

ADOS-2

Pre-verbale/Parole singole

Età suggerita:

da 12 a 30 mesi

Osservazione/Codifica

1. Gioco libero
 - 1a. Gioco libero – Palla
2. Bloccare l'accesso al gioco
3. Risposta al nome
4. Gioco con le bolle di sapone
 - 4a. Gioco con le bolle di sapone – Fare uno scherzo
5. Anticipazione di una routine con gli oggetti
 - 5a. Anticipazione di una routine con gli oggetti – Non si riesce più a giocare
6. Anticipazione di una routine sociale
7. Risposta all'attenzione congiunta
8. Sorriso sociale di risposta
9. Bagnetto
 - 9a. Bagnetto – Ignorare
10. Imitazione funzionale e simbolica
11. Snack

Identificativo del soggetto: _____

Genere: Femmina Maschio

Data di nascita: _____

Data della valutazione: _____

Età cronologica: _____

Esaminatore: _____

Altre informazioni: _____

OSSERVAZIONE

Nota: L'inizio dell'attenzione congiunta richiede lo spontaneo spostamento dello sguardo su tre punti tra un oggetto e una persona senza altro apparente scopo oltre a quello di condividere interesse o piacere (può coinvolgere oppure no anche un gesto di indicazione).

Si considera uno spostamento dello sguardo su tre punti quando il bambino guarda un oggetto, guarda una persona (con l'obiettivo di catturare il suo sguardo per dirigerlo verso l'oggetto), e poi guarda di nuovo verso l'oggetto, o quando il bambino guarda prima la persona, poi l'oggetto, e poi torna a guardare di nuovo la persona.

NOTE

1 Gioco libero

Focus dell'osservazione:

- Il bambino cerca spontaneamente il coinvolgimento del genitore/caregiver?
 - Se sì, come lo fa?
 - Utilizza il riferimento congiunto ad oggetti, come il dare o il mostrare, o si limita a cercare affetto¹ o aiuto?
 - Come comunica il bambino, se è in grado di farlo?
- Il bambino esprime affetto verso altri?
 - Come viene manifestato?
- Il bambino esplora i materiali, sia in modo simbolico sia in modo funzionale?
- Il bambino rimane nell'attività, passa rapidamente da un oggetto all'altro, o compie azioni ripetitive?

Esempi di comunicazione:

1a Gioco libero – Palla

Focus dell'osservazione:

- Come risponde il bambino all'introduzione di una palla?
- Il bambino avvia o risponde a giochi comuni che prevedono l'utilizzo della palla?
- Notare comportamenti rilevanti per il focus generale dell'osservazione specificato per il "Gioco libero".

¹ Con il termine "affetto" si fa riferimento alle dimostrazioni ad un'altra persona della vasta gamma di emozioni, sentimenti e stati emotivi, sia positivi sia negativi.

2 Bloccare l'accesso al gioco

Focus dell'osservazione:

- Come risponde il bambino alla situazione socialmente ambigua in cui intenzionalmente si impedisce l'accesso ad un giocattolo senza nessuna apparente ragione?
- Il bambino è in grado di utilizzare il contatto oculare per inferire le intenzioni dell'esaminatore?
 - In assenza di sguardo, il bambino è in grado di segnalare la consapevolezza di una situazione insolita attraverso la vocalizzazione?
- Il bambino manipola la mano dell'esaminatore come forma di risposta comunicativa?
 - Tale manipolazione è combinata con altre forme di comunicazione?
- Il bambino mostra un'espressione facciale diretta all'altro (ad es., un'espressione facciale confusa)?
- Segnare ogni comportamento osservato:

Prova 1	CO (esaminatore)	CO (altro)	Muove la mano dell'esaminatore	Vocalizzazione che esprime frustrazione	Altra vocalizzazione	Nessuna risposta	Non applicabile	Altro:
Prova 2	CO (esaminatore)	CO (altro)	Muove la mano dell'esaminatore	Vocalizzazione che esprime frustrazione	Altra vocalizzazione	Nessuna risposta	Non applicabile	Altro:

3 Risposta al nome

Focus dell'osservazione:

- Osservare e valutare la risposta del bambino alla gerarchia di stimoli proposti.
- Quali suoni e azioni l'esaminatore o il genitore/caregiver deve mettere in atto per catturare l'attenzione del bambino?
- Come risponde il bambino?
 - Mostra contatto oculare?
 - Guarda in volto l'esaminatore o più in generale verso la sua direzione e/o guarda in volto il genitore/caregiver o in generale verso la sua direzione?
 - Vocalizza?

Gerarchia di stimoli

- (1) Chiamare il bambino per nome FINO A quattro volte.
 - Se il bambino produce un'adeguata risposta vocale senza orientarsi verso il volto dell'esaminatore subito dopo uno dei primi due stimoli, ricominciare da capo la prova con quattro nuovi tentativi chiamando il bambino per nome.
- (2) Chiedere al genitore/caregiver di chiamare il bambino per nome FINO A due volte.
- (3) Chiedere al genitore/caregiver di pronunciare altre parole o produrre rumori o suoni familiari (questo può essere fatto in un modo che implichi contatto fisico ma senza che si tocchi effettivamente il bambino, ad es., "Ora ti prendo!") FINO A due volte.
- (4) Chiedere al genitore/caregiver di fare qualunque cosa consideri necessaria, compreso toccare il bambino, per fare in modo che guardi il genitore/caregiver.

4 Gioco con le bolle di sapone

Focus dell'osservazione:

- Osservare nel bambino le manifestazioni di affetto, l'inizio dell'attenzione congiunta, la condivisione del divertimento, la richiesta, ed il comportamento motorio mentre vengono presentate le bolle di sapone.
- Il bambino mostra comportamenti sensoriali o movimenti insoliti?

4a Gioco con le bolle di sapone – Fare uno scherzo

Focus dell'osservazione:

- Come risponde il bambino alla situazione socialmente ambigua in cui l'esaminatore in modo scherzoso gli impedisce *deliberatamente* di raggiungere un giocattolo?
- Osservare l'uso che il bambino fa del contatto oculare, della vocalizzazione o di altri comportamenti comunicativi per stabilire le intenzioni dell'esaminatore e per esprimere dispiacere o altre emozioni.
- Notare l'uso che il bambino fa di espressioni facciali dirette all'altro e comportamenti motori.
- Segnare ogni comportamento osservato:

Prova 1	CO (esaminatore)	CO (altro)	Muove la mano dell'esaminatore	Vocalizzazione che esprime frustrazione	Altra vocalizzazione	Nessuna risposta	Non applicabile	Altro:
Prova 2	CO (esaminatore)	CO (altro)	Muove la mano dell'esaminatore	Vocalizzazione che esprime frustrazione	Altra vocalizzazione	Nessuna risposta	Non applicabile	Altro:

5 Anticipazione di una routine con gli oggetti

Focus dell'osservazione:

- Osservare nel bambino le manifestazioni di affetto, l'inizio dell'attenzione congiunta, la condivisione del divertimento, la richiesta e le risposte motorie, in particolare i manierismi ripetitivi.

5a Anticipazione di una routine con gli oggetti – Non si riesce più a giocare

Focus dell'osservazione:

- Come risponde il bambino alla situazione socialmente ambigua in cui l'esaminatore sembra, *senza volerlo*, incapace di completare l'attività di gioco?
- Osservare l'uso che il bambino fa del contatto oculare, della vocalizzazione o di altri comportamenti comunicativi per interpretare la situazione, così come ogni espressione facciale diretta all'altro, gesti e risposte motorie.
- Segnare ogni comportamento osservato:

Prova 1	CO (esaminatore)	CO (altro)	Muove la mano dell'esaminatore	Vocalizzazione che esprime frustrazione	Altra vocalizzazione	Nessuna risposta	Non applicabile	Altro:
Prova 2	CO (esaminatore)	CO (altro)	Muove la mano dell'esaminatore	Vocalizzazione che esprime frustrazione	Altra vocalizzazione	Nessuna risposta	Non applicabile	Altro:

6 Anticipazione di una routine sociale

Seguire l'ordine e segnare la routine usata: cucù solletico girare in aria

Focus dell'osservazione:

- Valutare le manifestazioni di affetto del bambino e il tentativo da parte sua di iniziare la ripetizione della routine.
- Porre particolare attenzione al fatto che i comportamenti del bambino siano socialmente diretti e alla misura in cui egli integra sguardo, espressione facciale, vocalizzazione e gesto in azioni indirizzate all'esaminatore o al genitore/caregiver, in particolare quei comportamenti indicativi di un divertimento condiviso.

7 Risposta all'attenzione congiunta

Focus dell'osservazione:

- Il bambino segue uno spostamento dello sguardo senza altre indicazioni o segue uno spostamento dello sguardo quando accompagnato dal gesto di indicare?
- Porre attenzione al comportamento del bambino mentre sta giocando con il giocattolo telecomandato, osservare il contatto oculare, le vocalizzazioni, la richiesta, il divertimento condiviso, l'inizio dell'attenzione congiunta e il gioco simbolico (ad es., abbracciare o baciare l'animale giocattolo).

Gerarchia di stimoli

- Orientare il corpo del bambino nella direzione del volto dell'esaminatore, se possibile.
 - Devono essere messi in atto al massimo cinque tentativi di attirare l'attenzione del bambino verso il volto dell'esaminatore prima di somministrare l'attività.
 - Se NON si ottiene l'attenzione del bambino, l'esaminatore deve procedere nella somministrazione della gerarchia di stimoli, fino all'attivazione del giocattolo.
- Dire: "**(Nome del bambino), guarda!**" (esagerando lo spostamento dello sguardo).
- Dire: "**(Nome del bambino), guarda quello!**" (esagerando lo spostamento dello sguardo), FINO A due volte.
- Dire: "**(Nome del bambino), guarda quello!**" (con uno spostamento dello sguardo e un'indicazione), FINO A due volte.
- Attivare il giocattolo.

8 Sorriso sociale di risposta

(Deve essere il genitore/caregiver a somministrare l'item)

Focus dell'osservazione:

- Valutare il manifestarsi del sorriso del bambino in risposta a:
 - il sorriso del genitore/caregiver
 - il sorriso del genitore/caregiver e la produzione di rumori familiari o l'atto di chiamare il bambino in un modo che implichi contatto fisico ma senza che lo si tocchi effettivamente (ad es., "Ora ti prendo!")
 - essere toccato.

9 Bagnetto

Focus dell'osservazione:

- Valutare l'interesse e l'abilità del bambino nell'unirsi allo "script" sociale della routine di fare il bagnetto ad una bambola.
- Il bambino usa la bambola come se fosse un essere animato?
- Il bambino contribuisce spontaneamente e costruisce insieme all'esaminatore la messa in atto della routine del fare il bagnetto?
 - Se il bambino non lo fa, imita spontaneamente le azioni dell'esaminatore o partecipa quando gli viene chiesto di farlo o viene guidato?
- Notare qualsiasi utilizzo di un oggetto senza specifico significato per rappresentare un altro oggetto (ad es., usare un cubo come una bottiglia di shampoo).

9a Bagnetto – Ignorare

Focus dell'osservazione:

- Come si comporta il bambino quando viene ignorato dall'esaminatore e dal genitore/caregiver?
- Prestare attenzione a:
 - come il bambino si tiene impegnato
 - come risponde al ritiro dall'interazione da parte dell'esaminatore e del genitore/caregiver
 - se e come il bambino inizia l'interazione con l'esaminatore o il genitore/caregiver.

Durata di "Ignorare": secondi.

10 Imitazione funzionale e simbolica

Focus dell'osservazione:

- Come usa il bambino gli oggetti in miniatura e il sostituto simbolico (un cilindro di legno) nell'imitazione di azioni familiari?
- Tali azioni vengono messe in atto con consapevolezza sociale e divertimento condiviso?

Gerarchia di stimoli

- (1) Prova/e di dimostrazione: oggetti reali (macchinina o rana) FINO A tre prove in totale.
- (2) Prove di imitazione, Fase 1: oggetti reali FINO A tre prove per oggetto; usare esclusivamente oggetti non impiegati per le prove di dimostrazione.
- (3) Prove di imitazione, Fase 2: sostituto simbolico (cilindro di legno) che rappresenta l'oggetto appena utilizzato per la dimostrazione nella Fase 1; FINO A tre prove per oggetto.
- (4) Prove di imitazione, Fase 3: sostituto simbolico (cilindro di legno) che rappresenta un oggetto tra quelli disponibili non ancora utilizzato; FINO A tre prove per oggetto.
 - Il bambino ha completato con successo l'intera gerarchia di stimoli quando egli è in grado di imitare l'uso del sostituto simbolico (cilindro di legno) fatto dall'esaminatore come un oggetto che non è stato precedentemente dimostrato nell'ambito della prova.
 - Una volta che tutti gli oggetti sono stati utilizzati, il bambino non ha più possibilità e l'attività è completata, indipendentemente dal fatto che rimangano ancora prove oppure no.

11 Snack

Focus dell'osservazione:

- Il bambino indica una preferenza e richiede del cibo?
 - Se sì, come lo fa?
- Come utilizza il bambino lo sguardo, il gesto, l'allungare la mano, l'espressione facciale e la vocalizzazione per comunicare richieste all'esaminatore e per mettere in atto aperture sociali?
- Il bambino mostra il suo snack al genitore/caregiver o prova a dar da mangiare e/o a dividerlo con gli adulti presenti nella stanza?

CODIFICA

- Tutti i punteggi che l'esaminatore assegna in questa sezione devono basarsi sul comportamento del bambino nel corso dell'intera somministrazione dell'ADOS-2.
- I punteggi devono considerare solamente i comportamenti direttamente osservati durante la somministrazione dell'ADOS-2 e non devono basarsi su comportamenti riportati o osservati in altri contesti (ad es., racconto del genitore).
- Se il comportamento del bambino cambia in termini di qualità dopo un iniziale periodo di adattamento, i punteggi si devono basare sul periodo successivo alla stabilizzazione del comportamento.
- I punteggi devono essere assegnati immediatamente dopo la somministrazione dell'ADOS-2.
- La valutazione è organizzata sulla base di cinque principali raggruppamenti: "A. Linguaggio e comunicazione", "B. Interazione sociale reciproca", "C. Gioco", "D. Comportamenti stereotipati e interessi ristretti" e "E. Altri comportamenti".

A Linguaggio e comunicazione

Se non diversamente indicato, codificare in relazione alle aspettative previste per l'età cronologica, non in riferimento al livello di sviluppo o alle abilità stimate di linguaggio espressivo.

A1. Livello complessivo di linguaggio parlato non ecolalico

Questo item è codificato rispetto alla complessità del linguaggio espressivo spontaneo prodotto nel corso della somministrazione dell'ADOS-2. Questi punteggi si applicano solo alle parole dotate di significato o alle approssimazioni di parola che non sono ecolaliche, benché possano essere stereotipate. Espressioni routinarie come "ciao-ciao" vengono considerate come un'unica parola.

0 = Uso regolare di espressioni con due o più parole.

1 = Solo frasi occasionali; per lo più singole parole.

2 = Soltanto singole parole riconoscibili o approssimazioni di parole; è necessario che siano state usate almeno cinque differenti parole nel corso della valutazione con l'ADOS-2.

3 = Almeno una parola o approssimazione di parola, ma meno di cinque differenti parole nel corso della valutazione con l'ADOS-2.

4 = Assenza di uso spontaneo di parole o approssimazioni di parole.

A1a. Frequenza della lallazione

Questo item è codificato per la quantità di suoni consonante/vocale che non costituiscono parole prodotti nel corso della valutazione con l'ADOS-2. Le approssimazioni di parola non devono essere codificate qui. Se all'item A1 ("Livello complessivo di linguaggio parlato non ecolalico") è stato attribuito 0, 1 o 2, assegnare qui il punteggio 8.

0 = Frequenti raddoppiamenti consonante/vocale (ad es., ba-ba o ma-ma-ma) o combinazioni più complesse (ad es., da-ba).

1 = Frequenti suoni composti da una sola sillaba (devono contenere una consonante, ad es., da) o occasionali raddoppiamenti consonante/vocale.

2 = Occasionali suoni composti da una sola sillaba (devono contenere una consonante).

3 = Assenza di lallazione (ad es., solo suoni vocalici).

8 = Troppo linguaggio per la codifica della lallazione (ovvero attribuzione del punteggio 0, 1 o 2 all'item A1 "Livello complessivo di linguaggio parlato non ecolalico").

Segnare tutti i suoni che il bambino utilizza:

/m/ /n/ /b/p/ /d/t/ /g/k/ /w/ /l/ /y/ /s/ /sh/

A2. Frequenza di vocalizzazioni spontanee dirette ad altri

Questo item è codificato per la quantità di vocalizzazioni socialmente dirette; queste devono essere spontanee per essere codificate qui. Nell'ambito dell'ADOS-2, si intende per contesto pragmatico, come specificato nei codici qui di seguito, lo scopo o l'intenzione di una determinata espressione verbale. Per esempio, i contesti pragmatici possono includere la richiesta, il dirigere l'attenzione, la condivisione del divertimento o la ricerca di conforto, pur non limitandosi a questi.

- 0** = Dirige vocalizzazioni al genitore/caregiver o all'esaminatore in una varietà di contesti pragmatici. Deve includere chiacchierare o vocalizzare per essere amichevole o esprimere interesse e per comunicare bisogni.
- 1** = Dirige vocalizzazioni al genitore/caregiver o all'esaminatore in modo non frequente in una varietà di contesti pragmatici.
- 2** = Dirige vocalizzazioni al genitore/caregiver o all'esaminatore in modo costante all'interno di un solo contesto pragmatico (ad es., solo la richiesta).
- 3** = Dirige vocalizzazioni occasionali al genitore/caregiver o all'esaminatore E/O produce vocalizzazioni che mai o quasi mai sembrano dirette al genitore/caregiver o all'esaminatore. Codificare anche nel caso in cui le vocalizzazioni siano rare o il bambino non vocalizzi affatto. Se si verificano solamente pianti o lamenti dovuti alla frustrazione, codificare qui.

A3. Intonazione delle vocalizzazioni e delle verbalizzazioni

Questo è un item generale che si applica a tutte le verbalizzazioni o vocalizzazioni, compresi il pianto e il lamento. Vocalizzazioni ripetitive o nonparole inusuali dovrebbero essere codificate qui, se l'intonazione non è usuale. Non includere un volume generale alto, ma codificare i bisbigli ripetitivi.

- 0** = Intonazione normale, che varia in modo appropriato, senza nessuna intonazione peculiare o strana.
- 1** = Intonazione strana, non così chiara come specificato sotto per i punteggi 2 e 3, O piccole variazioni nel tono e nell'altezza, O intonazione in qualche modo piatta o esagerata.
- 2** = Intonazione insolita o altezza e accentazione non appropriate, E/O vocalizzazioni meccaniche marcatamente piatte e prive di tono; possono essere accompagnate da alcune intonazioni appropriate. Può includere intonazioni occasionali ma chiaramente insolite.
- 3** = Intonazione perlopiù strana o inappropriata.
- 8** = Non applicabile (vocalizzazioni insufficienti per una valutazione dell'intonazione; include la presenza di pianto normale e poche altre vocalizzazioni).

A4. Ecolalia immediata

Questo item fa riferimento all'immediata ripetizione da parte del bambino dell'ultima verbalizzazione o serie di verbalizzazioni prodotte dal genitore/caregiver o dall'esaminatore. Nell'ambito della codifica, non includere le ripetizioni che introducono una risposta all'esaminatore o che sono utilizzate come una strategia di memoria in specifiche prove. Prestare attenzione nella codifica dell'ecolalia se il bambino possiede soltanto poche parole e le ripete in modo adeguato dopo che altri rivolgono a lui queste parole.

La codifica è relativa al livello di linguaggio espressivo del bambino. Se il bambino usa meno di cinque parole e NON HA un linguaggio ecolalico, attribuire il punteggio 8. Se il bambino usa meno di cinque parole e HA un linguaggio ecolalico come descritto sopra, usare i punteggi da 1 a 3 scegliendo il più appropriato. Il punteggio 0 è l'unico che richiede un uso spontaneo di almeno cinque parole.

- 0** = Non ripete il linguaggio degli altri.
(Nota: sono richieste almeno cinque parole per attribuire il punteggio 0 piuttosto che 8)
- 1** = Ecolalia occasionale.
- 2** = Ecolalia regolare di parole e frasi, ma presenza di linguaggio spontaneo, che può essere stereotipato.
- 3** = Il linguaggio è costituito in gran parte da ecolalia immediata.
- 8** = Nessuna ecolalia notata, ma il linguaggio è troppo povero per essere valutato.

A5. Uso stereotipato/idiosincratico di parole o frasi

La codifica per questo item include l'ecolalia differita o altre espressioni altamente ripetitive con modalità di intonazione costanti. Tali parole o frasi sono comprensibili e possono essere appropriate alla conversazione almeno ad un certo livello. L'item si focalizza sulla qualità stereotipata o idiosincratica della frase o sull'uso insolito di parole e/o sulla loro associazione arbitraria a significati particolari. I neologismi ed il riferirsi a se stessi per nome sono codificati qui, così come la presenza di chiari errori nell'uso dei pronomi personali tra le varie persone (es. *tu* o *lui* o *lei* per dire *io*). Prestare attenzione alla codifica del linguaggio come ripetitivo nel caso in cui il repertorio di linguaggio del bambino sia limitato, come quando un bambino che conosce solamente due parole le usa ripetutamente e in modo appropriato. La codifica è relativa al livello di linguaggio espressivo del bambino. Vocalizzazioni ripetitive o costituite da nonparole insolite non dovrebbero essere valutate qui, ma in "A3. Intonazione delle vocalizzazioni e delle verbalizzazioni" se l'intonazione è insolita.

Se il bambino utilizza meno di cinque parole e NON presenta linguaggio stereotipato o idiosincratico, attribuire il punteggio 8. Se il bambino utilizza meno di cinque parole e PRESENTA linguaggio stereotipato o idiosincratico usare i punteggi da 1 a 3 scegliendo il più appropriato. Il punteggio 0 è l'unico che richiede almeno cinque parole.

- 0** = Utilizza raramente o non utilizza affatto parole o frasi stereotipate o idiosincratiche.
(Nota: sono richieste almeno cinque parole per attribuire il punteggio 0 piuttosto che 8)
- 1** = L'uso di parole e frasi tende ad essere più ripetitivo di quanto facciano i bambini dello stesso livello di linguaggio espressivo, ma non è chiaramente insolito, O usa occasionalmente espressioni stereotipate o parole inusuali O usa le frasi in modo insolito, ma mostra anche un linguaggio spontaneo flessibile.
- 2** = Utilizza spesso espressioni stereotipate o parole e frasi inusuali, in presenza di linguaggio di altra tipologia.
- 3** = Usa frequentemente un linguaggio stereotipato o insolito, mentre molto raramente utilizza un linguaggio spontaneo non stereotipato.
- 8** = Linguaggio troppo limitato per essere valutato.

A6. Uso del corpo dell'altro

Questo item si focalizza sull'uso del corpo di un'altra persona come strumento. Richiede il movimento di un arto o di una parte del corpo di qualcun altro senza il tentativo precedente o contemporaneo di dirigere l'attenzione della persona utilizzando lo sguardo.

Se "Bloccare l'accesso al gioco" non viene somministrato e l'uso del corpo dell'altro non si verifica in un altro momento della somministrazione dell'ADOS-2, attribuire il punteggio 8. Invece, se "Bloccare l'accesso al gioco" non viene somministrato e l'uso del corpo dell'altro SI VERIFICA in un altro contesto, utilizzare i punteggi da 0 a 3 scegliendo il più appropriato.

- 0** = Nessun utilizzo del corpo di un'altra persona per uno scopo preciso (ad es., manipolare un oggetto), ad eccezione di situazioni in cui altre strategie non hanno funzionato (ad es., quando gli altri stanno conversando e il bambino non riesce a richiamare la loro attenzione) e in abbinamento allo sguardo coordinato.
- 1** = Prende la mano di un'altra persona e la guida da un posto all'altro, senza sguardo coordinato, ma non posiziona la mano dell'altro su oggetti né utilizza il corpo di un'altra persona come strumento per raggiungere un obiettivo specifico O muove la mano dell'esaminatore senza la combinazione del contatto oculare SOLTANTO nel corso di "Bloccare l'accesso al gioco".
- 2** = Muove la mano di un'altra persona mentre sta tenendo degli oggetti O spinge via la mano dell'esaminatore da giocattoli e oggetti senza combinare il contatto oculare. Deve verificarsi fuori dal compito "Bloccare l'accesso al gioco" o all'interno del compito "Bloccare l'accesso al gioco" e in almeno un'altra attività.
- 3** = Posiziona la mano di un'altra persona o un'altra parte del corpo su un oggetto (incluso porre il palloncino sulla bocca dell'esaminatore senza sguardo coordinato), O utilizza la mano di un'altra persona o altre parti del corpo come uno strumento o per eseguire un gesto "al posto" del bambino (ad es., indicare).
- 8** = Non applicabile (comunicazione scarsa o non spontanea O mancata somministrazione di "Bloccare l'accesso al gioco" e uso del corpo dell'altro che non si verifica in nessun altro momento durante la somministrazione dell'ADOS-2).

A7. Indicare

Questo item descrive il gesto di indicare utilizzato a scopo sociale e visivamente diretto, che include l'indicare con obiettivo di richiedere e/o di condividere l'attenzione. Il termine *distale* in questa sede denota l'indicare che non prevede il toccare un oggetto o il tentativo di toccare un oggetto (ad es., l'oggetto target dovrebbe essere distante più di 5 cm).

0 = Indica con il dito indice per mostrare il riferimento visivamente diretto (sguardo coordinato tra l'oggetto e la persona) ad oggetti distali nel corso di almeno due attività (ad es., indica le bolle di sapone e il palloncino).

1 = Usa l'indicazione per fare riferimento ad oggetti, ma senza sufficiente flessibilità o frequenza da soddisfare i criteri per un punteggio di 0 (ad es., solo un caso di indicazione che soddisfa la descrizione precedente per il punteggio di 0, o assenza di sguardo coordinato all'indicazione distale, per quanto il bambino possa vocalizzare); E/O produce un'approssimazione dell'indicare (coordinata con lo sguardo o la vocalizzazione) piuttosto che un'indicazione con il dito indice; E/O coordina solamente l'indicazione che include il toccare una figura o altri oggetti nelle vicinanze con sguardo o vocalizzazione; E/O indica in modo coordinato (con sguardo o vocalizzazione) solo una persona o se stesso.

2 = Indica solo quando è vicino o quando tocca un oggetto, in assenza di sguardo o vocalizzazione coordinati. Non deve essere un'indicazione ben formata con il dito indice.

3 = Non indica come descritto sopra.

A8. Gestì

Questo item fa riferimento a qualsiasi tipo di gesto a parte l'indicare. I gesti possono essere convenzionali o idiosincratici, ma devono essere comunicativi e non possono coinvolgere lo spostare il corpo di qualcun altro o il toccare/tenere in mano un oggetto. Non comprende i manierismi. I gesti nell'ambito di routine (ad es., canzoni) possono essere codificati qui se sono utilizzati in modo comunicativo, spontaneo ed appropriato. L'allungare il braccio in modo comunicativo non può essere incluso nel punteggio 0 ma deve essere codificato come 1 o 2. L'afferrare non è incluso nei gesti.

0 = Uso spontaneo di almeno tre gesti differenti di qualsiasi tipo (descrittivi, convenzionali, emozionali o strumentali) al di là dell'allungare il braccio in modo comunicativo; almeno uno utilizzato in più di una attività (ad es., bolle di sapone, palloncino, snack).

1 = Uso spontaneo di almeno due gesti di qualsiasi tipo (descrittivi, convenzionali, strumentali o emozionali), 0 tre o più gesti, ognuno dei quali utilizzato solo nell'ambito di una attività. L'allungare il braccio in modo comunicativo può essere conteggiato come gesto all'interno di questo codice.

2 = Uso spontaneo di un solo gesto o allungare il braccio in modo comunicativo, come descritto sopra, o uso di soli gesti suggeriti o imitati.

3 = Non si verifica l'uso spontaneo, suggerito o su imitazione, di gesti descrittivi, convenzionali, strumentali o emozionali, 0 uso di soli gesti non chiari o insoliti, 0 uso solo inappropriato.

8 = Non applicabile (ad es., limitato da severe difficoltà motorie).

A9. Frequenza di vocalizzazioni non dirette all'altro

Questo item è codificato per la quantità di vocalizzazioni che non sono socialmente dirette.

0 = Poche vocalizzazioni non dirette.

1 = Alcune vocalizzazioni non dirette in una attività, 0 vocalizzazioni non dirette poco frequenti nell'ambito di una varietà di attività.

2 = Vocalizzazioni non dirette frequenti; può includere anche vocalizzazioni socialmente dirette.

3 = Vocalizzazioni non dirette frequenti; E quasi tutte le vocalizzazioni sono non dirette.

8 = Vocalizza raramente o non vocalizza affatto.

B Interazione sociale reciproca

Codificare in relazione alle aspettative per l'età cronologica, non in confronto al livello di sviluppo o alle abilità stimate di linguaggio espressivo.

B1. Contatto oculare insolito

La codifica di questo item richiede di distinguere uno sguardo chiaro, flessibile, socialmente modulato e adeguato, utilizzato per una varietà di scopi da uno sguardo che è limitato per flessibilità, adeguatezza o contesti. Se il bambino è inizialmente timido, e il suo sguardo cambia in modo marcato e coerente via via che si sente più a suo agio, non basare la codifica sulle prime impressioni. Tuttavia, se il contatto oculare non migliora mai, la codifica deve essere basata su ciò che si è osservato, anche se il bambino sembra timido. Non codificare il contatto oculare che si verifica tra il bambino e una persona che non sia l'esaminatore che può essere presente nella stanza in cui si somministra l'ADOS-2.

0 = Sguardo appropriato con sottili cambiamenti in combinazione ad altre modalità comunicative.

1 = Sguardo chiaramente diretto con alcune modulazioni; tuttavia non è costante e/o non è caratterizzato da cambiamenti sottili in combinazione con altre modalità di comunicazione.

2 = Usa un contatto oculare scarsamente modulato per iniziare, terminare o regolare l'interazione sociale.

3 = Usa un contatto oculare scarsamente modulato per iniziare, terminare o regolare l'interazione sociale E di proposito evita il contatto oculare frequentemente (ad es., girando la testa, spingendo via o chiudendo gli occhi).

B2. Fare uno scherzo

La valutazione di questo item riflette la risposta del bambino all'attività "Fare uno scherzo". Devono essere considerate le risposte del bambino in entrambe le prove, ponendo particolare attenzione al contatto oculare del bambino con l'esaminatore.

0 = Utilizza il contatto oculare (obbligatoriamente con l'esaminatore) in entrambe le prove.

1 = Utilizza il contatto oculare (obbligatoriamente con l'esaminatore) in una delle prove.

2 = Nessun contatto oculare, ma mostra consapevolezza attraverso le vocalizzazioni o in altro modo (oltre al movimento del corpo/della mano dell'esaminatore).

3 = Sposta la mano dell'esaminatore senza contatto oculare 0 non risponde a nessuna delle due prove.

8 = Non applicabile.

B3. Non si riesce più a giocare

Il punteggio di questo item riflette il comportamento del bambino all'attività "Non si riesce più a giocare". Devono essere considerate le risposte del bambino in entrambe le prove, ponendo particolare attenzione al contatto oculare del bambino con l'esaminatore.

0 = Utilizza il contatto oculare (obbligatoriamente con l'esaminatore) in entrambe le prove.

1 = Utilizza il contatto oculare (obbligatoriamente con l'esaminatore) in una delle prove.

2 = Nessun contatto oculare, ma mostra consapevolezza attraverso le vocalizzazioni o in altro modo (oltre allo spostamento del corpo/della mano dell'esaminatore).

3 = Sposta la mano dell'esaminatore senza contatto oculare 0 non risponde in nessuna delle due prove.

8 = Non applicabile.

B4. Espressioni facciali dirette ad altri

Il punteggio di questo item dovrebbe indicare se le espressioni facciali del bambino sono dirette ad un'altra persona allo scopo di comunicare stati affettivi (ad es., divertimento, frustrazione) o cognitivi (ad es., perplessità). Espressioni facciali appropriate o leggermente esagerate dovrebbero essere codificate nonostante anche espressioni inusuali siano presenti.

0 = Dirige una gamma di espressioni facciali adeguate verso l'esaminatore e/o il genitore/caregiver al fine di comunicare stati affettivi o cognitivi.

1 = Alcune espressioni facciali dirette all'esaminatore e/o il genitore/caregiver (ad es., al di là degli estremi emotivi). Un bambino che ha un repertorio limitato di espressioni facciali (comunque più di una), ma che dirige la maggior parte delle sue espressioni facciali ad un'altra persona, può essere codificato qui.

2 = Un repertorio composto da alcune espressioni facciali ma poco dirette all'altro 0 una sola espressione facciale diretta all'altro.

3 = Una gamma limitata di espressioni facciali E nessuna diretta all'altro.

B5. Integrazione dello sguardo e di altri comportamenti nel corso di aperture sociali

L'item riguarda la *qualità* dei tentativi messi in atto dal bambino di iniziare l'interazione, in particolare l'integrazione dello sguardo con altri comportamenti, non la frequenza di queste iniziative. Quando si assegna il punteggio, si considerino le richieste ed altri approcci altamente motivati. Valutare la qualità della maggior parte di questi tentativi, e non i migliori tentativi. Le aperture nei confronti dell'esaminatore e del genitore/caregiver possono essere entrambe considerate qui.

0 = Generalmente utilizza il contatto oculare in modo appropriato associato a parole/vocalizzazioni o gesti per comunicare intenzioni sociali.

1 = Per comunicare intenzioni sociali utilizza in momenti differenti sia il contatto oculare sia altre strategie, ma non coordinati fra loro. Assegnare inoltre questo punteggio se il bambino integra occasionalmente il contatto oculare con parole/vocalizzazioni o gesti.

2 = Utilizza principalmente una strategia (ovvero, contatto oculare, vocalizzazioni o gesti) per comunicare un'intenzione sociale, senza integrazione.

3 = Usa raramente una chiara strategia comunicativa per comunicare l'intenzione sociale, o non mostra aperture sociali.

B6. Divertimento condiviso nell'interazione

Valutare il divertimento diretto del bambino nel corso di qualunque attività e sollecitazione. Questo item non dovrebbe essere utilizzato per esprimere il generale stato emotivo del bambino nel corso della somministrazione dell'ADOS-2. La valutazione si applica all'abilità del bambino di *mostrare* piacere all'esaminatore, non solo di interagire o rispondere.

0 = Mostra all'esaminatore un chiaro divertimento che è appropriato al contesto e si verifica nel corso di più di una attività. Deve includere piacere in almeno un'attività che non è di natura esclusivamente fisica (ad es., solletico).

1 = Mostra chiaro divertimento diretto all'esaminatore durante un'interazione (può essere di natura fisica).

2 = Mostra a volte divertimento appropriato nei confronti delle azioni dell'esaminatore e/o può mostrare piacere nell'interazione con il genitore/caregiver.

3 = Mostra scarso o nessun divertimento espresso nell'interazione con l'esaminatore o con il genitore/caregiver. Può mostrare piacere nelle sue stesse azioni, o nei confronti dei giochi disponibili.

B7. Risposta al nome

Questo item codifica la risposta del bambino quando viene chiamato il suo nome durante uno stimolo specifico. Una risposta completa è definita dall'orientamento verso il volto dell'esaminatore quando il nome del bambino viene pronunciato. Il numero degli stimoli è specificato perché la probabilità che il bambino guardi l'esaminatore aumenta se vengono offerte molte opportunità.

Se il bambino verbalizza in modo appropriato senza guardare verso il volto in uno dei primi due stimoli forniti dall'esaminatore, la gerarchia di stimoli ricomincia e la codifica non prende in considerazione lo stimolo/gli stimoli iniziali (ovvero, il primo stimolo dell'esaminatore subito dopo il ricominciare dell'attività in seguito alla risposta vocale viene considerato, ai fini del punteggio, come il primo stimolo dell'esaminatore).

0 = Guarda immediatamente verso il volto dell'esaminatore dopo almeno uno dei due primi stimoli forniti dall'esaminatore.

1 = Guarda verso il genitore/caregiver dopo il primo o il secondo stimolo di sola chiamata del nome da parte del genitore, o guarda verso l'esaminatore dopo il terzo o quarto stimolo di sola chiamata del nome da parte dell'esaminatore.

2 = Non guarda immediatamente né verso l'esaminatore né verso il genitore/caregiver dopo che il suo nome viene chiamato per sei tentativi, ma guarda solamente quando una vocalizzazione o una verbalizzazione interessante o familiare vengono messe in atto (ad es., schioccare la lingua, "Ora ti prendo!").

3 = Non rivolge lo sguardo né all'esaminatore né al genitore/caregiver dopo qualunque tentativo puramente verbale o vocale di richiamare la sua attenzione. Può guardare in risposta all'essere toccato.

B8. Ignorare

Il punteggio di questo item riflette la risposta del bambino all'attività "Bagnetto - Ignorare". La codifica dovrebbe applicarsi al comportamento di richiesta di attenzione più evoluto (cioè il più vicino al punteggio di 0) che il bambino mette in atto nel periodo di 60 secondi in cui viene ignorato.

0 = Chiara richiesta di attenzione, con sguardo e vocalizzazioni integrati diretti all'esaminatore o al genitore/caregiver.

1 = Chiara richiesta di attenzione, accompagnata da sguardo e vocalizzazione diretta all'esaminatore o al genitore/caregiver, ma sguardo e vocalizzazione non integrati, o chiara richiesta di attenzione con gesto e vocalizzazione diretti all'esaminatore o al genitore/caregiver senza guardare, o sguardo e gesto senza vocalizzazione.

2 = Il bambino guarda o vocalizza o fa gesti diretti all'esaminatore o al genitore/caregiver, o guarda attorno a sé cogliendo con lo sguardo anche l'esaminatore o il genitore/caregiver, o fa richieste non chiare di attenzione.

3 = Il bambino è agitato E/O non mostra alcun comportamento diretto all'esaminatore o al genitore/caregiver.

B9. Richiesta

Si definisce *richiesta* un atto convenzionale del bambino - attraverso gesti, contatto oculare, vocalizzazione, espressione facciale o altre modalità - utilizzato per indicare il desiderio di una particolare azione o oggetto. Questa può includere richieste di routine sociali, palloncino, animale telecomandato, bolle di sapone e così via, purché siano legate ad uno specifico evento o oggetto. Non include il desiderio generale di essere preso in braccio. Nella codifica di questo item, includere le richieste di snack. Escludere la richiesta di lasciare la stanza. Se il bambino utilizza più di una strategia per richiedere oggetti o attività differenti, valutare le richieste che meritano il punteggio più elevato (cioè, le più vicine ad un punteggio di 0).

0 = Mostra un'integrazione adeguata del contatto oculare e di almeno un altro comportamento (ad es., vocalizzazione, gesto, o offrire un oggetto all'esaminatore o al genitore/caregiver) per richiedere bolle di sapone, animale telecomandato, routine con oggetti o routine sociali, in più di un'attività. Deve includere il contatto oculare e l'indicazione chiara di ciò che il bambino vuole che la persona faccia o di che cosa vuole che la persona gli dia (ad es., insistendo nella richiesta se l'altra persona fa una pausa prima di rispondere). Questo non include tirare fisicamente a sé la mano dell'esaminatore o porre la mano dell'esaminatore su un oggetto o sul bambino stesso.

1 = Mostra il comportamento descritto sopra per il punteggio 0 ma questo si manifesta solo nel corso di una attività.

2 = Usa uno o più di uno dei comportamenti elencati sopra per richiedere l'animale telecomandato, le bolle di sapone e/o una routine, senza integrare il contatto oculare con altri comportamenti, come la vocalizzazione o il gesto. Questo include porgere un oggetto all'esaminatore o al genitore/caregiver senza guardarlo e guardare l'altra persona senza un altro comportamento. Questo non include tirare fisicamente a sé o porre la mano dell'esaminatore su un oggetto o su se stesso. Questo punteggio include l'allungare le braccia in modo chiaro per richiedere e richieste fugaci.

3 = Non fa richieste dirette, come specificato sopra per i punteggi 0, 1 o 2. Può partecipare a routine o cercare di attivare un oggetto mediante la vocalizzazione indiretta, o sbattere qualcosa senza guardare l'altra persona o vocalizzare per chiedere aiuto, ma non richiede come specificato sopra. Può includere tirare fisicamente l'esaminatore o porre la mano dell'esaminatore su un oggetto o sul bambino stesso.

B10. Quantità della richiesta

Si definisce *richiesta* un atto convenzionale del bambino – attraverso gesti, contatto oculare, vocalizzazione, espressione facciale, o altre modalità – utilizzato per indicare il desiderio di una particolare azione o oggetto.

Questo item si focalizza sul *numero* delle richieste fatte dal bambino nel corso della somministrazione dell'ADOS-2. Escludere le richieste di lasciare la stanza.

- 0 = Richiede frequentemente nel corso di diverse attività.
- 1 = Richiede occasionalmente nel corso di diverse attività.
- 2 = Richiede nell'ambito di una sola attività (ad es., richiesta soltanto durante lo snack).
- 3 = Nessuna richiesta, o soltanto richieste non chiare.

B11. Dare

Questo item descrive l'offerta di oggetti ad un'altra persona in una gamma di contesti pragmatici, inclusi il condividere e il chiedere aiuto. Non richiede contatto oculare, ma implica il rilascio indipendente e spontaneo di un oggetto.

- 0 = Dà spontaneamente un giocattolo o un oggetto ad altre persone durante la valutazione con l'ADOS-2. Deve includere almeno un chiaro esempio nell'offrire cibo, o giochi, o cibo finto/ giocattolo con l'intenzione di dividerlo.
- 1 = Offre ripetutamente oggetti ad altre persone con l'intenzione di chiedere aiuto, o come parte di una routine o con un proposito ambiguo (ad es., una condivisione non chiara, come fare cadere oggetti in grembo al genitore/caregiver).
- 2 = Offre occasionalmente oggetti, come descritto sopra per il punteggio 1.
- 3 = Offre raramente oggetti ad un'altra persona o non li offre affatto.

B12. Mostrare

Si definisce *mostrare* l'orientare o il posizionare deliberatamente un oggetto in modo che possa essere visto da un'altra persona senza l'identificabile scopo di chiedere aiuto o partecipare ad una routine. Per il punteggio pieno, deve essere accompagnato dal contatto oculare, ma non è richiesta vocalizzazione.

- 0 = Mostra spontaneamente giocattoli o oggetti nel corso della valutazione con l'ADOS-2 tenendoli in mano o posizionandoli davanti agli altri e utilizzando il contatto oculare, con o senza vocalizzazione.
- 1 = Un chiaro esempio di mostrare, come descritto per il punteggio 0.
- 2 = Mostra giocattoli o oggetti in modo parziale o non chiaro (ad es., li tiene in mano e/o li posiziona davanti agli altri senza un contatto oculare coordinato).
- 3 = Non mostra oggetti ad altre persone.

B13. Inizio spontaneo dell'attenzione congiunta

Questo item codifica il tentativo del bambino di dirigere l'attenzione di una persona su un oggetto che nessuno dei due sta toccando e non è chiaramente raggiungibile. Non include tali tentativi se sono messi in atto al fine di richiedere.

- 0 = Utilizza un contatto oculare chiaramente integrato per dirigere l'attenzione di un'altra persona verso un oggetto che non è chiaramente raggiungibile guardando l'oggetto, poi l'esaminatore o il genitore/caregiver, e poi di nuovo l'oggetto o spostamento dello sguardo su tre punti che inizia con l'esaminatore o il genitore/caregiver. Il contatto oculare può essere coordinato con il gesto di indicare e/o la vocalizzazione. Un esempio chiaro è sufficiente per questo punteggio.
- 1 = Guarda un oggetto e poi guarda l'esaminatore o il genitore/caregiver, ma non torna a guardare l'oggetto.
- 2 = Fa riferimento in modo parziale ad un oggetto che non è chiaramente raggiungibile allo scopo di dirigere l'attenzione dell'altra persona. Può spontaneamente guardare l'oggetto e/o indicare o vocalizzare, ma non coordina nessuna di queste azioni con il guardare l'altra persona.
- 3 = Nessuna approssimazione dell'inizio spontaneo dell'attenzione congiunta allo scopo di dirigere l'attenzione di un'altra persona verso un oggetto che non è raggiungibile. Un bambino che guarda l'esaminatore o il genitore/caregiver e poi guarda l'oggetto, senza combinare il tutto con altre forme di comunicazione (ad es. vocalizzazioni o gesti) dovrebbe essere codificato qui.

B14. Risposta all'attenzione congiunta

Questo item codifica la risposta del bambino all'uso da parte dell'esaminatore dello sguardo o del gesto di indicare per dirigere l'attenzione del bambino su un oggetto lontano. Il punteggio non deve essere influenzato dalla comprensione del linguaggio da parte del bambino (ovvero, il bambino deve seguire la direzione dello sguardo o dell'indicare dell'esaminatore, ma non è necessario che comprenda quello che è stato detto).

- 0 = Usa solo l'orientamento degli occhi e del volto dell'esaminatore come indizio per guardare verso il target, senza necessità di indicazione. Il bambino deve seguire lo sguardo dell'esaminatore e rivolgere gli occhi o il volto nella direzione del target dopo aver guardato l'esaminatore fare lo stesso; il bambino non deve di fatto agganciare il target con lo sguardo.
- 1 = Segue l'indicazione dell'esaminatore per guardare il target o verso di esso.
- 2 = Non segue lo sguardo o l'indicazione dell'esaminatore per orientarsi verso l'oggetto, ma guarda il target quando viene attivato.
- 3 = Non si orienta verso l'oggetto anche quando questo viene attivato.

B15. Qualità delle aperture sociali

Questo è un item riassuntivo che si focalizza sulla *qualità* dei tentativi del bambino di iniziare un'interazione sociale, e non sulla frequenza di questi tentativi. Particolare attenzione dovrebbe essere attribuita alla forma delle aperture e alla loro adeguatezza al contesto sociale. Il punteggio dovrebbe riflettere la maggior parte delle aperture sociali, e non solamente le migliori tra queste.

- 0 = Usa in modo efficace modalità verbali e non verbali per mettere in atto aperture sociali chiare nei confronti dell'esaminatore o del genitore/caregiver. Le aperture devono essere appropriate al contesto immediato.
- 1 = Qualità lievemente insolita delle aperture sociali. Assegnare questo punteggio se le aperture sono ristrette alle richieste personali o legate a interessi forti, ma con qualche tentativo di coinvolgere l'esaminatore o il genitore/caregiver in questi interessi.
- 2 = Le aperture spesso mancano di integrazione al contesto E/O di qualità sociale. Assegnare questa valutazione se ci sono alcune aperture chiaramente inappropriate, anche se ci sono altre aperture.
- 3 = Nessuna apertura sociale di alcun tipo.

B16a. Quantità di aperture sociali/Mantenimento dell'attenzione: ESAMINATORE

Questo item si focalizza sul *numero* dei tentativi messi in atto dal bambino di ottenere, mantenere o dirigere l'attenzione dell'esaminatore, E/O di dirigere l'attenzione dell'esaminatore verso oggetti o azioni di interesse del bambino. La valutazione per questo item può includere parole/vocalizzazioni o comportamenti non verbali se questi non sono né legati a fissazioni né diretti ad ottenere un oggetto, ma sembrano funzionare principalmente come una modalità di contatto sociale. *Non includere richieste di aiuto o di oggetti quando si valuta questo item ad eccezione del punteggio 3.*

- 0 = Frequenti tentativi di ottenere o mantenere l'attenzione dell'esaminatore E/O di dirigere l'attenzione dell'esaminatore verso oggetti o azioni di interesse del bambino.
- 1 = Alcuni tentativi di ottenere, mantenere o dirigere l'attenzione dell'esaminatore come descritto sopra per il punteggio di 0, ma ridotti in frequenza o nel numero di differenti attività in cui questi vengono utilizzati.
- 2 = Tentativi occasionali di ottenere, mantenere o dirigere l'attenzione dell'esaminatore, incluse le aperture messe in atto con il solo obiettivo di ricercare conforto.
- 3 = Mostra relativamente poca preoccupazione rispetto al fatto che l'esaminatore stia prestando attenzione a lui a meno che non abbia bisogno di aiuto (ad es., avvia il contatto sociale solo per richiedere).
- 7 = Richiesta di attenzione insolitamente frequente, intensa o eccessiva.

B16b. Quantità di aperture sociali/Mantenimento dell'attenzione: GENITORE/CAREGIVER

Questo item si focalizza sul numero dei tentativi messi in atto dal bambino di ottenere, mantenere o dirigere l'attenzione del genitore/caregiver, E/O di dirigere l'attenzione del genitore/caregiver verso oggetti o azioni di interesse del bambino. La valutazione per questo item può includere parole/vocalizzazioni o comportamenti non verbali se questi non sono né legati a fissazioni né diretti ad ottenere un oggetto, ma sembrano funzionare principalmente come una modalità di contatto sociale. *Non includere richieste di aiuto o di oggetti quando si valuta questo item ad eccezione del punteggio 3.*

- 0** = Frequenti tentativi di ottenere o mantenere l'attenzione dell'esaminatore E/O di dirigere l'attenzione del genitore/caregiver verso oggetti o azioni di interesse per il bambino.
- 1** = Alcuni tentativi di ottenere, mantenere o dirigere l'attenzione del genitore/caregiver come descritto sopra per il punteggio di 0, ma ridotti in frequenza o nel numero di differenti attività in cui questi vengono utilizzati.
- 2** = Tentativi occasionali di ottenere, mantenere o dirigere l'attenzione del genitore/caregiver, incluse le aperture messe in atto con il solo obiettivo di ricercare conforto.
- 3** = Mostra relativamente poca preoccupazione rispetto al fatto che il genitore/caregiver stia prestando attenzione a lui a meno che non abbia bisogno di aiuto (ad es., avvia il contatto sociale solo per richiedere).
- 7** = Richiesta di attenzione insolitamente frequente, intensa o eccessiva.
- 8** = Un caregiver familiare non è disponibile durante la somministrazione dell'ADOS-2.

B17. Livello di coinvolgimento

Questo item codifica il grado in cui il bambino è interessato e coinvolto nelle attività presentate come parte della valutazione con l'ADOS-2. Il grado di divertimento nelle attività non viene codificato qui.

- 0** = Coinvolgimento spontaneo e interesse costante nelle attività presentate dall'esaminatore.
- 1** = Coinvolgimento spontaneo e non costante.
- 2** = Coinvolgimento solo quando l'esaminatore lavora duramente per ottenere e mantenere l'interesse del bambino, O il bambino è coinvolto solamente durante lo snack.
- 3** = Mancanza di coinvolgimento, anche quando l'esaminatore fa sforzi per attirare l'attenzione del bambino, O il bambino è coinvolto solo durante lo snack o i giochi che prevedono contatto fisico.

B18. Qualità generale del rapporto

La codifica di questo item è un punteggio riassuntivo che riflette il giudizio generale dell'esaminatore in merito al rapporto stabilito o al sentirsi a proprio agio con il bambino durante la valutazione con l'ADOS-2. La valutazione dovrebbe tenere in considerazione il grado in cui l'esaminatore ha dovuto modificare il proprio comportamento per mantenere l'interazione con successo.

- 0** = Interazione confortevole tra il bambino e l'esaminatore, appropriata al contesto della valutazione con l'ADOS-2.
- 1** = Interazione a volte confortevole, ma non sostenuta (ad es., a volte l'interazione sembra forzata o innaturale, o il comportamento del bambino sembra meccanico o vagamente inappropriato).
- 2** = Interazione a senso unico o insolita che sfocia in una sessione che si caratterizza per una sensazione costante di leggero disagio.
- 3** = Il bambino mostra minima considerazione verso l'esaminatore E/O l'osservazione è marcatamente difficile o disagiata per una porzione significativa del tempo.

C Gioco

Codificare in relazione alle aspettative previste per l'età cronologica, non in riferimento al livello di sviluppo o alle abilità stimate di linguaggio espressivo.

C1. Gioco funzionale con gli oggetti

Questo item descrive l'uso appropriato di giocattoli o oggetti in miniatura/rappresentativi in base alla funzione prevista. Escludere il gioco che si verifica in risposta a istruzioni impartite dal genitore/caregiver o dell'esaminatore. Usare "C2. Immaginazione/Creatività" per valutare tutto quello che riguarda il gioco con la bambola. Le miniature sono giocattoli rappresentativi (ovvero, versioni più piccole di oggetti reali).

- 0** = Gioco spontaneo con una varietà di giocattoli in modo convenzionale, incluso il gioco appropriato con alcune differenti miniature/giocattoli rappresentativi (ad es., telefono, camion, piatti, materiale per la routine del bagnetto). Non include imitazioni, azioni suggerite, o spingere la macchina.
- 1** = Gioco spontaneo funzionale con almeno una miniatura/giocattolo rappresentativo. Non include imitazioni, risposta alle richieste dirette dell'esaminatore o del genitore/caregiver (ad es., "Rispondi al telefono"), spingere la macchina o utilizzare le costruzioni.
- 2** = Gioca in modo appropriato con giocattoli causa-effetto e/o solo con le costruzioni, E/O spinge la macchina. Può includere imitare una dimostrazione o imitare più gioco rappresentativo con altri giocattoli.
- 3** = Nessun gioco con giocattoli o soltanto gioco stereotipato.

C2. Immaginazione/Creatività

Questo item descrive l'uso flessibile e creativo di oggetti in una modalità rappresentativa che va al di là delle proprietà fisiche del materiale (ad es., al di là di porre un cucchiaino giocattolo su un piatto giocattolo). Ogni uso della bambola dovrebbe essere codificato qui, come specificato.

- 0** = Uso spontaneo della bambola o di altri oggetti in qualità di agenti indipendenti (ad es., fare in modo che la bambola si lavi la faccia), O uso spontaneo di oggetti per rappresentare altri oggetti (ad es., usa una posata come un telefono).
- 1** = Gioco di finzione spontaneo con la bambola (ad es., nutrire, abbracciare, lavare) o altri oggetti, ma mancato utilizzo della bambola o di altri giocattoli come agenti indipendenti o per rappresentare qualcos'altro.
- 2** = Imita il gioco di finzione così come descritto sopra per la valutazione di 1, O imitazione con un sostituto (cilindro di legno); assenza di gioco di finzione spontaneo.
- 3** = Assenza di gioco di finzione imitato o spontaneo.

C3. Imitazione funzionale e simbolica

Questo item codifica l'utilizzo che il bambino fa degli oggetti presentati dall'esaminatore nell'attività "Imitazione funzionale e simbolica".

- 0** = Il bambino utilizza il sostituto (cilindro di legno) come se fosse un oggetto con il quale non si è effettuata una dimostrazione precedentemente.
- 1** = Il bambino utilizza il sostituto (cilindro di legno) come se fosse un oggetto con il quale si è effettuata una dimostrazione precedentemente.
- 2** = Il bambino imita l'uso di un oggetto reale precedentemente dimostrato.
- 3** = Nessuna imitazione, come definito sopra.

D Comportamenti stereotipati e interessi ristretti

Codificare senza fare riferimento al livello di sviluppo o alle abilità stimate di linguaggio espressivo.

D1. Interesse sensoriale insolito per materiali di gioco/persona

Valuta l'interesse del bambino o comportamenti insoliti associati ad aspetti sensoriali dei giocattoli o dell'ambiente circostante (ad es., annusare, sentire ripetutamente la consistenza, leccare, interesse fortemente insolito per la ripetizione di certi suoni, inusuale o prolungata esplorazione visiva). Se il bambino ha una fissazione basata su interessi sensoriali, questa può essere codificata qui come un interesse sensoriale insolito. Per esempio, se il bambino presenta interesse per varie gambe del tavolo, questo deve essere codificato più tardi nella sezione del protocollo "D5. Interessi ripetitivi insoliti o comportamenti stereotipati". Se il bambino è interessato alle gambe del tavolo e le guarda ripetutamente, come mostrato dal fatto che le scruta e che gira la testa, questo dovrebbe essere codificato sotto "Interessi ripetitivi insoliti o comportamenti stereotipati" se è un comportamento persistente, ma può anche essere codificato qui perché coinvolge una componente sensoriale. Se il bambino ama guardare le gambe del tavolo, gli angoli della stanza, le porte del gioco pop-up, e le stecche delle imposte della finestra, ma non mostra fissazioni per nessuno di questi oggetti e non si comporta in modo insolito rispetto a quello che fa in genere, il bambino dovrebbe essere codificato qui per interessi sensoriali insoliti ma non sotto "Interessi ripetitivi insoliti o comportamenti stereotipati". Se la valutazione con l'ADOS-2 viene effettuata in una stanza con specchio unidirezionale, guardare nello specchio non è codificato come interesse sensoriale insolito. Mettere oggetti in bocca o mordere non sono codificati in questo modulo. Anche l'evitamento sensoriale non viene codificato qui.

0 = Nessun interesse sensoriale insolito o comportamenti di ricerca sensoriale.

1 = Alcuni possibili interessi sensoriali, non così evidenti come specificato sotto per il punteggio 2, E/O una sola chiara manifestazione di interesse sensoriale insolito o di comportamento di ricerca sensoriale. Un solo "possibile" interesse sensoriale dovrebbe essere codificato con 0.

2 = Chiaro interesse nei confronti di elementi sensoriali di oggetti o materiale di gioco, O esame sensoriale di se stesso o di altri; due o più chiare manifestazioni devono essere osservate. Possono essere osservate nel corso della stessa attività.

3 = Comportamenti di ricerca sensoriale evidenti e insoliti si verificano nel corso di almeno due attività o prove e possono interferire con la valutazione condotta con l'ADOS-2.

Specificare:

D2. Movimenti della mano e delle dita/postura

Valuta i movimenti insoliti e/o ripetitivi o la postura delle mani e delle dita. Applaudire, tamburellare con le dita, mangiarsi le unghie, arrotolare i capelli e succhiarsi il pollice non sono codificati qui. Non è necessario che il bambino osservi i movimenti delle sue dita o delle mani per la codifica di questi movimenti qui. Se il bambino sfarfalla le braccia, codificare in "D3. Altri manierismi complessi".

0 = Nessuno.

1 = Movimenti insoliti e/o ripetitivi non così chiari come specificato sotto per i punteggi 2 e 3.

2 = Manierismi evidenti delle mani e delle dita. Possono essere brevi e/o rari se chiari.

3 = Manierismi delle mani e delle dita, come descritti sopra, che si manifestano frequentemente, nel corso di almeno due differenti compiti o attività, e/o possono interferire con la valutazione mediante l'ADOS-2.

Specificare:

D3. Altri manierismi complessi

Valuta i movimenti insoliti e/o ripetitivi o la postura delle braccia, o dell'intero corpo. Non include il dondolio del corpo a meno che coinvolga più che soltanto il tronco (ad es., dondolio mentre si sfarfallano le braccia).

0 = Nessuno.

1 = Manierismi insoliti e/o ripetitivi non così chiari come specificato sotto per i punteggi 2 e 3.

2 = Manierismi complessi evidenti. Possono essere brevi e/o rari se chiari.

3 = Manierismi, come descritti sopra, che si manifestano frequentemente, nel corso di almeno due differenti compiti o attività, e/o possono interferire con la valutazione mediante l'ADOS-2.

Specificare:

D4. Comportamenti autolesivi

Valuta comportamenti che prevedono qualunque forma di atto aggressivo rivolto contro di sé, anche se non chiaramente dannoso.

0 = Nessun tentativo di danneggiare se stesso.

1 = Autolesionismo improbabile o possibile.

2 = Autolesionismo raro ma chiaro (ad es., un chiaro esempio di morso al proprio braccio o alla propria mano, tirarsi i capelli, schiaffeggiarsi, o colpirsi la testa).

3 = Più di un evidente esempio di autolesionismo, come colpirsi la testa, schiaffeggiarsi, tirarsi i capelli o mordersi.

D5. Interessi ripetitivi insoliti o comportamenti stereotipati

Valuta interessi ripetitivi insoliti o comportamenti stereotipati, inclusa la fissazione per attività o oggetti insoliti, come le gambe del tavolo o gli orologi da polso; l'uso ripetitivo non funzionale di giocattoli, come far girare le ruote o allineare le cose; azioni ripetitive, come sbattere oggetti o mettere le dita nelle orecchie; insistenza in routine insolite o comportamenti ritualizzati, come toccare o spostare gli oggetti in un modo specifico, o insistere che il genitore/caregiver o l'esaminatore si comportino in un modo specifico. Reazioni avverse persistenti agli stimoli sensoriali (ad es., il suono della pistola per bolle di sapone o essere toccato) insolite per forma e/o intensità possono essere codificate qui come 1, 2 o 3 a seconda dell'adeguatezza. Se è necessario rimuovere dalla stanza oggetti di fissazione o chiuderli a chiave in un armadio (cioè fare qualcosa di più che metterli a terra o coprirli con un telo in modo che siano parzialmente fuori dalla vista) dovrebbero essere utilizzati i punteggi 2 o 3.

0 = Nessun comportamento ripetitivo o stereotipato durante la valutazione con l'ADOS-2.

1 = Un interesse o un comportamento ripetitivo o stereotipato in modo insolito, incluso un forte interesse per un gioco o un oggetto, un interesse netto per un oggetto o un'attività insolita (strano per il livello di abilità motorie del bambino), un'attività altamente ritualizzata, o il chiaro interesse per una parte di un oggetto. Questi interessi o comportamenti si verificano in concomitanza di alcune altre attività e non impediscono al bambino di completare le attività dell'ADOS-2.

2 = Interessi e/o comportamenti chiaramente ripetitivi e stereotipati, come descritto sopra. Questi comportamenti possono costituire una sostanziale minoranza degli interessi e dei comportamenti spontanei del bambino e possono interferire con l'abilità del bambino di completare le attività dell'ADOS-2, ma è possibile orientare la sua attenzione verso altri oggetti o attività, almeno momentaneamente.

3 = Interessi e/o comportamenti chiaramente ripetitivi e stereotipati, come descritto sopra costituiscono la maggior parte degli interessi del bambino, E/O tentativi di dirigere l'attenzione verso altri oggetti e attività incontrano significative resistenze o disagio.

Specificare:

E Altri comportamenti

Se non diversamente indicato, codificare questi item senza fare riferimento al livello di sviluppo o alle abilità stimate di linguaggio espressivo.

E1. Iperattività

Per questo item, valutare se il bambino sta in piedi fermo e/o seduto quando l'esaminatore si aspetta che lo faccia, basandosi su aspettative appropriate per il suo livello di sviluppo generale.

- 0** = Si siede o sta in piedi fermo quando chiaramente ci si aspetta che lo faccia durante la somministrazione dell'ADOS-2. Può esplorare la stanza come ci si aspetta per il livello di sviluppo ma non è chiaramente iperattivo.
- 1** = Si siede o sta in piedi fermo quando ci si aspetta chiaramente che lo faccia (ad es., durante i compiti di imitazione simbolica, la routine del bagnetto) per attività in aggiunta allo snack, ma spesso si agita, si muove, o si alza dalla sedia.
- 2** = Irrequieto; livello di attività maggiore rispetto ad altri bambini dello stesso livello di sviluppo.
- 3** = Si muove energicamente e incessantemente per la stanza in modo difficile da interrompere; il livello di attività compromette la valutazione con l'ADOS-2.
- 7** = Ipoattivo.

E2. Capricci/irritabilità

Questo item include ogni forma di lieve capriccio o pianto ("irritabilità lieve"). Codificare la presenza di questi comportamenti senza considerare il contesto o la motivazione. Usare il prossimo item "E3. Aggressività e comportamento distruttivo" per valutare tutti i comportamenti aggressivi.

- 0** = Nessun capriccio o irritabilità durante la valutazione con l'ADOS-2, dimostrazione occasionale lieve di pianto o irritabilità che dura meno di 3 secondi.
- 1** = Dimostrazione occasionale lieve di pianto o irritabilità che dura almeno 3-5 secondi.
- 2** = Mostra ripetutamente capricci o irritabilità. Qualunque urlo forte è incluso qui.
- 3** = Crisi di collera con o senza dimostrazioni di aggressività.

E3. Aggressività e comportamento distruttivo

Questo item include ogni forma di aggressività o di comportamento intenzionalmente distruttivo, incluso lanciare in modo aggressivo, tirare pugni, mordere, dare pizzicotti, colpire e dare calci.

- 0** = Non aggressivo o intenzionalmente distruttivo nel corso della valutazione con l'ADOS-2.
- 1** = Occasionalmente mostra una lieve aggressività o comportamento intenzionalmente distruttivo.
- 2** = Mostra ripetuti atti di lieve aggressività o comportamento intenzionalmente distruttivo.
- 3** = Chiaro o significativo comportamento aggressivo (ovvero più che lieve).

E4. Ansia

Ansia include l'iniziale diffidenza, così come i più chiari segni di preoccupazione o ansia.

- 0** = Nessun ansia evidente (ad es., tremori o nervosismo), O dimostrazioni di una breve apprensione iniziale.
- 1** = Segni di ansia lieve, O dimostrazioni di lieve ansia prolungata per gli estranei.
- 2** = Ansia marcata solo in risposta a specifiche richieste o verso un gioco o un compito specifico, O persistente ansia marcata per gli estranei.
- 3** = Ansia marcata in risposta a più di un compito o un oggetto o in diverse occasioni nel corso della valutazione con l'ADOS-2.

ADOS-2

Algoritmo del Modulo Toddler

Identificativo del soggetto: _____ Esaminatore: _____

Genere: Femmina Maschio Data di nascita: _____ Data della valutazione: _____ Età cronologica: _____

CONVERTIRE I PUNTEGGI DEGLI ITEM NEI PUNTEGGI DELL'ALGORITMO*	SCEGLIERE LA COLONNA CORRETTA DELL'ALGORITMO	
	TUTTI I PIÙ PICCOLI/ I PIÙ GRANDI CON POCHE O NESSUNA PAROLA Età cronologica tra 12 e 20 mesi O Età cronologica tra 21 e 30 mesi E punteggio di 3 o 4 assegnato all'item A1 "Livello complessivo di linguaggio parlato non ecolalico"	PIÙ GRANDI CON ALCUNE PAROLE Età cronologica tra 21 e 30 mesi E punteggio di 0, 1 o 2 assegnato all'item A1 "Livello complessivo di linguaggio parlato non ecolalico"
Affetto Sociale (AS) <i>Comunicazione</i>		
Frequenza di vocalizzazioni spontanee dirette ad altri(A-2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Indicare(A-7)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesti(A-8)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Interazione sociale reciproca</i>		
Contatto oculare insolito(B-1)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espressioni facciali dirette ad altri(B-4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Integrazione dello sguardo e di altri comportamenti nel corso di aperture sociali (B-5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Divertimento condiviso nell'interazione(B-6)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Risposta al nome.....(B-7)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ignorare(B-8)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Richiesta.....(B-9)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mostrare.....(B-12)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inizio spontaneo dell'attenzione congiunta(B-13)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Risposta all'attenzione congiunta(B-14)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualità delle aperture sociali.....(B-15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualità delle aperture sociali: genitore/caregiver(B-16b)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualità generale del rapporto(B-18)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AS TOTALE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comportamento ristretto e ripetitivo (CRR) <i>Comportamenti ristretti e ripetitivi</i>		
Intonazione delle vocalizzazioni e delle verbalizzazioni(A-3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interesse sensoriale insolito per materiali di gioco/persona.....(D-1)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Movimenti delle mani e delle dita/postura.....(D-2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interessi ripetitivi insoliti o comportamenti stereotipati.....(D-5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CRR TOTALE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTALE COMPLESSIVO (AS + CRR)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vedere il retro di questa scheda per una guida su come convertire il Totale Complessivo nella fascia di rischio dell'ADOS-2.

FASCIA DI RISCHIO/IMPRESSIONE CLINICA

Fascia di rischio dell'ADOS-2: _____

Impressione clinica: _____

© 2012 by Western Psychological Services. Developed and published in translation by permission of the publisher, WPS.

© 2012, Western Psychological Services. Edizione tradotta e pubblicata su autorizzazione di WPS.

© 2013, Hogrefe Editore. Viale Antonio Gramsci 42, 50132 Firenze. www.hogrefe.it

Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell'opera o di parti di essa con qualsiasi mezzo, compresa stampa, copia fotostatica, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall'Editore.

Convertire il Totale Complessivo nella fascia di rischio dell'ADOS-2

Confrontare il Totale Complessivo con le fasce di rischio riportate sotto, in accordo con la tipologia di algoritmo del Modulo Toddler:

	TUTTI I PIÙ PICCOLI/ I PIÙ GRANDI CON POCHE O NESSUNA PAROLA	PIÙ GRANDI CON ALCUNE PAROLE
Rischio da moderato a severo	14 o più	12 o più
Rischio da lieve a moderato	da 10 a 13	da 8 a 11
Da poco a nessun rischio	da 0 a 9	da 0 a 7

Assegnare la fascia di rischio dell'ADOS-2:

Usare l'algoritmo appropriato, identificare la fascia in cui cade il punteggio del Totale Complessivo e selezionare la fascia di rischio dell'ADOS-2 (ovvero da poco a nessun rischio; rischio da lieve a moderato; rischio da moderato a severo).

Registrare la fascia di rischio dell'ADOS-2 sul fronte di questa scheda nello spazio indicato come *Fascia di rischio dell'ADOS-2*.