

Progetto di Partenariato: “L’educazione della persona con autismo e DGS nel lavoro di rete”

Con il Contributo del Centro di Servizio per il Volontariato della Provincia di Vicenza
(2008/2009)

LAP – LEARNING ACCOMPLISHMENT PROFILE Schede per la diagnosi di sviluppo nell’handicappato

1^ Area ABILITA' GROSSO MOTORIE —————> PDF: Area Prassico-Motoria

L’area delle Abilità Grosso Motorie esamina lo sviluppo del bambino nella coordinazione dei movimenti dei grandi gruppi muscolari, nella sua forza e resistenza. Questa sezione riguarda reazioni posturali, equilibrio, deambulazione e molte altre attività di gioco come il saltare, correre e giocare con la palla.

			Date applicazione			
11 Mesi	1	Sta in piedi da solo				
12 Mesi	2	Fa tre passi da solo				
15 Mesi	3	Si china a raccogliere un oggetto dal pavimento				
18 Mesi	4	Si siede da solo su una piccola sedia				
	5	Spinge e tira oggetti di grandi dimensioni				
21 Mesi	6	Striscia a ritroso giù per le scale				
	7	Calcias una palla, stando in piedi				
24 Mesi	8	Salta sul posto				
28 Mesi	9	Cammina all’indietro				
30 Mesi	10	Si arrampica in una scatola di cartone				
36 Mesi	11	Sta in piedi con i talloni uniti e le braccia lungo i fianchi				
	12	Sta su un piede solo per 1 secondo				
	13	Cammina lungo una linea dritta				
	14	Cammina sulle punte dei piedi				
	15	Salta uno scalino di circa 30 – 40 cm				
	16	Salta in lungo da fermo per circa 30-40 cm				
	17	Getta una palla, col braccio che si muove dal basso verso l’altro, per almeno 2 metri				
	18	Afferra una palla con entrambe le braccia tese				
	19	Sale le scale alternando i piedi				
	20	Porta un vassoio senza inclinarlo				
	21	Pedala su un triciclo, sterzando				
48 Mesi	22	Porta una tazza di acqua				
	23	Cammina su una linea circolare				
	24	Rimane in equilibrio su di un piede per 5 secondi				
	25	Salta su di un piede solo				
	26	Cammina in avanti a “tacco e punta”				
	27	Salta con un piede, compiendo dei balzi in avanti				
	28	Getta una palla col braccio che si muove dal basso verso l’alto, per almeno 3 metri				
	29	Prende una palla, stando con le braccia piegate ai gomiti				
	30	Va su p giù per le scale, alternando i piedi				
	31	Va in triciclo attorno ad ostacoli ed angoli acuti				
	32	Si arrampica sulle scale del parco giochi (scivolo, ecc.)				
	33	Salta in lungo				
54 Mesi	34	Resta appeso con le mani ad una sbarra				
	35	Afferra una palla che rimbalza				
60 Mesi	36	Marcia seguendo il ritmo della musica				
	37	Sta sulle punte dei piedi con le mani sui fianchi				
	38	Tocca le punte dei piedi con entrambe le mani				
	39	Sta in equilibrio su un piede con le braccia incrociate sul petto				
	40	Sta in equilibrio su di un piede solo, (usando sia l’uno che l’altro piede)				
	41	Oscilla ogni gamba separatamente avanti ed indietro				
	42	Calcias una palla mentre cammina, senza fermarsi				
	43	Saltella su di un piede per 2 metri				
	44	Salta in avanti alternando i piedi				
	45	Salta indietro				
	46	Cammina indietro a “tacco e punta2				
	47	Corre velocemente per 30 metri				
72 Mesi	48	Porta un raggio di Kg. 4,5				
	49	Sta alternativamente su di un piede solo, ad occhi chiusi				
	50	Salta e si gira contemporaneamente su se stesso				
	51	Fa rimbalzare una pala con una mano e la riprende con de mani				
	52	Afferra una palla con una mano				
	53	Salta da fermo a piedi uniti per una distanza di 75 cm				

	54	Supera un ostacolo, saltando a piedi uniti				
	55	Salta alla corda				
	56	Si tira su e tiene il mento sopra una sbarra sospesa				

2^ Area ABILITA' FINI MOTORIE → **PDF: Area Prassico-Motoria**

La sezione Abilità Fini motorie riguarda la coordinazione occhio-mano coinvolta nel raggiungere, afferrare e manipolare oggetti: sono inclusi, in sequenza, molti comportamenti di motricità fine caratteristici del periodo sensomotorio, quali l'uso di cubi da costruzione, le forbici, l'argilla, i puzzles e altri piccoli giocattoli

12 Mesi	1	Batte due cucchiaini uno contro l'altro				
	2	Mette un cubo in una tazza				
18 Mesi	3	Costruisce torri di 3-4- cubi				
22 Mesi	4	Completa la scatola delle forme (3 forme)				
24 mesi	5	Batte, stringe, schiaccia e strappa della plastilina				
	6	Svita il tappo di una bottiglia				
	7	Gira le pagine di un libro una alla volta				
27 Mesi	8	Gira la manovella di un frullatore per le uova				
30 Mesi	9	Piega dei fogli di carta				
36 mesi	0	Costruisce una torre di 10 cubi				
	11	Imita la costruzione di un "ponte" con i cubi				
	12	Chiude il pugno e muove il pollice a destra e a sinistra				
	13	Mescola liquidi con un cucchiaino				
	14	Inserisce 6 chiodini nella loro tavola forata				
	15	Raccoglie piccoli oggetti con una pinzetta				
	16	Si adatta al rovesciamento della scatola delle forme				
	17	Infila perline di legno o plastica				
	18	Taglia della carta con le forbici				
	19	Piega un foglio di carta orizzontalmente e poi verticalmente				
42 Mesi	20	Fa una "torta" bassa e rotonda con la plastilina				
	21	Fa un "serpente" con la plastilina				
	22	Fa una palla con la plastilina				
	23	Infila perle di legno di plastica (1,5 cm di diametro)				
	24	Carica giocattoli a chiavetta				
48 Mesi	25	Apri le dita di una mano e porta a turno ogni dito a contatto con il pollice (opposizione delle punte)				
	26	Mette dei piccoli oggetti di una bottiglia				
	27	Piega un foglio di carta in orizzontale, in verticale e in diagonale				
	28	Completa un puzzle di 3 pezzi				
	29	Imita la costruzione di una "porta" con i cubi				
	30	Taglia un foglio seguendo una linea retta				
54 Mesi	31	Mette delle graffette a due fogli di carta				
	32	Usa un temperamatite				
60 Mesi	33	Appallottola un foglio di carta velina con una mano sola				
	34	Modella con la plastilina oggetti riconoscibili				
	35	Arrotola del filo su di un rocchetto				
	36	Ritaglia un quadrato con le forbici				
	37	Inserisce un foglio già piegato in una busta				
	38	Inserisce dei fogli a buchi in un raccoglitore ad anelli				
	39	Fa un nodo				
72 Mesi	40	Pela una carota con lo strumento apposito				
	41	Ritaglia figure da una rivista				
	42	Apri una bottiglia con il tappo a corona				

3^ Area ABILITA DI PRESCRITTURA → **PDF: Area Apprendimenti**

In questa sezione sono inclusi i prerequisiti necessari per l'apprendimento della scrittura: dalla modalità di prensione della matita e del colorare con le dita al copiare ed imitare precisi segni grafici.

12 Mesi	1	Fa dei segni con la matita				
18 Mesi	2	Fa degli scarabocchi spontaneamente				
24 Mesi	3	Traccia su imitazione delle linee verticali				
	4	Traccia su imitazione delle linee orizzontali				
	5	Fa su imitazione de segni a forma di V				
	6	Fa su imitazione de segni circolari				
30Mesi	7	Dipinge con i colori a dita utilizzando l'intera mano				
	8	Dipinge delle linee, dei punti, delle forme circolari				
	9	Tiene la matita fra i pollice e le altre dita, invece che con il pugno				
	10	Fa su imitazione dei segni a forma di H				
36 Mesi	11	Copia dei cerchi				
	12	Fa su imitazione delle croci				
	13	Copia delle V				
	14	Copia delle H				
	15	Copia delle T				
42 Mesi	16	Dipinge con i "colori a dita" utilizzando le dita e l'intera mano				
	17	Dipinge dei "quadretti" incomprensibili				
	18	Riesce a rimanere con la matita all'interno di un percorso romboidale				
	19	Tiene fermo con una mano il foglio di carta su cui sta scrivendo con l'altra mano				
	20	Dipinge con i "colori a dita" utilizzando i movimenti delle mani e delle braccia				

	21	Tiene il pennello tra il pollice e le dita invece che con il pugno				
	22	Copia delle croci				
	23	Disegna la figura con 2 parti del corpo				
54 Mesi	24	Copia dei quadretti				
	25	Copia delle semplici parole				
60 Mesi	26	Dipinge dei "quadretti" comprensibili				
	27	Copia dei triangoli				
	28	Disegna delle semplici case				
	29	Disegna figure riconoscibili con 6-7 parti del corpo				
	30	Copia il suo nome				
66 Mesi	31	Copia dei rettangoli con le diagonali				
	32	Scrivo in stampatello il suo nome				
	33	Scrivo i numeri dall'1 al 9				
72 Mesi	34	Copia dei rombi				
	35	Scrivo in stampatello il suo nome e cognome				
	36	Scrivo i numeri dall'1 al 19				

4^ Area ABILITA' COGNITIVE → PDF: Area Cognitiva

In questa sezione sono valutate funzioni intellettive come il ragionamento, le capacità di risolvere problemi e varie conoscenze. Le specifiche abilità che sono incluse in questa sezione sono i prerequisiti di base ad apprendimenti scolastici importanti quali il numero, i colori, le forme, il denaro e la misurazione. I concetti di uguale/diverso, di grandezza, posizioni spaziali e peso sono stati assegnati a questa sezione, anche se vi sono rilevanti sovrapposizioni con l'area del linguaggio, a cui si rimanda.

12 Mesi	1	Rimuove il coperchio di una scatola per trovare un giocattolo nascosto				
16 Mesi	2	Fa uscire dei piccoli oggetti da una bottiglia				
17 Mesi	3	Tira fino a sé un giocattolo usando un bastoncino				
24 Mesi	4	Tira uno stuoio per raggiungere un giocattolo che vi poggia				
	5	Consegna oggetti simili ad altri oggetti familiari indicati				
27 Mesi	6	Ripete due cifre in sequenza				
30 Mesi	7	Dà un oggetto				
	8	Nomina 1 colore				
36 Mesi	9	Raggruppa i cubi di 2 colori diversi				
	10	Ripete una sequenza di 3 cifre				
	11	Conta fino al 3				
	12	Dà 2 oggetti				
	13	Indica l'oggetto "grande"				
	14	Indica l'oggetto "piccolo"				
	15	Dà entrambi (tutti e due) gli oggetti				
	16	Indica l'oggetto "diverso"				
42 Mesi	17	Indica l'oggetto "vuoto"				
	18	Appaia due colori				
	19	Conta 3 oggetti				
	20	Indica il quadrato "piccolo"				
	21	Colloca degli anelli sul bastone a seconda della loro grandezza				
	22	Indica l'oggetto "lungo"				
	23	Nomina una melodia familiare				
	24	Classifica delle figure indicandole con il dito				
	25	Appaia quantità di cubi				
48 Mesi	26	Appaia 4 colori				
	27	Dà l'oggetto "pesante"				
	28	Indica la superficie "ruvida" e quella "liscia"				
	29	Discrimina delle assurdità rispondendo a domande verbali				
	30	Indica la figura di un oggetto "alto"				
	31	Appaia delle figure in relazione tra di loro				
	32	Conta fino a 10				
	33	Nomina l'oggetto che è sparito				
54 Mesi	34	Ripete 4 cifre				
	35	Indica le 50/100/200 lire				
	36	Indica materiali "duri" e "morbidi"				
	37	Dà 3 oggetti				
	38	Indica le figure che illustrano il giorno e quelle che illustrano la notte				
	39	Indica il cerchio				
	40	Conta 4 oggetti				
	41	Indica 4 colori				
	42	Indica il triangolo				
	43	Conta fino a 15				
60 Mesi	44	Imita serie di battiti				
	45	Indica l'insieme con "più" palline				
	46	Indica la prima di una fila di figure uguali				
	47	Nomina 3 monete				
	48	Appaia i numeri dall'1 al 10				
	49	Indica l'insieme con "meno" palline				
	50	Indica il quadrato				
	51	Nomina i numeri dall'1 al 3				
	52	Nomina 4 colori				

	53	Indica il rettangolo					
	54	Conta 10 colori					
	55	Indica 8 colori					
	56	Nomina e dice l'uso dell'orologio					
66 Mesi	57	Indica le 1000 lire					
	58	Indica l'ultima figura di una serie					
	59	Dice quante 50 lire ci sono in 100 lire					
	60	Indica l'oggetto "in mezzo"					
	61	Conta fino a 20					
	62	Verbalizza la comprensione di "più grande"					
	63	Ordina delle forme in una sequenza dalla più piccola alla più grande					
	64	Descrive il tempo atmosferico					
	65	Legge i numeri dall'1 al 9					
	66	Indica le 2000 lire					
	67	Dice il numero di metà che compongono un intero					
	68	Conta 13 oggetti					
	69	dice i numeri che seguono l'8, il 3, il 6, il 9					
	70	Dice il nome del calendario ed a cosa serve					
72 Mesi	71	Appaia quantità di figure con i corrispondenti numeri (1,2,3,)					
	72	Verbalizza la comprensione di "mattino", opposto a "pomeriggio"					
	73	Nomina 4 monete/banconote					
	74	Esegue un numero di telefono presentato per iscritto					
	75	Conta fino a 30					
	76	Mette in corretta sequenza i numeri da 1 a 5					
	77	Conta 20 oggetti					
	78	Costruisce, osservando un modello, una scala di almeno tre gradini, fatti con dei cubi					
	79	Dà 7. 6. 8. 10 oggetti					
	80	Dice il nome e l'uso di una busta da lettere e di un rotolo di nastro adesivo					
	81	Legge i numeri fino al 19					
	82	Legge l'orologio (all'ora esatta)					
	83	Dice quante 100 lire ci sono in 1000 lire					
	84	Ordina le vignette di una storia nella giusta sequenza temporale					
	85	Dice somiglianze e differenze					
	86	Dice i numeri delle dita di ogni mano (separate) e di tutte e due le mani insieme					
	87	Addiziona numeri entro il 5					
	88	Sottrae numeri entro il 5					
	89	Dice i 7 giorni della settimana					
	90	Dice il nome delle 21 lettere maiuscola					

5^ Area ABILITA' DI LINGUAGGIO → PDF: Area Linguistica-Comunicazione

Questa sezione esamina la capacità del bambino di eseguire le seguenti funzioni del linguaggio: riporta, chiedere, prevenire e mettere in relazione delle informazioni; seguire e dare istruzioni; descrivere azioni, fonti di azioni e funzioni: esprimere bisogni, sensazioni e preferenze.

Questa area include items che riguardano l'aspetto ricettivo e quello espressivo dello sviluppo del linguaggio. Gli items di linguaggio espressivo (indicati con E) sono quelli che richiedono risposte verbali. Molti items, in realtà, si riferiscono sia ad aspetti ricettivi che espressivi: questa distinzione è infatti di rilievo per bambini handicappati che non sono in grado di parlare. E' importante in questo caso che l'insegnante usi molta creatività nel progettare procedure alternative o materiali diversi in grado di consentire "forme" diverse di risposta (annuire, sbattere le palpebre, indicare, ecc.) al bambino che non parla. queste eventuali modificazioni alla formulazione originale dell'item dovrebbero essere indicati nella colonna "NOTE".

12 Mesi	1	Vocalizza in modo espressivo					
	2	Dice 2 parole oltre a "ma-ma" e "pa-pa"					
18 Mesi	3	Indica una parte del corpo					
	4	Nomina un oggetto					
	5	Segue istruzioni che richiedono una singola azione					
21 Mesi	6	Parla con frasi composte da due parole					
	7	Richiede cibo, bevande o di andare al gabinetto, quando ne ha bisogno					
	8	Indica 5 figure rappresentanti oggetti comuni					
	9	Indica 4 parti del corpo					
	10	Nomina 3 figure di oggetti comuni					
	11	Si riferisce a se stesso utilizzando il proprio nome					
	12	Parla con frasi composte di 3 parole					
30 Mesi	13	Usa il plurale					
	14	Identifica degli oggetti per il loro uso (indicando su figure)					
	15	Indica 3 figure rappresentanti azioni comuni					
36 Mesi	16	Nomina un oggetto preferito					
	17	Indica 10 figure di oggetti comuni					
	18	Nomina 8 figure di oggetti comuni					
	19	Nomina 3 azioni comuni disegnate					
	20	Recita o canta una filastrocca o canzoncina					
	21	Risponde ad una domanda concernente dei bisogni fisici					
	22	Fa uso dei pronomi personali "io", "tu"					
	23	Parla in modo intelligibile					
	24	Parla al telefono					
42 Mesi	25	Nomina 10 figure di oggetti comuni					
	26	Dimostra la comprensione di 3 preposizioni spaziali collocando dei cubi					
	27	Risponde a domande con "come" e "dove"					

	28	Riferisce un messaggio verbale consistente di una frase				
	29	Risponde a domande contenenti "se-cosa"				
48 Mesi	30	Mima alcune parole suggeritegli				
	31	Comprende "è", "non è" indicando oggetti				
	32	Dimostra la comprensione di 4 preposizioni spaziali collocando dei cubi				
	33	Dice l'uso di oggetti				
	34	Usa le preposizioni spaziali				
	35	Risponde a 3 domande riguardanti bisogni fisici				
	36	Ripete una frase di 12 sillabe				
	37	Chiede una merce ad un commesso				
	38	Fa un racconto delle sue recenti esperienze, in ordine corretto				
54 Mesi	39	Spiega l'uso dei sensi				
	40	Dice i contrari				
	41	Dice di cosa sono fatti alcuni oggetti comuni				
	42	Usa frasi composte				
60 Mesi	43	Indica 8 parti del corpo				
	44	Dà la definizione di nomi concreti				
	45	Nomina la "fonte" di 15 azioni				
	46	Racconta una storia guardando un libro illustrato				
	47	Trova parole che fanno rima				
	48	Segue istruzioni che comprendono tre azioni in sequenza				
	49	Usa i plurali irregolari				
	50	Risponde al telefono e chiama la persona richiesta dall'interlocutore				
	51	Riferisce un messaggio verbale consistente in due frasi				
72 Mesi	52	Dice il nome di almeno 8 animali in un minuto				
	53	Indica la parte destra e sinistra del corpo				
	54	Esegue istruzioni doppie con destra e sinistra				
	55	Racconta una storia senza l'aiuto di figure				

6^ Area ABILITA' DI AUTONOMIA PERSONALE → **PDF: Area Autonomie**

La sezione dell'Autonomia Personale esamina l'abilità del bambino di risolvere indipendentemente ed in maniera adeguata le varie richieste del vivere quotidiano. Quest'area include items che riguardano l'alimentazione, i vestirsi, l'uso del gabinetto e l'igiene personale.

12 Mesi	1	Mania con le dita del cibo appropriato				
14 Mesi	2	Si leva le calze				
15 Mesi	3	Mostra i pantaloni bagnati/sporchi				
16 Mesi	4	Beve da una tazza e/o bicchiere				
18 Mesi	5	Usa il gabinetto quando vi viene portato da un adulto				
21 Mesi	6	Posa la tazza sul tavolo dopo aver bevuto				
24 Mesi	7	Si toglie una giacca				
	8	Mangia con il cucchiaio tenuto con il pugno				
30 Mesi	9	Si asciuga le mani				
33 Mesi	10	Indossa una giacca				
	11	Appende la giacca ad un gancio				
36 Mesi	12	Mangia con la forchetta, tenuta con il pugno				
	13	Tiene la tazza per il manico, quando beve				
	14	Si pulisce la bocca con un tovagliolo				
	15	Gira un rubinetto				
	16	Gira la maniglia di una porta e la apre				
	17	Si versa da bere da una brocca				
	18	Si toglie capi di vestiario che si debbono "tirare giù"				
	19	Si slaccia e si toglie le scarpe				
	20	Si sbottona i bottoni davanti				
	21	Si sveste completamente (con un po' di assistenza)				
	22	Si toglie un maglioncino o altri indumenti che si indossano dal "di sopra"				
	23	Infila le scarpe (anche se nel piede sbagliato)				
	24	Chiude bottoni a pressione posti sul davanti di un indumento				
	25	Si spazzola i denti (anche se con un po' di aiuto)				
42 Mesi	26	Cammina fino in aula seguendo un adulto, dalla fermata del bus o dal campo giochi				
	27	Si prende un bicchiere d'acqua				
	28	Si lava e si asciuga le mani				
	29	Si slaccia la cintura				
	30	Fa scorrere l'acqua dopo aver usato la toilette				
	31	Va alla toilette da solo				
	32	Mette un asciugamano di carta apposito dopo averlo usato				
	33	Infila le calze				
	34	Chiude una cerniera lampo non separabile, posta sul davanti (pantaloni)				
	35	Si prende il cibo da solo				
	36	Si prepara una zuppa di cereali secchi (fiocchi di avena) o di biscotti				
	37	Indossa degli indumenti che si Tirano su2				
	38	Si allaccia una cintura				
	39	Si abbottona i bottoni posti sul davanti				
	40	Infila le scarpe nei piedi giusti				
	41	Si allaccia le scarpe				
	42	Si veste completamente con aiuto				

	43	Si lava i denti senza aiuto				
	44	Mangia da solo con il cucchiaino (tenuto tra le dita)				
	45	Mangia da solo con la forchetta (tenuta tra le dita)				
54 Mesi	46	Inserisce la cintura negli anelli dei pantaloni				
	47	Si sciacqua la bocca dopo essersi lavati i denti				
	48	Si lava e si sciacqua la faccia				
	49	Inserisce la cintura negli anelli dei pantaloni				
	50	Chiude una lampo che si separa				
60 Mesi	51	Usa il tovagliolo				
	52	Indossa dei vestiti che si infilano da sopra				
	53	Si soffia il naso				
	54	Spalma della marmellata su di una fetta di pane, con un coltello da cucina				
	55	Prepara un panino imbottito				
	56	Si veste e si sveste completamente senza aiuto				
72 Mesi	57	Fa il nodo alle scarpe				
	58	Si pettina o si spazzola i capelli				
	59	Taglia del cibo con coltello e forchetta				
	60	Si fa il bagno con aiuto				

7^ Area ABILITA' INTERPERSONALI E CONOSCENZA DI SE' —► PDF: Area Affettivo-Relazionale

Questa area si concentra sulla capacità, da parte del bambino, di rispondere adeguatamente al suo ambiente sociale.

Questa sezione non solo riflette la percezione e la conoscenza della propria vita personale, ma esamina anche comportamenti interpersonali quali la cooperazione, l'abilità di relazionarsi ad un gruppo, la sensibilità agli altri e la disponibilità ad offrire loro aiuto.

12 Mesi	1	Dà su richiesta un giocattolo ad un adulto				
16 Mesi	2	Imita le attività domestiche				
18 Mesi	3	Gioca a fianco di altri bambini (gioco parallelo)				
21 Mesi	4	Tira una persona per mostrargli qualcosa				
24 Mesi	5	Inizia da solo a giocare				
30 Mesi	6	Dice il suo nome e cognome				
36 Mesi	7	Risponde ad un saluto iniziale				
	8	Sta seduto in cerchio e si unisce al gruppo nell'imitare l'animatore				
	9	Partecipa a dei semplici giochi di gruppo				
	10	Rimette a posto dei giocattoli, con l'aiuto di un adulto				
	11	Condivide i giocattoli				
	12	Rispetta i turni				
	13	Ascolta "attentamente" delle storie				
	14	Esprime dispiacere verbalmente, piuttosto che fisicamente				
	15	Dice il suo sesso				
42 mesi	16	Si separa facilmente dai genitori				
	17	Indica se stesso in una fotografia di gruppo				
	18	Fa qualcosa (si esibisce) per altri				
	19	Gioca con altri bambini (gioco associativo)				
	20	Chiede il permesso di usare materiali appartenenti ad altre persone				
48 Mesi	21	Rimette a posto i giocattoli, senza supervisione				
	22	Gioca cooperativamente con altri bambini				
	23	Partecipa ad attività in cui si rappresentano situazioni e personaggi di fantasia				
	24	Dice "grazie" per qualche servizio o complimento				
	25	Di "per piacere" quando fa una richiesta				
	26	Va a fare delle commissioni fuori dalla classe/stanza				
	27	Dice la sua età				
	28	Dice il nome dei fratelli				
	29	Dice il nome della via del suo indirizzo				
54 mesi	30	Chiede attenzione per le sue prestazioni				
	31	Chiede "scusa" quando interrompe o disturba gli altri				
	32	Sceglie i propri amici				
	33	Partecipa a giochi con esercizi competitivi				
	34	Nomina due emozioni				
	35	Dice la data del suo compleanno				
	36	Aiuta gli adulti in semplici compiti				
	37	Partecipa a dei semplici giochi competitivi da tavolo				
	38	Fornisce il suo indirizzo completo				
	39	Lavora in piccoli gruppi				
	40	Partecipa in modo coordinato a balletti di gruppo				