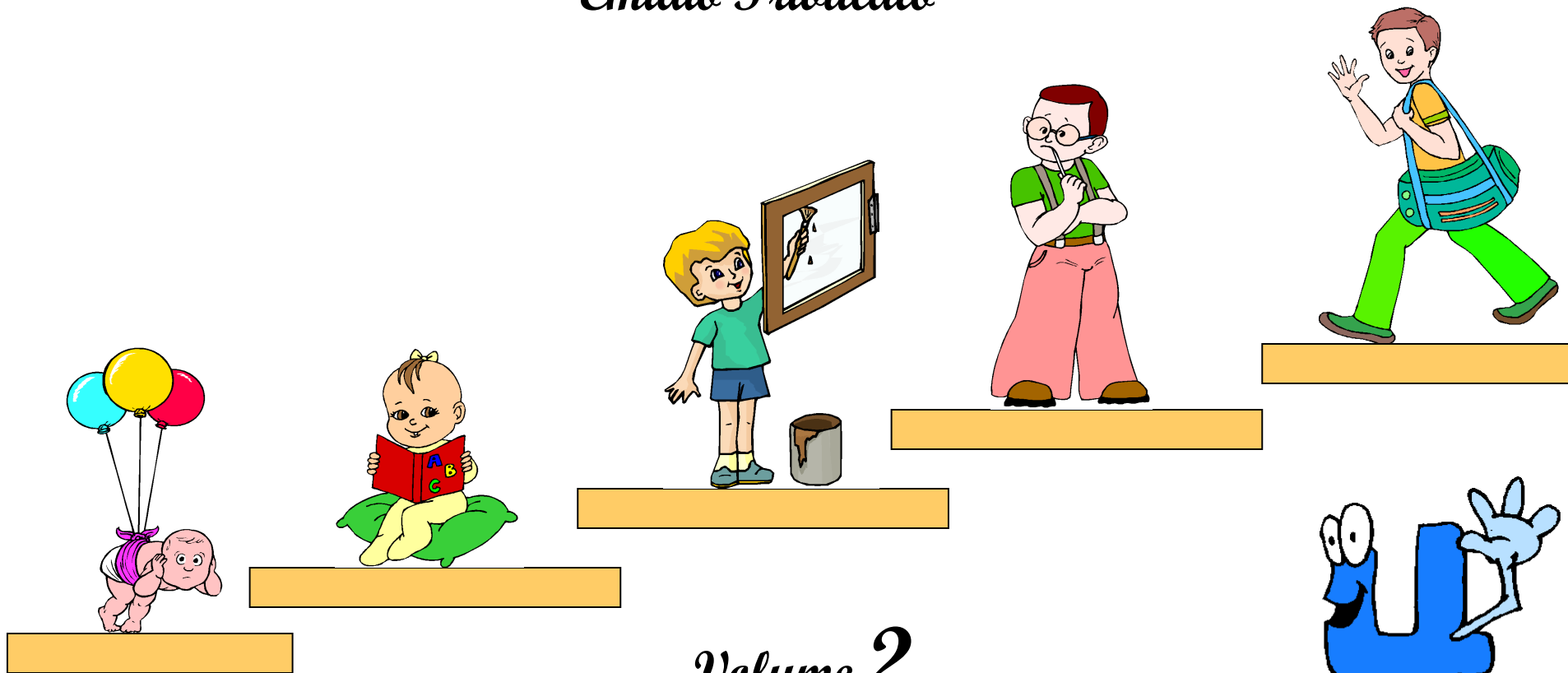


VOGLIA DI CRESCERE

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

Emidio Tribulato



Volume 2

Livello

Centro studi LOGOS - ONLUS - Messina

CENTRO STUDI LOGOS
ONLUS
CENTRO DI RICERCHE PSICOPEDAGOGICHE
VIA PRINCIPE TOMMASO 2 - MESSINA
TEL. 090/46920
DIRETTORE: DOTT. EMIDIO TRIBULATO

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

Emidio Tribulato

INDICE	Pag.
ASSOCIAZIONI LOGICHE	3
I PERCORSI	36
MEMORIA	68
LINGUAGGIO: LE AZIONI	138
GRANDEZZE E QUANTITA'	194



2005 - Tutti i diritti riservati. Emidio Tribulato Viale Annunziata 72
Messina – Tel. 090357149 - 09046920

E - mail: logos.messina@tiscali.it --- Nuovo sito web: www.cslogos.it

Vol. II

Livello 4

SIGLATURA

Per avere una visione immediata di come procede, nel minore, l'apprendimento è bene che questo venga evidenziato mediante dei simboli.

E' fondamentale, infatti, che l'educatore abbia presente, in ogni momento, quali schede o attività siano dal bambino conosciute, sconosciute o in via di acquisizione. Ciò per evitare di farlo confrontare con temi troppo complessi senza aver prima consolidato gli apprendimenti più semplici, o di far ripetere inutilmente schede e attività da lui perfettamente conosciute e quindi superate.

Si consiglia pertanto di siglare sia le singole schede che le attività globali indicate nell'indice sottostante indicando con:



un puntino l'inizio dell'apprendimento;



una crocetta, le schede o le attività in cui il bambino dà risposte esatte ma senza il commento verbale minimo richiesto, ad esempio il nome dell'oggetto;



un cerchio che circonda una crocetta, per indicare le schede o le attività in cui il bambino dà un commento verbale minimo.



un quadrato che include un cerchio ed una crocetta, per indicare le schede o le attività di cui il bambino ha completato l'apprendimento.

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

- *ASSOCIAZIONI LOGICHE*
- *I PERCORSI*
- *MEMORIA*
- *LINGUAGGIO: LE AZIONI*
- *GRANDEZZE E QUANTITA'*

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

ASSOCIAZIONI LOGICHE

ASSOCIAZIONI LOGICHE

L'attività di associare un oggetto, un animale, un vegetale o una forma geometrica ad un altro, ricercando un possibile legame logico di uso, funzione, forma, posizione nello spazio, somiglianza, causa - effetto, parte - tutto ecc. implica la stimolazione di processi di astrazione, classificazione ed organizzazione spaziale, basilari per lo sviluppo intellettuale.

UTILIZZAZIONE

Per utilizzare tali schede basta indicare al bambino l'immagine presente nella parte alta della scheda, chiedendo di associarla con un'altra disegnata nella parte bassa. Nei bambini sordi, si cercherà di utilizzare il segno mimico che significa legame. Dopo che il bambino avrà effettuato l'associazione l'educatore chiarirà il motivo che lo ha spinto ad effettuare tale scelta.

VERBALIZZAZIONE

1^a Fase

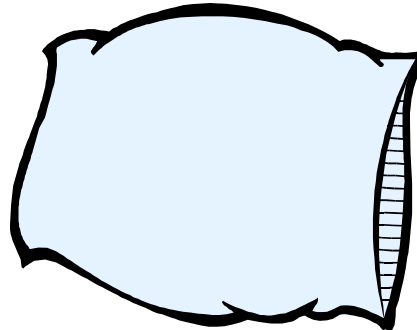
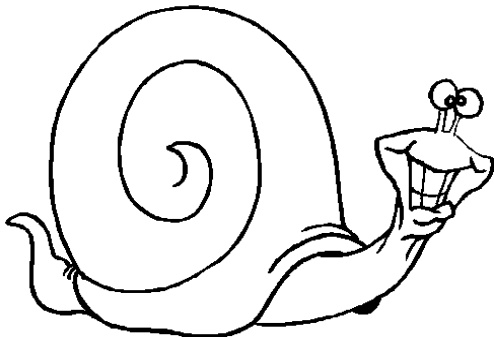
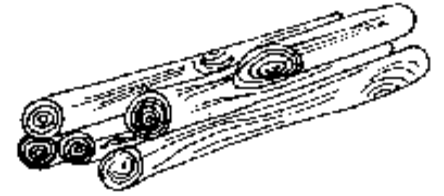
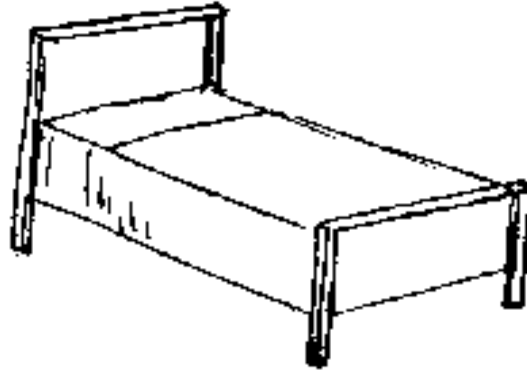
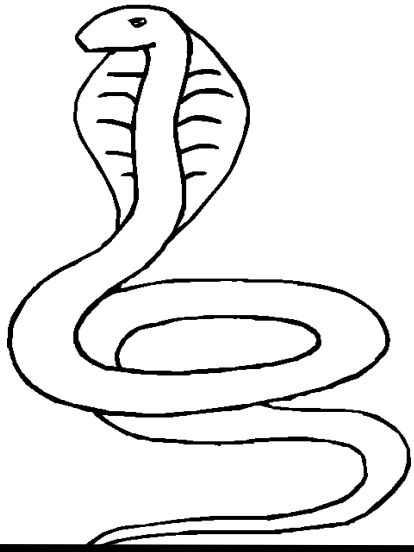
Inizialmente per questa attività chiederemo al bambino solo il nome degli oggetti che si associano.

2^a Fase.

In un secondo momento, sarà il bambino stesso ad esplicitare il motivo che lo ha spinto ad effettuare quell'associazione.

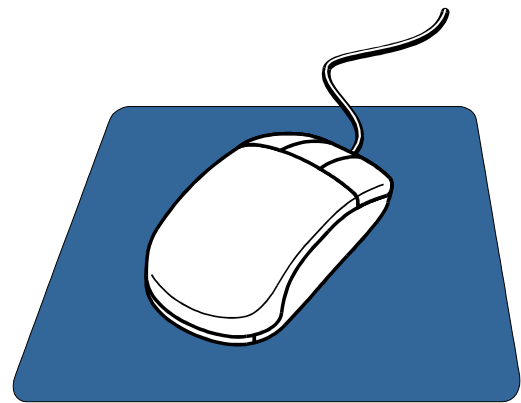
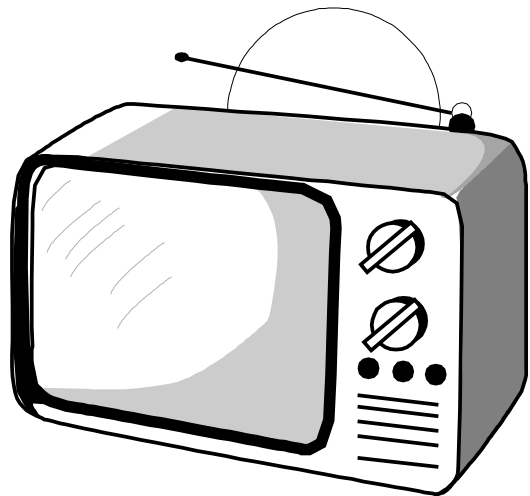
ETA' DI RIFERIMENTO

Quattro anni nello sviluppo logico.



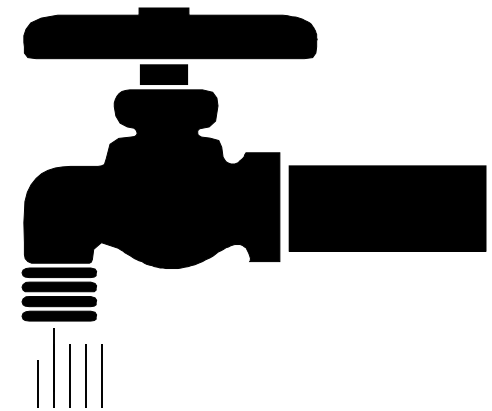
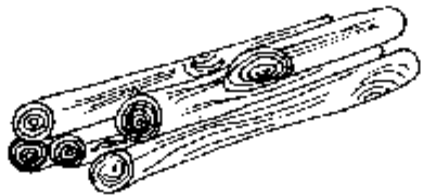
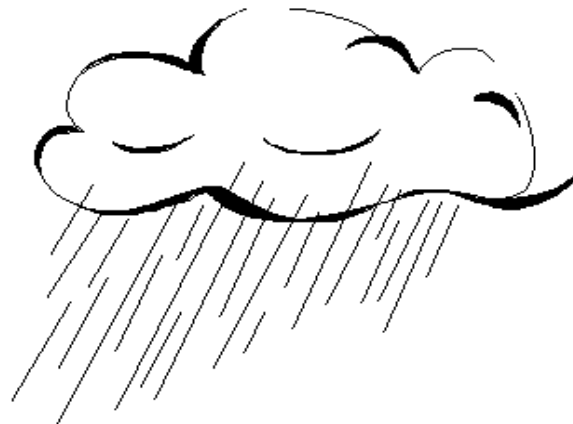
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

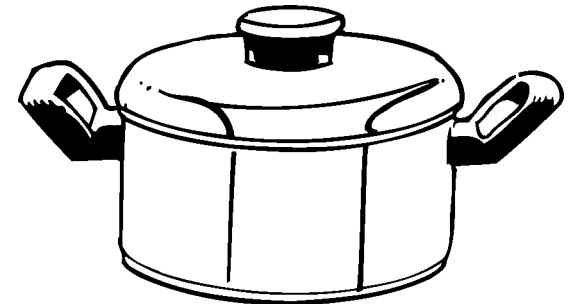
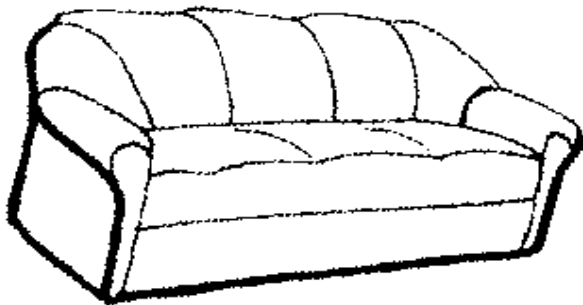
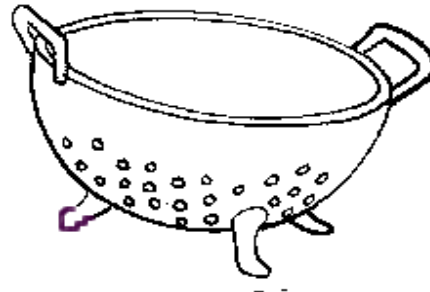
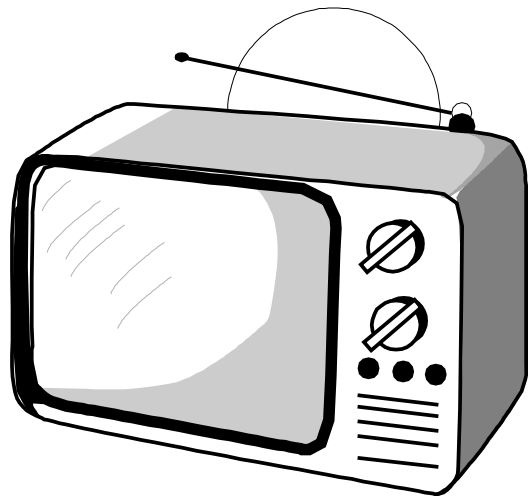


ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

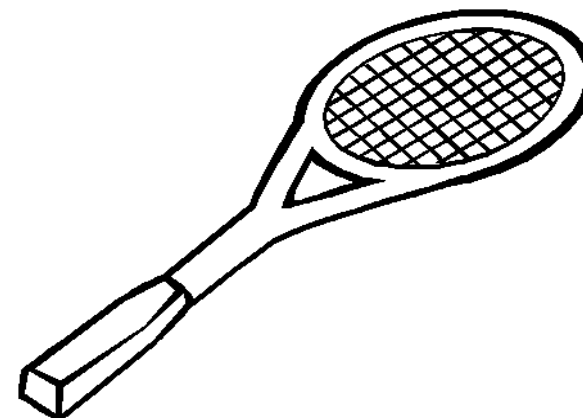
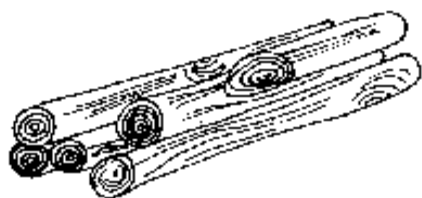
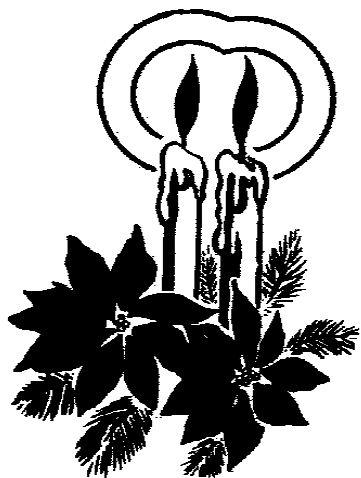


ASSOCIAZIONI LOGICHE
Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



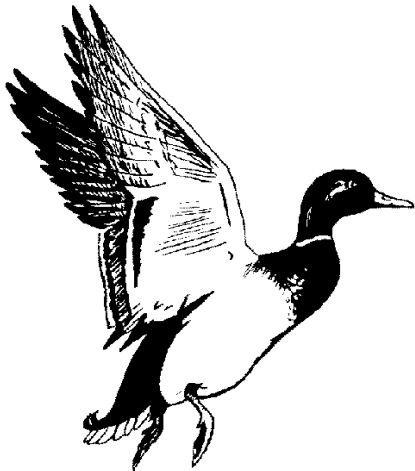
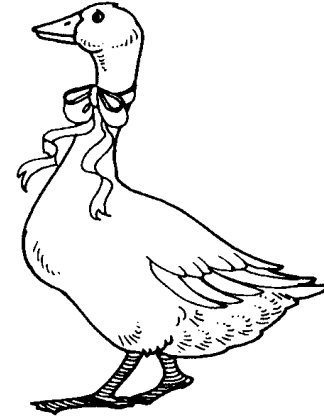
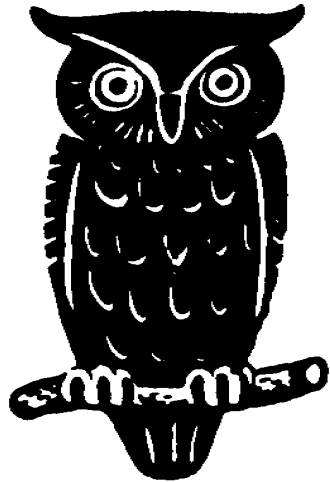
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

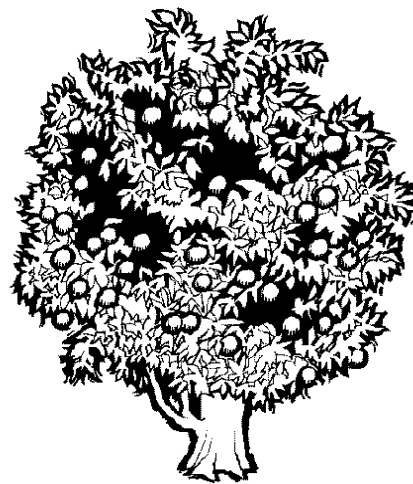


ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

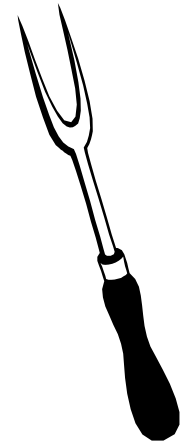
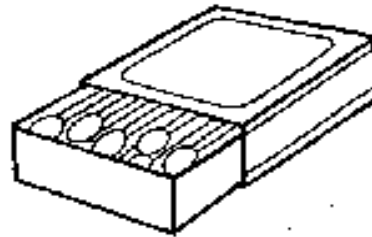
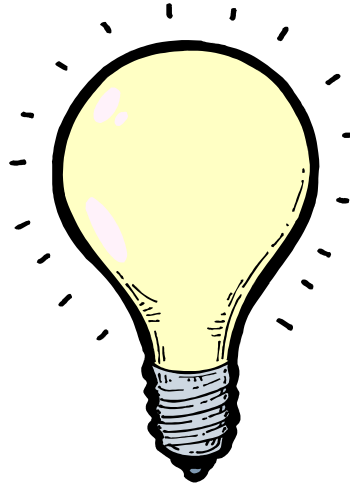
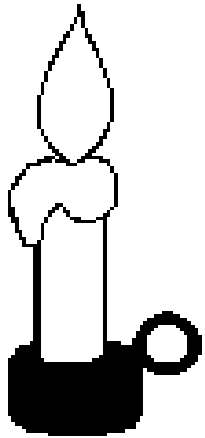


ASSOCIAZIONI LOGICHE
Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



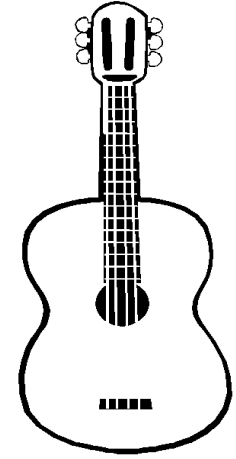
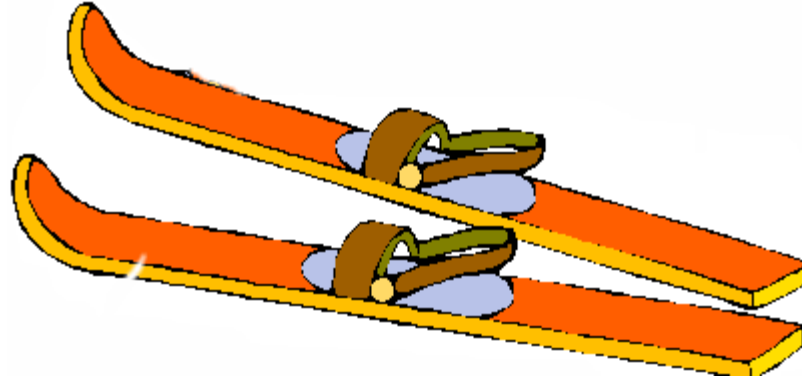
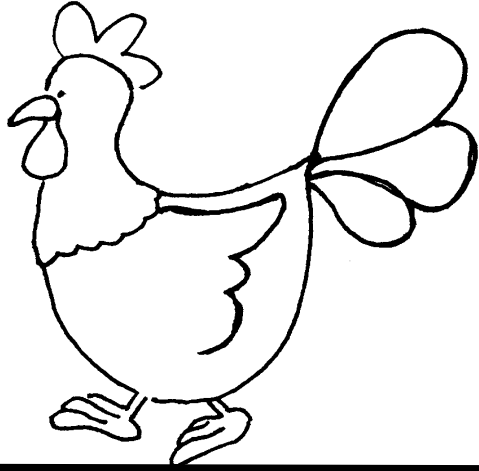
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



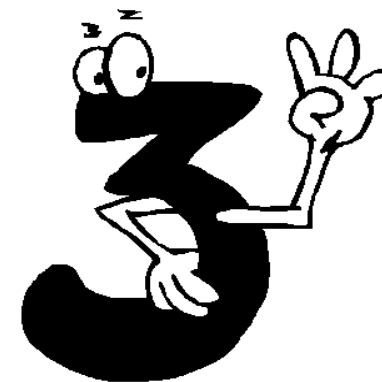
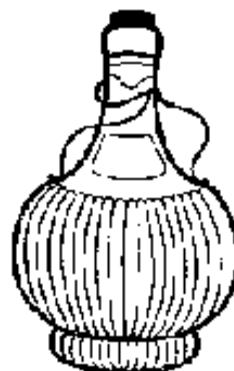
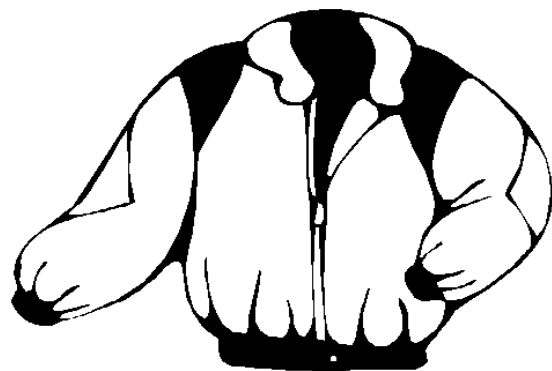
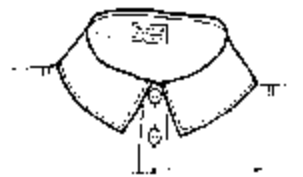
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



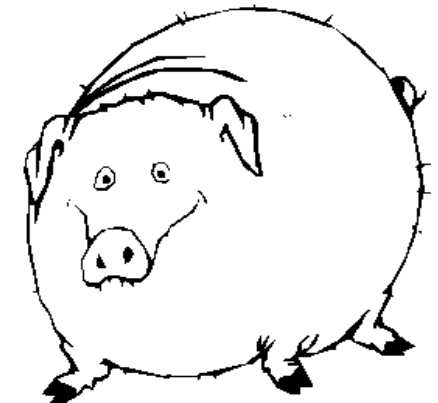
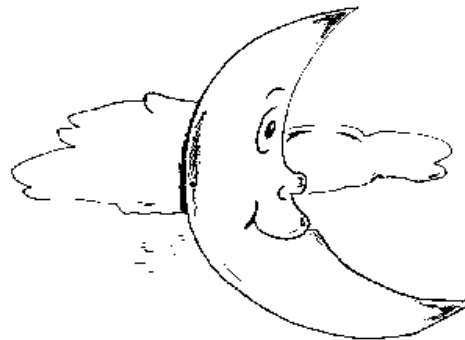
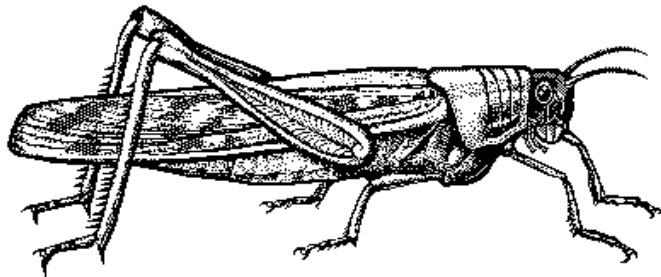
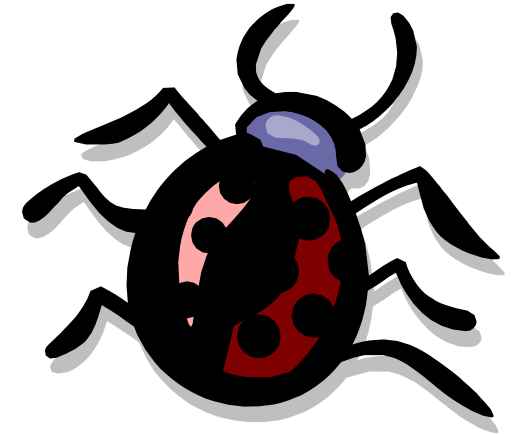
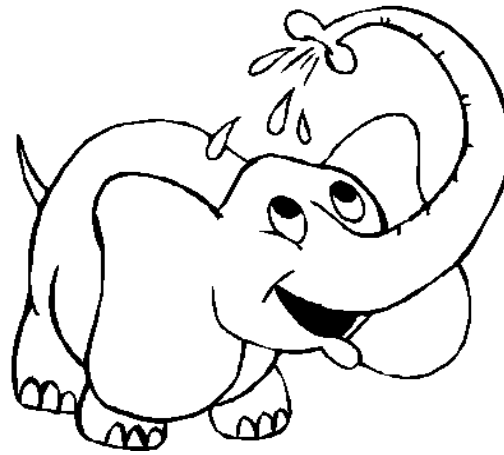
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



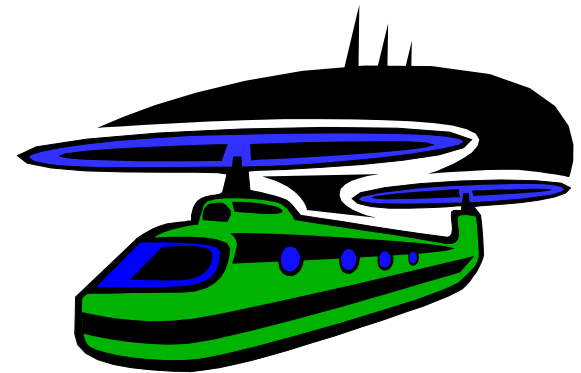
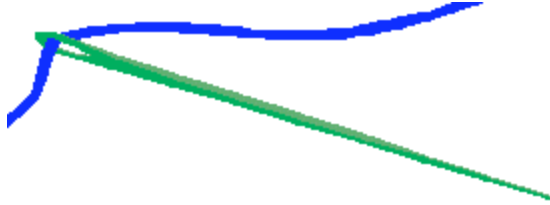
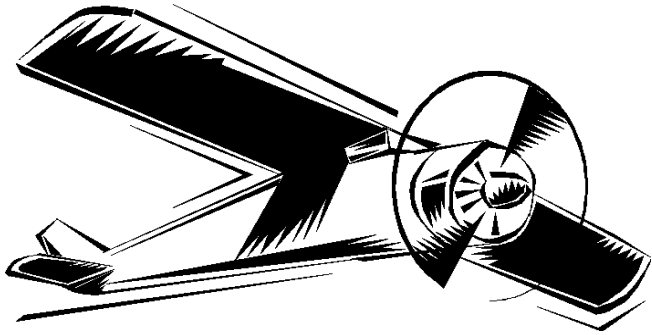
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



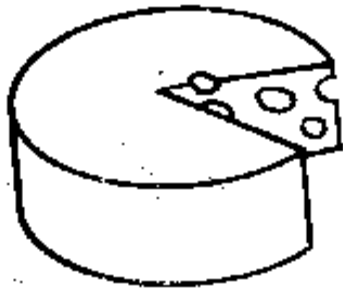
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



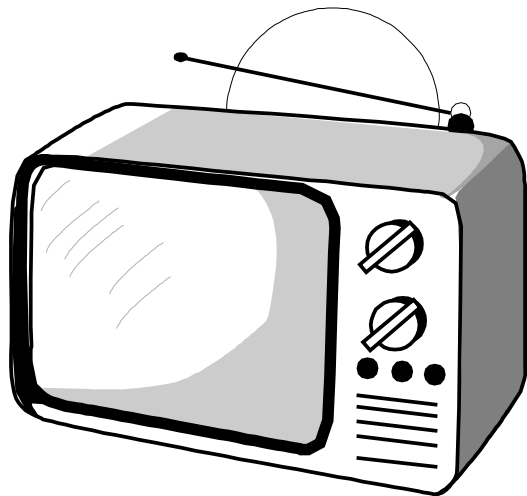
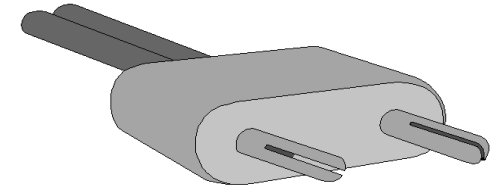
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



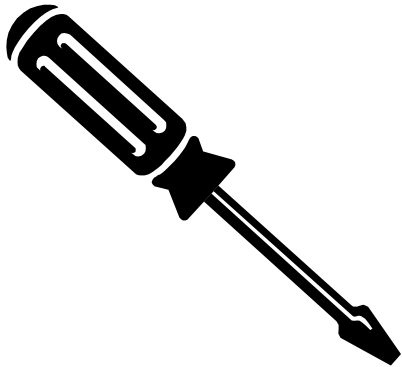
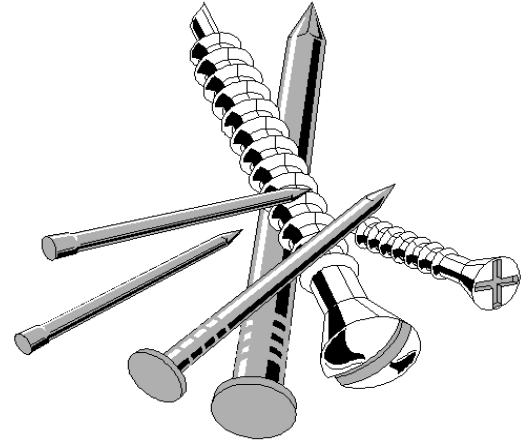
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



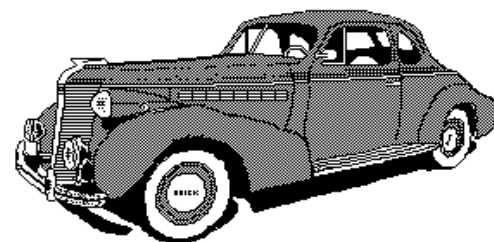
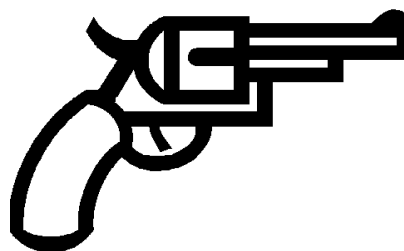
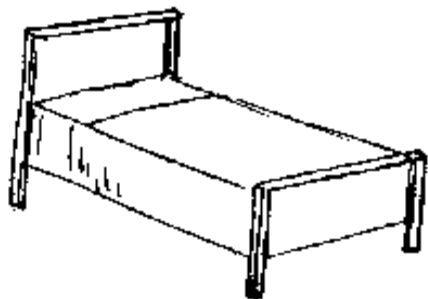
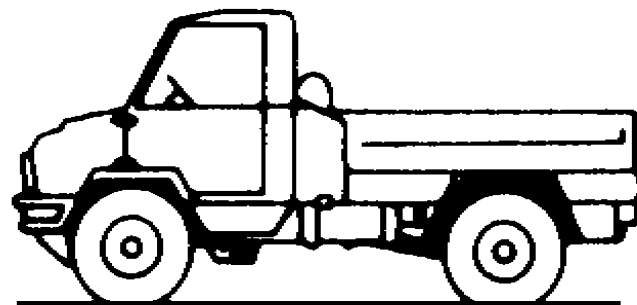
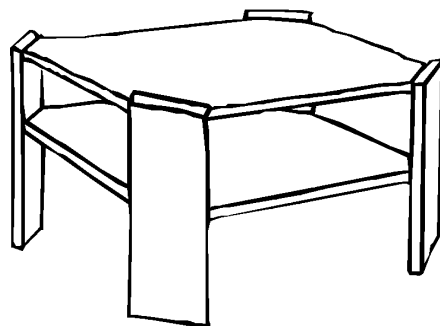
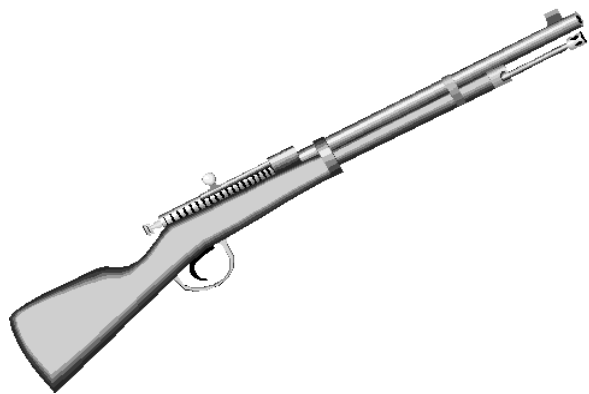
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



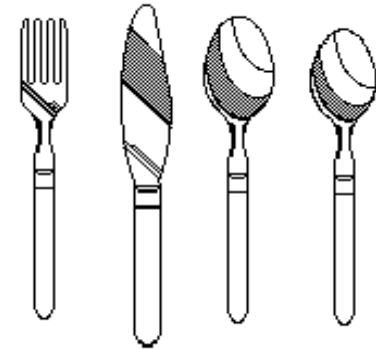
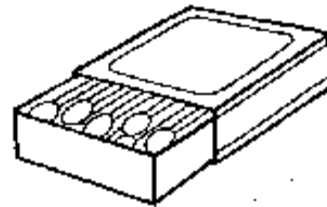
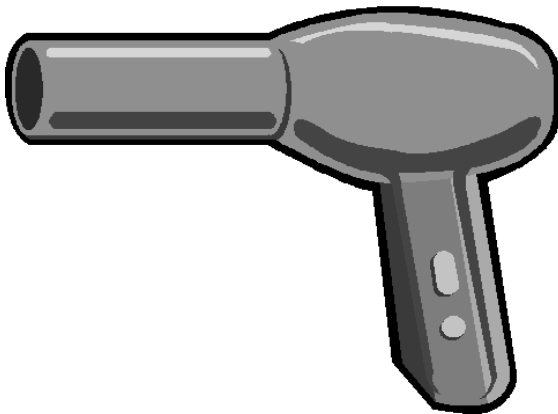
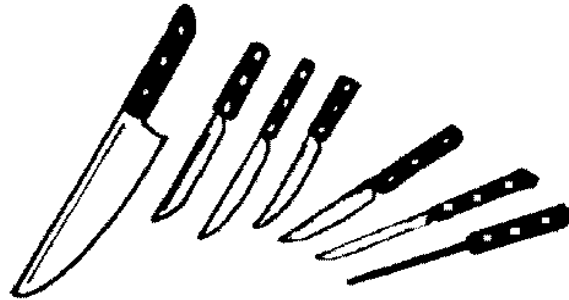
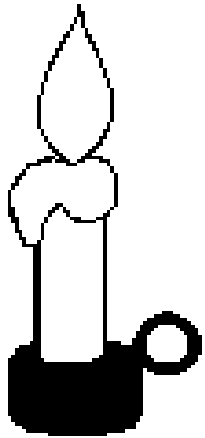
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



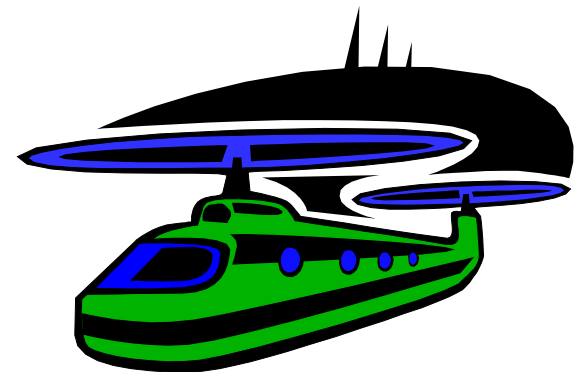
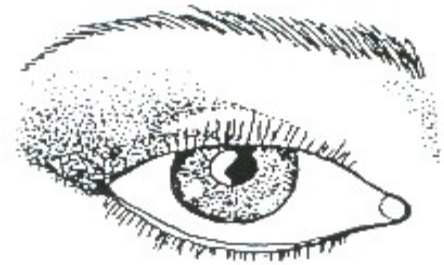
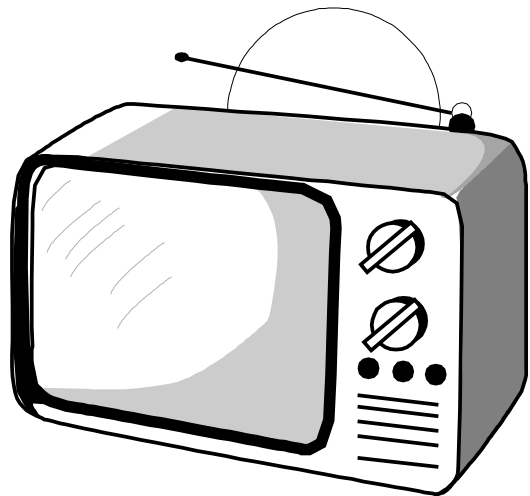
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



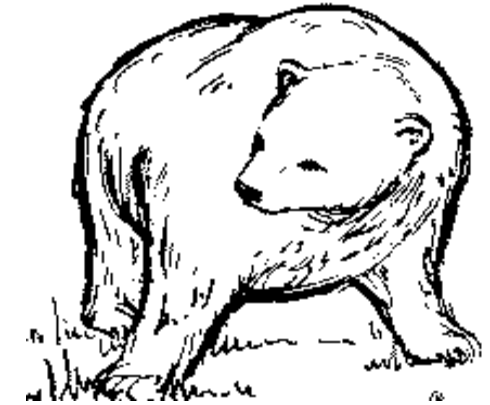
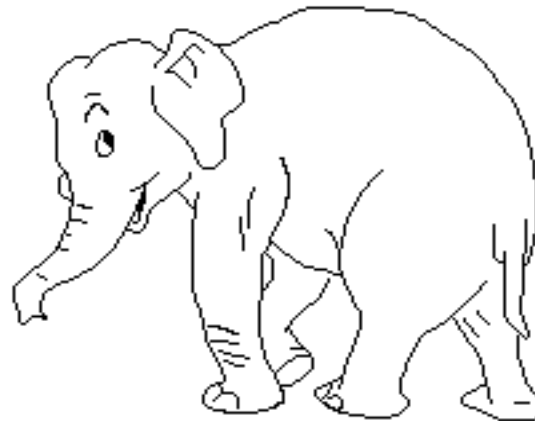
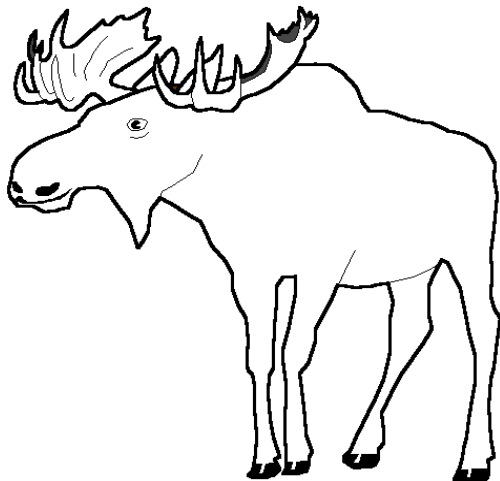
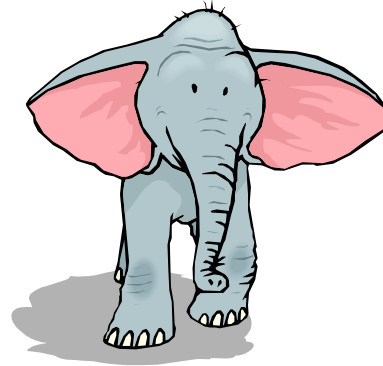
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



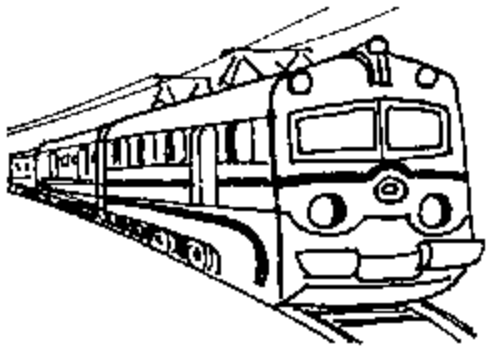
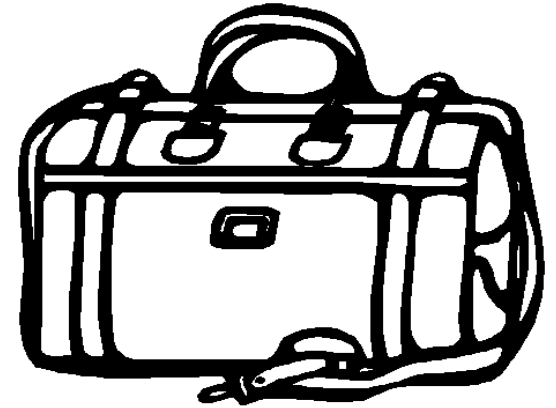
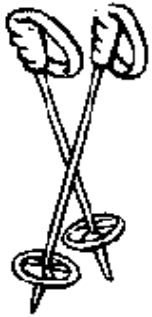
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



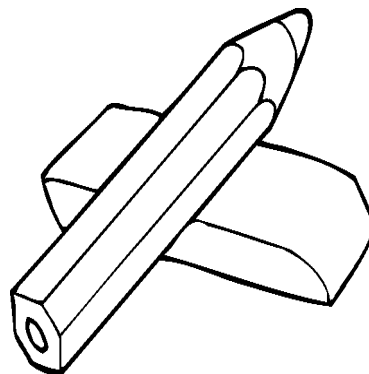
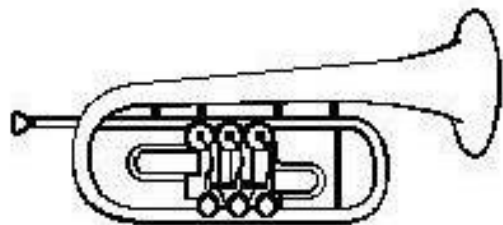
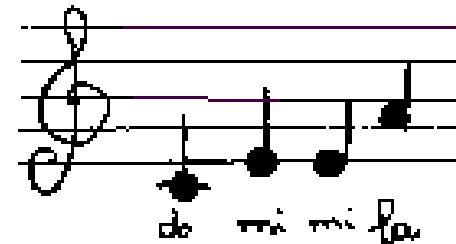
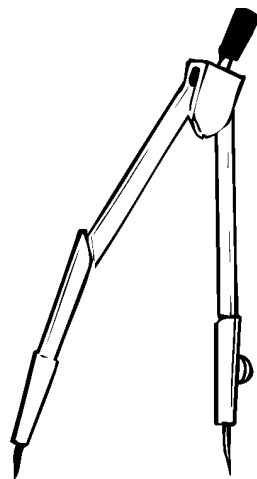
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



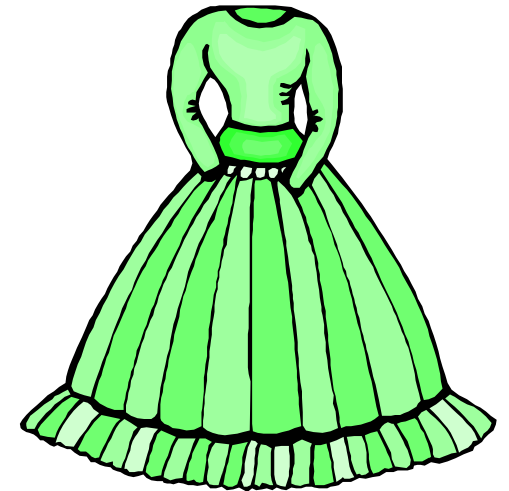
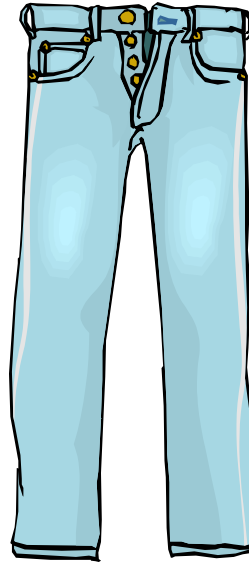
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



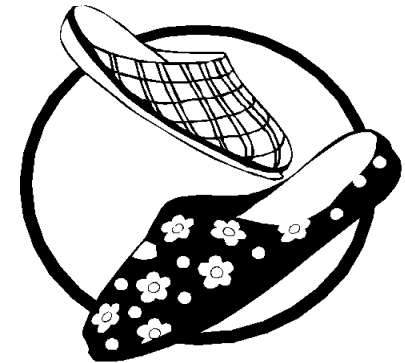
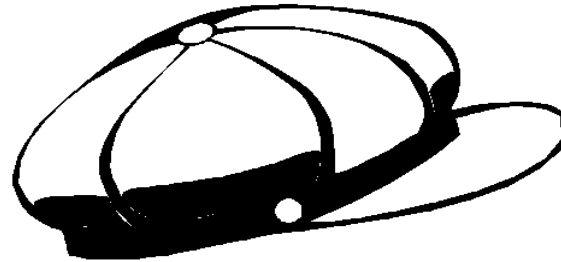
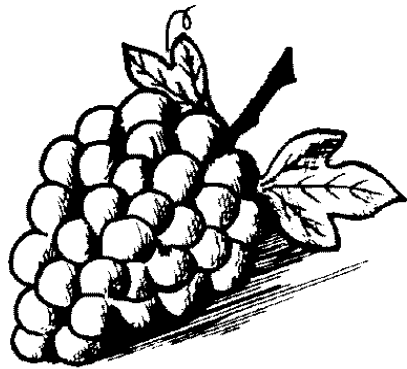
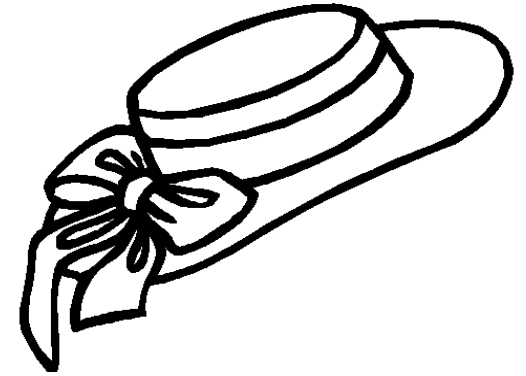
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



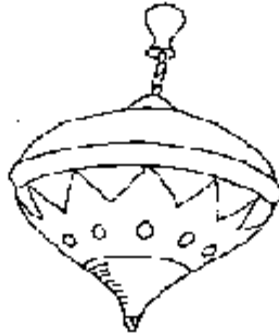
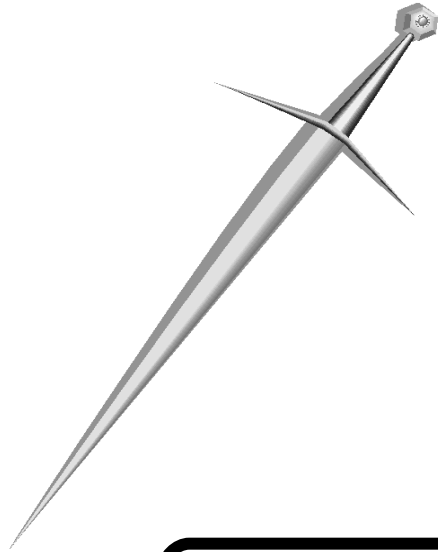
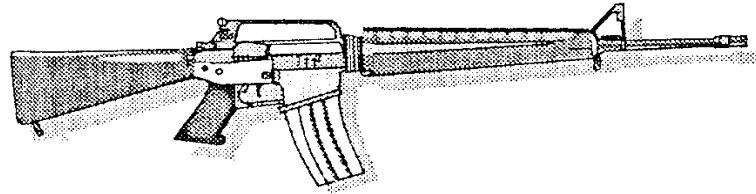
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



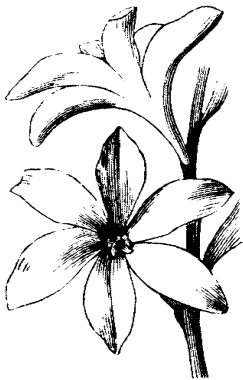
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

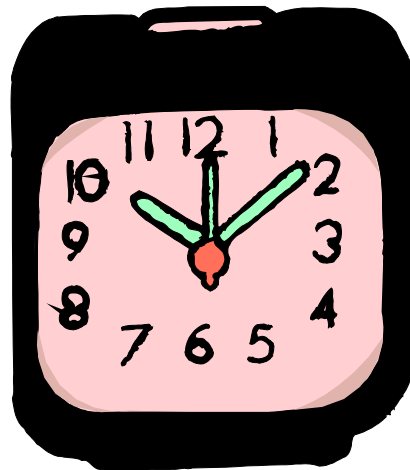
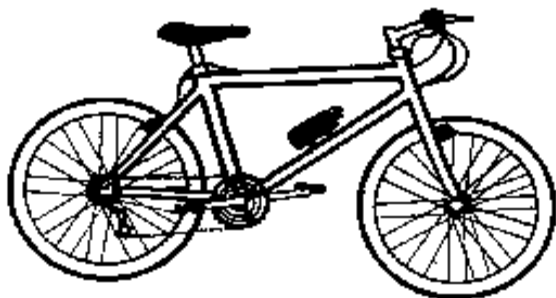
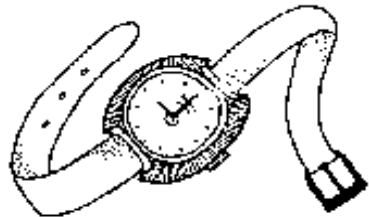


ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

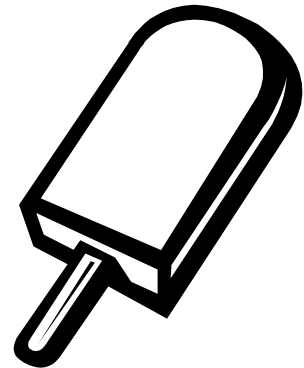
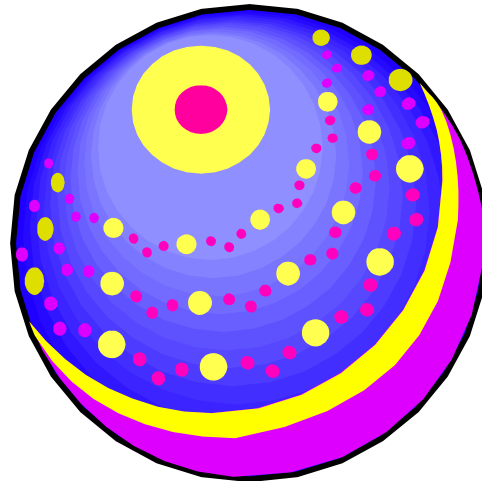
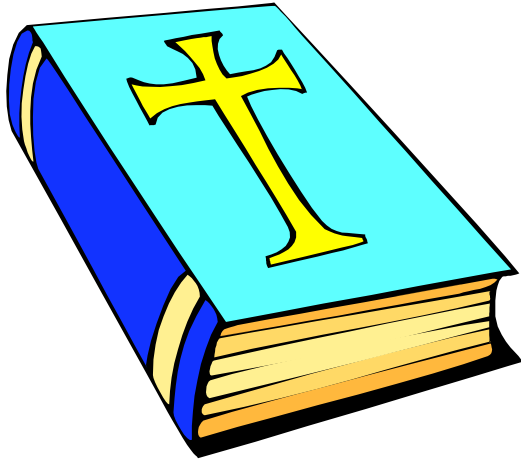
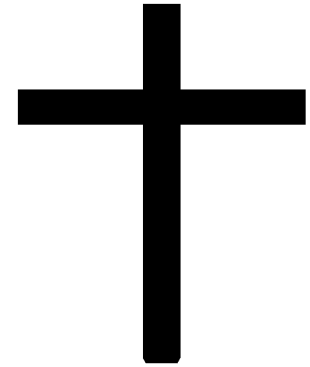
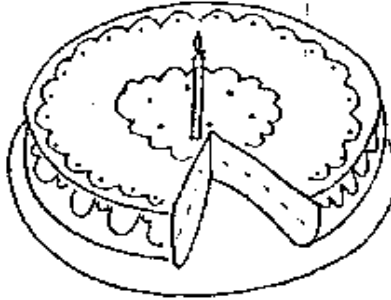


ASSOCIAZIONI LOGICHE
Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



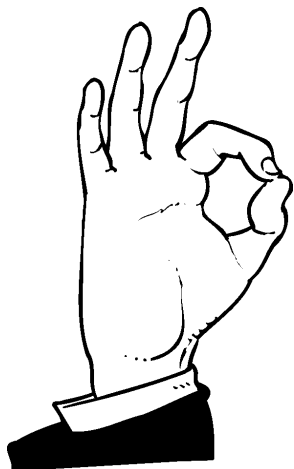
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

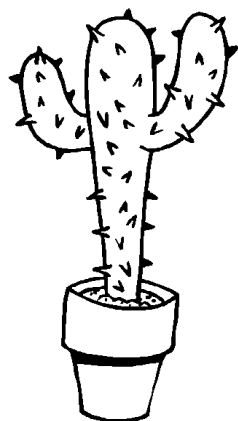
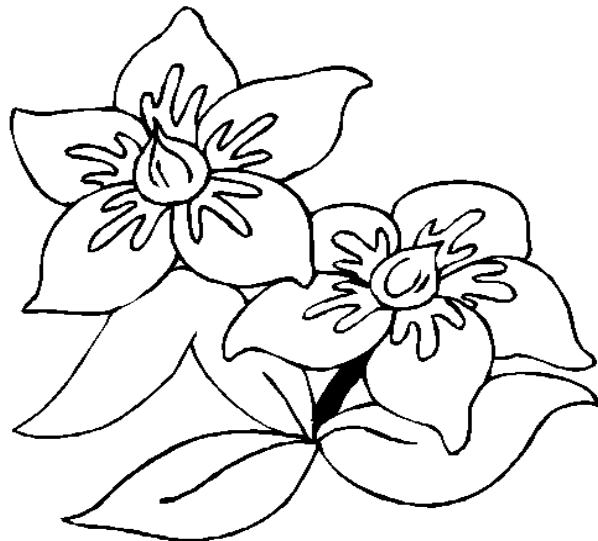


ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

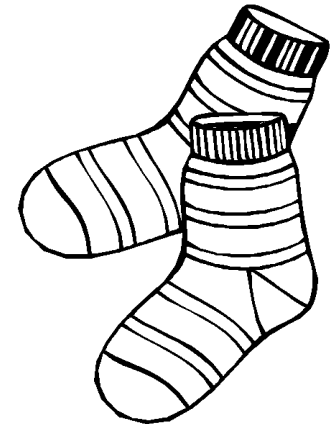
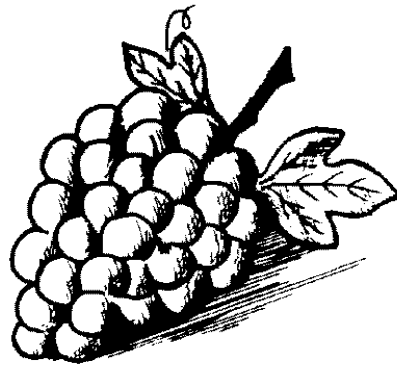
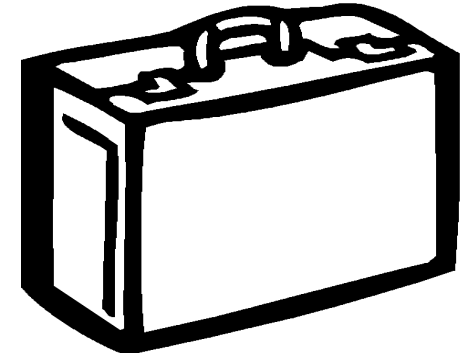
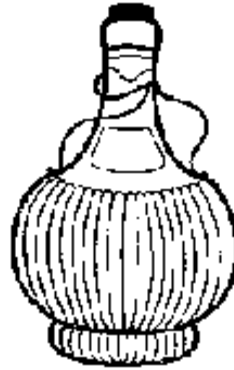
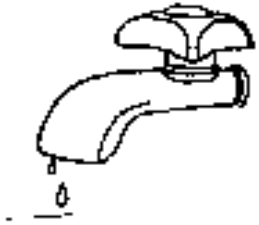


ASSOCIAZIONI LOGICHE
Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



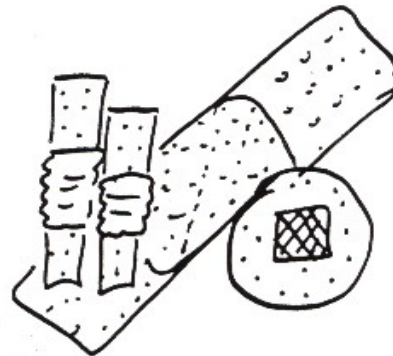
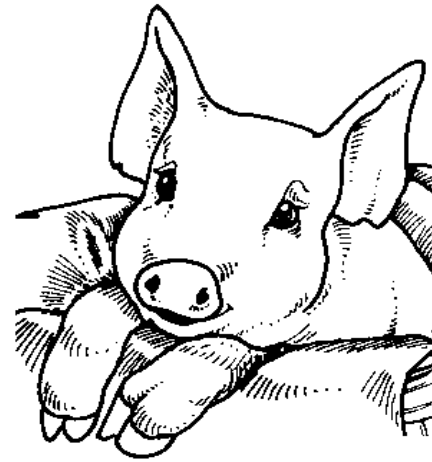
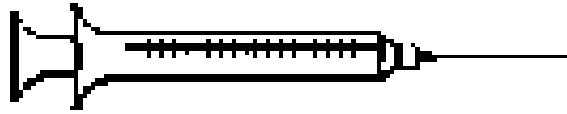
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.



ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far denominare e associare le immagini secondo un legame logico.

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

I PERCORSI

I PERCORSI

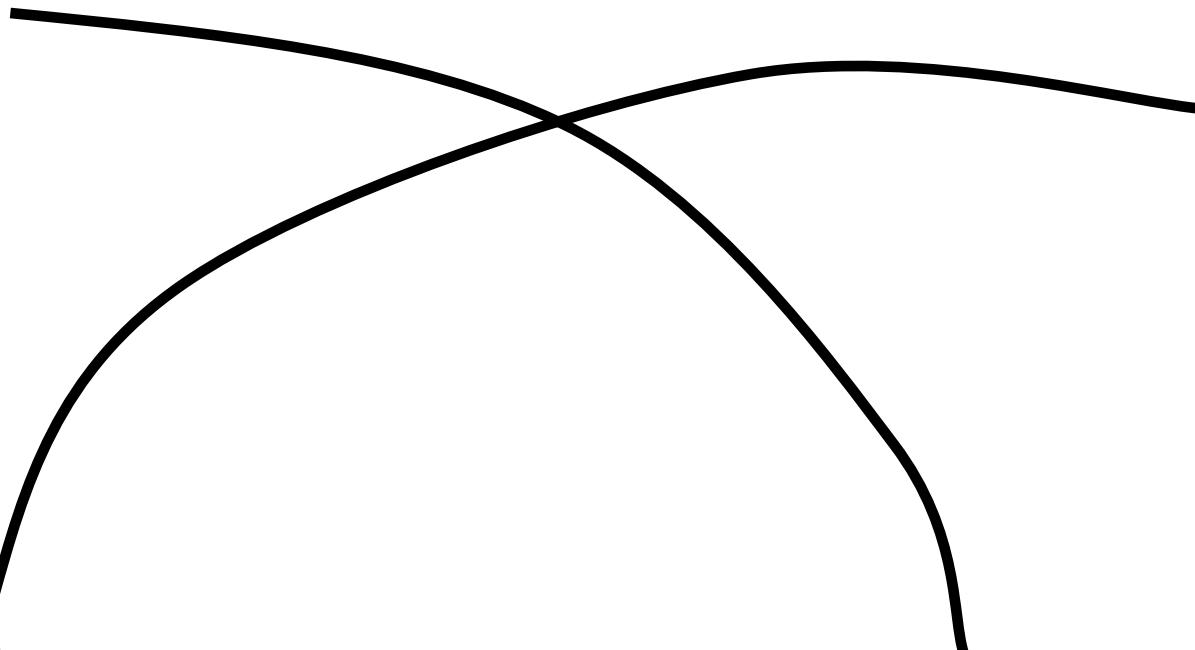
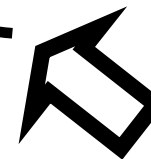
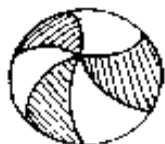
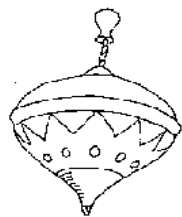
Il percorrere con il dito una linea che inizialmente è quasi dritta e poi si curva e si piega, comporta uno stimolo notevole alla maturazione di varie funzioni come l'orientamento nello spazio, la coordinazione occhio - mano e il pregrafismo.

UTILIZZAZIONE

Per raggiungere tali obiettivi il tracciato va effettuato seguendo correttamente la linea in tutte le sue evoluzioni con il dito. Per abituare il bambino a controllare in maniera valida i suoi movimenti possiamo inizialmente aiutarlo con la guida manuale o mettendo il nostro dito davanti al suo lungo tutto il percorso.

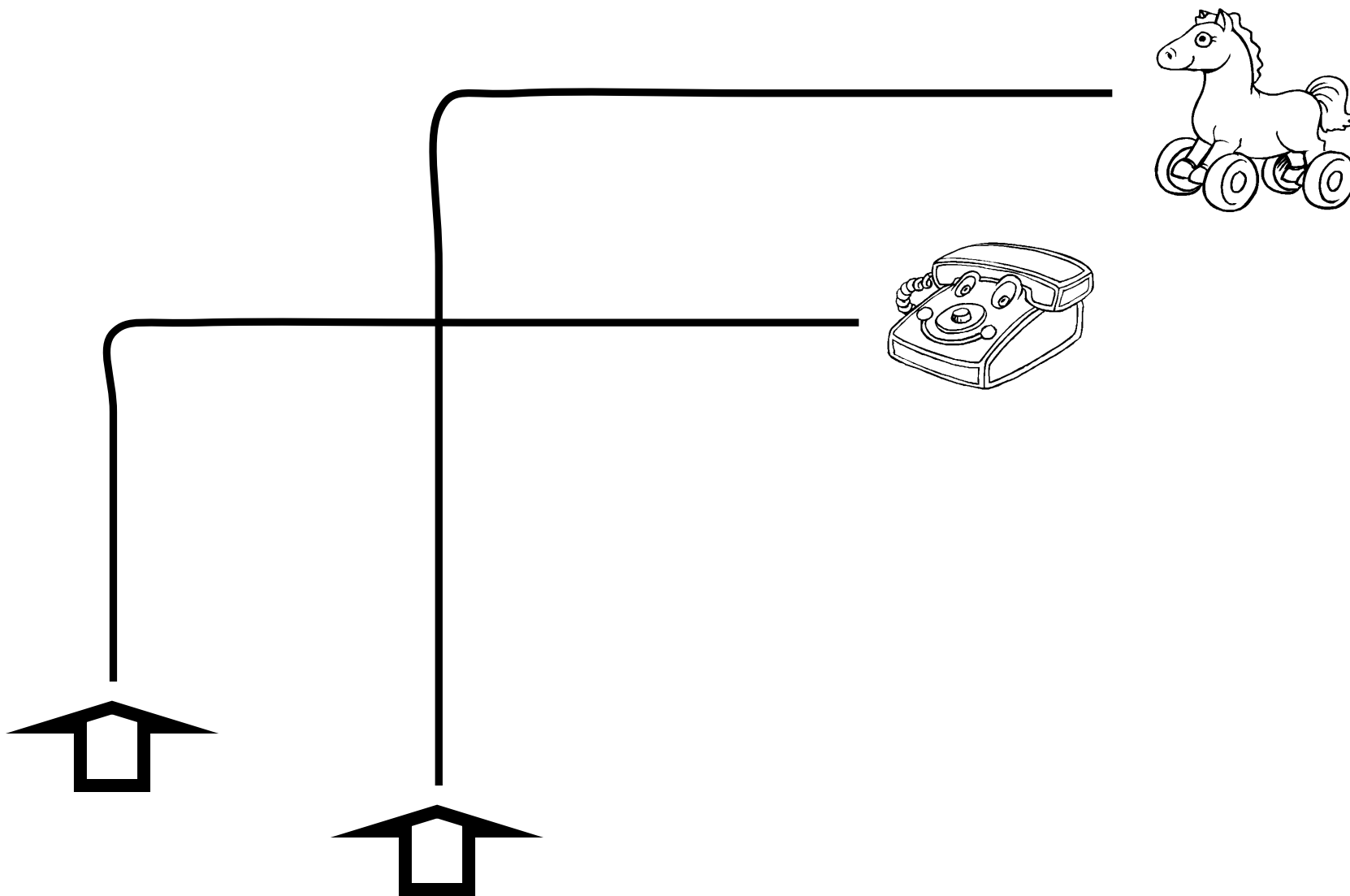
ETÀ MENTALE DI RIFERIMENTO

Quattro anni.



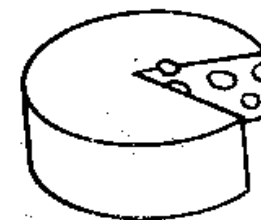
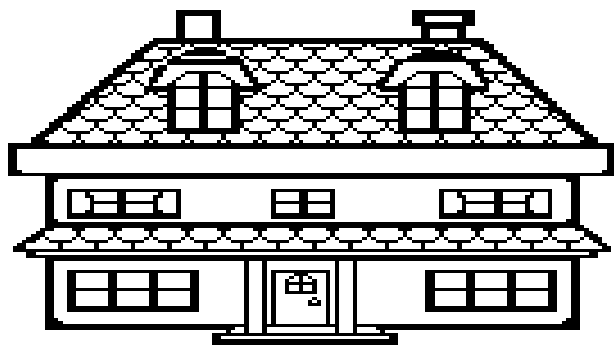
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



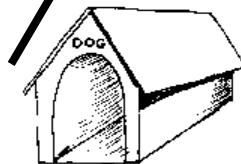
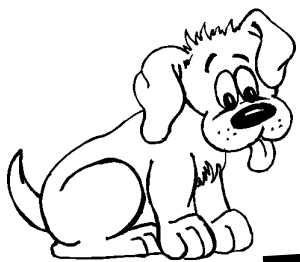
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.

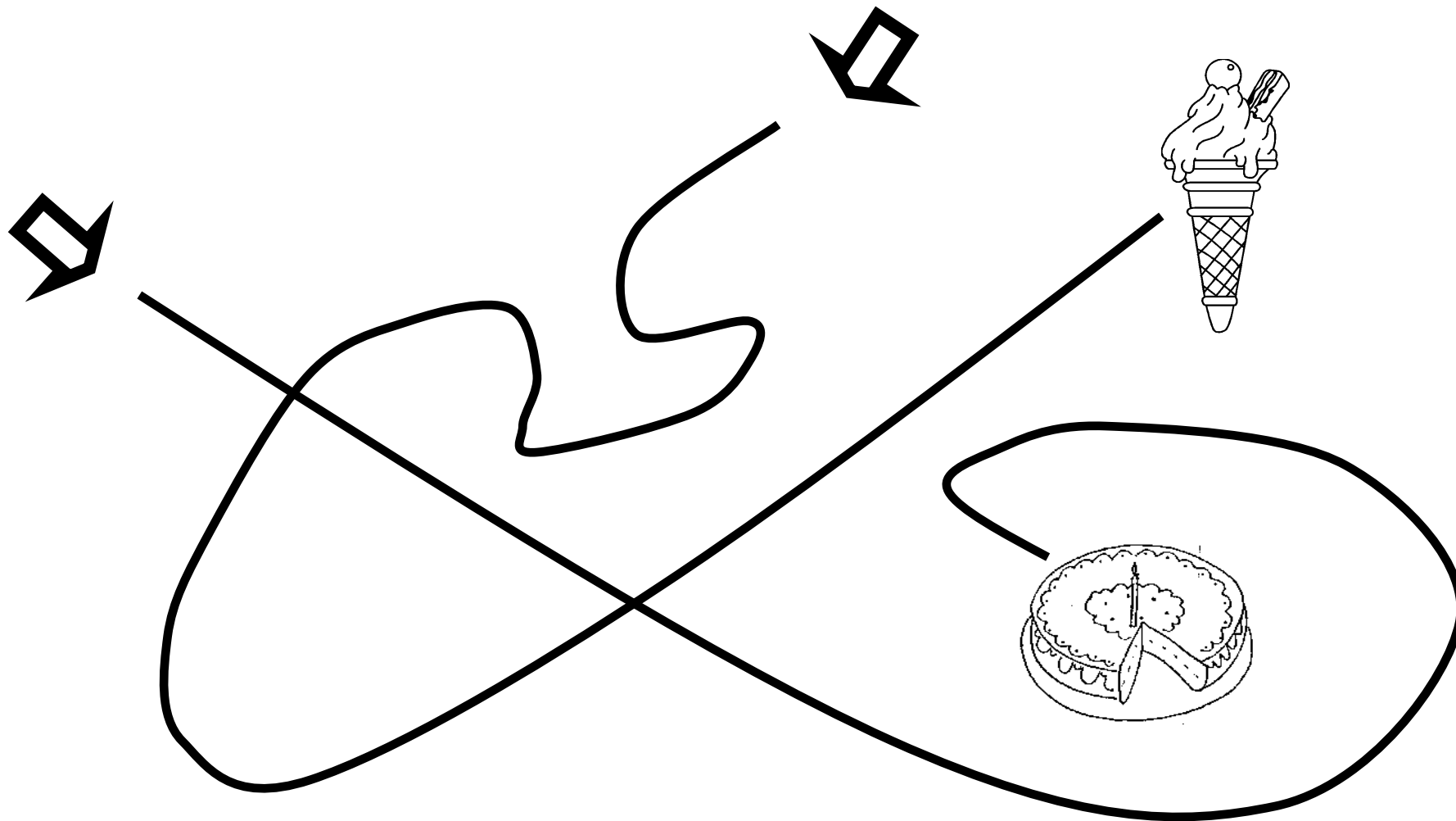


I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.

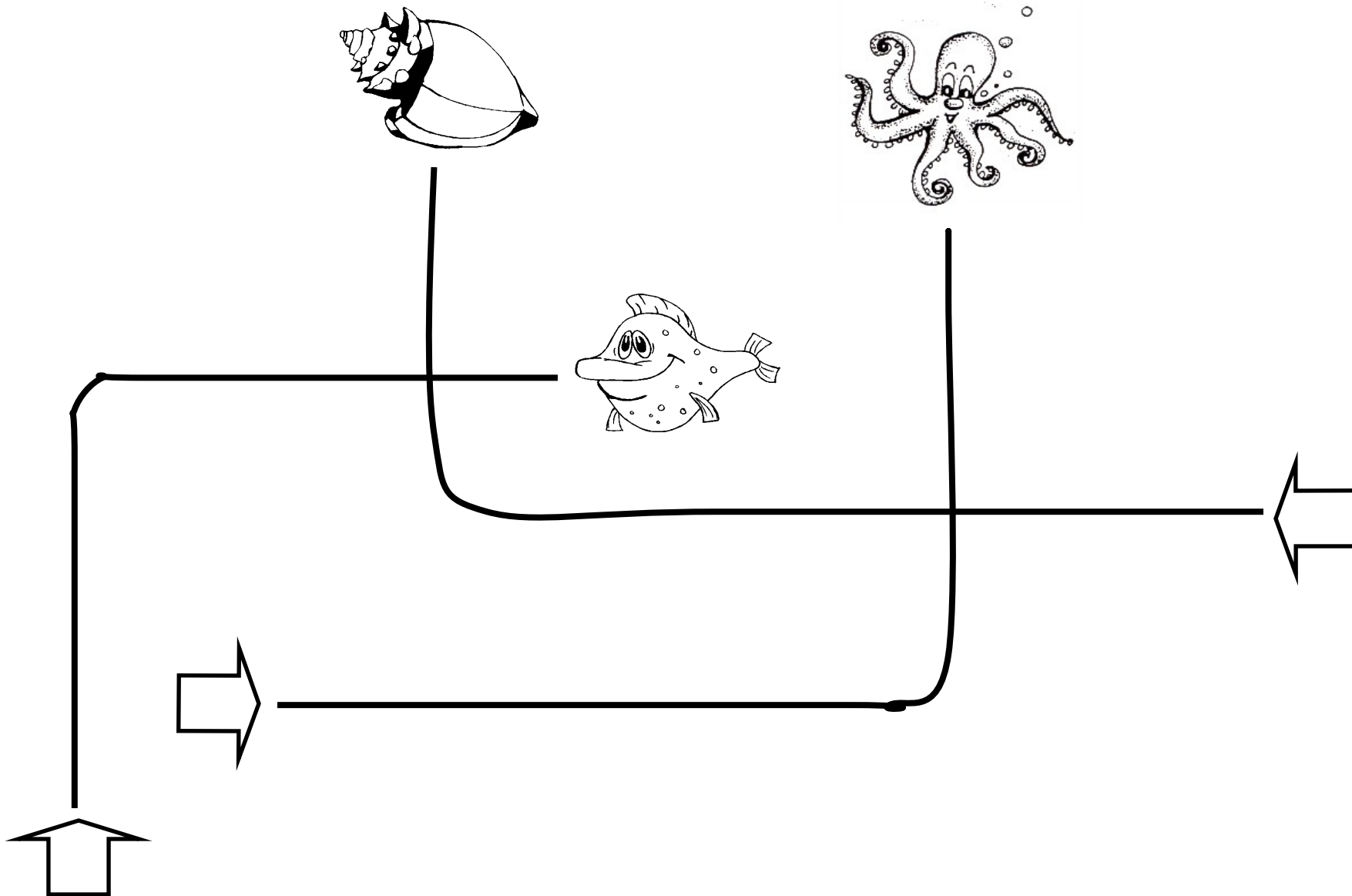


I PERCORSI
Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



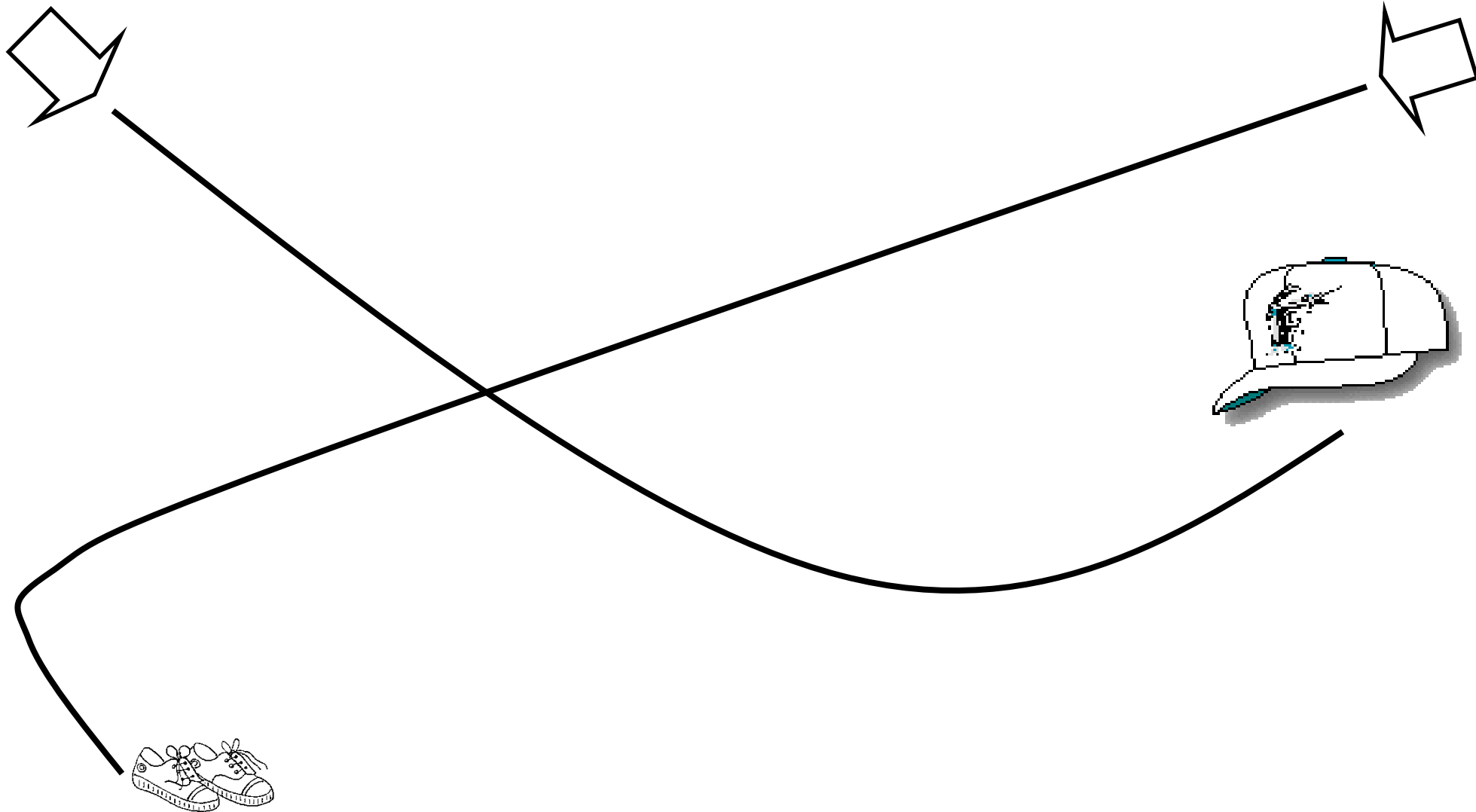
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



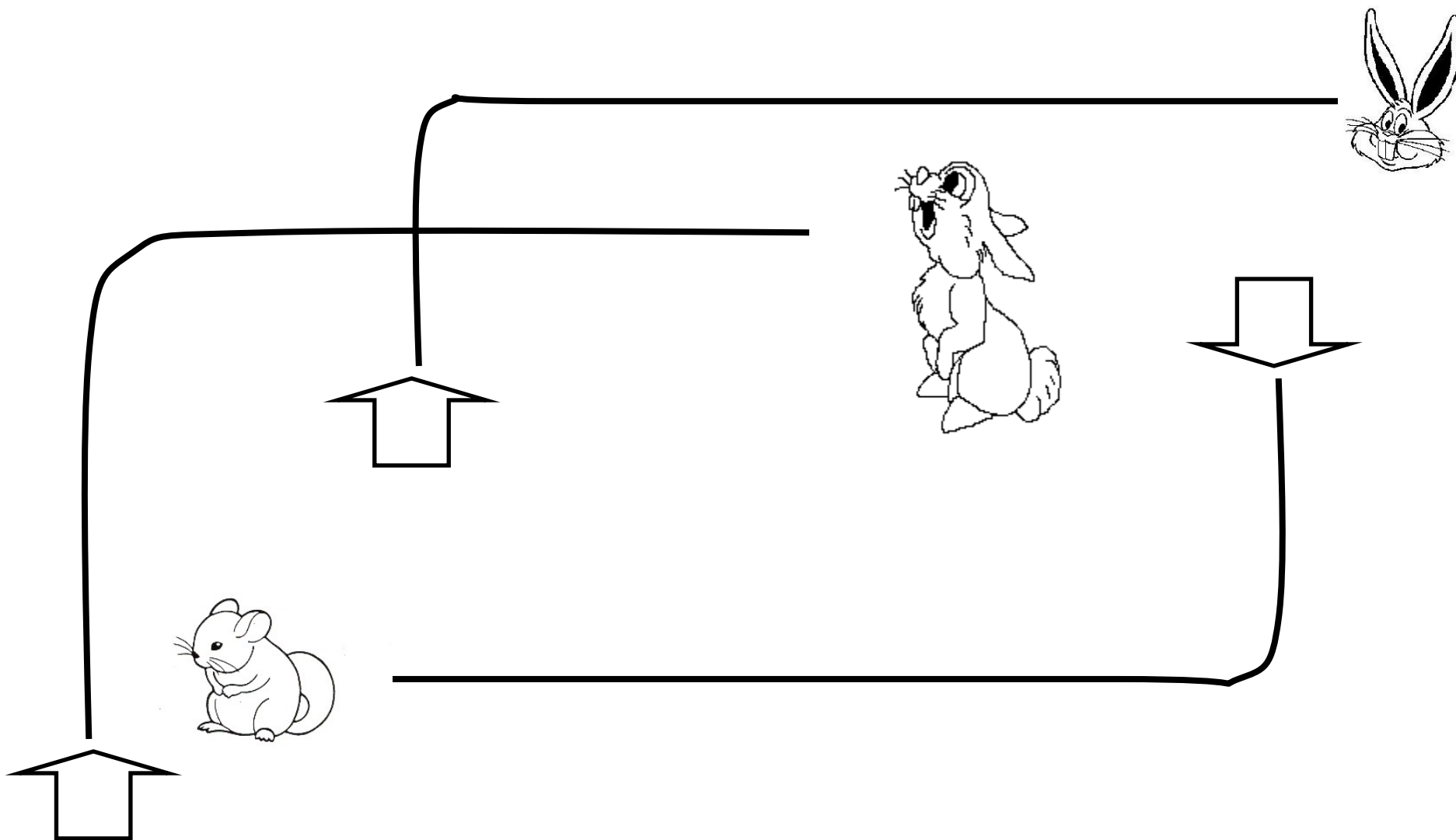
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



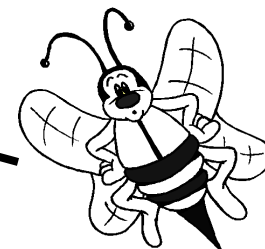
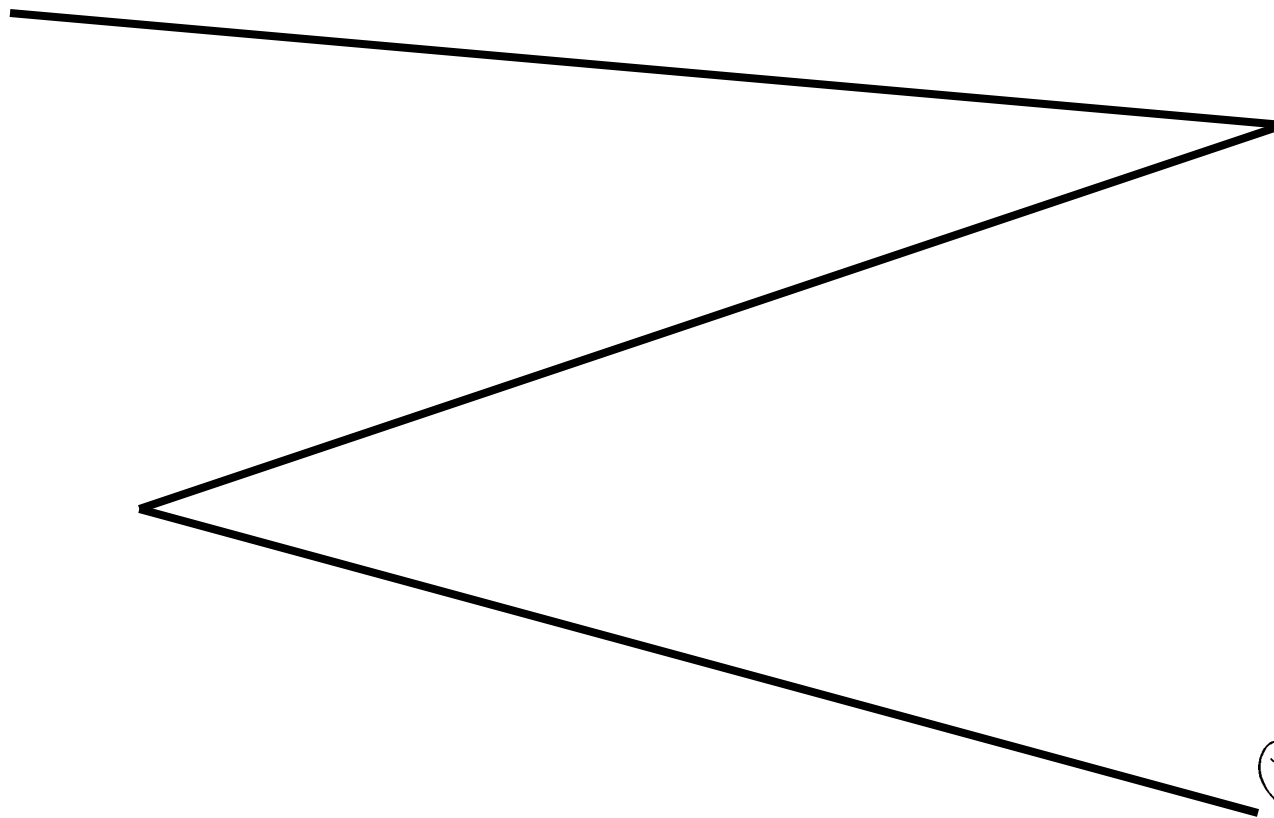
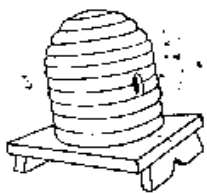
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



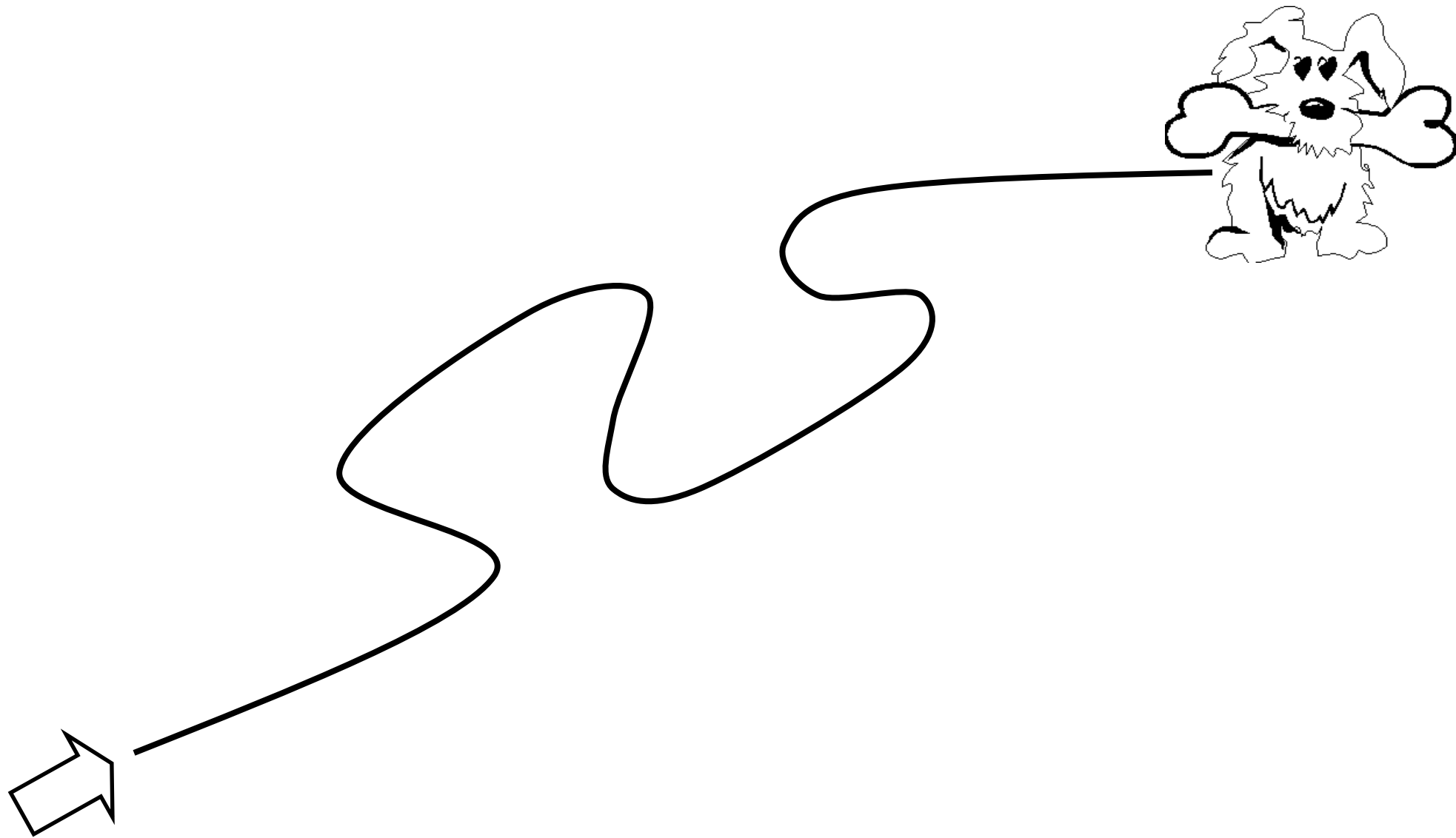
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



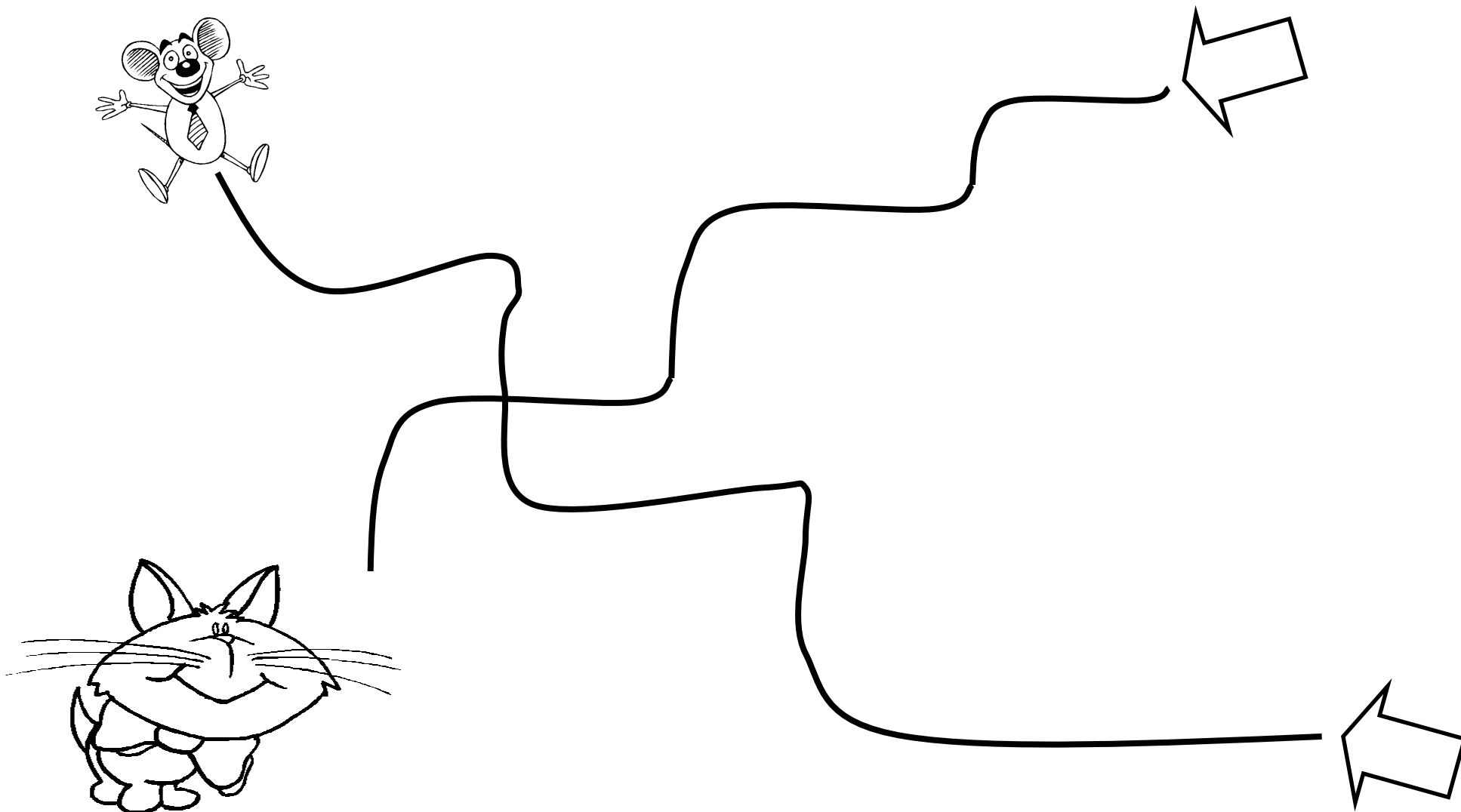
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



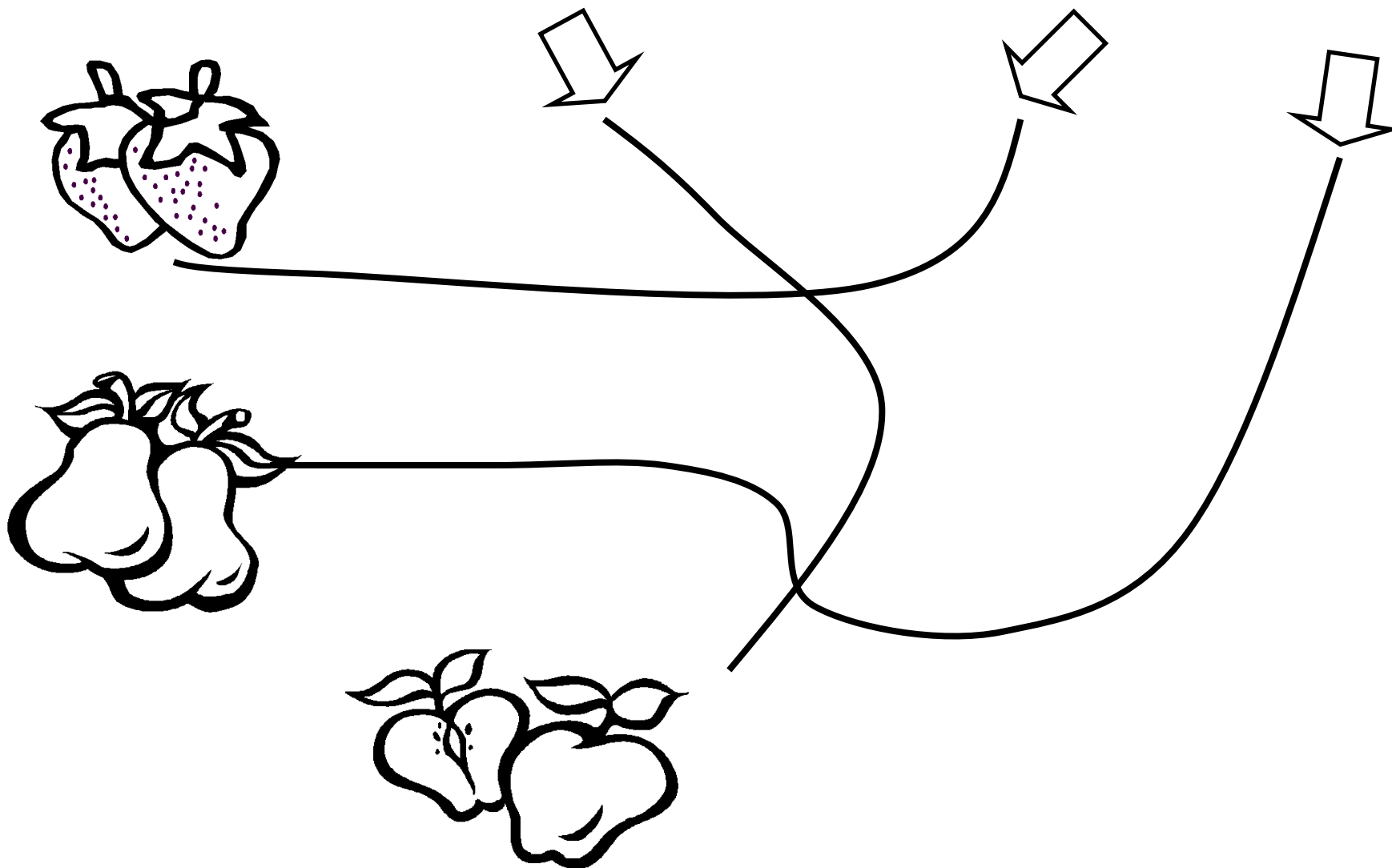
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



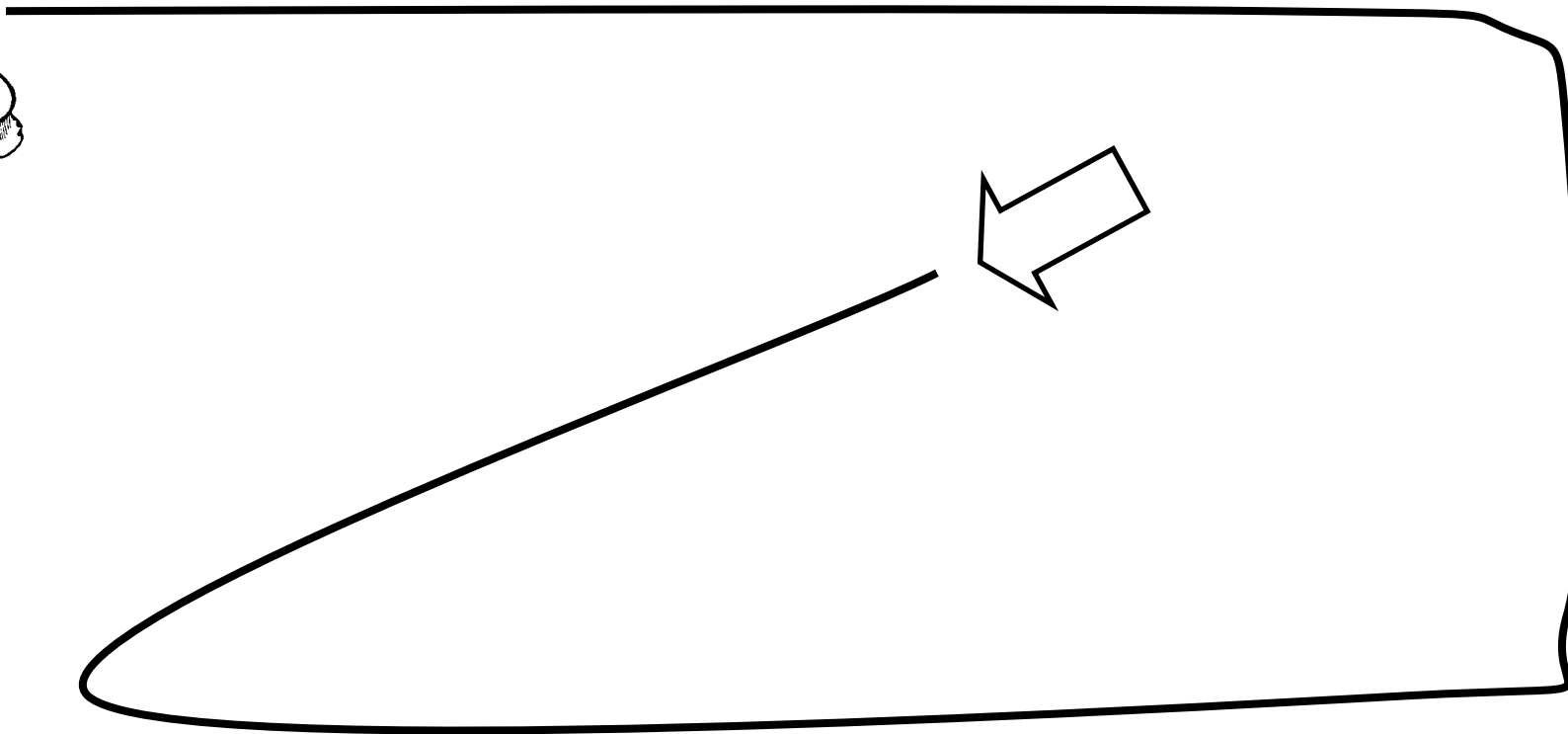
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



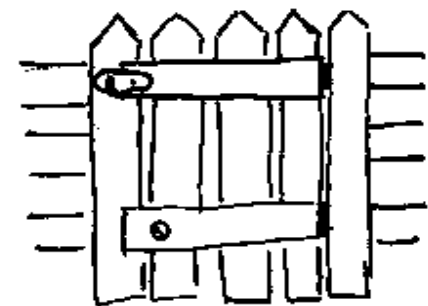
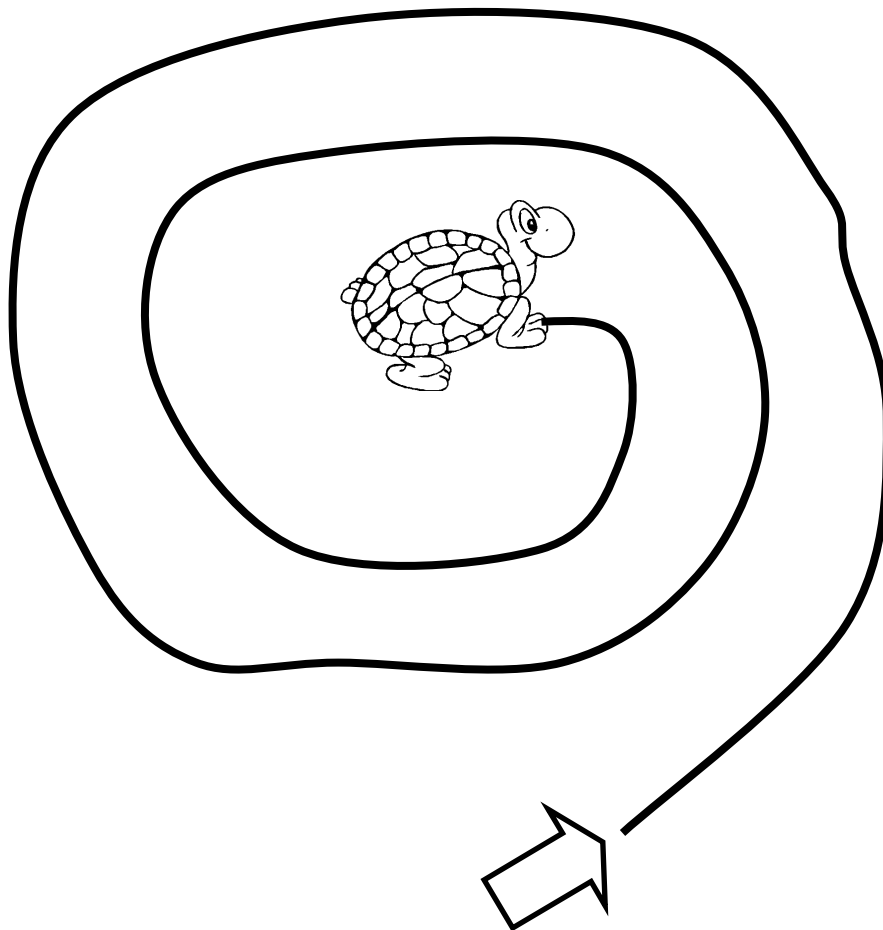
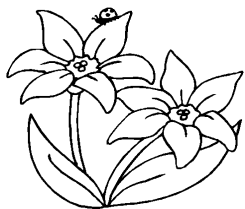
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



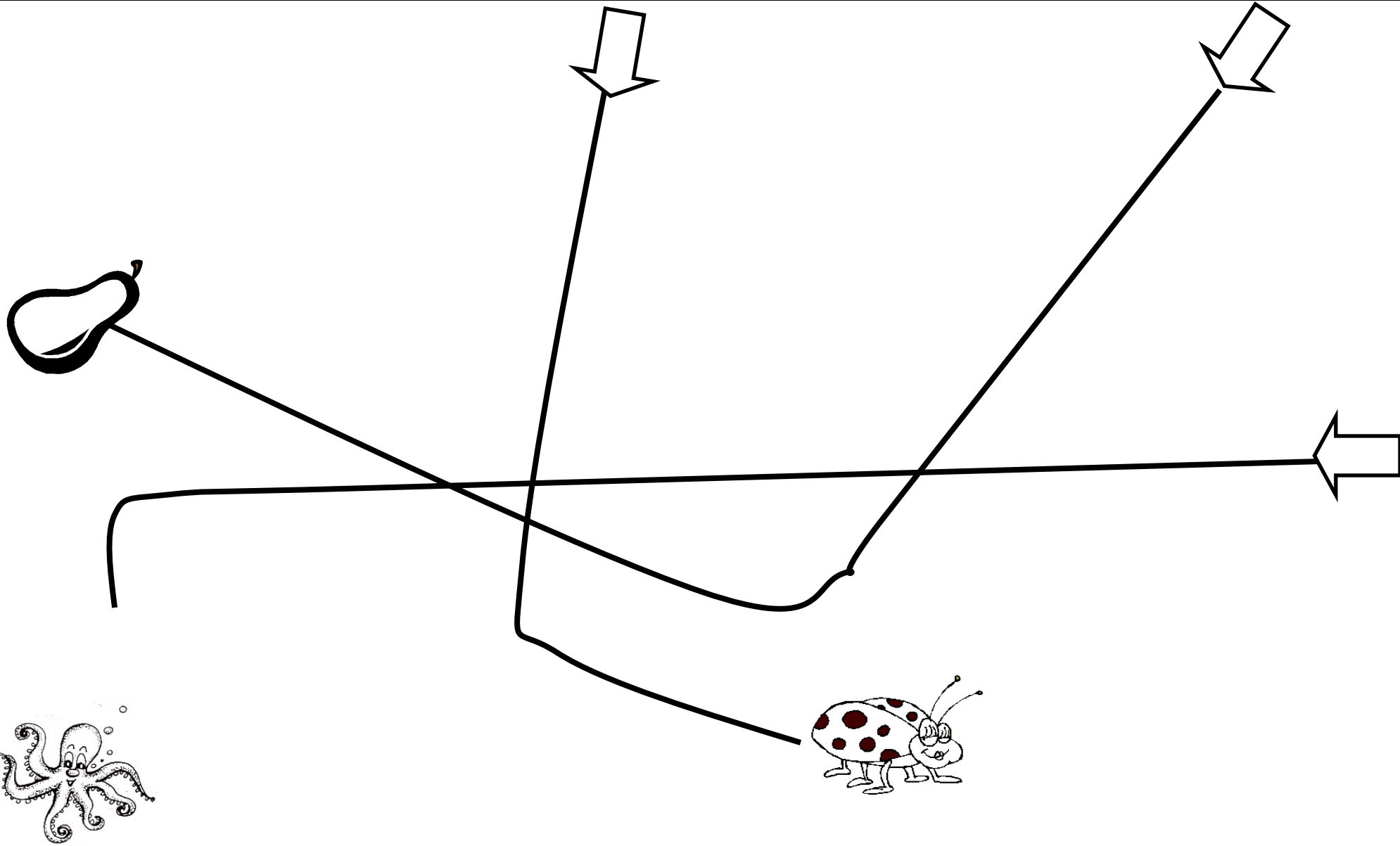
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



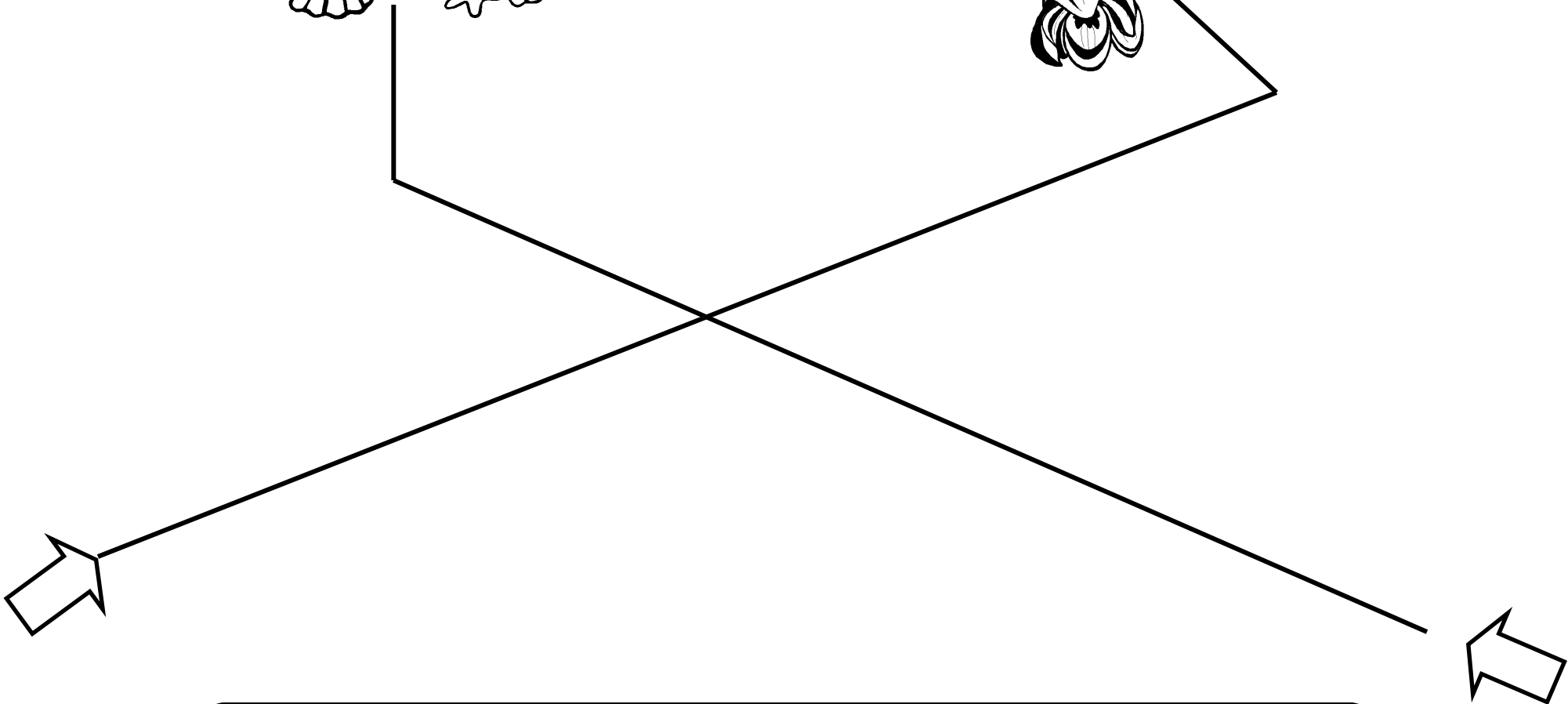
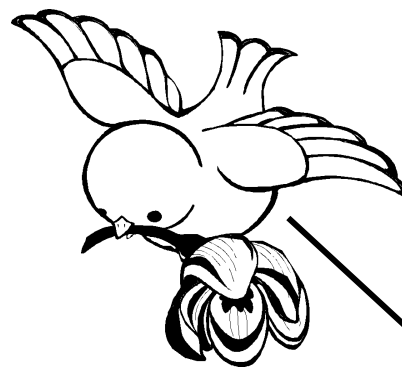
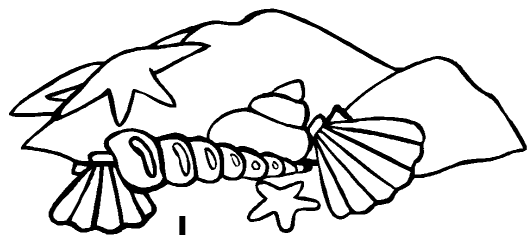
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



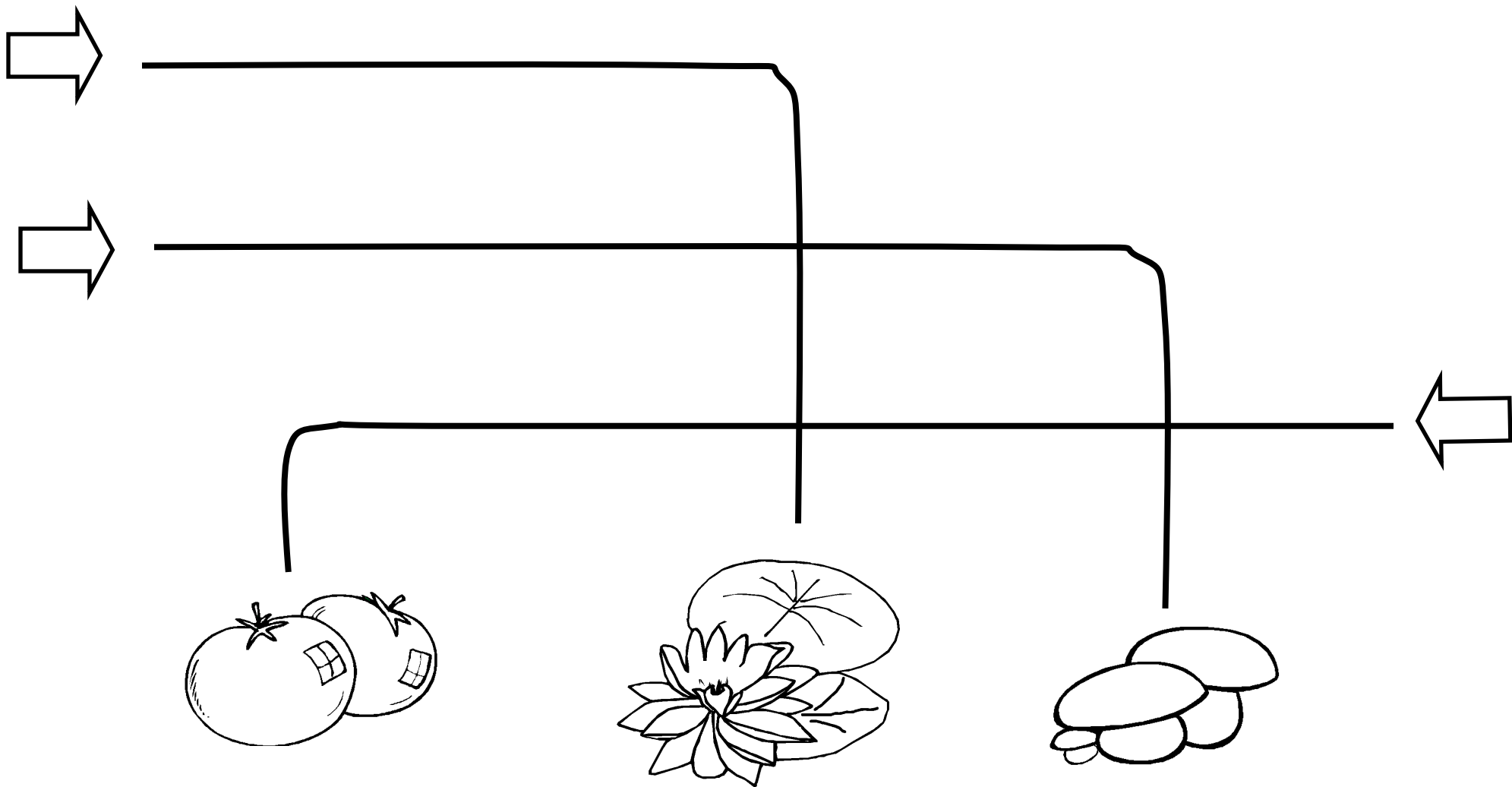
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



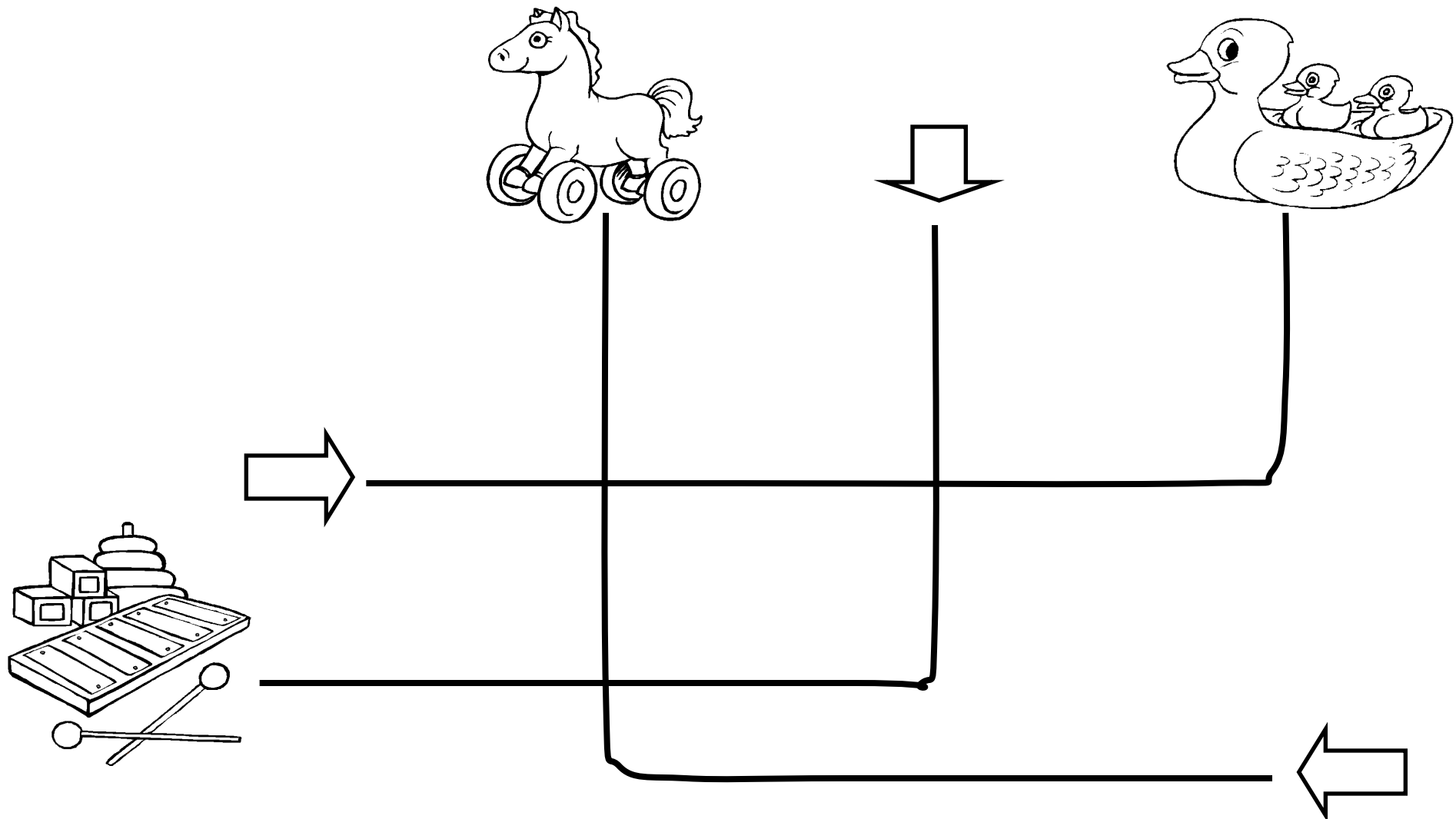
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



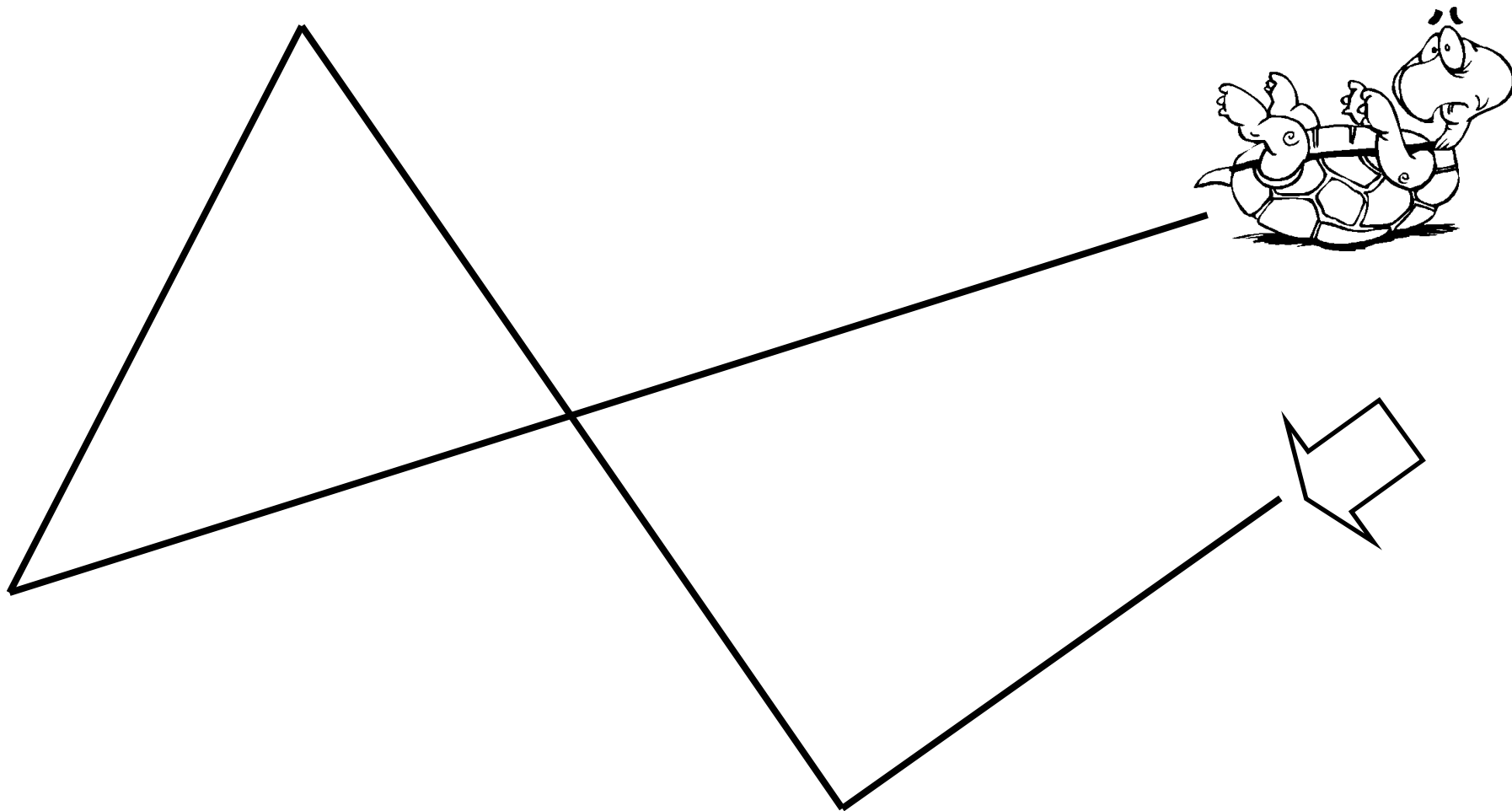
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



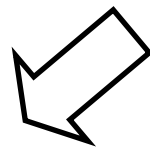
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



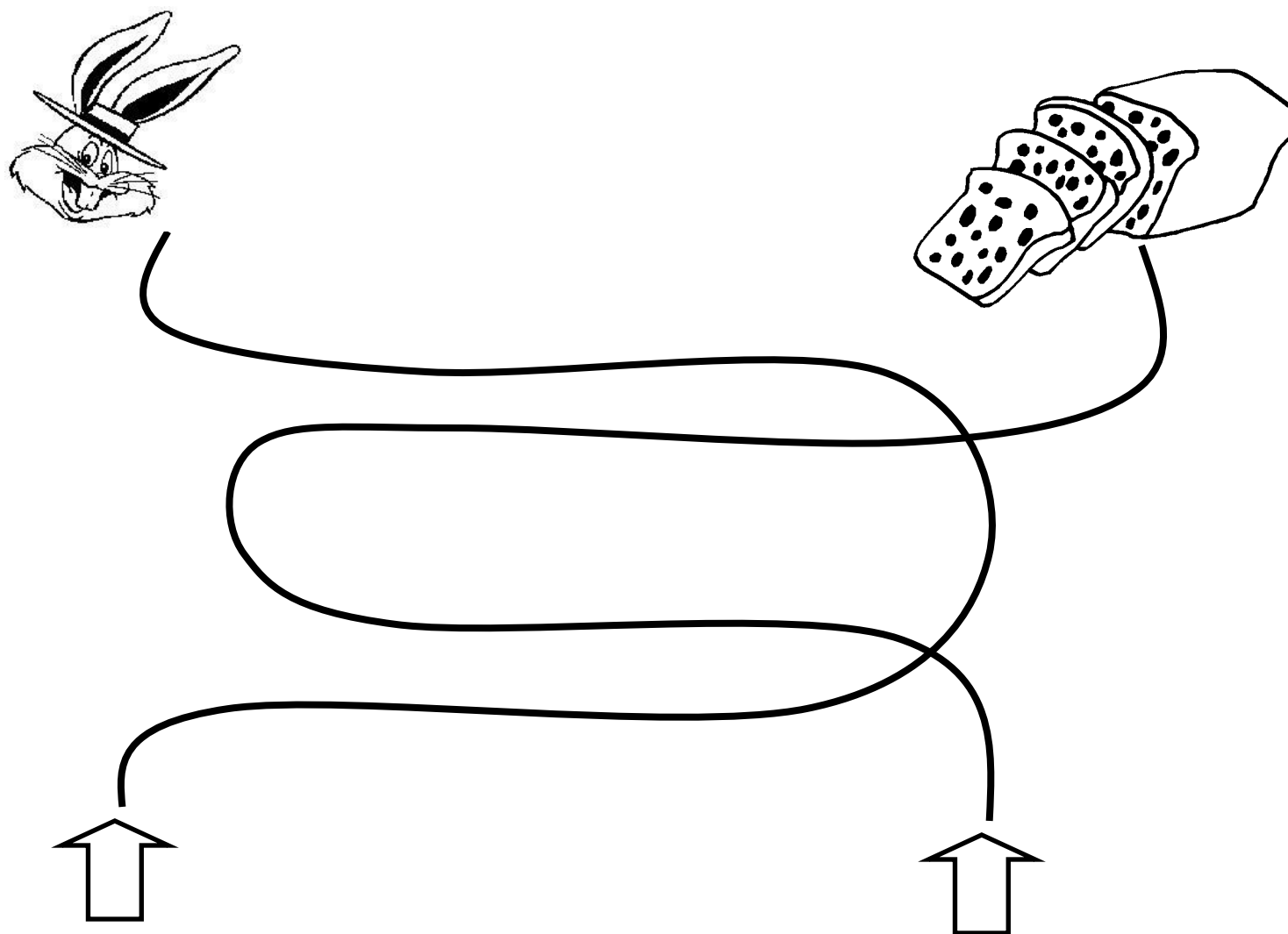
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



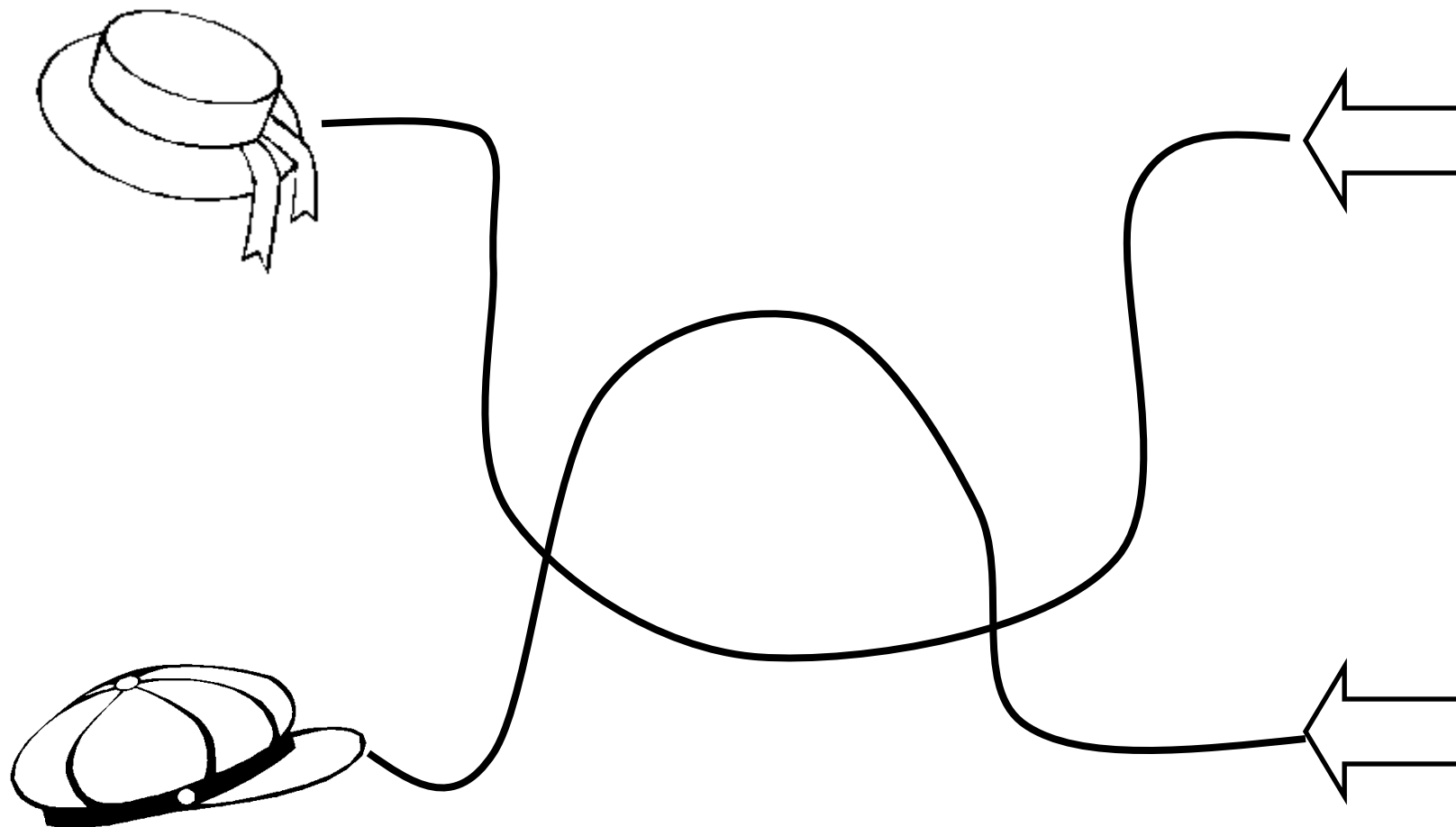
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



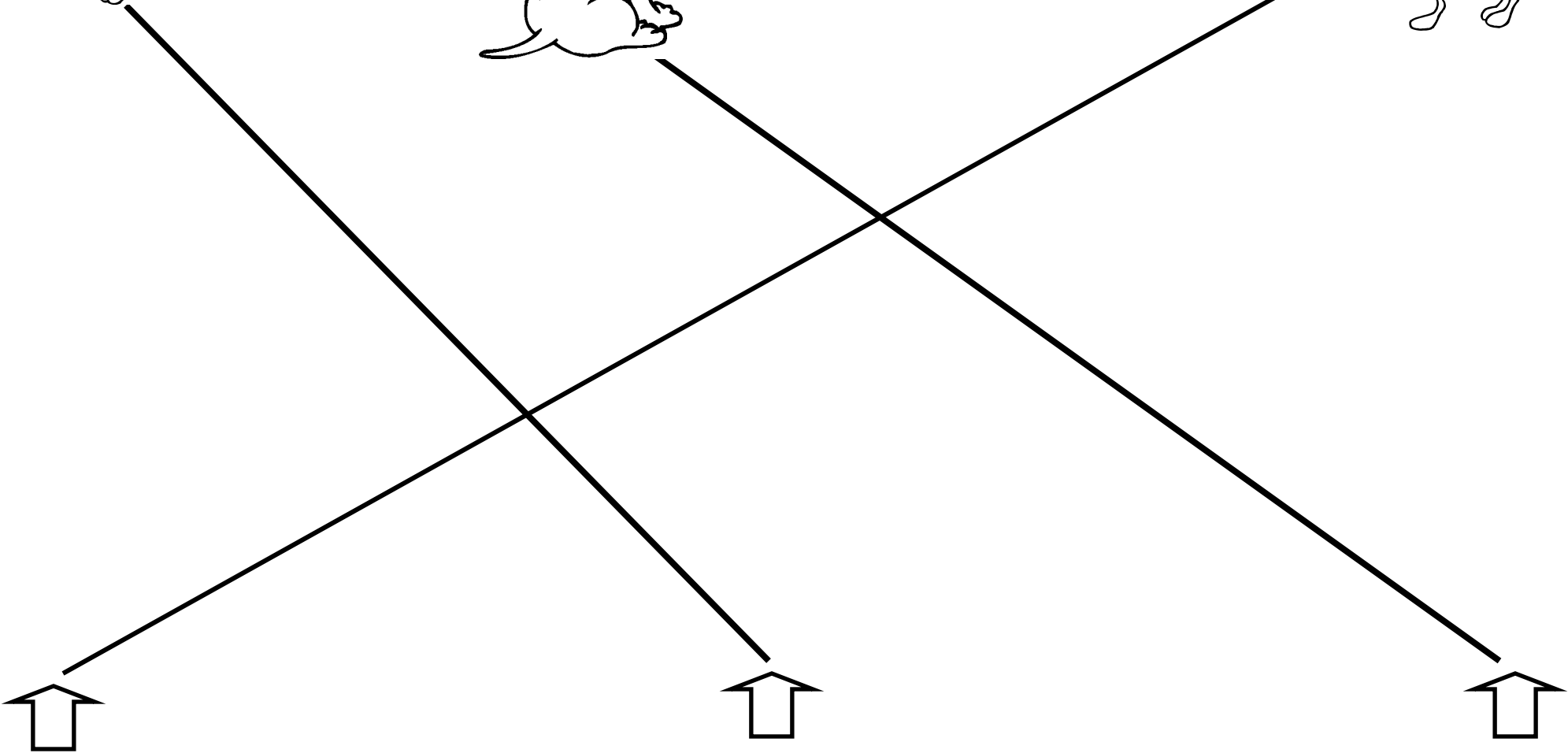
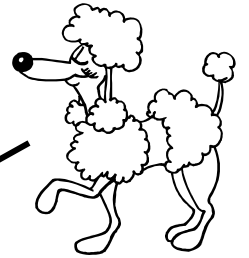
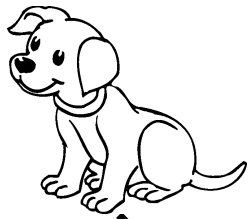
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



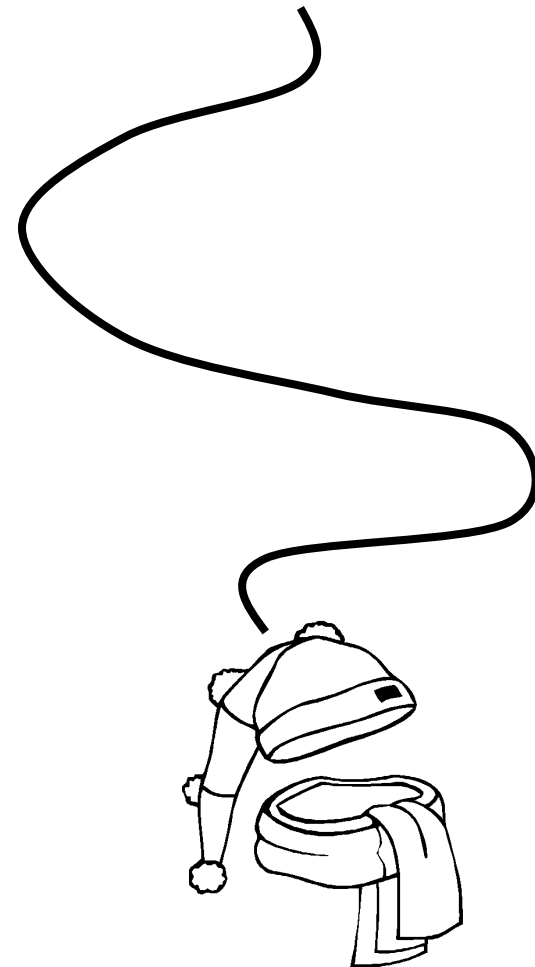
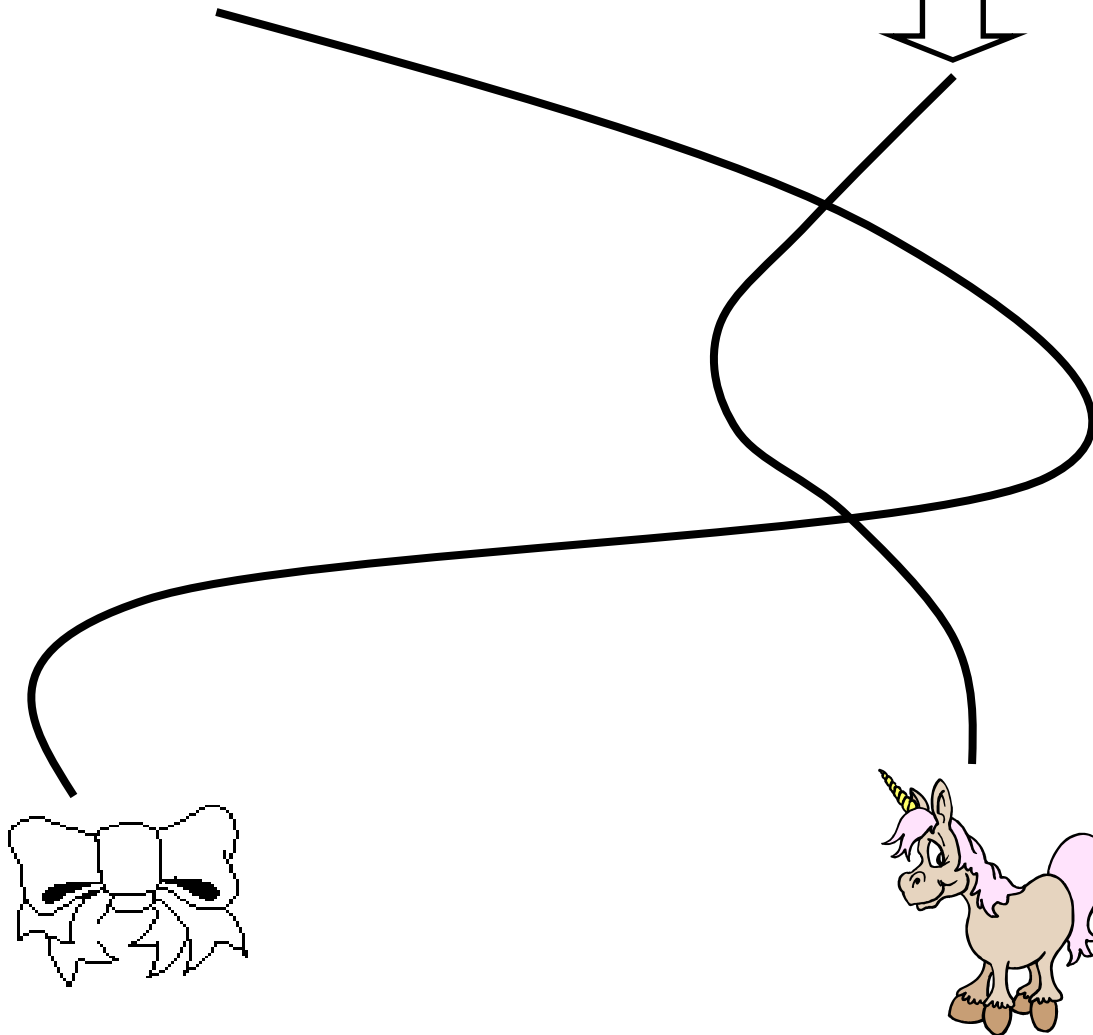
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



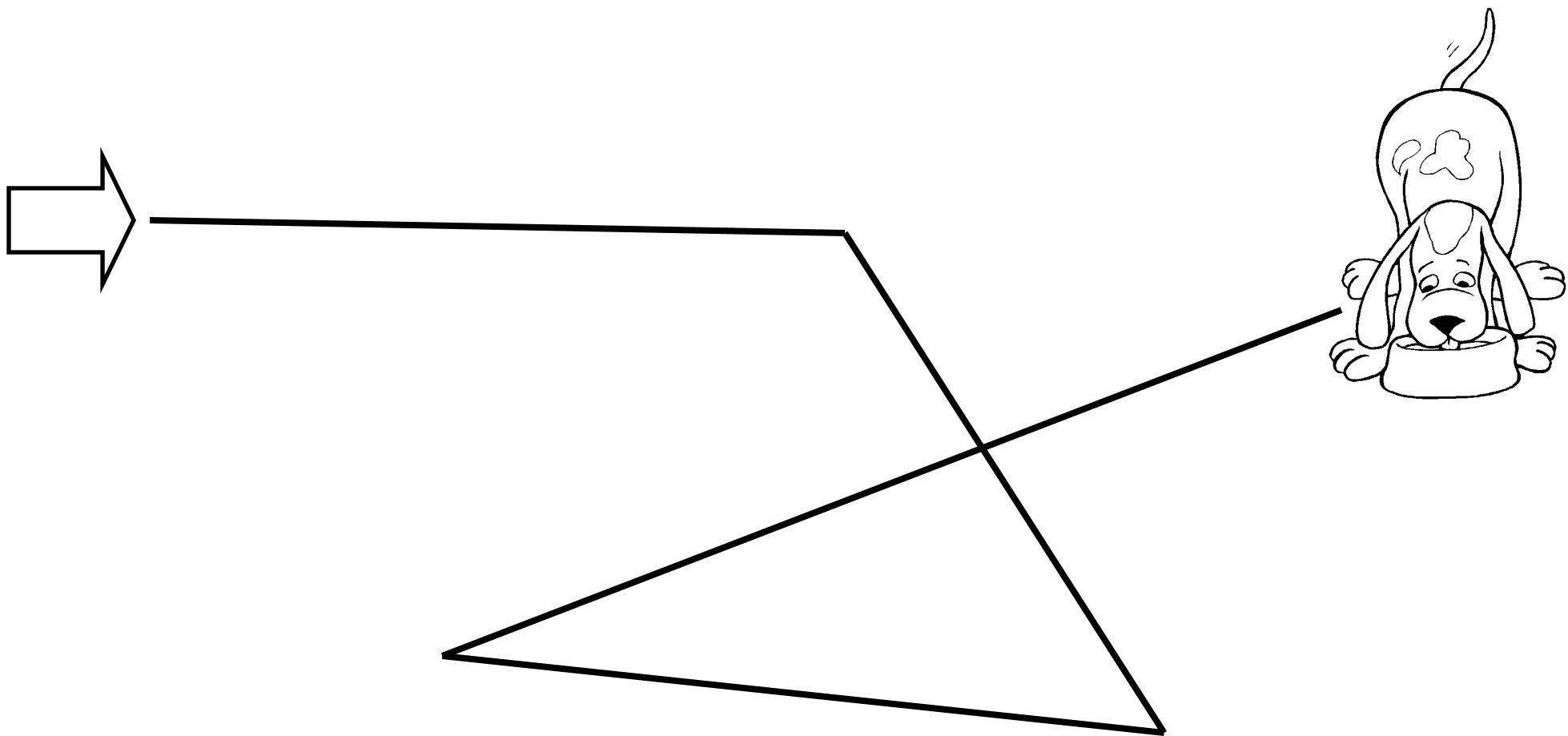
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



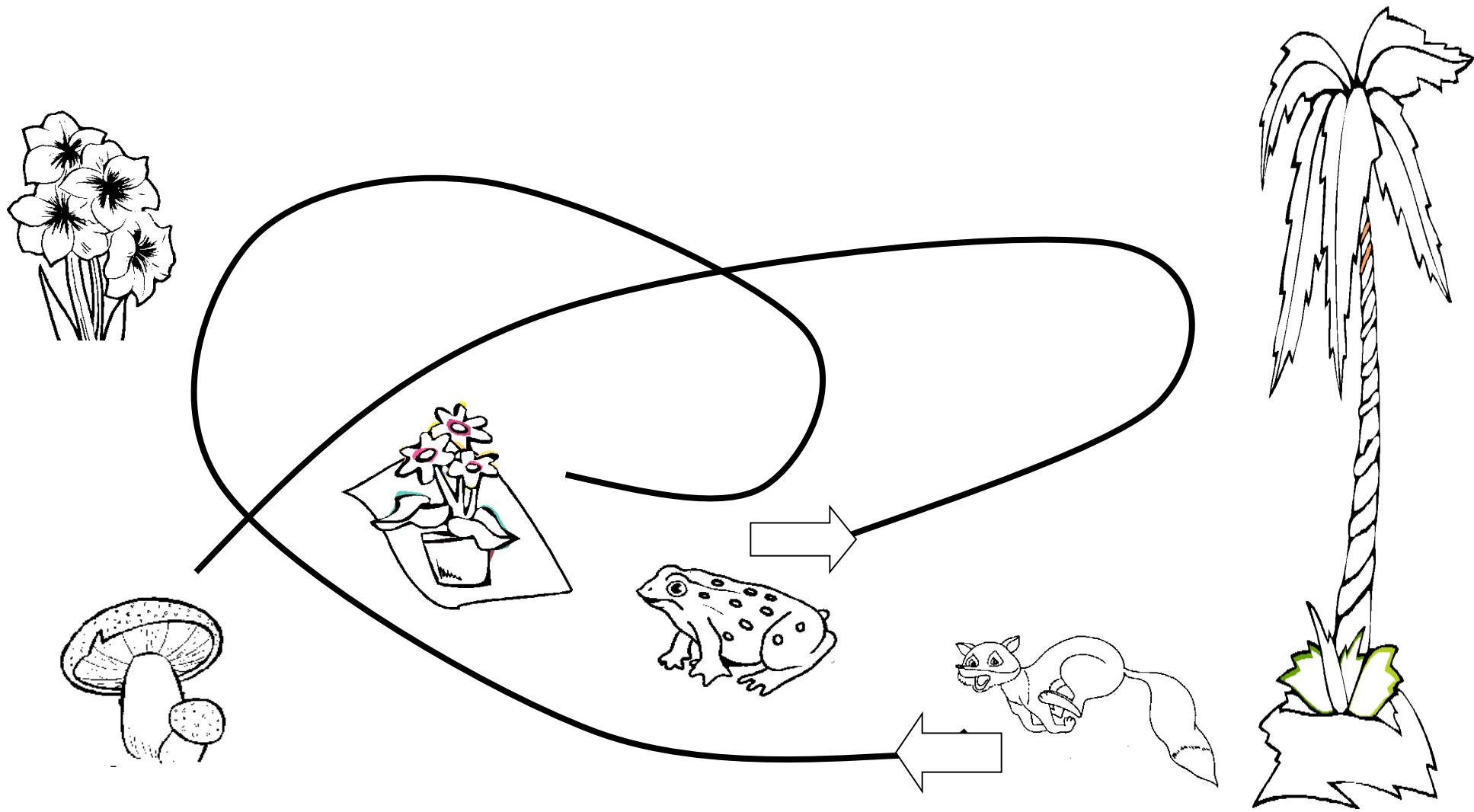
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



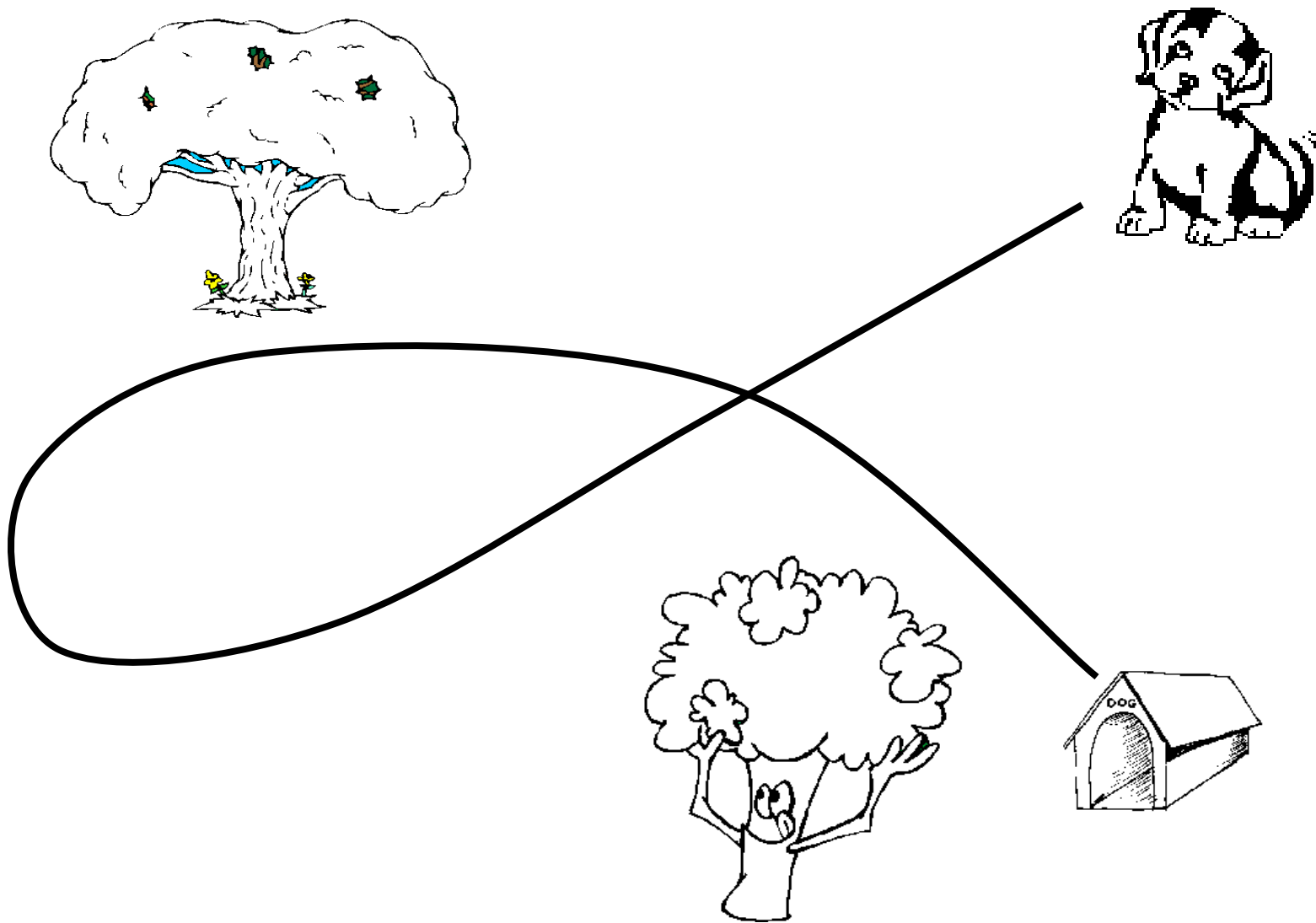
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



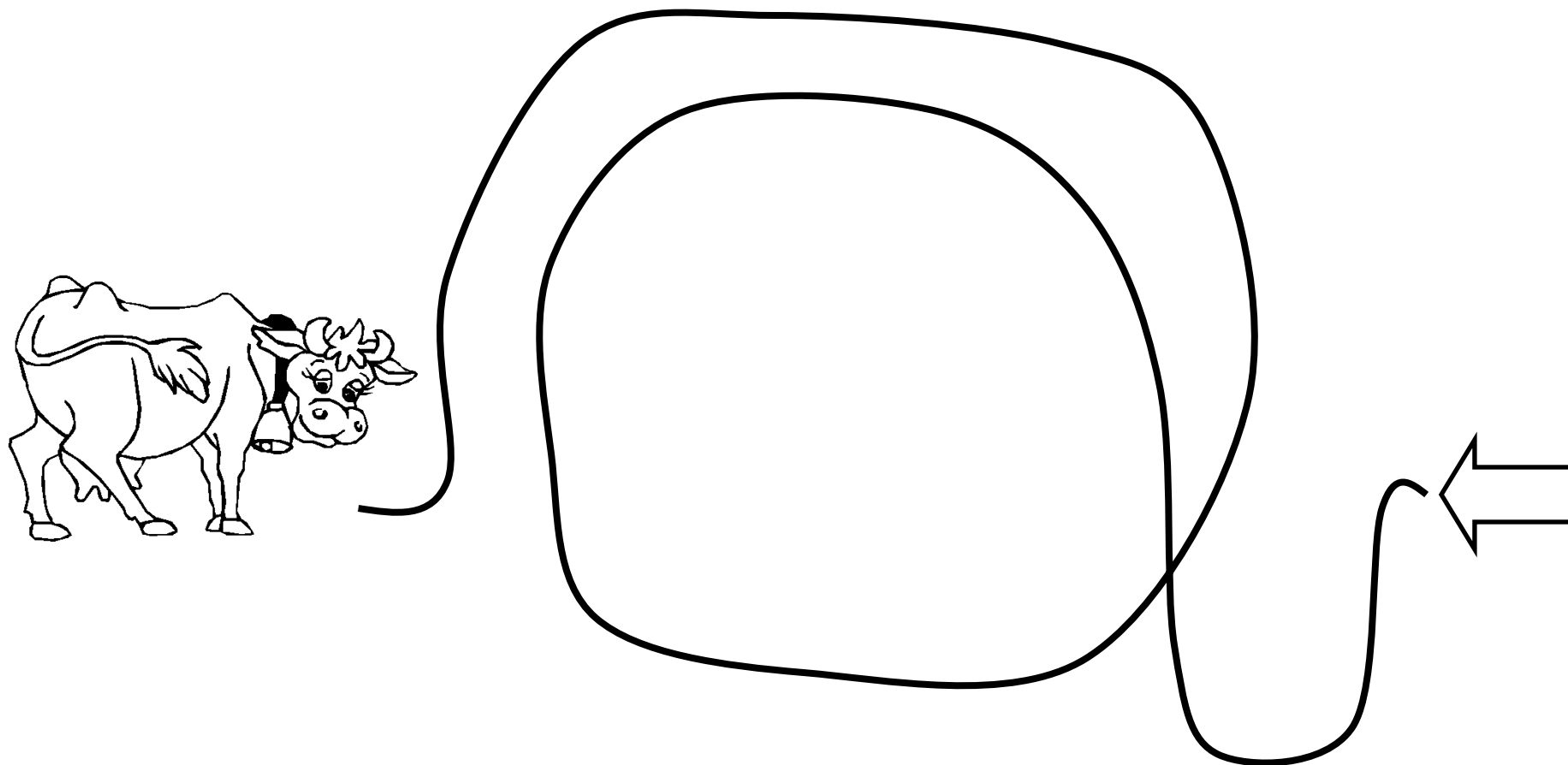
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



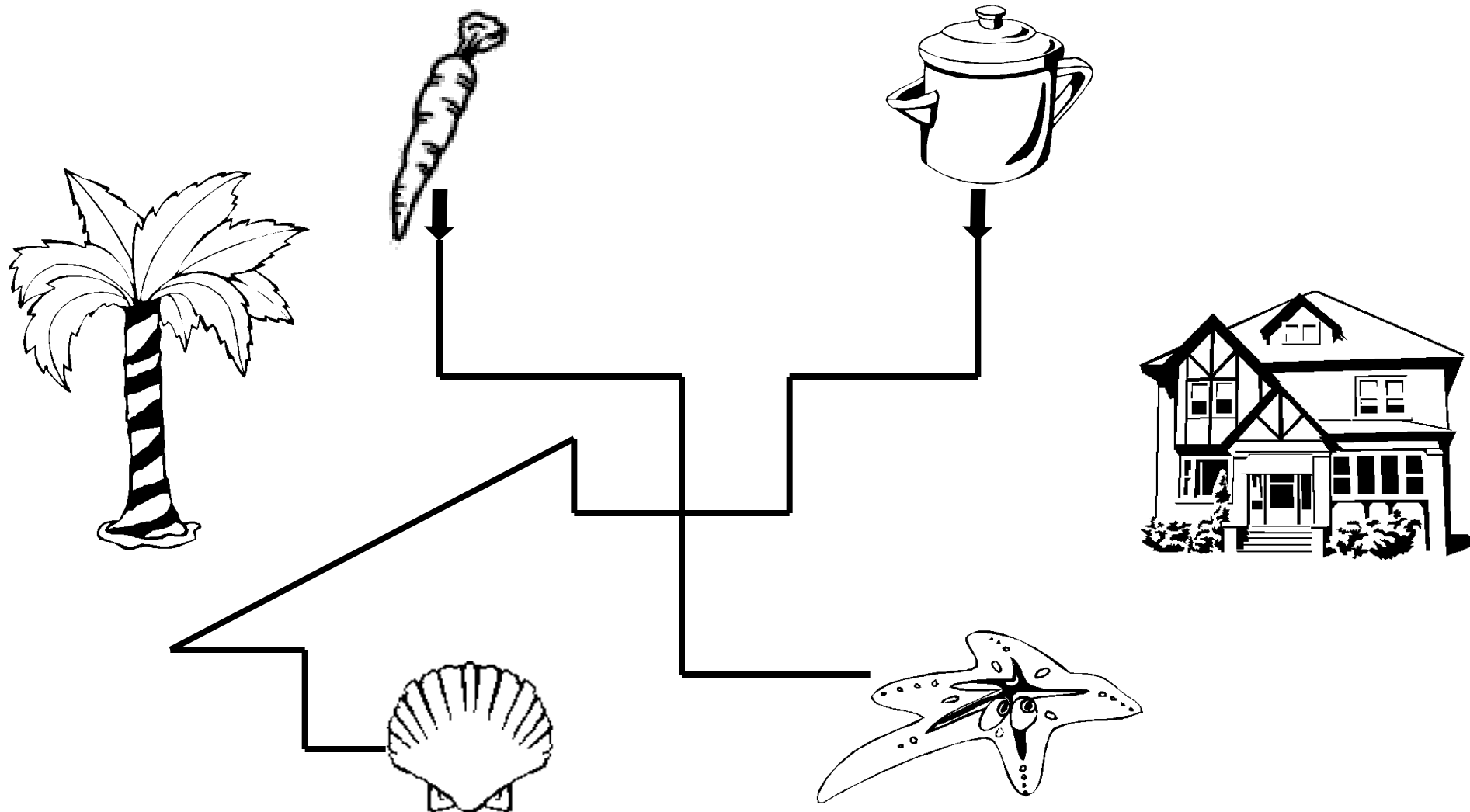
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



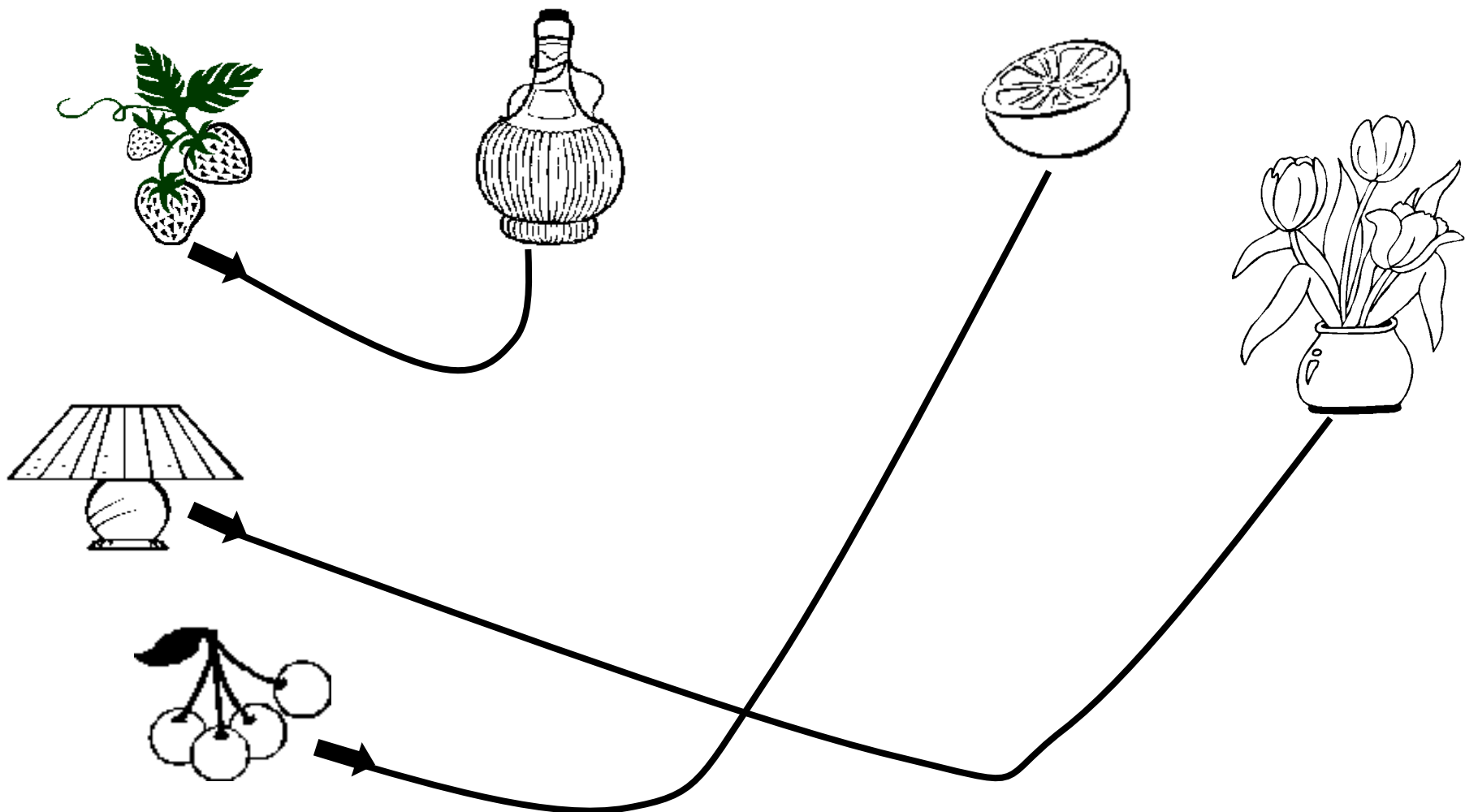
I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.



I PERCORSI

Seguire con il dito i percorsi iniziando dalle frecce.

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

MEMORIA

MEMORIA

Lo sviluppo della memoria avviene in genere parallelamente allo sviluppo logico, ma anche questa capacità va educata e potenziata in maniera specifica.

E' già possibile a due anni ricordare un singolo oggetto tra due.

La difficoltà in questa attività diventa maggiore quanto più alto è il numero degli oggetti da ricercare e quanto più tempo trascorre tra la presentazione dell'oggetto e il loro ricordo.

La modalità da noi scelta, permette la stimolazione della memoria visiva sia a breve che a lungo termine.

Queste schede devono essere fatte effettuare a due a due, in quanto vengono dapprima presentati al bambino gli elementi geometrici presenti nel primo foglio che bisogna ritrovare, dopo un tempo più o meno lungo nel secondo.

Dopo qualche tempo infatti, prendendo il secondo foglio in cui bisognerà ricercare gli oggetti si dirà: ***"Dov'è l'immagine che avevi visto prima"***.

Naturalmente se contiamo lentamente fino a sette, si svilupperà soltanto la **memoria a breve termine**.

Se invece tra la prima e la seconda scheda passerà qualche minuto noi potremo stimolare la **memoria a lungo termine**.

In quest'ultimo caso diremo al bambino ***"Guarda bene questa immagine e cerca di ricordare la sua posizione, perché poi ti chiederò di ricercarla tra qualche minuto"***. Nell'intervallo si potrà effettuare qualche altra attività.

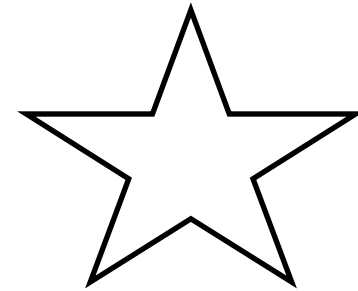
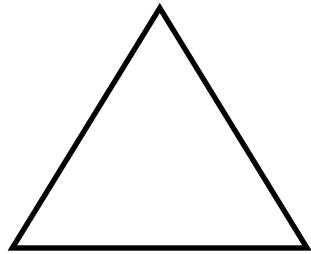
I due tipi di memoria sono entrambi importanti e quindi vanno entrambi sviluppati.

Da tenere però presente che la memoria a lungo termine, richiede maggiori capacità intellettive e quindi questa attività va effettuata in un momento successivo .

In ogni caso, sia nella memoria a breve termine che in quella a lungo termine, quando viene presentata la seconda scheda bisogna evitare di ricordare al bambino le immagini da ricercare.

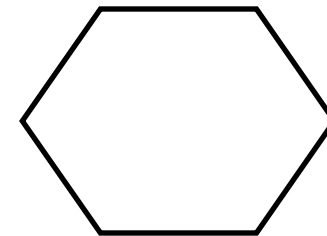
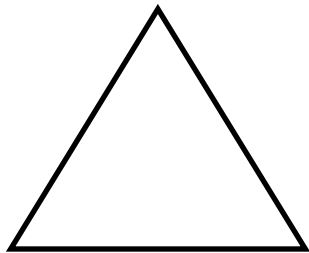
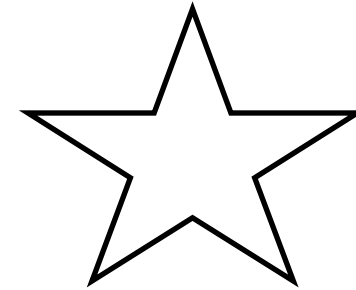
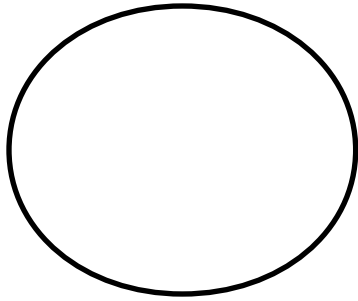
ETÀ MENTALE DI RIFERIMENTO

Quattro anni.



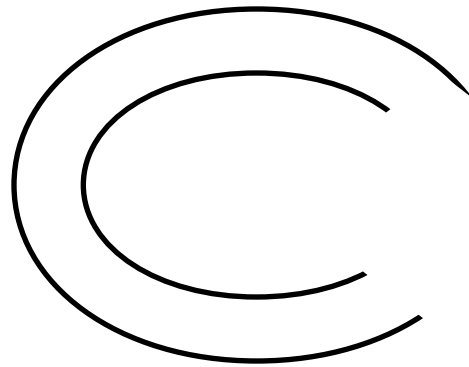
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



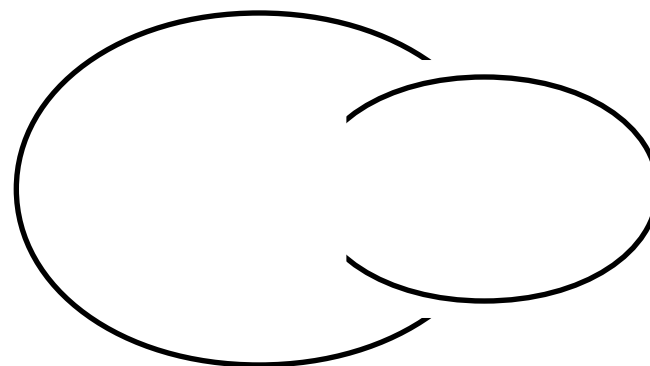
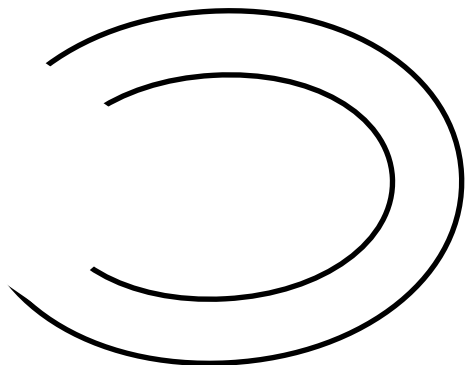
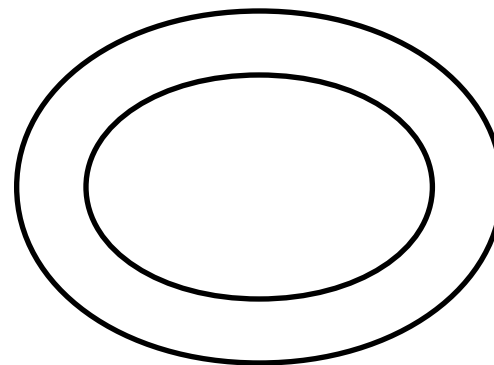
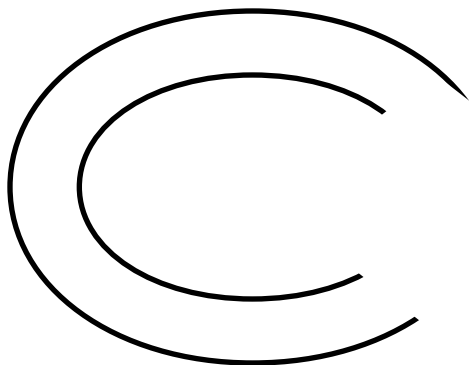
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



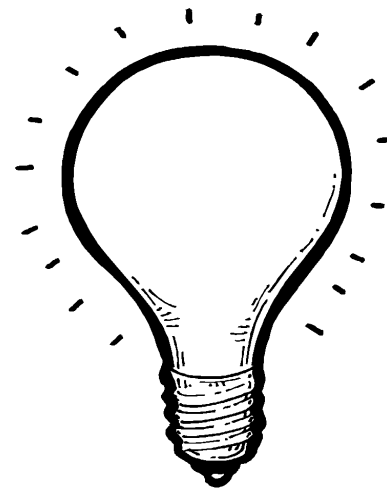
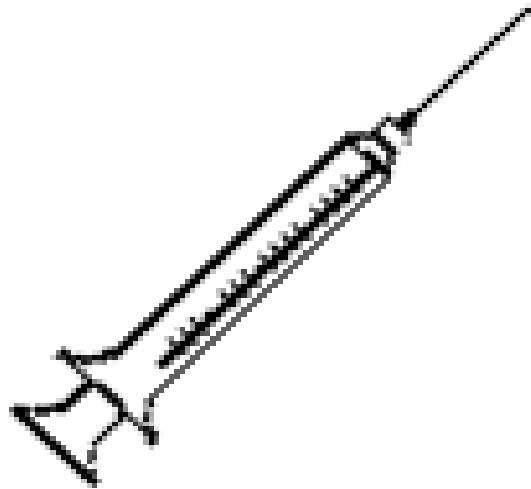
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome dell'immagine presentata chiedendo di memorizzarla.



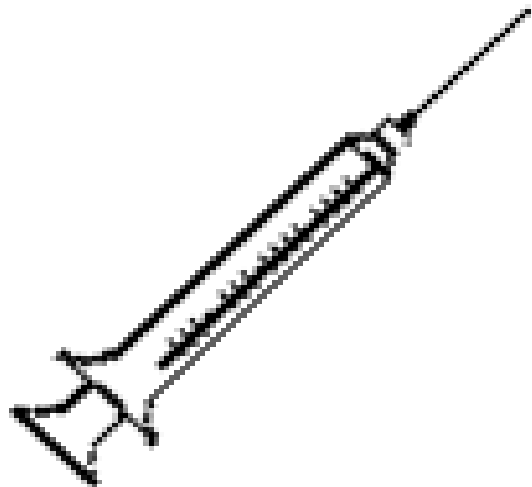
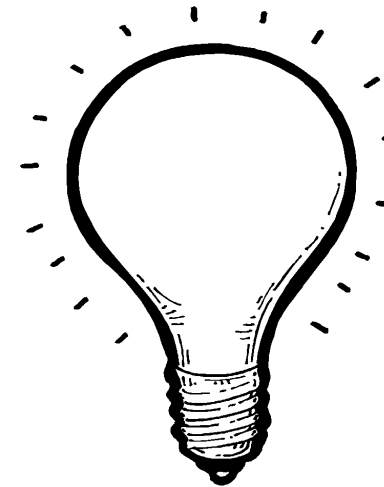
MEMORIA

Far ricercare l'immagine presentata precedentemente.



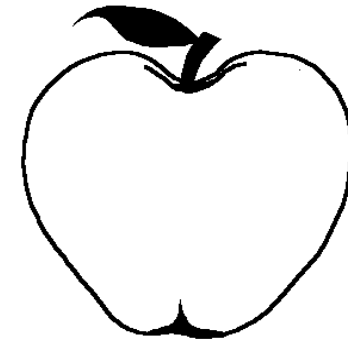
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



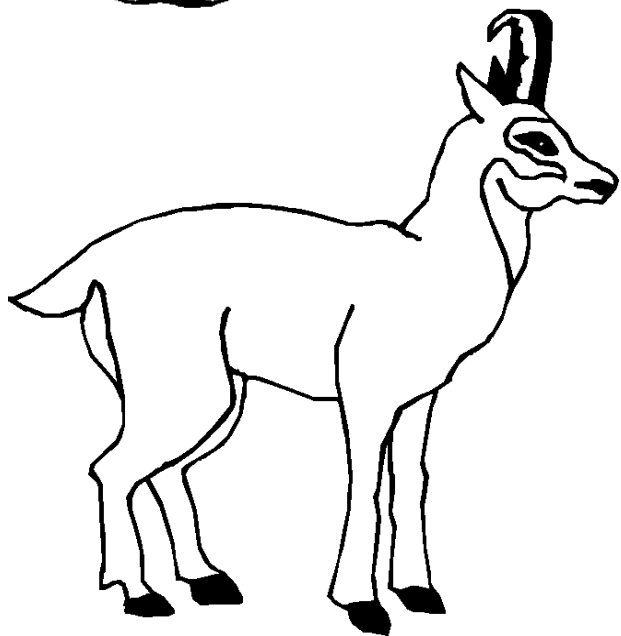
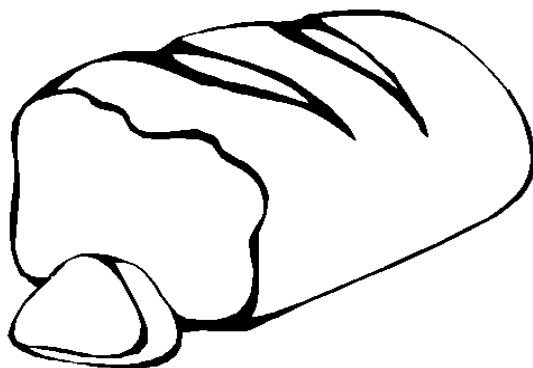
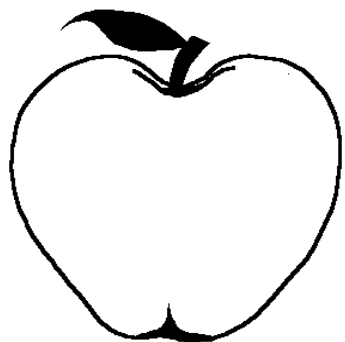
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



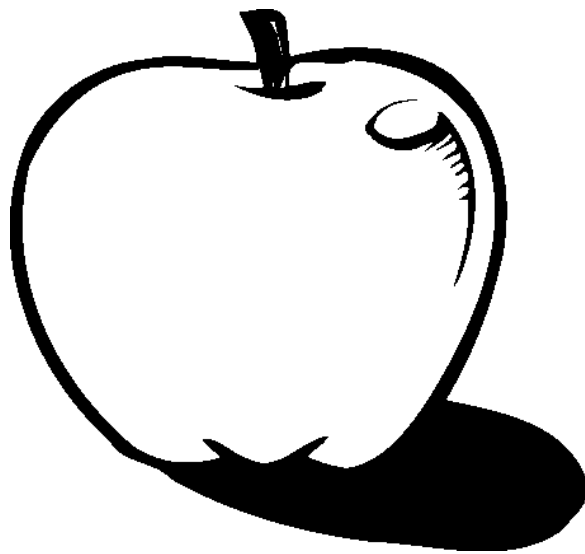
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



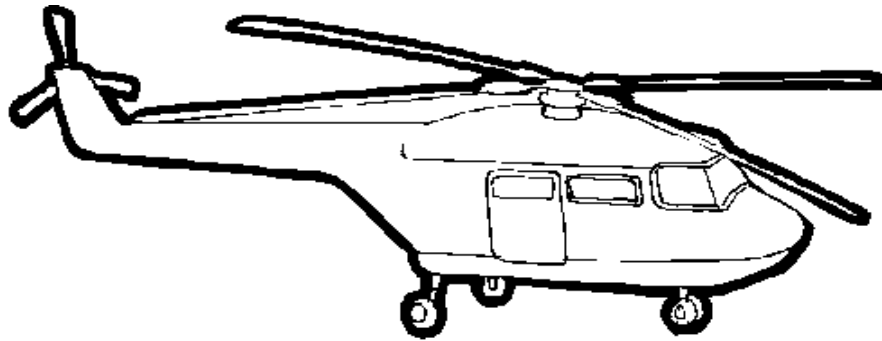
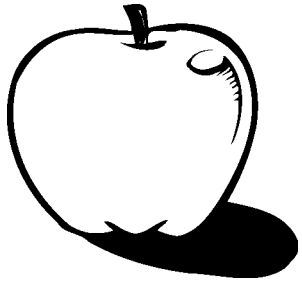
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



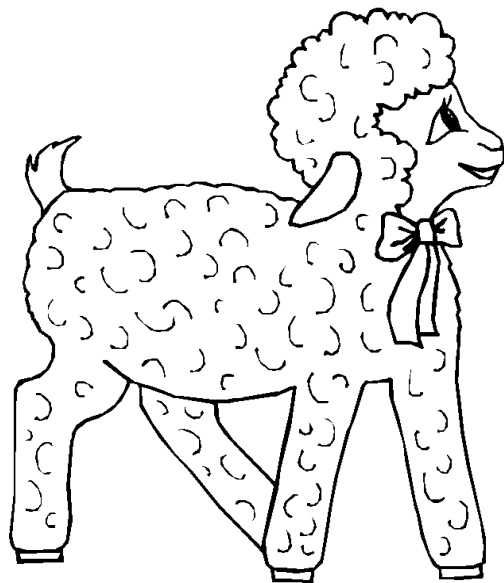
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



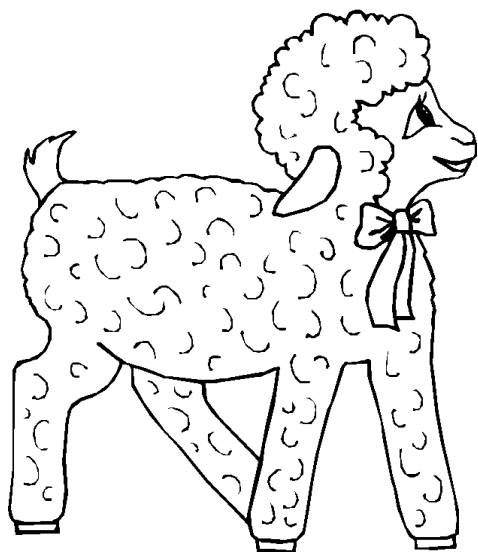
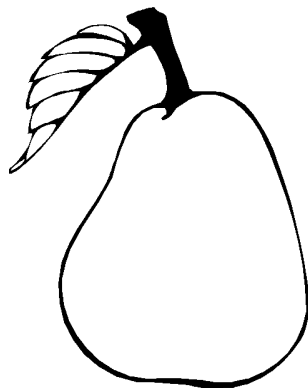
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



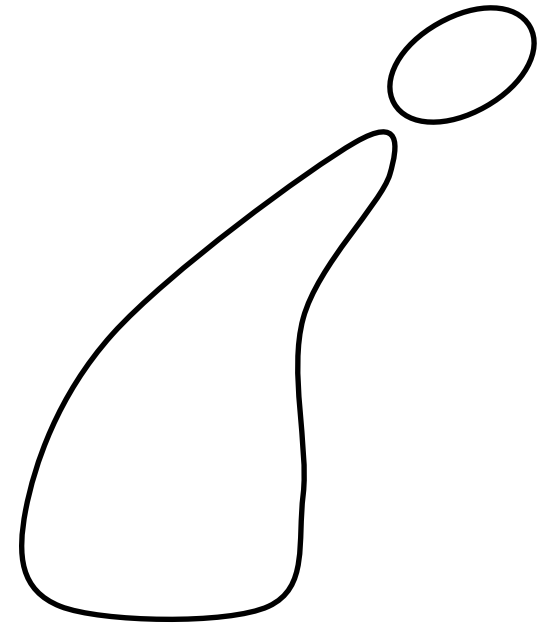
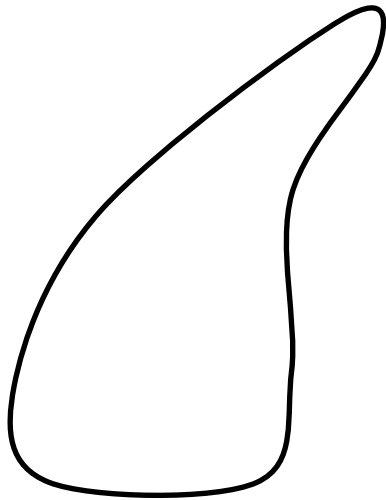
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



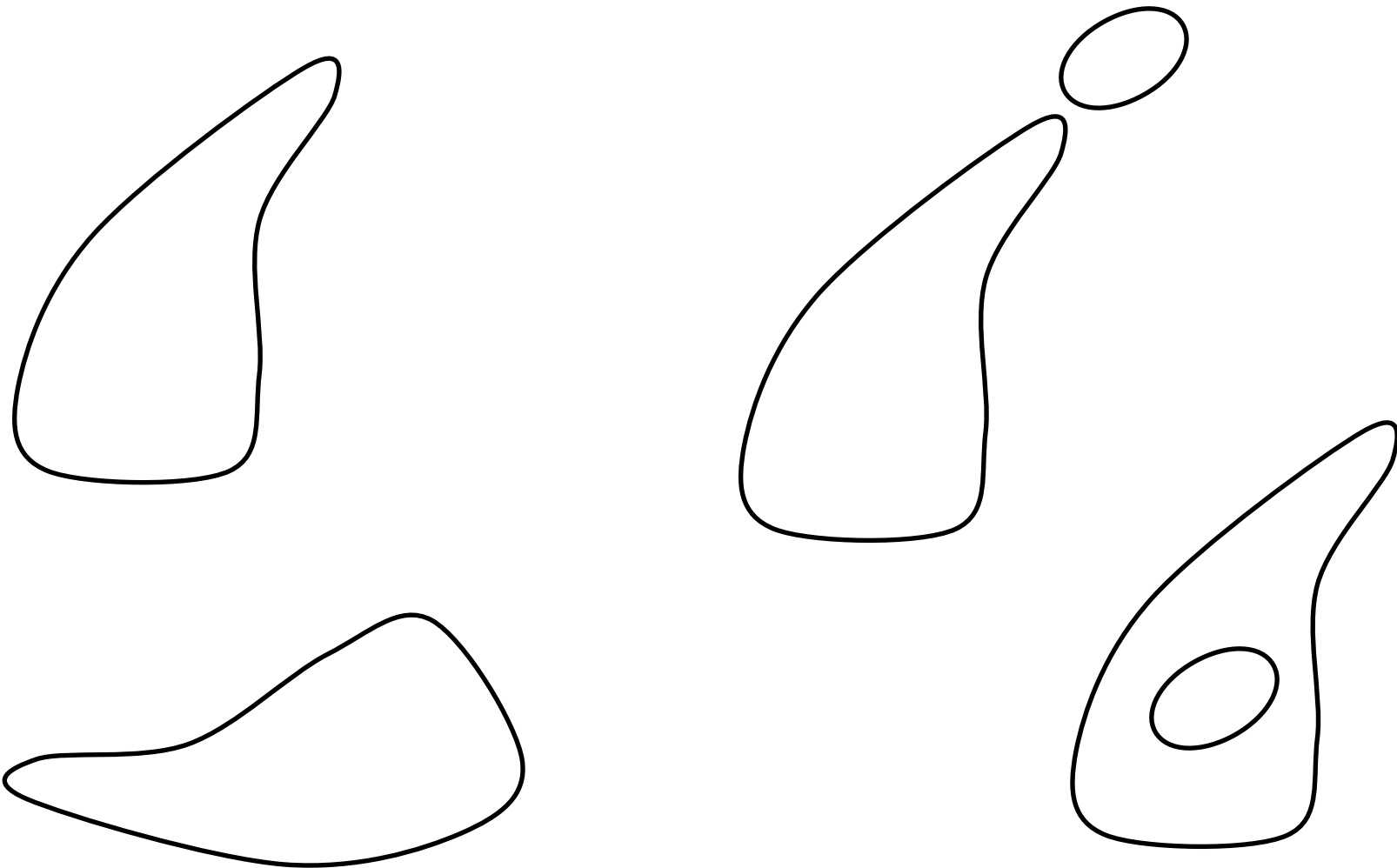
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



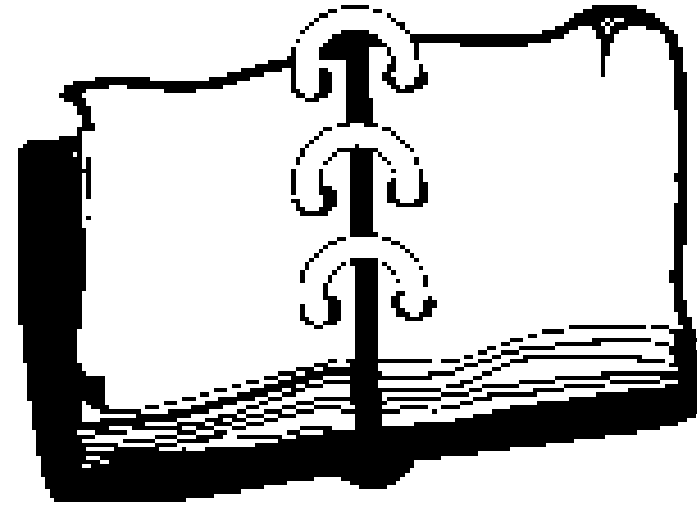
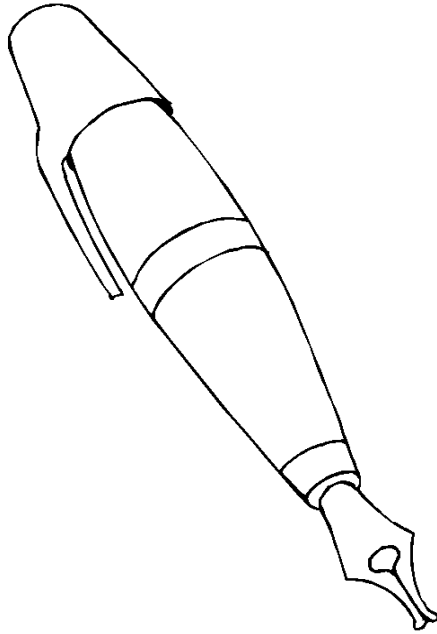
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



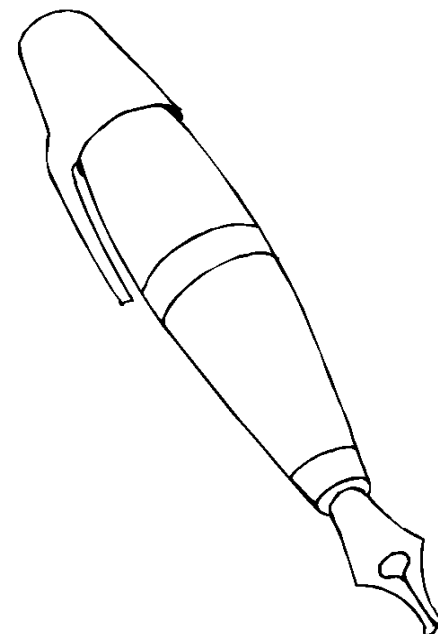
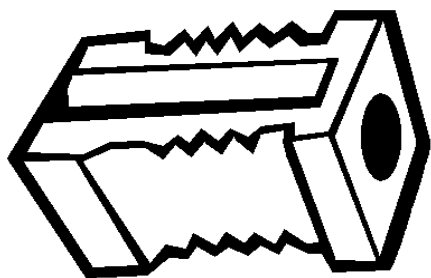
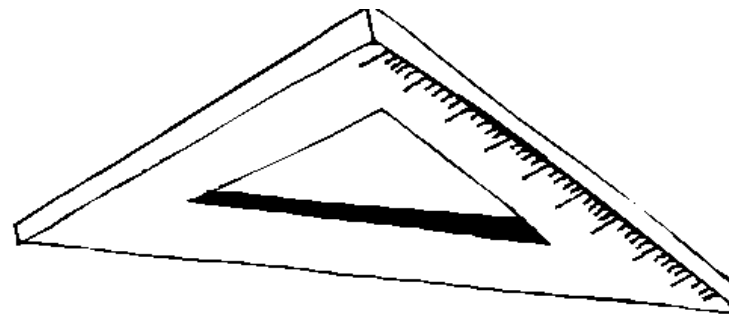
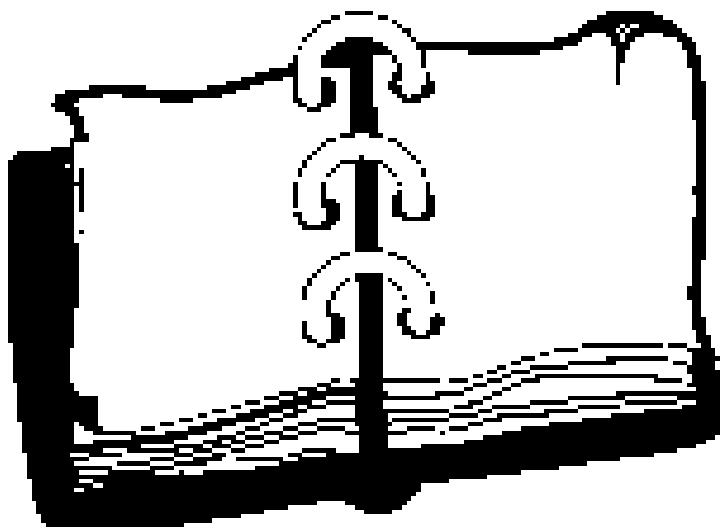
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



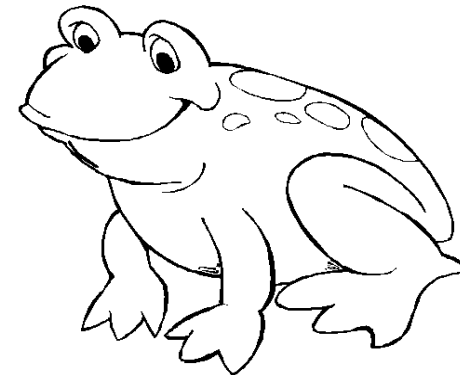
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



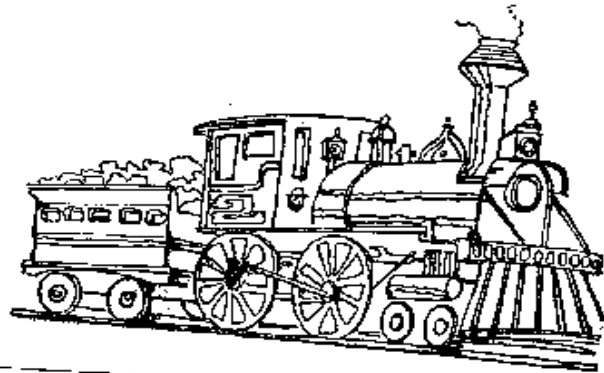
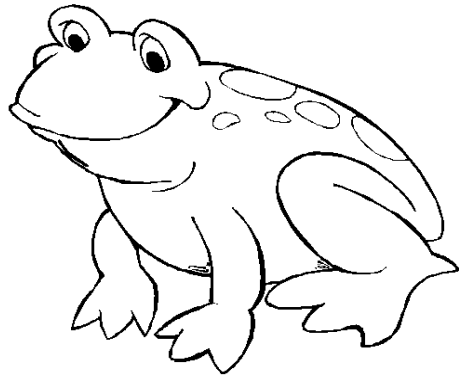
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



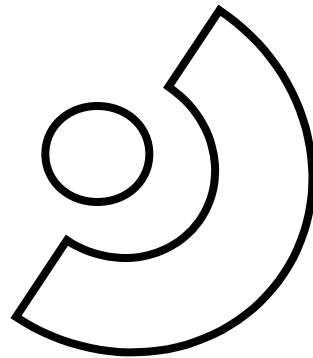
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



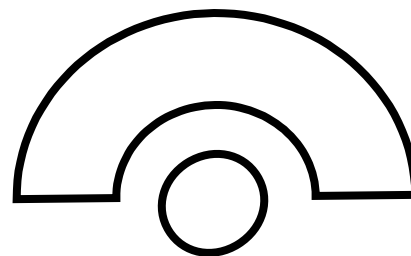
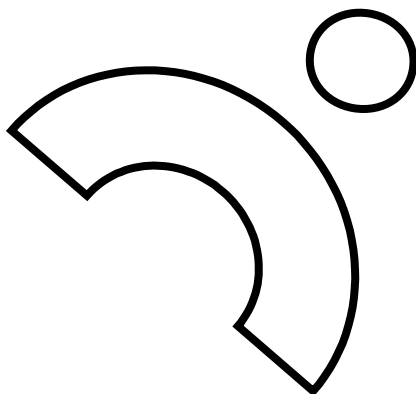
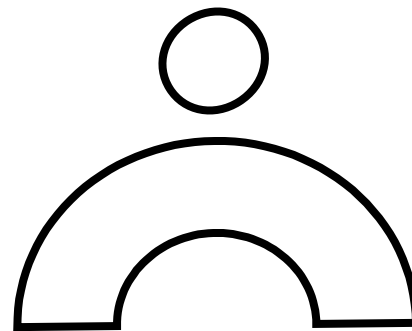
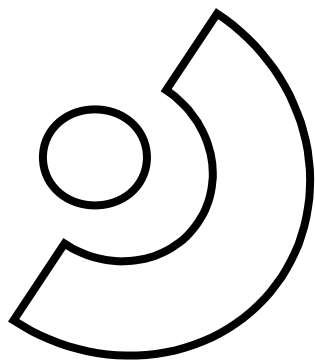
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



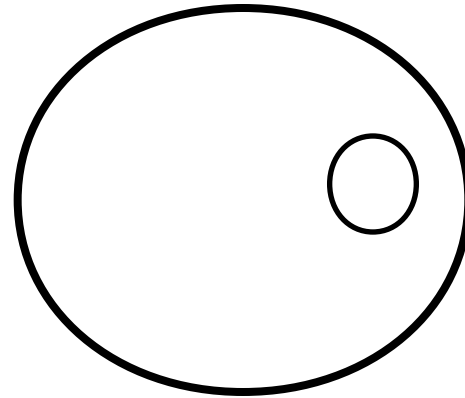
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome dell' immagine presentata chiedendo di memorizzarla.



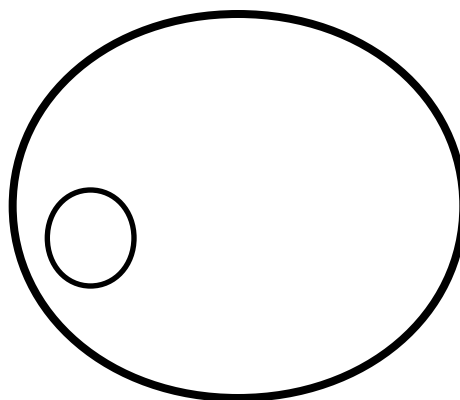
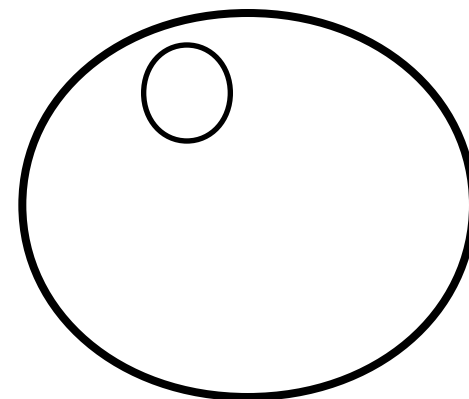
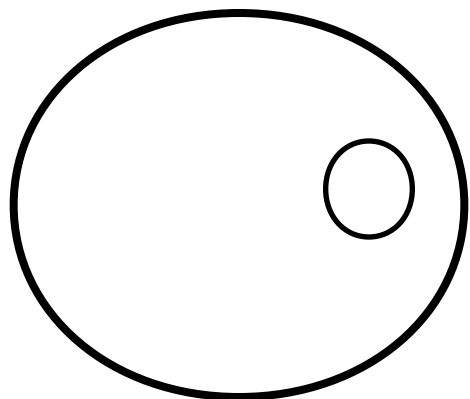
MEMORIA

Far ricercare l'immagine presentata precedentemente.



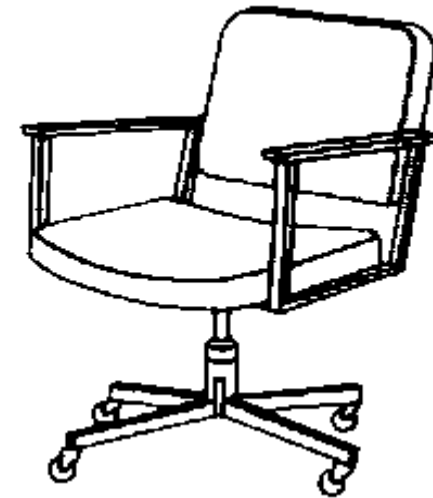
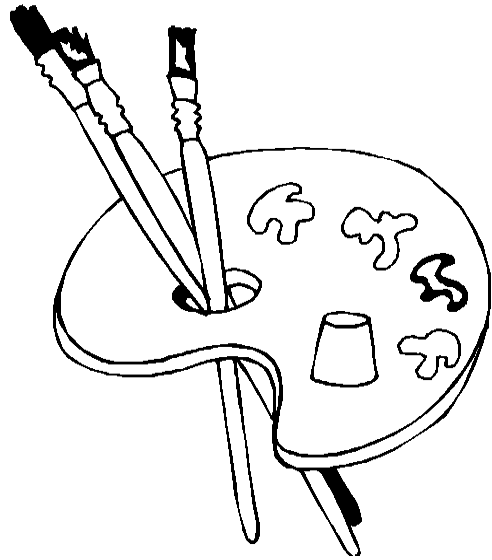
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome dell' immagine presentata chiedendo di memorizzarla.



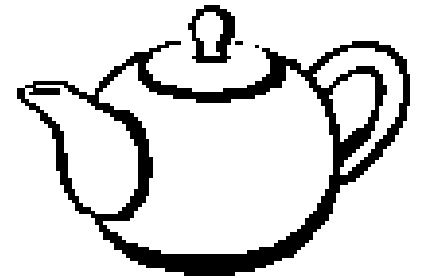
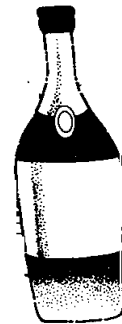
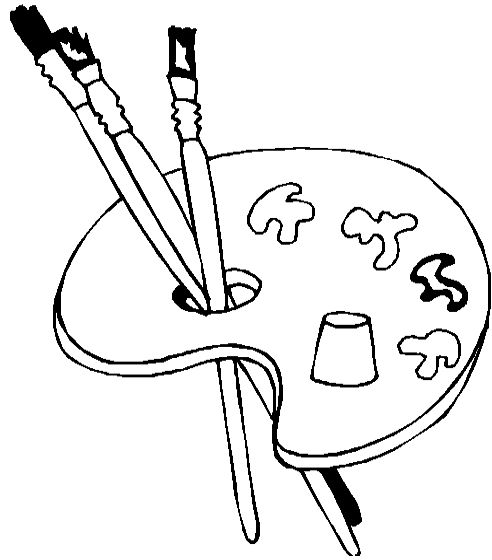
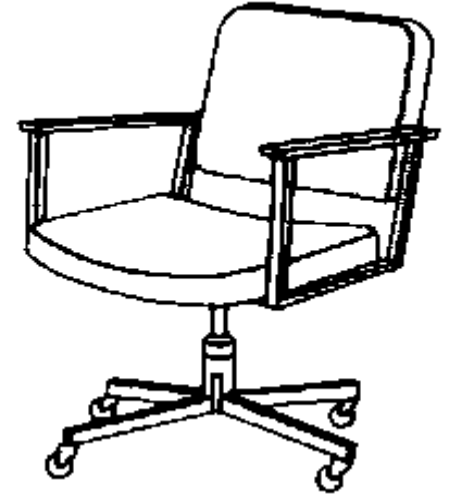
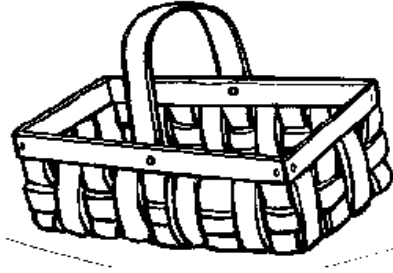
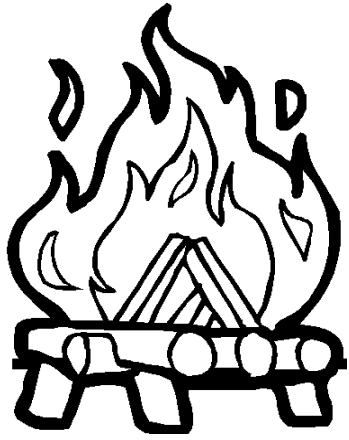
MEMORIA

Far ricercare l'immagine presentata precedentemente.



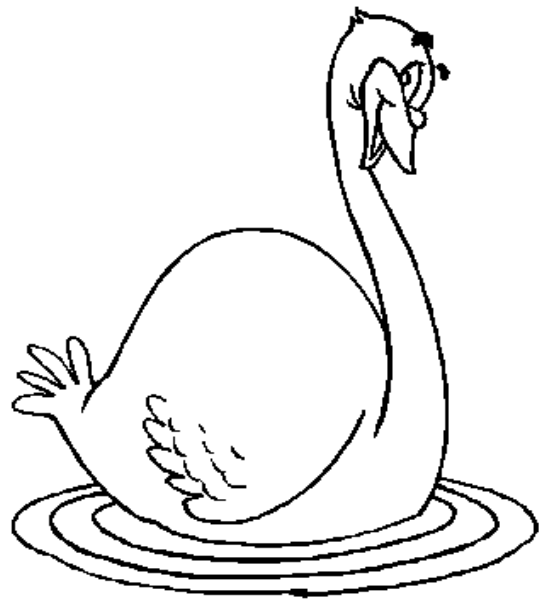
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



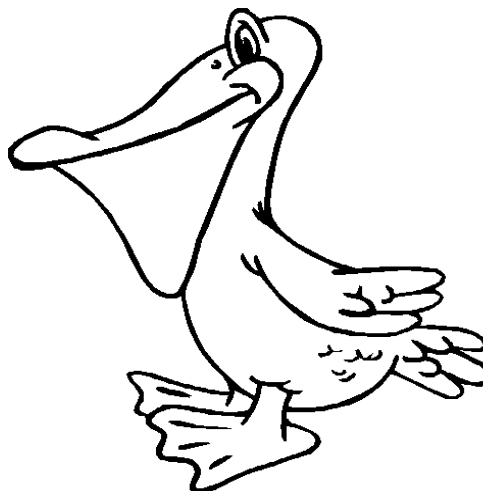
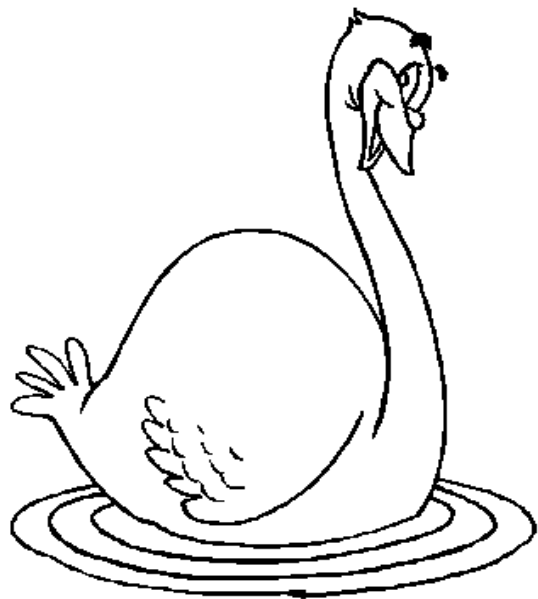
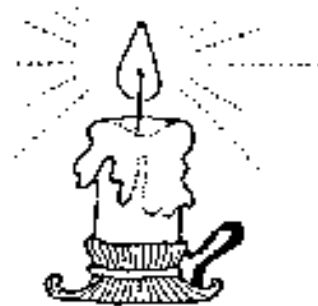
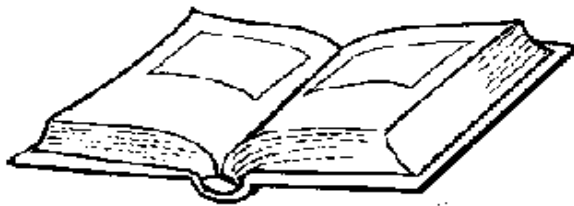
. MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



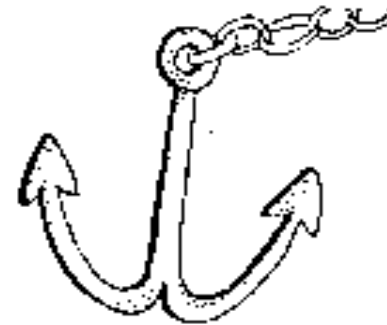
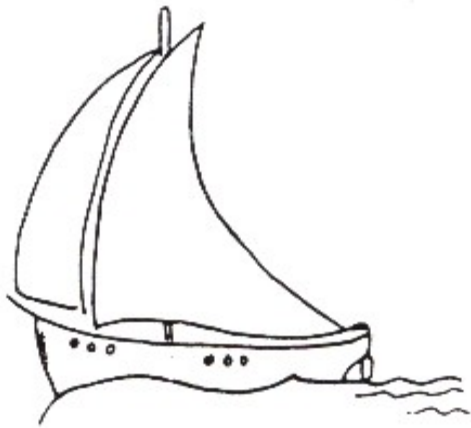
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



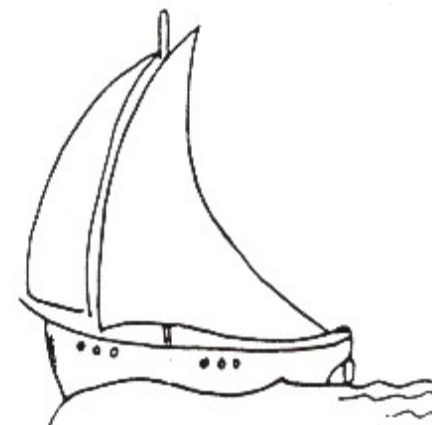
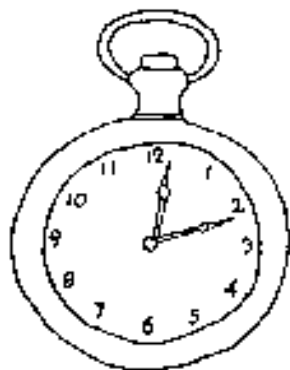
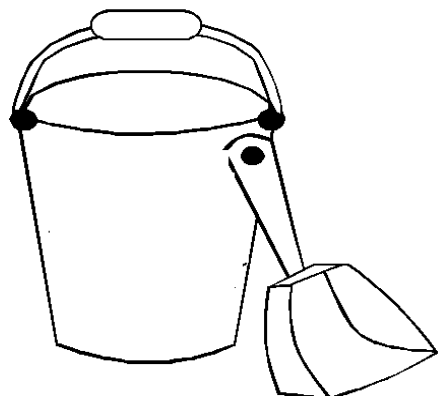
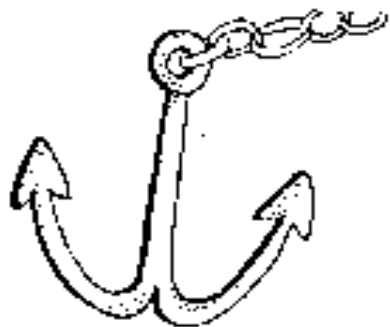
. MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



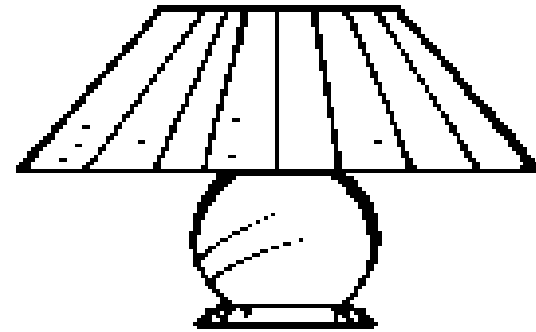
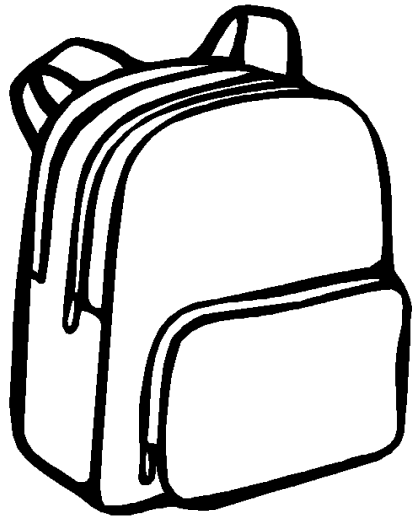
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



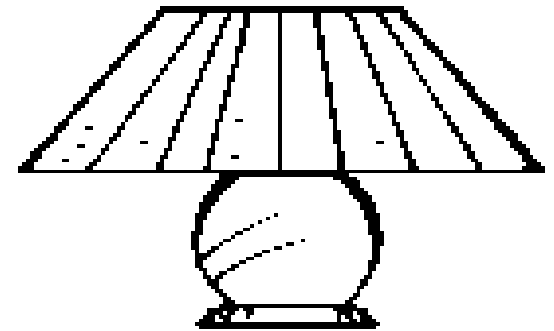
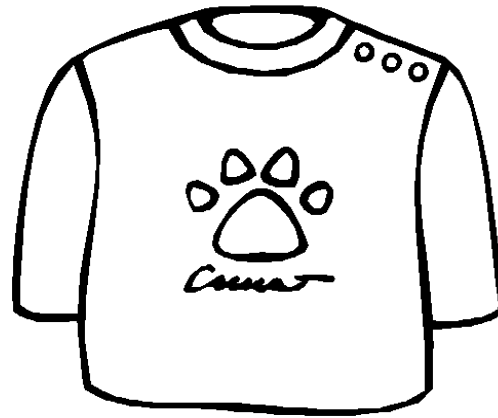
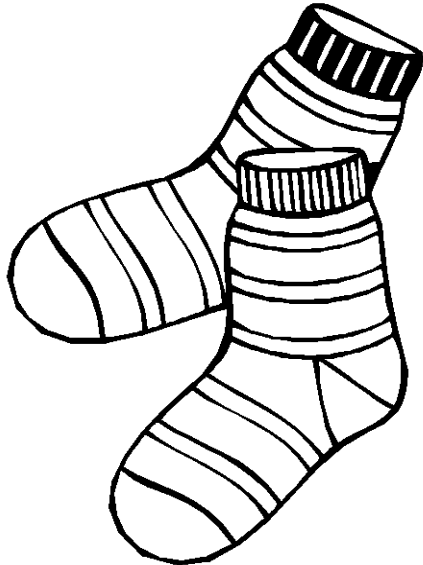
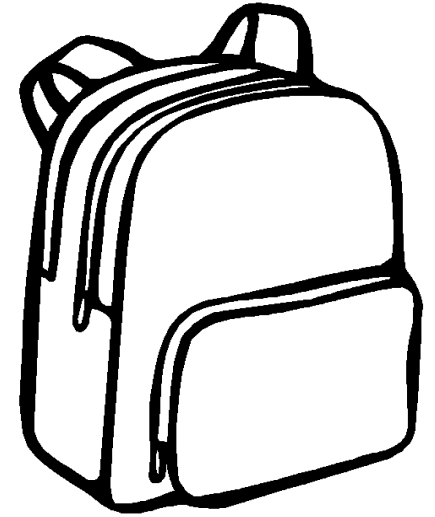
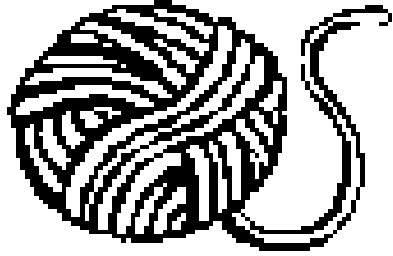
. MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



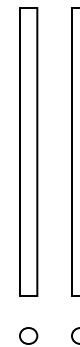
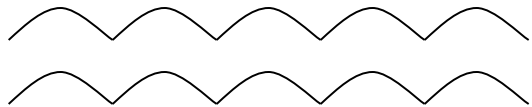
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



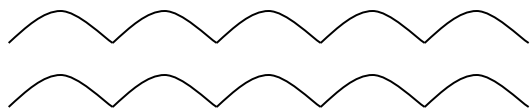
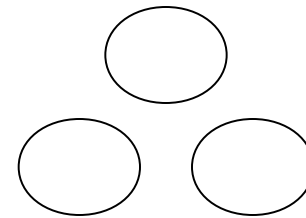
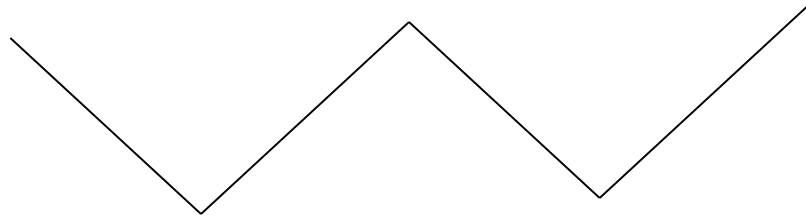
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



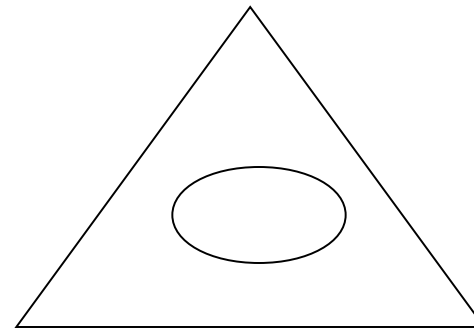
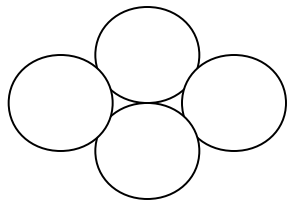
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



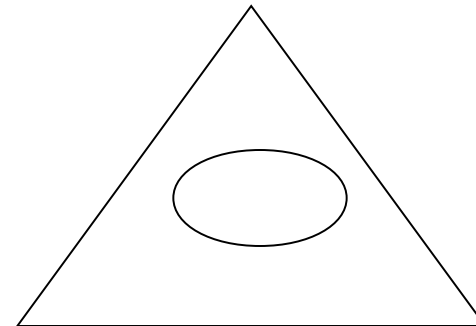
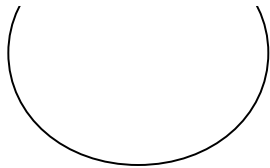
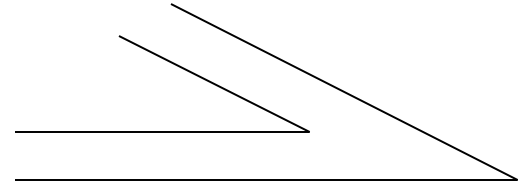
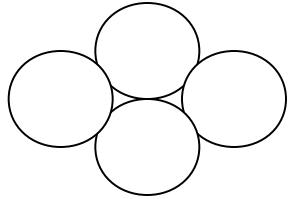
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



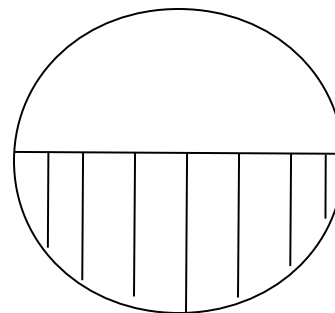
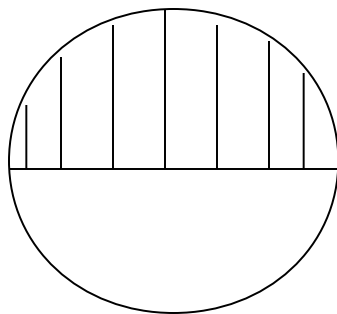
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



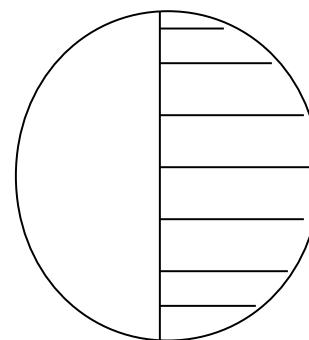
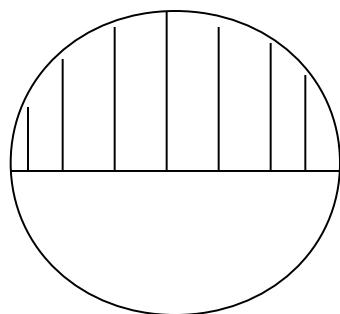
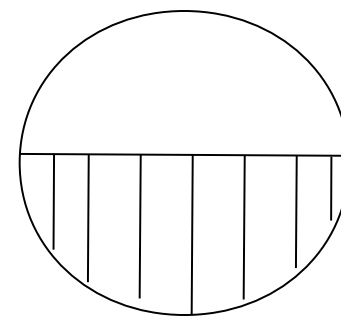
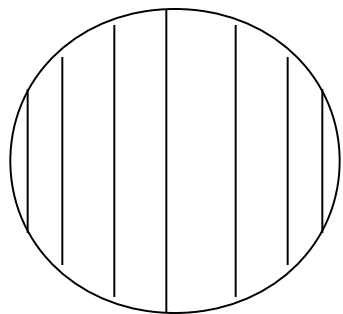
. MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



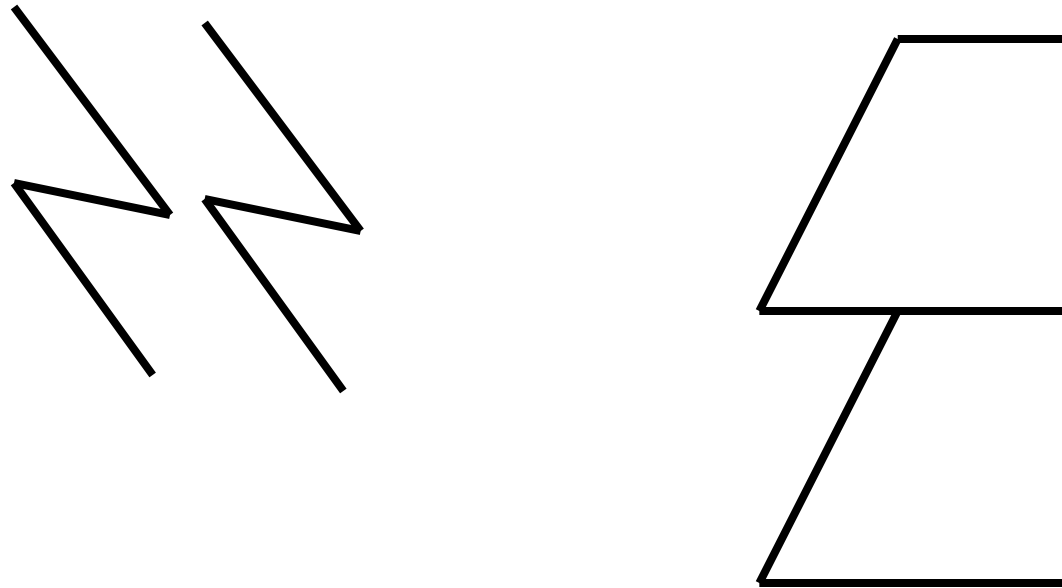
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



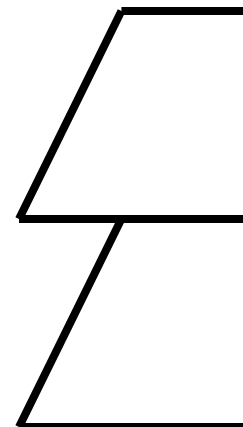
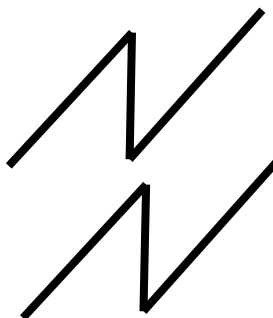
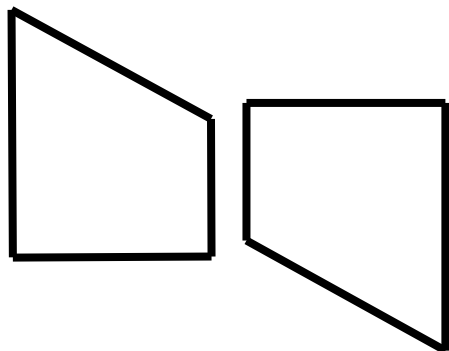
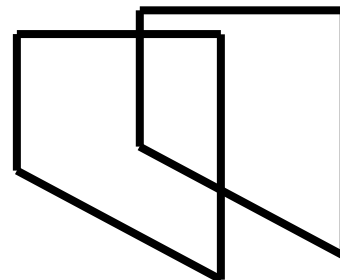
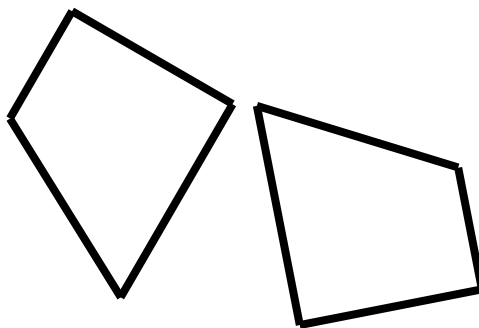
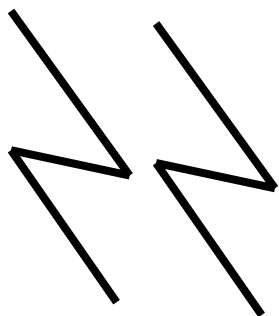
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



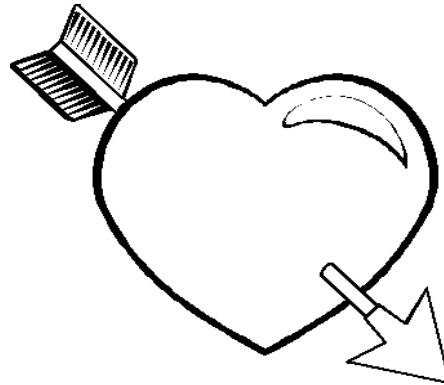
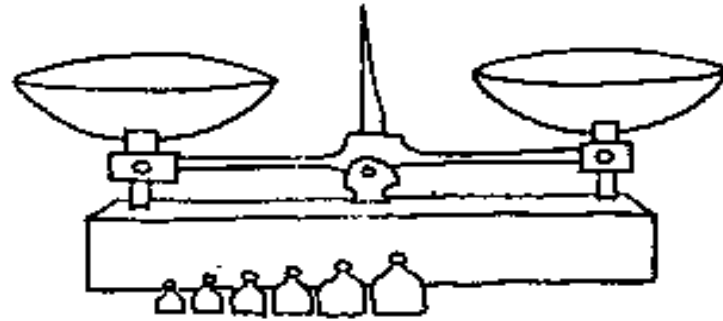
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



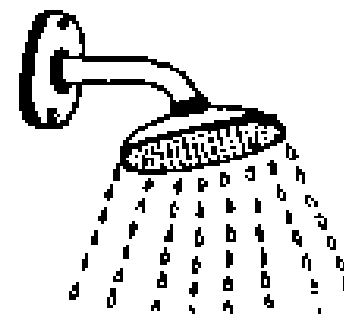
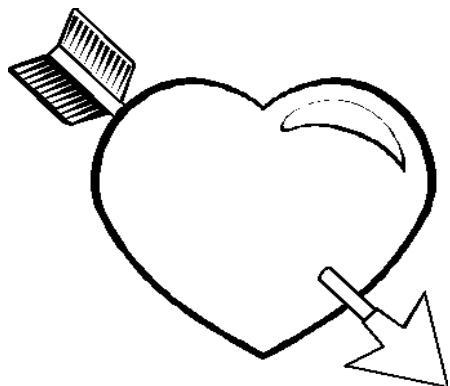
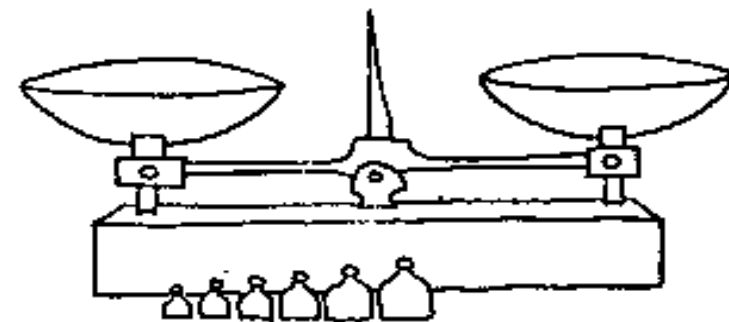
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



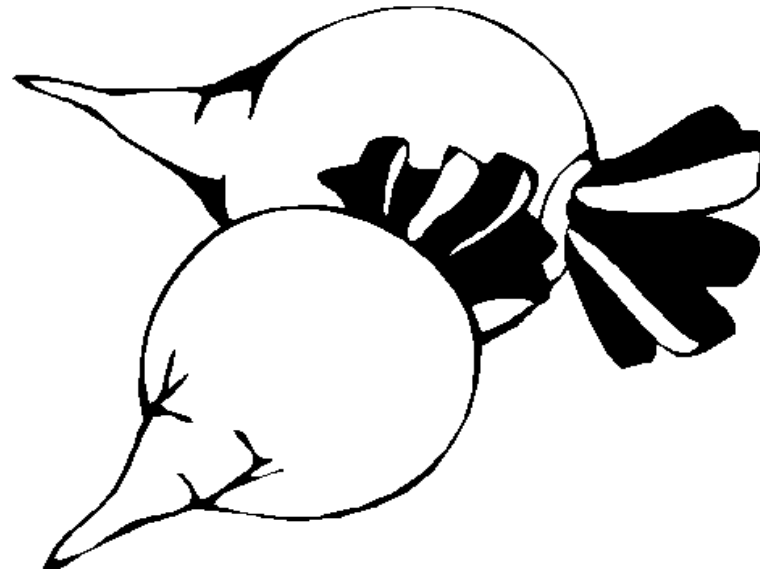
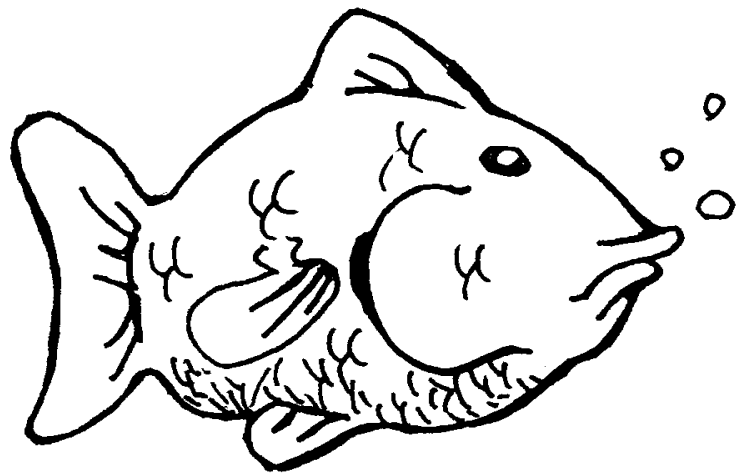
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



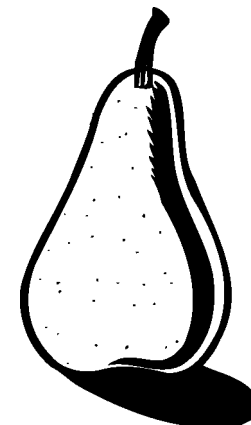
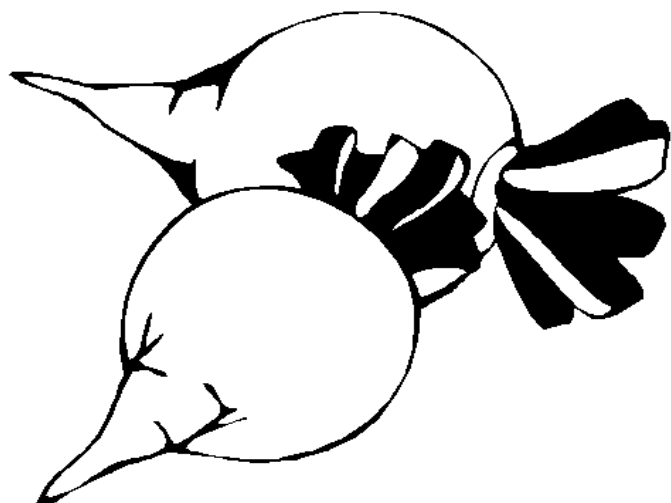
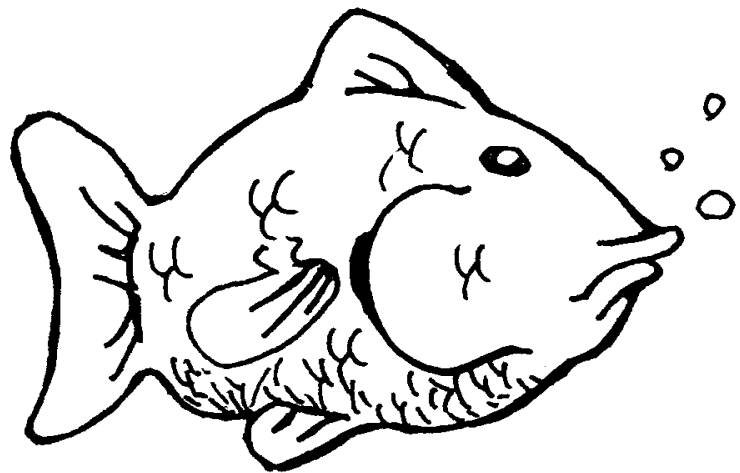
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



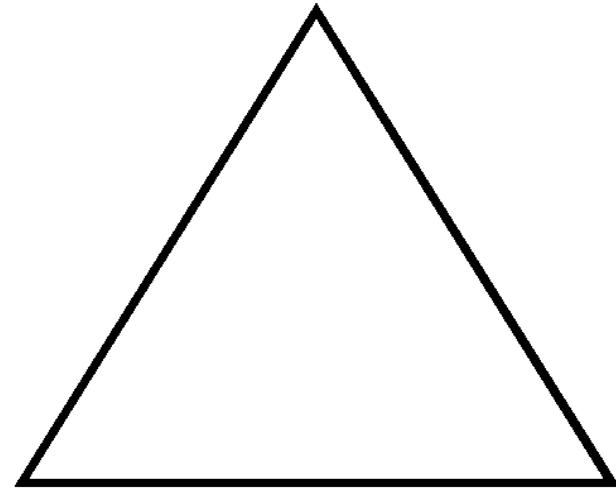
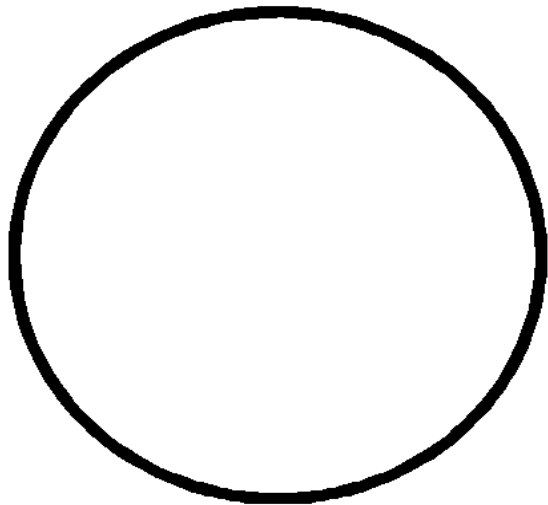
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



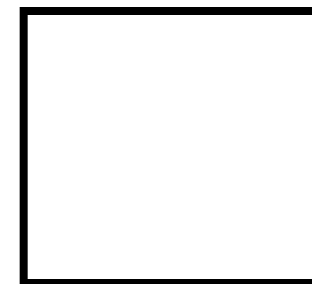
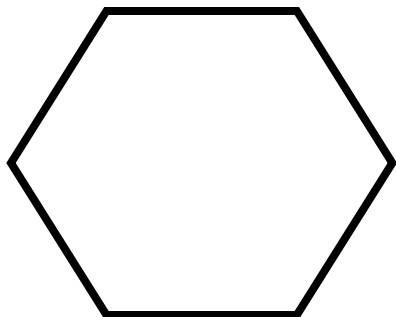
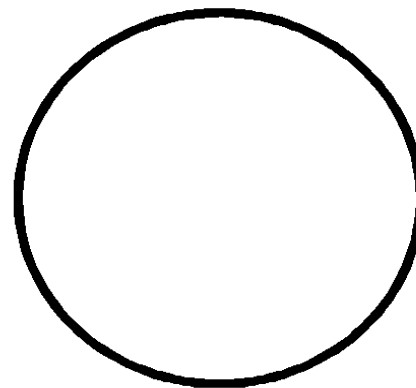
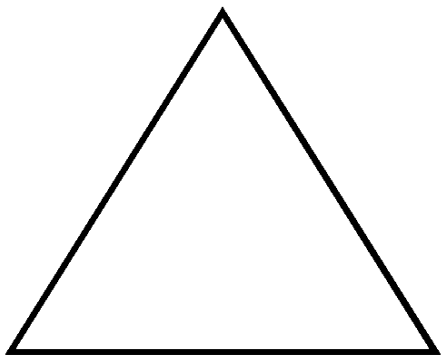
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



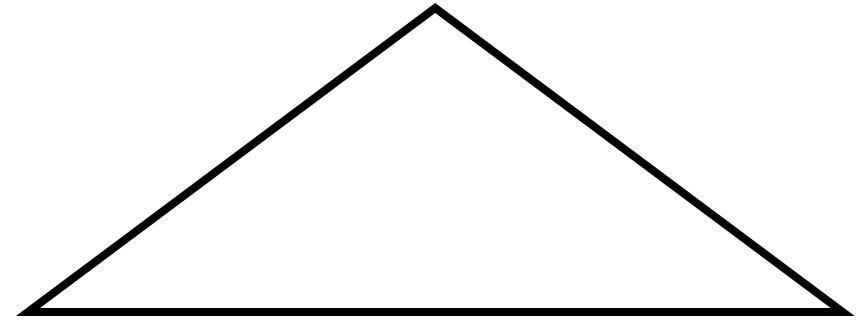
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



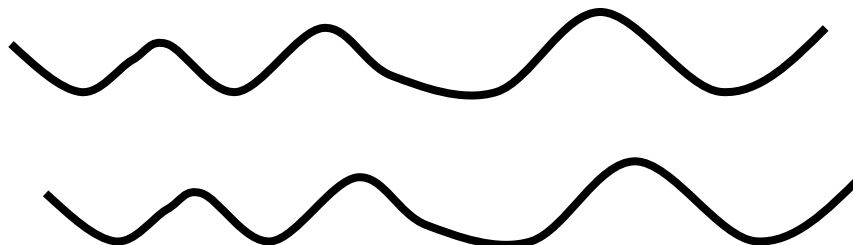
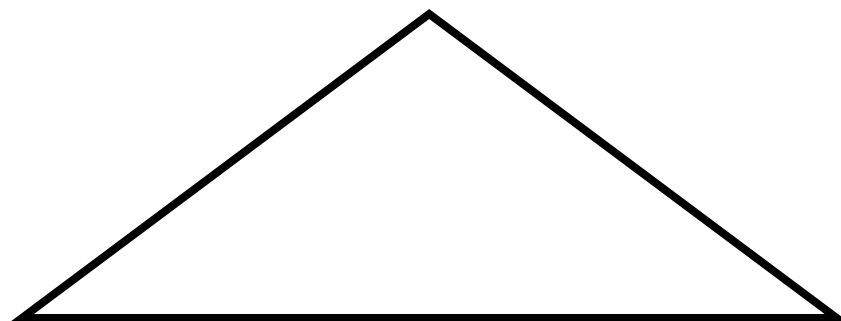
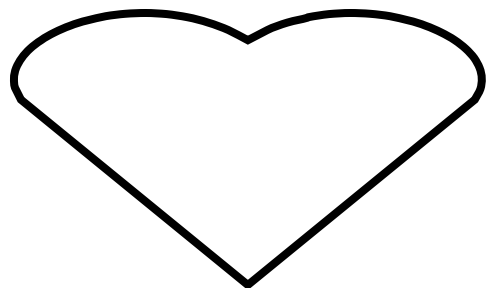
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



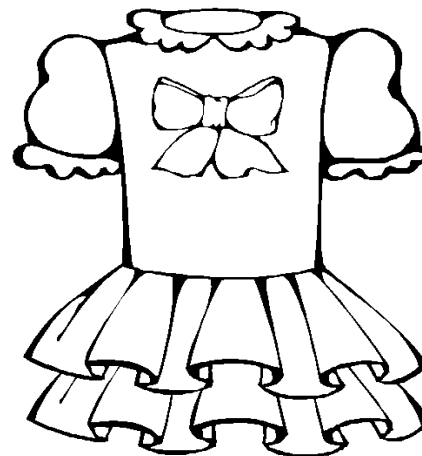
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



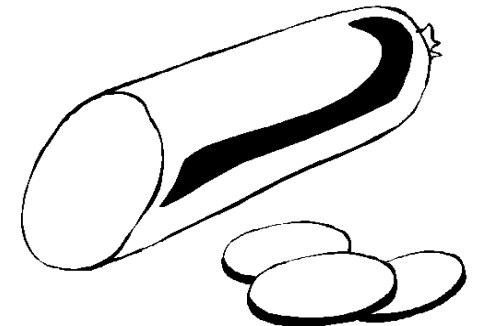
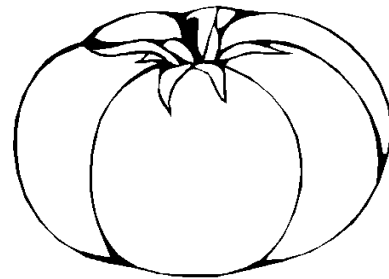
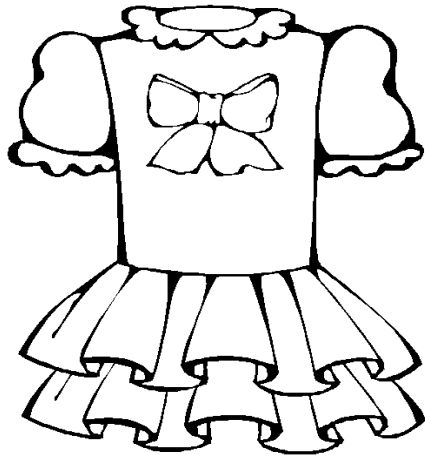
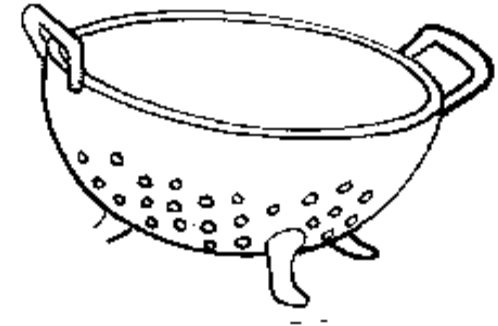
. MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



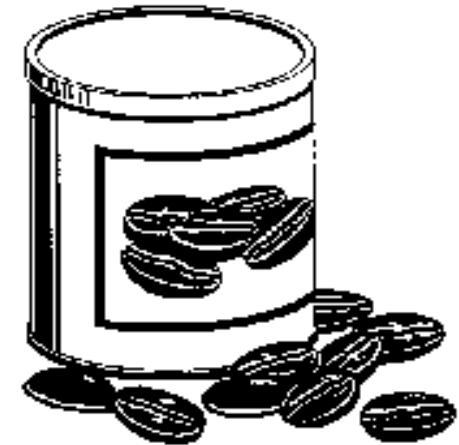
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



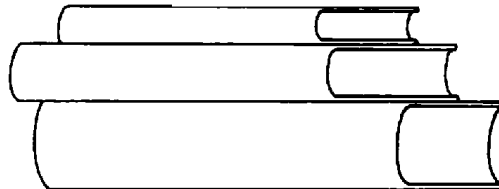
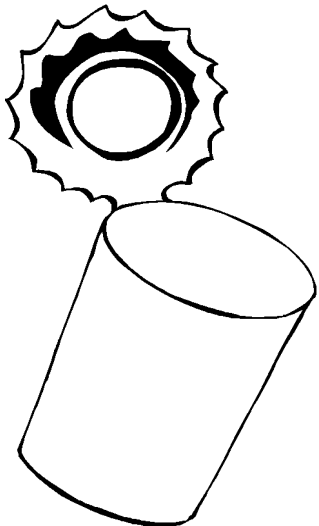
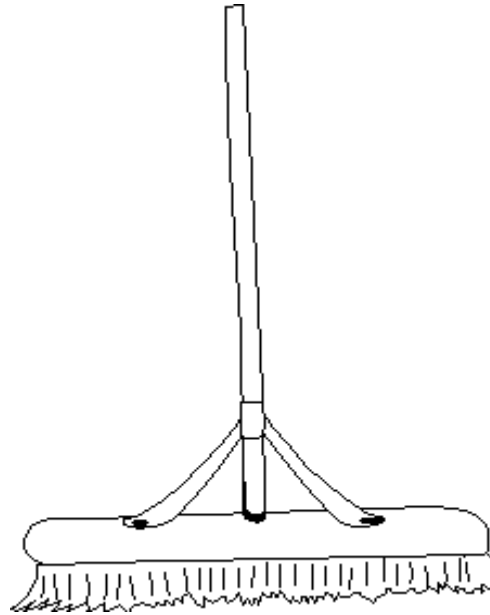
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



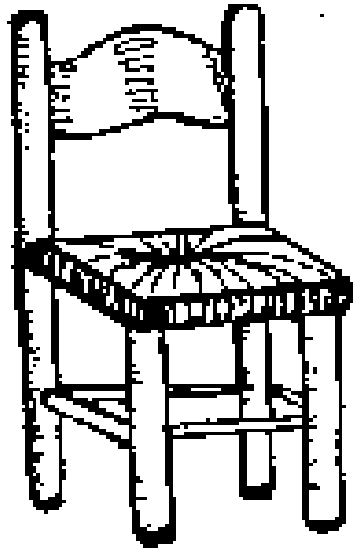
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



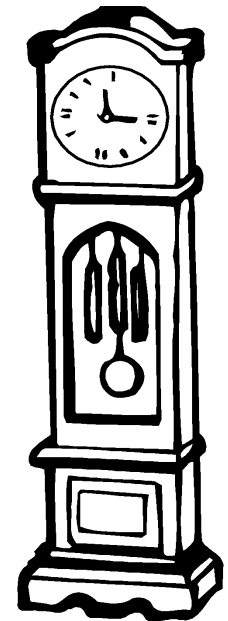
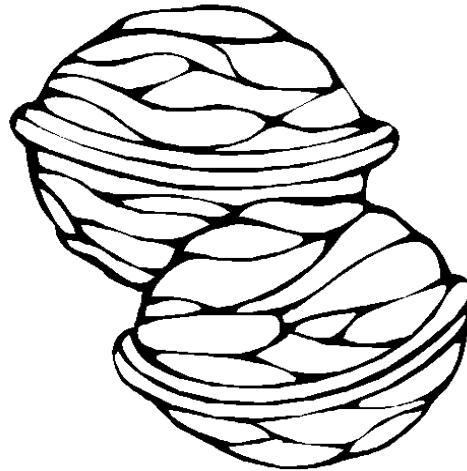
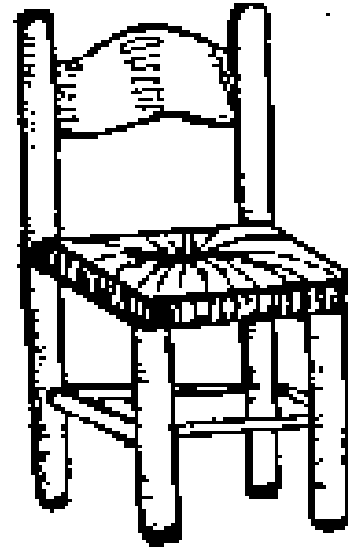
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



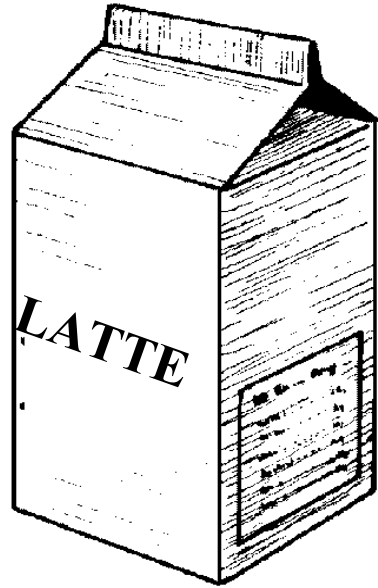
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



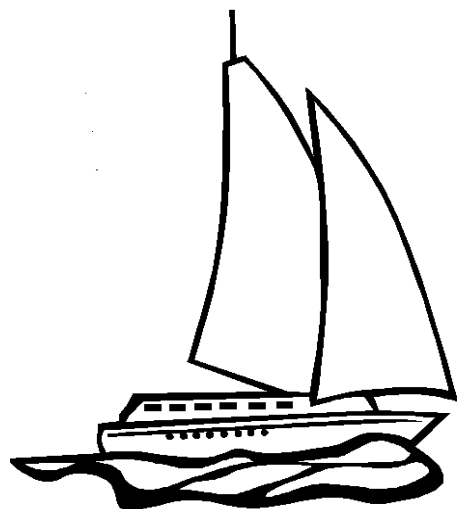
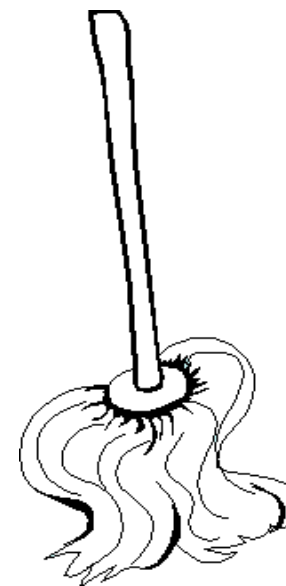
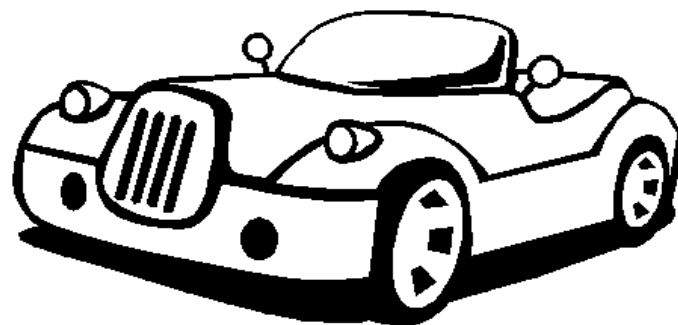
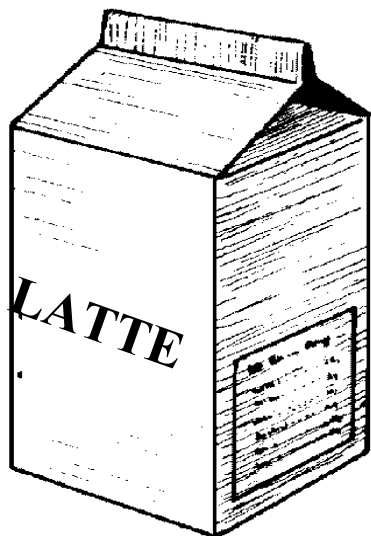
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



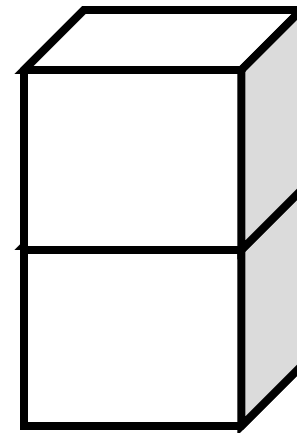
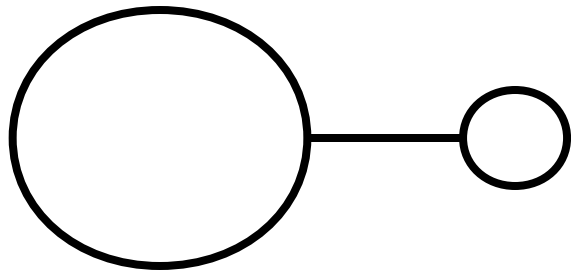
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



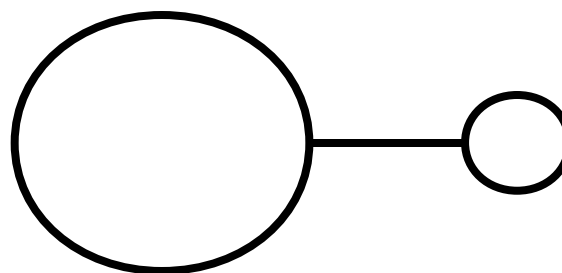
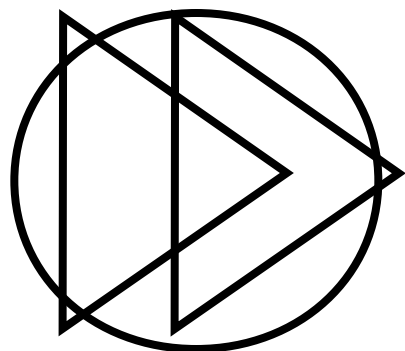
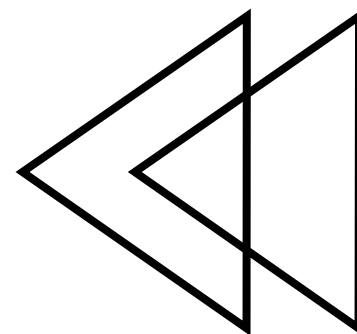
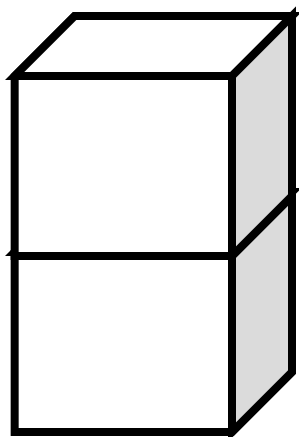
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



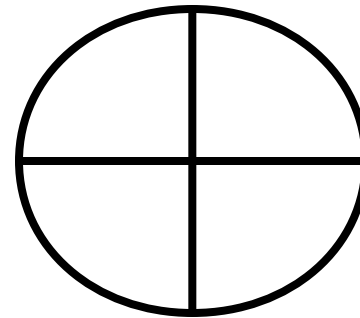
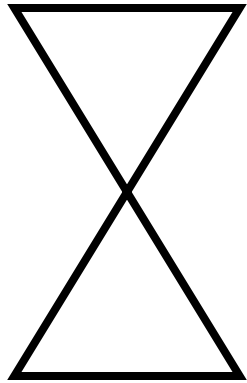
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



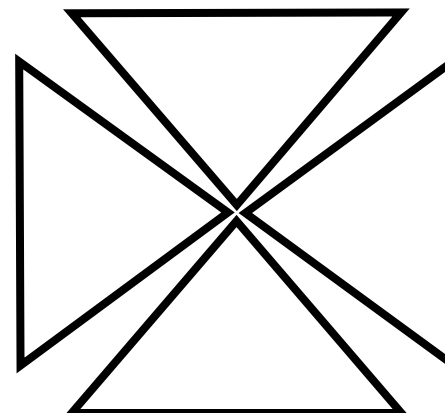
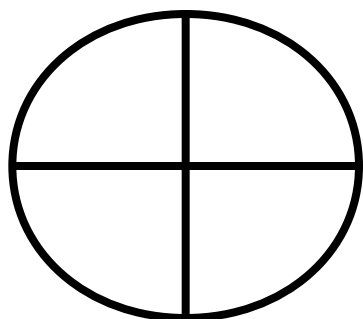
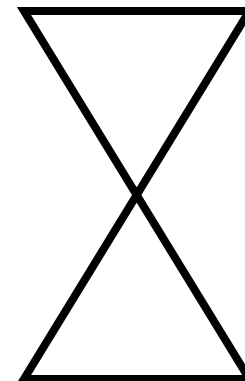
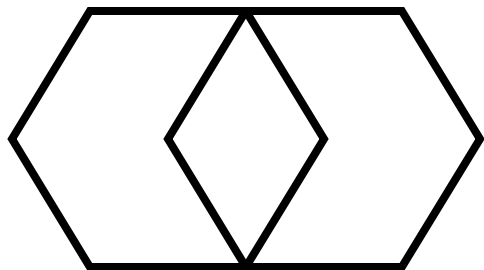
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



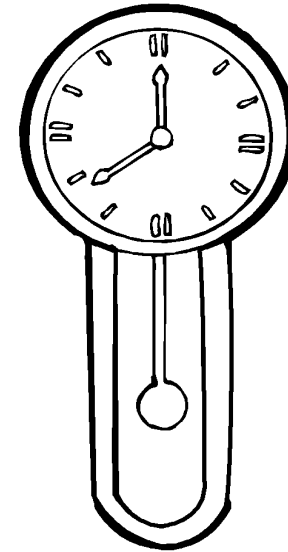
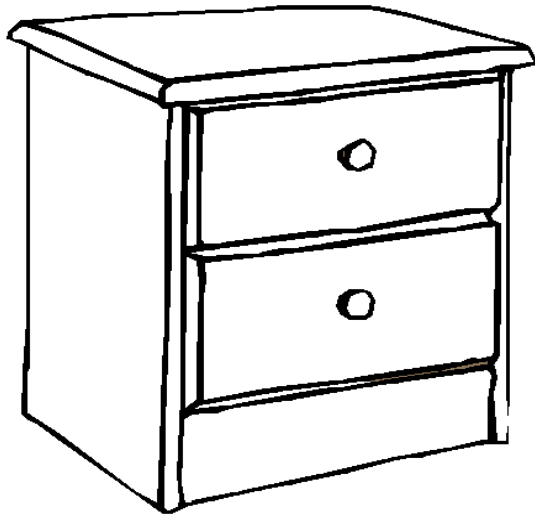
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



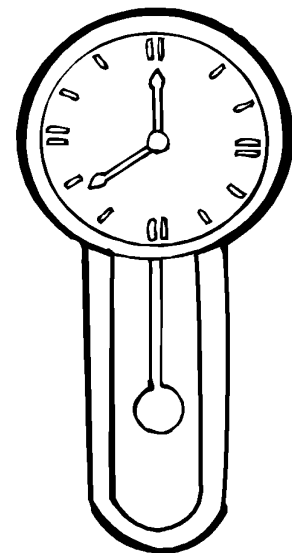
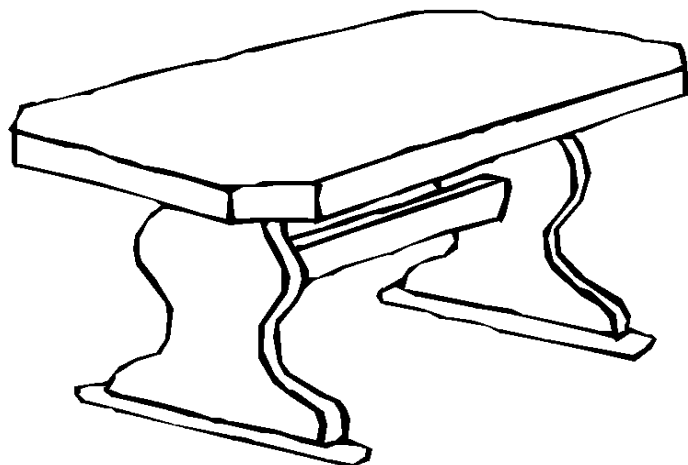
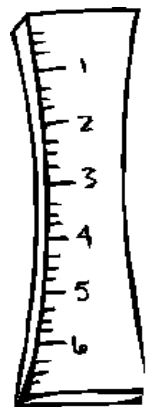
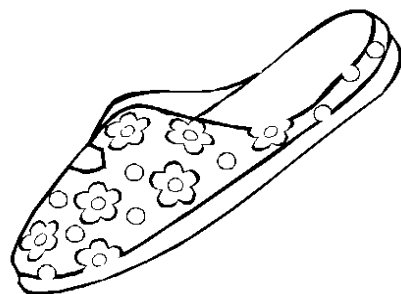
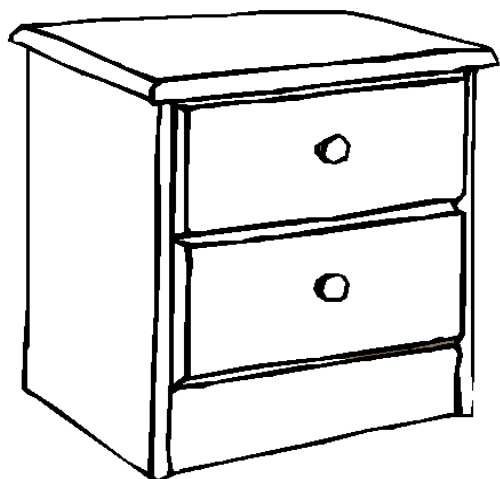
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



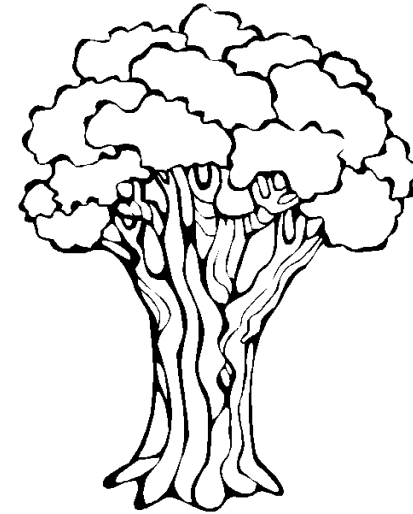
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



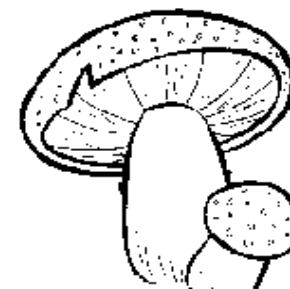
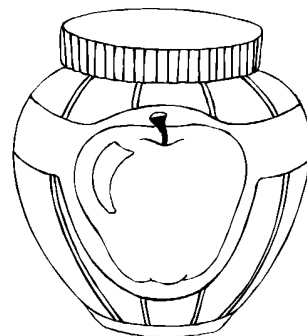
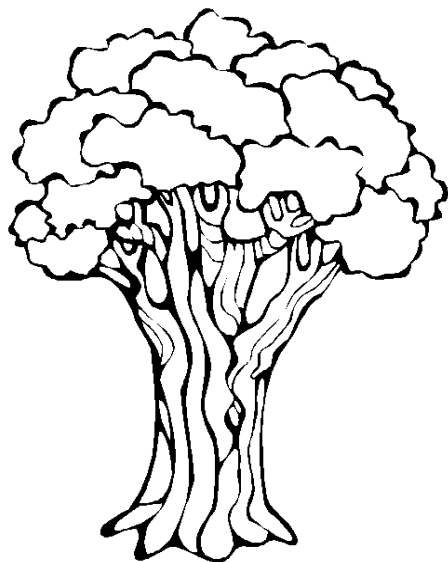
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



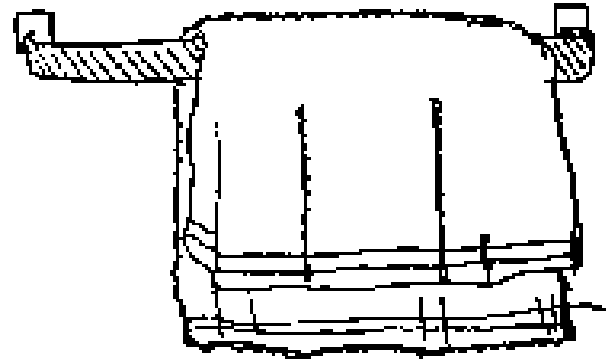
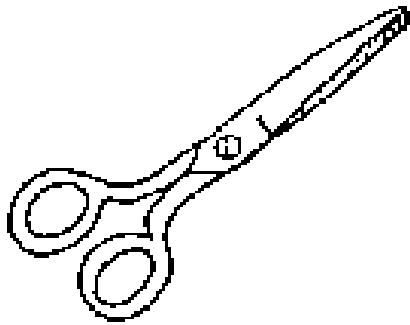
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



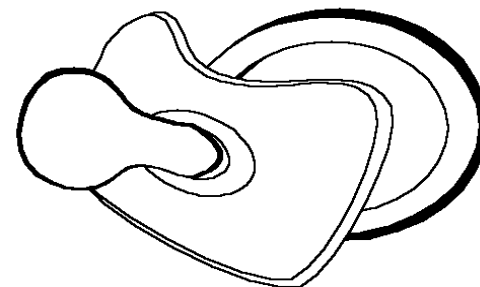
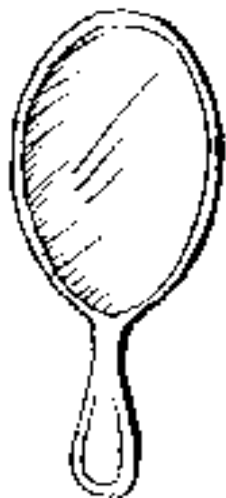
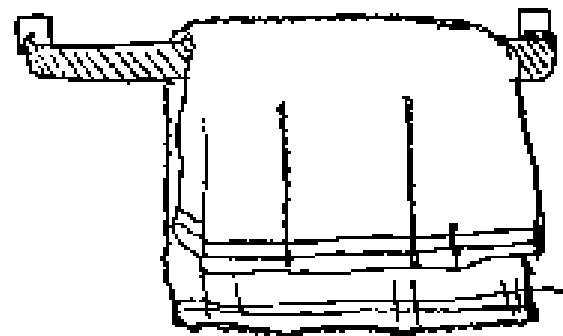
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



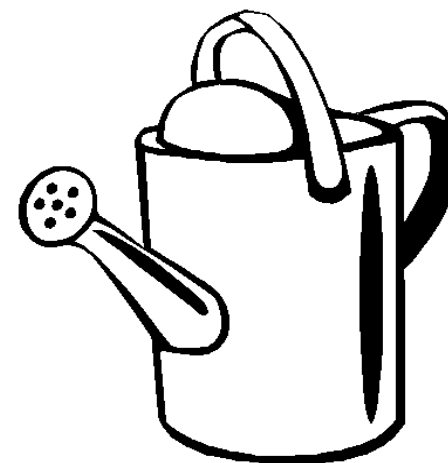
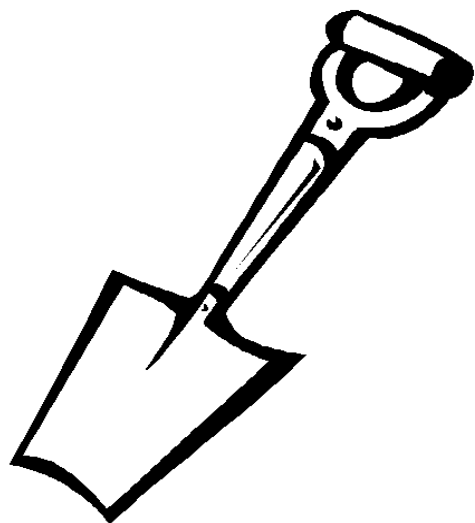
MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



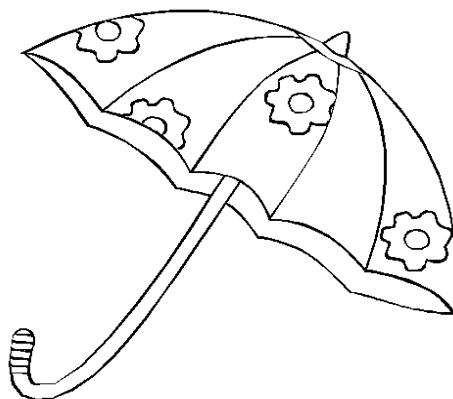
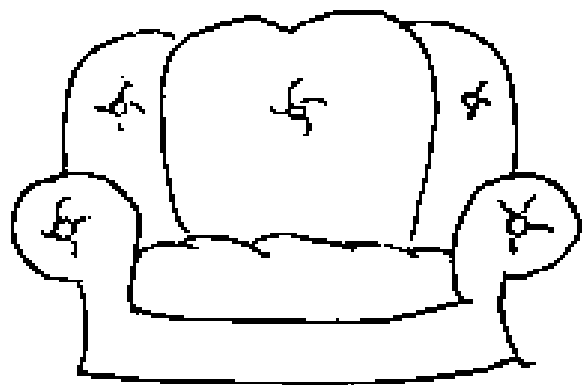
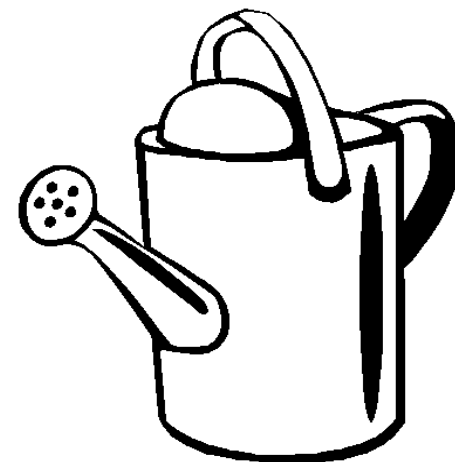
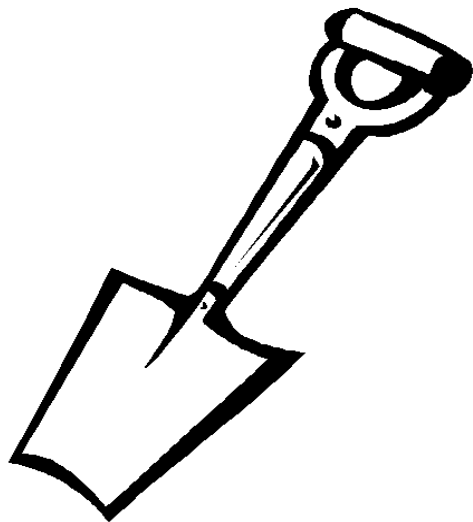
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



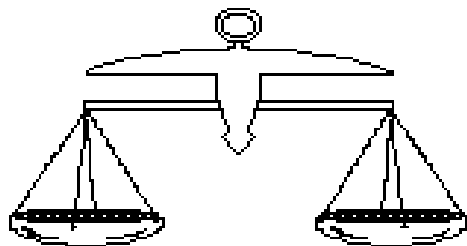
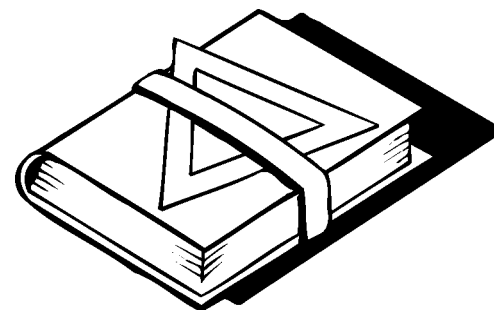
MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.



MEMORIA

Far evidenziare le caratteristiche ed il nome delle immagini presentate chiedendo di memorizzarle.



MEMORIA

Far ricercare le immagini presentate precedentemente.

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

LINGUAGGIO: LE AZIONI

LINGUAGGIO: LE AZIONI

La stimolazione del linguaggio espressivo viene enormemente facilitata se il soggetto viene stimolato ad esprimersi attraverso una immagine da commentare.

In questo fascicolo sono presenti numerosi soggetti che compiono un'azione.

UTILIZZAZIONE

Per procedere in maniera adeguata si faranno vedere le immagini una alla volta e si chiederà di commentarle riferendo sia il soggetto che l'azione che questi compie.

Per aiutare la costruzione di questa si potranno fare delle domande che siano inizialmente di tipo descrittivo; successivamente si aiuterà il bambino nella verbalizzazione dell'azione compiuta.

Ad esempio: **“ Cosa vedi”?** Si attende la risposta :**“ Una bambina”**.

E poi: **“Cosa fa questa bambina” ?** Si aspetta la risposta :**“Piange “**.

Adesso diciamo la frase per intero: **“ Cosa vedi in questa immagine”?**

Risposta: **“ Una bambina che piange”**.

La frase scritta serve all'educatore per verificare che il commento verbale del bambino sia completo. Non è necessario pertanto che egli dica la stessa frase ma soltanto che esprima un concetto della stessa complessità di quello scritto.

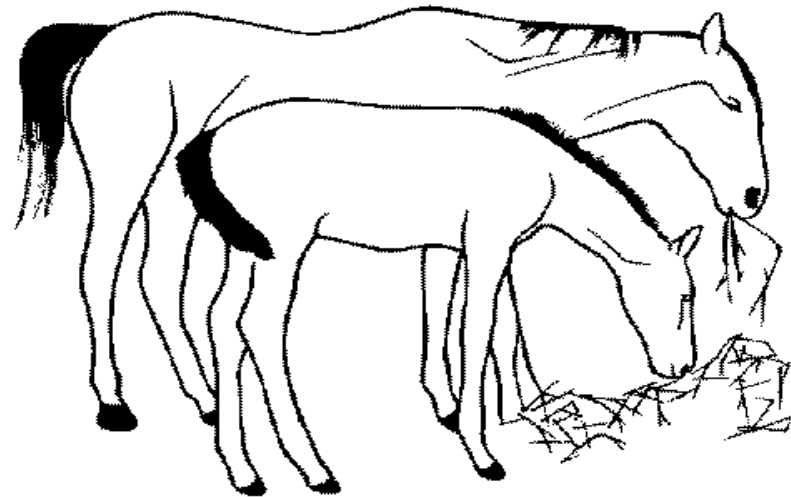
ETÀ DI RIFERIMENTO

Questa schede vanno somministrate ai soggetti di età mentale o di sviluppo linguistico espressivo di almeno 4 anni.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo una ragazza che studia ”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo due cavalli che mangiano ”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo un uccello che vola “

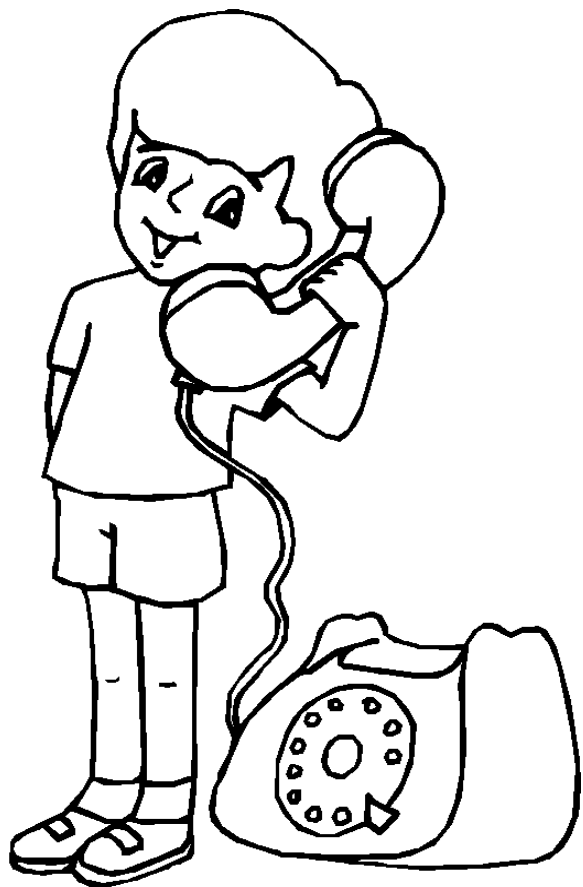


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo un uomo che dorme ”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo un bambino che telefona “



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo una bambina che salta “

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo un uomo che corre “

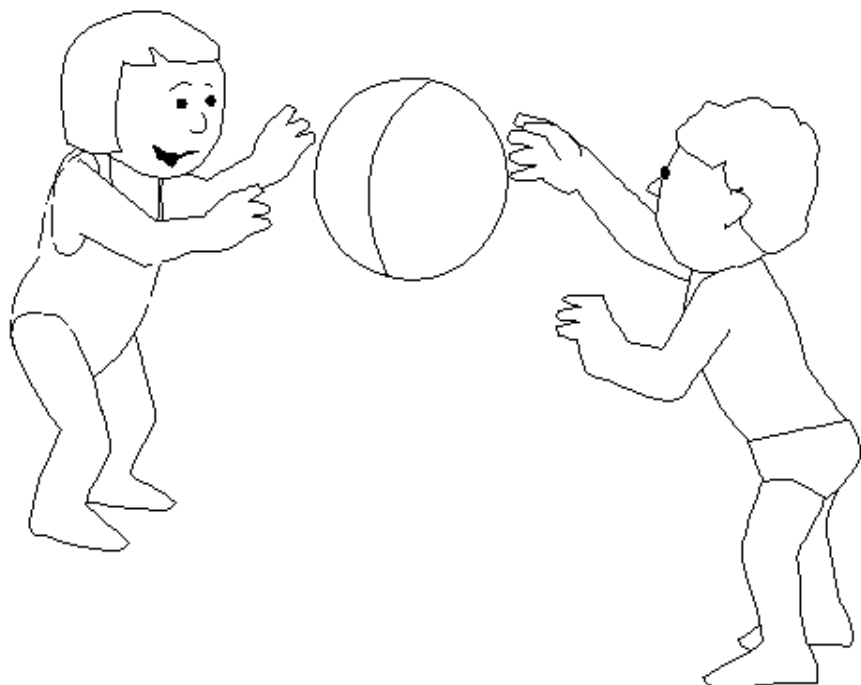


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“ Vedo un uomo che sale“

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



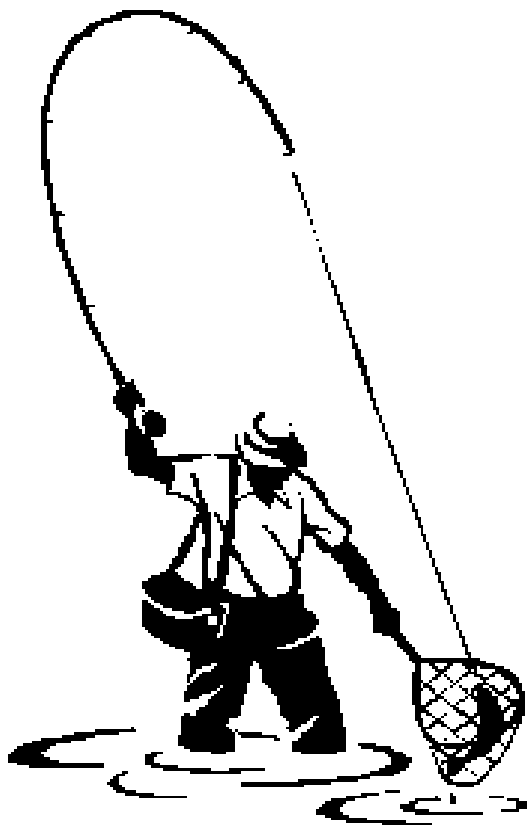
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ **Vedo dei bambini che giocano a palla** “



Stimolare il bambino ad una frase del tipo
“ **Vedo dei bambini che cucinano** ”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“C’è un uomo che pesca”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un bimbo che piange”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una dottoressa che visita un uomo”

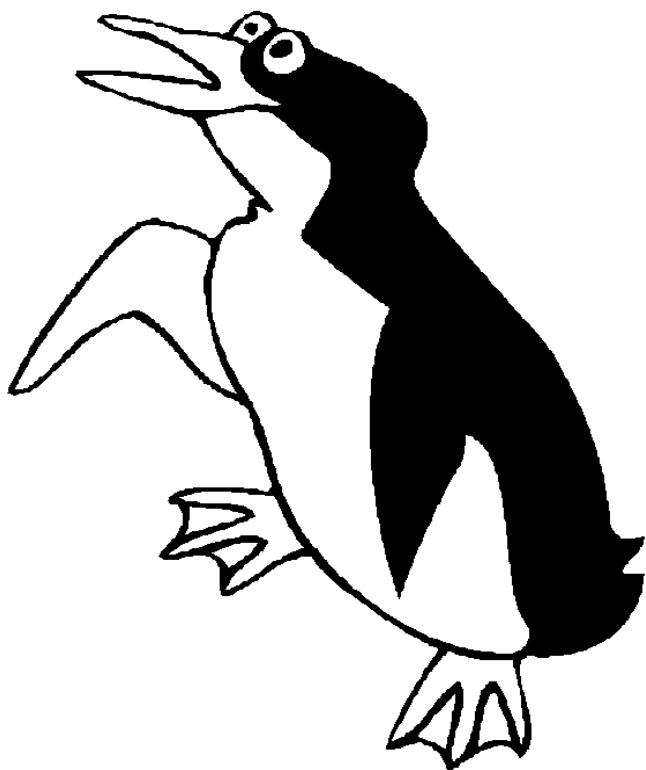


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

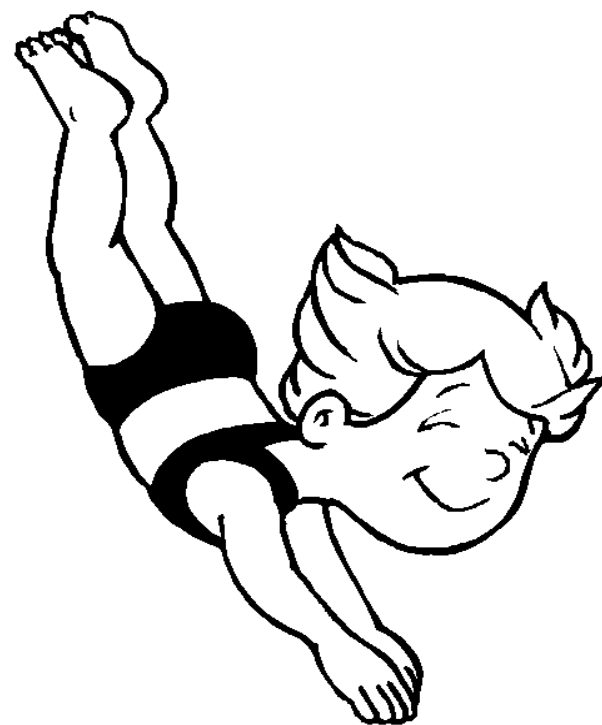
“Vedo un angioletto che legge”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un pinguino che cammina”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che si tuffa”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo due bambine che giocano”

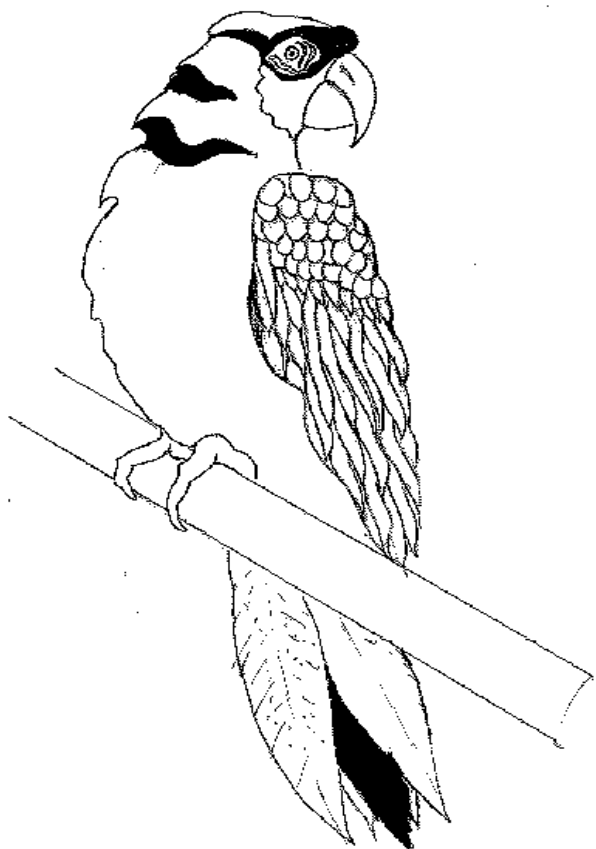


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo due bambini che ballano”

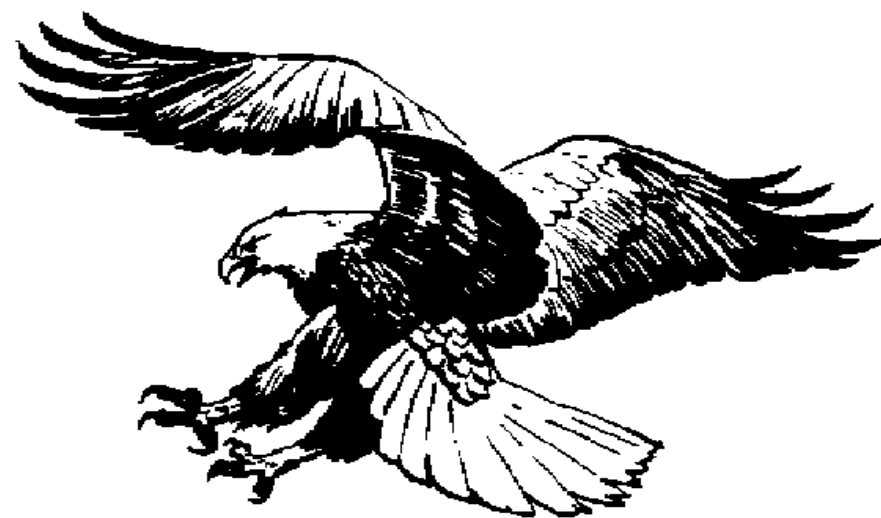
LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un pappagallo sul ramo”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un aquila che vola”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un cane che gioca con la palla”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una bambina che cucina”

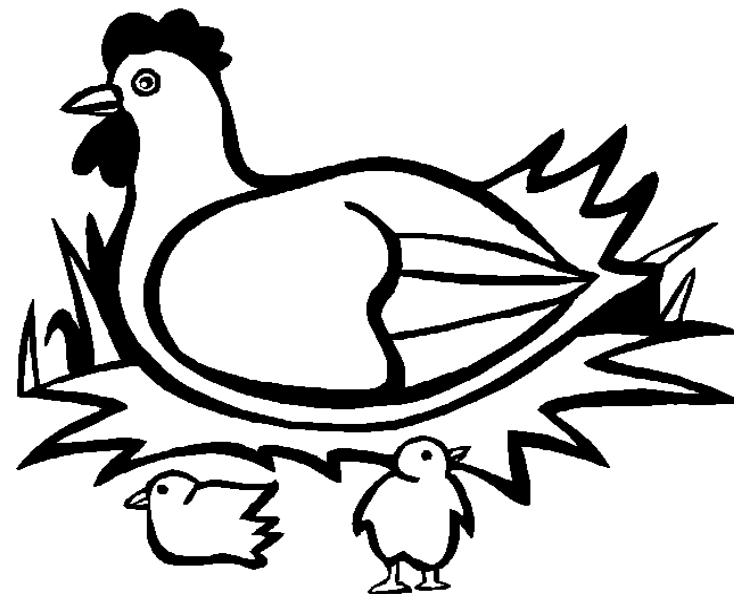
LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una sirena che nuota”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una gallina con i suoi pulcini”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un delfino che salta”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un uomo che scia”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un bambino che dorme”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una bambina che legge”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una bambina seduta che scrive”

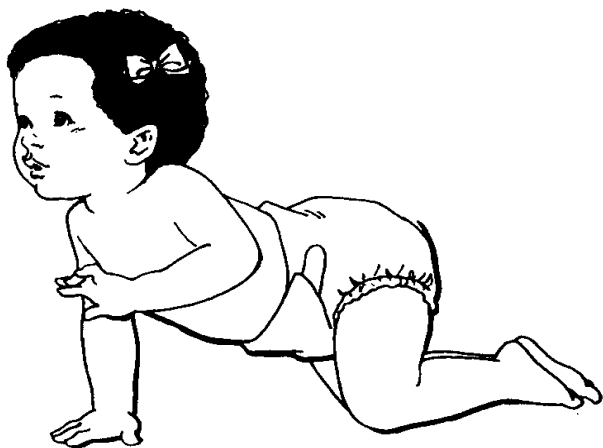


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un bambino che gioca”

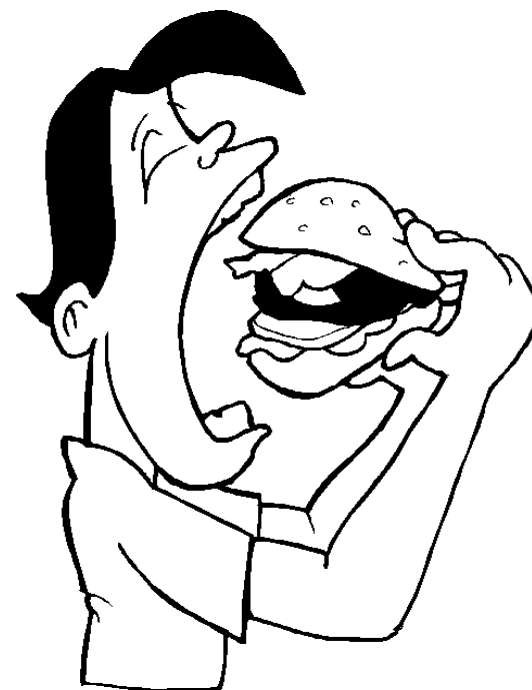
LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un bimbo che cammina”

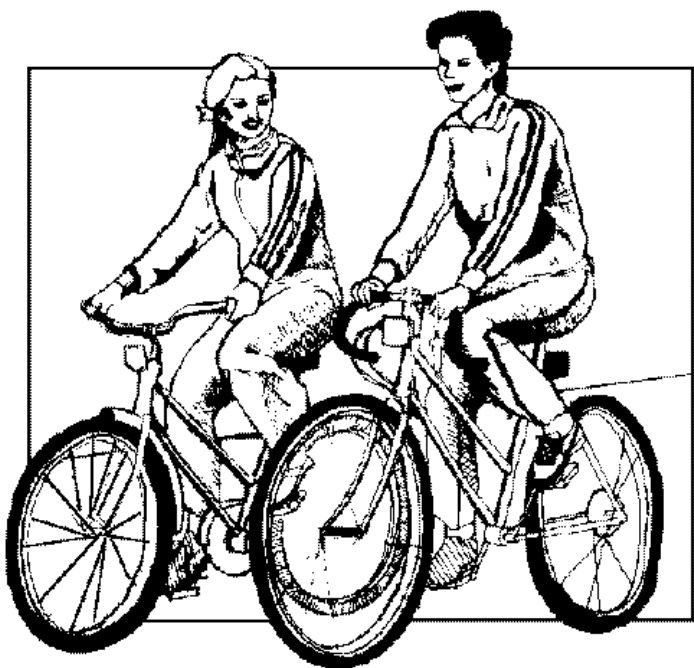


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo un ragazzino che mangia”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo due ragazzi che pedalano”



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

“Vedo una bambina seduta”

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che dorme”.



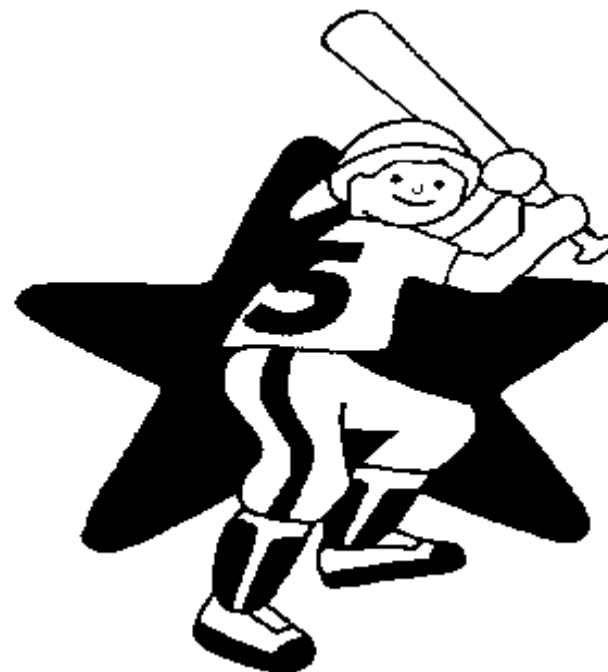
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo una ragazzina che legge ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una bambina seduta”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che gioca”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

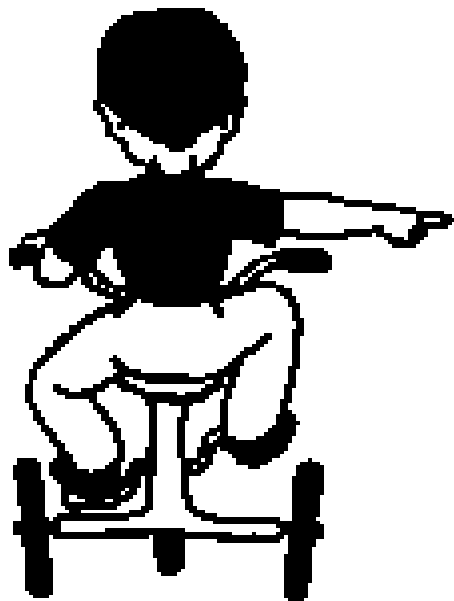
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che cammina ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un ragazzo che mangia.”



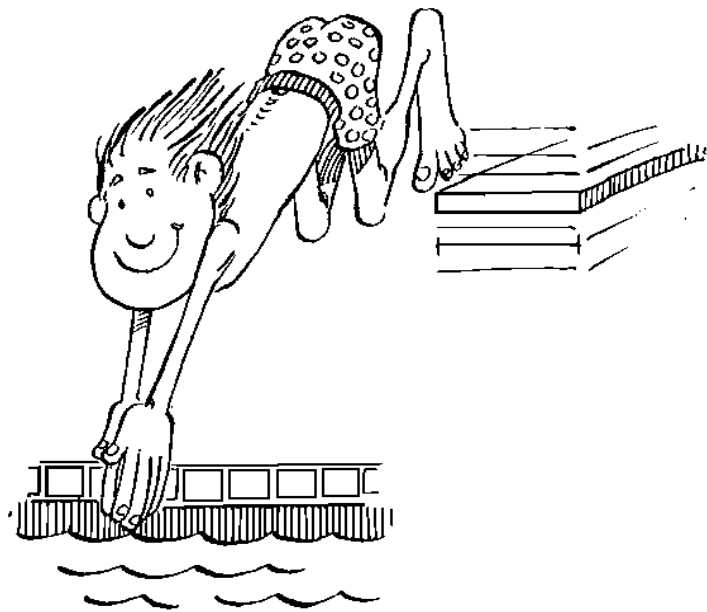
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che pedala ”.



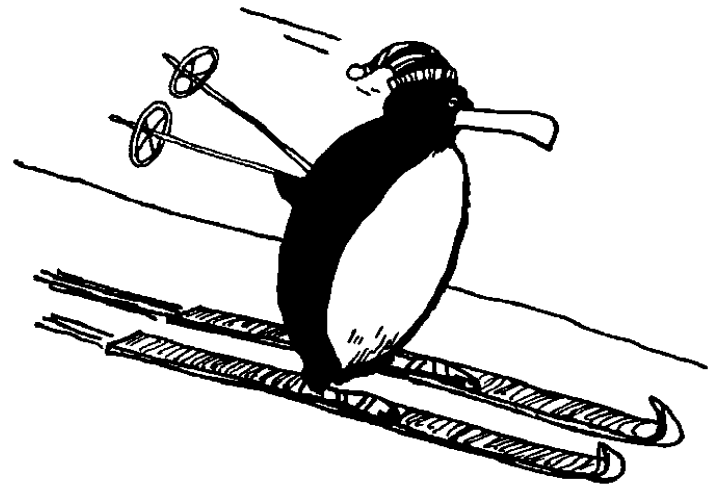
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo una bambina seduta ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



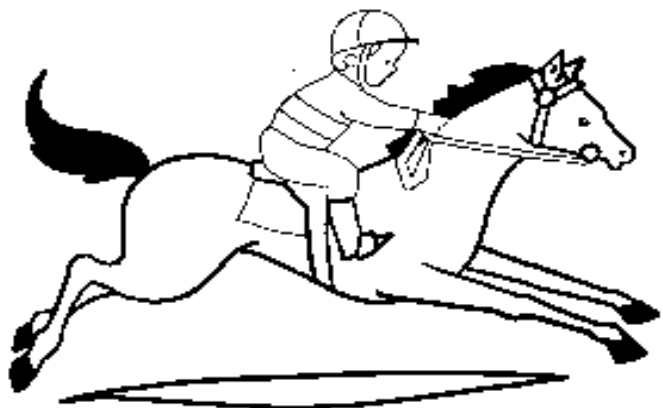
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un ragazzo che si tuffa”.



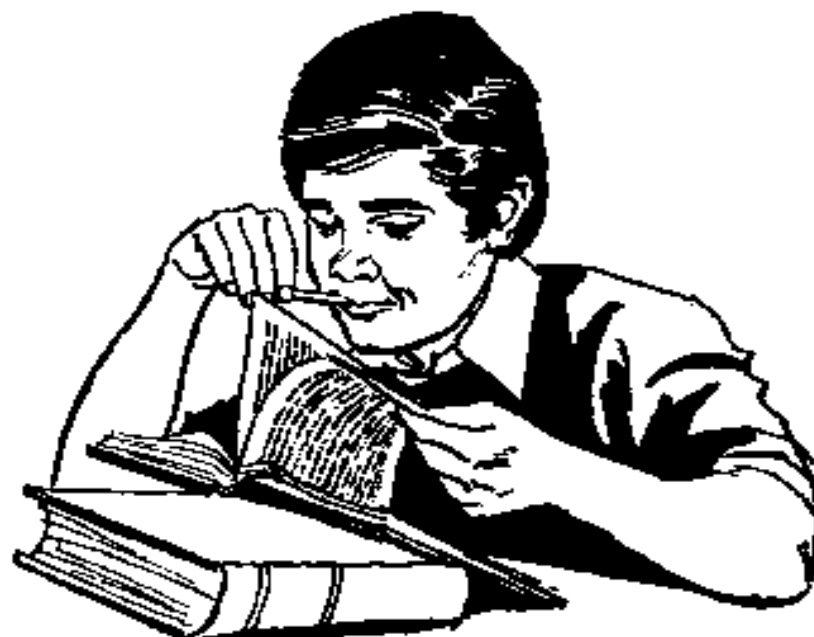
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un pinguino che scia”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che galoppa ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un ragazzo che legge ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“**Vedo tre bambini che leggono** ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ **Vedo una bambina che salta** ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un uomo che bacia ”.



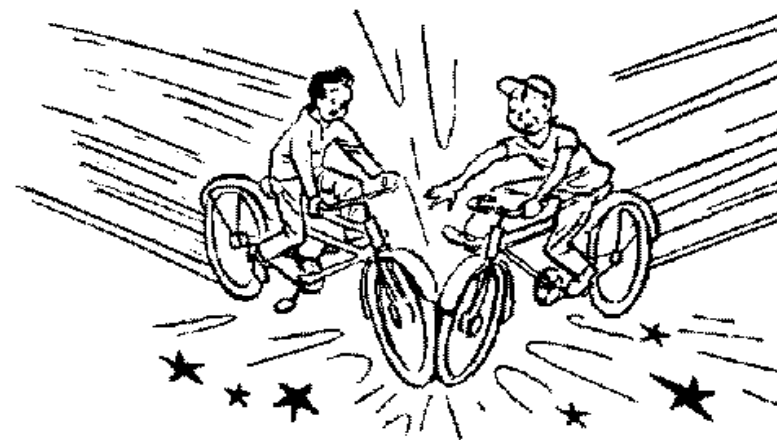
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un uomo che mangia ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



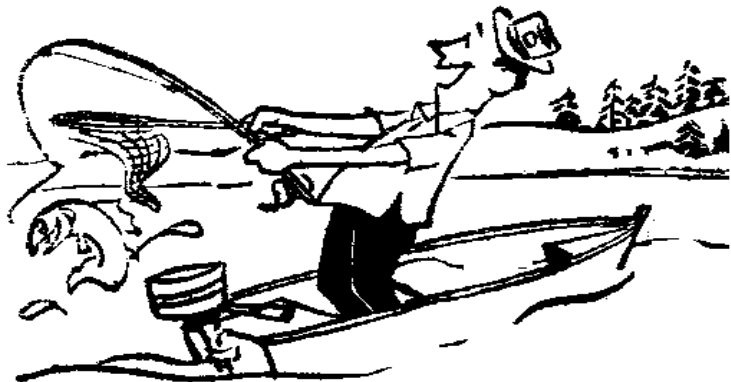
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un uomo che fa karatè ”.



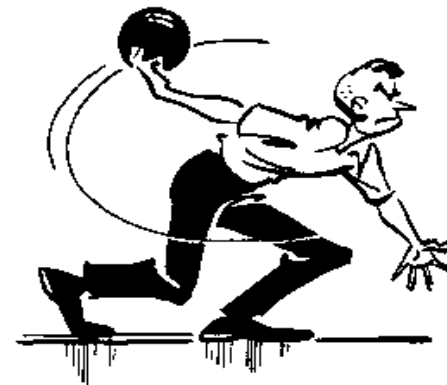
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo due ragazzi che si scontrano ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un uomo che pesca ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un uomo che gioca ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



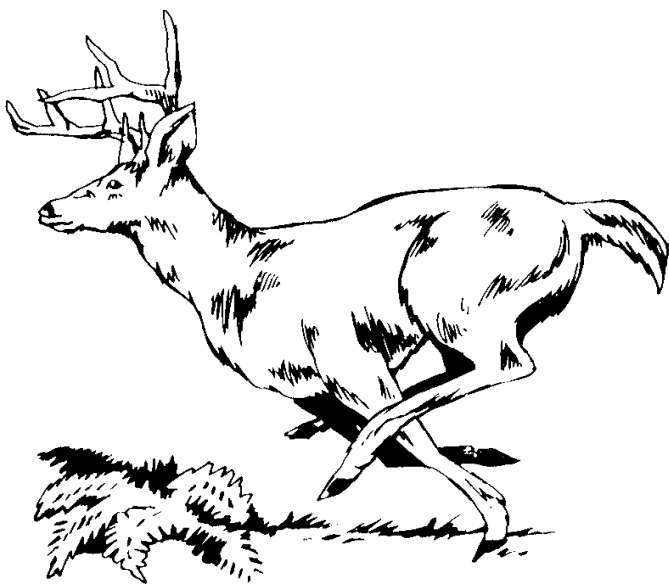
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo due ballerini che danzano ”.



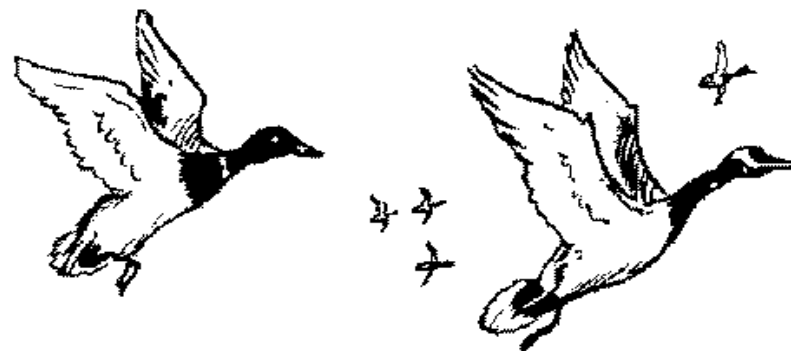
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo una ragazza che salta ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



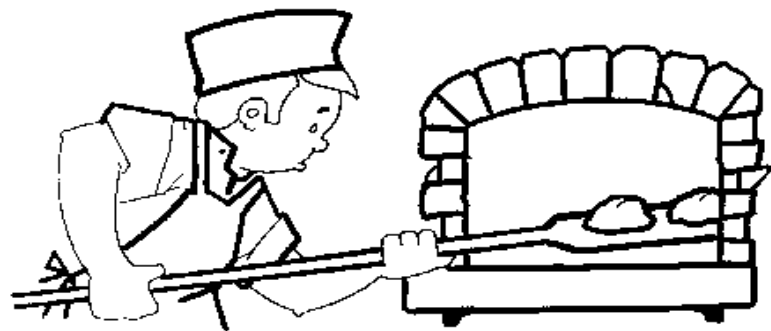
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un cervo che corre ”.



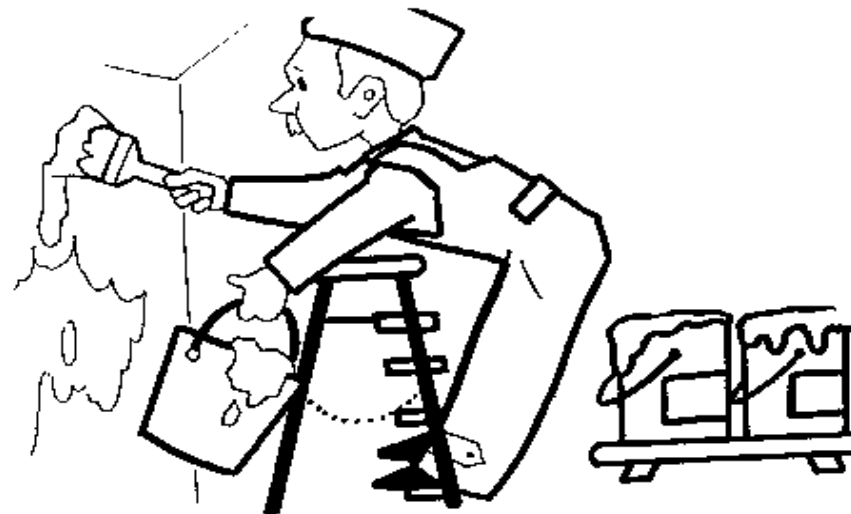
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo degli uccelli che volano ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



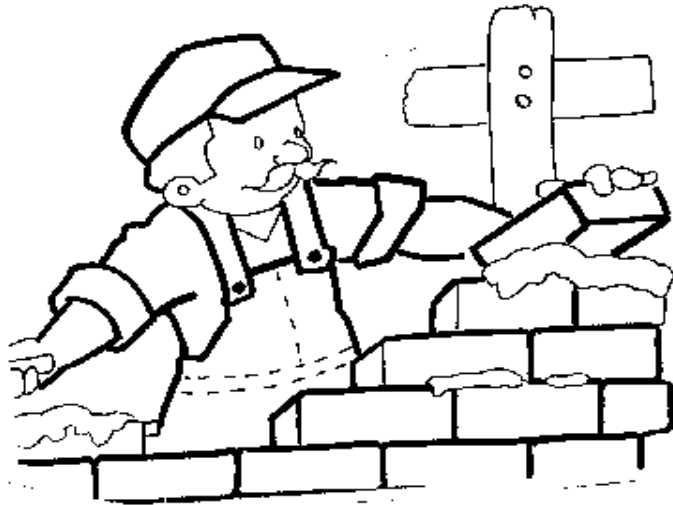
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un fornaio che inforna ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un imbianchino che pittura ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un muratore che costruisce”.

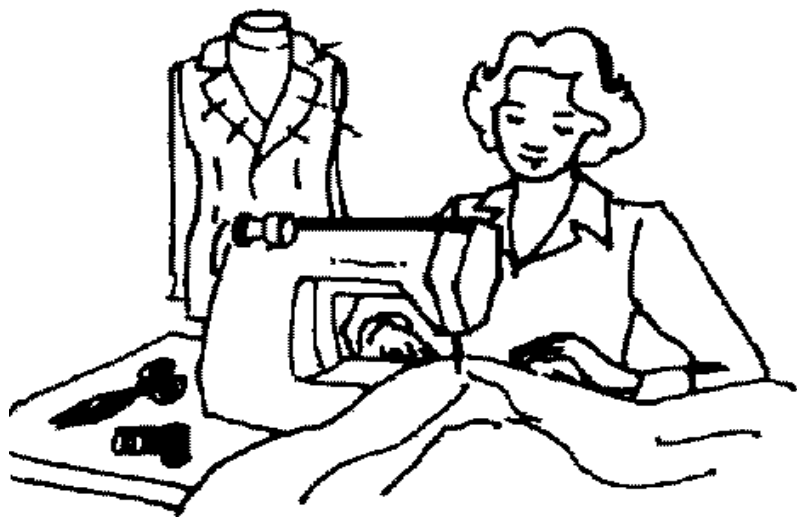


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un vigile che dirige ”.

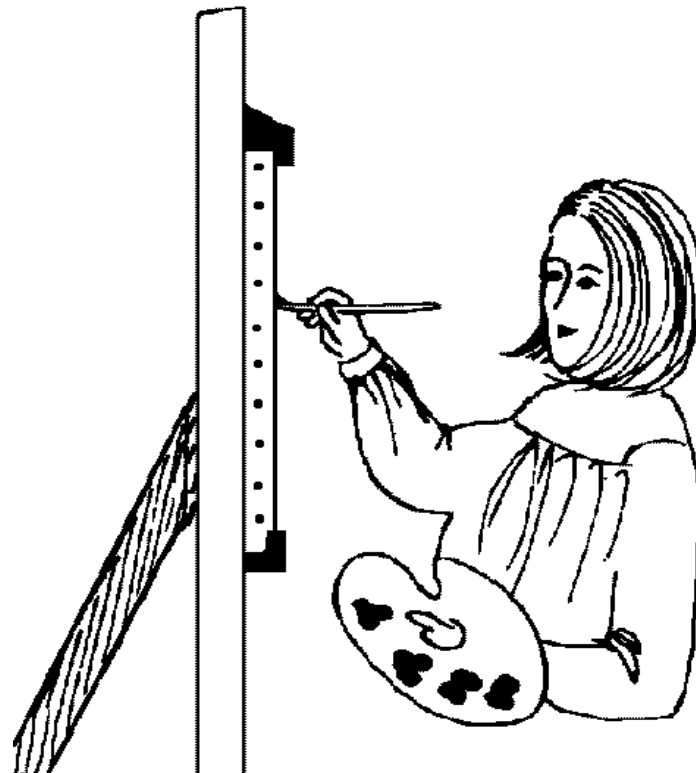
LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.

Fig. 100/101



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una donna che cuce ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo una donna che dipinge ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una donna che cucina ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un uomo che gioca ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una bambina che salta”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una ragazza che pattina”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un ragazzo che mangia”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo due sposi che ballano ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo due ragazzi che parlano”.



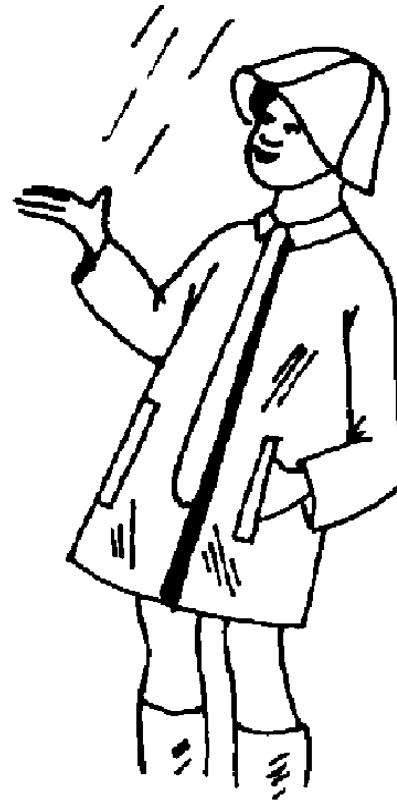
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo una bimba che piange ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un ragazzo che guarda ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un ragazzo che si bagna ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



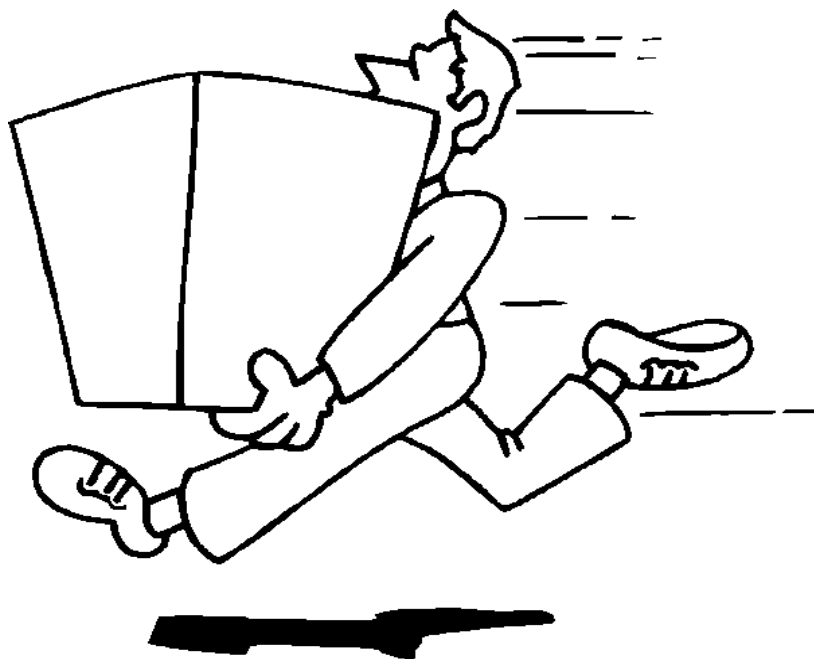
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che dorme”.



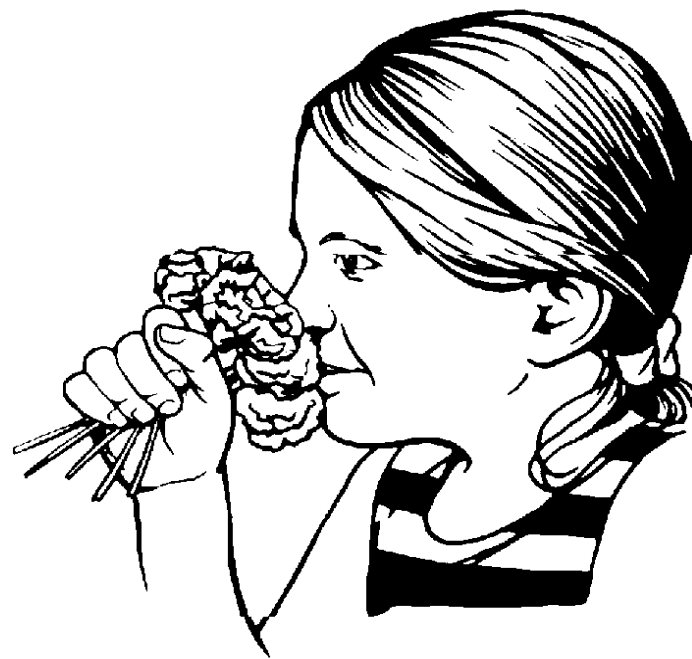
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una bimba seduta”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
"Vedo un uomo che corre".



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
"Vedo una donna che odora".

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ **Vedo un bambino che gioca a calcio** ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ **Vedo un ragazzino che corre**”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



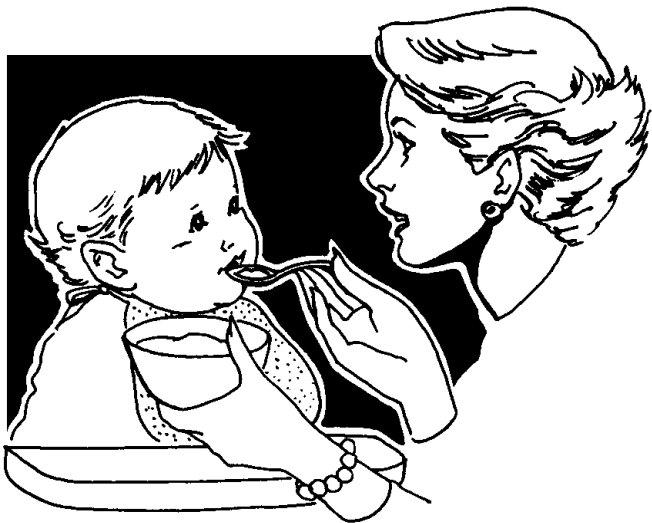
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una ragazzina che balla”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo due ragazzi che leggono ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una mamma che dà la pappa”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una ragazza che suona”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo dei bambini che mangiano”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che scia”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ **Vedo una bimba, seduta per terra**”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ **Vedo una bimba che gioca** ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che salta ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un dottore che visita ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



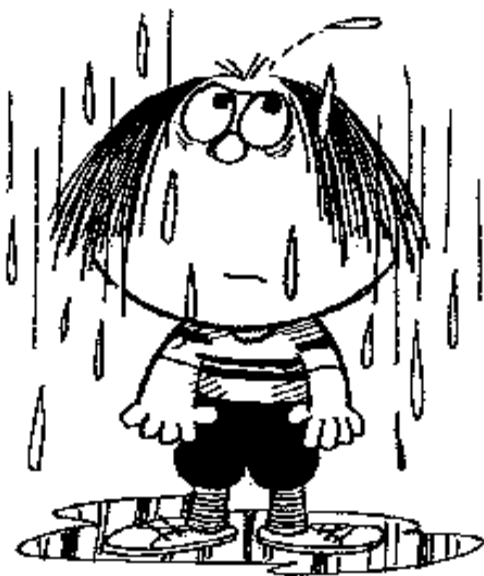
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un’infermiera che dà il latte ”.



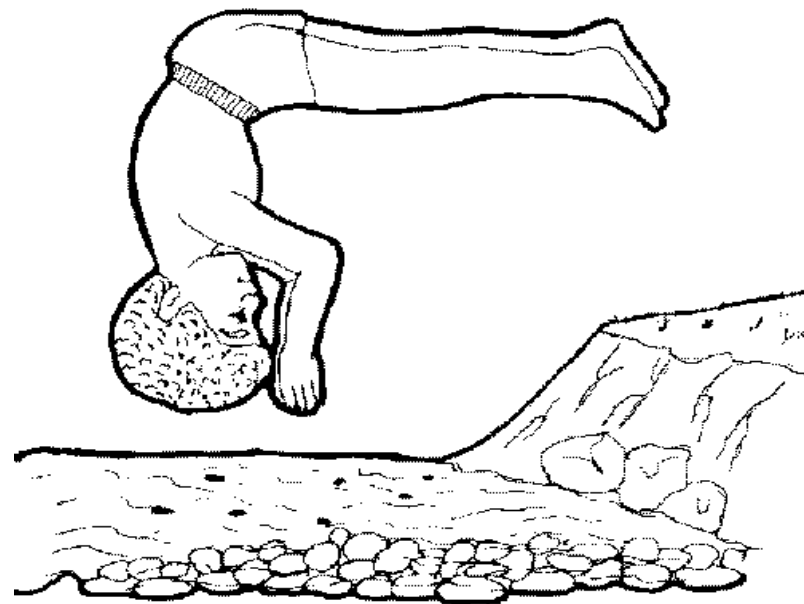
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un ragazzo che saluta ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



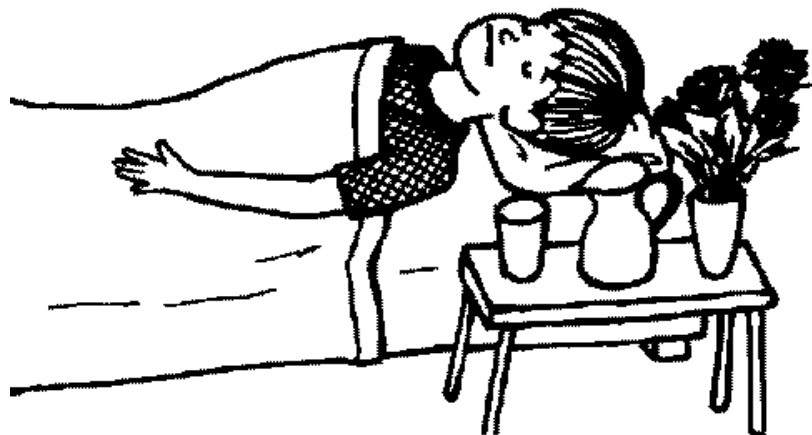
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bimbo che si bagna”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che si tuffa”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



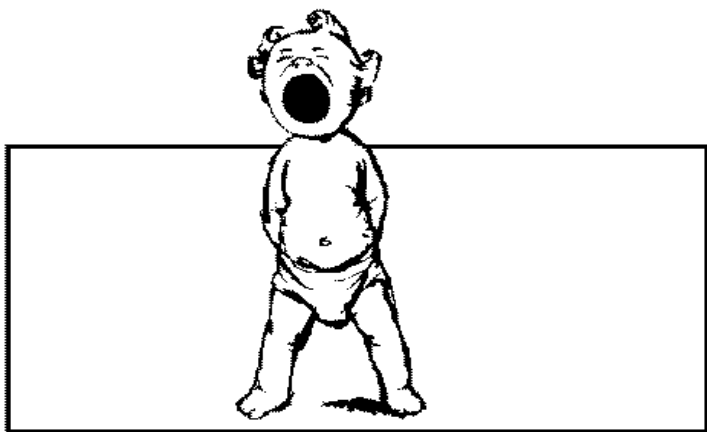
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un bambino che dorme”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo una ragazzina che pedala ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“**Vedo un bimbo che strilla**”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“**Vedo una mamma che cucina**”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un pinguino che scivola”.



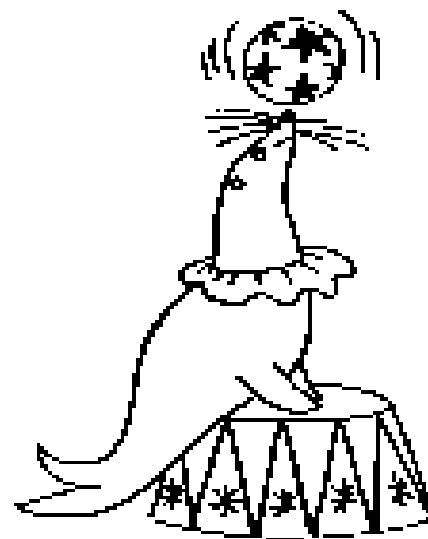
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un pesce che salta”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un cane che ulula ”.



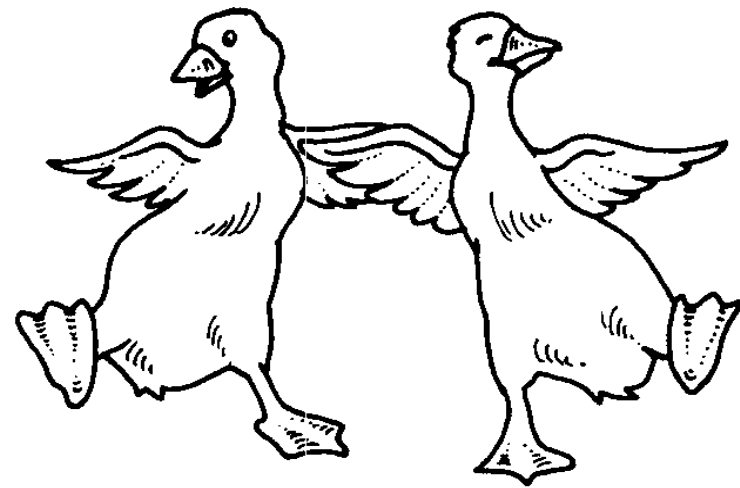
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo una foca che gioca ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



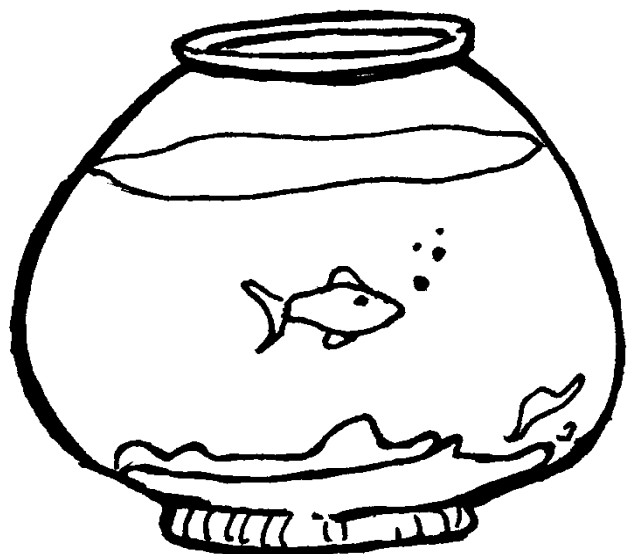
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un orsetto che guarda un fiore”.



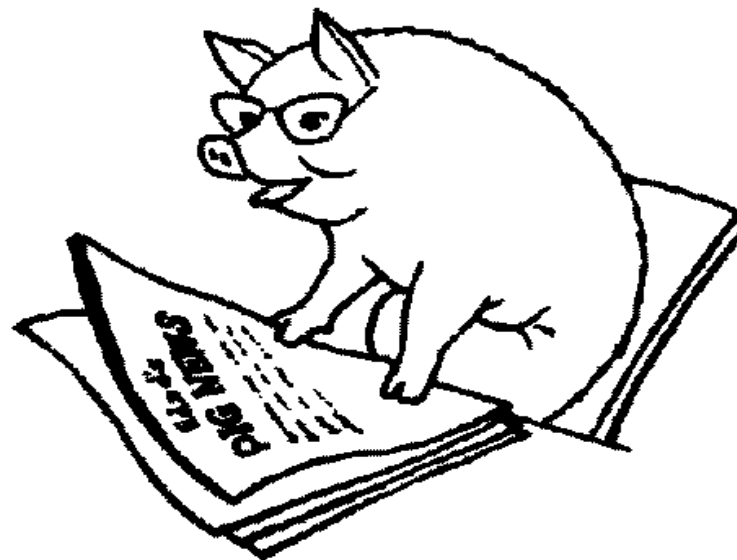
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo due oche che ballano ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



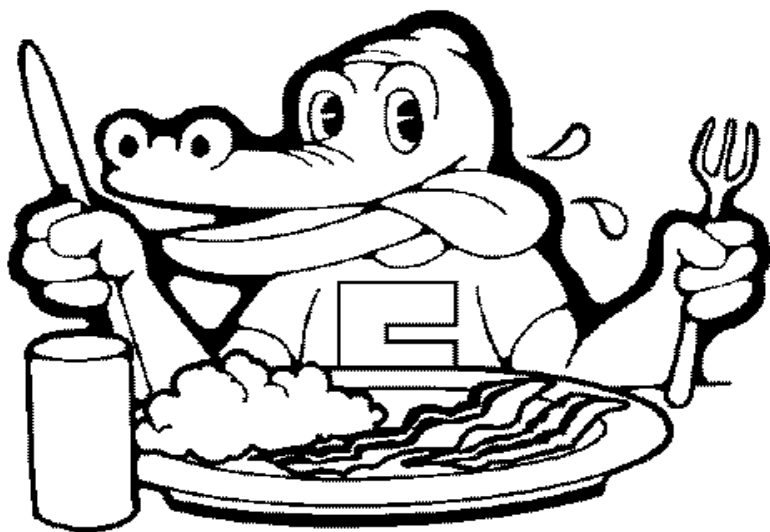
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un pesce che nuota”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“ Vedo un maiale che legge ”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un cocodrillo che mangia”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:
“Vedo un coniglio che salta”.

LINGUAGGIO: LE AZIONI

Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

GRANDEZZE E QUANTITÀ

GRANDEZZE E QUANTITA'

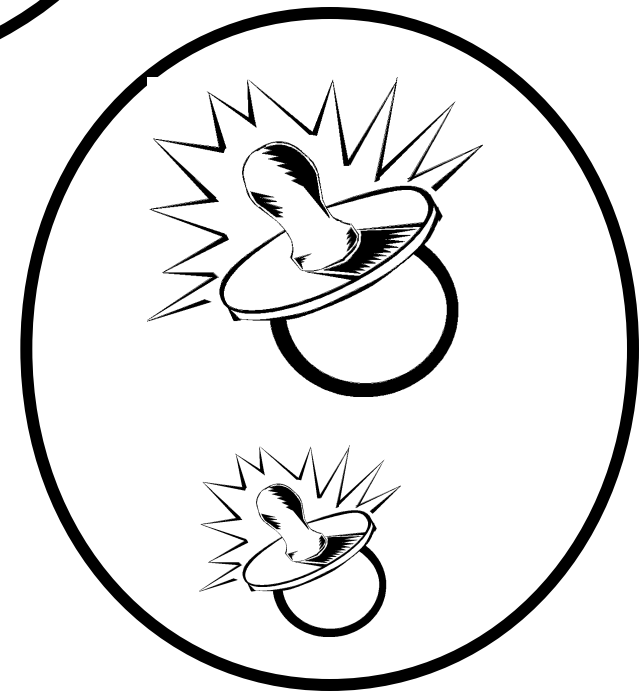
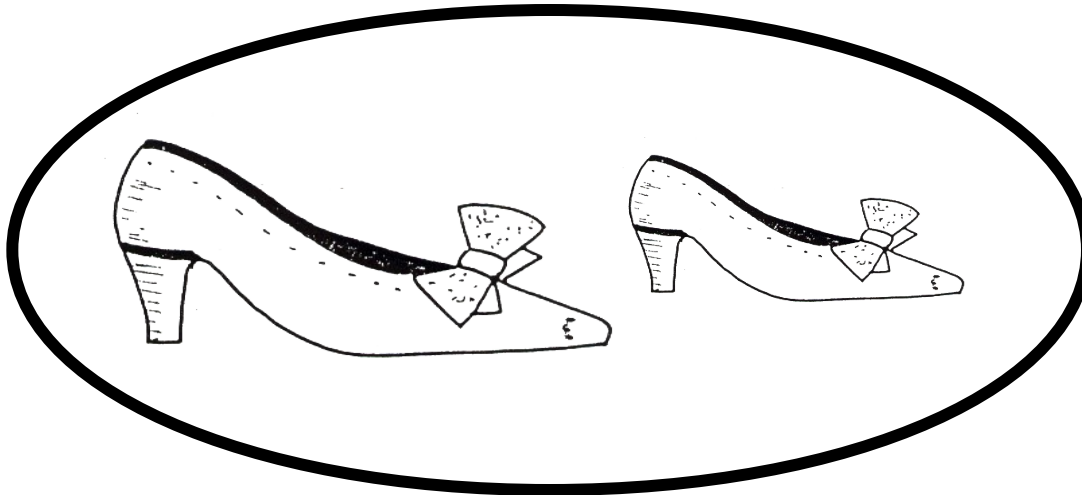
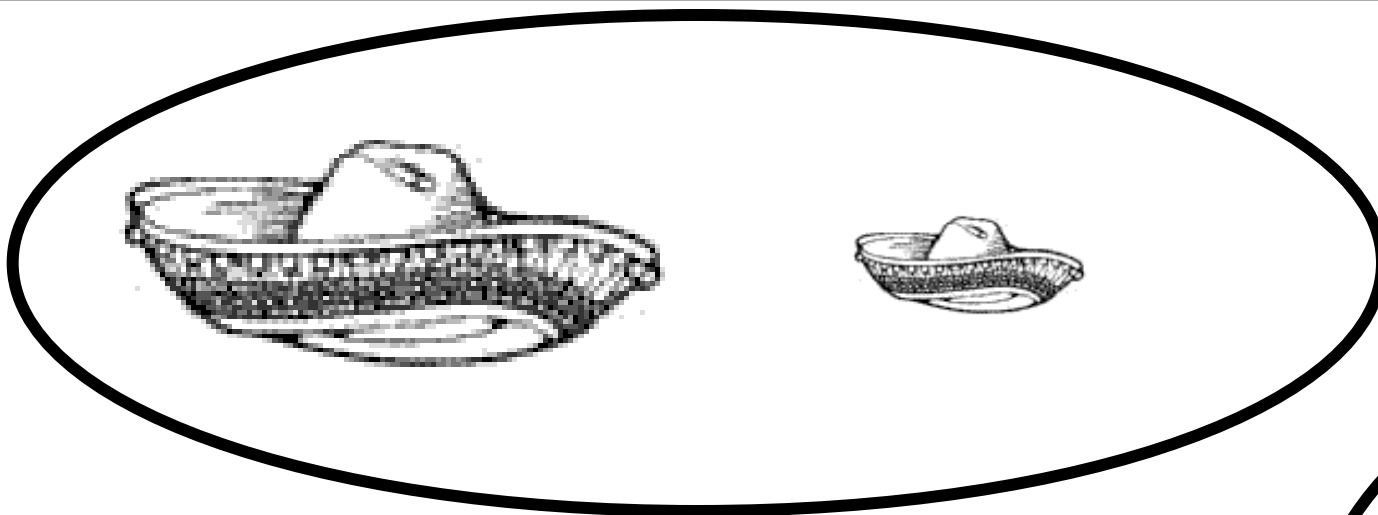
In queste schede sono presentati i fondamentali concetti riguardanti le grandezze: grande- piccolo; lungo- corto; leggero- pesante; alto- basso; grasso- magro; e alcune quantità: uno, molti, pochi, ecc.

UTILIZZAZIONE

L'educatore, seguendo le indicazioni presenti in ogni singola scheda farà indicare o disegnare l'elemento o la quantità richiesta, facendola verbalizzare in maniera sistematica.

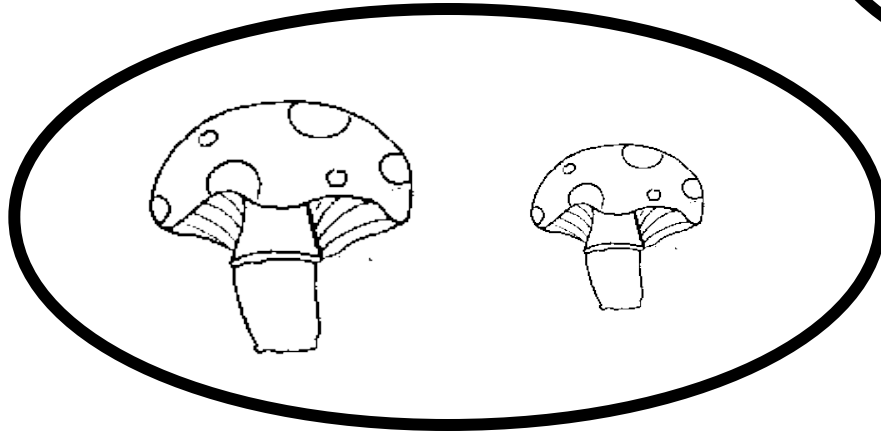
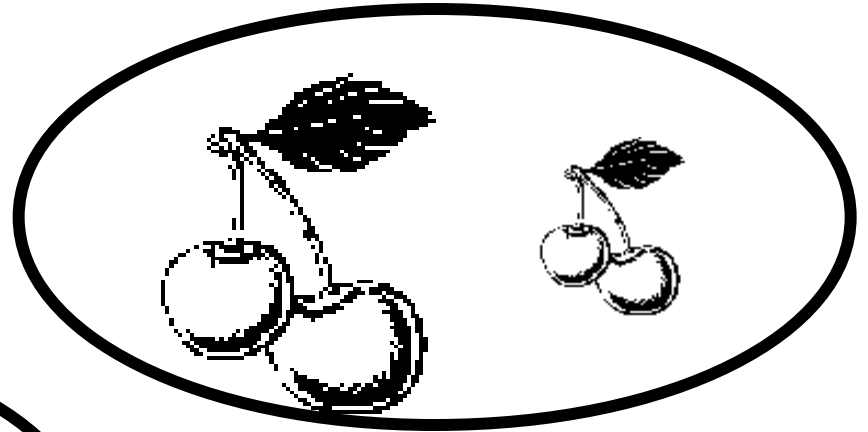
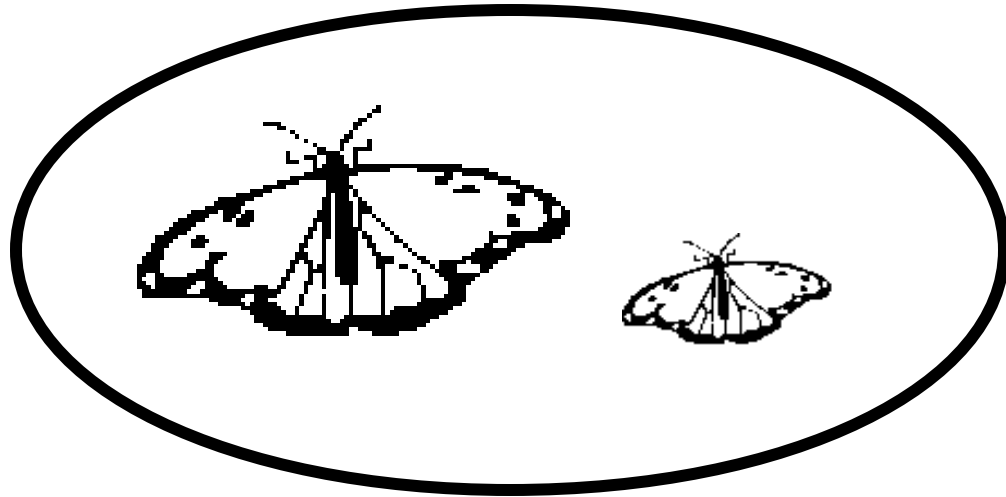
ETA' MENTALE DI RIFERIMENTO

Quattro anni.



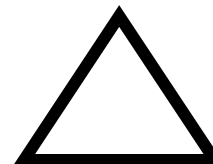
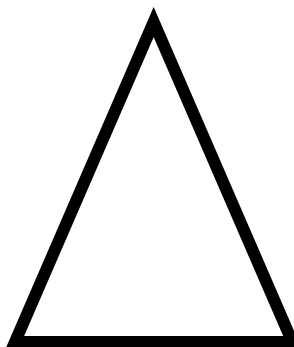
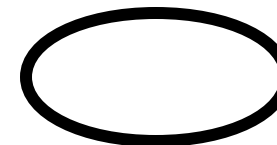
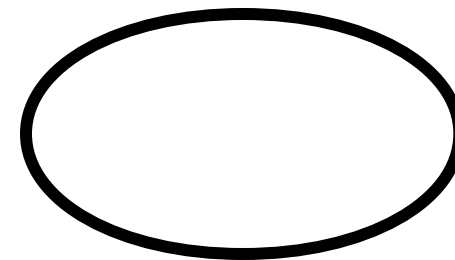
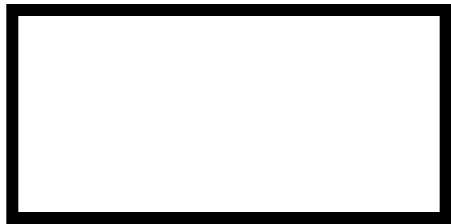
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare tutti gli elementi **grandi** e poi tutti gli elementi **piccoli**.



GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare tutti gli elementi **grandi** e poi tutti gli elementi **piccoli**.



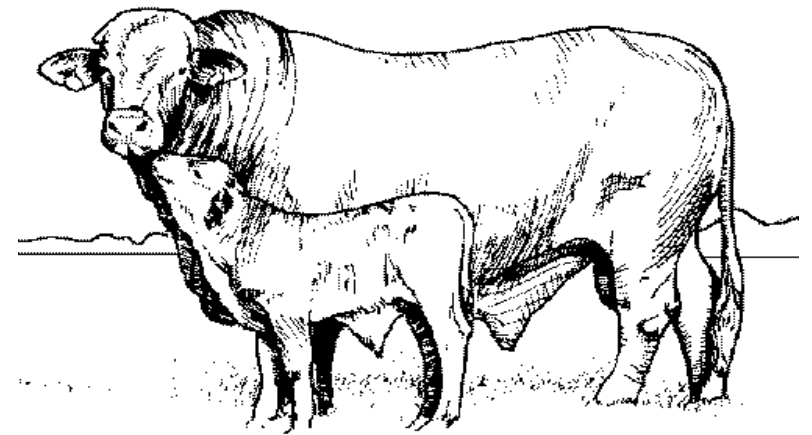
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare tutti gli elementi **grandi** e poi tutti gli elementi **piccoli**.



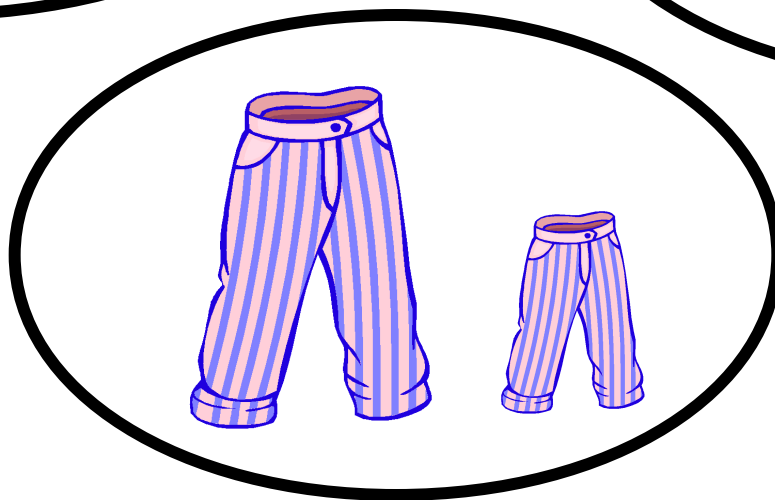
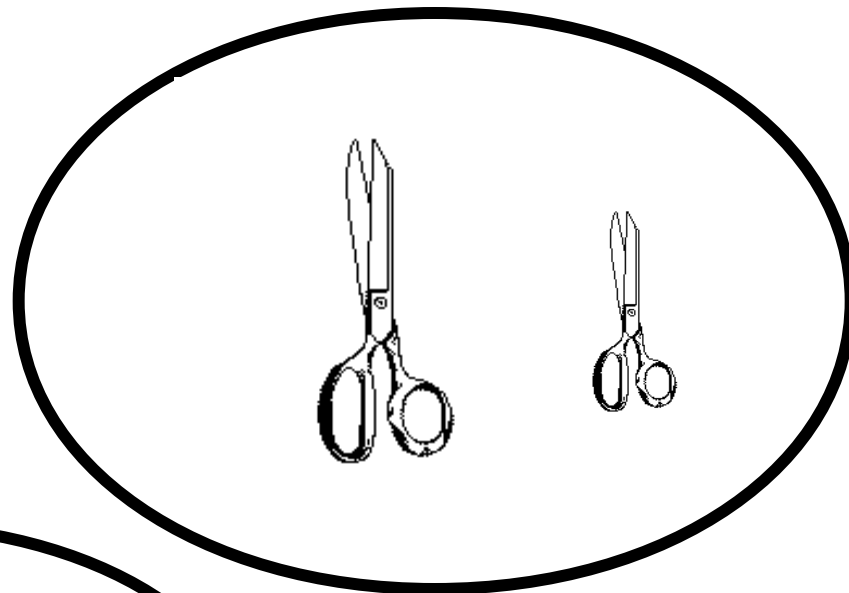
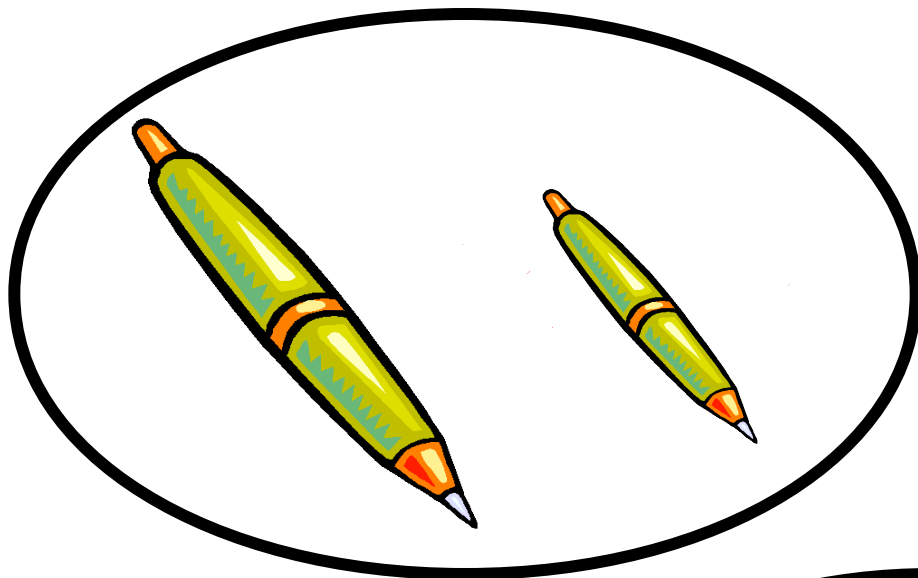
GRANDEZZE E QUANTITA'

Il criceto è un piccolo animale. Ricerca e incolla in questa pagina immagini di altri
animali piccoli.



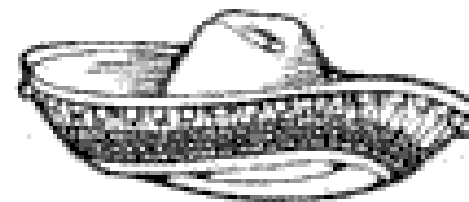
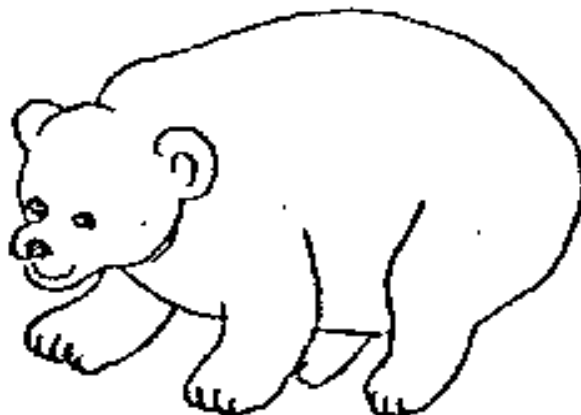
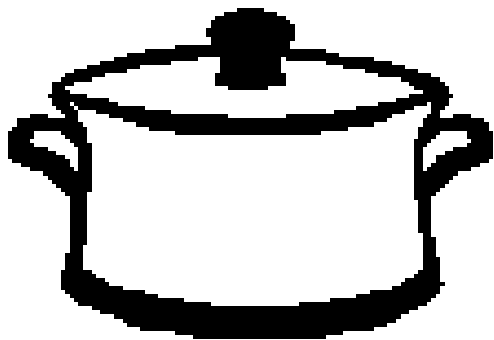
GRANDEZZE E QUANTITA'

La mucca è un animale grande. Ricerca e incolla in questa pagina immagini di altri
animali grandi.



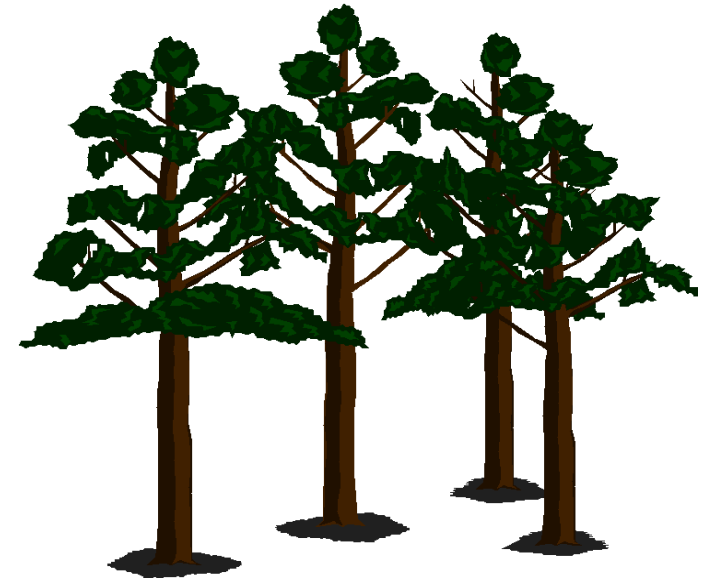
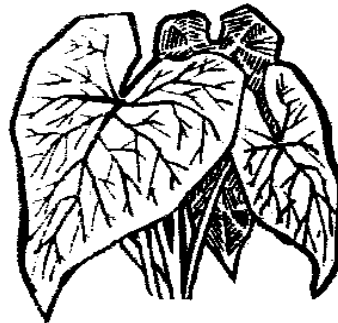
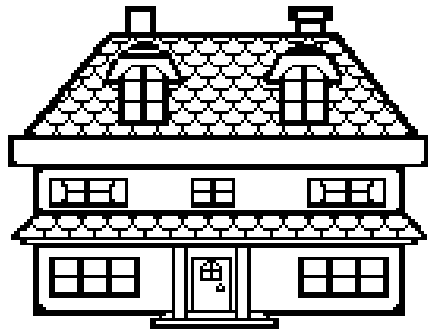
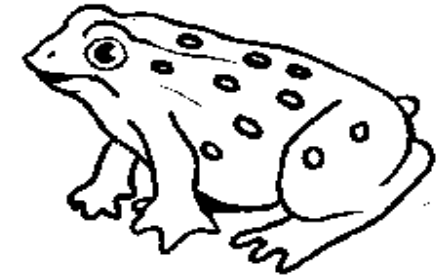
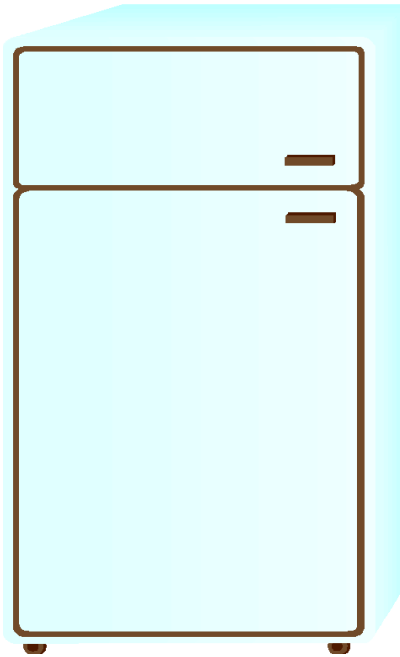
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare tutti gli elementi **lunghi** e poi tutti gli elementi **corti**..



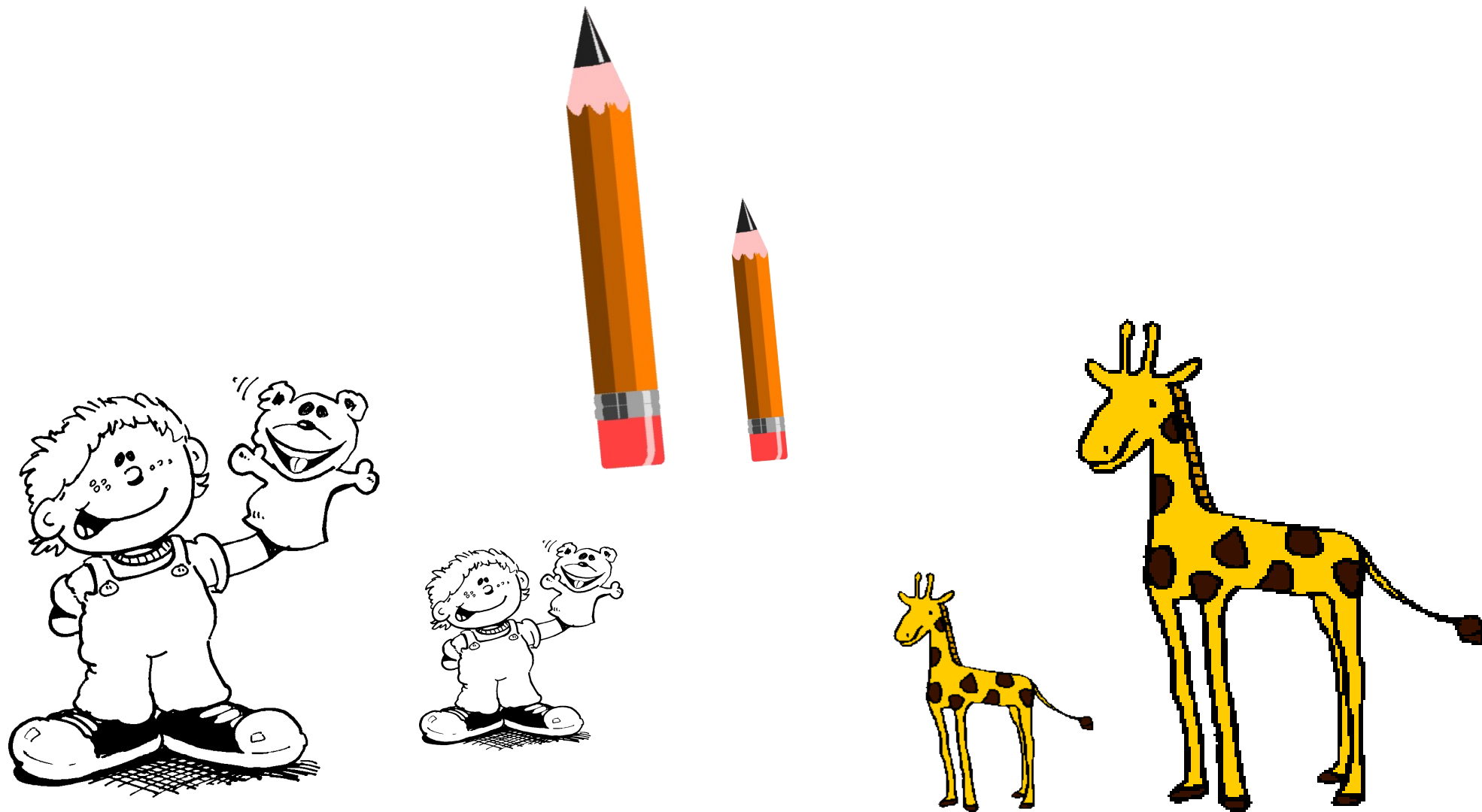
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare tutte le cose **pesanti** e quindi quelle **leggere**.



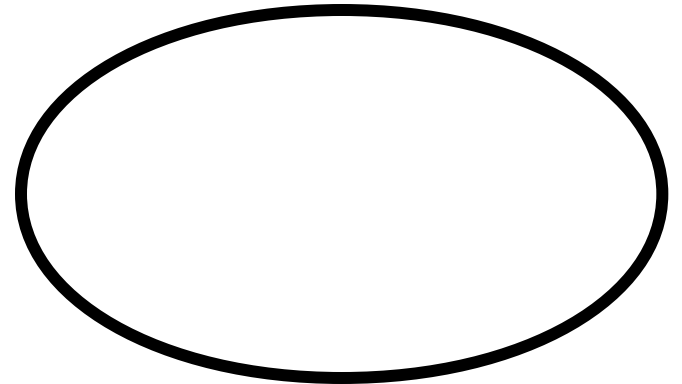
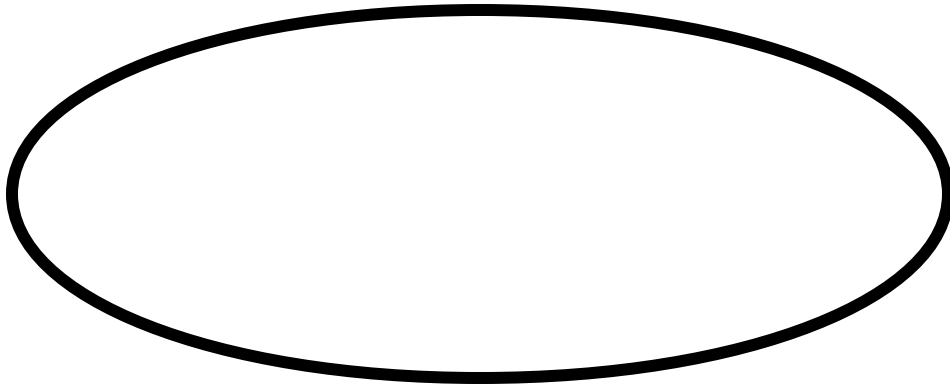
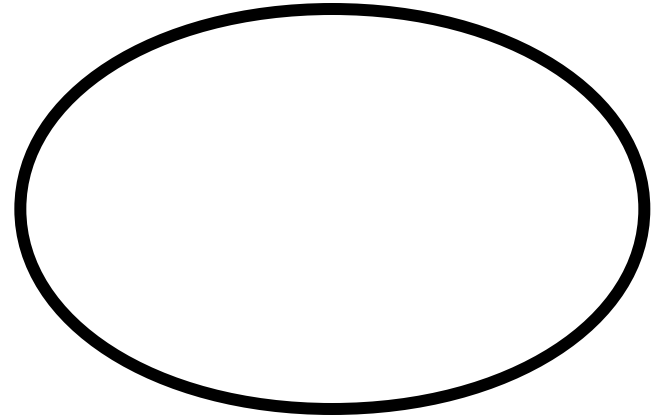
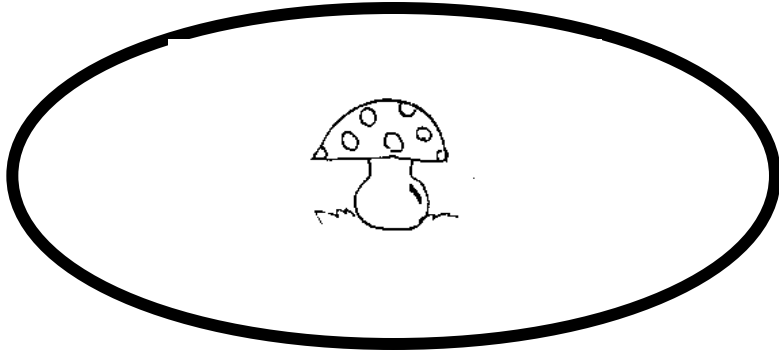
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare tutte le cose **pesanti** e quindi quelle **leggere**.



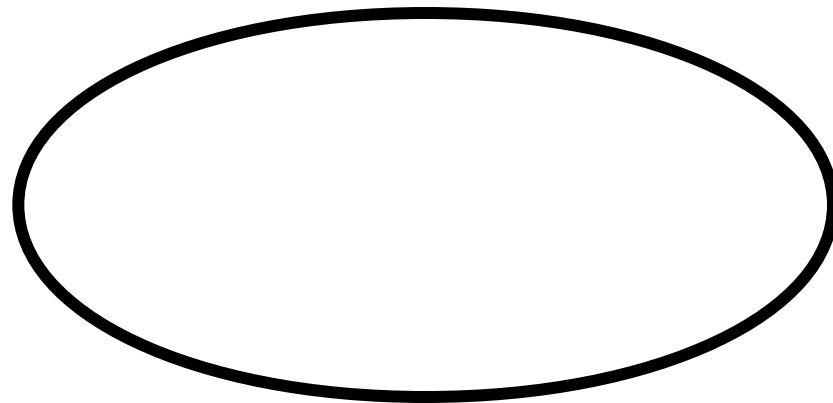
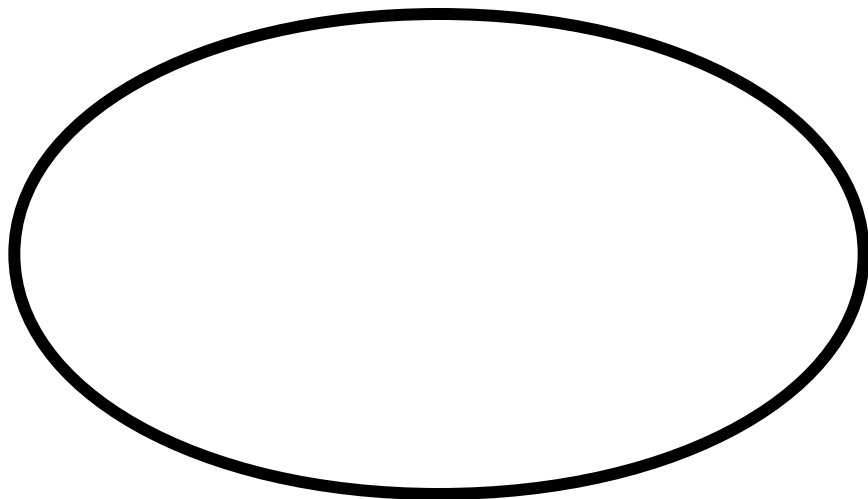
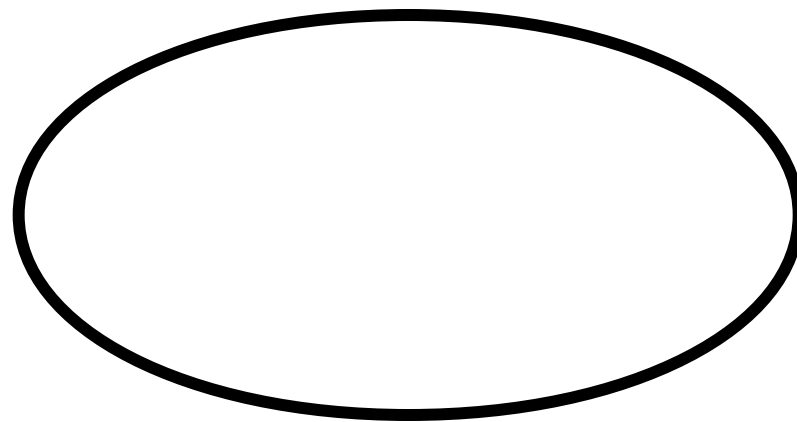
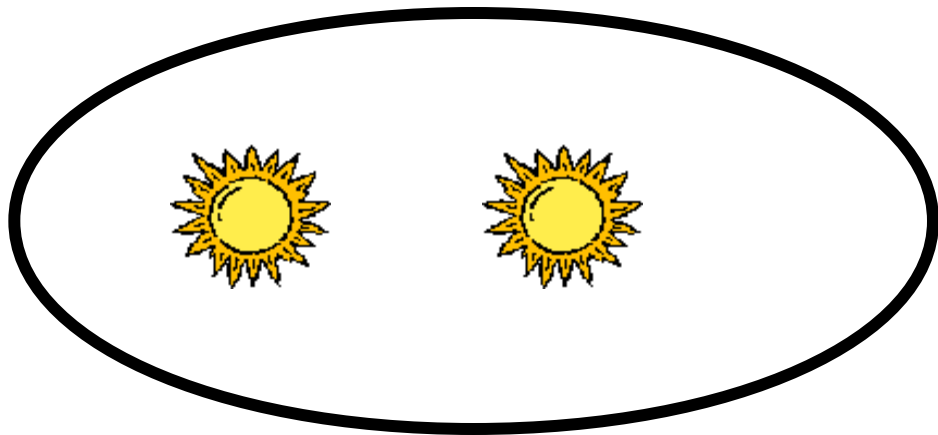
GRANDEZZE E QUANTITA'

Indicare tutti gli elementi **alti** e quindi quelli **bassi**.



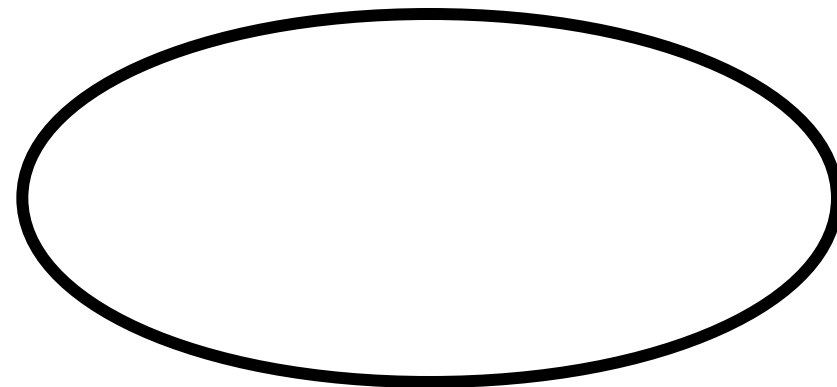
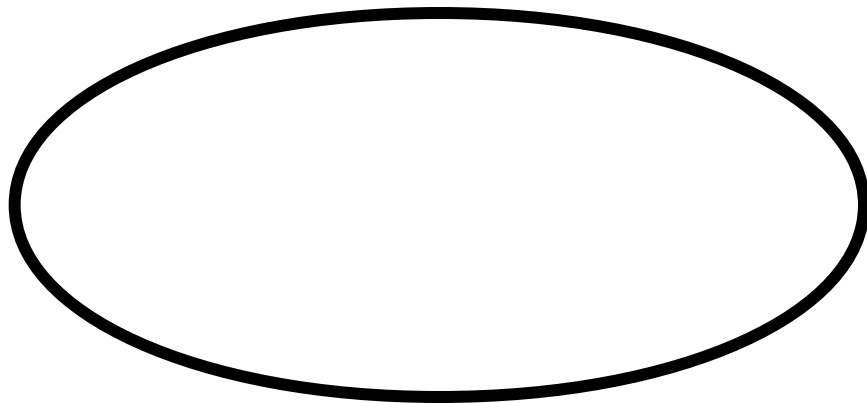
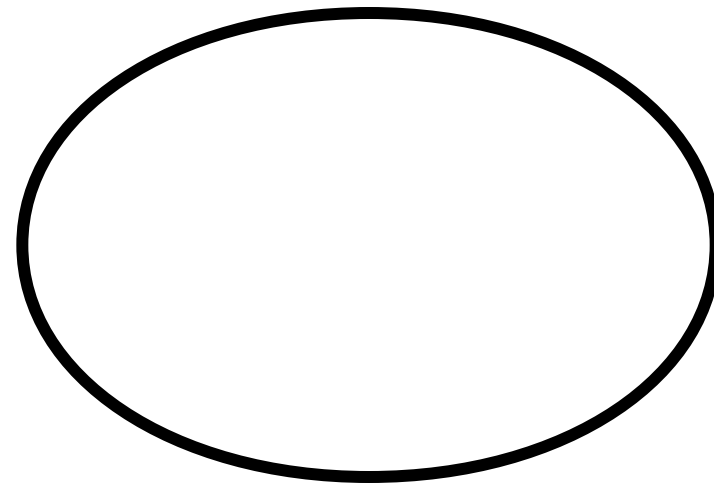
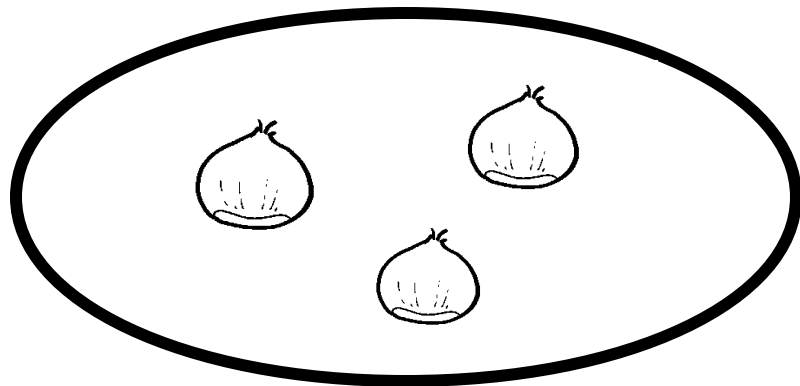
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme è disegnato un funghetto. Disegna anche tu in ogni insieme un
funghetto.



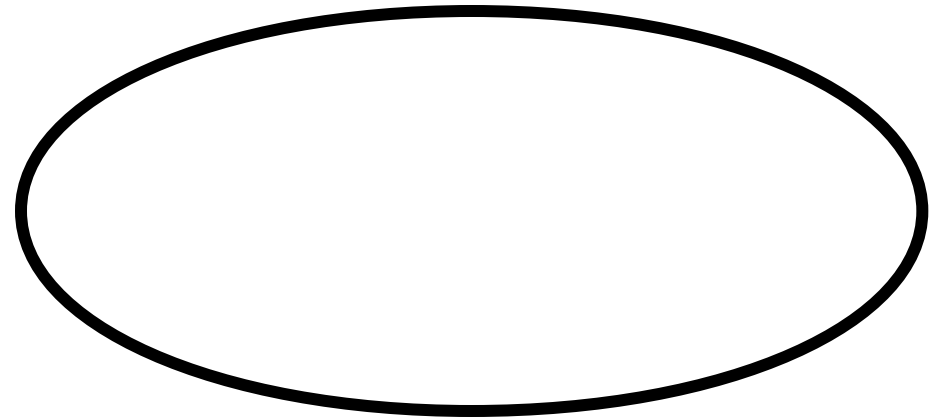
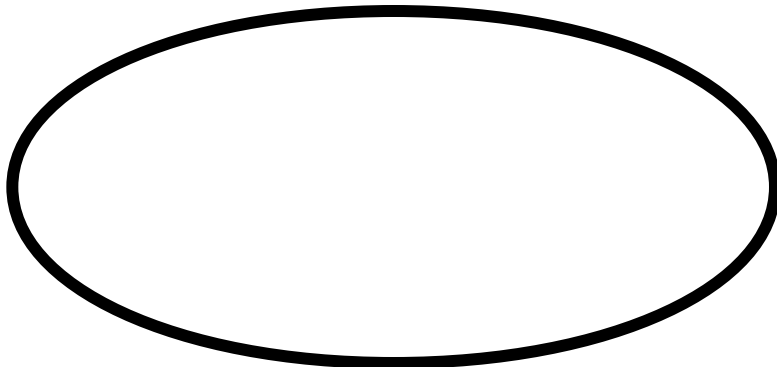
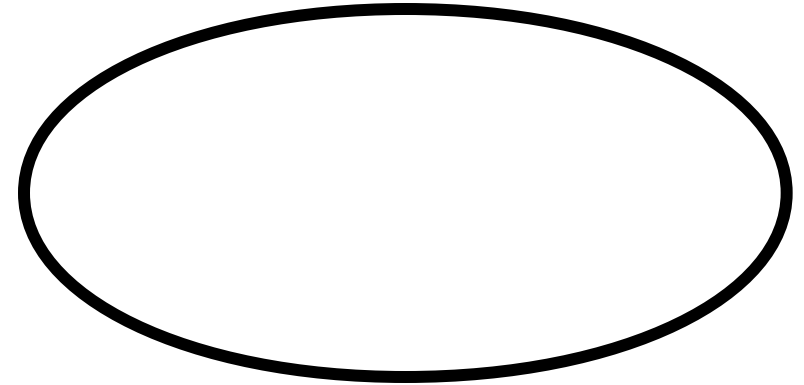
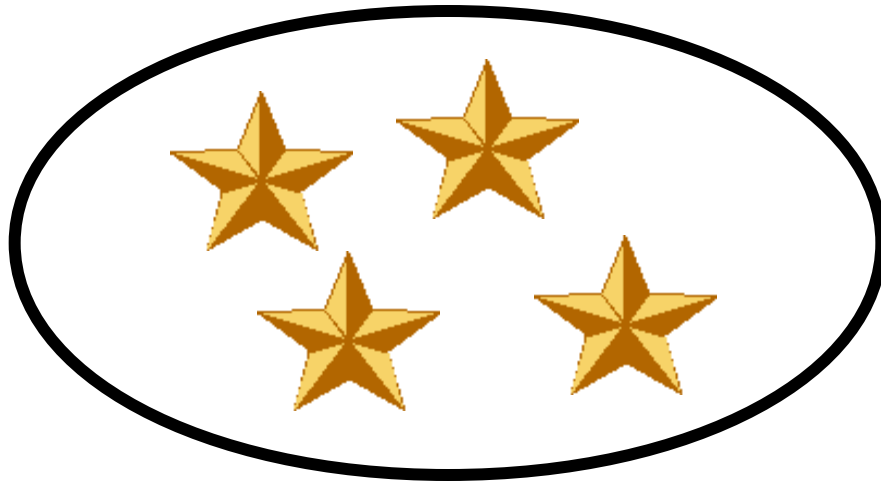
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme sono disegnati due soli. Disegna anche tu in ogni insieme **due soli**.



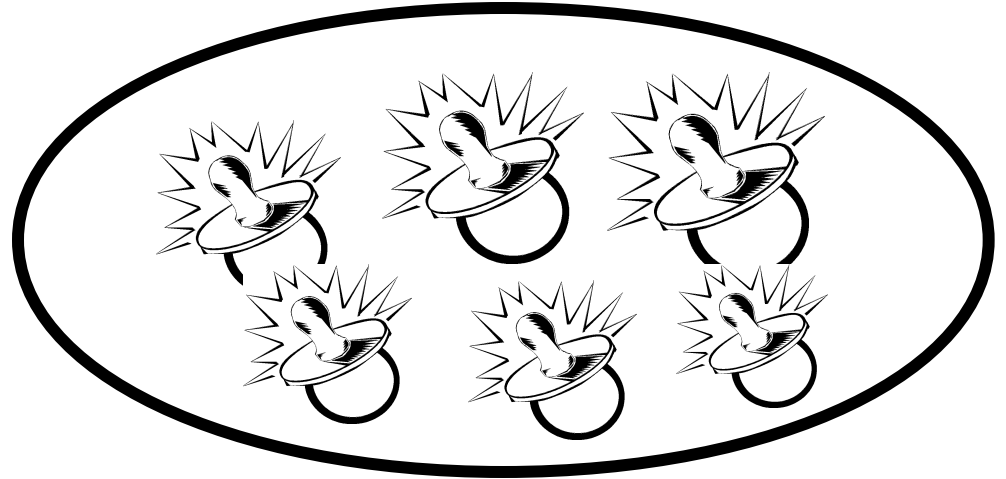
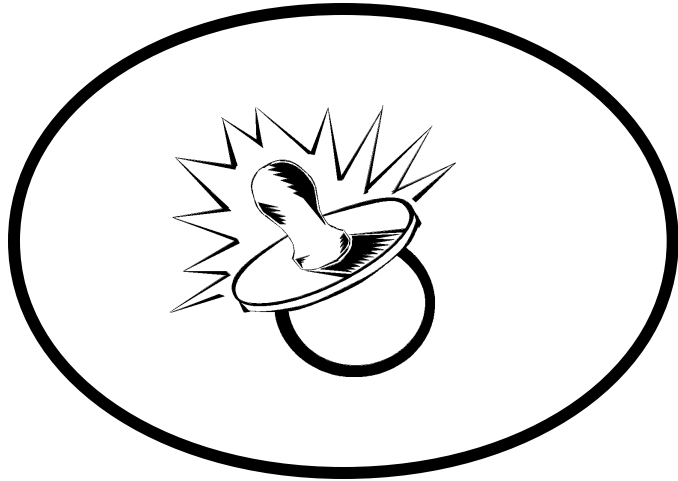
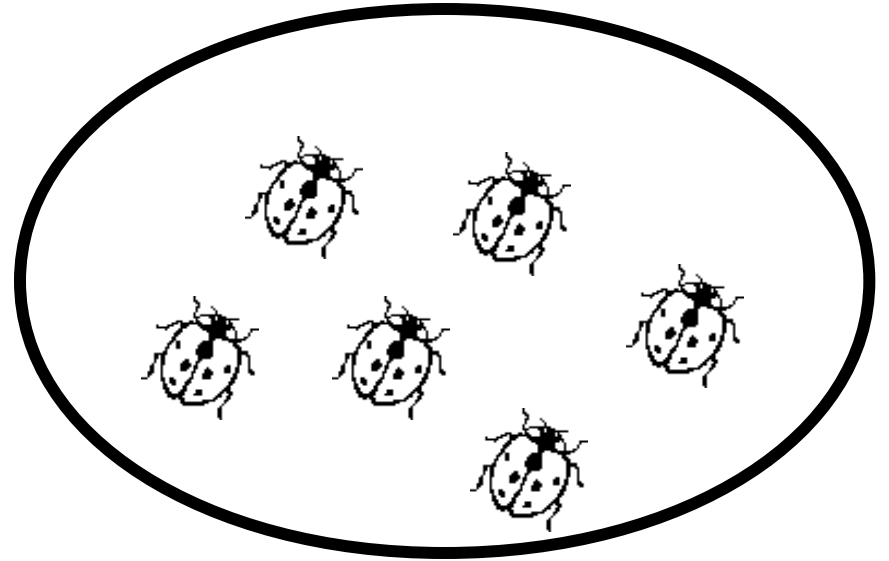
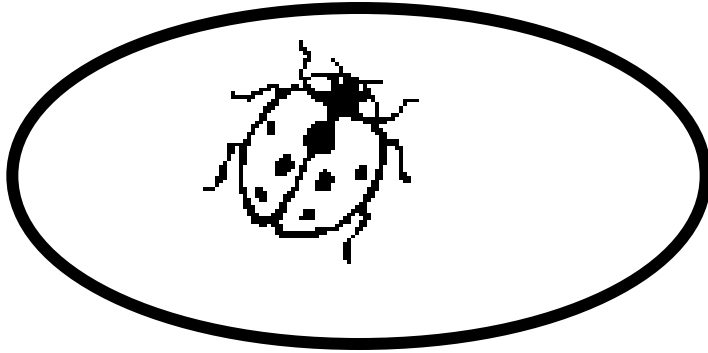
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme sono presenti tre castagne. Disegna anche tu in ogni insieme **tre castagne.**



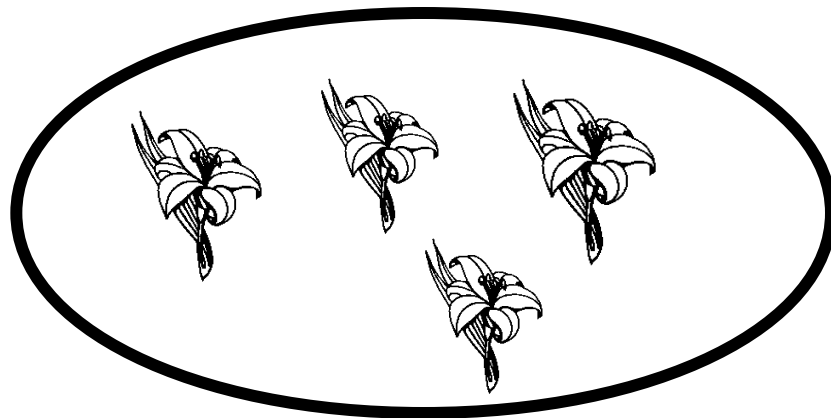
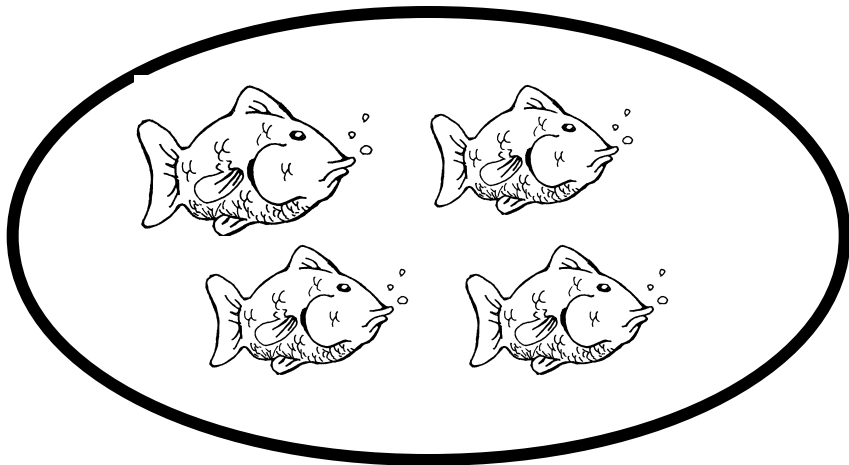
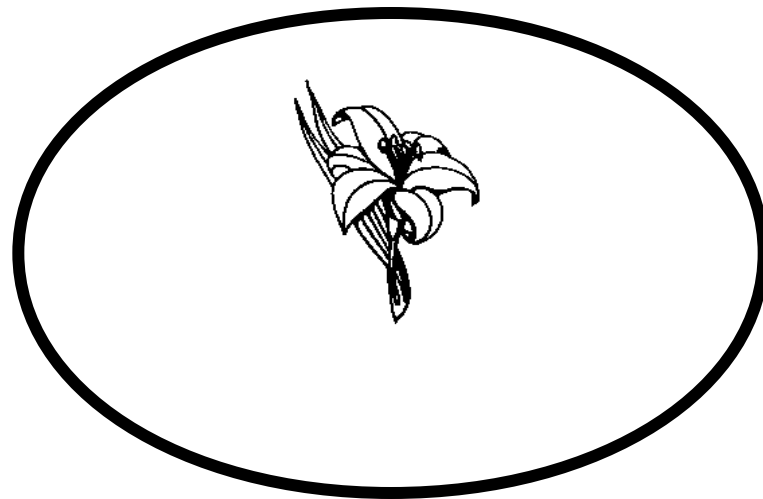
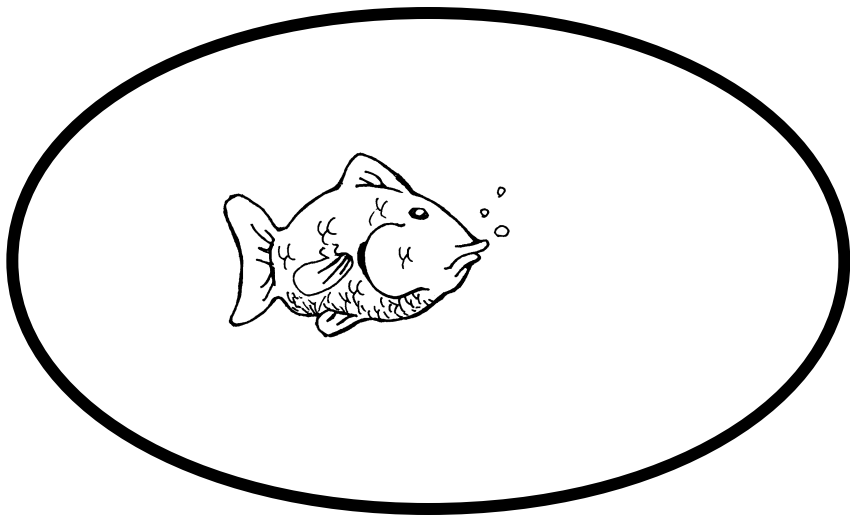
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme sono presenti quattro stelline. Disegna anche tu in ogni insieme **quattro stelline.**



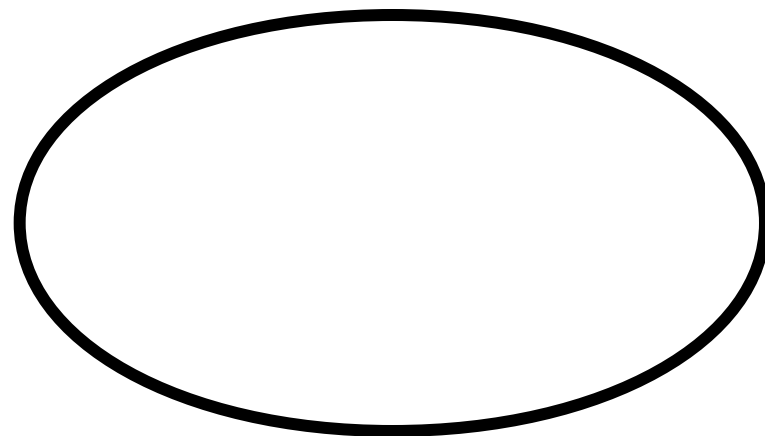
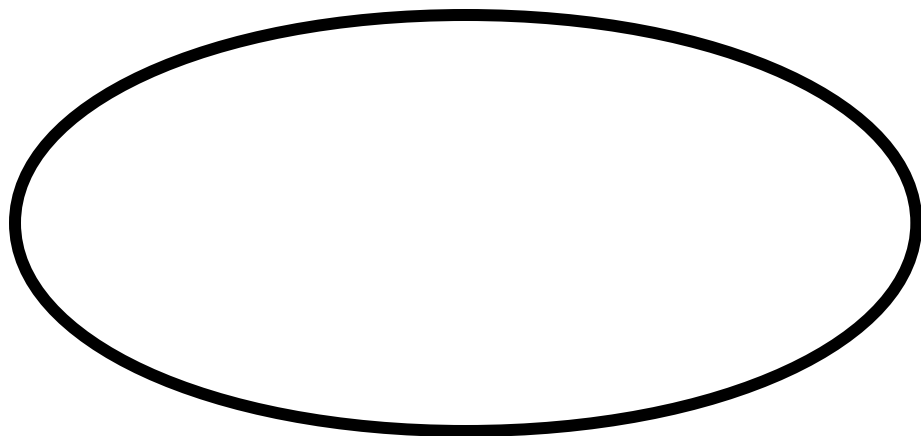
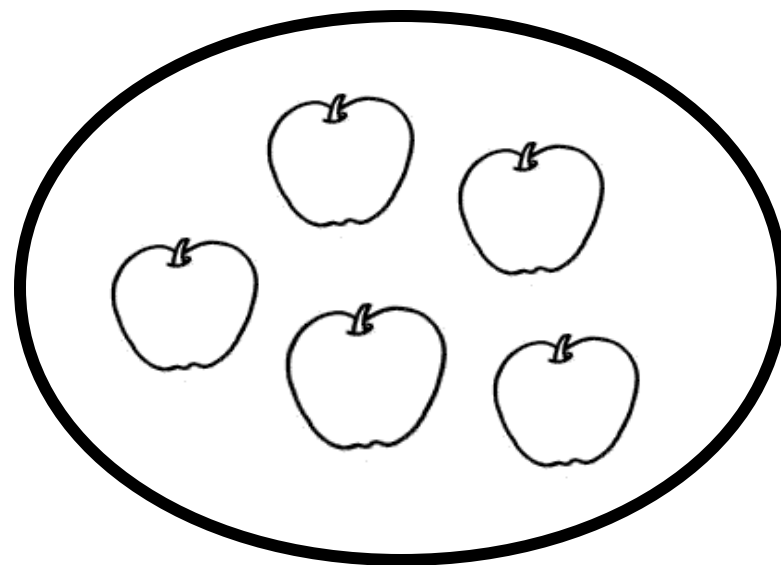
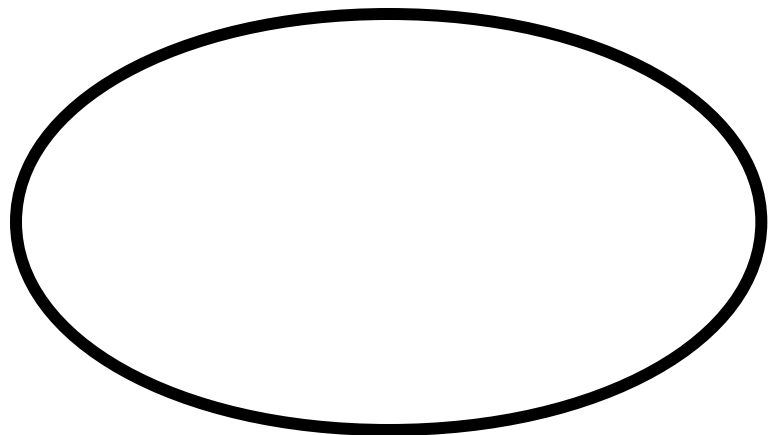
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare e associare gli insiemi in cui sono presenti **molti** oggetti e quelli in cui è presente **un solo** oggetto.



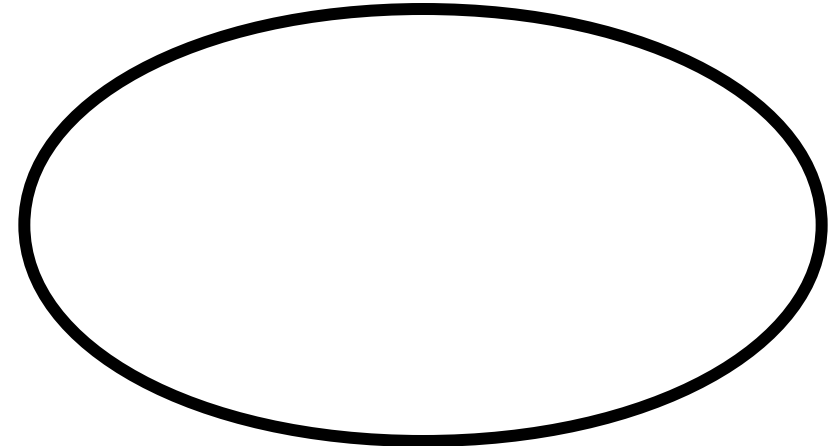
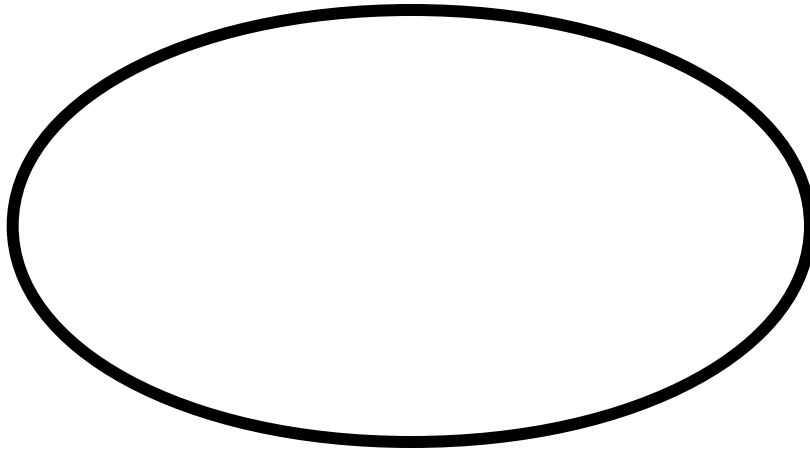
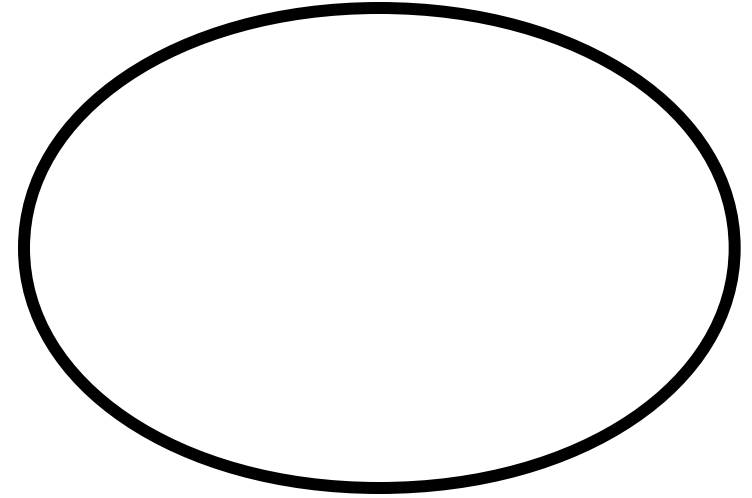
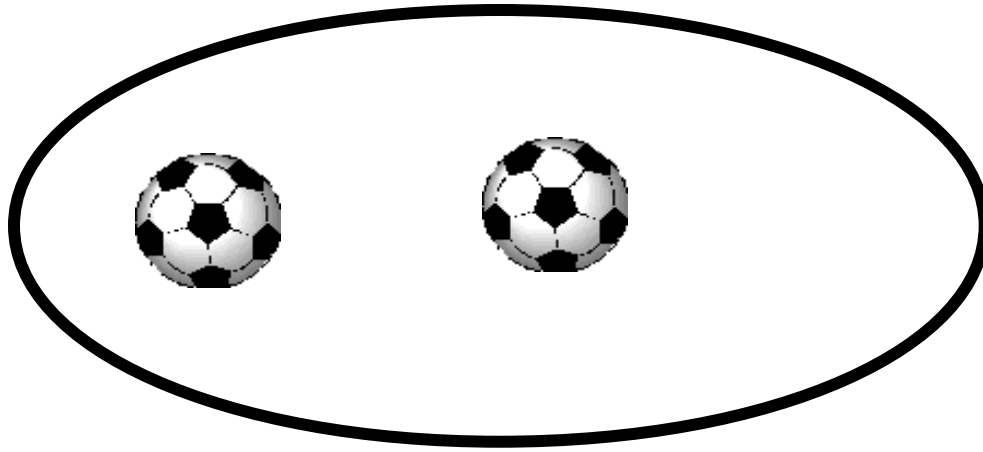
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare e associare gli insiemi in cui sono presenti **molti oggetti** e quelli in cui è presente un **solo oggetto**.



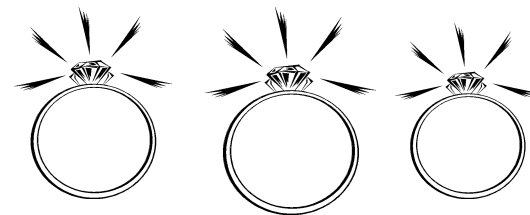
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme sono presenti **molte** mele. Disegna anche tu in ogni insieme **molte** mele.



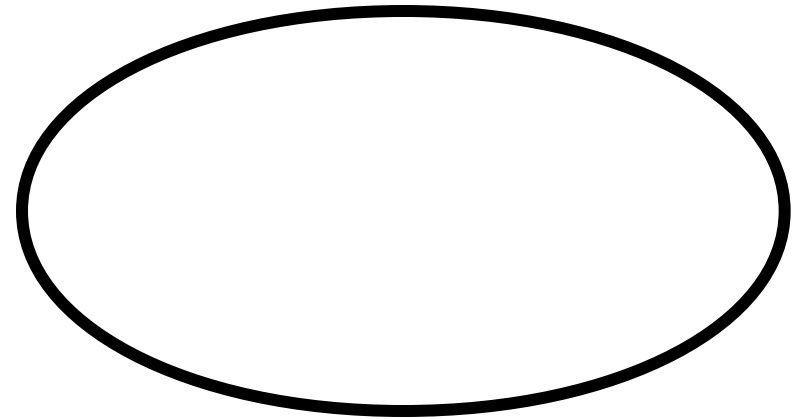
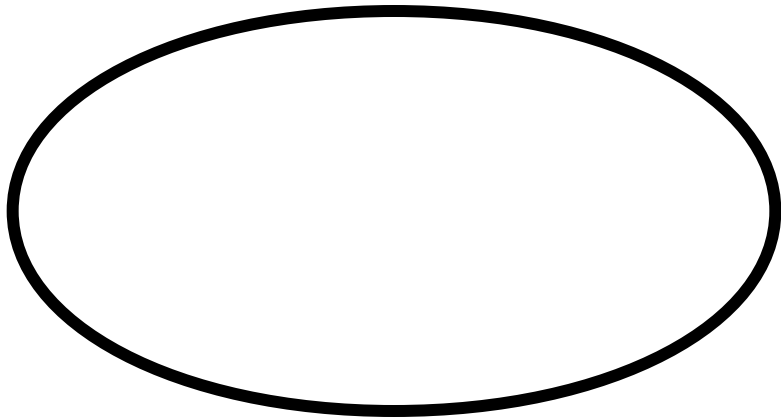
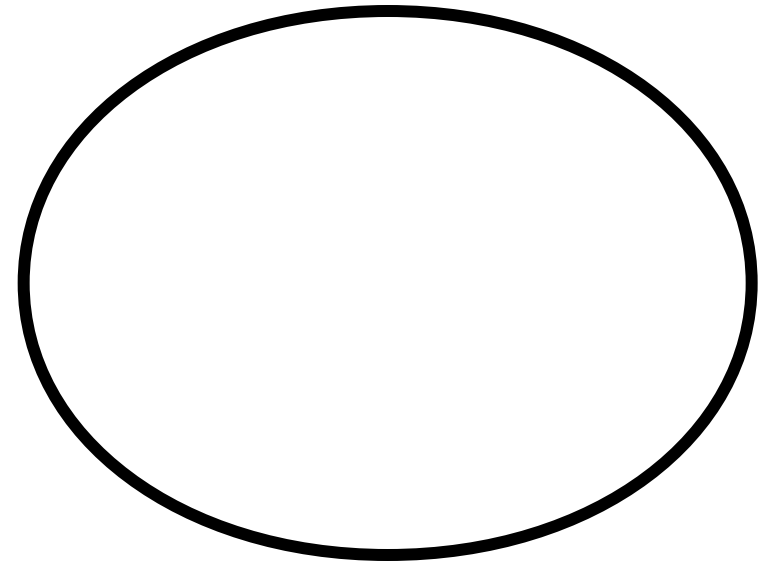
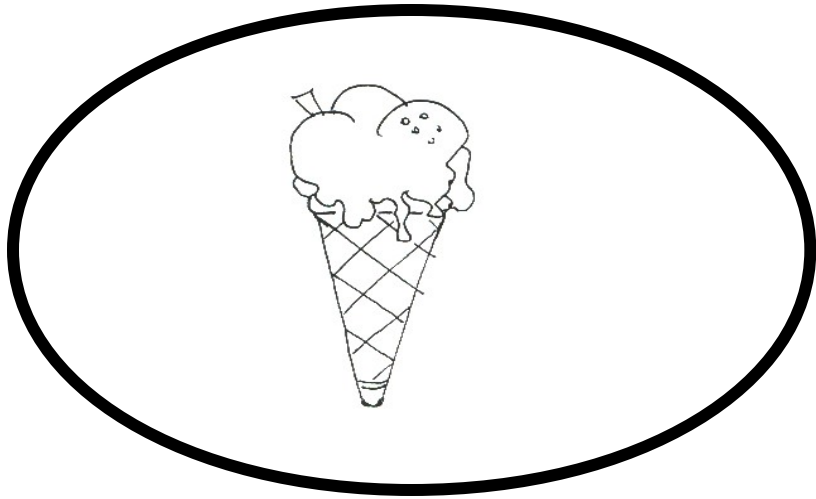
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme sono presenti pochi palloni. Disegna anche tu in ogni insieme **pochi palloni.**



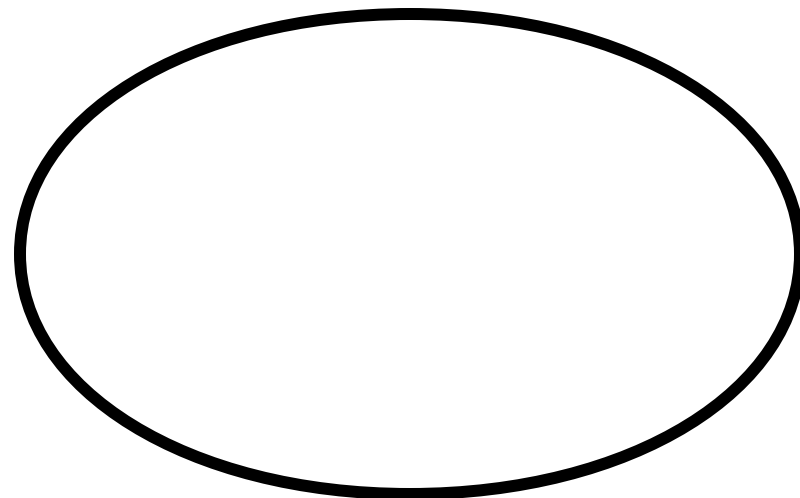
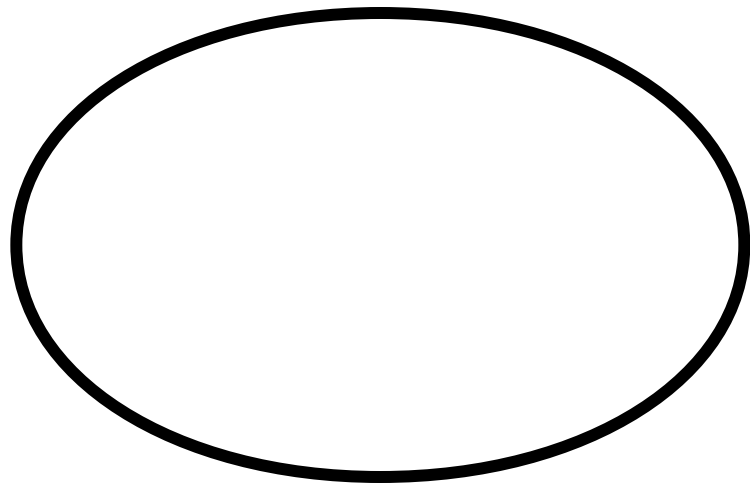
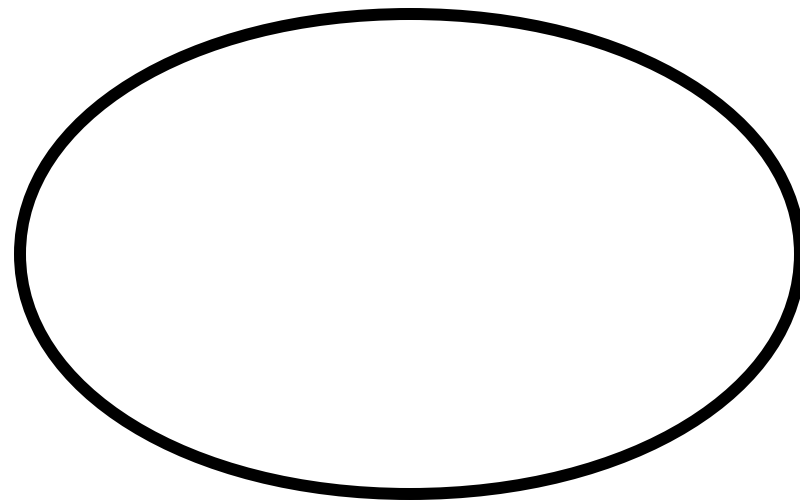
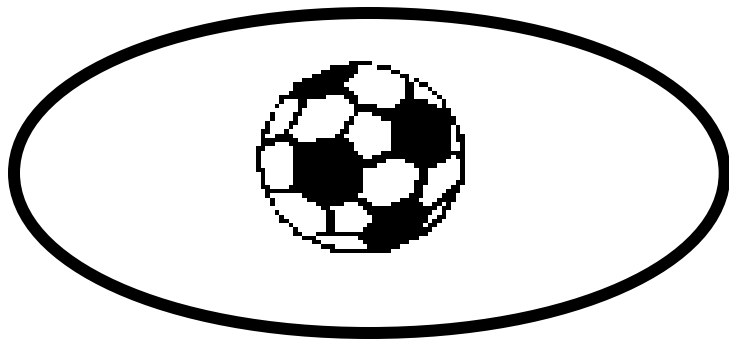
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare e associare gli insiemi in cui sono presenti lo stesso numero di oggetti.



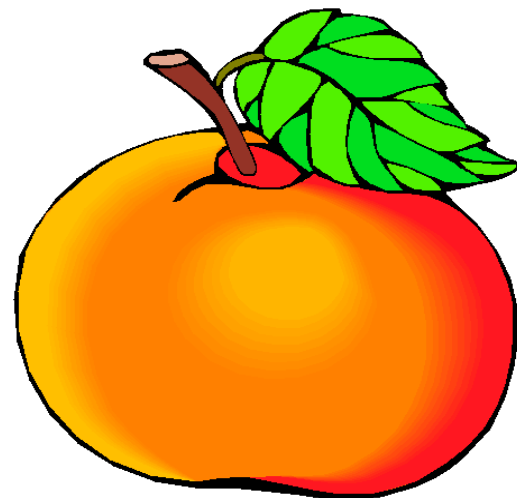
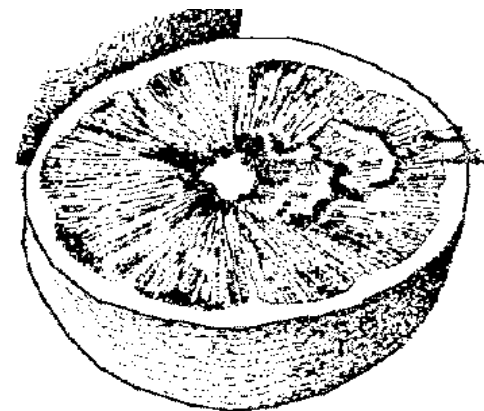
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme è presente un solo gelato. Disegna anche tu in ogni insieme **un solo gelato**.



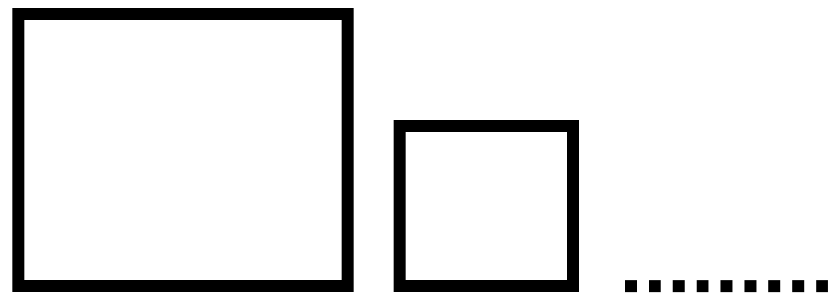
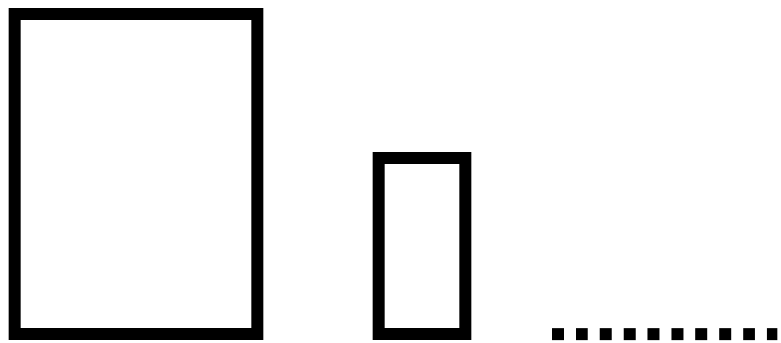
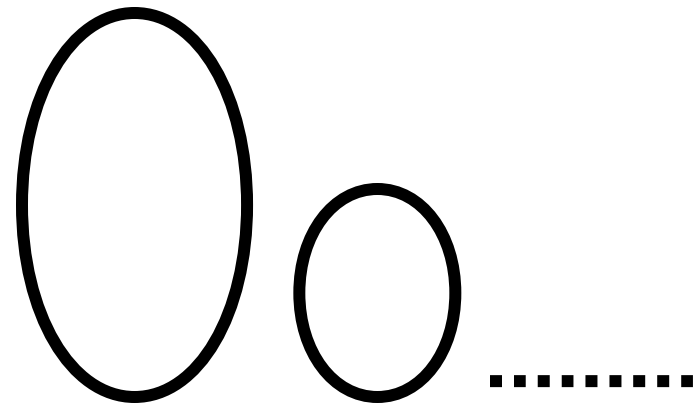
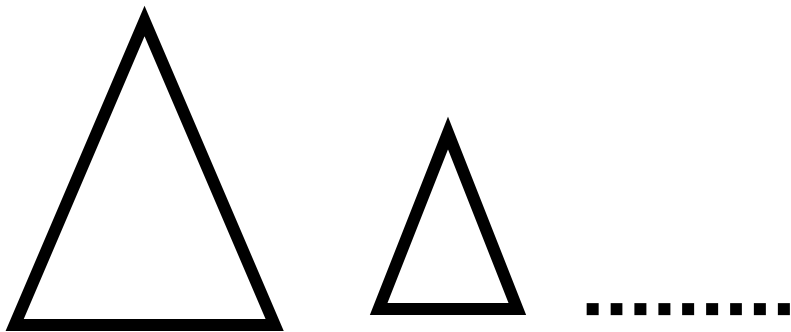
GRANDEZZE E QUANTITA'

In questo insieme è presente solo un pallone. Disegna anche tu in ogni insieme
un solo pallone.

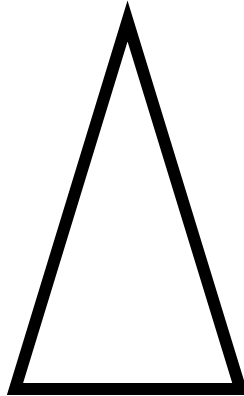
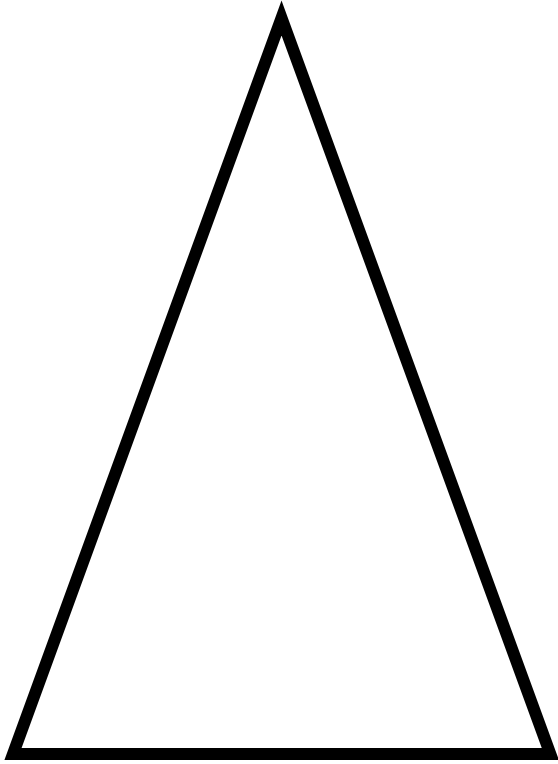


GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare il frutto **intero** e successivamente il **mezzo** frutto.

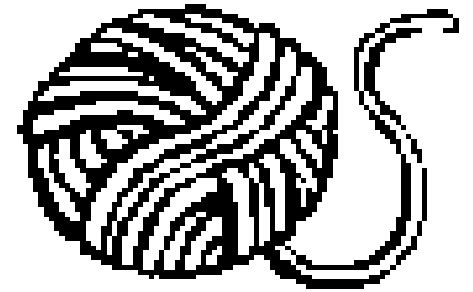
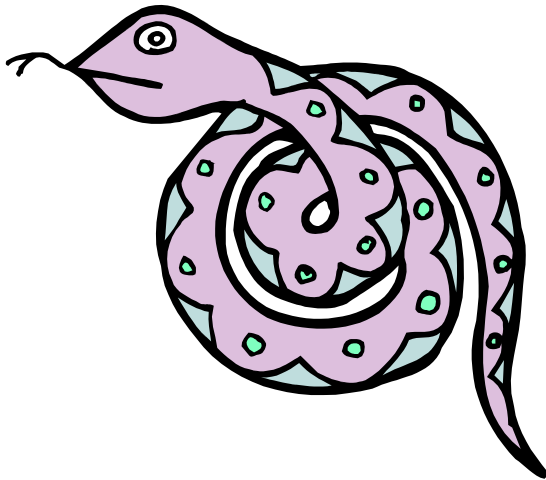
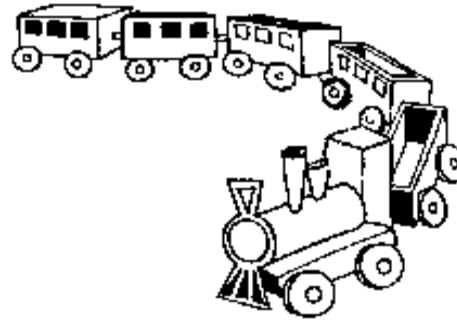
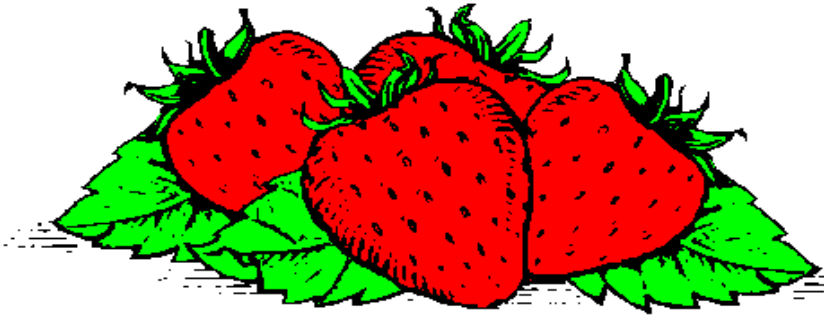


GRANDEZZE E QUANTITA'
Disegna le figure geometriche che mancano nella serie.



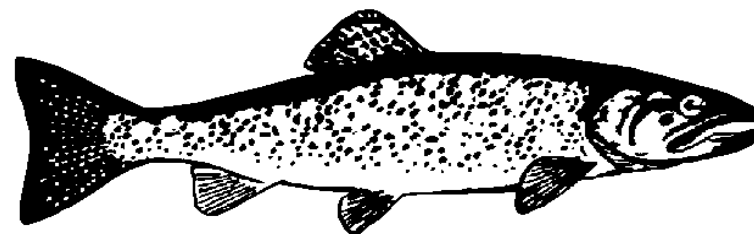
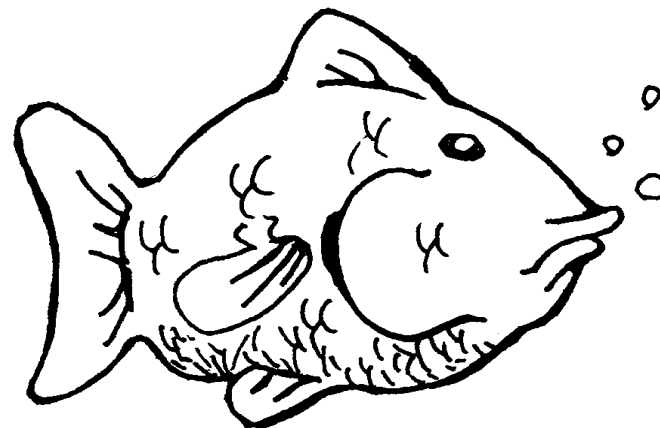
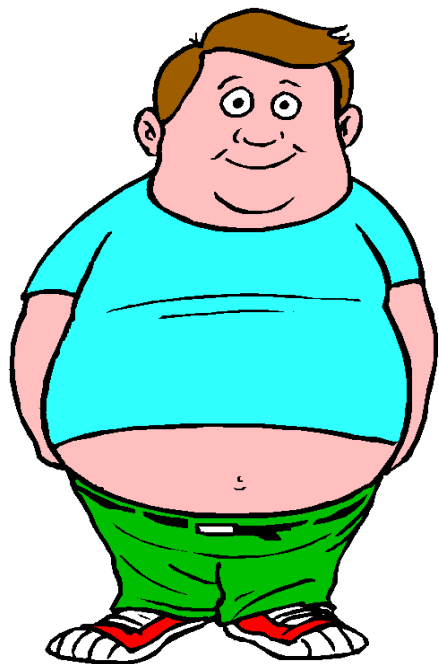
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare e associare le **figure lunghe** e quelle **corte**.



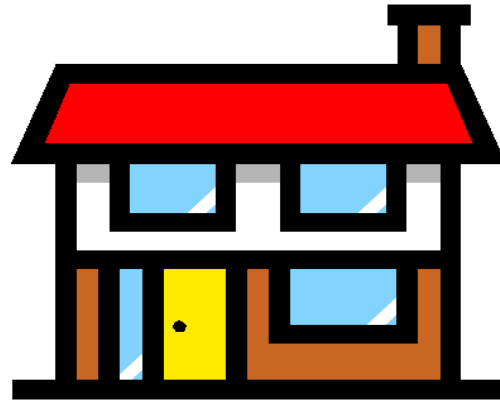
GRANDEZZE E QUANTITA'

Far individuare e associare gli oggetti **lunghi** e quelli **corti**.



GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare gli elementi **magri** e quindi quelli **grassi**.



GRANDEZZE E QUANTITA'

Far indicare tutte le cose **grandi** e quindi tutte quelle **piccole**.