

Obiettivo





Comunicativo



Comportamentale



Didattico



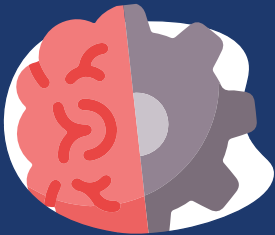
Emotivo



Sociale



Autonomia



Cognitivo



Sensoriale



**Immaginativo
o creativo**



Motorio



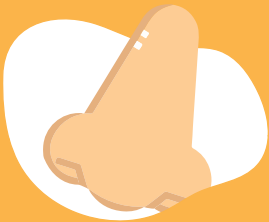
Rilassante



Obiettivo
Jolly

Senso





Olfatto



Gusto



Tatto



Udito



Vista



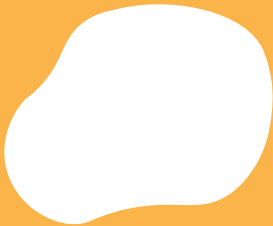
Propriocezione



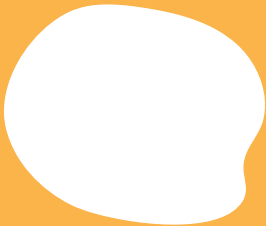
Equilibrio



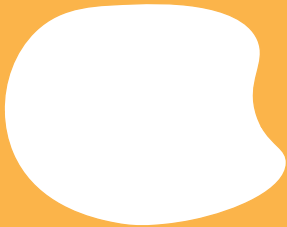
**Test
Scrittura**



**Test
Scrittura**



**Test
Scrittura**



Senso
Jolly



Senso
Jolly

Stimolo





Proiezione
frontale



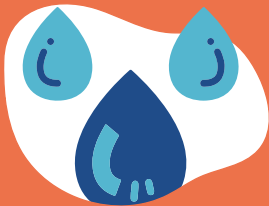
**Proiezione
a pavimento**



Luce
colorata



Aria



Acqua
nebulizzata



Fumo



Bolle di
sapone



Fragranza



Suono



Temperatura
ambientale



Fibre
ottiche



Stimolo
Jolly

Interazione





Tastiera



Bacchetta
Magica



Tablet



Dispositivo
Accessibile



Carte badge



Voce



**Movimento
Corporeo**



Tocco
sul pavimento



Tocco
sul muro



Stato emotivo
o cognitivo



Pulsante



Interazione
Jolly

Ambiente





Mare



Montagna



Foresta



Deserto



Trasporto
pubblico



Ambiente
pubblico



Casa



Scuola



Studio
medico



Parco



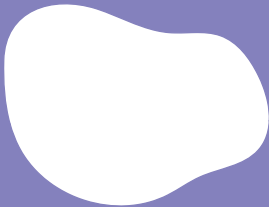
Ambiente
lavorativo



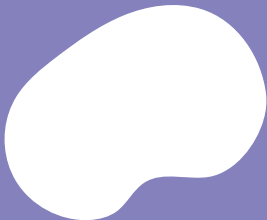
Ambiente
Jolly

Oggetto

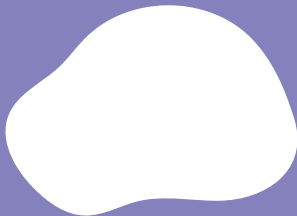




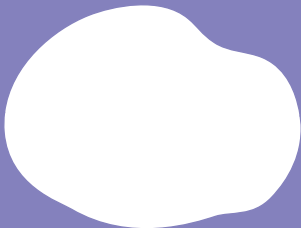
Test
Scrittura



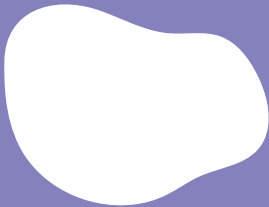
**Test
Scrittura**



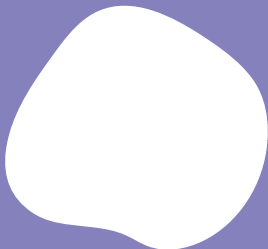
**Test
Scrittura**



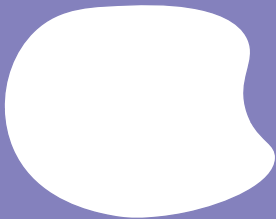
Test
Scrittura



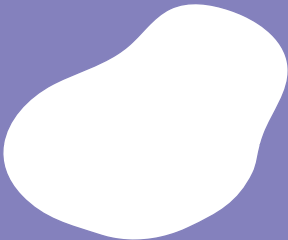
Test
Scrittura



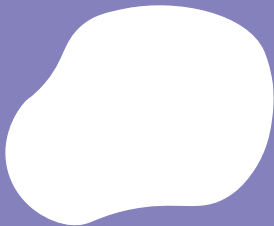
**Test
Scrittura**



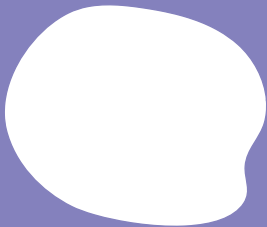
Test
Scrittura



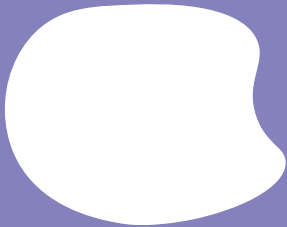
Test
Scrittura



**Test
Scrittura**



Test
Scrittura



Utente
Jolly



Utente
Jolly

Imprevisto



Un utente si
blocca e rifiuta di
partecipare.
Introduci un nuovo
stimolo più
coinvolgente.

Un utente si isola
dal gruppo.
Adatta l'attività
per favorire
interazioni
graduali e sicure.

Un utente
manifesta disagio
per un suono.
Scegli uno stimolo
sonoro più
morbido.

Un utente si
muove in modo
continuo e
disorganizzato.
Inserisci uno
stimolo fisico
guidato.

Un utente si copre
le orecchie.
Riduci i suoni
ambientali e
inserisci uno
stimolo tattile.

Un utente
comunica solo con
gesti. Modifica
l'attività per
includere canali
non verbali.

Un utente conta
ripetutamente gli
elementi.

Semplifica la
scena e guida
l'interazione.

Un utente guarda
solo un angolo
della stanza.
Riposiziona o
sostituisci lo
stimolo visivo.

Un utente lancia
un oggetto.
Proponi uno
stimolo che
canalizzi in modo
sicuro l'energia.

Un utente resta
immobile e non
interagisce.

Introduci uno
stimolo graduale e
motivante.

Un utente ride in
modo continuo e
non risponde.
Cambia l'attività
per favorire il
focus.

Un utente fatica a comprendere la lingua. Usa stimoli visivi e simboli universali.

Un utente si
spaventa per una
luce improvvisa.
Sostituisci con uno
stimolo più
delicato.

Un utente si rifiuta
di collaborare.
Offri un'attività
individuale che
favorisca la sua
partecipazione.

Un utente parla ad
alta voce e
interrompe.
Inserisci uno
stimolo che
richiami
l'attenzione.

Un utente rifiuta il
contatto fisico o
sociale. Adatta
l'attività per
mantenerlo
coinvolto.

Un utente si
distrae facilmente.
Cambia ritmo o
stimolo per
recuperare il
focus.

Un utente si sdraia
e rifiuta di alzarsi.
Proponi una
variante
accessibile da
quella posizione.

Un utente mostra
reazioni di paura.
Cambia
immediatamente
lo stimolo
attivante.

Un utente non
risponde agli
stimoli visivi.

Rafforza il canale
uditivo o tattile.

Un utente ha
difficoltà a
muoversi.

Sostituisci l'attività
con una che
prevede meno
spostamenti.

Un utente ha
difficoltà a gestire
stimoli simultanei.

Riduci il carico
sensoriale nella
stanza.

Un utente entra
con modalità
comunicative
sconosciute.
Adatta il sistema
per garantire
accessibilità.



**Imprevisto
Jolly**