ISTITUTO COMPRENSIVO "F. Grimani"

via Canal,5 – 30175 Venezia Marghera

Tel. 041.920106 – 923123 Fax 041.5383465

e-mail veic870002@istruzione.it - www.icgrimani.edu.it

PROFILO DINAMICO FUNZIONALE

a.s.: _____

alunno: _____

scuola: _____

sezione: _____

data di compilazione: _____

compilatore: _____

DATI DELL'ALUNNO

cognome nome: _____

data di nascita: _____ luogo di nascita : _____

sesso: ☐ **M** ☐ **F**

SINTESI DIAGNOSTICA ICD-10

CODICE	DECRIZIONE

TIPO DI PATOLOGIA

☐ fisica ☐ psichica ☐ sensoriale ☐ plurima

che risulta: ☐ stabilizzata ☐ progressiva

area di disabilità: ☐ relazione ☐ comunicazione ☐ apprendimento ☐ motoria

1. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
a) Esperienze sensoriali intenzionali				
d110 guardare (utilizzare il senso della vista intenzionalmente per sperimentare stimoli visivi, come guardare la televisione, gli altri bambini che giocano, le immagini di un libro)				
d 115 ascoltare (utilizzare il senso dell'udito intenzionalmente per sperimentare stimoli uditivi, come ascoltare la musica, un racconto, le istruzioni dell'insegnante, le voci dei compagni)				
d120 altre percezioni sensoriali intenzionali (utilizzare gli organi di senso intenzionalmente per sperimentare stimoli, come toccare e manipolare vari materiali; assaggiare cibi e bevande diversi; odorare vari elementi naturali e non)				
b) Apprendimento di base				
d130 copiare (imitare delle pose, delle azioni, duplicare dei rumori, dei suoni, il ritmo di una canzone, dei segni grafici, copiare il proprio nome o semplici parole)				
d1313 imparare attraverso il gioco simbolico (utilizzare il gioco simbolico per apprendere azioni legate a situazioni quotidiane; mimare azioni quotidiane come preparare la tavola, cucinare, sistemare un oggetto; eseguire giochi simbolici liberi, come il gioco della casetta, con le bambole o con la fattoria degli animali; ricoprire ruoli diversi nelle drammatizzazioni)				
d135 ripetere (ripetere una sequenza di eventi, simboli o parole come una componente basilare dell'apprendere, come contare, recitare una poesia o una filastrocca, replicare una sequenza di azioni)				
d150 riconoscere le quantità (maggiore/minore, poco/tanto, più/meno)				
d155 acquisizione di abilità (imparare azioni intenzionali elementari, come usare le posate, una matita o un semplice strumento)				
c) Applicazione delle conoscenze				
d160 focalizzare l'attenzione (focalizzarsi intenzionalmente su stimoli specifici, ignorando rumori o altre fonti di distrazione)				
d163 pensiero (formulare idee, concetti e immagini, finalizzati ad uno scopo oppure no, come creare un racconto, giocare con le idee, riflettere, sia da solo che con i compagni)				
d175 risoluzione di problemi (trovare soluzioni a problemi e situazioni identificando e analizzando le questioni e sviluppando opzioni e soluzioni, come risolvere un conflitto con un compagno)				
d177 prendere decisioni (effettuare una scelta tra più opzioni e metterla in atto, come scegliere un giocattolo, un compagno di giochi, un'attività da svolgere)				
d210 intraprendere un compito singolo				
d220 intraprendere compiti articolati				
d230 eseguire la routine quotidiana				
d240 gestire la tensione ed altre richieste di tipo psicologico				

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d) d815 competenze prescolastiche				
è in grado di giocare: - da solo - in parallelo - in modo condiviso - in modo cooperativo				
si organizza nel gioco: - manipolativo - imitativo - simbolico				
realizza segni grafici (scarabocchi, disegni)				
coordina i movimenti oculo-manuali negli esercizi grafo-motori (segue un percorso grafico tratteggiato, ricalca, colora, completa)				
abbina, classifica, raggruppa (immagini, oggetti, quantità, …)				
è in grado di generalizzare e riferire esperienze vissute				
usa attrezzature e strumenti				
comprende, segue ed utilizza testi regolativi (istruzioni)				
e) b117 livello di sviluppo				
apprende per imitazione				
apprende per prove ed errori				
si avvia verso la categorizzazione				
riconosce e organizza le categorie di spazio, tempo, numero e casualità				
opera sul reale				
opera sui/coi simboli				
f) b144 memoria (trattiene input ed informazioni, indica un oggetto o una persona che gli è stato appena indicato, ricorda i nomi delle persone che interagiscono con lui)				
osservazioni:				

2. AREA DELLA COMUNICAZIONE

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d310 comunicare con / ricevere messaggi verbali				
d315 comunicare con / ricevere messaggi non verbali				
d320 comunicare con / ricevere messaggi nel linguaggio dei segni				
d325 comunicare con / ricevere messaggi scritti				
d340 produrre messaggi nel linguaggio dei segni				
d360 utilizzo di strumenti e tecniche di comunicazione				
osservazioni:				

3. AREA RELAZIONALE

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d710 interazioni interpersonali semplici (interagire con le persone in modo contestualmente e socialmente adeguato, accettare di giocare con i compagni, avvicinarsi ad un compagno per giocare, avvicinarsi all'insegnante per chiedere qualcosa, accettare la vicinanza e il contatto fisico, come sedersi vicino o dare la mano)				
d720 interazioni interpersonali complesse (mantenere le interazioni con gli altri in modo contestualmente e socialmente adeguato, come regolare gli impulsi e le emozioni, controllare l'aggressività verbale e fisica e agire secondo i ruoli e le convenzioni sociali)				
d740 relazioni formali (rapportarsi con insegnanti e adulti in modo contestualmente e socialmente adeguato, riconoscendone ruoli e funzioni)				
d750 relazioni sociali informali (rapportarsi con i pari in modo contestualmente e socialmente adeguato)				
d760 relazioni familiari				
osservazioni :				

4. AREA MOTORIO - PRASSICA

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d410 cambiare la posizione corporea di base				
d415 mantenere una posizione corporea				
d420 trasferirsi				
d430 sollevare o trasportare oggetti				
d435 spostare oggetti con gli arti inferiori				
d440 uso fine della mano				
d445 uso della mano e del braccio				
d450 camminare				
d455 spostarsi				
d460 spostarsi in diverse collocazioni				
d465 spostarsi usando apparecchiature / ausili				
d470 usare un mezzo di trasporto				
Osservazioni:				

5. AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d510 lavarsi (lavare e asciugare il proprio corpo, utilizzando metodi e materiali di pulizia e asciugatura adeguati: aprire il rubinetto, prendere il sapone e insaponarsi, sfregare le mani una contro l'altra, risciacquare, chiudere il rubinetto, asciugarsi)				
d530 bisogni corporali (riconoscere lo stimolo, chiedere di andare in bagno quando si ha bisogno, pulirsi adeguatamente)				
d540 vestirsi (eseguire le azioni coordinate del mettersi e togliersi indumenti e calzature in sequenza e in accordo con le condizioni climatiche e sociali, come indossare, sistemarsi e togliersi il cappotto, i guanti, il cappello, la sciarpa, il grembiule)				
d550 mangiare (rimanere seduto il tempo necessario, usare adeguatamente le posate, consumare i pasti, inteso anche come assaggiare cibi nuovi)				
d560 bere (prendere una bevanda, portarla alla bocca e consumarla in modi culturalmente e socialmente accettabili, versarsi da bere, aprire e chiudere bottiglie, bere dal bicchiere o dalla cannuccia o bere acqua corrente, come da rubinetto)				
osservazioni:				

6. AREE DI VITA PRINCIPALI (autonomia sociale)

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d571 evitare situazioni pericolose per sé e per gli altri				
d825 istruzione scolastica (frequentare regolarmente la scuola, lavorare in modo cooperativo con i compagni, ricevere e seguire le istruzioni degli insegnanti, eseguire e portare a termine le consegne assegnate)				
d840 apprendistato (apprendere ed eseguire compiti o attività per imitazione o seguendo istruzioni)				
d8800 gioco solitario (giocare da solo usufruendo del materiale circostante; organizzarsi da solo scegliendo un gioco ed usarlo per un determinato tempo e in maniera adeguata; scegliere un gioco ed utilizzarlo in maniera creativa, come la bambola che diventa una bambina o usare le pentoline per preparare da mangiare)				
d8801 gioco di osservazione (osservare intenzionalmente i compagni che giocano senza intervenire; manifestare interesse per il gioco in svolgimento attraverso lo sguardo, la mimica facciale o osservazioni verbali)				
d8802 gioco parallelo (giocare con oggetti, giochi o giocattoli vicino ai compagni ma senza partecipare alle loro attività; giocare per proprio conto senza condivisione di ruoli; giocare insieme ai compagni mantenendo però un gioco individuale)				
d8803 gioco cooperativo (giocare con gli altri con oggetti, giochi o giocattoli per uno scopo comune; giocare organizzando un'attività; giocare rispettando le regole del gruppo; eseguire semplici giochi di squadra; collaborare al comune risultato finale nel gioco delle costruzioni)				
d920 ricreazione e tempo libero (agire e comportarsi adeguatamente nei momenti destrutturati)				

CATEGORIE	FUNZIONAMENTO			
	0	1	2	3
d220 – d230 autonomia scolastica (riconoscere gli ambienti della scuola e sapersi orientare; spostarsi autonomamente all'interno e/o all'esterno dell'edificio scolastico; riconoscere i diversi ruoli rivestiti dal personale scolastico)				
osservazioni:				

Legenda livelli di difficoltà:

0 nessuna difficoltà/autonomia

1 lieve difficoltà

2 media difficoltà

3 grave difficoltà/inabile

Il compilatore

_____