

DENVER MODEL CURRICULUM CHECKLIST

Sally J. Rogers, Terry Hall, Diane Osaki

(Trad. Dr.ssa V. Giuberti e Dr.ssa C. Sonzogni – Centro per l'Autismo e DGS, AUSL di Reggio Emilia)

Nome _____

Età: _____

Esaminatori: _____

Date applicazione:

Livello 1				
Prerequisiti per l'apprendimento				
“Trova il sorriso”: il bambino dimostra preferenze per gli oggetti e per le Interazioni				
Siede tranquillo per almeno 60 secondi mentre interagisce con l'adulto				
Mantiene brevemente il contatto oculare con un'altra persona				
Accetta attività sociali di tipo sensoriale				
Accetta rinforzi dall'adulto				
Si diverte in semplici giochi motori a tavolino e sul tappeto con l'educatore				
Segue istruzioni in ricezione				
Risponde a consegne semplici, di routine, accompagnate da suggerimenti verbali/gestuali				
'Siediti'				
'Vieni'				
'Dammi... (l'oggetto)'				
'Guarda'				
Risponde quando chiamato per nome				
'Mani giù'				
'Dammi un 5'				
Gesti espressivi - per richiedere, chiedere aiuto, rifiutare				
Si protende verso l'oggetto per richiederlo				
Indica da vicino l'oggetto desiderato				
Usa un gesto di indicazione per scegliere tra due oggetti				
Indica da lontano un oggetto desiderato				
Indica da lontano per scegliere tra due oggetti				
Chiede aiuto dando l'oggetto in mano all'adulto				
Allontana gli oggetti in segno di rifiuto				
Restituisce gli oggetti che non vuole				
Interazione sociale/Aspetti pragmatici				
Usa suggerimenti motori per iniziare o continuare una routine sociale sensoriale				
Possiede un repertorio di 5-10 giochi sociali di tipo sensoriale				
Risponde ai saluti guardando, voltandosi, ecc...				
Condivide affetti con adulti e coetanei				
Capacità di imitazione				
Imita azioni semplici ad un passaggio con oggetti				
Imita azioni motorie visibili				
Imita azioni motorie invisibili				
Imita movimenti oro-facciali e oro-manuali				

Imita suoni vocali				
Imita suoni consonantici				
Imita combinazioni di consonanti e vocali				
Area cognitiva				
Associa oggetti uguali				
Associa immagini uguali				
Associa immagini a oggetti				
Abilità di gioco				
<i>Gioco sensoriale e gioco funzionale in autonomo</i>				
Usa l'oggetto in modo funzionale (scuote le maracas, picchia con il martello)				
Gioca autonomamente e in modo appropriato con giochi semplici a un'azione (tirare fuori mettere dentro)				
Gioca autonomamente con giochi che richiedono la ripetizione della stessa azione su oggetti diversi				
Usa in modo adeguato vari giocattoli per bambini piccoli che richiedono una sola azione				
Gioca autonomamente con giochi che richiedono due differenti azioni				
Motorie				
Gioca autonomamente con giochi che richiedono diverse azioni motorie				
Attua su di sé azioni convenzionali con una serie di oggetti (portare il telefono all'orecchio, spazzolarsi i capelli, portare il cucchiaino alla bocca, il fazzoletto di carta al naso ...)				
Completa un gioco e lo rimette a posto quando ha finito				
Sviluppo motorio				
<i>Motricità fine</i>				
Inserisce le forme nel posto giusto				
Inserisce le formine nelle fessure				
Inserisce i chiodini nell'apposita tavoletta				
Completa puzzle da 4-6 pezzi				
Separa perline e mattoncini				
Utilizza la presa a pinza o la presa con tre dita in modo adeguato				
<i>Motricità grossolana</i>				
Imita almeno 10 movimenti grosso motori visibili				
Si alza, si siede e cammina in risposta alla consegna				
Gioca all'inseguirsi con un'altra persona				
Sale le scale per poi scendere giù dallo scivolo				
Sale e scende da giocattoli in movimento, sale e scende da un cavallo a dondolo, sale e scende dalle sedie				
Ha reazioni corporee adeguate in risposta alla perdita di equilibrio				
Cammina intorno ad oggetti posti sul pavimento				
Si muove adeguatamente attorno ai materiali e alle persone				
Fa rotolare la palla avanti e indietro giocando con un'altra persona				
Azioni di vita quotidiana				
Mangiare				
Mangia a tavola				
Usa in modo adeguato una tazza normale e senza sporcarsi				
Usa in modo adeguato e senza sporcarsi il cucchiaino				
Usa in modo adeguato e senza sporcarsi la forchetta				
Mangia vari cibi diversi per consistenza, tipo e genere				
Vestirsi				
Toglie ogni indumento con l'aiuto di qualcuno				
Mette ogni indumento con l'aiuto di qualcuno				
Lavori domestici				
Ripone gli abiti sporchi nel cesto				
Getta le carte nella spazzatura				

Livello 2				
Comunicazione				
Sviluppo dell'intenzionalità				
Inizia e mantiene il contatto oculare per comunicare				
Partecipa alle interazioni sociali delle routines familiari				
Usa segnali gestuali o vocali per attirare l'attenzione dell'adulto				
Usa l'attenzione congiunta				
Condivide l'attenzione seguendo l'indicazione dell'altro				
Segue lo sguardo dell'altro per stabilire un'attenzione condivisa				
Linguaggio ricettivo				
Esegue consegne e semplici di routines senza suggerimento o dimostrazioni				
Esegue 8-10 consegne verbali basate sull'imitazione motoria di gesti già appresi (toccare il tavolo, girare intorno, ...)				
Risponde alla consegna verbale di dare o indicare 8-10 oggetti specifici				
Indica e guarda le immagini di un libro insieme all'adulto				
Segue l'indicazione dell'adulto per recuperare un oggetto				
Recupera in vari luoghi oggetti richiesti verbalmente				
Linguaggio espressivo				
Indica spontaneamente un oggetto per richiederlo				
Fa "sì" con la testa come affermazione e "no" come negazione				
Usa dei segnali o dei gesti specifici per esprimere in modo immediato: ancora, tutto fatto, aiuto				
Usa un sistema di immagini per fare una semplice richiesta				
Produce singole parole o suoni simili nel contesto delle routines socio-familiari, o canzoni				
Spontaneamente produce parole associate a giochi di routine (gira, vai, stop)				
Il vocabolario è formato da sostantivi (nomi di oggetto, animali persone) e da predicati (parole che si riferiscono ad azioni o ad altre relazioni: su,)				
Usa almeno 50 singole parole anche storpiate o in gergo				
Nomina, richiede o nega spontaneamente con singole parole				
Abilità sociali/Pragmatica				
Risponde al saluto comune con "Ciao" o "Arrivederci" e imita il saluto con la mano				
Chiede aiuto- quando c'è bisogno				
Dà gli oggetti ai coetanei su richiesta				
Si unisce al gruppo nelle canzoncine conosciute				
Continua la sua attività quando i compagni si uniscono in un gioco parallelo				
Risponde ai saluti dei compagni				
Partecipa con un'azione semplice ai giochi quando c'è richiesta verbale porge e riprende il giocattolo				
Siede in gruppo con i compagni e segue consegne note da parte dell'adulto				
Passa oggetti ai compagni al tavolo o al gruppo su richiesta				
Prende l'oggetto dal coetaneo quando questo glielo porge				
Imita occasionalmente il comportamento dei pari nelle attività di gioco				
Imitazione				
Imita una sequenza di due movimenti				
Imita i movimenti di 5 canzoni				
Imita azioni di gioco che richiedono sequenze multiple su oggetti				
Imita 5 schemi di gioco simbolico				
Abilità cognitive				
Associa per colore				
Associa per forma				
Classifica oggetti simili in gruppi d'appartenza				
Classifica oggetti non identici per categoria				
Associa per quantità				
Associa per grandezza				

Abilità di gioco –gioco funzionale				
Prende il materiale dal contenitore, completa l'attività e lo ripone nel cesto del materiale usato				
Nel gioco associa gli oggetti che sono in relazione (la tazza col piattino, il cucchiaino nel piatto)				
Produce suoni legati al gioco (telefono, auto, verso degli animali)				
Compie un'azione singola con un oggetto su di una bambola o animale				
Combina azioni collegate in modo funzionale in un gioco a tema (dar da mangiare e da bere, coricarsi e coprirsi)				
Mostra di utilizzare un problem solving per prove ed errori con giocattoli di tipo costruttivo				
Mette in sequenza una serie di azioni in un gioco di costruzioni				
Esegue giochi di accoppiamento di immagini (memory, lotto, ...) da solo e con un compagno				
Nomina le azioni del gioco con singole parole				
Abilità di gioco in autonomia				
E' in grado di giocare da solo per 15 minuti senza un rapporto uno a uno				
Usa un sistema simbolico per organizzarsi durante il gioco o il lavoro in autonomia				
E' in grado di impegnarsi con materiale non strutturato per almeno un periodo di 10 minuti senza la guida di un adulto				
E' in grado di passare da una attività ad un'altra con il supporto di un'agenda con immagine o oggetto				
Sviluppo Motorio				
Motricità fine				
Impila i cubi				
Impila lego, perline,				
Imita le azioni per giocare a impastare (con la plastilina) (rotolare, spingere, schiacciare, tamburellare con le dita)				
Attacca adesivi - completa gli album di figurine				
Apri e chiudi vari contenitori				
Apri e chiudi una chiusura lampo				
Lega oggetti grandi con spesse corde o materiali a forma di tubo				
Scarabocchia. spontaneamente con matite, pennarelli o grosse biro				
Collega i puntini con una matita da disegno				
Taglia la carta con le forbici				
Traccia linee e curve con le dita o con la matita				
Usa vari strumenti per prendere e lasciare oggetti: mollette. forcine				
Motricità grossolana				
Imita azioni grossomotorie in varie posizioni (seduti, in piedi muoversi)				
Utilizza tutti gli attrezzi del parco giochi (per arrampicarsi, dondolarsi, scivolare)				

Siede sul triciclo e si spinge con i piedi o inizia a pedalare				
Tira il carro o spinge una carriola				
Scava con la paletta				
Getta o calcia la palla seguendo un suggerimento verbale				
Abilità di vita quotidiana				
<i>Mangiare</i>				
Usa il tovagliolo su suggerimento				
Si serve il cibo dalla scodella con le posate				
Passa i contenitori se richiesto				
Porta i piatti le tazze e le posate nel lavandino o sul bancone se ha finito				
Mangia in modo appropriato al fast food				
<i>Igiene personale (In bagno)</i>				
Usa il gabinetto quando è previsto dal programma - agenda				
In media ha un inconveniente al giorno o meno				
Defeca da solo nel gabinetto				
Si pulisce con l'aiuto di qualcuno				
Tira l'acqua del wc da solo				
<i>Lavarsi le mani</i>				
Apri da solo il rubinetto dell'acqua per lavarsi le mani				
Mette le mani sotto l'acqua				
Si strofina le mani col sapone				
Chiude il rubinetto dell'acqua				
Si asciuga le mani con l'asciugamano				
<i>Vestirsi</i>				
Si toglie i vestiti da solo e li mette nella cesta (potrebbe aver bisogno di aiuto con le allacciature)				
Indossa autonomamente ogni indumento con qualche aiuto (potrebbe aver bisogno di aiuto con le allacciature)				
Indossa e si toglie la giacca e il cappello e li appende con qualche aiuto				
<i>Faccende domestiche</i>				
Riordina le stoviglie dalla lavapiatti alla credenza				
Toglie dal cesto la roba asciutta				
Appaia i calzini				

Livello 3				
Comunicazione				
Linguaggio ricettivo				
Esegue istruzioni semplici (ad un passaggio) in una varietà di posti e con persone diverse				
Esegue delle indicazioni complesse (2 o più informazioni non in relazione) in un nuovo contesto				
Comprende azioni sociali su se stesso e in fotografia				
Esegue istruzioni verbali che coinvolgono azioni su oggetti				
Esegue istruzioni che coinvolgono preposizioni (vicino a, di fronte, dietro, ...)				
Identifica dalle foto i nomi dei membri della famiglia, delle persone significative e degli oggetti con i quali il bambino ha contatto in ognuno degli ambienti principali - casa, scuola, comunità				
Indica su richiesta le immagini di nomi e verbi in una prova con tre stimoli				
Comprende la funzione di oggetti comuni				
Segue le istruzioni a più passaggi di due o più situazioni di routines (è l'ora di andare a letto; prendi un libro e vai letto, è l'ora del bagno: prendi il sapone e lavati i capelli)				
Comprende il significato dei nomi degli oggetti., persone, azioni e concetti (misura, quantità e colore)				
Comprende l'associazione di più parole legate da una relazione semantica (azioni + oggetti, attributo + oggetto)				
Comprende istruzioni verbali che coinvolgono preposizioni (dentro, sopra, sotto)				
Comprende le combinazioni di nome + aggettivo distinguendo l'oggetto descritto su richiesta				
Linguaggio espressivo				
Occasionalmente produce combinazioni di 2-3 parole				
Richiede verbalmente gli oggetti desiderati (1-2 parole)				
Usa il sì e il no in modo corretto				
Fa commenti spontaneamente e nomina oggetti e azioni				
Descrive le immagini dei libri con una sola parola				
Chiama l'adulto per nome				
Dice appropriatamente "Ciao" e "Arrivederci", sia per primo sia in risposta all'altro				
Abilità sociali/pragmatiche				
Aspetta il turno sia in semplici giochi da tavola sia in quelli grossomotori				
Imita e partecipa a nuove canzoni mimate in situazioni di gruppo				
Risponde in modo adeguato alle richieste semplici/istruzioni dei coetanei				
Inizia l'interazione e imita i coetanei				
Partecipa alla messa in scena per gioco di routine familiari giocando in parallelo coi coetanei				
Comprensione delle emozioni				
Riconosce lo stato emotivo (felicità, tristezza, rabbia, paura) sugli altri, nelle foto e nei disegni				

Identifica in modo espressivo lo stato emotivo (felicità, tristezza, rabbia, paura) nelle foto, sugli altri e nelle raffigurazioni				
Riconosce le emozioni sul volto degli altri				
Riesce ad esprimere col volto le emozioni (felice, triste, arrabbiato, impaurito)				
Capacità Cognitive				
Associa le lettere				
Associa le parole				
Associa i numeri				
Riconosce e nomina alcune lettere, numeri, forme e colori				
Categorizza oggetti e immagini in 8 classi				
Combina le lettere per formare il proprio nome				
Riconosce loghi a lui conosciuti e marchi e simboli				
Comprende la relazione tra i simboli numerici e le quantità fino al numero 5				
Conta correttamente degli oggetti facendogli corrispondere il simbolo numerico				
Mette in ordine tre o più immagini nella sequenza corretta				
Abilità di gioco				
Unisce tre o più azioni collegate in una sequenza del gioco				
Compie due o più azioni collegate su una bambola o un animale				
Mette al posto giusto figure sui giochi in miniatura (mobili, macchinine ecc.)				
Esegue delle azioni su due o più figure				
Prepara l'ambiente (lo scenario) per il gioco a tema				
Sviluppo motorio				
Motricità fine				
Abilità visuomotorie				
Completa un puzzle di 5-6 pezzi				
Copia e costruisce diverse strutture usando diversi tipi di materiali per costruzioni (cubi, lego, mattoncini, ...)				
Sa ricamare con un punto continuo				
Infila perline varie in differenti tipi di corda				
Attacca sull'album le figurine distinguendo le forme				
Scrivere e ritagliare				
Traccia una varietà di forme e lettere				
Copia forme e lettere usando uno strumento da disegno adeguato				
Collega i puntini per realizzare una figura				
Colora all'interno del contorno di una figura, rispettando i margini				
Adopera le forbici con un'impugnatura corretta e usa l'altra mano per posizionare il foglio				
Ritaglia, linee dritte e curve				
Esegue semplici progetti di tipo artistico che richiedono due sequenze (taglia e impasta, stampa con timbri)				
Esegue azioni di diverso tipo con la pasta per giocare e usa vari attrezzi				
Motricità grossolana				
Va bene sul triciclo (guida e pedala, segue un percorso)				
Si attiva autonomamente con le strutture del parco giochi (si dondola da solo sull'altalena, sale su una giostra)				
Lancia la palla nel canestro, colpisce la palla con la racchetta, fa rimbalzare la palla				
Gioca a rincorrersi con gli adulti e i coetanei				
Si muove con la musica				
Imita varie azioni grossomotorie stando in piedi, o mentre si muove come nel "gioco del seguire i movimenti di uno del gruppo" o il passo degli animali				
Salta in avanti con due piedi contemporaneamente, saltella su un solo piede				
Abilità di vita quotidiana				
Cura di se stesso				
Usa il coltello per spalmare				
Si comporta adeguatamente al ristorante				
Usa un'agenda con tre o più immagini autonomamente sia a casa sia a scuola				

Porta da solo le sue cose verso e dalla automobile, scuola e casa				
Apri e chiude lo zaino autonomamente, mette e toglie gli oggetti quando è richiesto				
Si veste e si sveste da solo (si slaccia e allaccia i vestiti con cerniere, fermagli e bottoni)				
Igiene				
Gestisce da solo tutte le fasi dell'igiene personale a livello dei suoi coetanei				
Va in bagno da solo quando ne ha bisogno				
Compie tutti i passaggi del lavarsi le mani con non più di due suggerimenti				
Passa la spugna sul viso se gli viene data in mano				
Si spazzola e si pettina i capelli				
Si attiva partecipando nel lavarsi e nell'asciugarsi dopo il bagno				
Si lava i denti con lo spazzolino da denti per breve tempo (compiendo almeno qualche spazzolata)				
Faccende domestiche				
Dà da mangiare a un animale domestico				
Porta via la spazzatura				
Pulisce il tavolo				
Aiuta a svuotare la lavastoviglie				
Mette gli abiti puliti nei cassetti - armadio				
Tiene le sue cose in ordine (riordina le cose usate)				
Livello 4				
Comunicazione				
Comprensione del linguaggio				
Comprende una varietà di concetti descrittivi (caldo/freddo, vuoto/pieno; bagnato/asciutto; ragazzo/ragazza; lungo/corto)				
Ascolta brevi storie e comprende parti del racconto rispondendo a semplici domande (cosa e chi)				
Capisce e risponde correttamente al sì/no per identificare (è una mela? quando si mostra invece una banana)				
Usa una o più parole in forma interrogativa per domandare "che cosa" e "dove"				
Espressione del linguaggio - il passaggio dalla singola parola alle espressioni con più vocaboli				
Risponde a domande tipo "chi" e "cosa"				
Utilizza espressioni di 3-4 parole				
Usa una molteplicità di frasi formate da un nome solo				
Modificatore + nome o pronome				
Iniziatore + nome				
Determinativo + nome				
Risponde a domande informative che sono basate su dati di realtà (Come ti chiami, quanti anni hai, dove vivi)				
Usa frasi di tre parole				
Usa varie frasi con verbi (egli piange, a lei piace lui, lui sente, era allegro, è allegro, potrebbe, vorrebbe, dovrebbe)				
Ha quasi acquisito un sistema completo di suoni				
Usa il plurale				
Usa i possessivi (il cappello della mamma)				
Usa il tempo passato				
Usa articolo tipo uno, una, il, ...				
Usa il comparativo e il superlativo				
Usa la negazione				
Usa i pronomi riflessivi				
Abilità conversazionali				
Partecipa a conversazioni strutturate con un adulto per 2-3 battute consecutive adeguate, con domande e risposte				
Mantiene una conversazione informale con l'adulto su un argomento da lui proposto				

Sa descrivere eventi passati				
Usa l'espressione "non so" accompagnando il gesto				
Chiede un chiarimento se non ha capito cosa è stato detto				
Partecipa alle conversazioni su vari argomenti				
Si corregge quando l'altro non ha capito				
Risponde a domande su di sé e sull'altro				
Chiede un chiarimento se non capisce cosa è stato detto				
Partecipa alle conversazioni su vari argomenti				
Si corregge quando l'altro non ha capito				
Risponde a domande su di sé e sull'altro				
Abilità sociali/pragmatica				
Invita i coetanei a giocare				
Usa forme di cortesia come prego/grazie				
Fa complimenti				
Si scusa per un suo errore				
Cerca gli altri per avere conforto				
Esprime i suoi sentimenti adeguatamente				
Rispetta da solo il suo turno in un gioco informale				
Sviluppo delle emozioni				
Riconosce cosa lo rende felice, triste, infuriato, impaurito				
Riconosce come l'altro dovrebbe sentirsi in risposta alle situazioni				
Inizia a sviluppare strategie adeguate per fronteggiare la situazione quando si sente turbato, perde la pazienza o si sente impaurito				
Capacità cognitive				
Conta a memoria fino a 20				
Conta gli oggetti con una corrispondenza di 1:1 fino a 10				
Conosce i termini per i concetti di quantità				
Conosce i termini per le relazioni spaziali				
Adotta e comprende 5/10 associazioni di parole/oggetto				
Sa leggere alcune parole di azioni e oggetti comuni				
Sa riconoscere un nome scritto in un gruppo di 5 scritte				
"Legge" i segni e i simboli				
Abilità di gioco/gioco simbolico				
Dimostra le azioni dei personaggi nel gioco				
Utilizza degli oggetti sostitutivi per creare uno scenario nel gioco (es. bastone per fare la scopa della strega)				
Nomina le azioni e vuole oggetti per il gioco				
Associa 3 o più comportamenti correlati al tema di gioco				
Dirige il partner nel gioco				
Rappresenta diversi eventi di vita (compleanno, dottore)				
Rappresenta diverse storielle nel gioco				
Sceglie il ruolo di un personaggio e lo interpreta nel gioco				
Segue l'esempio di un altro nel gioco				
Abilità di vita quotidiana				
Igiene				
Si lava le mani da solo come i coetanei				
Si lava il viso da solo con la spugna				
Si spazzola o si pettina i capelli da solo				
Partecipa attivamente al bagno e si asciuga dopo il bagno				
Si lava i denti da solo, anche se l'adulto può aiutarlo				
Allaccia e slaccia da solo i bottoni dei vestiti, i nodi e i lacci delle scarpe				
Lavori domestici				
Si siede a tavola				
Pulisce dopo aver rovesciato un liquido				
Si versa da bere dalla brocca				
Mette i piatti nella lavastoviglie				
Fa merenda associando vari cibi (prosciutto e pane, succo)				

Sviluppo motorio				
<i>Motricità fine – lavoro pre-scolare e scolare</i>				
Colora le figure usando colori diversi				
Disegna linee e forme, alcune lettere e numeri a memoria				
Imita e copia una varietà di lettere, numeri e forme				
Scrivi il proprio nome senza un modello				
Disegna linee tra figure, parole e forme corrispondenti				
Imita e copia una varietà di semplici rappresentazioni (es. viso, albero, casa, fiore) usando un modello				
Piega un foglio a metà e lo mette in una busta				
Taglia angoli, linee drittte e curve				
Ritaglia sagome semplici				
Completa un progetto artistico di 3 fasi – taglia,colora, incolla				
Usa il pennello, i francobolli, gli evidenziatori, le matite per completare attività artistiche				
Usa un cavalletto con gli strumenti da disegno				
<i>Azioni di abilità manuale</i>				
Costruisce con una varietà di strumenti da costruzione su sua iniziativa e seguendo un modello da un'immagine				
Completa vari tipi di puzzle				
Usa scotch, graffette adeguatamente				
<i>Motricità grossolana</i>				
Gioca a prendere una palla con un coetaneo al parco giochi				
Lancia dall'alto la palla da tennis o da calcio con un'altra persona				
Calcias in porta				
Calcias la palla in movimento				
Imita i movimenti seguendo le canzoni o la musica				
Usa la bicicletta con le rotelle, è capace di controllare la velocità, sa frenare				
Va a cavalcioni e saltella				
Cammina senza cadere su una trave bilanciata, sulle traverse del treno, intorno agli ostacoli				
Gioca a tipici giochi motori di gruppo con regole (es. "Belle statuine", "Strega comanda color", "Ruba Bandiera", ...)				

CHECKLIST PER LE CLASSI DEL DENVER MODEL

Appendice A

Nome _____ Data _____

<i>Area di osservazioni</i>	<i>+/-</i>	<i>Note</i>
Ambiente scolastico		
Il lavoro e le altre aree sono contrassegnati in modo chiaro e visivo		
L'attività, il posto a sedere e il luogo del bambino sono contrassegnati e fanno parte del gruppo		
Gli elementi distrattoti sono minimizzati nell'area di lavoro		
Il bambino è posizionato in modo da focalizzare l'attenzione sul compito o sulla persona		
Programma		
Esiste un'agenda giornaliera consistente per tutta la classe		
L'alunno osservato ha un'agenda individualizzata che riporta ogni transizione importante		
L'agenda individualizzata è appropriata al livello di funzionamento del bambino		
L'agenda del bambino sostiene le transizioni indipendenti		
Le attività preferite seguono quelle meno preferite		
Transizioni		
Il punto di destinazione del bambino è marcato visivamente		
Il percorso di destinazione è chiaro e facile da percorrere		
La fine delle attività è marcatamente sottolineata		
Nessuna forte distrazione accade durante la transizione		
L'insegnante è preparato ad iniziare l'attività successiva non appena il bambino è arrivato nel luogo destinato		

Curricolo/istruzioni		
Il bambino ha una serie di obiettivi scritti a breve termine		
Vengono utilizzati sistemi di raccolta dati		
I programmi didattici sono definiti chiaramente e realizzati in modo uniforme tra gli insegnanti		
Ogni minuto della giornata del bambino viene considerato nel piano della classe		
La maggior parte degli insegnamenti avviene durante le attività della classe piuttosto che da soli e separatamente		
L'insegnante di ruolo della classe continua ad insegnare al bambino durante le attività di gruppo		
Per l'acquisizione di nuove abilità vengono usate istruzioni dirette e frequenti prove pratiche		
La generalizzazione di abilità già apprese è riportata nelle attività di gruppo		
Il materiali didattici sono ben organizzati in modo da impiegare poco tempo nelle istruzioni		
Il registro del bambino, compresi le schede dati, i disegni e i programmi didattici individuali, è ben organizzato e aggiornato		
Il bambino è impegnato per la maggior parte del tempo libero in appropriate attività sociali od orientate ad uno scopo		
Nelle attività in grande gruppo il bambino viene coinvolto dall'insegnante almeno ogni due minuti		
Ogni giorno il bambino è impegnato in giochi costruttivi o attività di gioco a tema o giochi sociali con i pari		
La motivazione dello studente si mantiene alta attraverso cambiamenti frequenti dei compiti		
Si attuano per ogni attività di insegnamento piani di rinforzo		
Il bambino è motivato dal sistema di rinforzo attuale		
Il bambino è attivamente impegnato in attività educative o sociali per almeno il 75% del tempo		
L'imitazione viene enfatizzata		
Il bambino è impegnato almeno in una parte delle attività di classe, usando lo stesso materiale degli altri e realizzando obiettivi individualizzati che sono incorporati nelle attività in modo invisibile		
Autonomia personale e competenze		
Il bambino predispone, completa e mette via le attività		
I punti di forza del bambino sono considerati fondamentali durante le attività di gruppo		
Il bambino si muove autonomamente durante le transizioni		
Il bambino risponde autonomamente e con successo alla maggior parte delle istruzioni piuttosto che dipendere da aiuti fisici continui		

Interazioni sociali		
Tutti gli adulti in classe coinvolgono il bambino in interazioni incondizionate e piacevoli, caratterizzate da un coinvolgimento affettivo positivo e reciproco		
Tutti gli adulti in classe interagiscono col bambino in base alle mete e agli obiettivi		
Gli adulti suggeriscono ai coetanei di coinvolgere il bambino		
Il personale ordinario della classe e gli altri studenti, invece che una persona sola, forniscono vari aiuti al bambino		
Alcune attività sono preparate per favorire l'interazione sociale con i pari		
Gli adulti non devono distogliere l'attenzione del bambino dall'insegnante		
Le competenze sociali sono insegnate sia direttamente che incidentalmente e praticate durante l'intera giornata		
Comunicazione		
Ogni bambino utilizza un sistema espressivo per iniziare, scegliere, protestare e richiede		
Il sistema espressivo è convenzionale in modo che i coetanei capiscono il bambino		
Il contesto è strutturato così che il bambino abbia bisogno di comunicare frequentemente		
Tutti gli adulti comunicano in modo simile		
La comunicazione iniziale del bambino si attua immediatamente senza correzioni		
Il sistema di comunicazione viene usato durante la giornata scolastica in tutti i contesti		
Comportamento		
Si presta maggior attenzione ai comportamenti desiderati rispetto a quelli indesiderati		
Un coinvolgimento sociale minimo compare attorno al comportamento indesiderato		
Il comportamento indesiderato è ri-orientato verso attività più appropriate		
Ognuno sta lontano dal pericolo		
Si interviene subito in una catena di comportamenti negativi		
Il bambino è sostenuto da una comunicazione convenzionale nell'esprimere i suoi sentimenti negativi		
C'è una gestione fisica minima del bambino		
I piani di comportamento sono basati sull'analisi funzionale		
Il bambino può accedere spesso alle persone, alle attività e ai rinforzi preferiti.		
Il comportamento è gestito da approcci positivi, dal controllo dell'antecedente piuttosto che da conseguenze negative		