

IL MODELLO DI SVILUPPO *del Son-Rise Program*[®]

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO Istruzioni



Il modello di sviluppo del Son-Rise Program®

Introduzione

Il modello di sviluppo del Son-Rise Program® vi sarà incredibilmente utile! Esistono miriadi di modelli di sviluppo, ma questo è un modello di sviluppo sociale. L'autismo è essenzialmente una sfida sociale e relazionale per i nostri bambini. Quando riusciamo a vedere, tracciare e raggiungere obiettivi sociali e relazionali, offriamo ai nostri bambini l'opportunità di entrare veramente in contatto con le persone, di fare amicizia, di esprimere amore, di gioire della compagnia degli altri, di comunicare ciò che è importante per loro, di mostrare vero interesse per i pensieri e i sentimenti degli altri, di riuscire a decodificare i segnali/codici della comunicazione (espressioni facciali, tono della voce, gesti, linguaggio del corpo, ecc.), di condividere interessi, di mostrare affetto e di interagire pienamente con il mondo che li circonda.

Il modello di sviluppo del Son-Rise Program® vi aiuterà a stabilire a che punto si trova il vostro bambino e a fissare obiettivi specifici nei Quattro Fondamenti della socializzazione: **soglia di attenzione interattiva, contatto visivo e comunicazione non verbale, comunicazione verbale e flessibilità**. In ognuna di queste aree, sarete in grado di seguire il vostro bambino attraverso le cinque fasi di sviluppo. Diamo ora un'occhiata più da vicino a questi Quattro Fondamenti della socializzazione.

Soglia di attenzione interattiva

La soglia di attenzione interattiva è il Fondamento che rende possibili tutti gli altri Fondamenti. Essa misura per quanto tempo il vostro bambino può mantenere un'interazione con un'altra persona prima di disconnettersi, manifestare i propri "ism" o fare le sue cose. In definitiva, misura la durata delle luci verdi del vostro bambino! Le difficoltà del vostro bambino a interagire e a mantenere una luce verde sono in gran parte quelle che lo collocano all'interno dello spettro dell'autismo. È anche potenzialmente il più grande ostacolo al progresso in altre aree. Se la durata della soglia di attenzione interattiva del vostro bambino, per esempio, passa da cinque a venticinque minuti, gli si aprirà tutto un nuovo mondo di opportunità! E una volta che sarà coinvolto abbastanza a lungo per imparare tutta una serie di cose nuove, molti obiettivi che sembravano fuori portata diventeranno raggiungibili!

Comunicazione verbale

Questo Fondamento include i suoni che il vostro bambino emette, quante parole (se ce ne sono) usa, se utilizza frasi composte da più parole, e lo scopo del suo linguaggio. Per linguaggio noi intendiamo la comunicazione *interattiva*, non solo la capacità di ripetere parole su richiesta. In questo modo, date al vostro bambino la possibilità di comunicare in modo soddisfacente con il mondo che lo circonda!

Contatto visivo e comunicazione non verbale

Guardare e accogliere veramente un'altra persona è un elemento essenziale della connessione interpersonale. Infatti, la maggior parte della comunicazione è non verbale. La capacità di discernere se qualcuno è sarcastico, scherzoso, triste o felice dipende sia dal guardare gli occhi e il viso dell'altra persona, sia dal notare i segnali non verbali. Il modello di sviluppo del Son-Rise Program® vi permetterà di valutare il livello, lo scopo e la funzione del contatto visivo del vostro bambino, nonché l'uso e la risposta alla comunicazione non verbale.

Flessibilità

La flessibilità è spesso il più trascurato dei Quattro Fondamenti della socializzazione. Le persone spesso si concentrano sul far seguire ai loro figli una struttura rigida piuttosto che sull'aiutarli a essere flessibili e a proprio agio con le transizioni, i cambiamenti e i desideri degli altri. L'obiettivo principale di questo Fondamento è quello di aiutare il vostro bambino a sviluppare la capacità di essere sia flessibile (permettendo agli altri di essere coinvolti e contribuire) che spontaneo (iniziando nuove idee/direzioni) all'interno delle attività interattive, sia che queste attività siano state iniziate dal vostro bambino o da qualcun altro. Naturalmente, *ogni* bambino che gioca a un gioco ha preferenze e desideri su come deve essere svolto. Non stiamo cercando il 100% di flessibilità in tutte le interazioni, ma piuttosto una capacità generale di permettere facilmente a un amico o a un membro della famiglia di apportare con una certa regolarità piccole o grandi modifiche all'attività. Il modello di sviluppo del Son-Rise Program® vi permetterà di vedere a che punto è il vostro bambino, per aiutarlo a fare dei passi in avanti nella flessibilità, che è spesso uno dei punti centrali dell'essere nello spettro dell'autismo.

Come stabilire a che punto si trova il vostro bambino

Lo scopo del modello di sviluppo del Son-Rise Program® è quello di aiutarvi a capire esattamente dove si trova vostro figlio in questo momento, in modo da sapere chiaramente quale debba essere il passo successivo. È un po' come con un navigatore satellitare: per calcolare il percorso migliore per raggiungere la destinazione, bisogna prima sapere dove ci troviamo.

Vi consigliamo di stabilire a che punto del modello si trova il vostro bambino ogni otto settimane.

Prendete un Fondamento della socializzazione alla volta. Ricordate che genitori, terapisti ed educatori di tutto il mondo hanno valutato i loro bambini attraverso questo modello e lo hanno usato per aiutarli a progredire, e anche voi potete farlo! Se siete genitori, ricordate che voi conoscete vostro figlio meglio di chiunque altro. Vi incoraggiamo a crederci, come ci crediamo anche noi.

I 12 passi per stabilire a che punto si trova il vostro bambino:

1. **Stampate i vostri fogli di lavoro del Modello di sviluppo** e teneteli davanti a voi prima di iniziare; questo vi aiuterà a capire le seguenti istruzioni.
2. Ricordate che anche se pensate che vostro figlio sia al livello 2 o 4 in uno qualsiasi dei Fondamenti, **è importante in questa valutazione iniziale iniziare con il livello 1 in ogni sezione** (questo non sarà necessario nelle future valutazioni).
3. **Iniziare dal livello 1 vi permetterà di vedere se ci sono delle abilità “mancanti”** nei livelli precedenti che potrebbero costituire delle lacune che impediscono al vostro bambino di progredire nel percorso della socializzazione. Queste abilità mancanti dovrebbero essere considerate e affrontate come obiettivi.
4. **Iniziate con il livello 1 della Soglia di attenzione interattiva.** Valutate a che punto si trova il vostro bambino per ogni abilità usando le caselle fornite. Vedrete una lista di abilità. Per ognuna, valutate il vostro bambino usando la seguente classificazione.
5. **CLASSIFICAZIONE:**
 - a. **Emergente:**
 - i. Vedrete due piccoli quadrati all’interno di questa casella. Spuntate il primo se il vostro bambino dimostra questa abilità “occasionalmente”. (Se l’ha fatto una sola volta, sei mesi fa, non lo spuntate. Lasciatelo vuoto per ora).
 - ii. Spuntate il secondo quadratino se il vostro bambino dimostra questa abilità “la metà delle volte/tempo”. (Questo non significa che deve farlo 30 minuti ogni ora, ma piuttosto che dimostra questa abilità circa la metà delle volte che se ne presenta l’opportunità; per esempio dice “ciao” circa la metà delle volte che viene salutato).
 - b. **Acquisito:**
 - i. Spuntate questa casella quando il vostro bambino è in grado di eseguire questa abilità per la maggior parte del tempo. (Il vostro bambino non ha bisogno di mostrare la perfetta padronanza di questa abilità per tutto il tempo; se lo fa per la maggior parte del tempo, allora spuntate la casella “Acquisito” per quell’abilità).
6. **Una volta che avete completato quanto sopra, per ogni livello dei quattro Fondamenti, siete pronti per fissare i vostri obiettivi.**
 - a. Ripartite dalla Soglia di attenzione interattiva.
 - b. Andate alla prima abilità elencata che **NON** ha la casella “Acquisito” spuntata.
 - c. **NOTA:** alcune caselle degli obiettivi avranno già il segno di spunta su “Emergente”, e altre no. Inoltre, è anche possibile, e non costituisce un problema, che il vostro bambino completi gli obiettivi in ordine sparso.

7. Quando passare al livello successivo:

a. Le abilità ★stellate★ all'inizio di ogni livello devono essere "acquisite" prima di poter passare al livello successivo. Sono un elemento essenziale per raggiungere il livello successivo. Se queste sono state acquisite e c'è comunque un'abilità non stellata (e solo una abilità non stellata) ancora da realizzare, si può passare al livello successivo continuando a portare avanti questa abilità non stellata come un obiettivo da raggiungere.

8. Se siete davvero incerti su una particolare abilità e non pensate di poter fare nemmeno una stima approssimativa, mettete un punto interrogativo accanto ad essa. Durante la settimana seguente, osservate il vostro bambino per vedere se dimostra quell'abilità, e poi potete tornare al modello per annotare ciò che avete imparato.

9. Ripetete l'intero processo per ognuno dei Fondamenti della socializzazione. Scoprirete che il vostro bambino è predominante in un determinato livello in tutti i Fondamenti. Tuttavia, abbiamo visto che la maggior parte delle volte i bambini possono non avere raggiunto abilità che fanno parte dei primi livelli, oppure avere già raggiunto abilità dei livelli superiori. Tali abilità isolate sono chiamate "abilità atipiche". Se il vostro bambino ha una di queste, non è un problema, anzi! Se notate un'abilità atipica di un livello precedente, che grande opportunità per aiutarlo a lavorarci sopra. Se notate un'abilità atipica di un livello superiore, che emozione! Con questo in mente, avrete risultati migliori se vi concentrerete sul livello in cui il vostro bambino si trova al momento.

10. Ripetete questo processo per ognuno dei Quattro Fondamenti, cominciando dal Livello 1.

11. Usatelo! Questo è il vostro "navigatore satellitare" per il viaggio con vostro figlio e il Son-Rise Program. Stampate tutti i fogli di lavoro del Modello di sviluppo. Nella pagina successiva c'è un'immagine che illustra come e in quale ordine disporli su una parete di casa vostra. Raccomandiamo vivamente di posizionarli esattamente così. Questo vi permetterà di accedere facilmente e di tenere a mente i vostri obiettivi attuali, mentre visualizzate il quadro generale di vostro figlio all'interno del modello.

NOTA: Il Modello di Sviluppo è stato progettato per aiutare il vostro bambino a crescere e diventare una persona che riesce a partecipare alla vita sociale. Ciascuna delle abilità elencate è una parte importante del processo. Alcuni genitori si entusiasmano per la crescita in un particolare Fondamento, progredendo di livello in livello, mentre gli altri tre Fondamenti continuano ad avere molteplici obiettivi non raggiunti. Questo può portare il vostro bambino ad avere un Fondamento in cui è molto forte, mentre è limitato e ostacolato da altre abilità mancanti. (Se si visualizza il modello come suggerito, si può facilmente vedere se questo comincia a verificarsi).

SOGLIA DI ATTENZIONE INTERATTIVA	COMUNICAZIONE VERBALE	CONTATTO VISIVO E COMUNIC. NON VERBALE	FLESSIBILITÀ																																																																								
LIVELLO 1 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				✓				✓					LIVELLO 1 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>				✓				✓				✓	LIVELLO 1 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				✓				✓					LIVELLO 1 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				✓				✓																												
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
LIVELLO 2 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>■</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr></table>				✓				✓	■	✓			LIVELLO 2 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>■</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>				✓				✓	■	✓	✓				✓	✓			✓		LIVELLO 2 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>■</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				✓				✓	■		✓	✓			✓	✓					LIVELLO 2 <table border="1"><tr><td>■</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	■		✓				✓	✓				✓								
			✓																																																																								
			✓																																																																								
■	✓																																																																										
			✓																																																																								
			✓																																																																								
■	✓	✓																																																																									
		✓	✓																																																																								
		✓																																																																									
			✓																																																																								
			✓																																																																								
■		✓	✓																																																																								
		✓	✓																																																																								
■		✓																																																																									
		✓	✓																																																																								
			✓																																																																								
LIVELLO 3 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>			✓	✓			✓										LIVELLO 3 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>			✓				✓								✓	✓			✓		LIVELLO 3 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>			✓	✓			✓										LIVELLO 3 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>																				✓
		✓	✓																																																																								
		✓																																																																									
		✓																																																																									
		✓																																																																									
		✓	✓																																																																								
		✓																																																																									
		✓	✓																																																																								
		✓																																																																									
			✓																																																																								
LIVELLO 4 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							✓										LIVELLO 4 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>				✓			✓	✓							✓				✓		LIVELLO 4 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				✓				✓									LIVELLO 4 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																				
		✓																																																																									
			✓																																																																								
		✓	✓																																																																								
		✓																																																																									
		✓																																																																									
			✓																																																																								
			✓																																																																								
LIVELLO 5 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													LIVELLO 5 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								✓								✓					LIVELLO 5 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													LIVELLO 5 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																												
			✓																																																																								
			✓																																																																								
			<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																																																								

12. **Prendete gli obiettivi che avete scelto, scriveteli su un foglio a parte e appendete anche questo al muro!** (Nella pagina seguente troverete un foglio di obiettivi da stampare e utilizzare a questo scopo). Se avete una *playroom* è una buona idea appendere la lista proprio fuori dalla stanza. In questo modo avrete gli obiettivi del vostro bambino per le prossime otto settimane sempre ben in vista, e tutti potranno vederli prima di iniziare il loro tempo con il vostro prezioso bambino!

Son-Rise Program[®]

Obiettivi del Modello di sviluppo

SOGLIA DI ATTENZIONE INTERATTIVA:

COMUNICAZIONE VERBALE:

CONTATTO VISIVO E COMUNICAZIONE NON VERBALE:

FLESSIBILITÀ:

Avete bisogno di aiuto?

Ricordate che siamo qui per aiutarvi in qualsiasi momento! Abbiamo scoperto che le persone che sono in grado di sfruttare al meglio questo Modello sono quelle che ci hanno chiesto di aiutarle. *Assicuratevi di ricevere tutto l'aiuto di cui avete bisogno.* Se avete qualche difficoltà, chiamateci o inviateci una e-mail (i nostri recapiti sono scritti qui sotto) e chiedeteci dei nostri corsi e servizi online e on-campus. Questo farà la differenza!

Facciamo il tifo per voi mentre usate il Modello di sviluppo del *Son-Rise Program*® per aiutare il vostro meraviglioso bambino a comunicare, a connettersi con voi, a divertirsi e a relazionarsi con gli altri, a diventare più flessibile e a proprio agio e a interagire sempre meglio con il mondo che lo circonda!

Per qualsiasi tipo di supporto, guida e aiuto
contattateci presso The Autism Treatment Center of America®.

Autism Treatment Center of America®

2080 South Undermountain Road, Sheffield, MA 01257, USA

Telefono: +1-413-229-2100

Email: correspondence@autismtreatment.org

www.AutismTreatment.org

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 1/4

Soglia di attenzione interattiva

(Interazione = inclusione di un'altra persona in un gioco o in un'attività)

Obiettivo	LIVELLO 1 – Soglia di attenzione interattiva	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	★La durata della soglia di attenzione interattiva è di 2 minuti o più★ <i>Questo significa includere un'altra persona in un gioco/attività. Termina quando il bambino interrompe l'interazione e non ritorna (dopo due richieste di continuare l'attività).</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Interagisce in attività fisiche condivise <i>Le attività fisiche possono includere il solletico, il rincorrersi, la lotta, "ce l'hai", i massaggi alla schiena, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
___/h	Bonus: Frequenza delle interazioni		

Note:

- La durata della **soglia di attenzione interattiva** è determinata da quanto tempo il vostro bambino gioca/interagisce con una persona. Questo può accadere in un gioco che dura 12 minuti, o in 3 giochi diversi che durano in totale 12 minuti. In entrambi i casi, il bambino sta dimostrando la sua capacità di attenzione interattiva.
- **Bonus: La frequenza delle interazioni.** Questo è un modo per ottenere un'immagine ancora più completa della durata della soglia di attenzione interattiva del vostro bambino. Qui potrete annotare quante volte in un'ora il vostro bambino interagisce con voi, indipendentemente dalla durata dell'interazione. Per esempio: se il vostro bambino interagisce con voi 3 volte in un'ora (una volta per un minuto, una volta per 4 minuti e una volta per 7 minuti) lo registrerete come 3 per ora nella casella Bonus qui sopra.

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 1/4

Obiettivo	LIVELLO 2 – Soglia di attenzione interattiva	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★La durata della soglia di attenzione interattiva è di 4 minuti o più★</p> <p><i>Questo significa includere un'altra persona in un gioco/attività. Termina quando il bambino interrompe l'interazione e non ritorna (dopo due richieste di continuare l'attività).</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Interagisce con semplici oggetti condivisi</p> <p><i>Interagisce all'interno di un gioco/attività che prevede un oggetto semplice. Es. palla, bolle di sapone, libro, pennarelli, costruzioni, figurine, macchinine, trenini, strumenti musicali, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Permette l'affetto fisico e l'interazione</p> <p><i>Es. accetta le coccole, il tenersi per mano, mettergli la mano sulla spalla, arruffargli i capelli, il solletico, gli abbracci, stringergli forte mani/piedi, fare la lotta, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Può mantenere il contatto fisico per 30 secondi o più</p> <p><i>Es. abbracci, coccole, tenersi per mano quando si balla, spalle che si toccano quando si è seduti vicini, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Fisicamente gentile con gli altri</p> <p><i>Tocca dolcemente e delicatamente gli altri invece di colpire, mordere, pizzicare, spingere, tirare, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_/h	Bonus: Frequenza delle interazioni		

Note:

- La durata della **soglia di attenzione interattiva** è determinata da quanto tempo il vostro bambino gioca/interagisce con una persona. Questo può accadere in un gioco che dura 12 minuti, o in 3 giochi diversi che durano in totale 12 minuti. In entrambi i casi, il bambino sta dimostrando la sua capacità di attenzione interattiva.
- **Bonus: La frequenza delle interazioni.** Questo è un modo per ottenere un'immagine ancora più completa della durata della soglia di attenzione interattiva del vostro bambino. Qui potrete annotare quante volte in un'ora il vostro bambino interagisce con voi, indipendentemente dalla durata dell'interazione. Per esempio: se il vostro bambino interagisce con voi 3 volte in un'ora (una volta per un minuto, una volta per 4 minuti e una volta per 7 minuti) lo registrerete come 3 per ora nella casella Bonus qui sopra.

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 1/4

Obiettivo	LIVELLO 3 – Soglia di attenzione interattiva	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	★La durata della soglia di attenzione interattiva è di 9 minuti o più★ <i>Questo significa includere un'altra persona in un gioco/attività. Termina quando il bambino interrompe l'interazione e non ritorna (dopo due richieste di continuare l'attività).</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Interagisce all'interno di un gioco simbolico di immaginazione★ <i>Utilizza oggetti della stanza per rappresentare oggetti/animali/persone reali – es. un mattoncino diventa una macchina, una coperta diventa un tappeto magico, un pennarello diventa una persona, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Interagisce con due adulti contemporaneamente per 9 minuti o più – al Livello 3 della Comunicazione verbale★	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Può inserirsi in un'attività già in corso <i>Es. quando due adulti stanno giocando a palla, è in grado di inserirsi attivamente al gioco, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Chiede aiuto★ <i>Es. per aprire contenitori, per prendere oggetti troppo in alto per lui, per fare un disegno ricco di piccoli dettagli, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Può mantenere il contatto fisico per 60 secondi o più <i>Es. abbracci, coccole, tenersi per mano quando si balla, spalle che si toccano quando si è seduti vicini, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Prende l'iniziativa nelle dimostrazioni d'affetto e nell'interazione <i>Es. chiede e dà liberamente abbracci, coccole, solletico, fare la lotta, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★È in grado di avere semplici interazioni con un coetaneo (non fratello)★ <i>Es. giochi di inseguimento, nascondino, frisbee, giochi con la palla, brevi scambi verbali, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_/h	Bonus: Frequenza delle interazioni		

Note:

- La durata della **soglia di attenzione interattiva** è determinata da quanto tempo il vostro bambino gioca/interagisce con una persona. Questo può accadere in un gioco che dura 12 minuti, o in 3 giochi diversi che durano in totale 12 minuti. In entrambi i casi, il bambino sta dimostrando la sua capacità di attenzione interattiva.
- **Bonus: La frequenza delle interazioni.** Questo è un modo per ottenere un'immagine ancora più completa della durata della soglia di attenzione interattiva del vostro bambino. Qui potrete annotare quante volte in un'ora il vostro bambino interagisce con voi, indipendentemente dalla durata dell'interazione. Per esempio: se il vostro bambino interagisce con voi 3 volte in un'ora (una volta per un minuto, una volta per 4 minuti e una volta per 7 minuti) lo registrerete come 3 per ora nella casella Bonus qui sopra.

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 1/4

Obiettivo	LIVELLO 4 – Soglia di attenzione interattiva	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★La durata della soglia di attenzione interattiva è di 20 minuti o più★ <i>Questo significa includere un'altra persona in un gioco/attività. Termina quando il bambino interrompe l'interazione e non ritorna (dopo due richieste di continuare l'attività).</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Interagisce in attività di scenette immaginarie★ <i>Il bambino può fingere di essere un cane, un aereo, un membro della famiglia, un personaggio di un film, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Gioca in modo interattivo con un coetaneo★ <i>Es. aspetta il proprio turno, condivide, permette a un altro bambino di contribuire al gioco, dice ciao/arrivederci, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Ha una soglia di attenzione di 15 minuti o più all'interno di una singola attività di sua scelta★ <i>Il bambino può giocare a un gioco/attività per 15 minuti o più invece di fare molte brevi attività consecutive.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Conforta un'altra persona quando si è fatta male o è triste <i>Es. porta alla persona un bicchiere d'acqua o un cerotto, o chiede "Stai bene?", o "Posso aiutarti?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Il contatto fisico è socialmente appropriato <i>Es. abbraccia solo familiari e amici, non tocca gli estranei, si avvicina alle persone a una distanza appropriata, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Mantiene tutte le abilità sociali del Livello 4 per circa 1 ora al giorno all'interno di un ambiente con molti stimoli <i>Es. festa di compleanno, riunione di famiglia, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Note:

- La durata della **soglia di attenzione interattiva** è determinata da quanto tempo il vostro bambino gioca/interagisce con una persona. Questo può accadere in un gioco che dura 12 minuti, o in 3 giochi diversi che durano in totale 12 minuti. In entrambi i casi, il bambino sta dimostrando la sua capacità di attenzione interattiva.

- **Frequenza delle interazioni.**

Nota: Noi teniamo sotto controllo solo la frequenza delle interazioni nei Livelli 1-3. Quando il bambino si trova ai Livelli 4 e 5, la frequenza delle interazioni è aumentata abbastanza da non renderne più necessario il monitoraggio.

- Quando il vostro bambino progredisce nel Livello 4, e voi iniziate a chiedervi se stia per passare al Livello 5 della soglia di attenzione interattiva, usate la seguente guida per stabilire se il vostro bambino è pronto per il Livello 5, obiettivo #1:

- 2 anni: 6-10 minuti
- 5 anni: 15-25 minuti
- 8 anni: 24-40 minuti
- 12 anni: 36-60 minuti

Una durata definita "tipica" di soglia di attenzione interattiva è di circa 3-5 minuti per ogni anno di età del bambino.

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 1/4

Obiettivo	LIVELLO 5 – Soglia di attenzione interattiva	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★La durata della soglia di attenzione interattiva è appropriata all'età o più★ <i>Questo significa includere un'altra persona in un gioco/attività. Termina quando il bambino interrompe l'interazione e non ritorna (dopo due richieste di continuare l'attività).</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Interagisce costantemente★ <i>Il bambino è in grado di interagire con un'altra persona per tutta la durata del tempo trascorso insieme.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Ha una soglia di attenzione "tipica" all'interno di una singola attività scelta da un'altra persona <i>Interagisce in modo tipico in una sola attività, invece di avere una soglia di attenzione interattiva tipica composta da molte attività.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Può interagire con piccoli gruppi di due o più coetanei★ <i>Es. aspetta il proprio turno, condivide, è disposto a trattare, permette ad altri bambini di contribuire al gioco, dice ciao/arrivederci, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Interagisce in un'ampia gamma di attività <i>Il bambino è in grado di interagire in un'ampia varietà di attività – es. fisiche, di conversazione, di immaginazione, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Note:

- La durata della **soglia di attenzione interattiva** è determinata da quanto tempo il vostro bambino gioca/interagisce con una persona. Questo può accadere in un gioco che dura 12 minuti, o in 3 giochi diversi che durano in totale 12 minuti. In entrambi i casi, il bambino sta dimostrando la sua capacità di attenzione interattiva.
- **Frequenza delle interazioni.**

Nota: Noi teniamo sotto controllo solo la frequenza delle interazioni nei Livelli 1-3. Quando il bambino si trova ai Livelli 4 e 5, la frequenza delle interazioni è aumentata abbastanza da non renderne più necessario il monitoraggio.

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 2/4

Comunicazione verbale

Obiettivo	LIVELLO 1 – Comunicazione verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	Ha un vocabolario composto da suoni simili al parlato o più <i>Es. "a" per acqua, "pa" per palla, "to" per gatto, "mu" per mucca, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ha un vocabolario di 5 parole o più <i>Es. "solletico", "mela", "palla", "salti", ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Ha un vocabolario di 30 parole o più★ <i>Es. "solletico", "mela", "palla", "salti", ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Parla utilizzando nomi e verbi o più <i>Nomi: mamma, papà, sedia, palla, macchina, bambola, ecc.</i> <i>Verbi: volere, prendere, spingere, tirare, giocare, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	La chiarezza del discorso è parzialmente buona <i>Voi potete capire il linguaggio del vostro bambino, ma gli altri tendono a non capirlo.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★La chiarezza del discorso è generalmente buona★ <i>Il linguaggio del vostro bambino è normalmente compreso da molte persone.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Parla quando viene sollecitato★ <i>Il vostro bambino potrebbe non dire la parola spontaneamente, ma quando sollecitato la dirà.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Comunica verbalmente per soddisfare i propri bisogni <i>Es. per chiedere qualcosa da mangiare, per togliere il coperchio a una scatola, per prendere il giocattolo del proprio ism ("stim") dallo scaffale, per aprire la porta, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 2/4

Obiettivo	LIVELLO 2 – Comunicazione verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	★Parla utilizzando frasi semplici (2-3 combinazioni di parole) o più★ <i>Es. aggiunge aggettivi e/o preposizioni – es. penna rossa”, “voglio cantare”, “tira palla grossa”, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★La chiarezza del discorso è generalmente buona★ <i>Il linguaggio del bambino è normalmente compreso da molte persone.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Parla utilizzando aggettivi e preposizioni o più★ <i>Il linguaggio interattivo del bambino (frasi di 2-3 parole o più) contiene aggettivi e preposizioni. Aggettivi: nero, giallo, grande, morbido, lungo, forte, ecc. Preposizioni: su, giù, dentro, fuori, sopra, sotto, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★Comunica spontaneamente ciò che vuole e non vuole★ <i>Senza essere sollecitato, chiede ciò che vuole/non vuole – es. “Voglio libro grande”, “(Ho) finito”, “Non voglio mangiare”, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Comunica verbalmente per iniziare/continuare un’interazione <i>Utilizza il linguaggio per ottenere un risultato che coinvolge un’altra persona – es. “Solletico piede”, “Leggi libro”, “Canta canzone”, “Gonfia palloncino”, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ha conversazioni che consistono in 1 ciclo o più <i>Genitore: “Vuoi disegnare?” Bambino: “Sì – una casa!” [1 ciclo]</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Usa un tono neutro o dolce quando indica ciò che vuole o non vuole <i>Il bambino parla senza piagnucolare, gridare, alzare la voce o usare un tono prepotente ed esigente, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Utilizza i saluti <i>Es. “Ciao”, “Arrivederci”, “A presto”, ecc.</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 2/4

Obiettivo	LIVELLO 3 – Comunicazione verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Parla utilizzando frasi semplici (3 o più combinazioni di parole)★ <i>Es. "Tirami palla", "Spingi macchinina su scivolo", "La signora è caduta", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Le parole e le frasi utilizzate sono costantemente chiare e comprensibili★ <i>Il linguaggio del bambino è normalmente compreso dalla maggior parte delle persone – incluse quelle che non lo conoscono.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Fa semplici commenti <i>Es. "Guarda l'aereo", "Il vetro è rotto", "È divertente!", "Mi piace", "È morbido", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Risponde a semplici domande che richiedono informazioni concrete: "Come", "Chi", "Dove"★ <i>Es. "Come si chiama questa persona?", "Chi sta portando i fiori?", "Dov'è il libro degli animali?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Pone semplici domande: "Come", "Chi", "Dove"★ <i>Es. "Come ti chiami?", "Chi è quel bambino?", "Dov'è papà?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Parla (3 o più combinazioni di parole) utilizzando articoli e congiunzioni <i>Articoli: un, una, il, la, ecc.; Congiunzioni: e, o, ma, quando, ancora, così, prima, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Ha conversazioni che consistono in 2 cicli o più <i>I cicli di conversazione sono spontanei. Se dite al bambino cosa dire e lui lo dice, questo non è un ciclo di conversazione.</i> <i>Esempio:</i> <i>Genitore: "Vuoi disegnare?" Bambino: "Sì – disegna casa!" [1 ciclo]</i> <i>Genitore: "Ok! La coloro di blu" Bambino: "Io disegno gli alberi" [2 cicli]</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Costruisce spontaneamente frasi nuove★ <i>Crea frasi nuove per comunicare invece di ripetere solamente quelle che gli sono state insegnate o che ha ascoltato in programmi televisivi, DVD, giochi per computer, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>È chiaro e comprensibile quando comunica verbalmente (3 o più combinazioni di parole) ciò che vuole o non vuole <i>Es. "Metti palla su scaffale" invece di "Palla su", "Canta 'Nella vecchia fattoria'" invece di "Canta canzone", "Suona il tamburo" invece di "Suona", "Disegna l'albero di Natale" invece di "Disegna", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Comunica verbalmente per creare un'esperienza condivisa <i>Osserva un oggetto/evento e condivide i suoi pensieri in modo che anche l'altra persona possa sperimentarlo – es. "Guarda mamma, le bolle!", "Ascolta questa musica", "Luca è qui!", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Comunica verbalmente quando vuole cambiare o terminare un'attività <i>Es. "Ho finito", "Facciamo altro", "Non voglio più giocare", ecc. invece di andare via senza dire niente.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Chiede il permesso, quando necessario, prima di compiere un'azione <i>Es. prendere il cibo dalla dispensa, quando vuole usare le cose di qualcun altro, uscire di casa, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Mantiene una distanza socialmente accettabile dalla persona con cui sta parlando</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Parla a un volume socialmente accettabile</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Parla a una velocità socialmente accettabile</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 2/4

Obiettivo	LIVELLO 4 – Comunicazione verbale	Emergente	Acquisito												
<input type="checkbox"/>	<p>★Parla con 2 o più frasi complesse che sono grammaticalmente corrette★ <i>Es. 1: "Mettili i libri sullo scaffale così possiamo giocare a carte. Mi piace giocare a carte!"</i> <i>Es. 2: "Sto piovendo. Possiamo ancora andare ad atletica? perché ho voglia di vedere Giovanni"</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>★Si fa capire★ <i>Include il contesto in modo che chi ascolta possa capire. Es: "Oggi, durante il pranzo a scuola, il mio amico ha fatto cadere il suo piatto e si è rotto in tanti pezzi", invece di dire: "Il piatto si è rotto in tanti pezzi".</i> <i>Guida utile: Quando il bambino comunica un pensiero, un'idea, una storia o un evento, notate se lo fa includendo alcuni o tutti i seguenti contenuti: chi, cosa, dove, quando, spiegazioni di come fare una cosa.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>È in grado di rispondere/porre domande e fare affermazioni su eventi passati e futuri <i>Es. "Quando hai fatto il biglietto di auguri?", "Domani vado a casa di mio nonno", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>★Risponde a domande in base a ciò che ha appena sperimentato/osservato★ <i>Es. "Dove siete andati tu e papà?", "A cosa avete giocato oggi durante l'intervallo?", "Perché piangi?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>Fa domande sul "perché" <i>Es. "Perché Susanna è in ritardo?", "Perché stai andando al supermercato?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>Risponde a domande semplici che richiedono la sua opinione nella risposta <i>Es. "Qual è il personaggio più divertente?", "Qual è il tuo cibo preferito?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>Pone domande a un'altra persona all'interno di una conversazione <i>Es. "Dove abiti?", "Ti piace andare in campeggio?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>Comunica verbalmente pensieri, idee, storie, eventi, ecc. che sono chiaramente inerenti all'argomento della conversazione <i>Il bambino condivide informazioni che si riferiscono chiaramente al contesto della conversazione.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>★Ha conversazioni che consistono in 4 cicli o più★ <i>Esempio:</i></p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 35%;"><i>Genitore: "Vuoi disegnare?"</i></td> <td style="width: 35%;"><i>Bambino: "Sì – disegna un autobus!"</i></td> <td style="width: 30%; text-align: right;"><i>[1 ciclo]</i></td> </tr> <tr> <td><i>Genitore: "Ok! Lo farò giallo"</i></td> <td><i>Bambino: "Io disegnerò la strada"</i></td> <td style="text-align: right;"><i>[2 cicli]</i></td> </tr> <tr> <td><i>Genitore: "Ti piace andare in autobus?"</i></td> <td><i>Bambino: "No"</i></td> <td style="text-align: right;"><i>[3 cicli]</i></td> </tr> <tr> <td><i>Genitore: "Perché no?"</i></td> <td><i>Bambino: "Perché è rumoroso e traballante!"</i></td> <td style="text-align: right;"><i>[4 cicli]</i></td> </tr> </table>	<i>Genitore: "Vuoi disegnare?"</i>	<i>Bambino: "Sì – disegna un autobus!"</i>	<i>[1 ciclo]</i>	<i>Genitore: "Ok! Lo farò giallo"</i>	<i>Bambino: "Io disegnerò la strada"</i>	<i>[2 cicli]</i>	<i>Genitore: "Ti piace andare in autobus?"</i>	<i>Bambino: "No"</i>	<i>[3 cicli]</i>	<i>Genitore: "Perché no?"</i>	<i>Bambino: "Perché è rumoroso e traballante!"</i>	<i>[4 cicli]</i>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Genitore: "Vuoi disegnare?"</i>	<i>Bambino: "Sì – disegna un autobus!"</i>	<i>[1 ciclo]</i>													
<i>Genitore: "Ok! Lo farò giallo"</i>	<i>Bambino: "Io disegnerò la strada"</i>	<i>[2 cicli]</i>													
<i>Genitore: "Ti piace andare in autobus?"</i>	<i>Bambino: "No"</i>	<i>[3 cicli]</i>													
<i>Genitore: "Perché no?"</i>	<i>Bambino: "Perché è rumoroso e traballante!"</i>	<i>[4 cicli]</i>													
<input type="checkbox"/>	<p>★Usa correttamente i pronomi★ <i>Pronomi: lui, lei, tu, io, me, loro, noi, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>★Parla e ascolta a turno★</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>È in grado di iniziare una conversazione</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<p>È in grado di ottenere educatamente l'attenzione di qualcuno quando la persona è occupata</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 2/4

Obiettivo	LIVELLO 5 – Comunicazione verbale	Emergente	Acquisito																		
<input type="checkbox"/>	<p>★Combina 3 o più frasi complesse in successione★</p> <p><i>Es. "Mi piace tanto nuotare. Ho preso lezioni per un anno. Posso nuotare da un lato all'altro della piscina. Posso anche tuffarmi dal trampolino e stare sott'acqua a lungo, ma devo indossare gli occhialini perché gli occhi non mi diventino rossi".</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>★Usa correntemente tutte le parti del discorso★</p> <p><i>Usa facilmente e correttamente nomi, verbi, aggettivi, preposizioni, articoli, ecc. per comunicare efficacemente.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Fa commenti sui propri sentimenti e pone domande su quelli degli altri</p> <p><i>Es. "Mamma, sei triste?", "Ho paura dei ragni", "Mi piace andare al cinema", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Risponde a domande riguardanti i suoi sentimenti e le sue azioni</p> <p><i>Es. "Perché stai urlando?", "Perché non hai voluto giocare con tua sorella?", "Sei emozionato per il fatto che domani è il tuo compleanno?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Chiede agli altri cosa pensano e come si sentono</p> <p><i>Es. "Perché sei triste?", "Ti piace quel quadro?", "Sei contento che il nonno venga a trovarci?", "Qual è il tuo film preferito?", "Perché sta facendo quella faccia?", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Esprime verbalmente come si sente</p> <p><i>Es. "Sono arrabbiato perché...", "Mi sono divertito", "Mi sto annoiando", "Questa cosa mi spaventa", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Include la propria opinione in una conversazione</p> <p><i>Opinione = i suoi pensieri/sentimenti, invece di solo semplici informazioni – es. "Il calcio è il mio sport preferito!", "Penso che stasera dovremmo mangiare cibo cinese e non pizza", "Quel film era bello", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>★Ha conversazioni che consistono in 6 cicli o più★</p> <p><i>Esempio:</i></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Genitore: "Vuoi disegnare?"</td> <td style="width: 33%;">Bambino: "Sì – disegna un autobus!"</td> <td style="width: 33%; text-align: right;">[1 ciclo]</td> </tr> <tr> <td>Genitore: "Ok! Lo farò giallo"</td> <td>Bambino: "Io disegnerò la strada"</td> <td style="text-align: right;">[2 cicli]</td> </tr> <tr> <td>Genitore: "Ti piace andare in autobus?"</td> <td>Bambino: "No"</td> <td style="text-align: right;">[3 cicli]</td> </tr> <tr> <td>Genitore: "Perché no?"</td> <td>Bambino: "Perché è rumoroso e traballante!"</td> <td style="text-align: right;">[4 cicli]</td> </tr> <tr> <td>Genitore: "Sì, gli autobus sono rumorosi e traballanti"</td> <td>Bambino: "Preferisco la macchina"</td> <td style="text-align: right;">[5 cicli]</td> </tr> <tr> <td>Genitore: "Vuoi disegnare anche una macchina?"</td> <td>Bambino: "Sì – la farò grigia, come la nostra!"</td> <td style="text-align: right;">[6 cicli]</td> </tr> </table>	Genitore: "Vuoi disegnare?"	Bambino: "Sì – disegna un autobus!"	[1 ciclo]	Genitore: "Ok! Lo farò giallo"	Bambino: "Io disegnerò la strada"	[2 cicli]	Genitore: "Ti piace andare in autobus?"	Bambino: "No"	[3 cicli]	Genitore: "Perché no?"	Bambino: "Perché è rumoroso e traballante!"	[4 cicli]	Genitore: "Sì, gli autobus sono rumorosi e traballanti"	Bambino: "Preferisco la macchina"	[5 cicli]	Genitore: "Vuoi disegnare anche una macchina?"	Bambino: "Sì – la farò grigia, come la nostra!"	[6 cicli]	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genitore: "Vuoi disegnare?"	Bambino: "Sì – disegna un autobus!"	[1 ciclo]																			
Genitore: "Ok! Lo farò giallo"	Bambino: "Io disegnerò la strada"	[2 cicli]																			
Genitore: "Ti piace andare in autobus?"	Bambino: "No"	[3 cicli]																			
Genitore: "Perché no?"	Bambino: "Perché è rumoroso e traballante!"	[4 cicli]																			
Genitore: "Sì, gli autobus sono rumorosi e traballanti"	Bambino: "Preferisco la macchina"	[5 cicli]																			
Genitore: "Vuoi disegnare anche una macchina?"	Bambino: "Sì – la farò grigia, come la nostra!"	[6 cicli]																			
<input type="checkbox"/>	<p>★La comunicazione è pertinente all'argomento della conversazione★</p> <p><i>Durante una conversazione, le sue domande, risposte e affermazioni si riferiscono tutte all'argomento della conversazione.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>La voce ha varie intonazioni</p> <p><i>Quando comunica, la voce del bambino ha più intonazioni (invece di una sola).</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>★È in grado di seguire e aggiungere qualcosa a una conversazione tra altre due o più persone★</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Usa il corretto tempismo in una conversazione con due o più persone</p> <p><i>Quando il bambino è in una conversazione con due o più persone, interviene al momento giusto (es. aspettando una pausa nella conversazione per intervenire, ecc.)</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Capisce l'umorismo</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
<input type="checkbox"/>	<p>Comprende le espressioni colloquiali (figure del discorso)</p> <p><i>Es. comprende il significato di "Piove a catinelle", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 3/4

Contatto visivo e comunicazione non verbale

Obiettivo	LIVELLO 1 – Contatto visivo e comunicazione non verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Guarda gli altri per iniziare/continuare un'interazione★ <i>Quando fate una pausa, il bambino stabilisce un contatto visivo per farvi iniziare/continuare un'attività.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Guarda con occasionali accenni di espressione <i>Quando interagite, il bambino mantiene un atteggiamento piatto con piccoli e occasionali accenni di espressione.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Muove fisicamente gli altri per ottenere ciò che vuole <i>Es. conduce gli altri per mano, spinge il corpo degli altri, porge oggetti agli altri, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®
FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 3/4

Obiettivo	LIVELLO 2 – Contatto visivo e comunicazione non verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Stabilisce un contatto visivo per soddisfare i propri bisogni★ <i>Es. per chiedere qualcosa da mangiare, da bere, un giocattolo/attività, per ricevere il proprio oggetto ism ("stim"), per aprire un contenitore o una porta, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Guarda gli altri con interesse★ <i>Stabilisce un contatto visivo con un'altra persona a cui è interessato – es. mentre qualcuno canta una canzone, danza, legge una storia, fa il clown, si traveste, parla di un argomento interessante, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Sorridente o ride durante un'interazione★ <i>Interazione = qualsiasi attività che coinvolge un'altra persona – es. gioco fisico, giochi con la palla, leggere un libro insieme, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Fa gesti semplici su richiesta <i>Es. indicare, battere le mani, fare sì o no con la testa, salutare con la mano e/o con un arrivederci, scrollare le spalle per "non lo so", dare il cinque a qualcuno, stringere la mano, mettere il dito sulle labbra per il indicare di fare silenzio, mettere la mano sulla bocca in segno di errore, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®
FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 3/4

Obiettivo	LIVELLO 3 – Contatto visivo e comunicazione non verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Guarda mentre ascolta★ <i>Mantiene un contatto visivo sostenuto e appropriato all'attività mentre ascolta.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Usa il contatto visivo per attirare l'attenzione su oggetti/eventi che gli interessano <i>Es. il bambino vuole che tu guardi fuori dalla finestra, quindi ti guarda e poi guarda fuori dalla finestra e poi di nuovo verso di te.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Fa gesti semplici in modo spontaneo <i>Es. indicare, battere le mani, fare sì o no con la testa, salutare con la mano e/o con un arrivederci, scrollare le spalle per "non lo so", dare il cinque a qualcuno, stringere la mano, mettere il dito sulle labbra per il dire di fare silenzio, mettere la mano sulla bocca in segno di errore, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Copia alcune semplici espressioni facciali <i>Es. faccia felice, faccia triste, faccia sorpresa, faccia buffa, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®
FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 3/4

Obiettivo	LIVELLO 4 – Contatto visivo e comunicazione non verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Guarda mentre parla★ <i>Il bambino mantiene un contatto visivo sostenuto e appropriato all'attività mentre parla.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Guarda per mantenere l'attenzione dell'altro <i>Stabilisce un contatto visivo per assicurarsi che l'altra persona gli presti attenzione (guardando e ascoltando).</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Mostra spontaneamente una serie di espressioni facciali★ <i>Es. sorriso, gioia, sorpresa, concentrazione, faccia felice, faccia triste, faccia buffa, confusione ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Utilizza gesti spontanei per migliorare la comunicazione verbale <i>Mentre comunica verbalmente, unisce al discorso un gesto – es. indicando con un dito ciò di cui sta parlando, incrociando le braccia, mettendo avanti una mano per sottolineare il suo "No" o "Stop", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 3/4

Obiettivo	LIVELLO 5 – Contatto visivo e comunicazione non verbale	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Comprende le espressioni facciali, il tono della voce e il linguaggio del corpo★</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se ti chiede com'era il film, e tu dici "Bello" mentre alzi gli occhi, capisce che è una risposta sarcastica. ● Se qualcuno si mette un dito sulle labbra, per dire "Fai silenzio", il bambino ne capisce il significato. ● Se qualcuno non sembra prestare attenzione mentre il bambino gli sta parlando (continuando a guardare l'orologio, ecc. e non stabilendo un contatto visivo con lui), il bambino capisce la situazione. ● Ha un'espressione preoccupata quando qualcuno si fa male, sorride/ride in risposta alle risate degli altri. 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Riferimento sociale</p> <p><i>Guarda le espressioni degli altri per decidere quale tipo di approccio ha senso in una particolare situazione. Es. un vaso del salotto viene fatto accidentalmente cadere e si rompe. Il bambino vi guarda per vedere come reagire.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Attenzione congiunta</p> <p><i>Il bambino presta attenzione all'oggetto o all'evento su cui è concentrata un'altra persona, inizialmente osservando e poi seguendo lo sguardo di quella persona. Es. voi state tranquillamente guardando fuori dalla finestra un uccello appollaiato sopra un muro e il bambino, senza chiedere "Cosa stai guardando?", segue il vostro sguardo per guardare l'uccello.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>È in grado di spostare lo sguardo tra tre o più persone</p> <p><i>Il bambino segue l'andamento della conversazione di gruppo guardando la persona al centro dell'attenzione in quel momento. Es. spostando lo sguardo dalla persona che non sta più parlando a quella che ha preso la parola in quel momento; se una palla viene passata per indicare a chi tocca parlare, sposta lo sguardo sulla persona di turno.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 4/4

Flessibilità

Obiettivo	LIVELLO 1 – Flessibilità	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>Vi permette di aiutarlo nelle sue attività ripetitive/ism (“stim”) <i>Es. se il bambino sta mettendo in fila delle macchinine, vi permette di passargliene delle altre. Se il bambino sta copiando un'immagine da un libro, vi permette di tenergli il libro aperto.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Consente facilmente la vostra presenza nella playroom★ <i>Consente a diverse persone di entrare nella playroom e permette loro di muoversi liberamente all'interno della stanza.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Si ambienta facilmente in un ambiente altamente favorevole <i>Passa facilmente, e rimane calmo, in ambienti a bassa distrazione che forniscono al bambino un alto livello di controllo – es. la playroom o altre stanze della vostra casa, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 4/4

Obiettivo	LIVELLO 2 – Flessibilità	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Partecipa fisicamente all'interazione★ <i>Es. dà la mano/piede perché li stringiate forte, gira le pagine del libro, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Permette variazioni marginali alle attività/giochi scelti da lui★ <i>Definizione di variazioni marginali: il bambino vi permette di cambiare o modificare aspetti "non importanti" dell'attività.</i> <i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se al bambino piace che gli leggete un libro e che vi fermiate a una certa pagina e facciate un determinato suono (la sua motivazione principale), vi permetterà di aprire il libro a quella pagina lentamente mentre imitate il suono di una porta che cigola??</i> • <i>Se l'attività interattiva del bambino è un gioco di carte in cui gli piace vedervi girare ogni carta (la sua motivazione principale), vi permetterà di indossare un cappello buffo o di canticchiare una canzone mentre giocate?</i> 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Partecipa verbalmente (usando frasi di 2-3 parole o più) all'interazione <i>Nell'interazione dice spontaneamente cosa vuole/non vuole, aggiunge verbalmente idee al gioco, ecc. usando frasi di 2-3 parole o più.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Gestisce con calma e facilità limiti e confini all'interno di un ambiente altamente favorevole <i>Accetta i limiti senza piangere/colpire ecc. – es. i pennarelli rimangono sullo scaffale se continua a disegnare sui muri; se il cibo che vorrebbe non c'è, accetta il fatto che non ci sarà uno spuntino fino a dopo cena, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 4/4

Obiettivo	LIVELLO 3 – Flessibilità	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>★Permette variazioni centrali alle attività/giochi scelti da lui★ <i>Definizione di variazioni centrali: il bambino vi permette di cambiare o modificare aspetti “importanti” dell’attività.</i> <i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Se al bambino piace che gli leggete un libro e che vi fermiate a una certa pagina e facciate un determinato suono (la sua motivazione principale), vi permetterà di fermarvi su un’altra pagina?</i> ● <i>Se l’obiettivo del bambino è quello di entrare in una scatola perché voi lo portiate in giro, uscirà facilmente dalla scatola per un ‘pit stop’ e cambiare le gomme?</i> 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Mostra interesse per l’attività di qualcun altro★ <i>Il bambino fa domande sull’attività scelta da un’altra persona o la guarda – può anche partecipare per un po’ all’attività. Per attività scelta da un’altra persona si intende un gioco/attività che è diversa da quella che il bambino sceglie regolarmente di fare.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Inizia giochi e attività con un’altra persona <i>Il bambino suggerisce il gioco/attività da fare insieme e spiega come il gioco/attività deve essere svolto.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Aspetta il proprio turno durante un’attività★ <i>Es. aspetta il proprio turno durante un gioco, un gioco da tavolo, un gioco di carte, per scegliere la prossima canzone da cantare, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Condivide i suoi oggetti o giocattoli <i>Il bambino vi permette di usare il suo giocattolo od oggetto [che sta usando in quel momento] per una parte del gioco/attività.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Gestisce con calma e facilità il fatto di non ottenere ciò che vuole★ <i>Il bambino può divertirsi a interagire con gli altri anche se non arriva primo durante un’attività o se non vince o non ottiene ciò che vuole – es. il modellino di aeroplano che stava costruendo si rompe e non può essere riparato; la persona che doveva venire a fargli visita non arriva; perde una partita; non è il primo a salire in macchina, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Comprende e agisce in base al concetto di “tuo” e “mio” <i>Il bambino vi lascia il controllo sulle vostre cose e chiede il permesso prima di usarle, e vice versa.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Gioca a giochi e attività che hanno regole e strutture semplici★ <i>Es. tris, calcio, giochi da tavolo facili, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>È spontaneo all’interno dei giochi/attività scelti da lui <i>Il bambino dà il via a nuove idee e direzioni all’interno delle attività/giochi che ha scelto.</i> <i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>In un immaginario gioco sulla spiaggia, il bambino suggerisce di fare immersioni invece di nuotare solamente.</i> ● <i>Quando lancia una palla, il bambino suggerisce di prenderla con una mano o di calciarla, ecc.</i> <p><i>Nota: In genere, i giochi da tavolo non sono il momento migliore per incoraggiarlo a essere spontaneo.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Interagisce facilmente in un ambiente moderatamente favorevole <i>Il bambino mantiene le abilità sociali di Livello 3 in salotto, in cucina, nel giardino di casa, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 4/4

Obiettivo	LIVELLO 4 – Flessibilità	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>È flessibile all'interno della attività scelta da lui <i>All'interno dell'attività che il bambino ha scelto, va facilmente in una direzione scelta da qualcun altro.</i> Definizione di flessibilità all'interno della sua attività: il bambino permetterà facilmente variazioni sia marginali che centrali all'attività interattiva. Definizione di variazioni marginali: il bambino vi permette di cambiare o modificare aspetti "non importanti" dell'attività. Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se al bambino piace che gli leggete un libro e che vi fermiate a una certa pagina e facciate un determinato suono (la sua motivazione principale), vi permetterà di aprire il libro a quella pagina lentamente mentre imitate il suono di una porta che cigola? • Se l'attività interattiva del bambino è un gioco di carte in cui gli piace vedervi girare ogni carta (la sua motivazione principale), vi permetterà di indossare un cappello buffo o di canticchiare una canzone mentre giocate? <p>Definizione di variazioni centrali: il bambino vi permette di cambiare o modificare aspetti "importanti" dell'attività. Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se al bambino piace che gli leggete un libro e che vi fermiate a una certa pagina e facciate un determinato suono (la sua motivazione principale), vi permetterà di fermarvi su un'altra pagina? • Se l'attività interattiva del bambino è un gioco di carte in cui gli piace vedervi girare ogni carta (la sua motivazione principale), vi permetterà di girare due carte alla volta? 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Partecipa all'attività di qualcun altro★ <i>Il bambino partecipa verbalmente e fisicamente alle attività iniziate da voi, invece di limitarsi a osservare.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Permette variazioni marginali all'interno dell'attività di qualcun altro <i>Il bambino permette cambiamenti o modifiche ad aspetti non importanti dell'attività scelta da un'altra persona, ossia cambiamenti che non interferiscono con la sua motivazione principale per interagire nell'attività – es. vi permette di indossare un cappello buffo durante un gioco di inseguimento, di canticchiare una canzone durante un gioco di carte, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>È spontaneo all'interno dell'attività di qualcun altro <i>Il bambino dà il via a nuove idee/direzioni all'interno dell'attività scelta da qualcun altro.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Condivide il tempo interattivo tra la sua attività e quella di qualcun altro★ <i>Il bambino interagisce nell'attività scelta da un'altra persona per almeno il 50% del tempo interattivo totale.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Mantiene le capacità interattive (di Livello 4) mentre gestisce gli input sensoriali e i cambiamenti in ambienti appropriati alla sua età, con un aiuto <i>Es. i rumori forti, il cambiamento fisico degli ambienti, ecc. vengono gestiti con l'aiuto di spiegazioni, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Si può negoziare/ragionare con lui ("fare dei patti")★ <i>Il vostro bambino è in grado di parlare e di ragionare per arrivare ad un accordo.</i> <i>Es. "Che ne dici se facciamo il mio gioco per 5 minuti e poi facciamo il tuo?"; "Se mi aiuti a riordinare la playroom possiamo giocare prima al prossimo gioco", ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>PREPARAZIONE PER ANDARE A SCUOLA O AL LAVORO <i>Se il bambino ha raggiunto circa la metà degli obiettivi del Livello 4 (in <u>tutti e quattro</u> i fondamentali), allora potete iniziare a prepararlo per la scuola o il lavoro concentrandovi sulle seguenti abilità.</i></p>			
<input type="checkbox"/>	<p>★È in grado di seguire una giornata organizzata (con un orario stabilito) all'interno della playroom★ <i>Il bambino passa facilmente, al momento giusto, alla nuova attività, come stabilito dall'orario.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★È in grado di stare seduto alla scrivania per periodi di tempo prestabiliti all'interno della playroom★ <i>Il bambino può stare seduto alla scrivania per il tempo necessario mentre svolge un'attività interattiva.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

<input type="checkbox"/>	<p>★Ascolta e segue le istruzioni fornite da una persona che non lavora nel suo programma Son-Rise★</p> <p><i>Es. segue le istruzioni in gruppi di attività come una lezione di danza o di karate, boys scout, atletica, gruppi artistici, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>È perfettamente in grado di andare in bagno e di comunicare che deve andarci</p> <p><i>Nella playroom e nel resto della casa, quando è necessario, il bambino comunica che ha bisogno di andare in bagno.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Ha il livello di alfabetizzazione richiesto dalla classe che frequenterà a scuola o dalla posizione lavorativa – o ha la capacità di compensare eventuali carenze (es. usando un dizionario, un libro, un'applicazione o altri strumenti di supporto) per accedere alle informazioni richieste da quella classe/lavoro e ottenere buoni risultati.</p> <p><i>Fare riferimento alle relative linee-guida ministeriali per valutare il livello di lettura e scrittura richiesto al bambino.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Sa fare calcoli matematici al livello della classe che frequenterà a scuola o richiesto dal lavoro – o ha la capacità di compensare eventuali carenze (es. usando una calcolatrice, un libro di matematica, un'applicazione o altri strumenti di supporto) per accedere alle informazioni richieste da quella classe/lavoro e ottenere buoni risultati.</p> <p><i>Fare riferimento alle relative linee-guida ministeriali per valutare il livello di calcolo richiesto al bambino.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Son-Rise Program®

FOGLI DI LAVORO SULLO SVILUPPO

Quarta edizione

FONDAMENTO DELLA SOCIALIZZAZIONE 4/4

Obiettivo	LIVELLO 5 – Flessibilità	Emergente	Acquisito
<input type="checkbox"/>	<p>È flessibile all'interno dell'attività di qualcun altro <i>All'interno di un'attività scelta da qualcun altro, il bambino va facilmente nella direzione scelta dall'altro – es. aggiungere un nuovo livello al gioco, cambiare l'ordine degli eventi, ampliare l'argomento della conversazione, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Gestisce con calma e facilità la maggior parte delle transizioni e delle situazioni imprevedibili★ <i>Es. eventuali supplenti, andare in vacanza, stare al parco giochi, andare a fare shopping al centro commerciale, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>PARTECIPARE ALLA SCUOLA O AL LAVORO <i>Queste sono le abilità ideali su cui lavorare quando il bambino va a scuola o al lavoro.</i></p>			
<input type="checkbox"/>	<p>Mantiene tutte abilità sociali acquisite nel Livello 4 per circa 2 ore al giorno, mentre si trova in classe o sul posto di lavoro <i>Es. eventuali supplenti, andare in vacanza, stare al parco giochi, andare a fare shopping al centro commerciale, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>È in grado di stare seduto al banco o di restare alla sua postazione di lavoro per periodi prestabiliti</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★È in grado di seguire una giornata organizzata con un orario stabilito a scuola o al lavoro★</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Comunica in modo appropriato in classe o sul posto di lavoro★ <i>Es. alza la mano per chiedere il permesso, parla con il supervisore quando questi è disponibile, ecc.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Ascolta e segue le istruzioni dell'insegnante/supervisore★ <i>Il bambino ascolta e fa ciò che l'insegnante/supervisore gli ha chiesto di fare o di smettere di fare.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Partecipa facilmente in una piccola attività di gruppo con 2-4 compagni/colleghi in classe o al lavoro</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>★Comunica (quando è necessario) di dover andare in bagno a scuola o sul posto di lavoro ed è in grado di farlo autonomamente★ <i>Es. in classe chiederà il permesso; sul posto di lavoro, se necessario, informerà il supervisore o il collega che si assenterà qualche minuto per andare in bagno.</i></p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>Durante l'intervallo/pausa pranzo, interagisce con un compagno/collega, al Livello 4 o superiore delle abilità sociali, per 20 minuti o più</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>