trasferirsi				
E' in grado di spostare oggetti				
E' in grado di camminare				
Sviluppo motricità fine della mano (es.: infilare perline, costruire puzzle, ritagliare figure, usare pennelli, etc.)				
Sviluppo motricità fine del piede				
E' in grado di aprire e chiudere lo zaino, la cartella, l'astuccio				
Ha la capacità di calciare				
Ha la capacità di strisciare, saltare, rotolarsi				
E' in grado di spostarsi in modo autonomo negli ambienti scolastici				
Sa dove procurarsi, all'interno dell'aula, il materiale per svolgere un'attività				
E' in grado di prendere il materiale per lavorare				
Rimette a posto il materiale dopo aver terminato un'attività				
E' in grado di definire rapporti topologici (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano, etc.)				
E' in grado di leggere l'orologio				
Ha cognizione della durata di una frazione di tempo (es.: mezzora, un'ora, etc.)				
Sa orientarsi sul calendario indicando mese e giorno				
CURA DELLA PERSONA				
E' in grado di lavarsi e asciugarsi le mani				
Applica la capacità di lavarsi e asciugarsi le mani				
E' in grado di prendersi cura di singole parti del corpo				
Applica la capacità di prendersi cura di singole parti del corpo				
E' in grado di manifestare bisogno di minzione e defecazione				
E' in grado di mettere, allacciare e togliere le scarpe				
E' in grado di mangiare da solo				
E' in grado di bere da solo				
E' in grado di riconoscere un pericolo e badare alla propria sicurezza				
INTERAZIONI INTERPERSONALI				
Ha la capacità di interazioni personali semplici				
Ha la capacità di interazioni personali complesse				
Gioca con i pari				
Interagisce con l'adulto				
Ha la capacità di entrare in interazione con gli estranei				
Ha la capacità di intrattenere relazioni familiari				
Ha la capacità di intrattenere relazioni intime				

PARTECIPAZIONE SOCIALE

	2	1	0	F
Ha la capacità di effettuare transazioni economiche semplici				
Applica la capacità di effettuare transazioni economiche semplici				
Ha la capacità di coinvolgersi in un gioco				
Applica la capacità di coinvolgersi nel gioco				
Ha la capacità di impegnarsi in attività di ricreazione e tempo libero				
Applica la capacità di impegnarsi in attività di ricreazione e tempo libero (es.: prende iniziativa)				

durante la ricreazione a scuola, pratica sport, scout, etc.)				
Ha la capacità di cogliere aspetti religiosi e spirituali				
Ha la capacità di cogliere aspetti di etica e diritti umani				

FATTORI CONTESTUALI

FATTORI PERSONALI	2	1	0	F
Autostima				
Motivazione				
Curiosità				
Tendenza all'isolamento				
Aggressività o comportamenti incontrollati				
FATTORI AMBIENTALI				
Utilizzo di tecnologie per educazione speciale (tastiere, pc, LIM)				
Utilizzo di strumenti o attrezzature per attività di ricreazione o sport (es.: sci, chitarra, etc.)				
Utilizzo di supporti per la mobilità o comunicazione (deambulazione, vista, etc.)				
Relazione con i compagni				
Ha una relazione significativa con compagno/a in classe				
Ha una relazione significativa con amico/a in contesto extra-scolastico				
In classe ha un piccolo gruppo di compagni che svolge spontaneamente funzione di supporto				
Relazione con animali domestici				
Usa servizi assistenziali o riabilitativi extrascolastici				
Relazione con gli insegnanti				
Qualità della relazione con AEC				
Qualità della relazione con insegnante di sostegno				

In sintesi:

CONDIZIONI FISICHE (funzioni corporee e strutture corporee):

.....

.....

ATTIVITA' PERSONALI (apprendimento, applicazione conoscenze, compiti e richieste, comunicazione, mobilità, cura della persona, interazione personale):

.....

.....

PARTECIPAZIONE SOCIALE:.....

.....

.....

FATTORI CONTESTUALI (ambientali e personali):.....

.....

PUNTI DI FORZA:

.....

PUNTI DI DEBOLEZZA:

.....

Classe _____

Allievo _____

Il docente

*La griglia è stata realizzata utilizzando items (la maggior parte) che fanno riferimento in modo diretto ad indicatori della classificazione ICF, con l'integrazione di altri items ideati invece ad hoc.