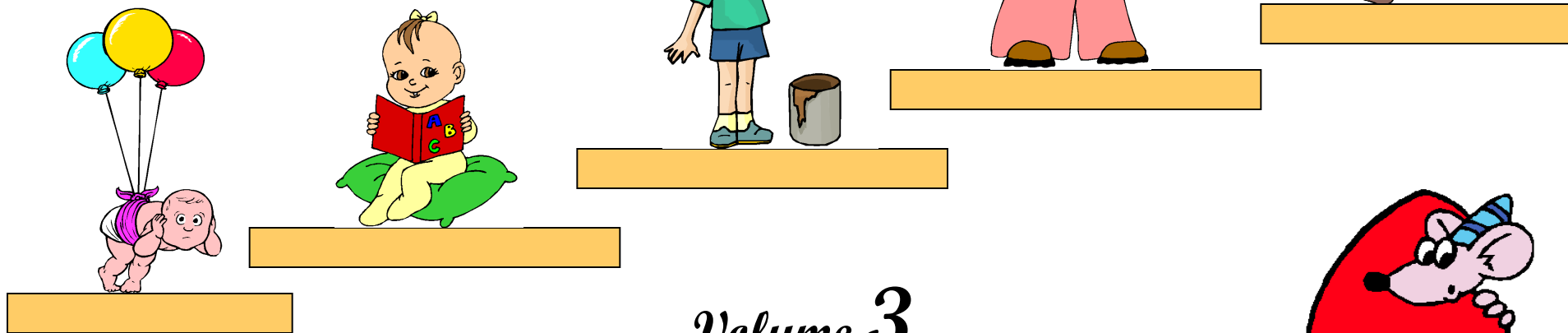


# VOGLIA DI CRESCERE

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

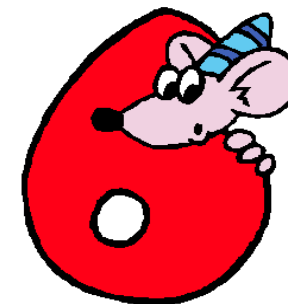
*Emidio Tribulato*



*Volume 3*

*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

• ASSOCIAZIONI LOGICHE	Pag. 3
• LINGUAGGIO: LE CARATTERISTICHE	“ 127
• MEMORIA DI NUMERI	“ 177



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

**Vol. III**


**Livello 6**


## 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

---

• LINGUAGGIO: LE CARATTERISTICHE

---

• MEMORIA DI NUMERI

---

# “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.

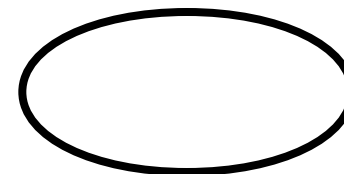
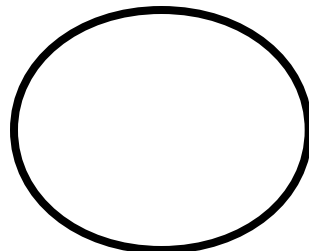
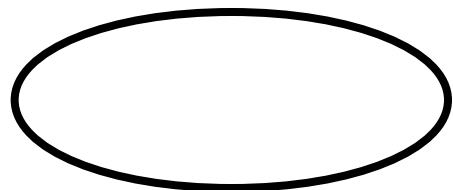
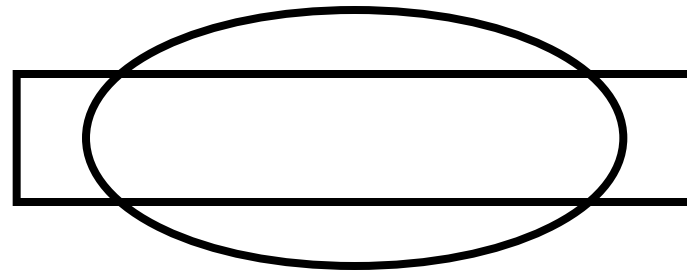
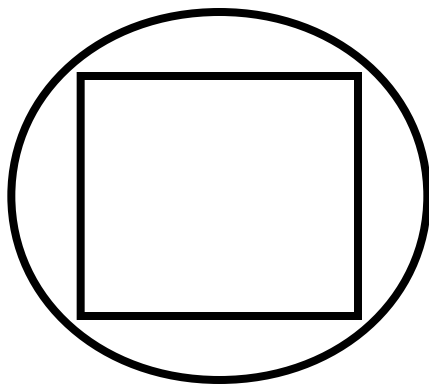
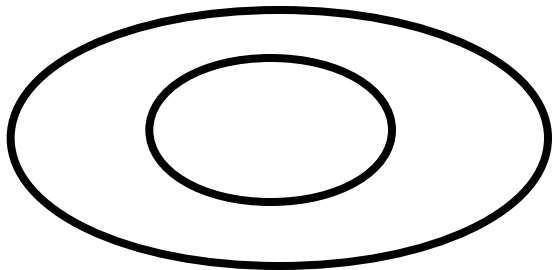
### **VERBALIZZAZIONE**

1<sup>a</sup> Fase  
Inizialmente per questa attività chiederemo al bambino solo il nome degli oggetti che si associano.  
2<sup>a</sup> Fase.  
In un secondo momento, sarà il bambino stesso ad esplicitare il motivo che lo ha spinto ad effettuare quell'associazione.

### **ETA' DI RIFERIMENTO**

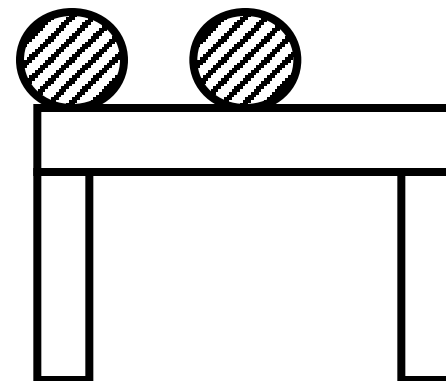
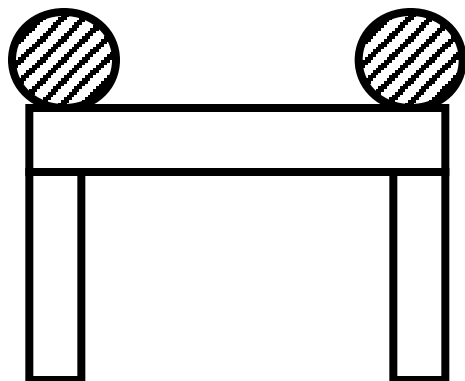
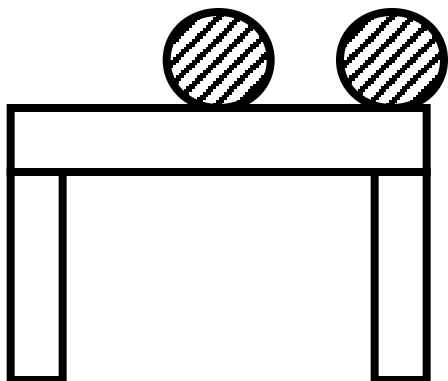
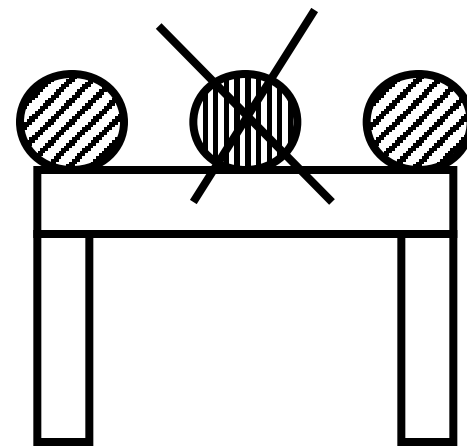
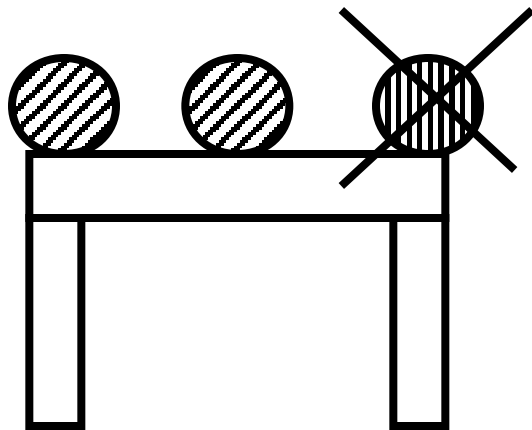
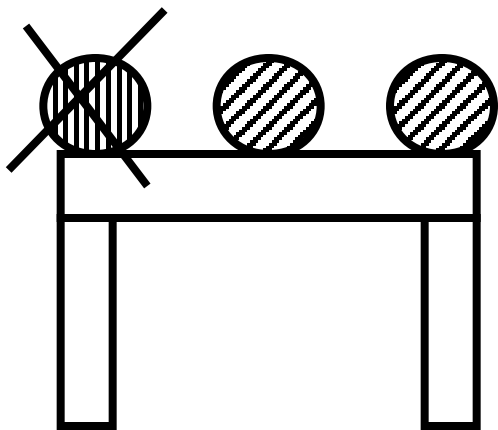
Sei anni nello sviluppo logico.

# ASSOCIAZIONI LOGICHE CON ELEMENTI GEOMETRICI E SPAZIALI



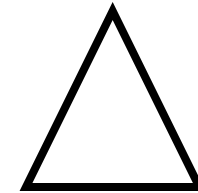
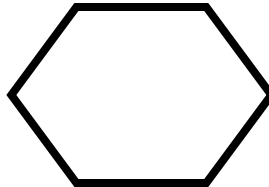
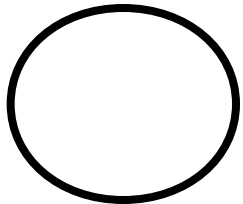
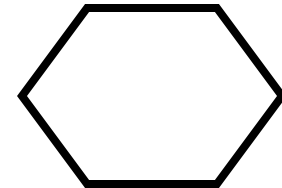
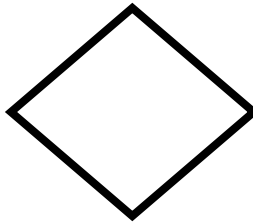
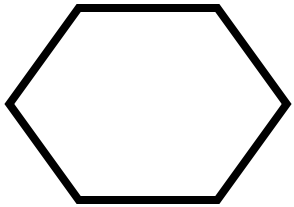
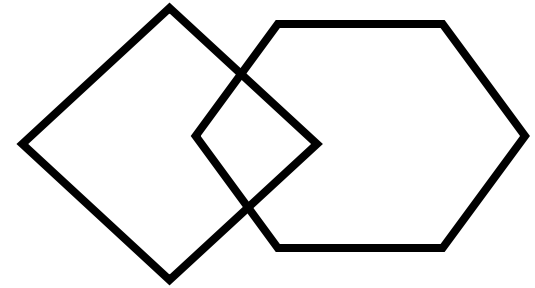
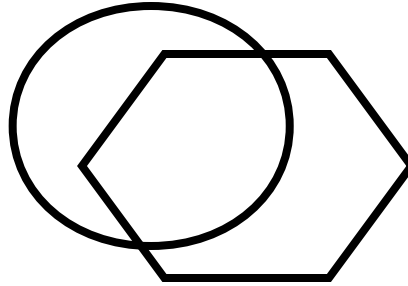
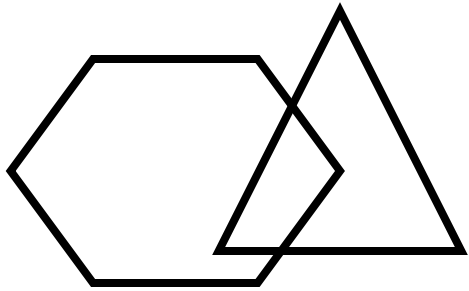
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



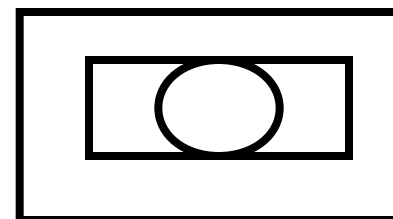
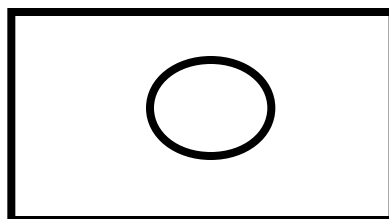
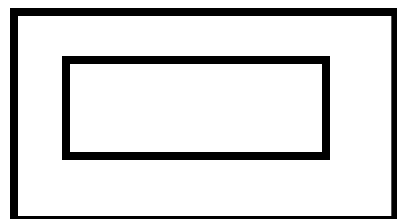
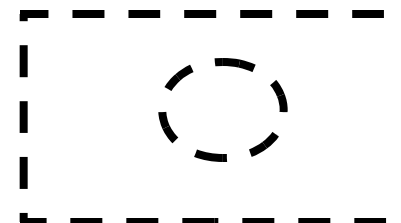
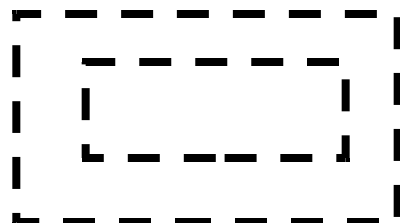
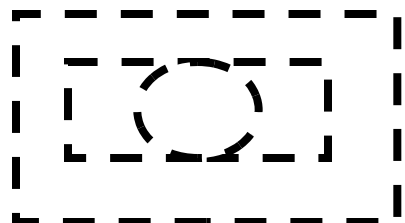
ASSOCIAZIONI LOGICHE  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.





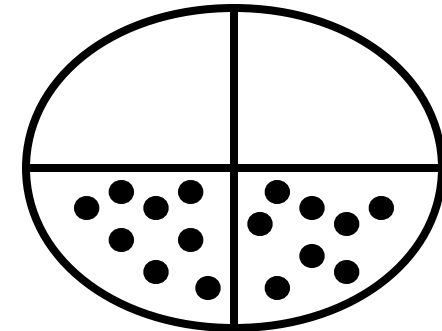
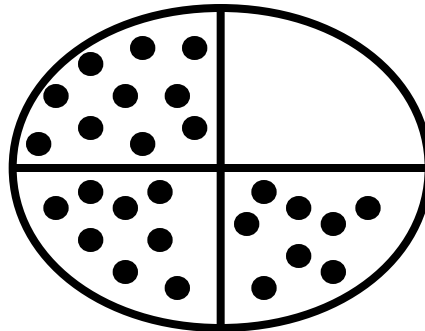
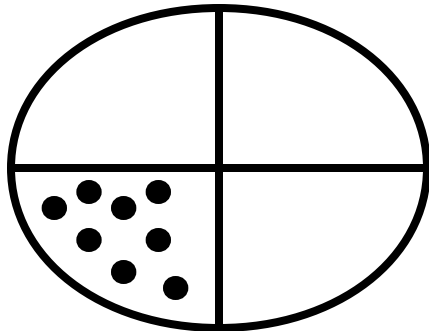
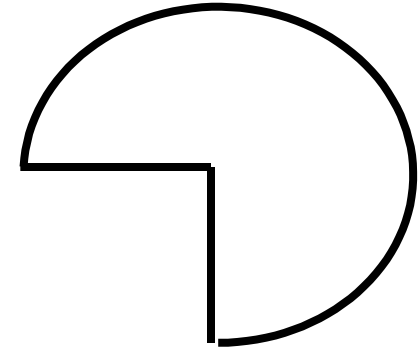
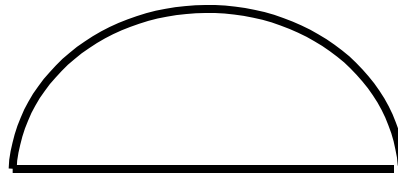
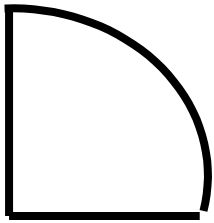
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



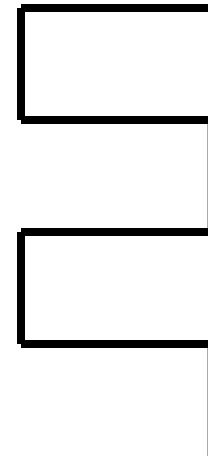
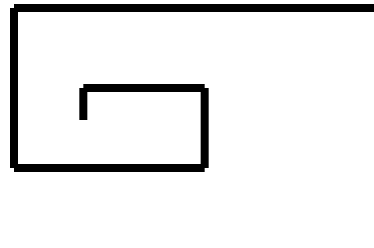
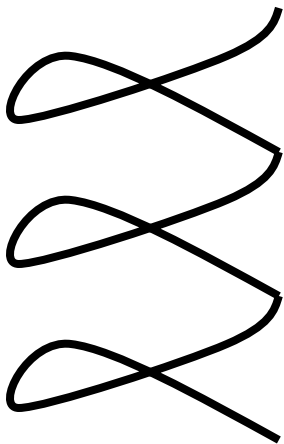
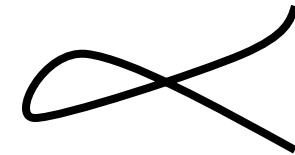
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

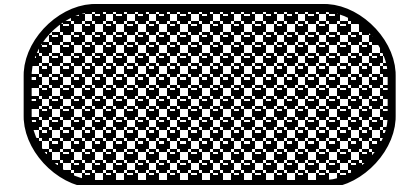
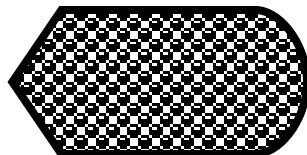
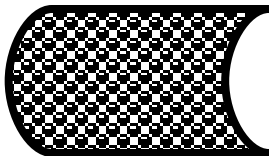
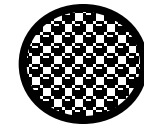
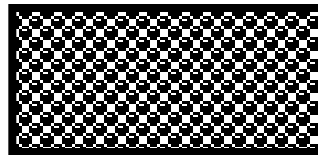
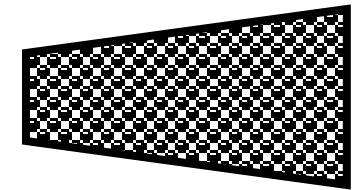
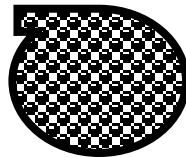
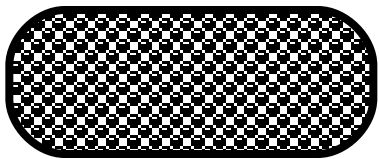
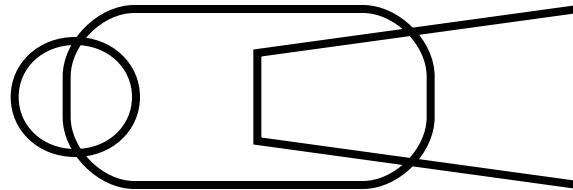
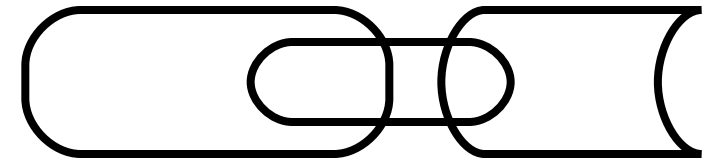
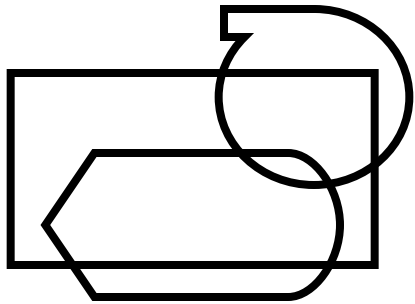


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

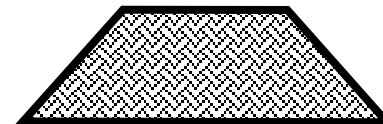
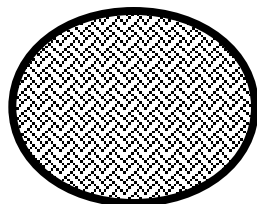
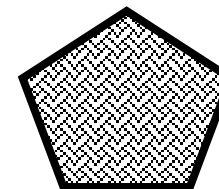
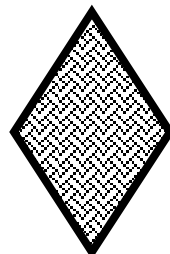
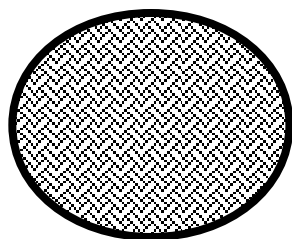
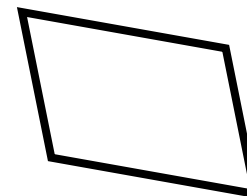
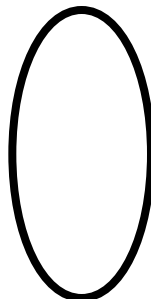
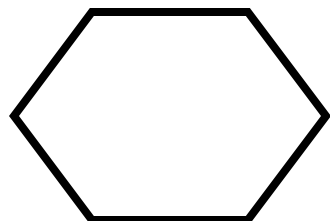
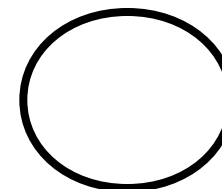
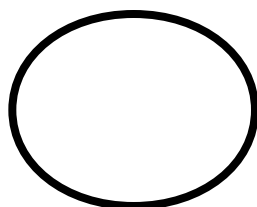


ASSOCIAZIONI LOGICHE  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



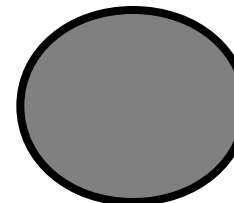
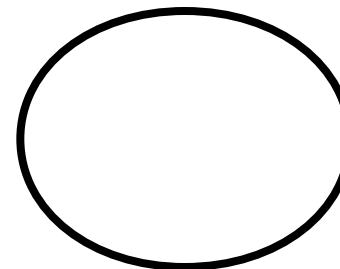
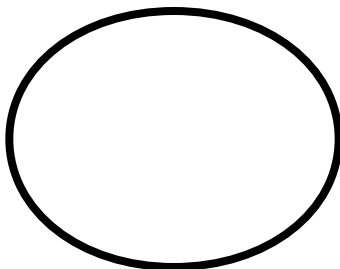
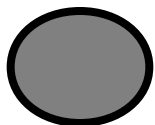
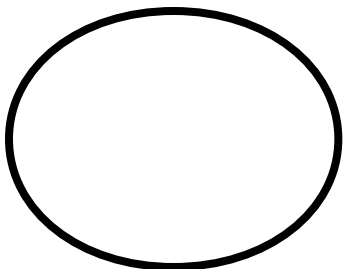
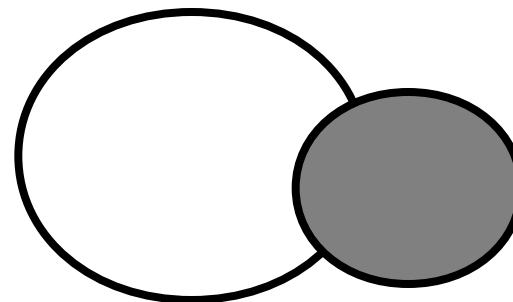
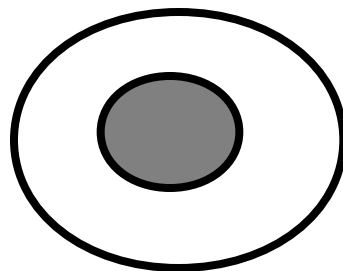
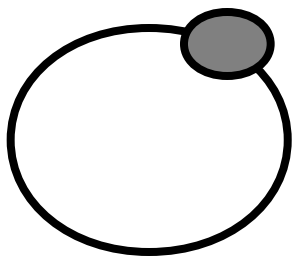
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

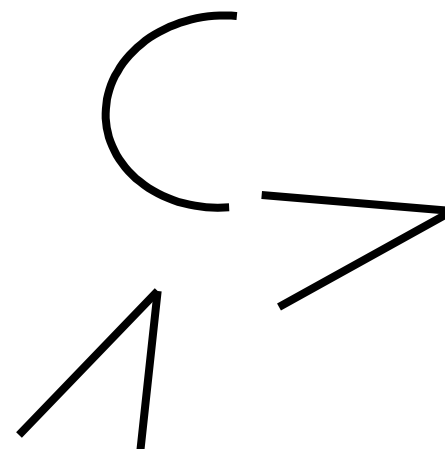
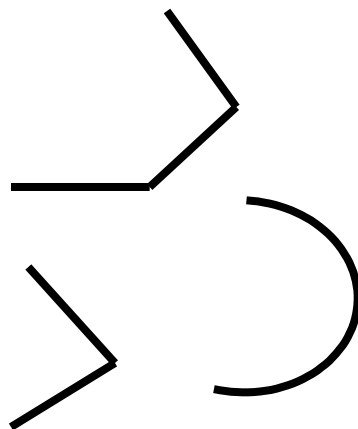
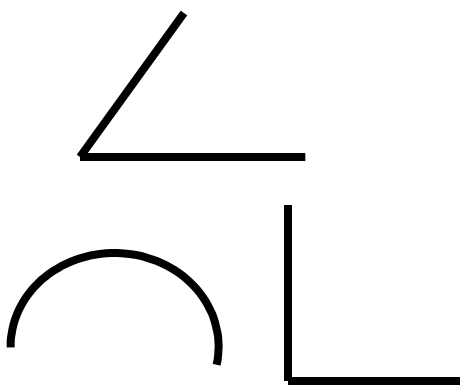
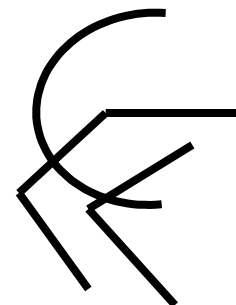
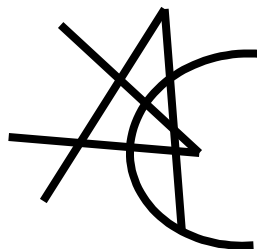
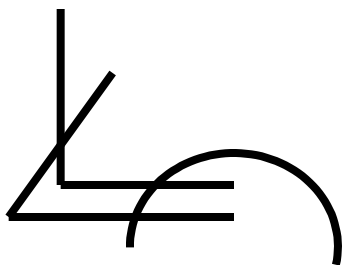


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



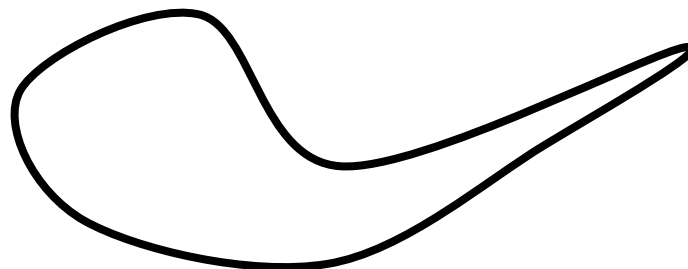
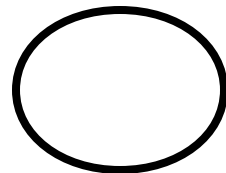
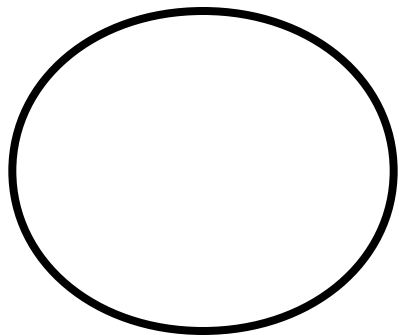
**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

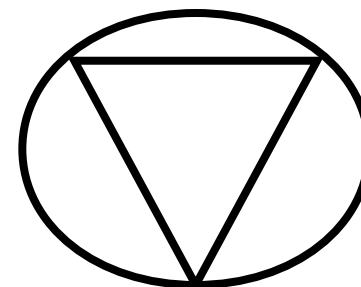
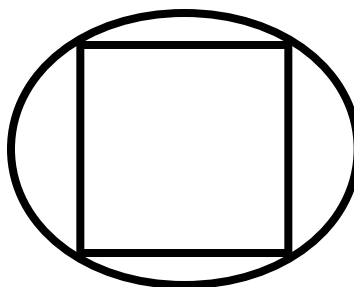
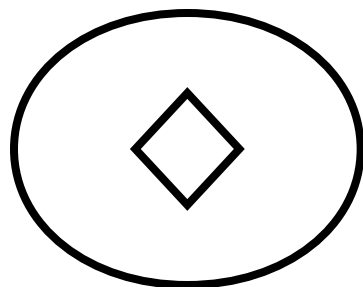
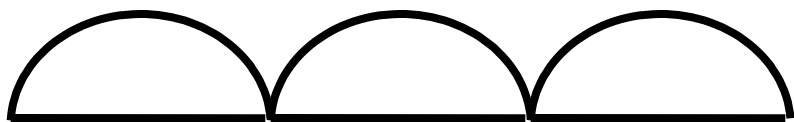
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.





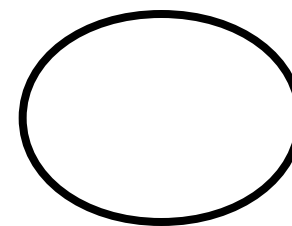
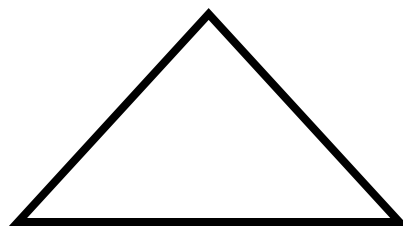
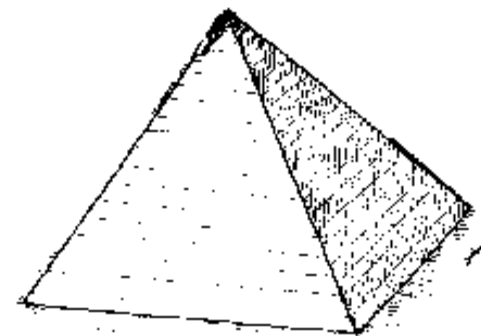
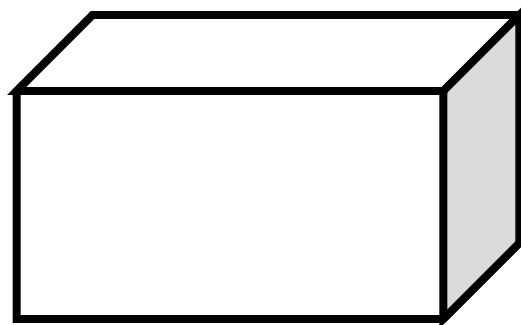
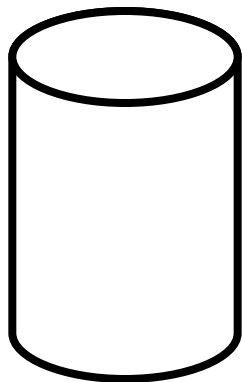
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



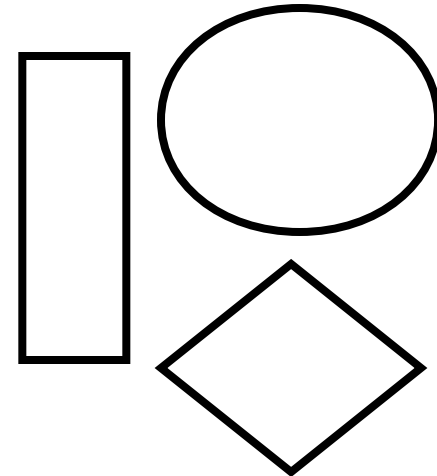
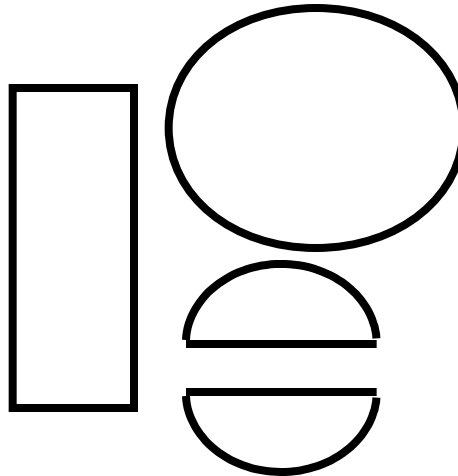
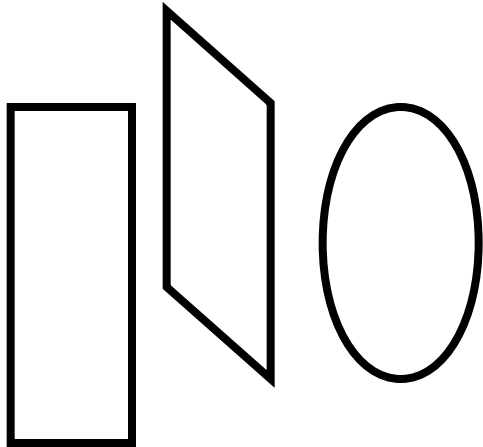
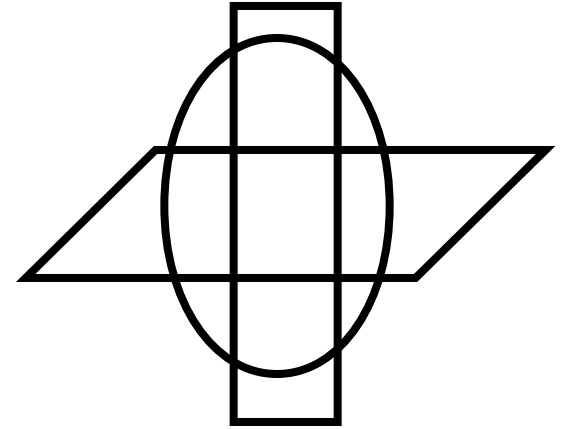
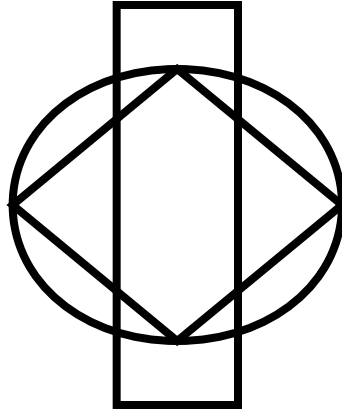
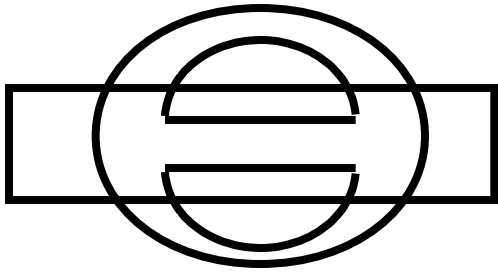
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



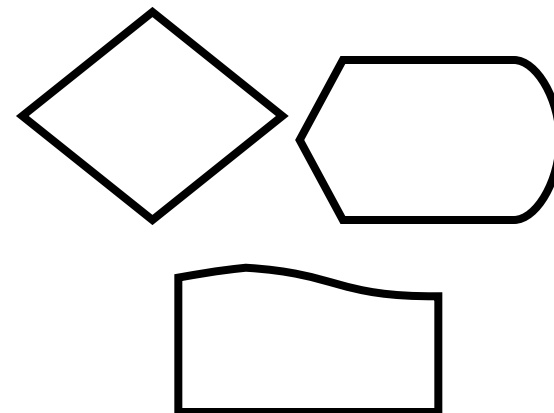
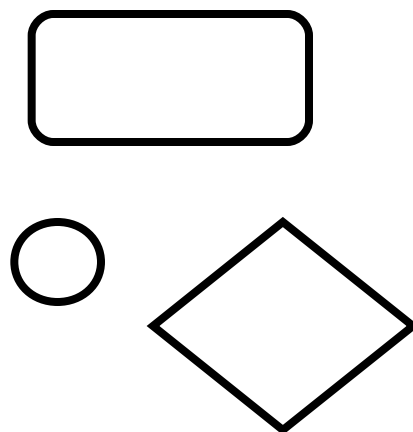
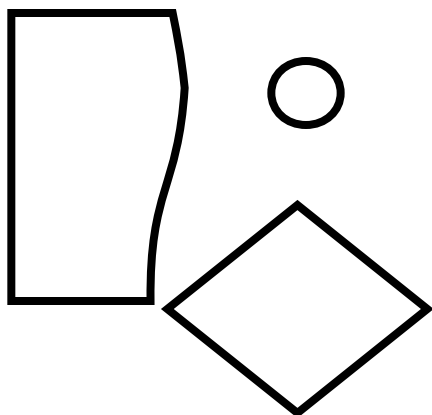
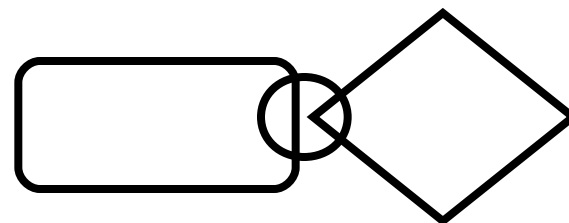
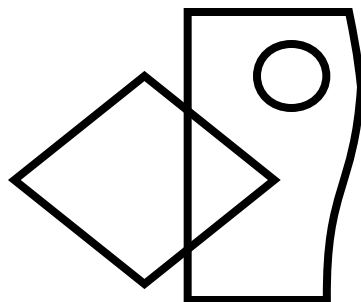
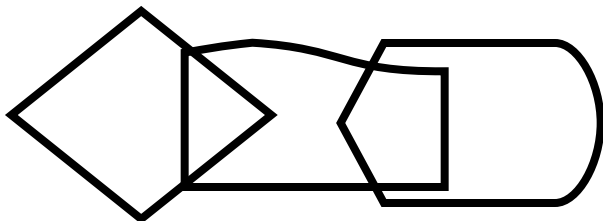
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



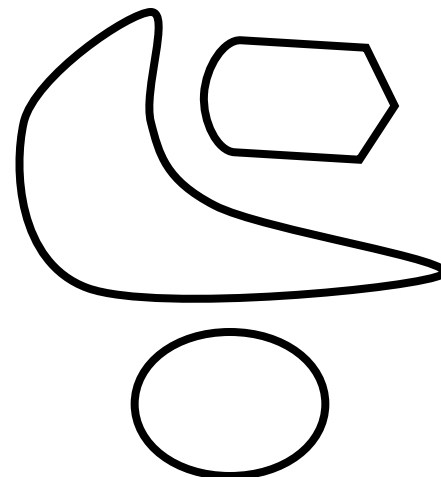
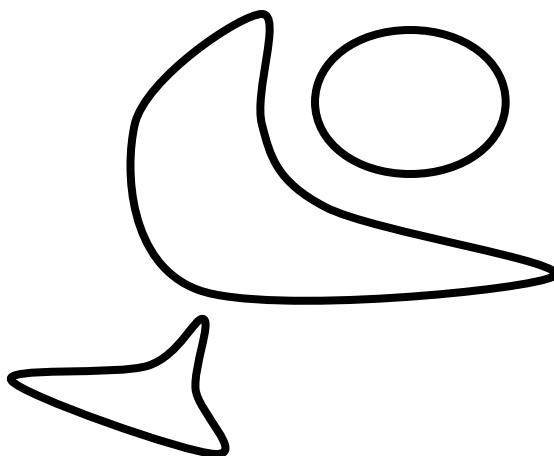
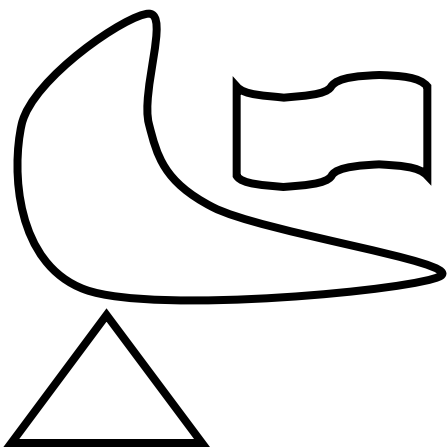
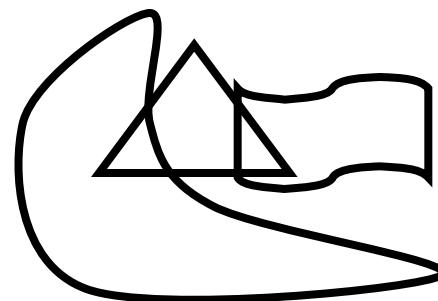
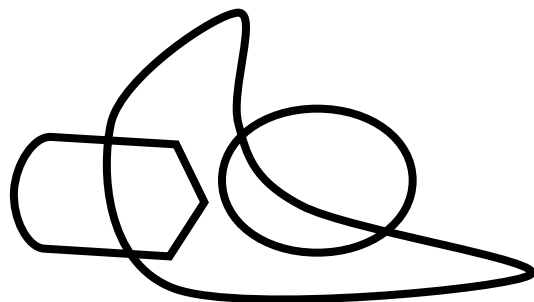
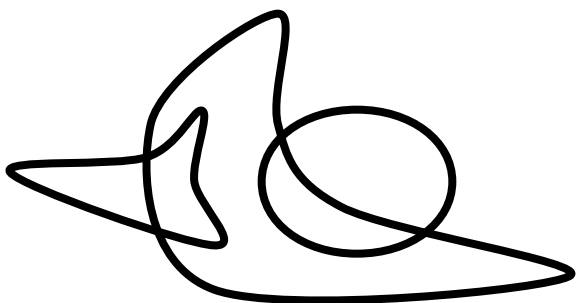
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



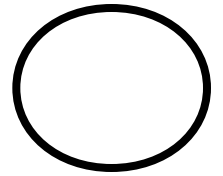
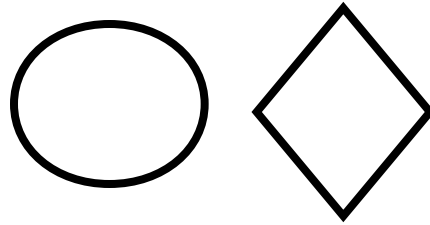
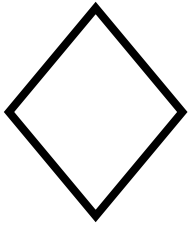
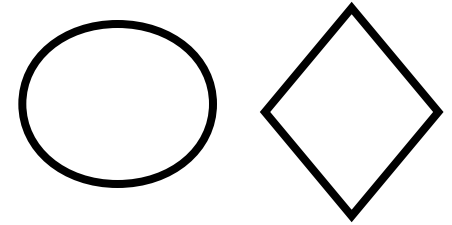
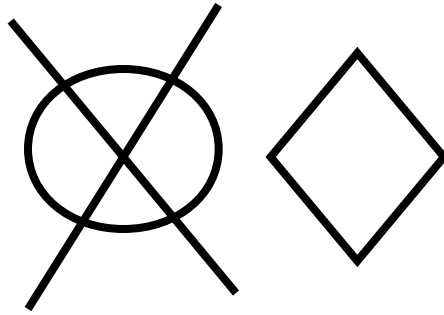
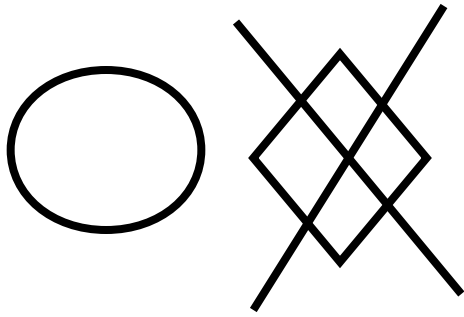
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

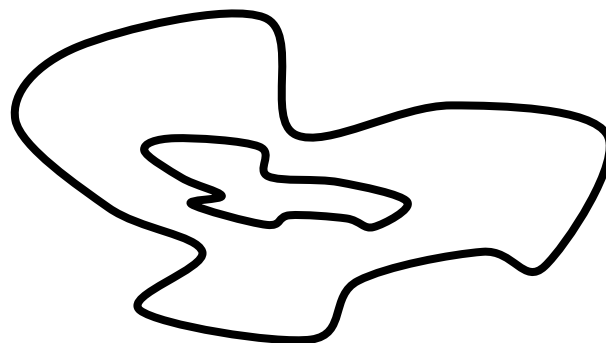
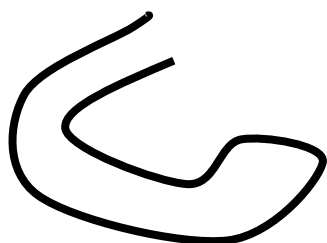
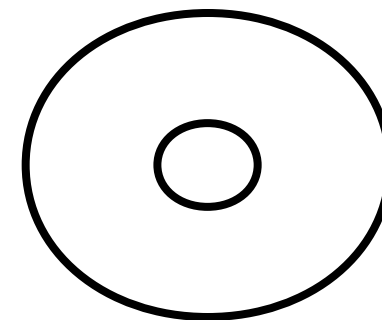
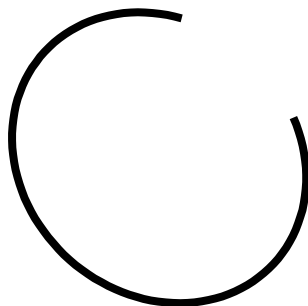
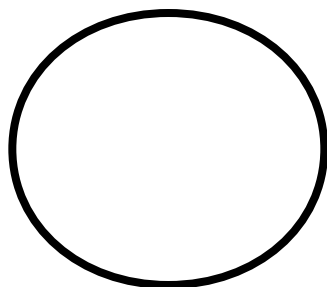


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



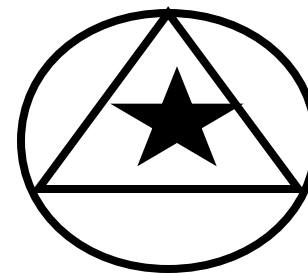
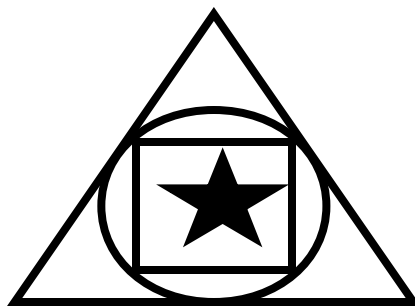
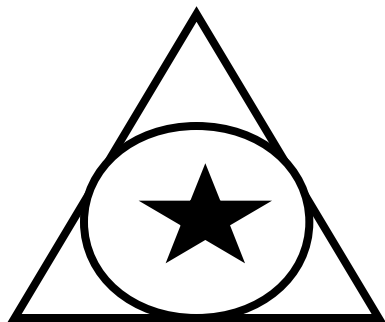
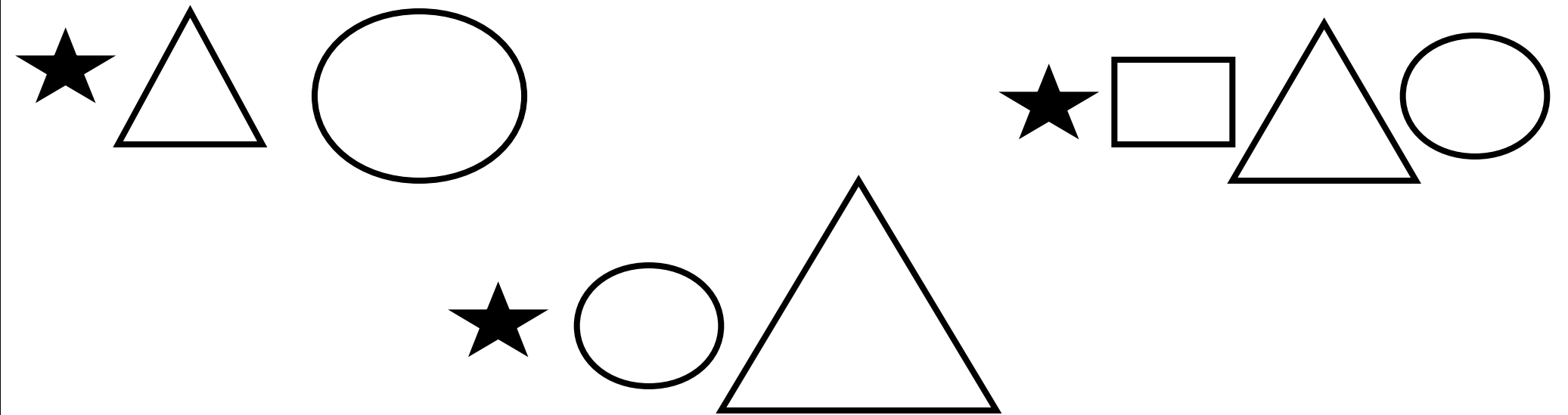
**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



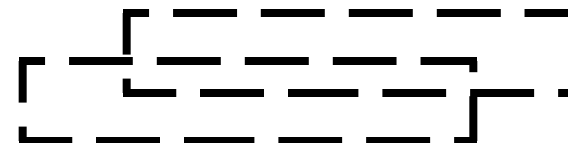
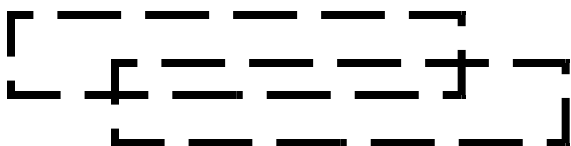
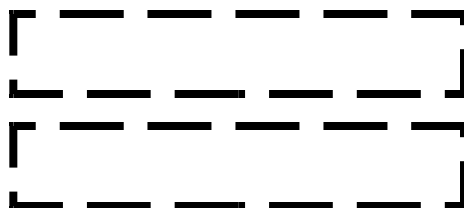
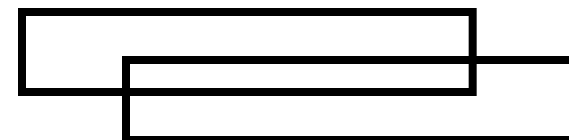
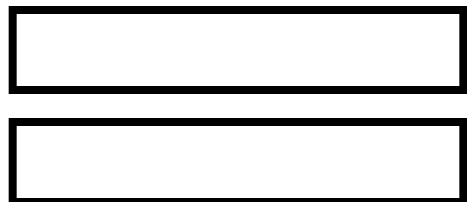
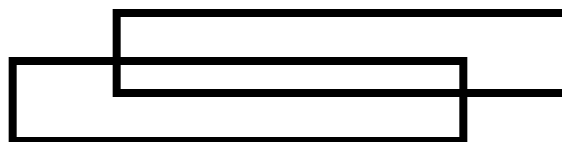
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.

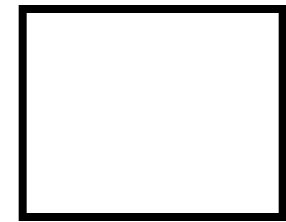
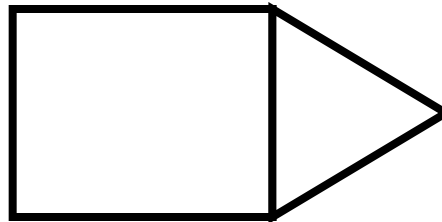
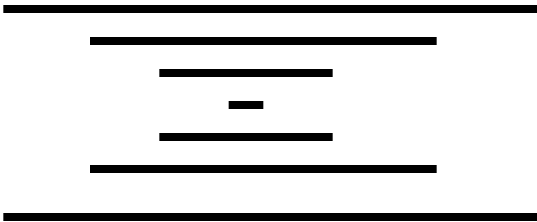
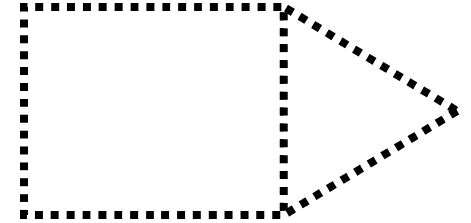
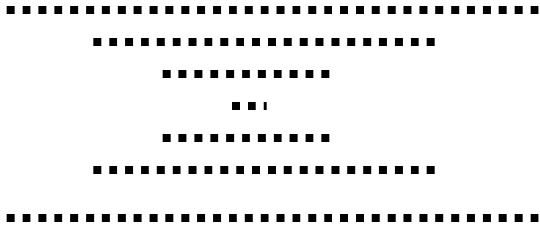




**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.

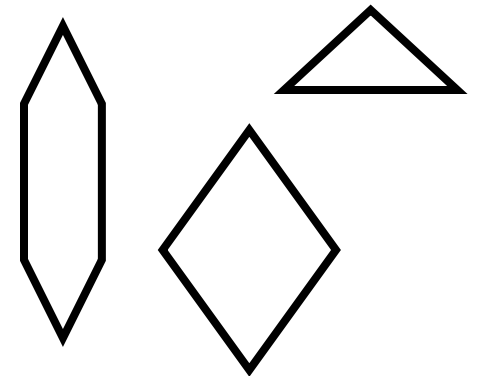
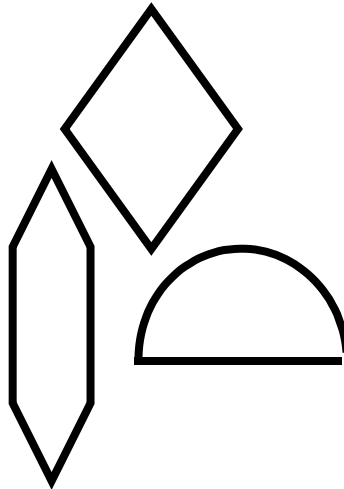
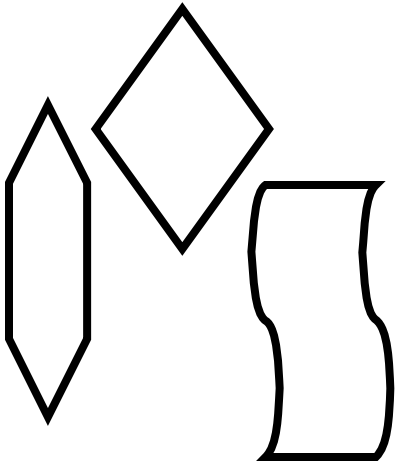
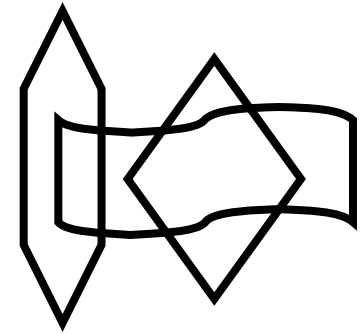
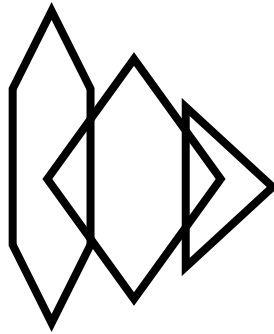
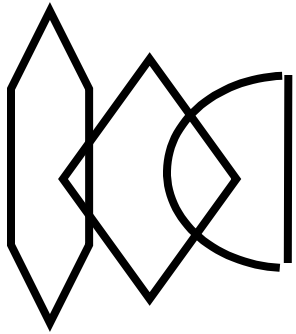


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



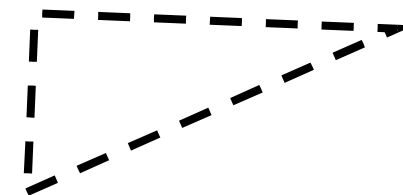
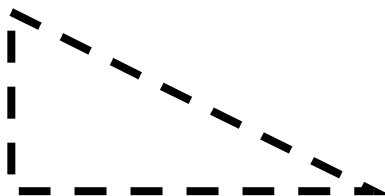
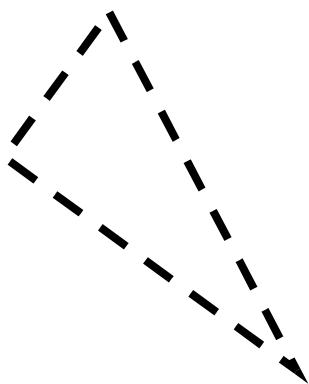
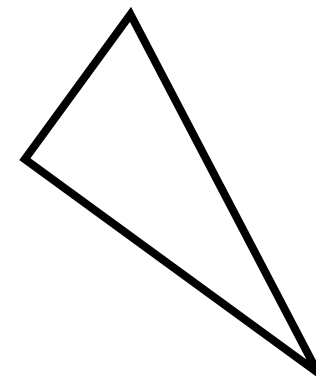
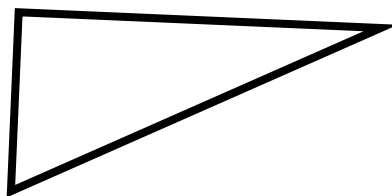
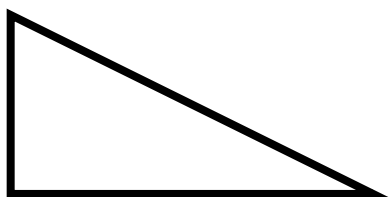
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



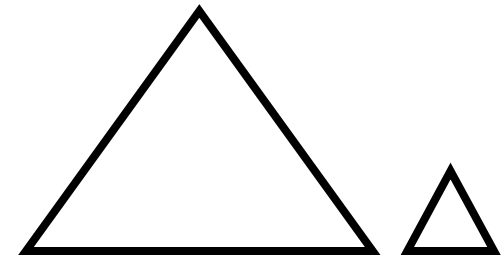
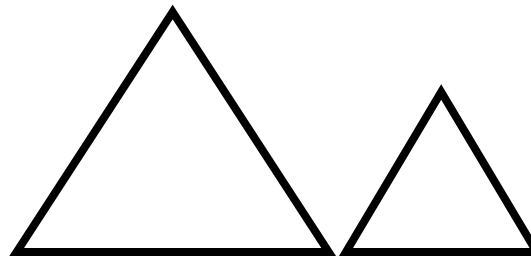
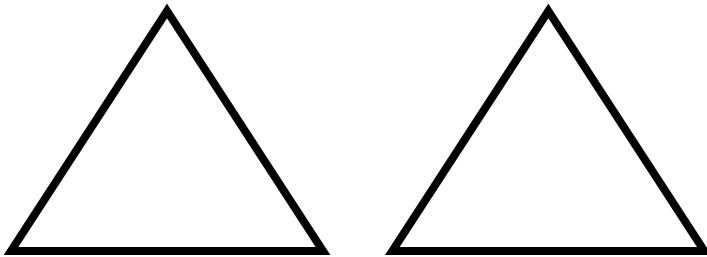
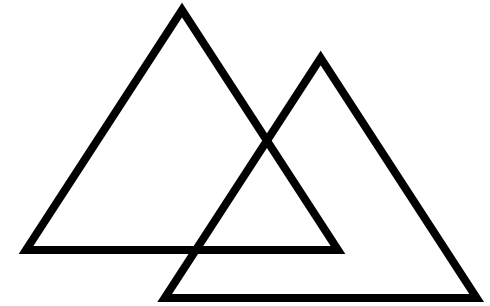
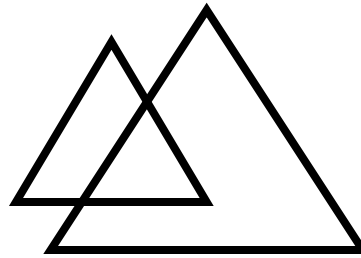
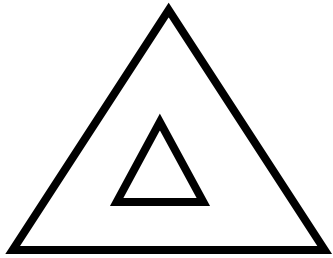
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



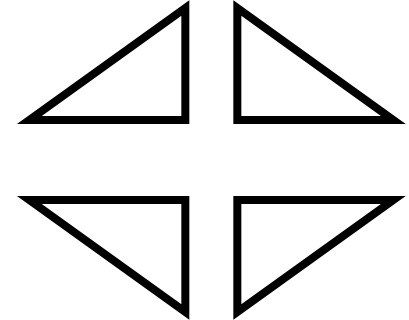
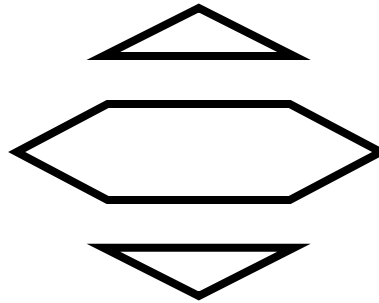
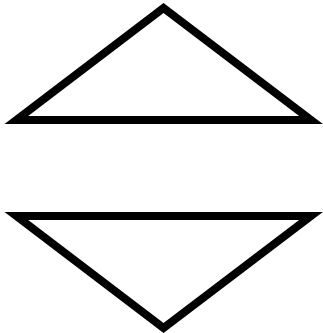
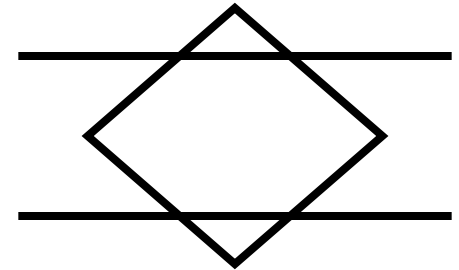
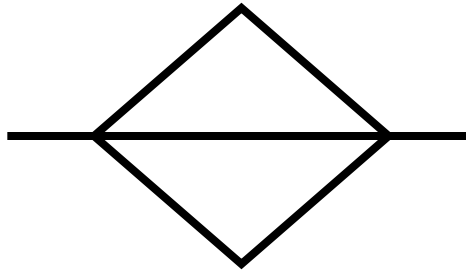
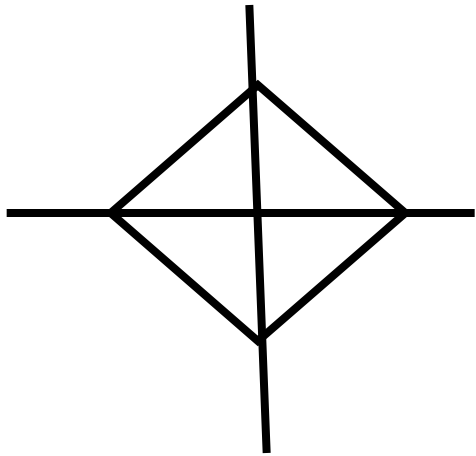
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



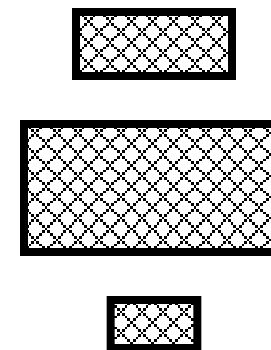
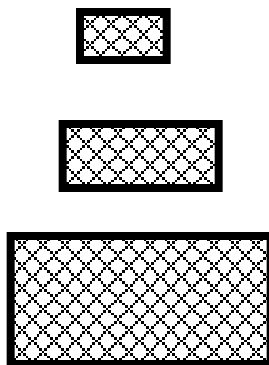
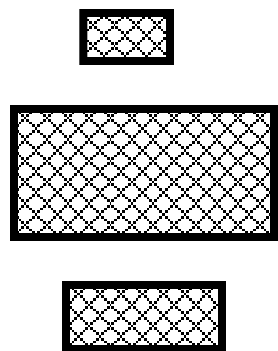
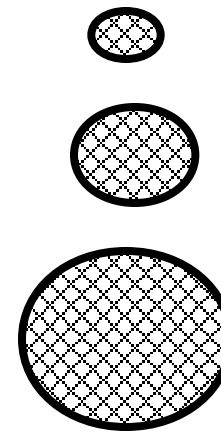
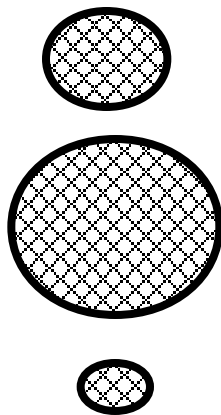
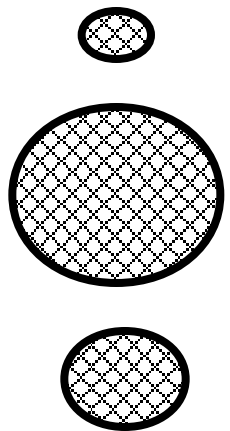
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

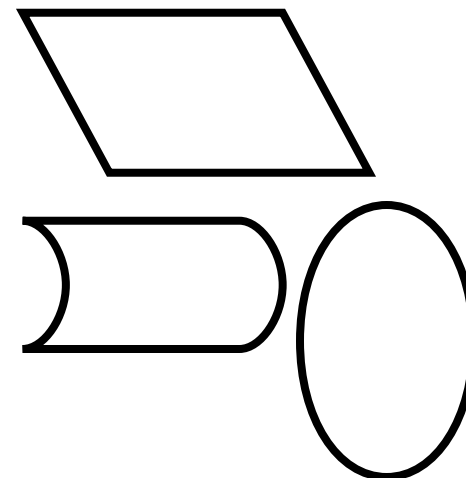
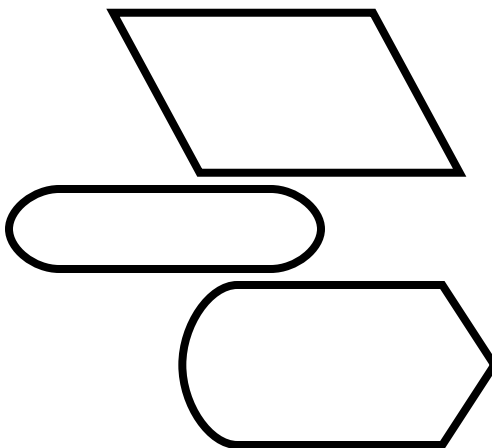
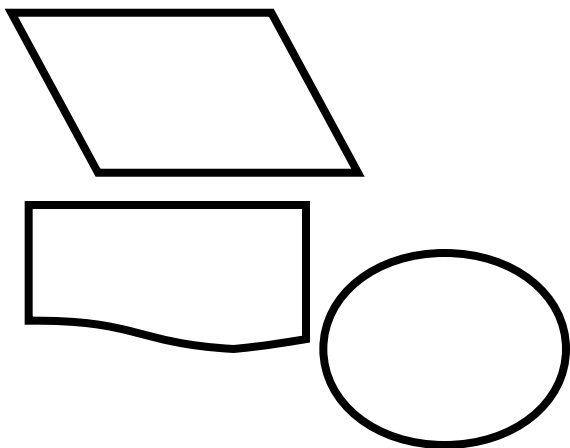
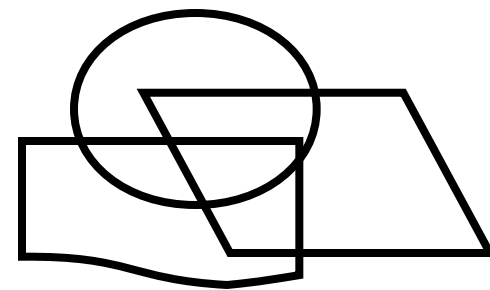
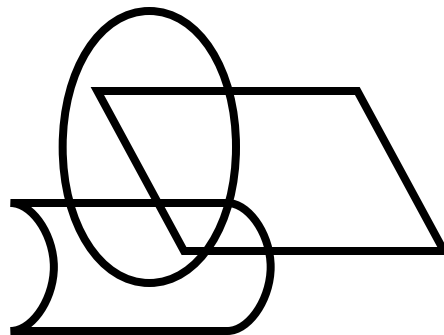
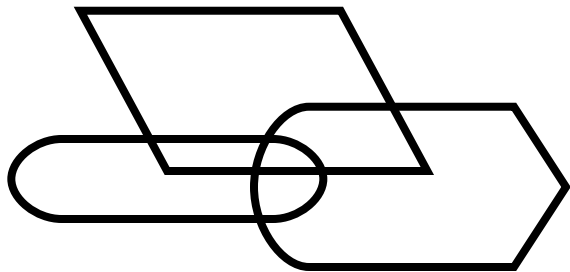
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

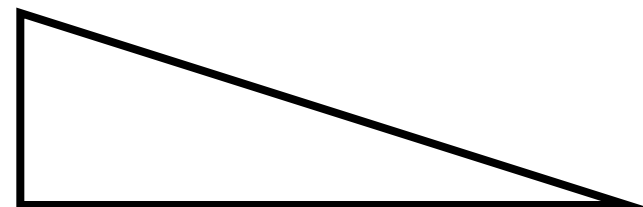
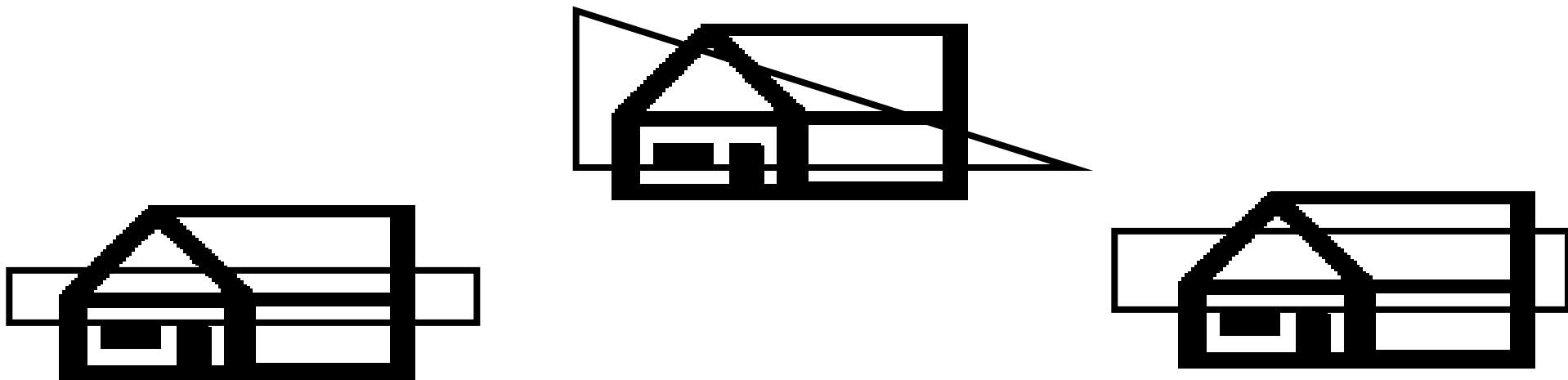
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



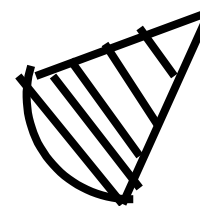
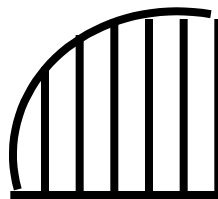
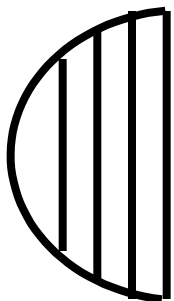
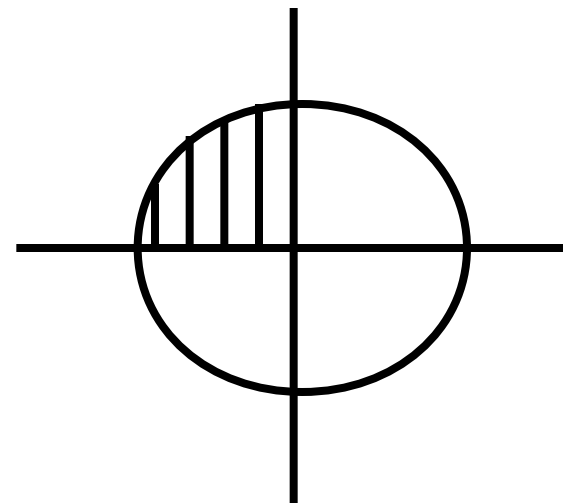
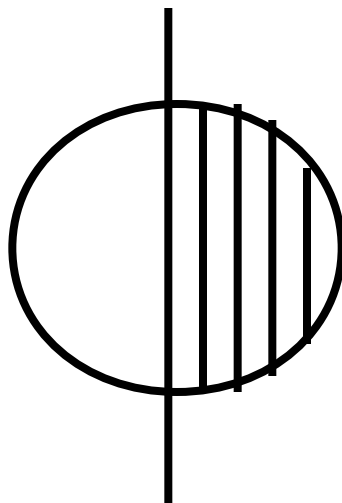
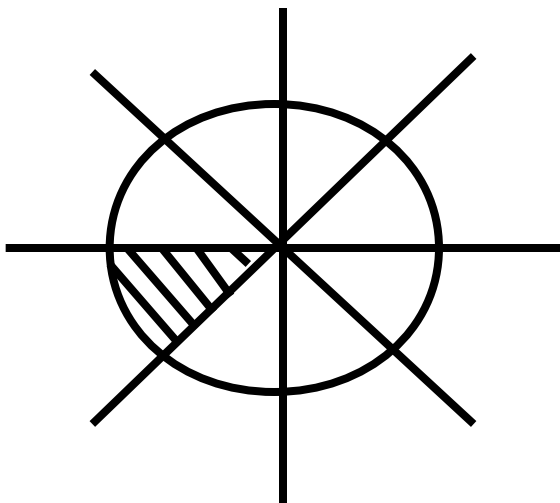


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

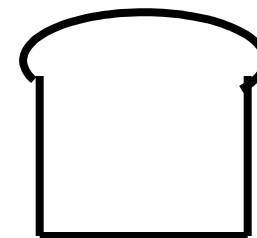
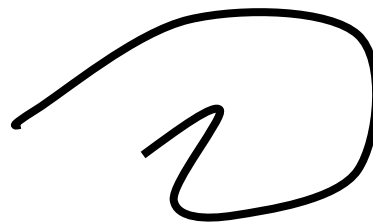
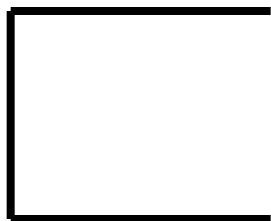
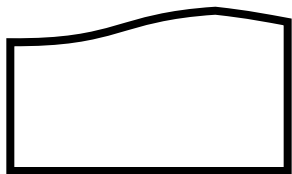


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



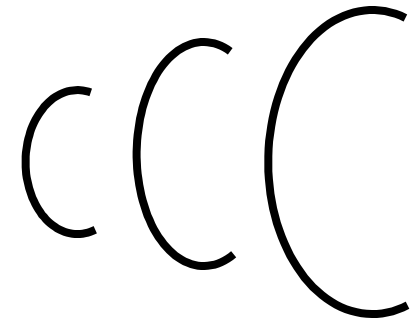
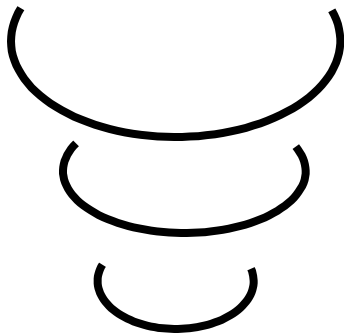
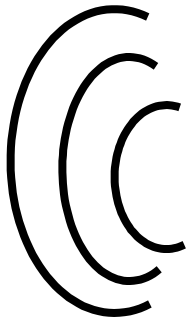
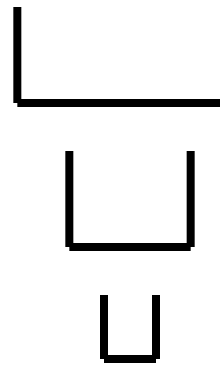
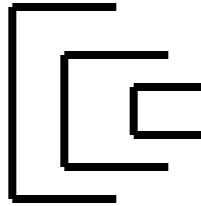
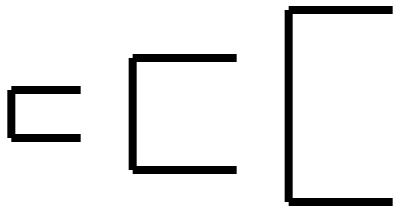
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



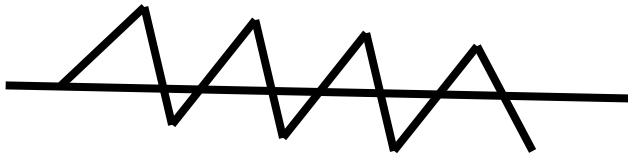
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

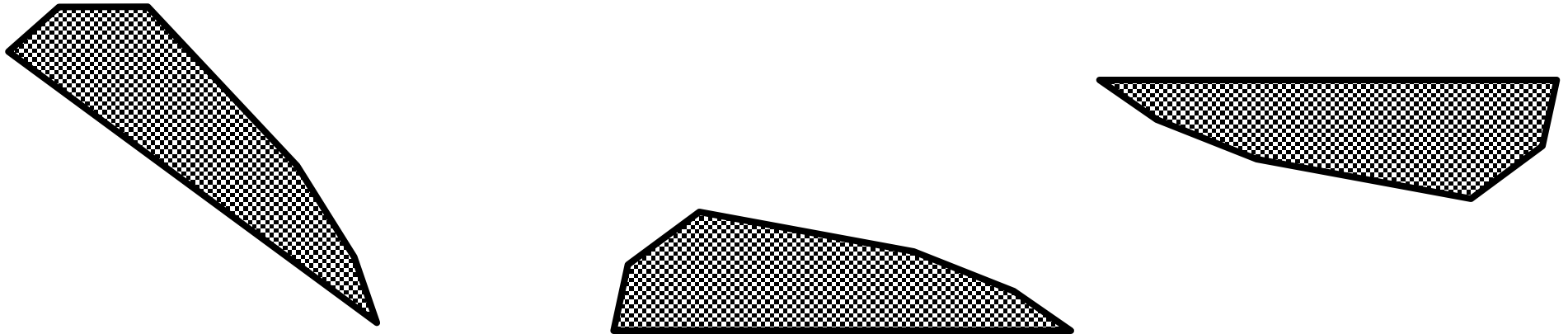
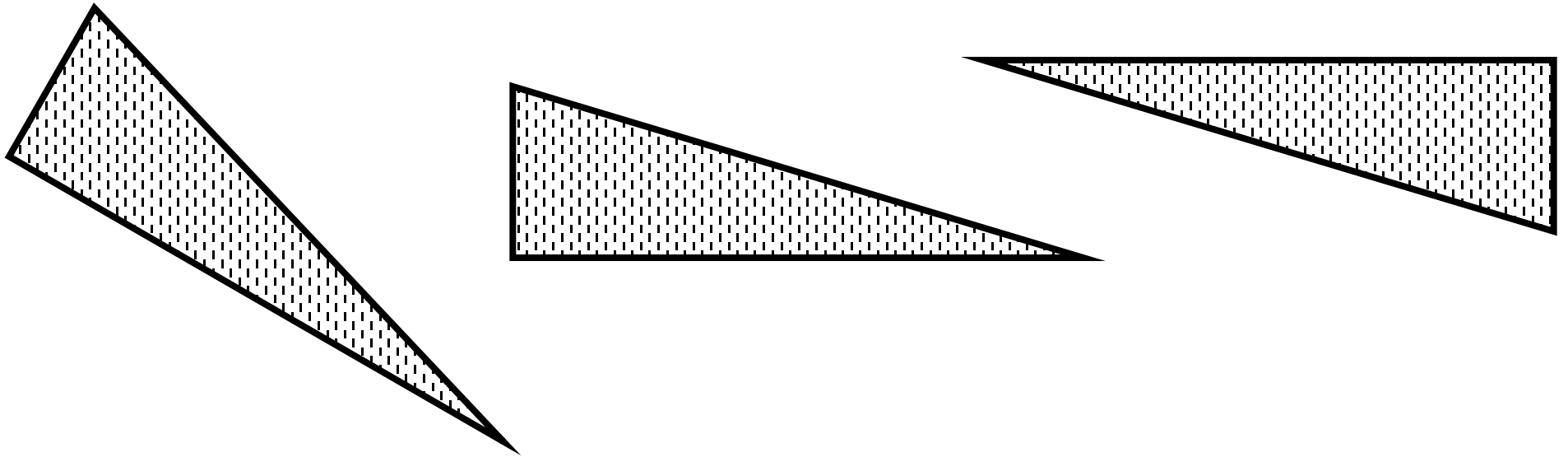


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

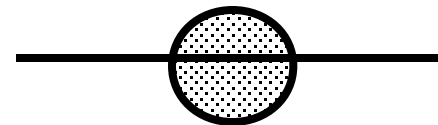
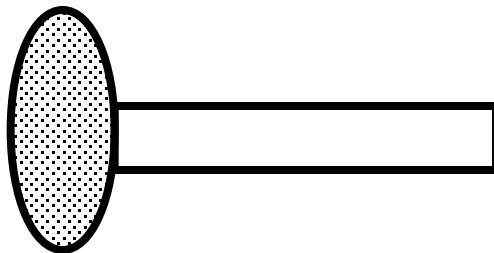
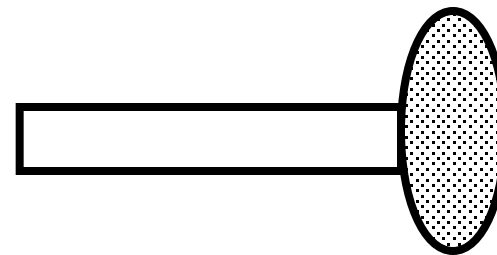
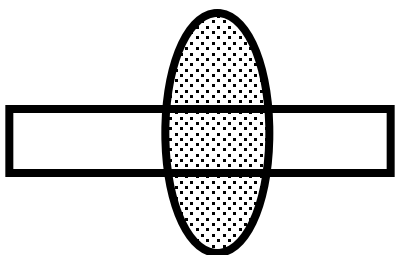


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

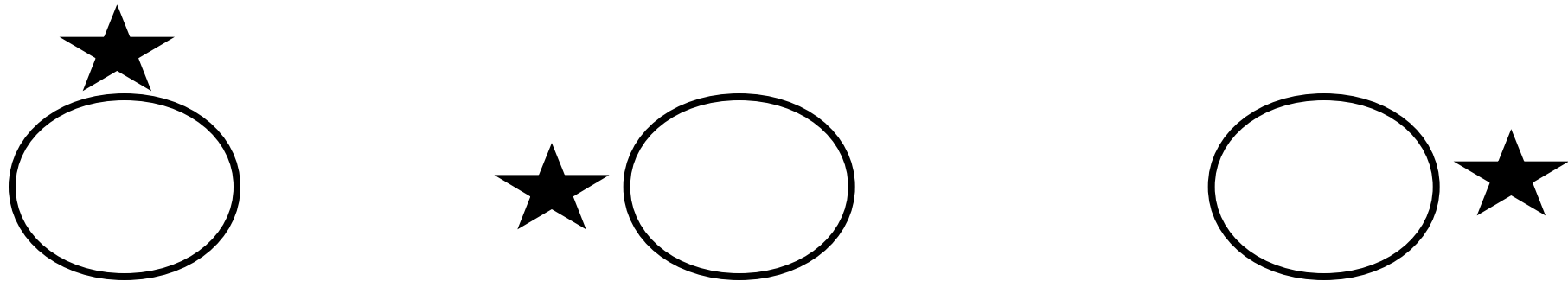
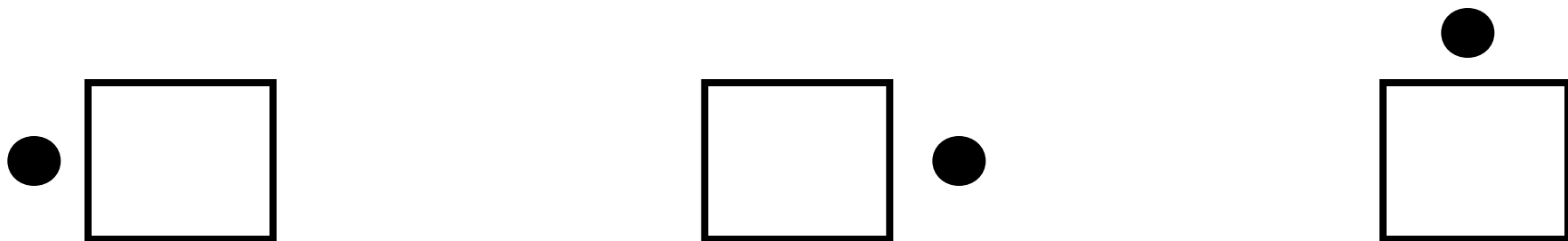
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

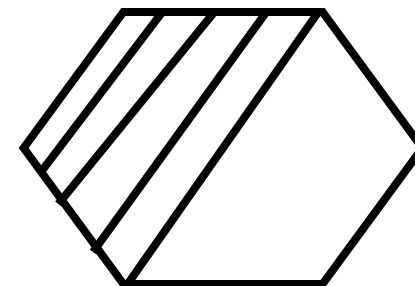
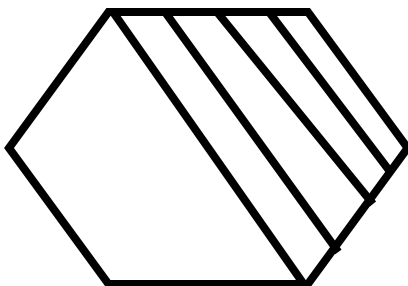
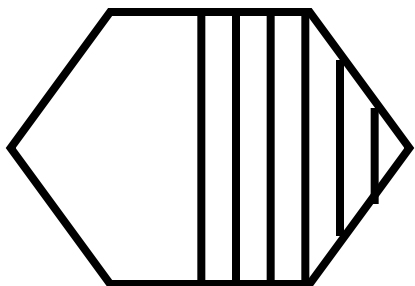
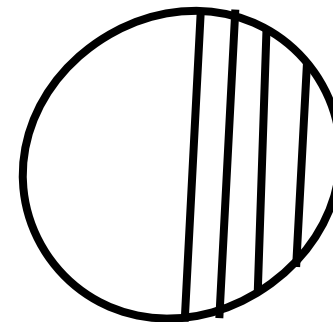
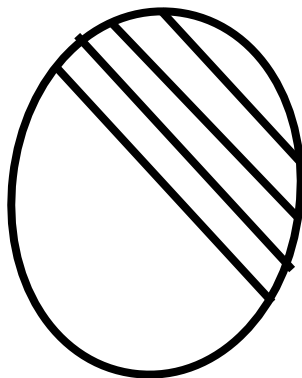
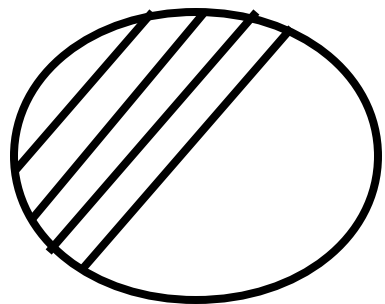
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.





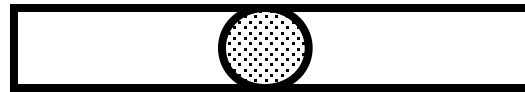
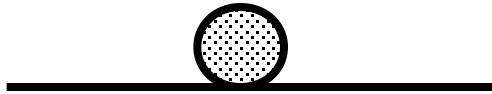
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

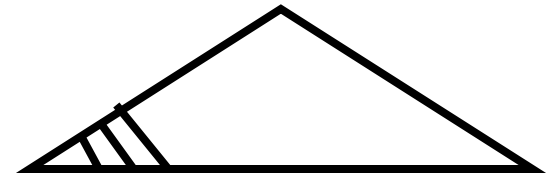
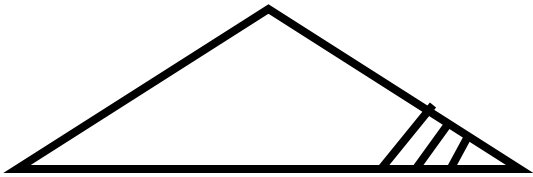
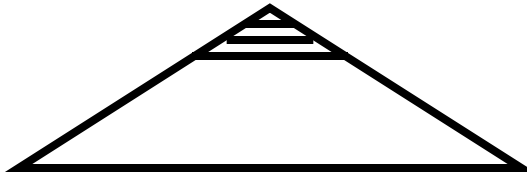
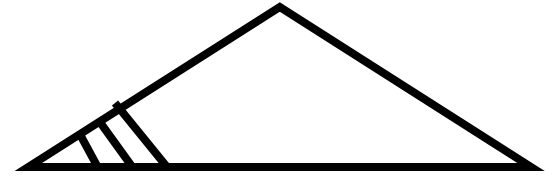
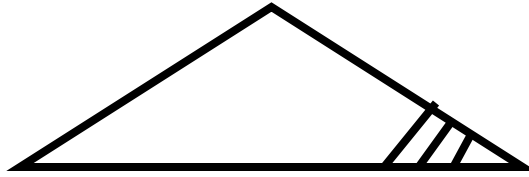
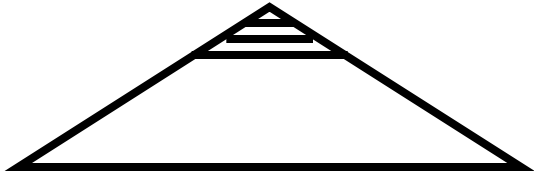


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

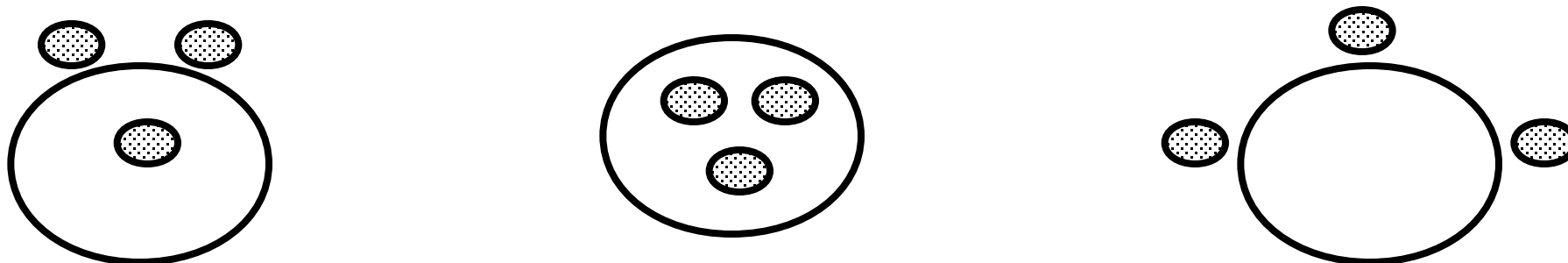
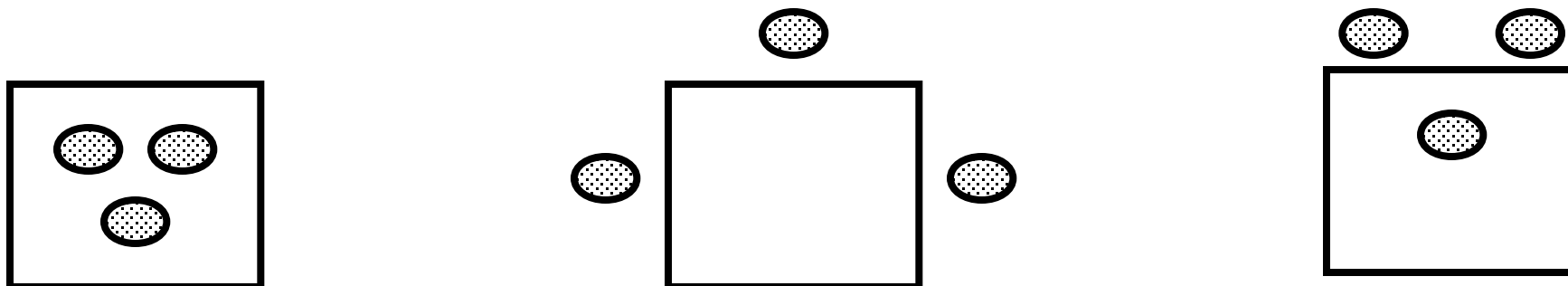


ASSOCIAZIONI LOGICHE  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



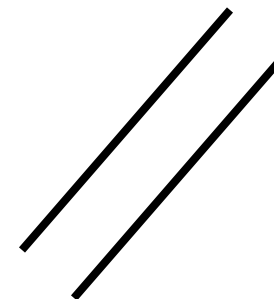
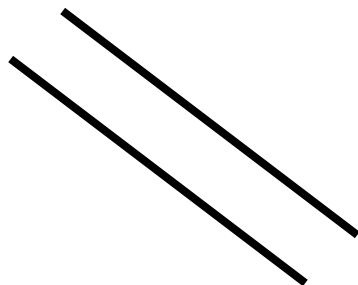
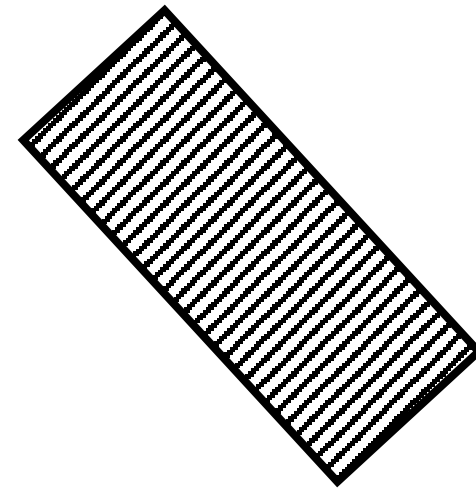
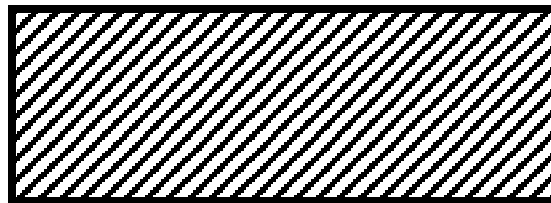
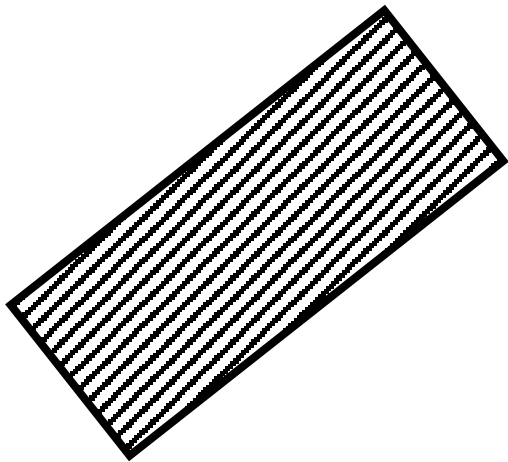
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



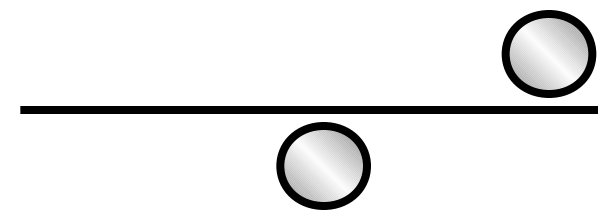
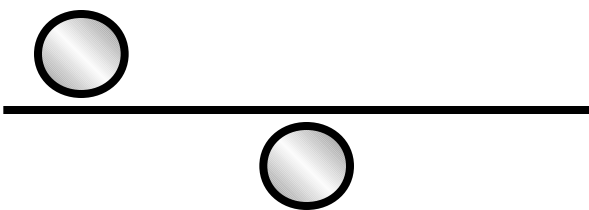
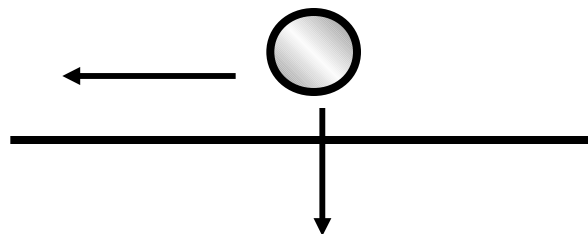
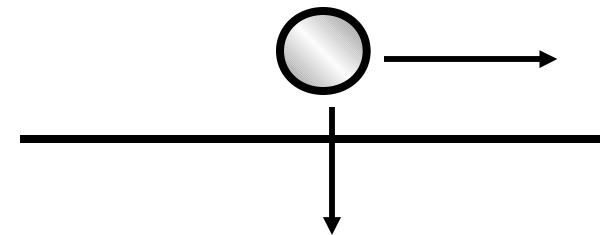
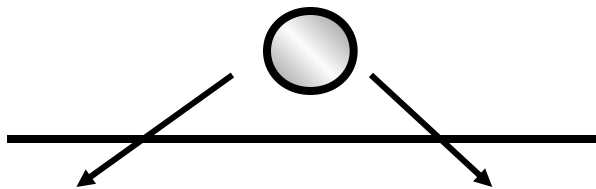
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

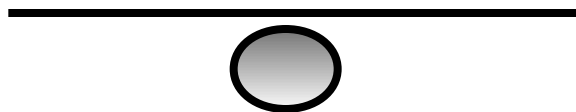
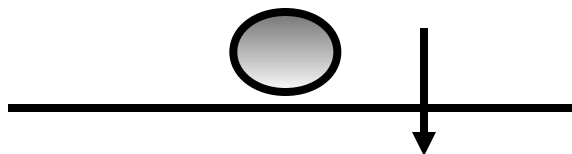


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.

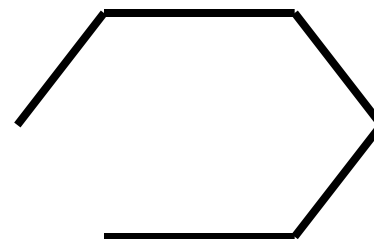
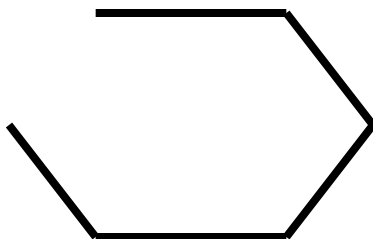
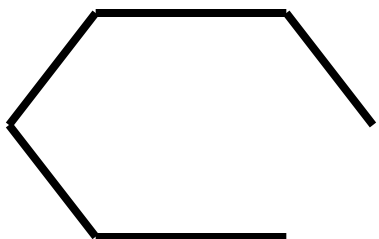
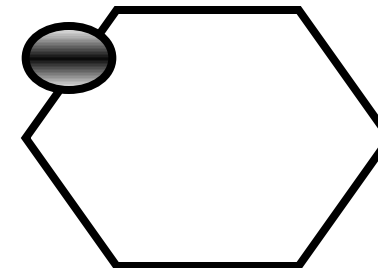
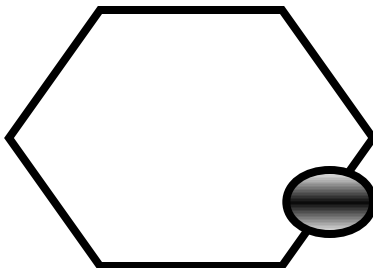
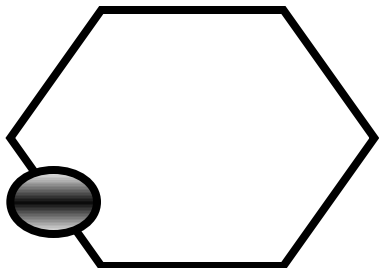


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



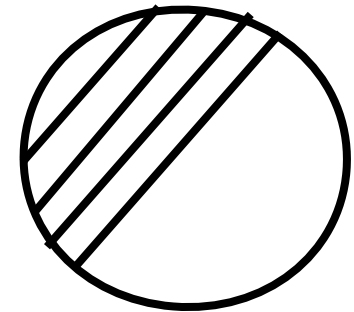
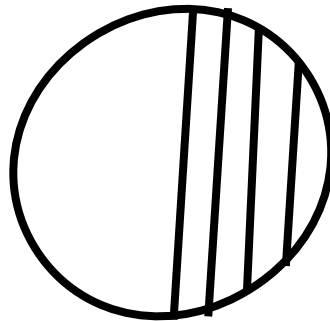
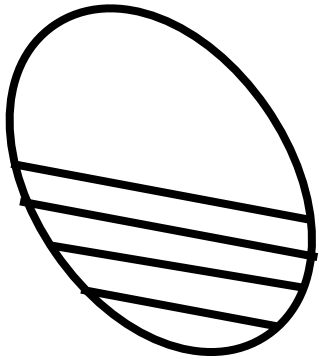
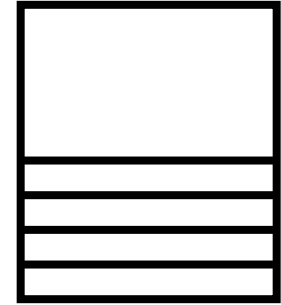
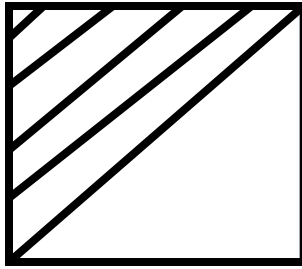
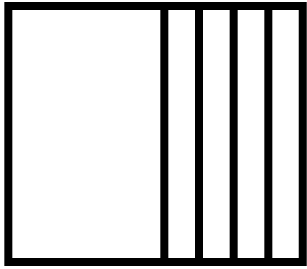


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



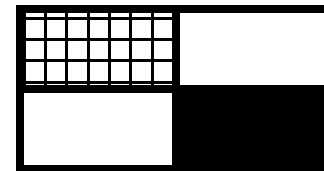
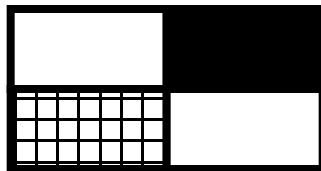
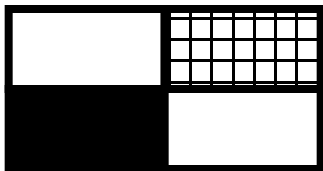
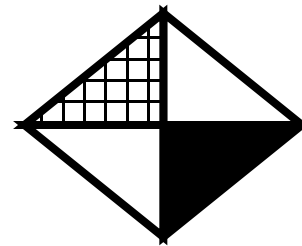
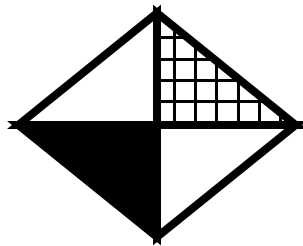
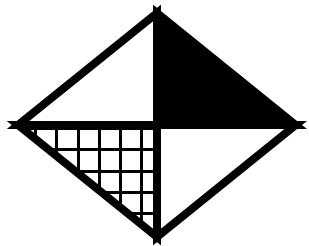
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



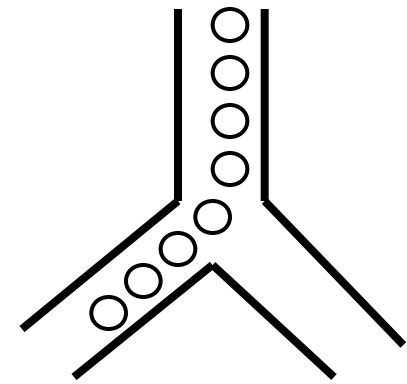
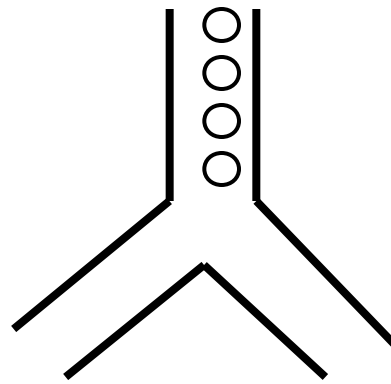
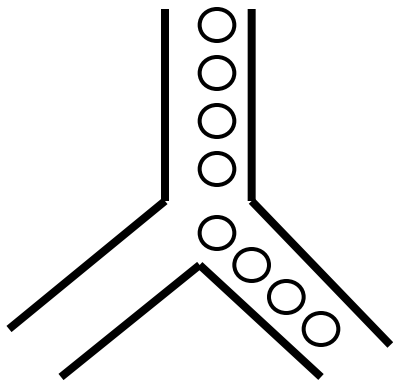
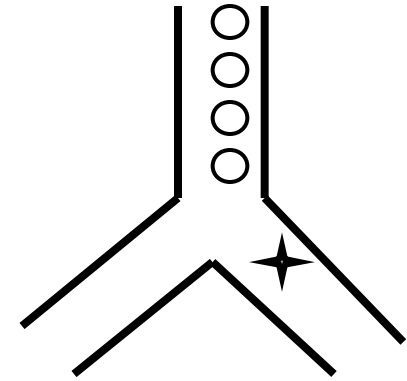
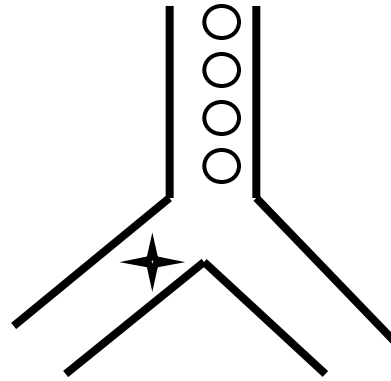
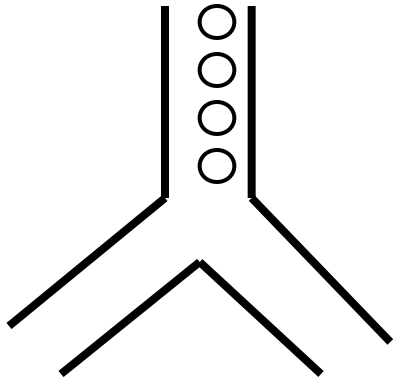
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

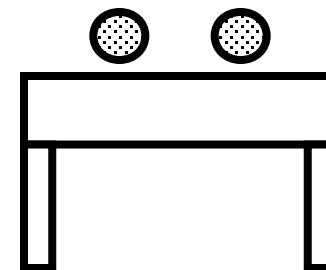
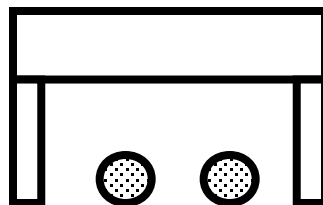
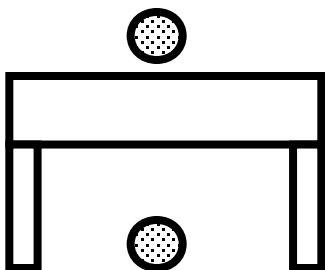
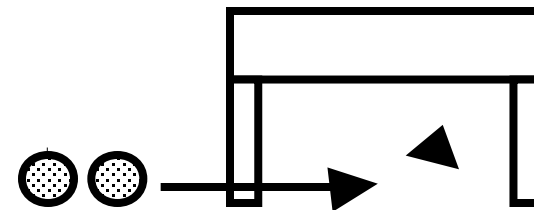
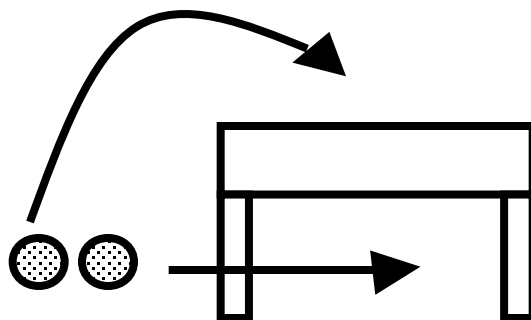
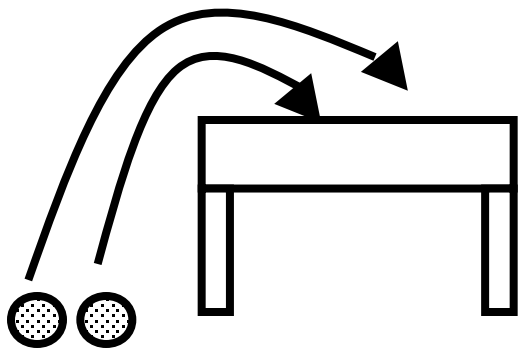


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

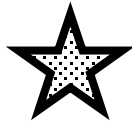


**ASSOCIAZIONI LOGICHE**  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



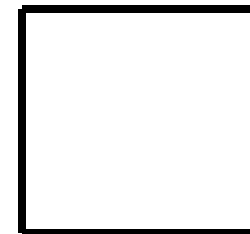
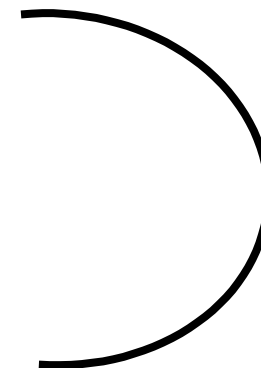
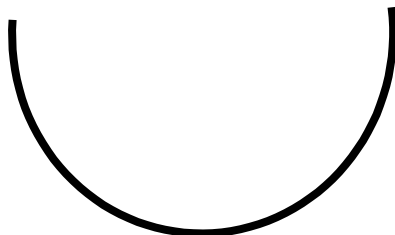
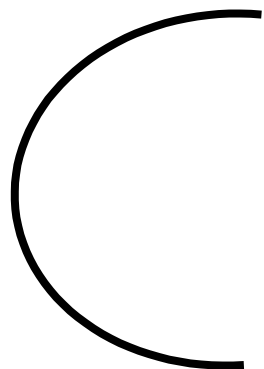
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

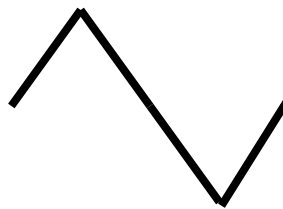
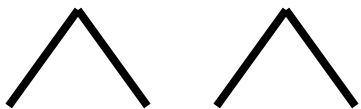
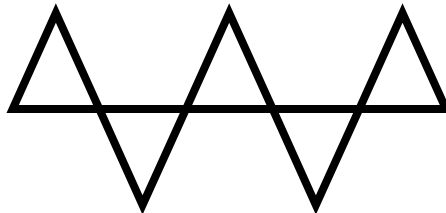
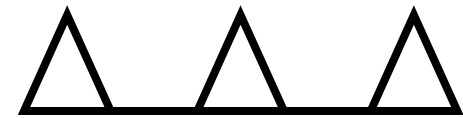
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



### ASSOCIAZIONI LOGICHE

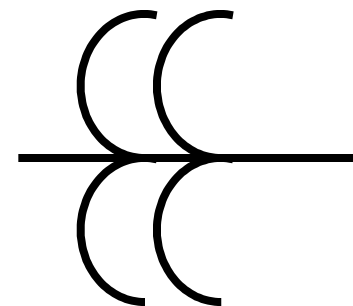
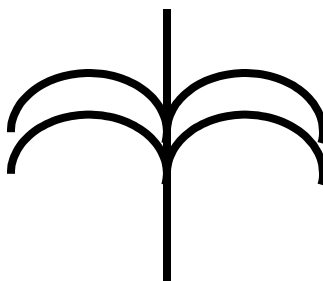
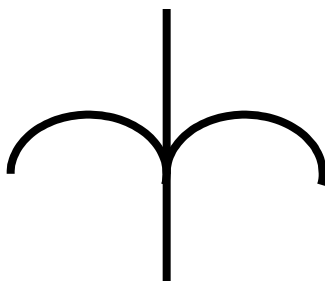
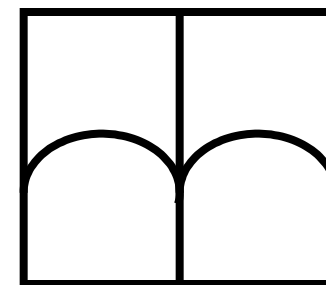
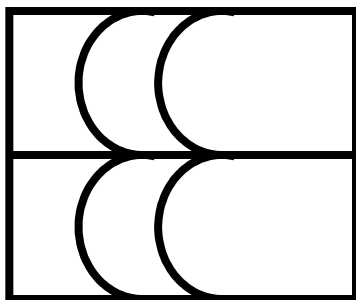
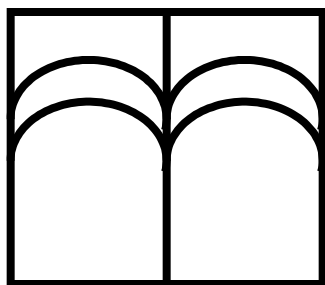
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.





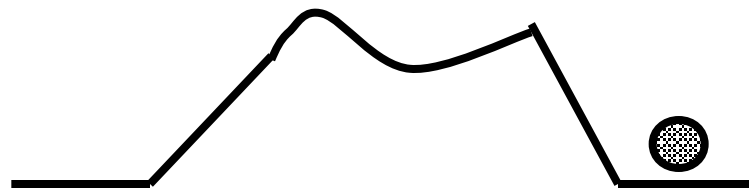
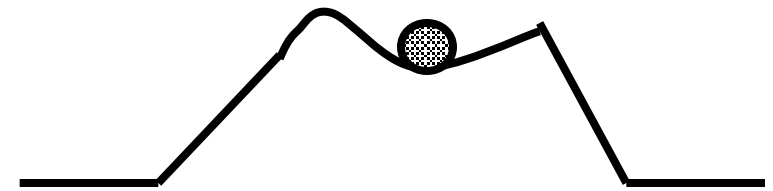
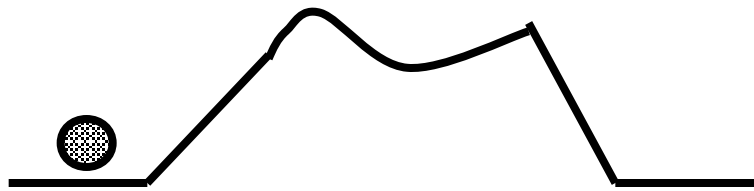
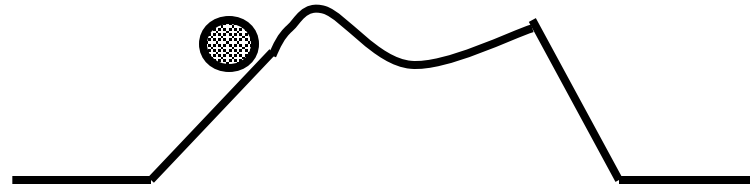
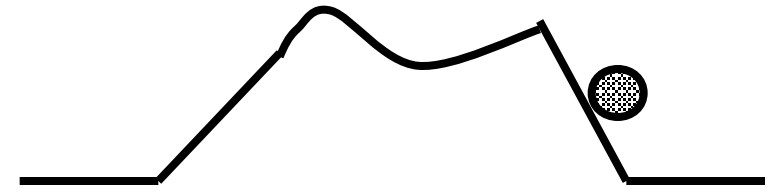
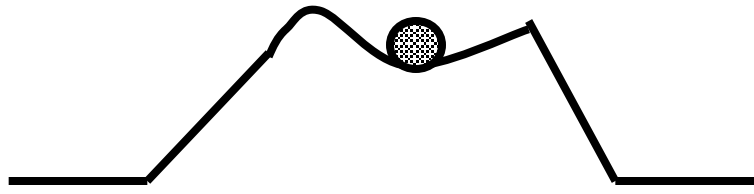
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.

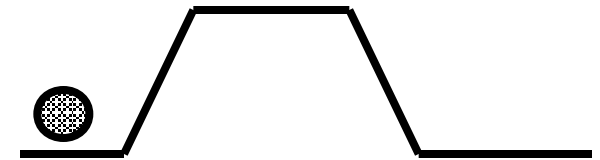
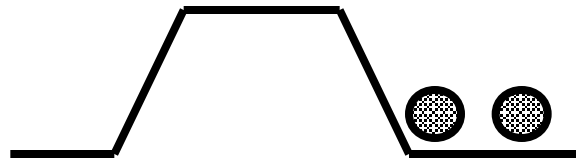
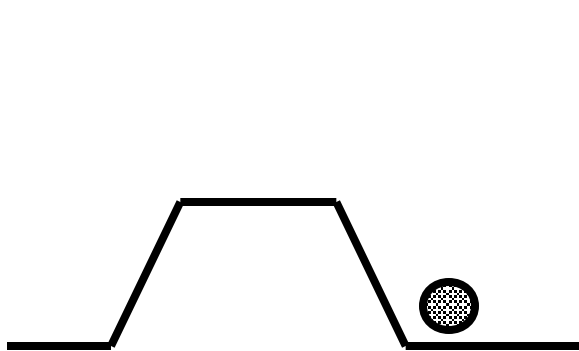
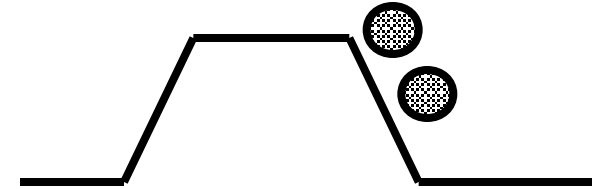
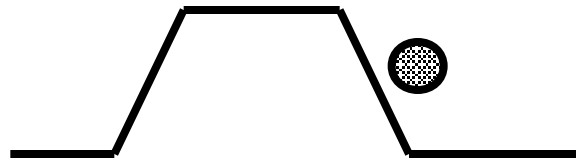
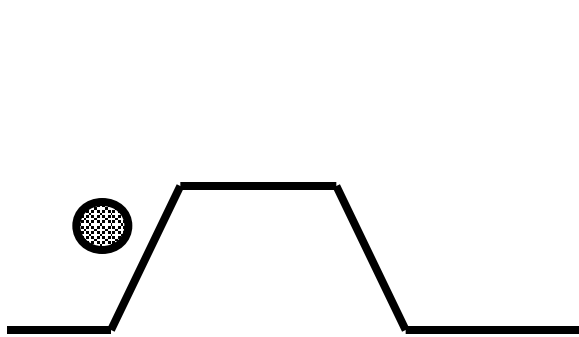


### ASSOCIAZIONI LOGICHE

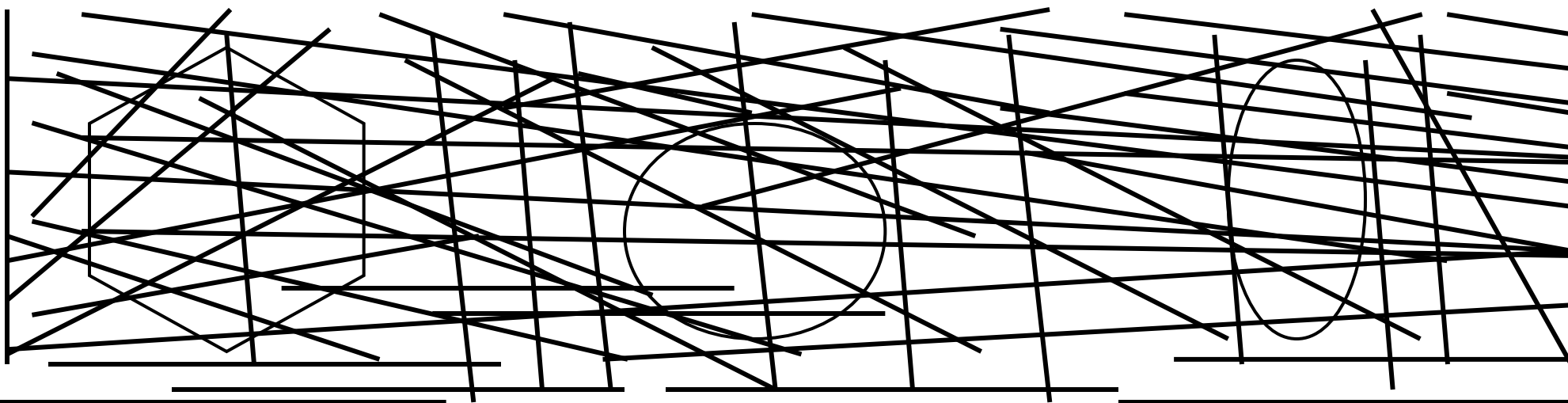
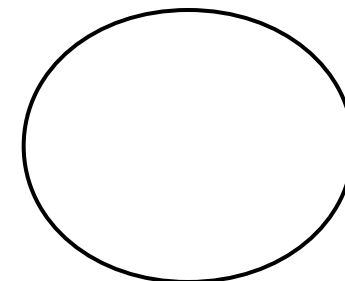
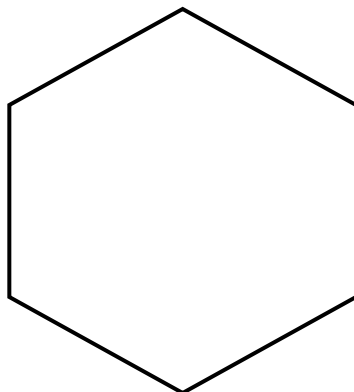
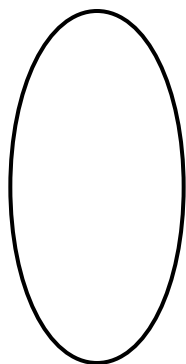
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti nella scheda.



ASSOCIAZIONI LOGICHE  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.

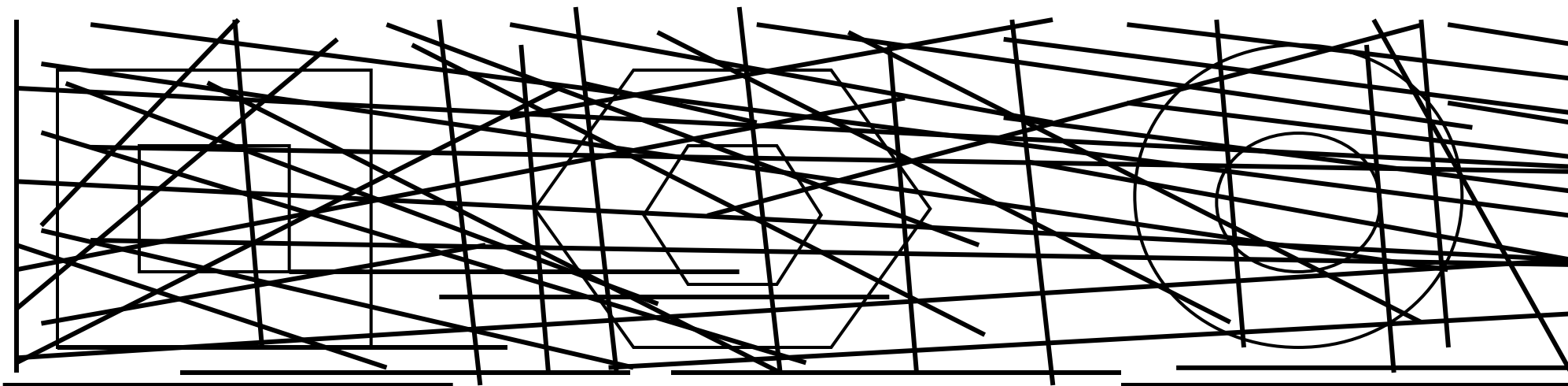
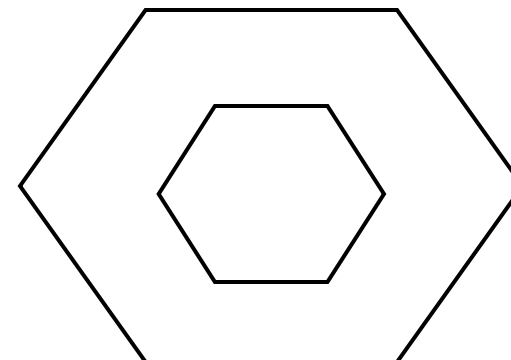
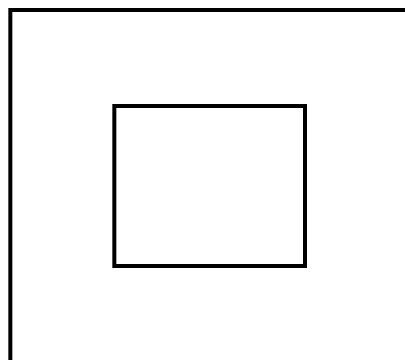
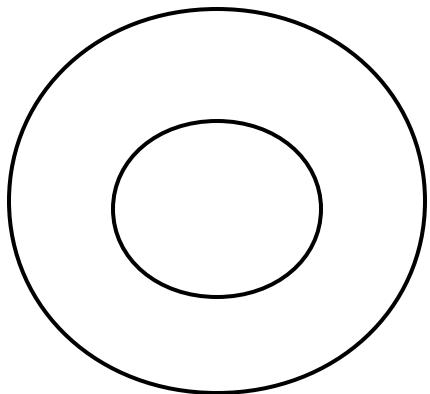


ASSOCIAZIONI LOGICHE  
Associare secondo un legame logico le figure geometriche presenti  
nella scheda.



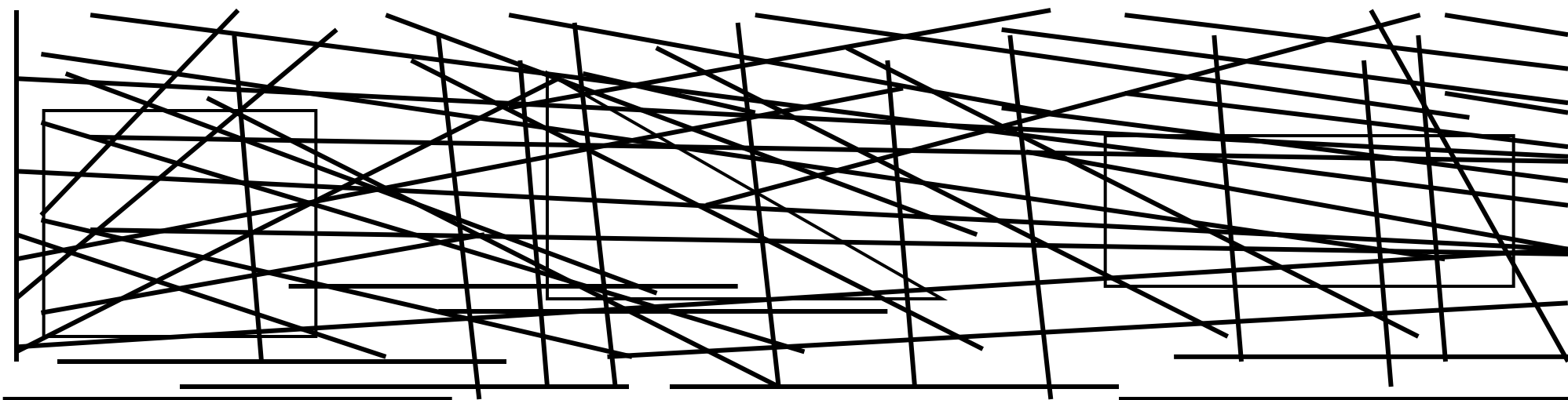
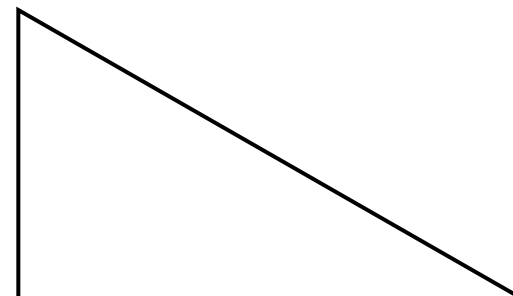
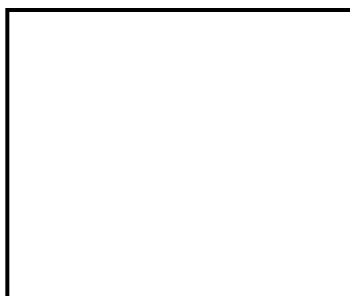
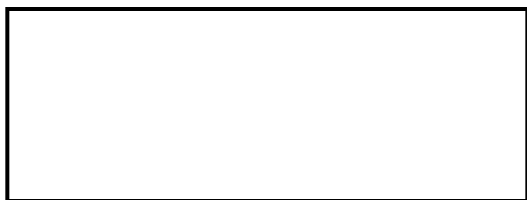
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



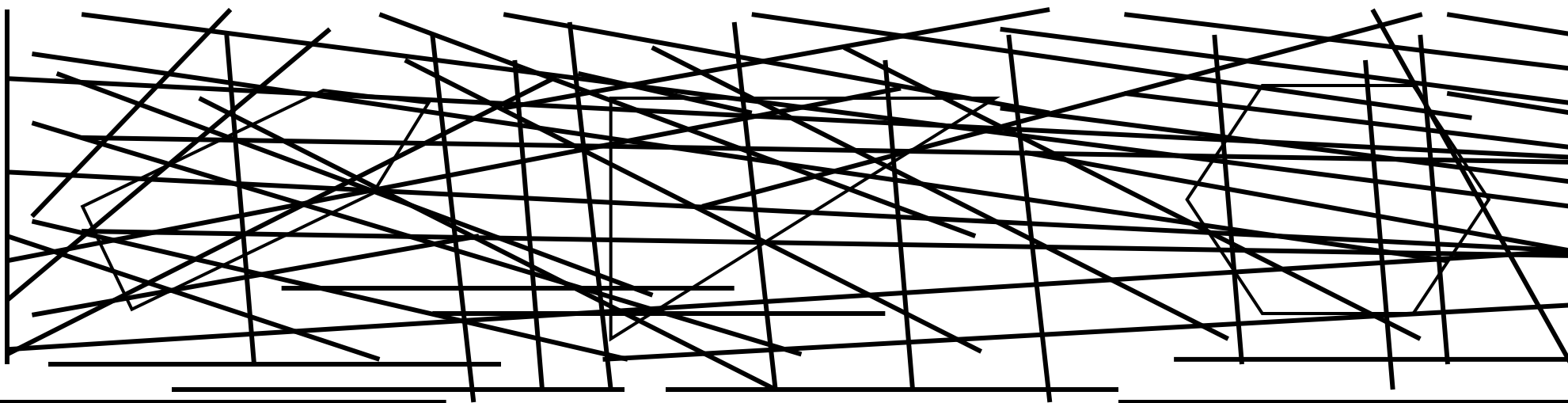
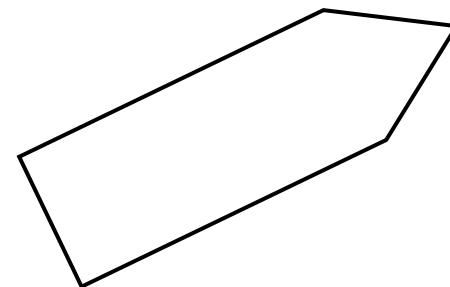
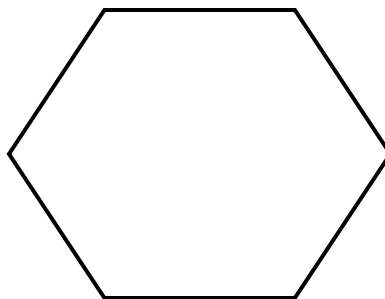
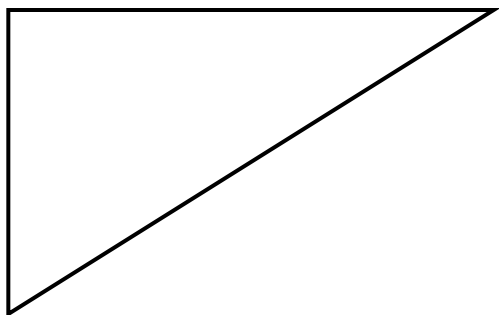
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

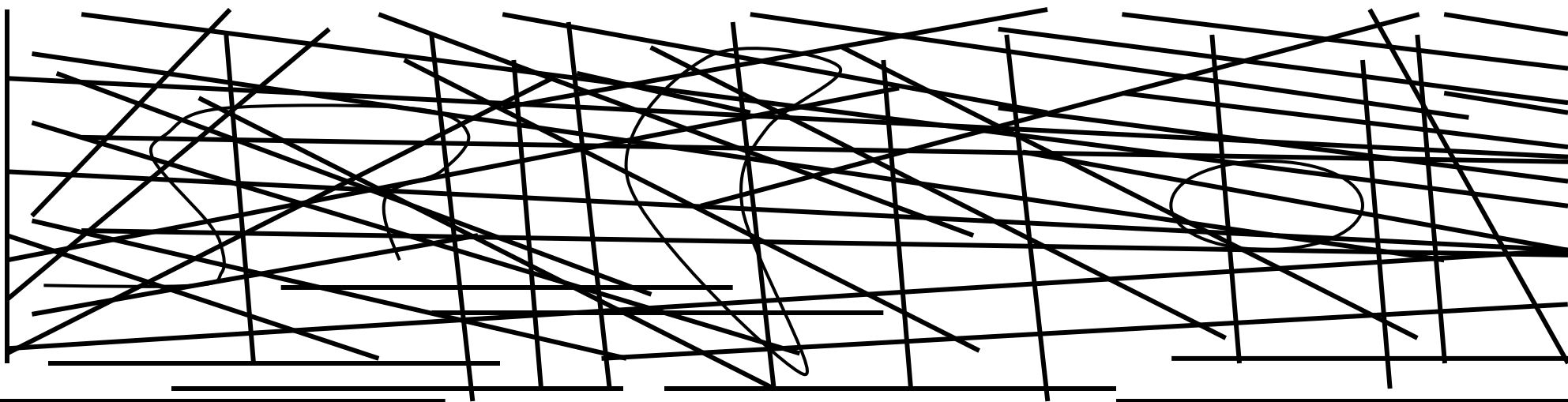
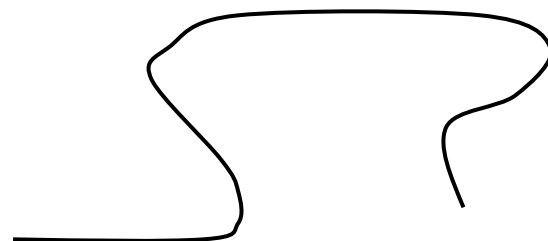
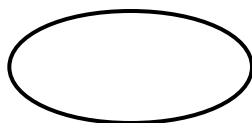
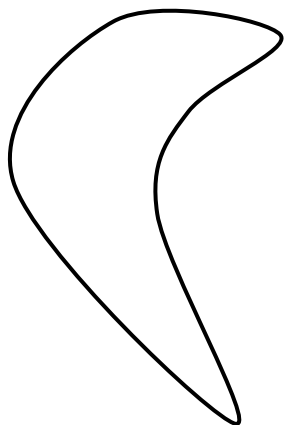
Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

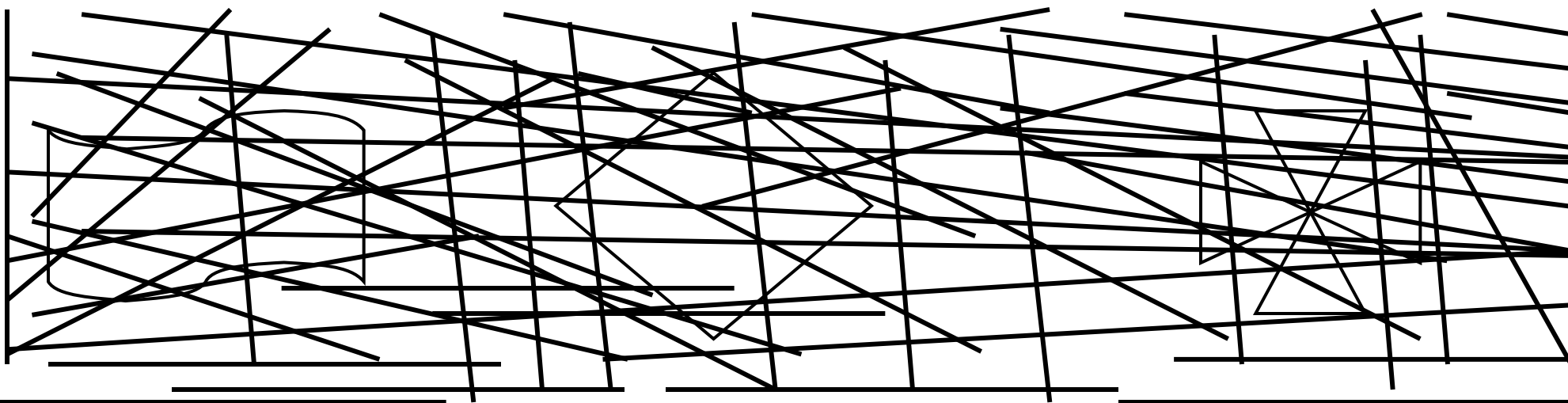
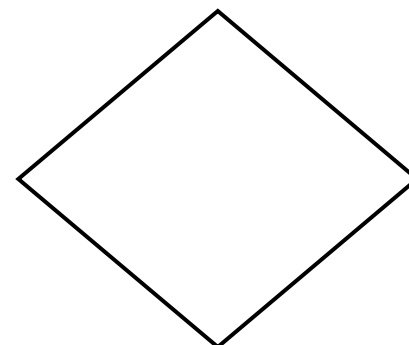
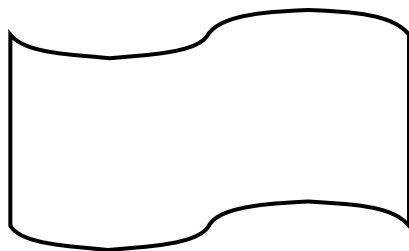
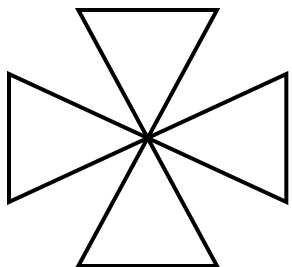
Far associare le immagini secondo un legame logico.





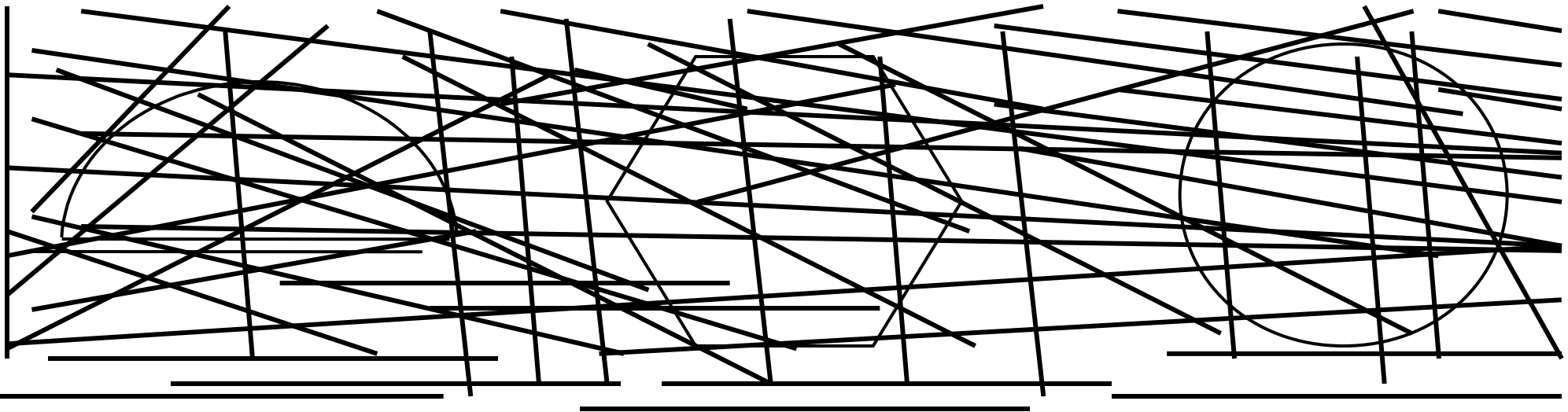
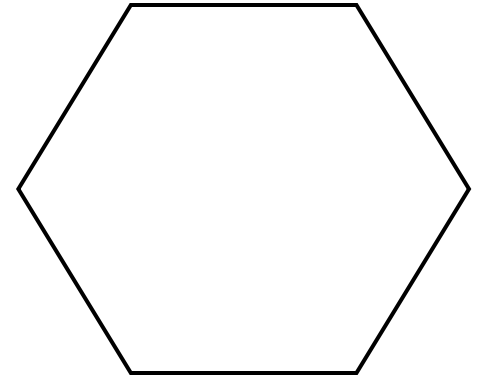
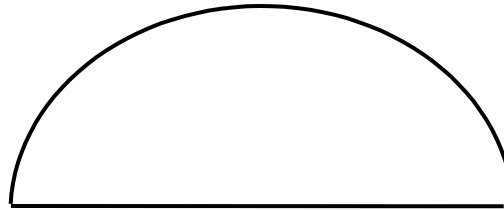
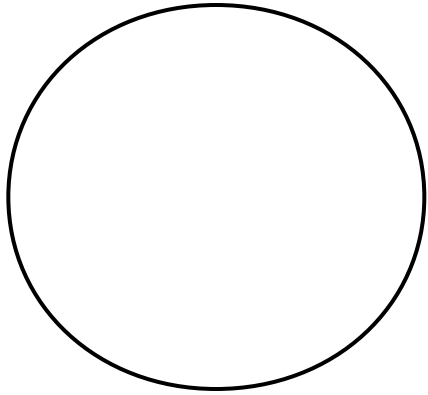
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



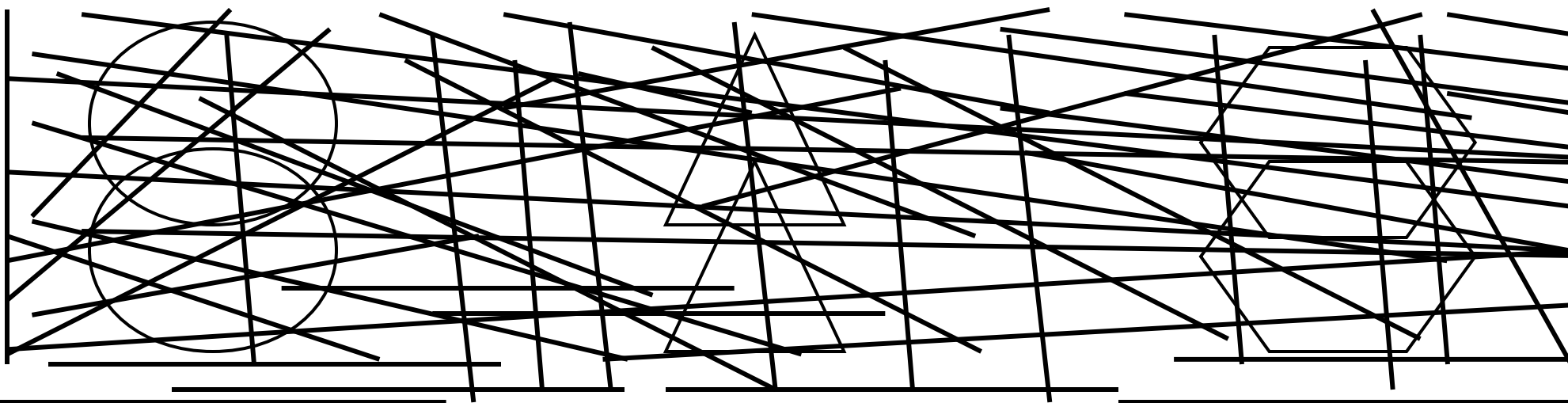
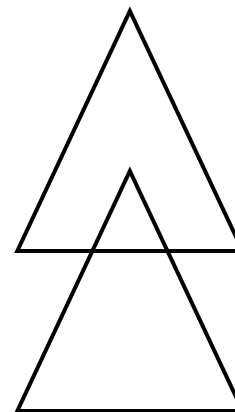
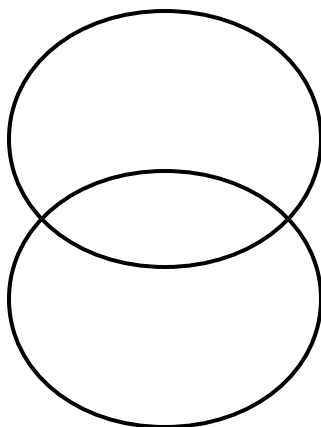
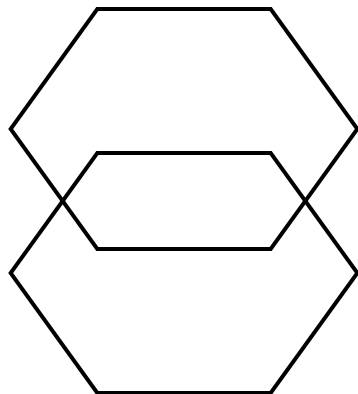
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



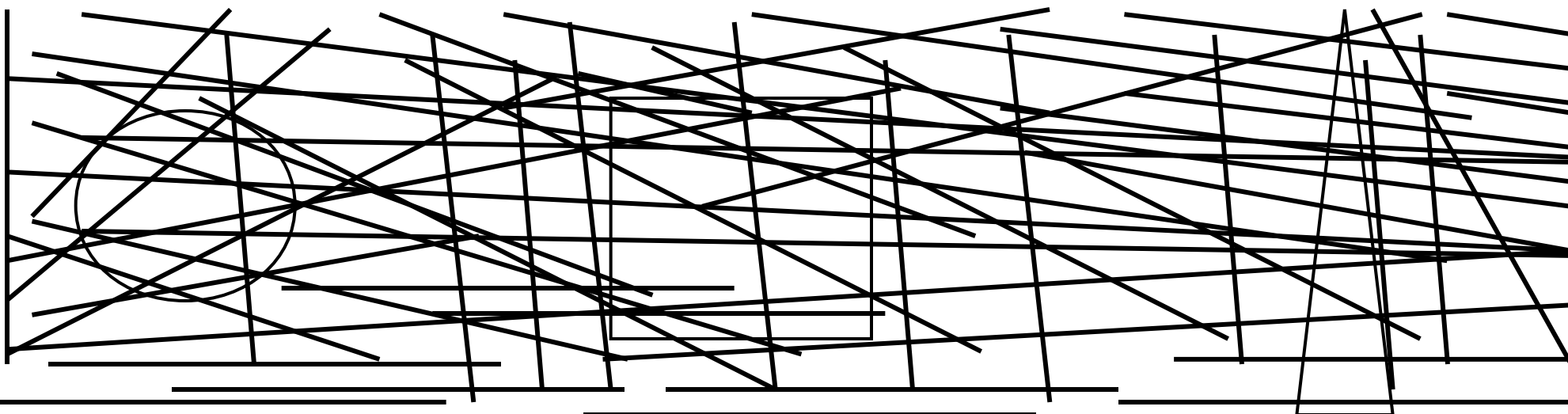
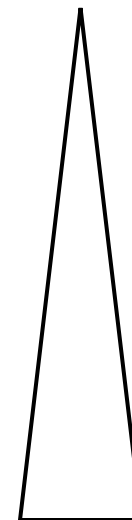
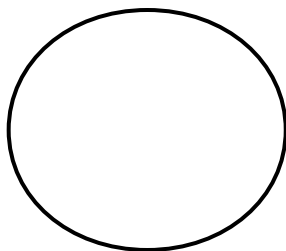
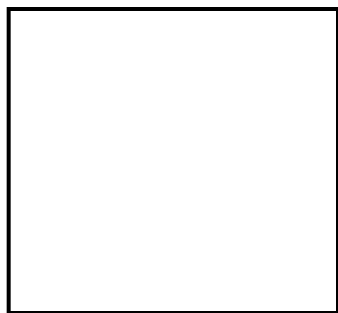
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



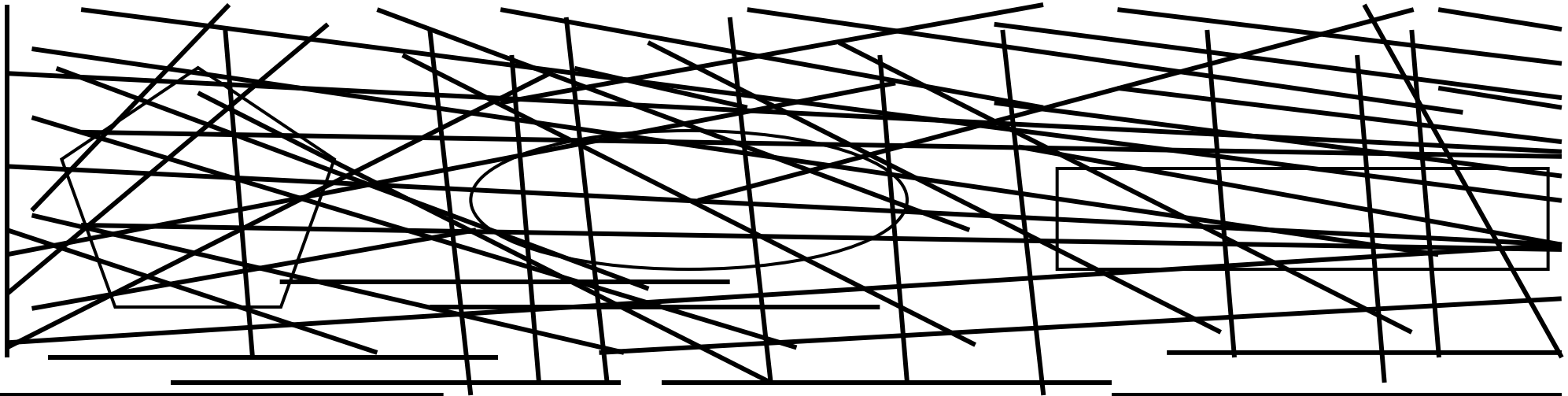
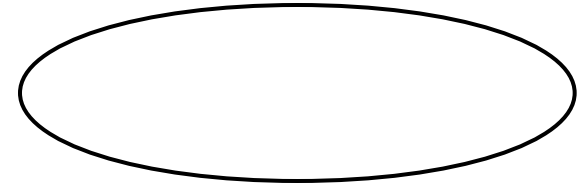
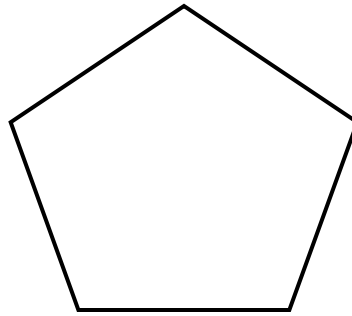
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



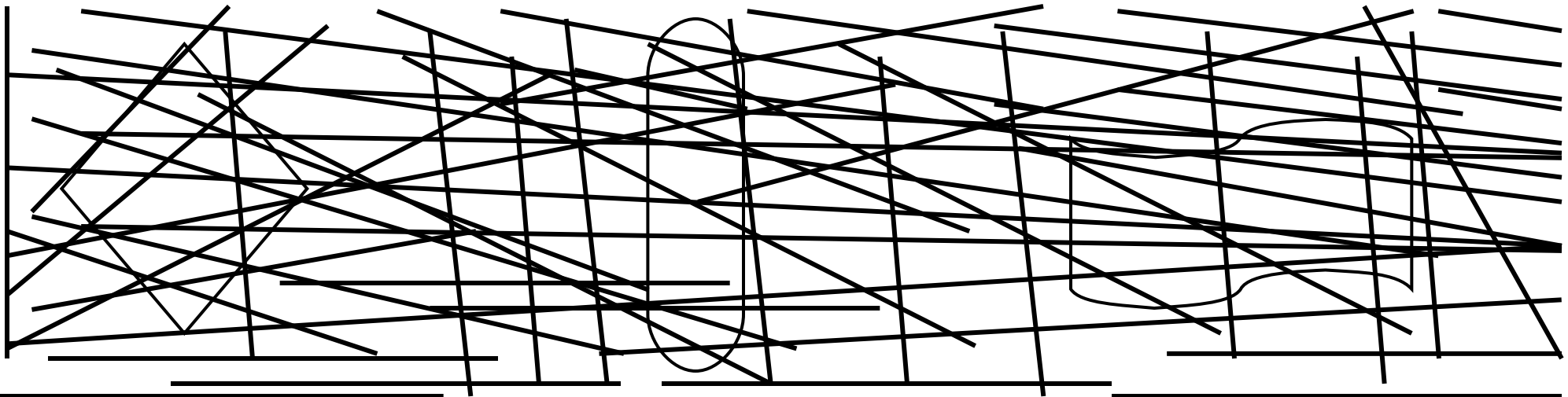
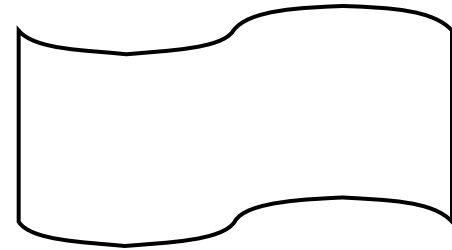
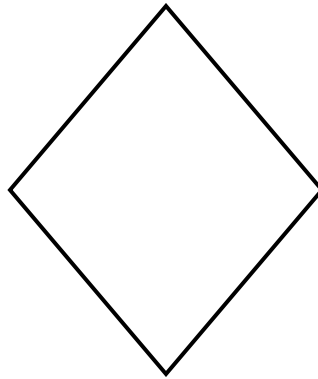
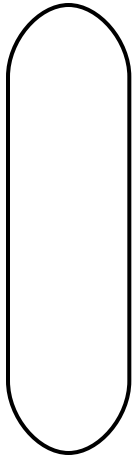
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



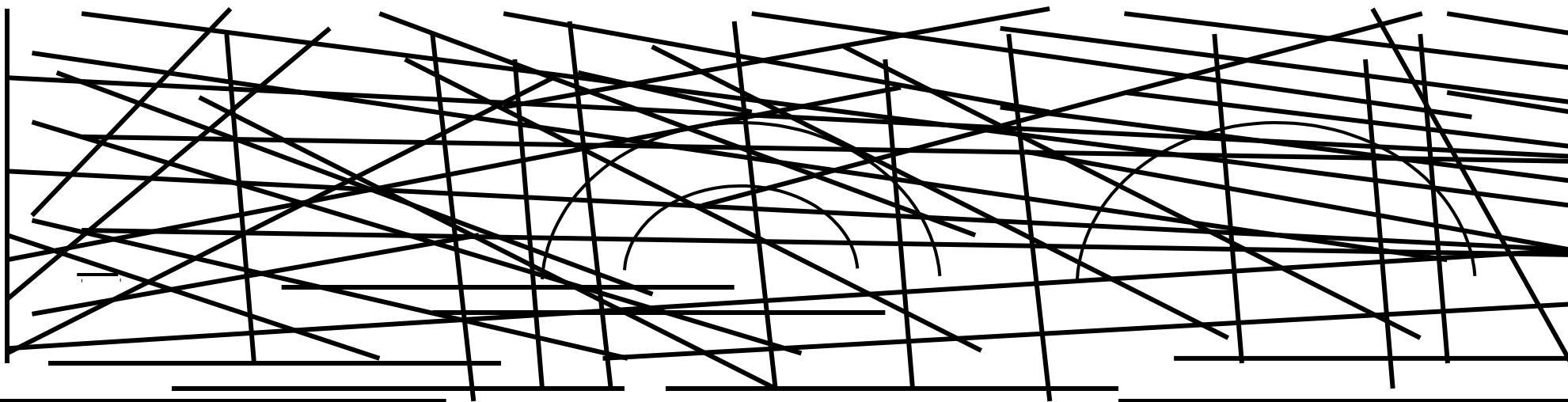
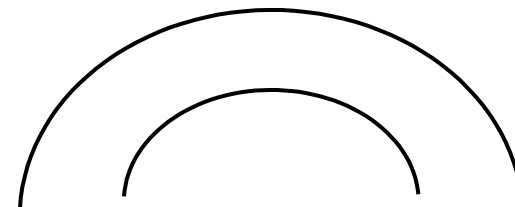
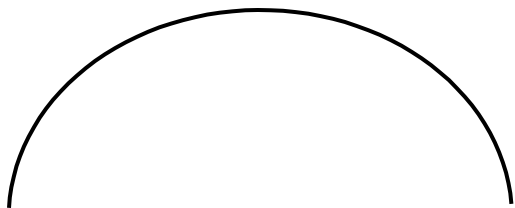
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

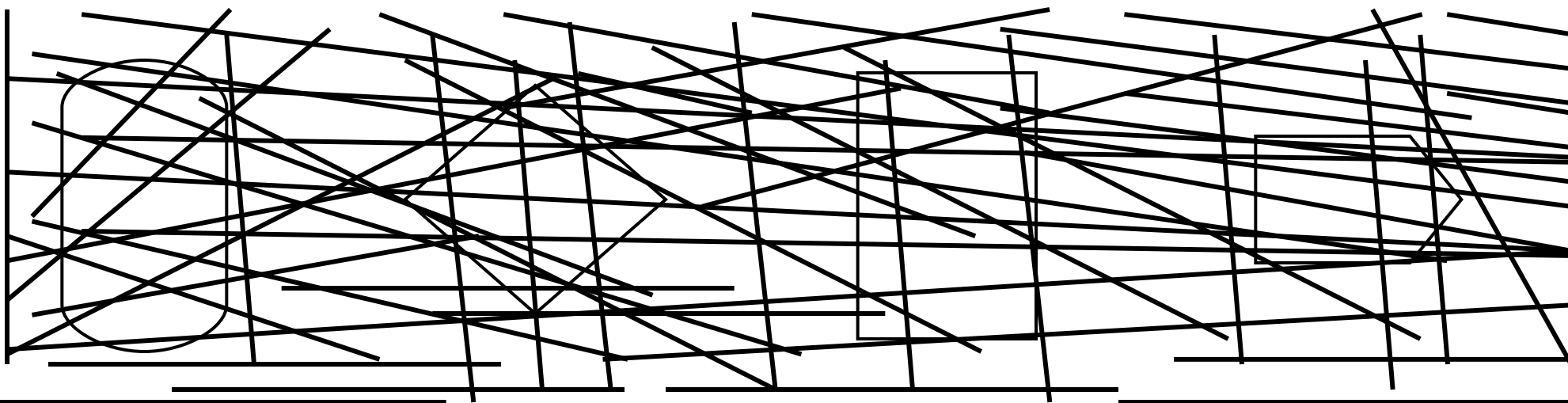
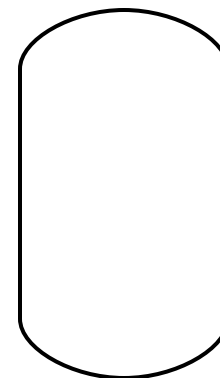
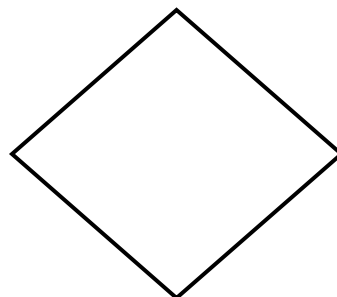
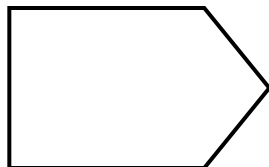
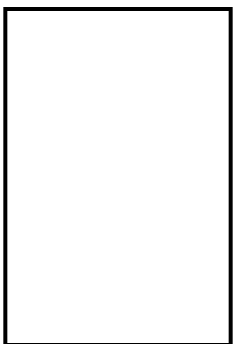
Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

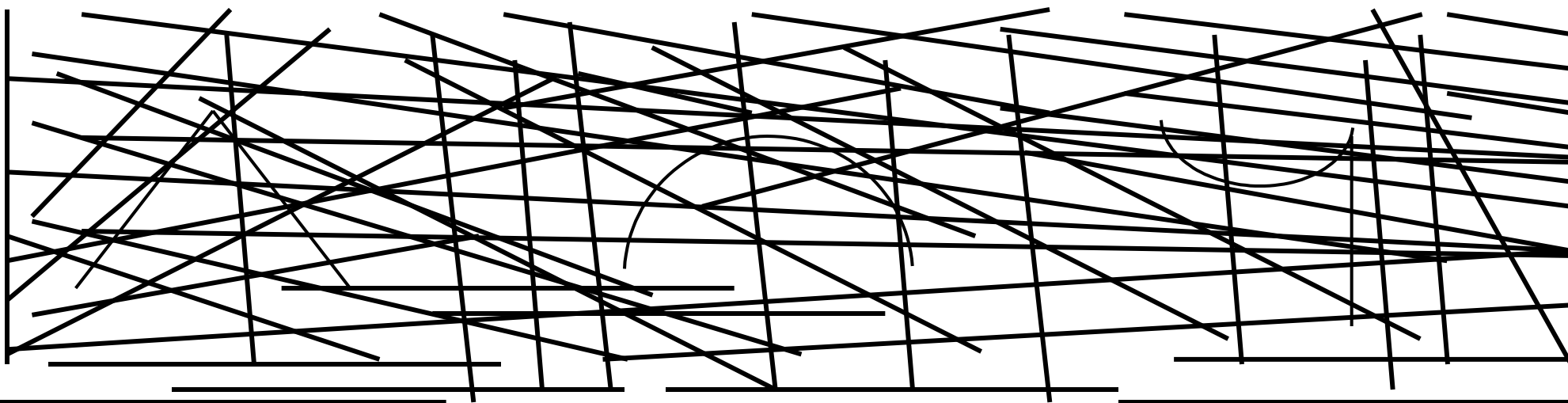
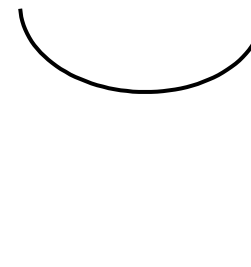
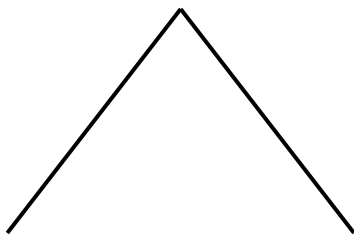
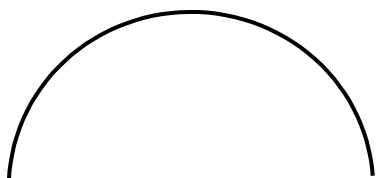
Far associare le immagini secondo un legame logico.





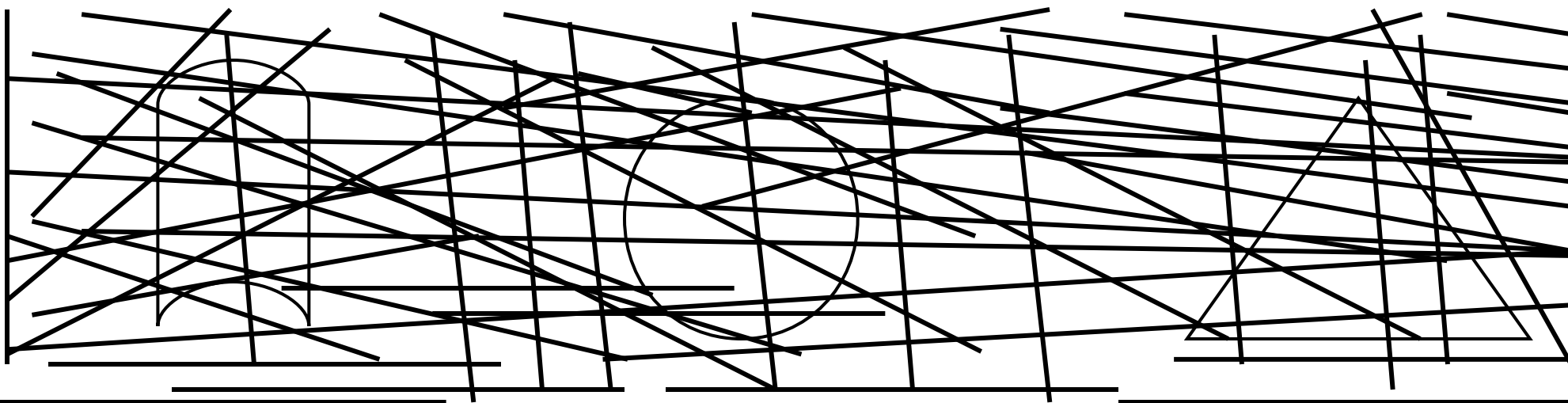
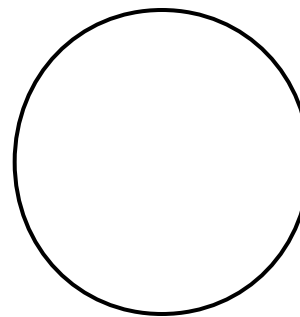
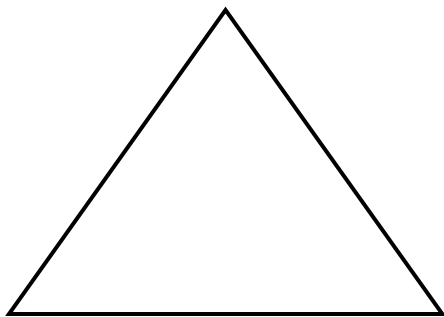
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



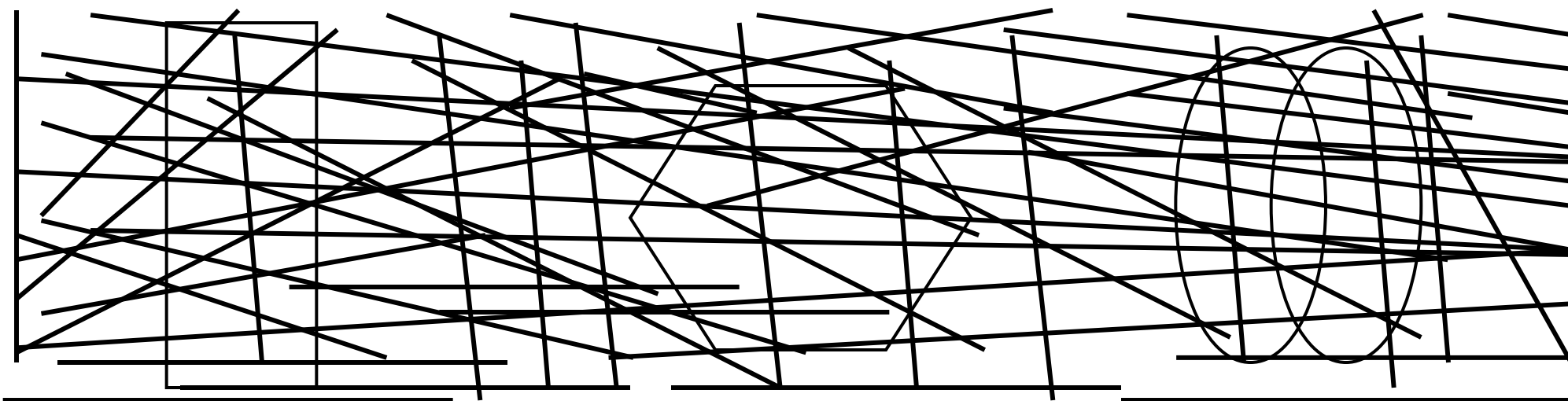
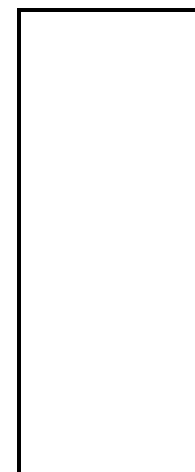
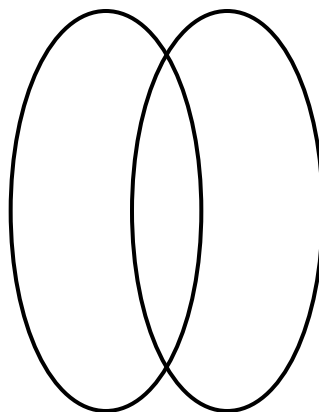
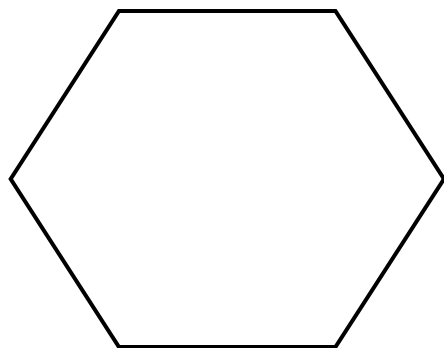
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



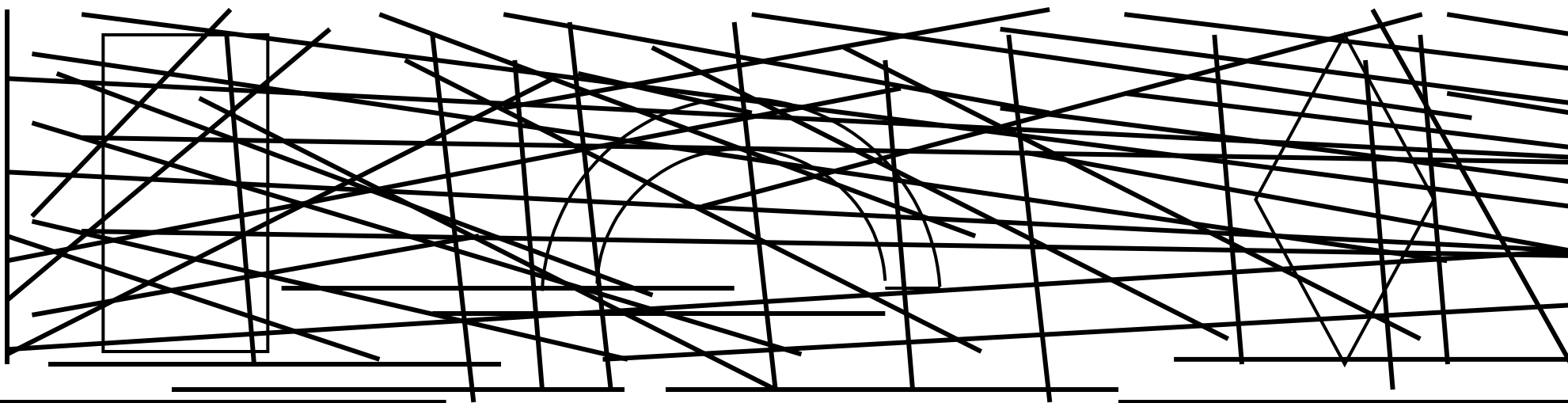
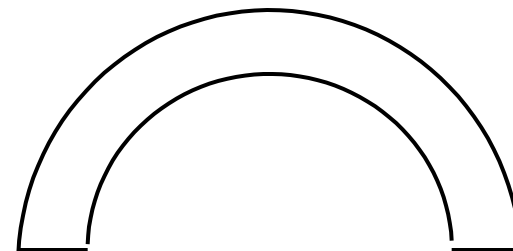
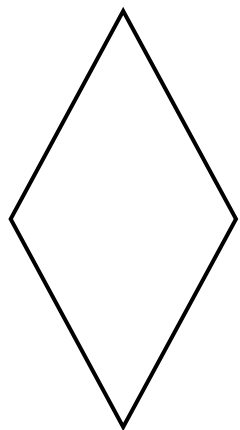
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



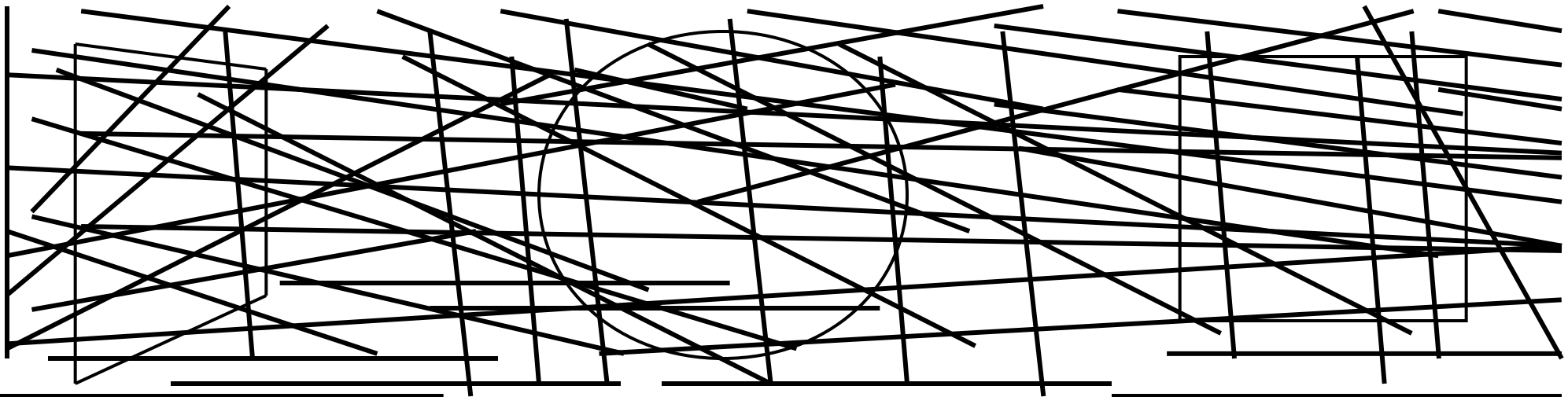
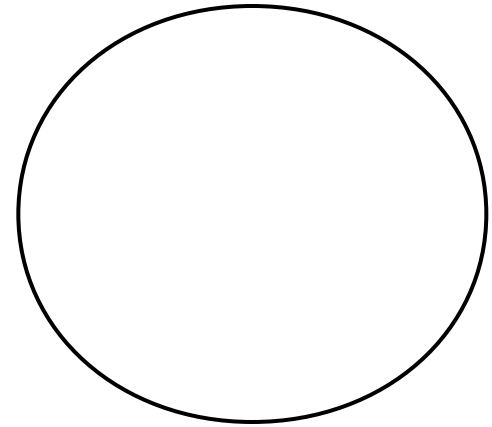
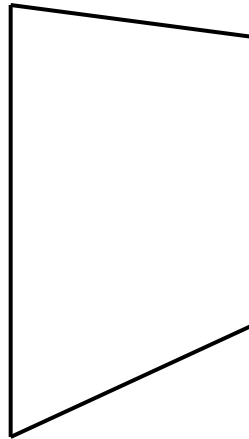
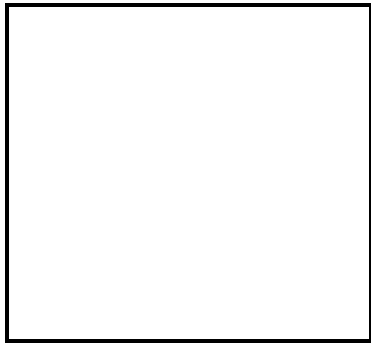
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



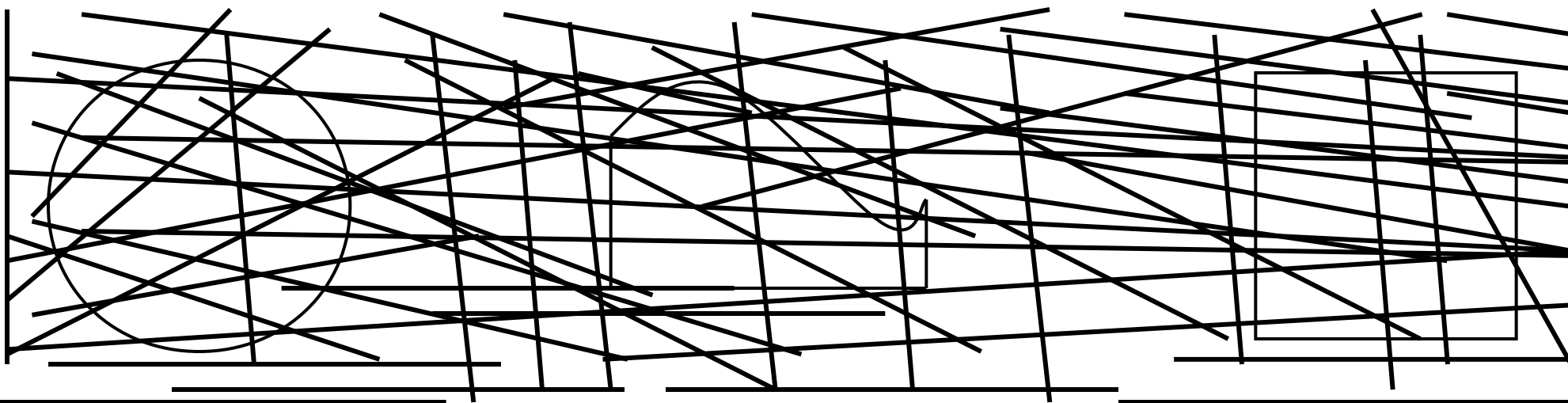
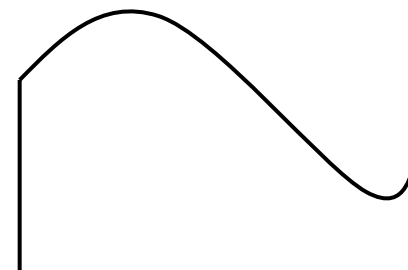
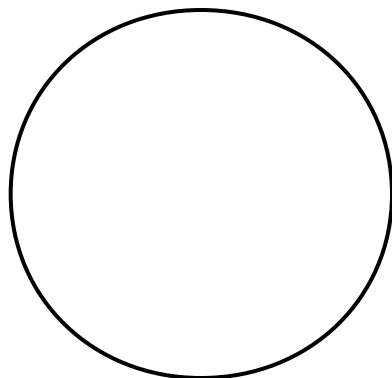
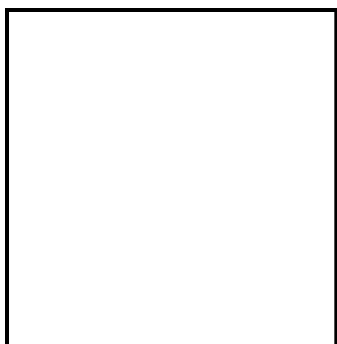
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



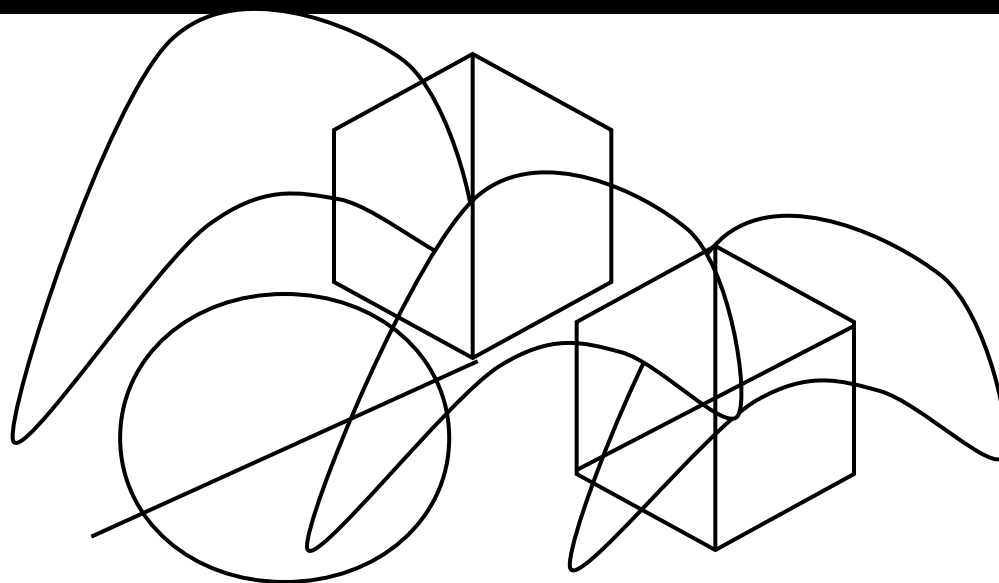
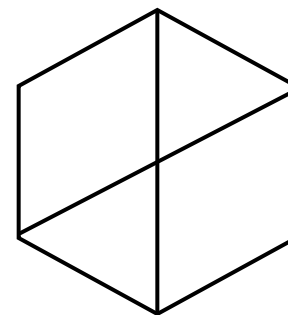
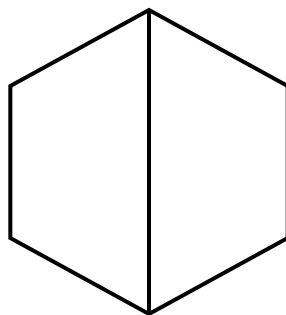
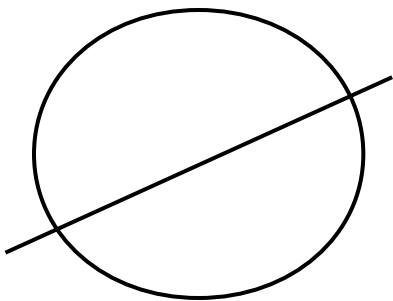
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

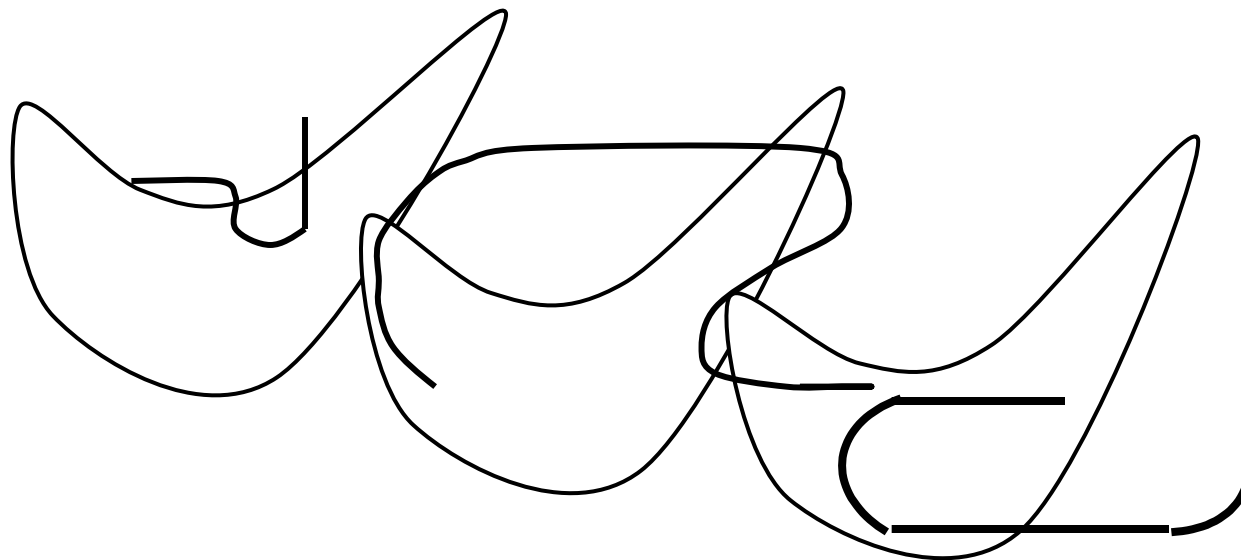
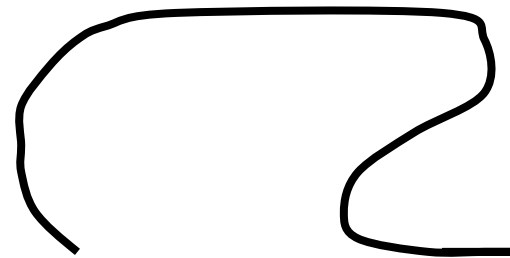
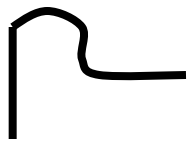
Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

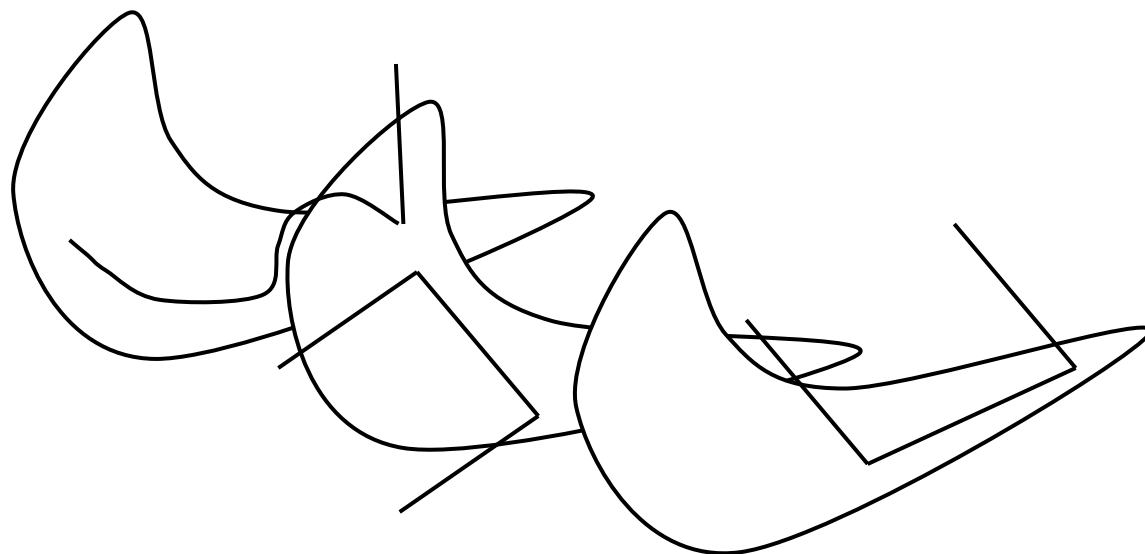
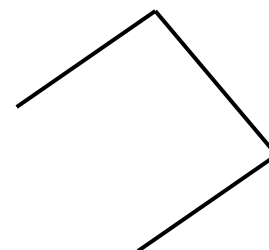
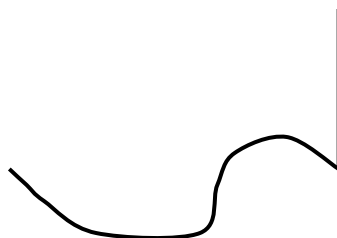
Far associare le immagini secondo un legame logico.





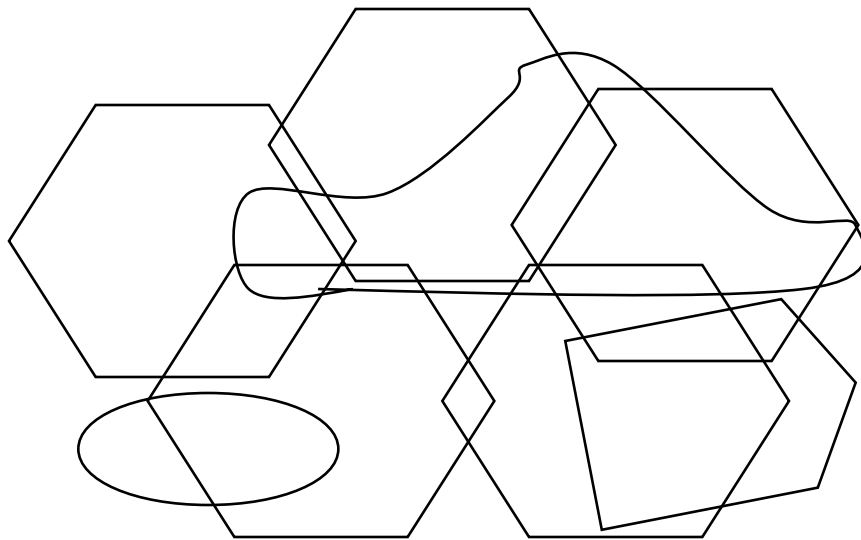
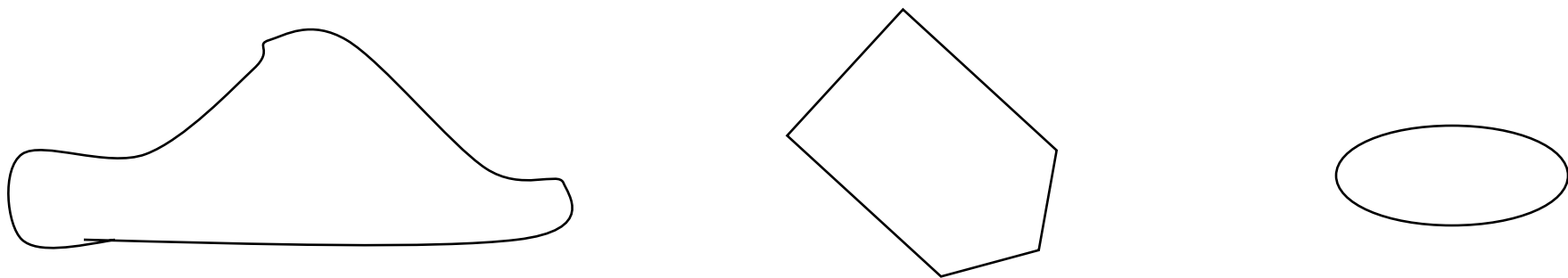
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



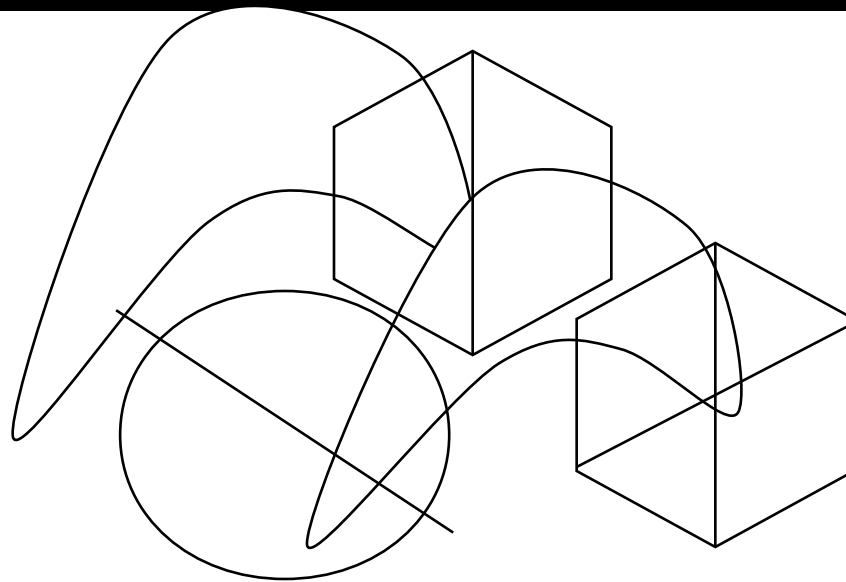
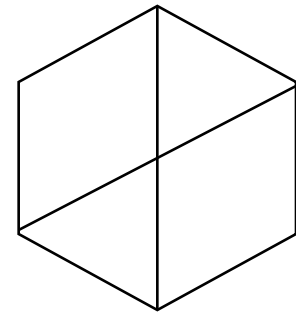
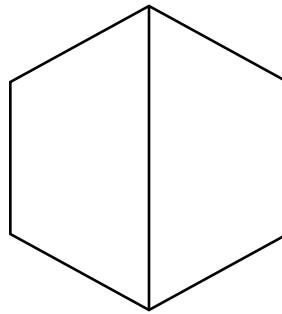
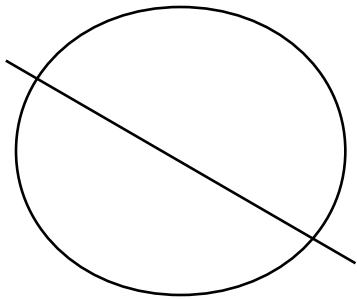
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



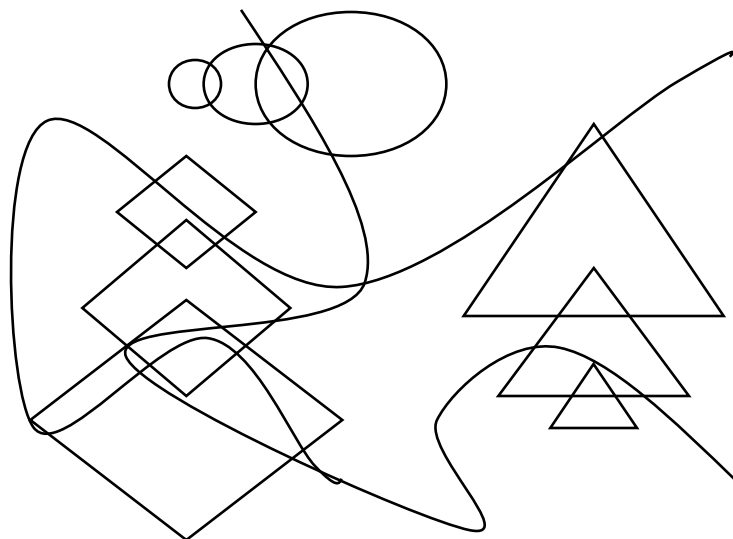
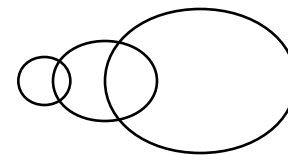
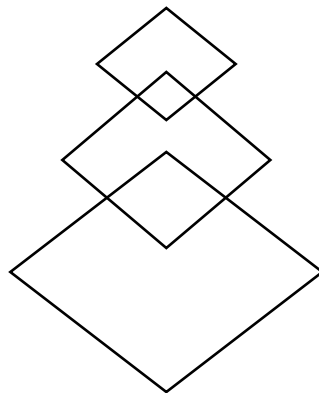
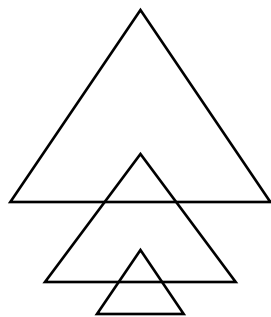
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



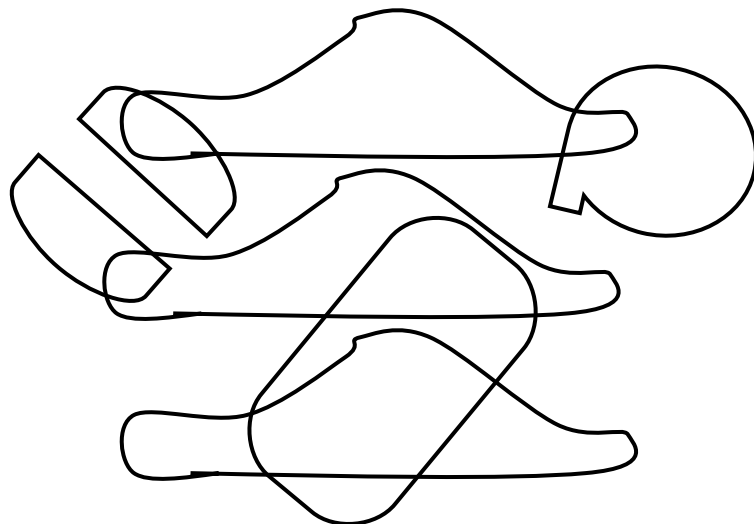
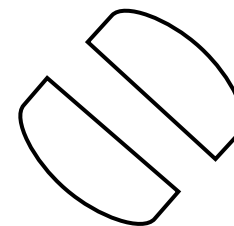
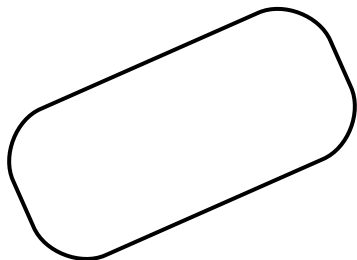
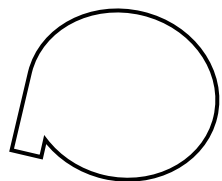
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



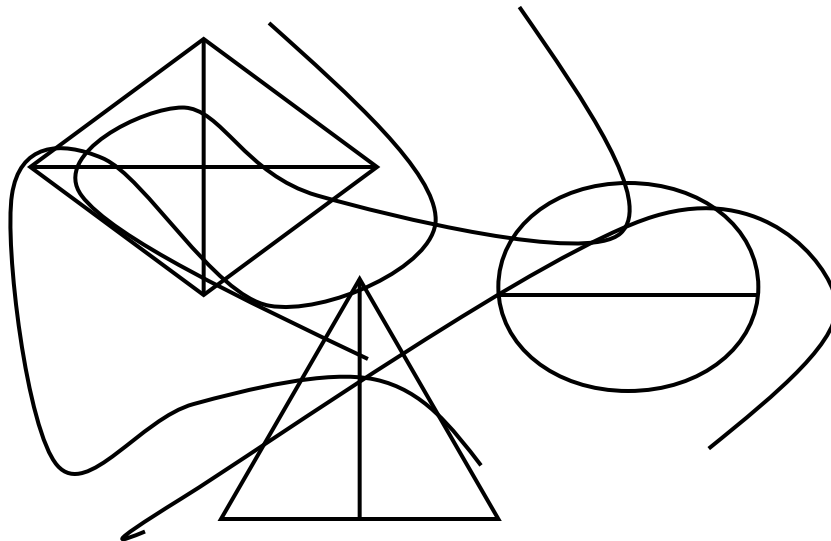
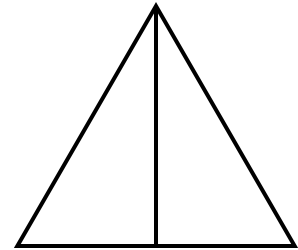
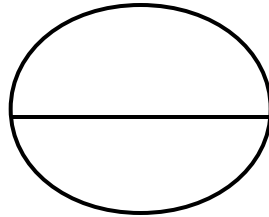
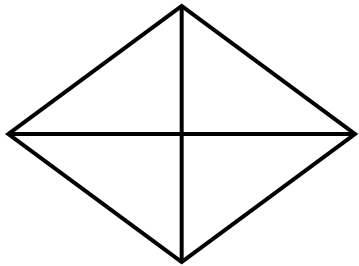
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



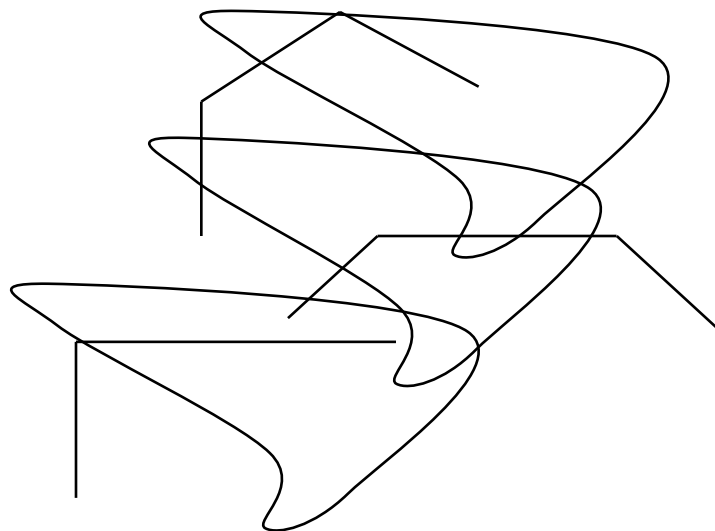
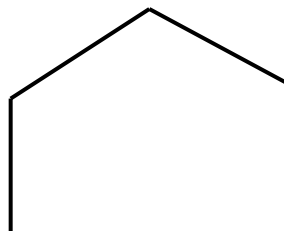
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

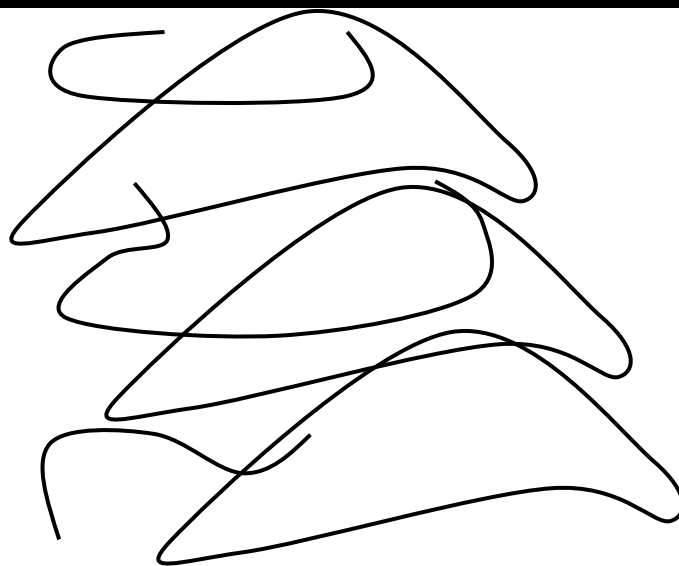
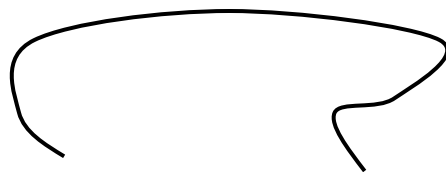
Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

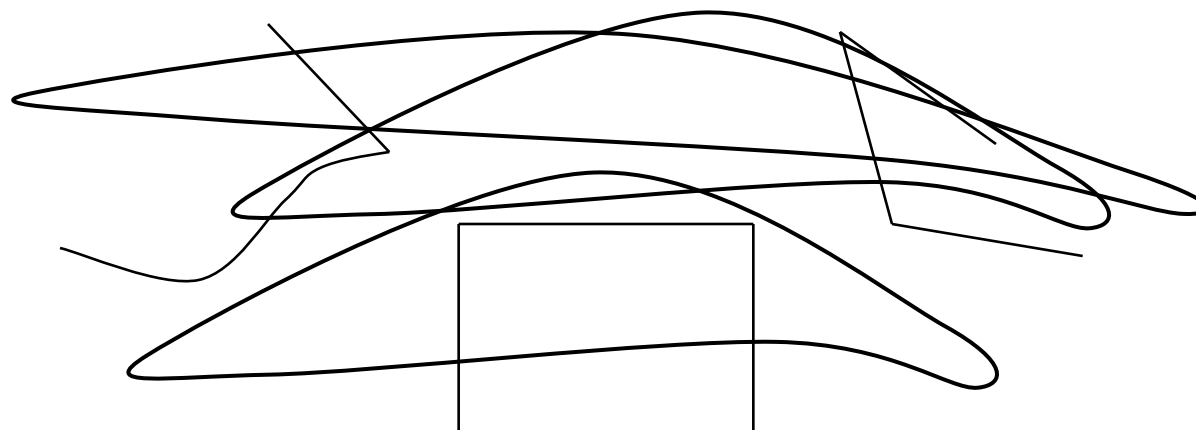
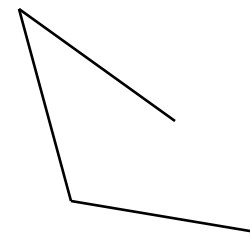
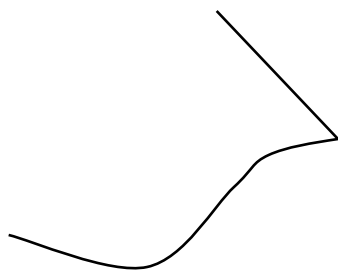
Far associare le immagini secondo un legame logico.





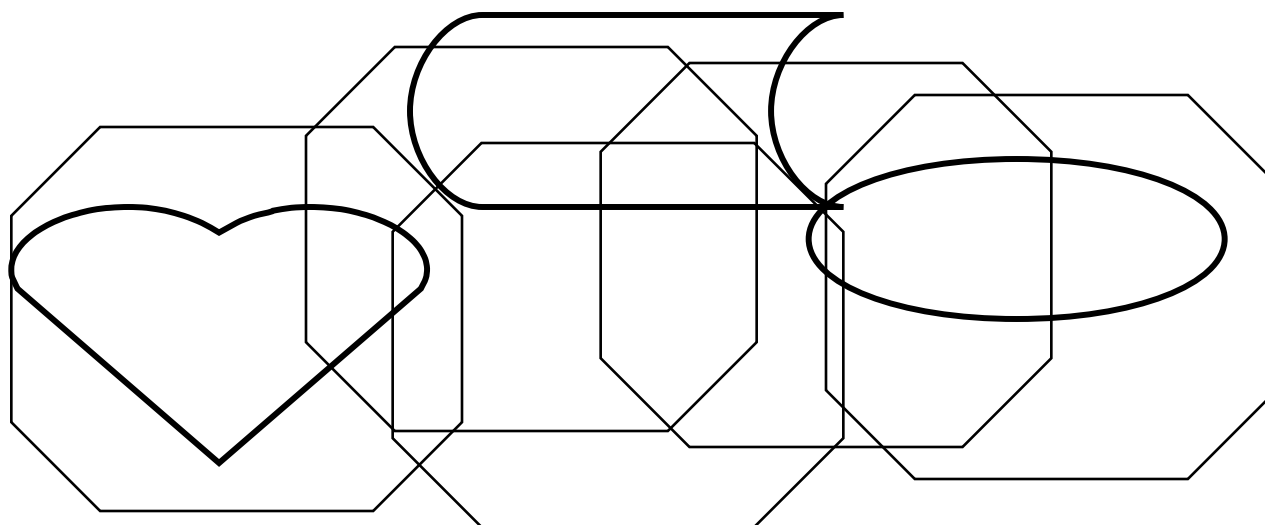
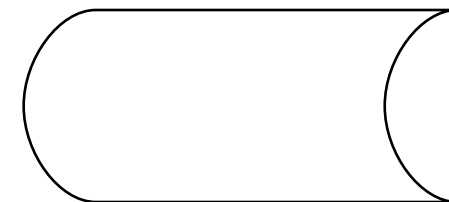
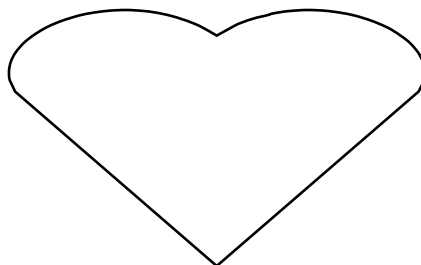
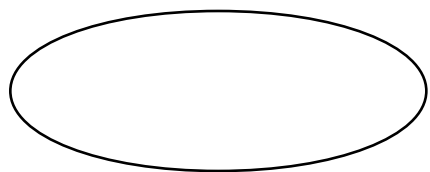
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



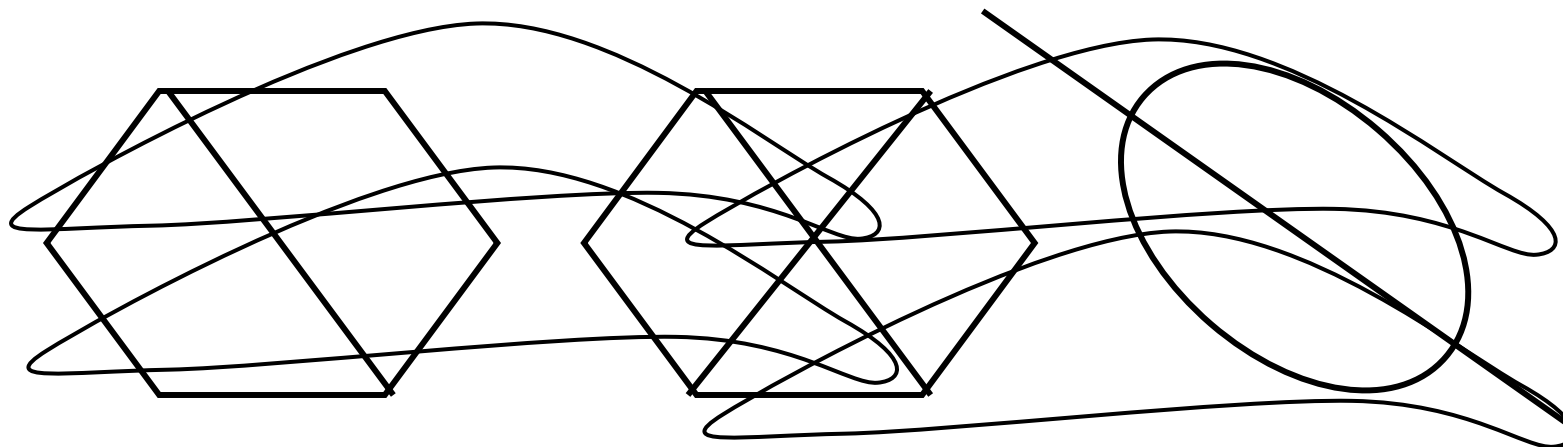
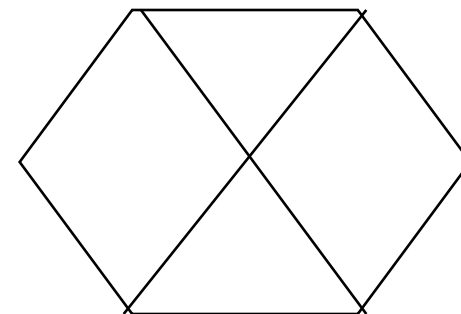
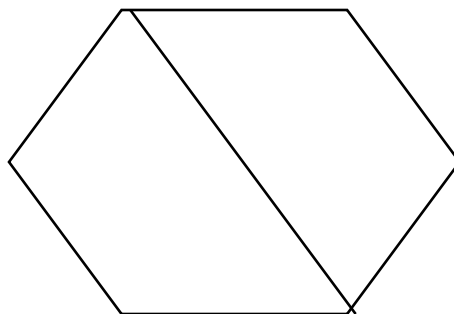
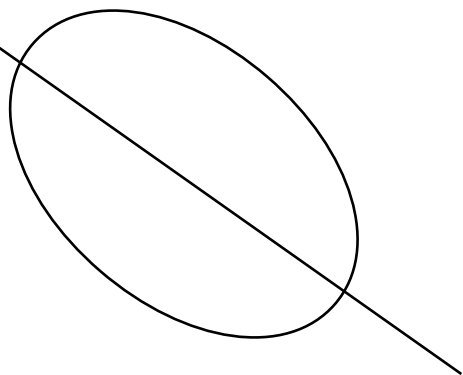
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



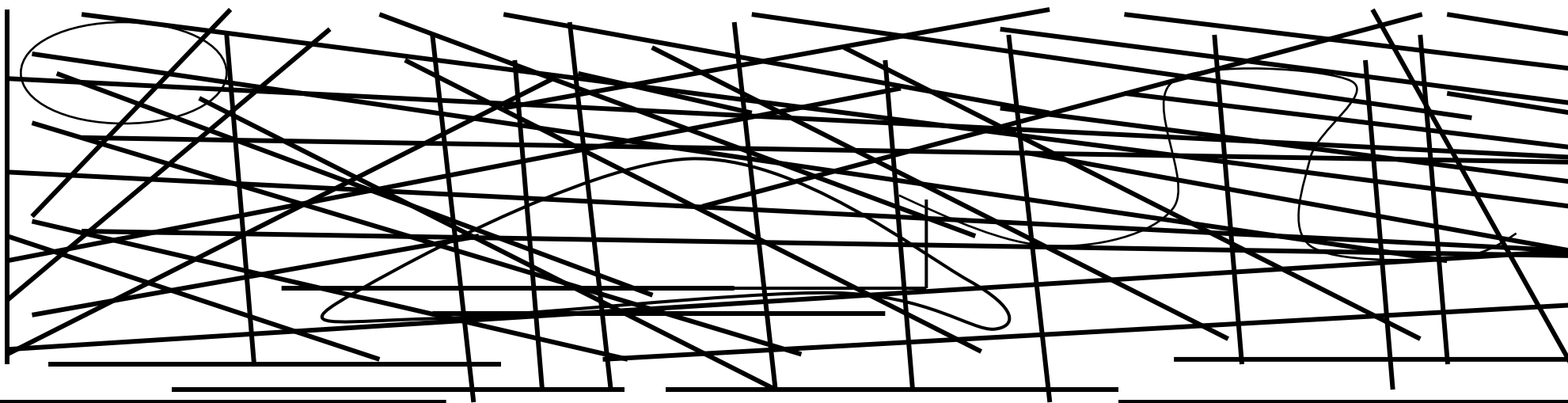
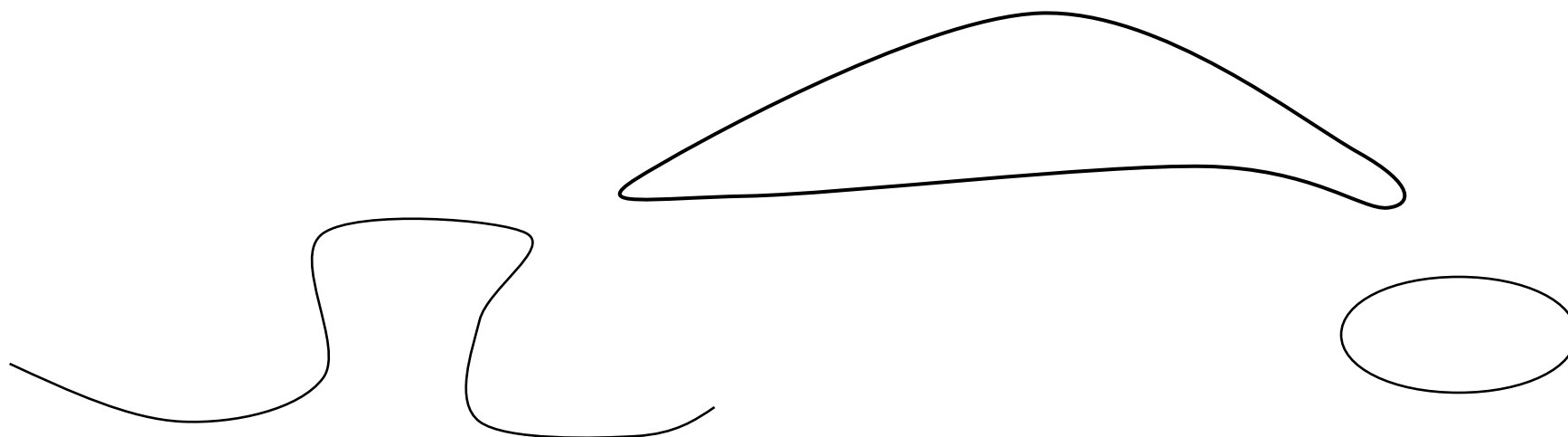
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



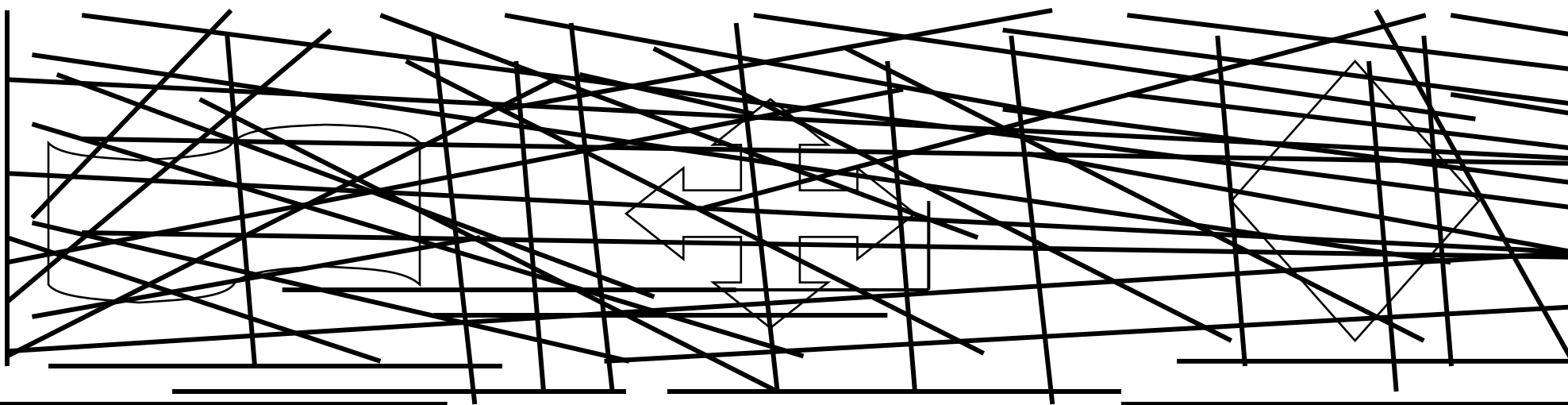
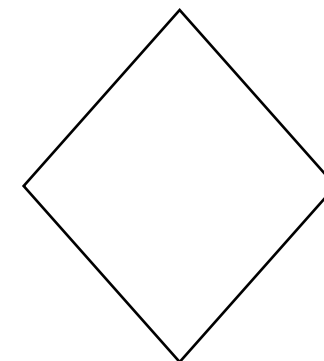
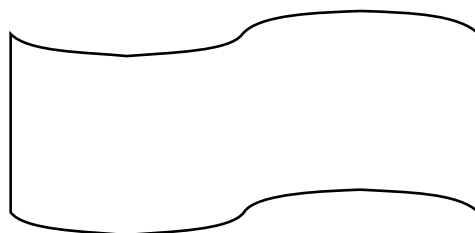
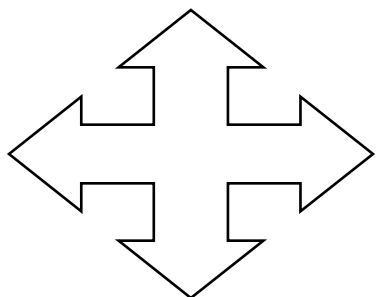
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



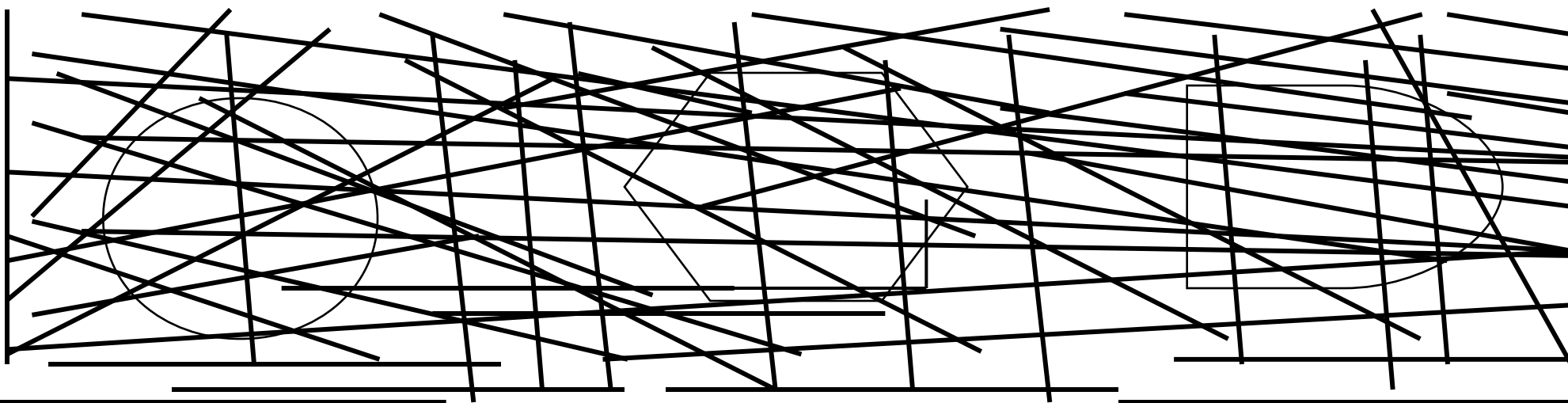
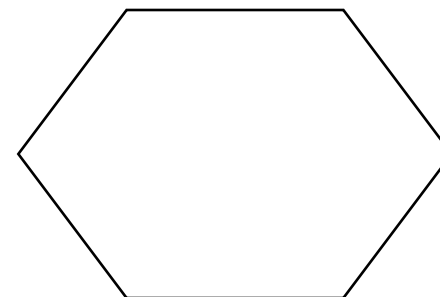
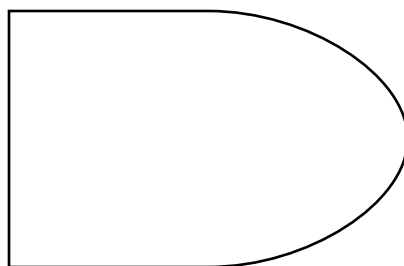
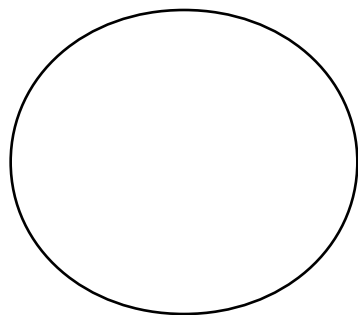
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



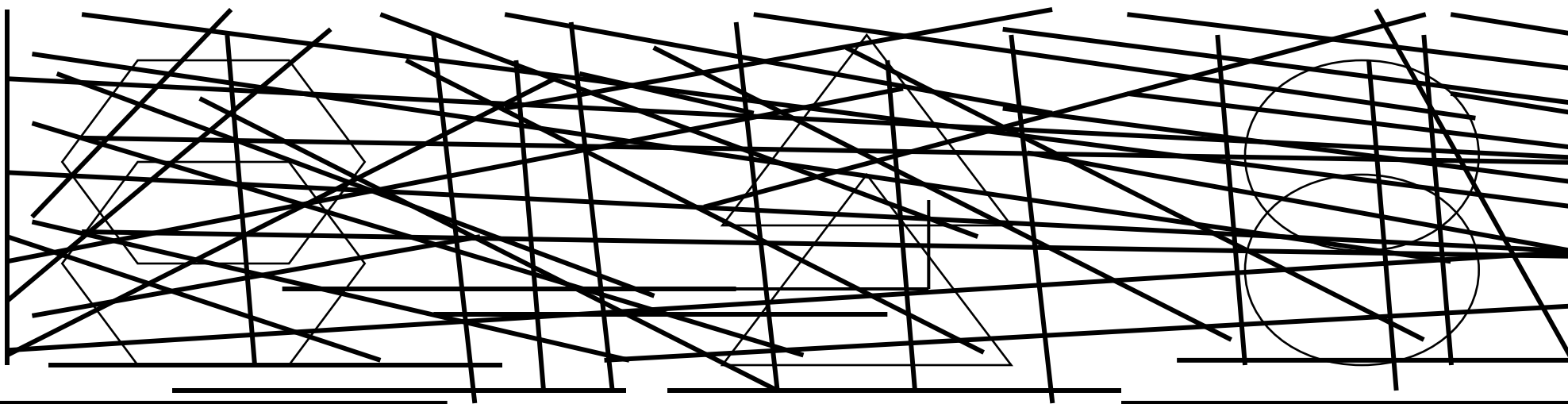
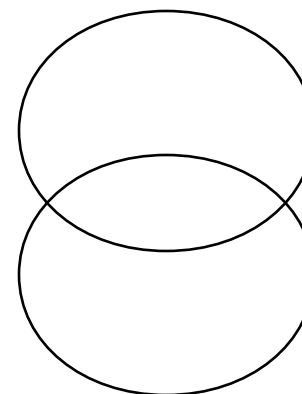
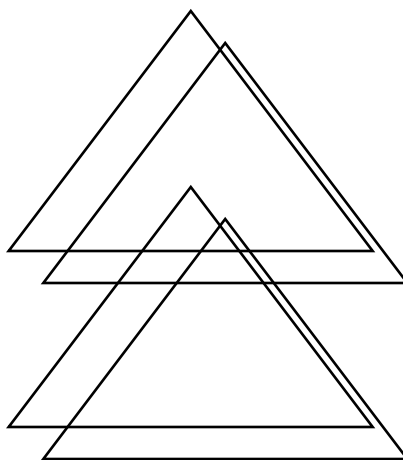
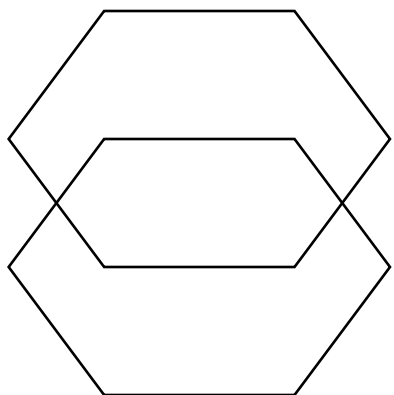
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

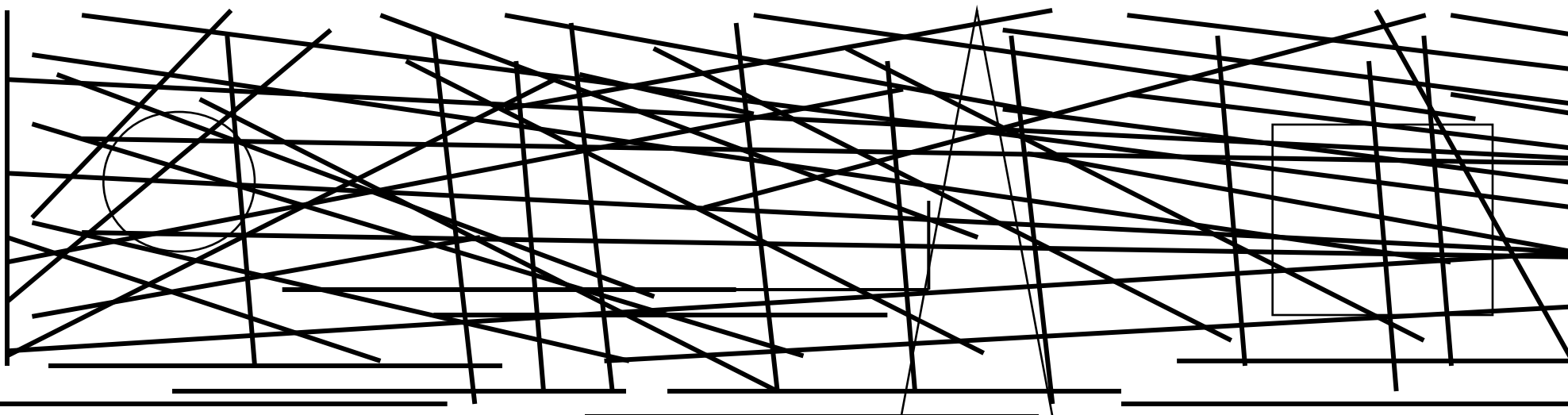
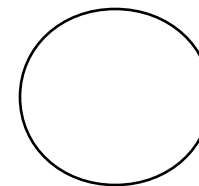
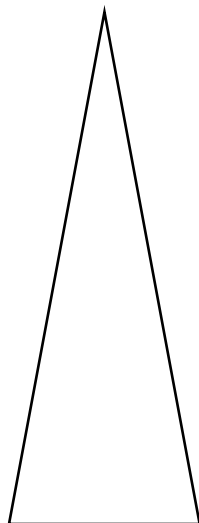
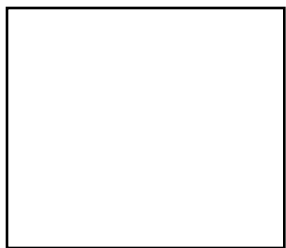
Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

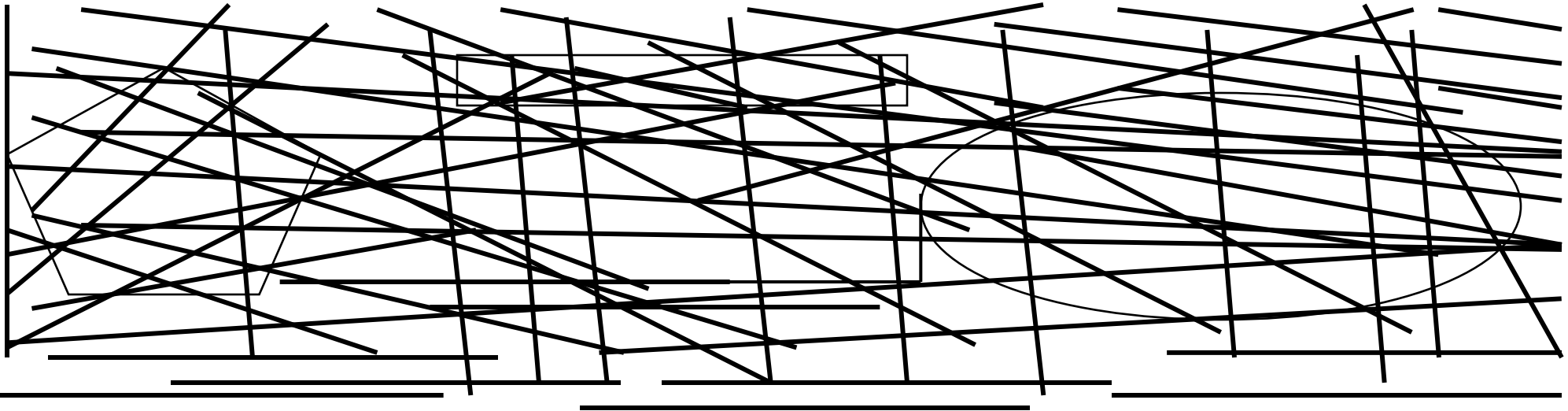
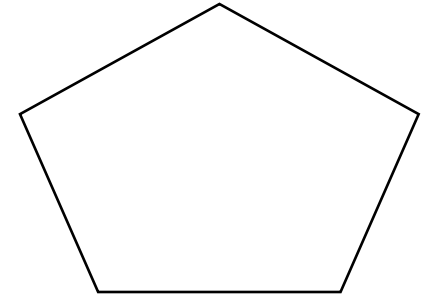
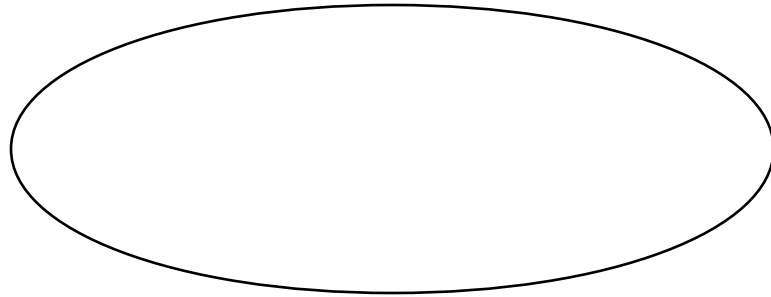
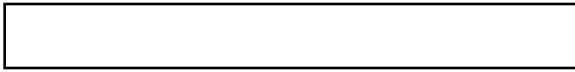
Far associare le immagini secondo un legame logico.





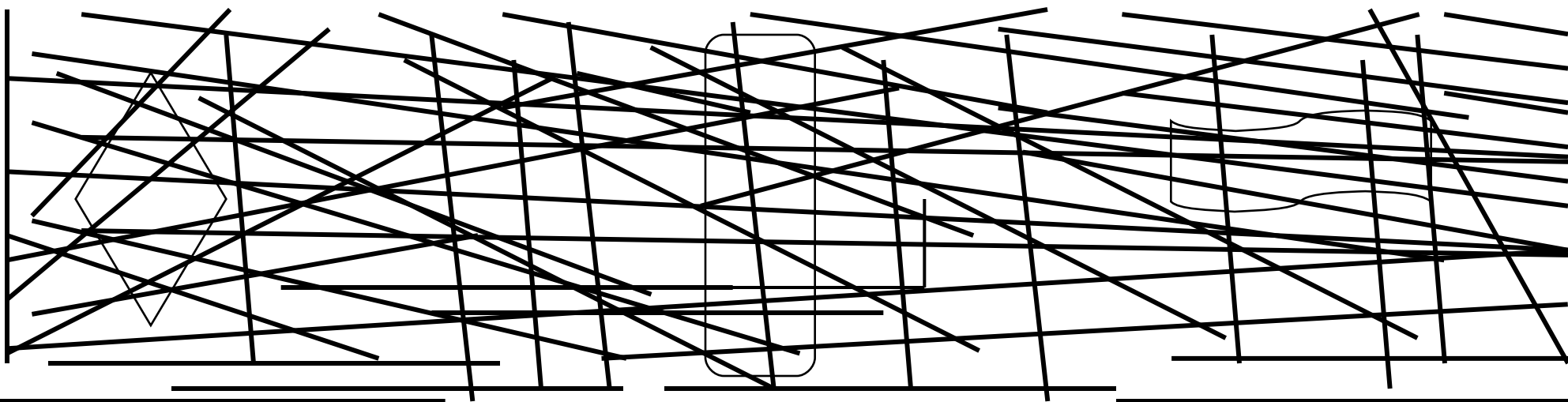
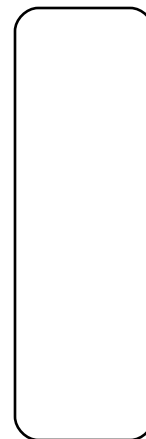
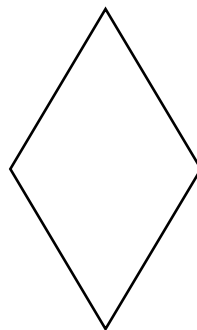
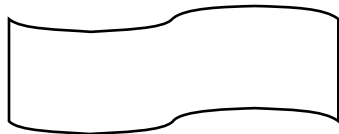
ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



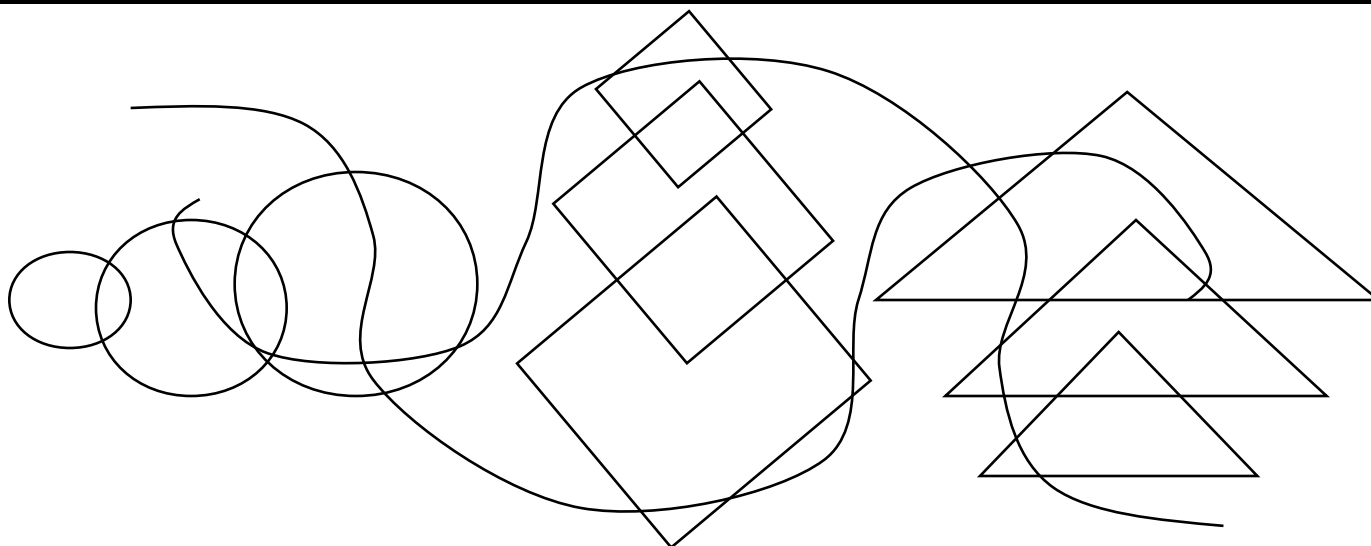
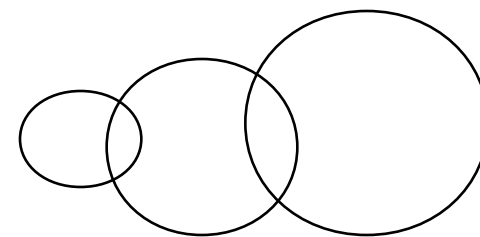
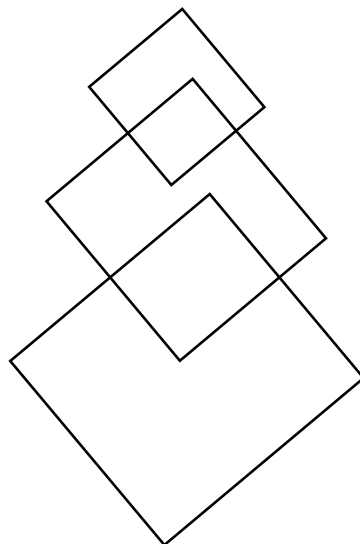
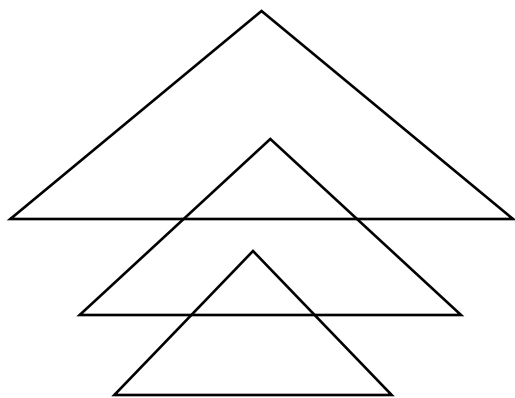
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



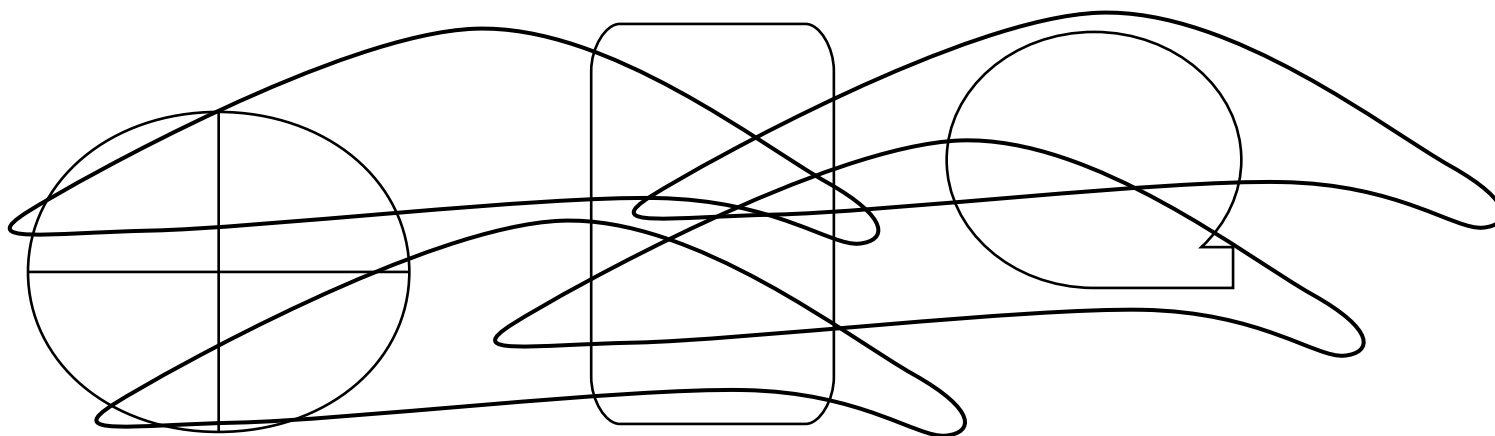
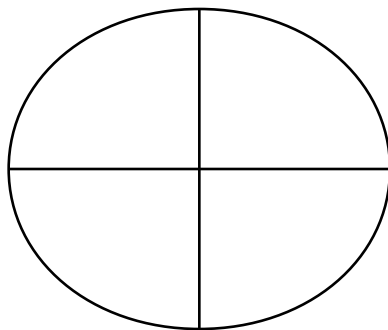
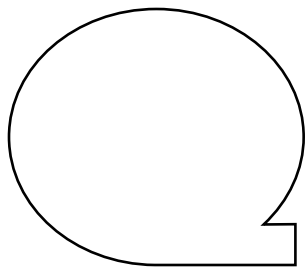
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



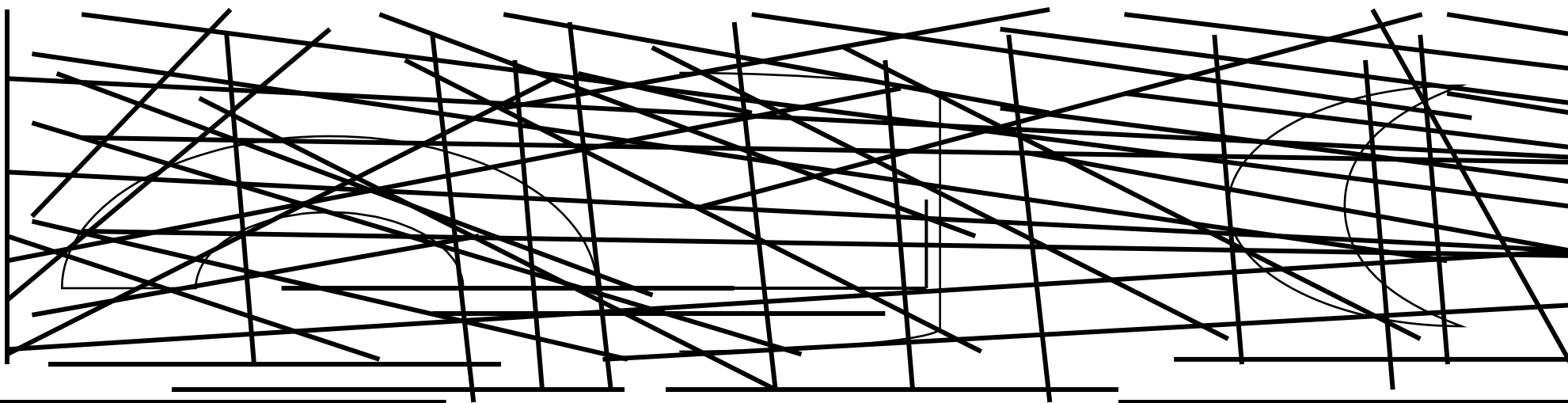
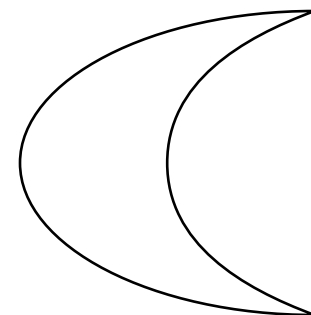
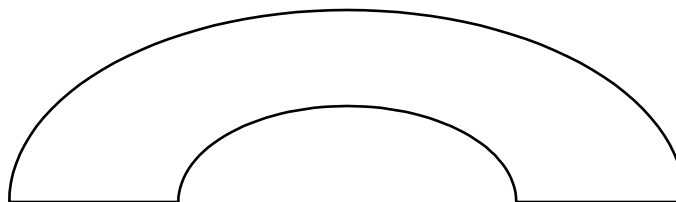
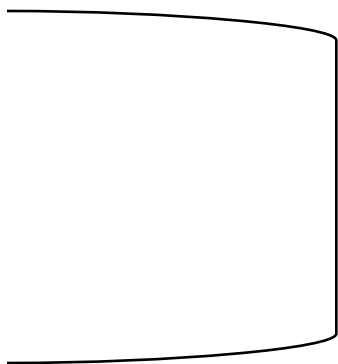
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



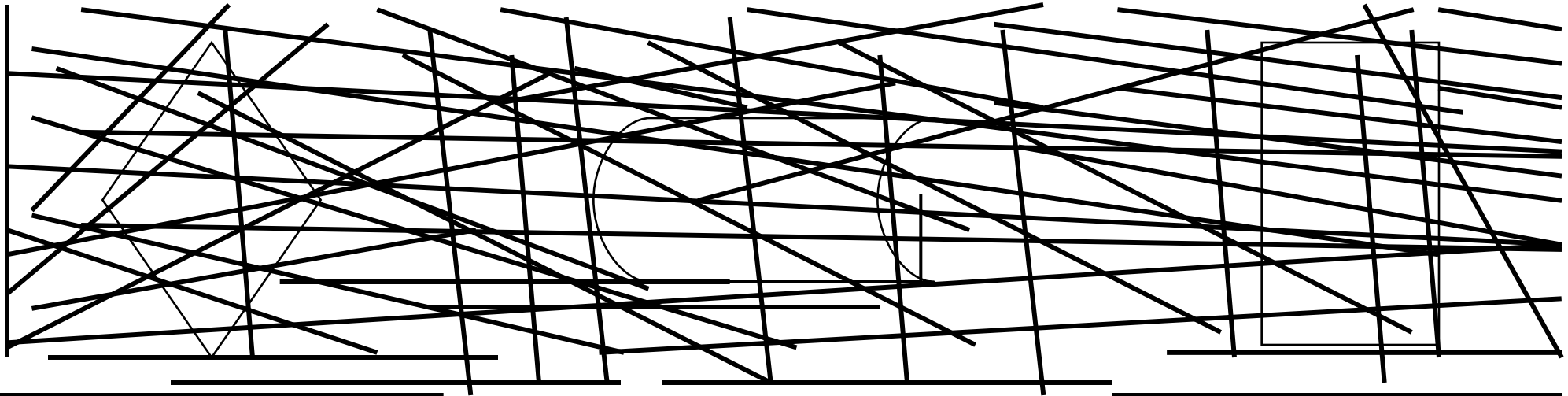
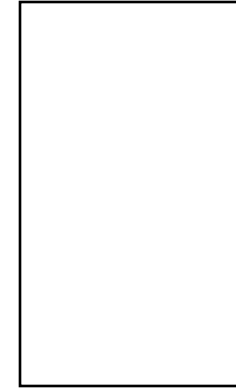
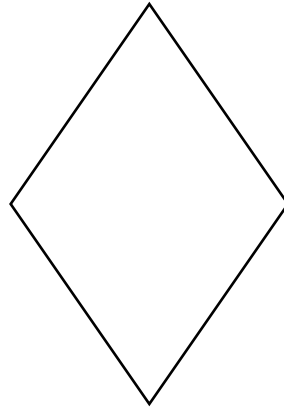
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



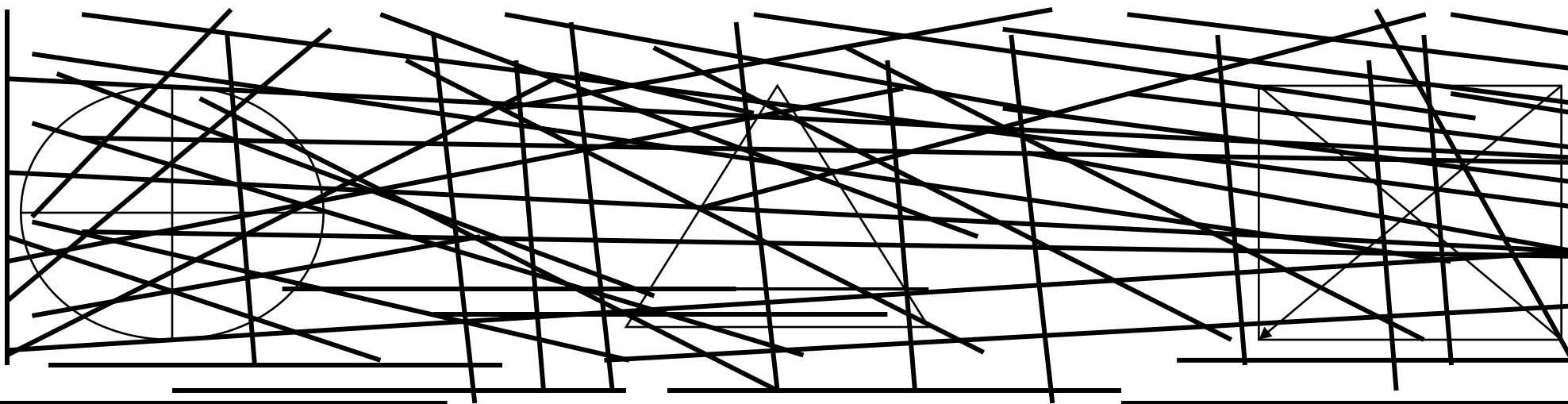
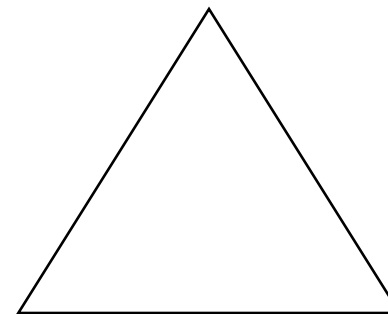
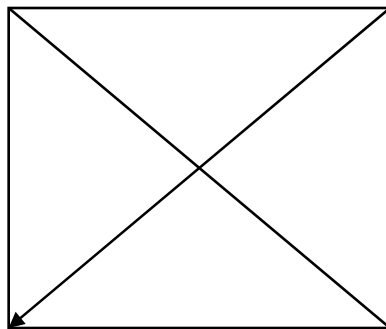
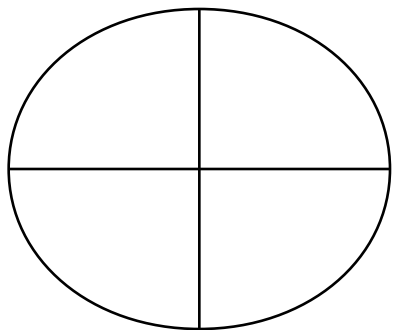
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

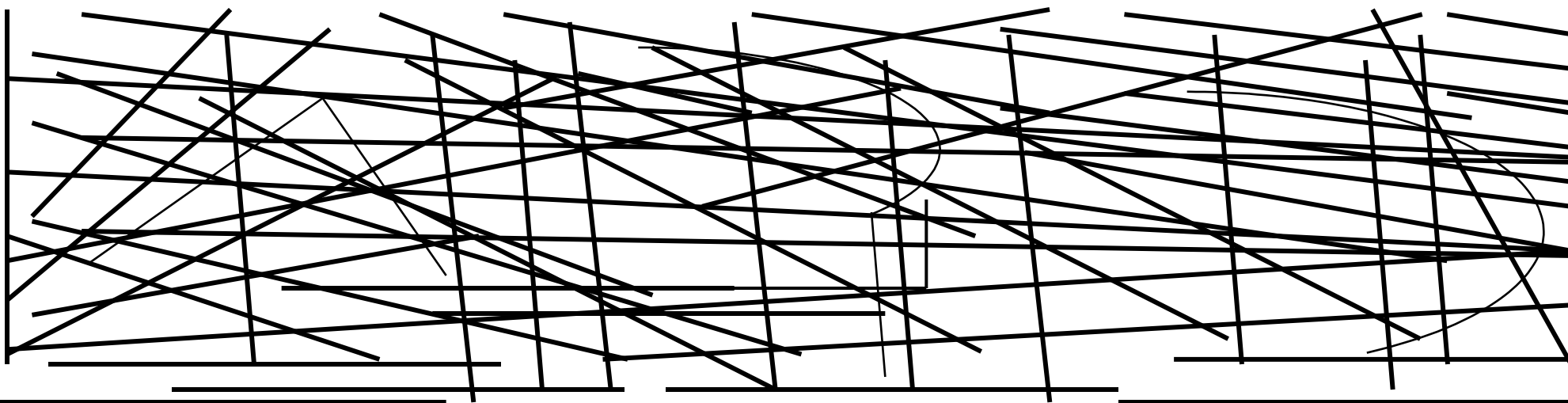
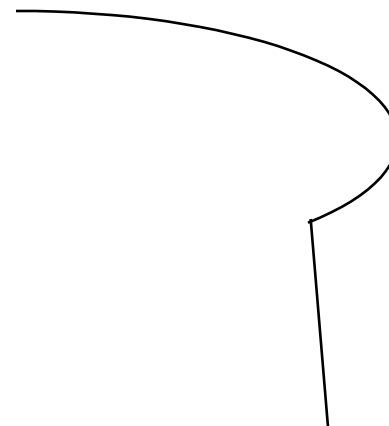
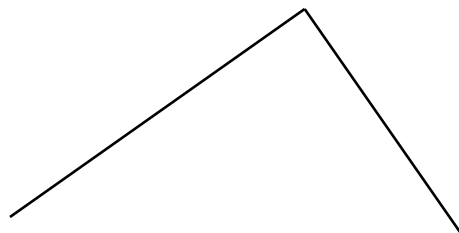
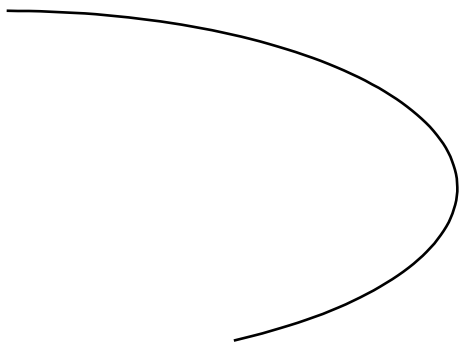
Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

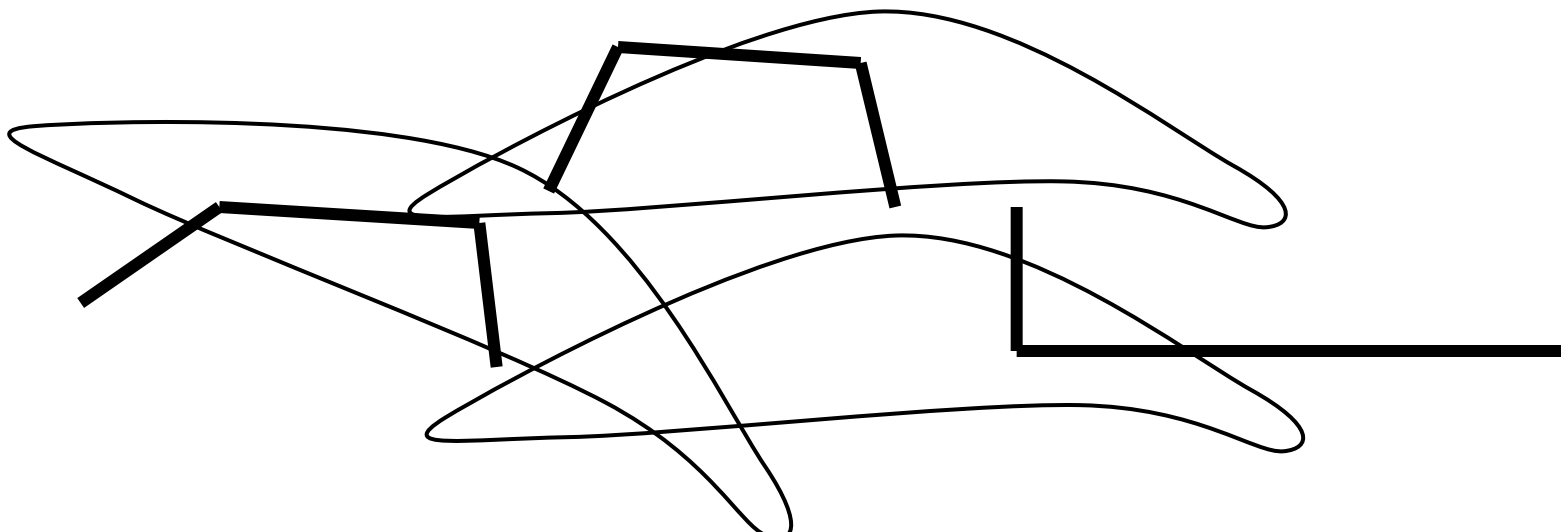
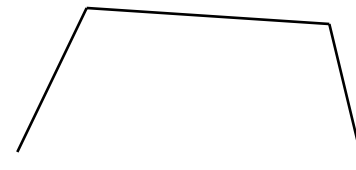
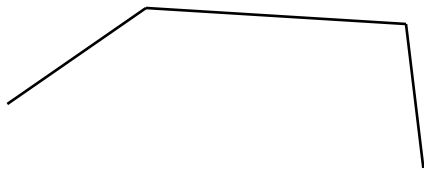
Far associare le immagini secondo un legame logico.





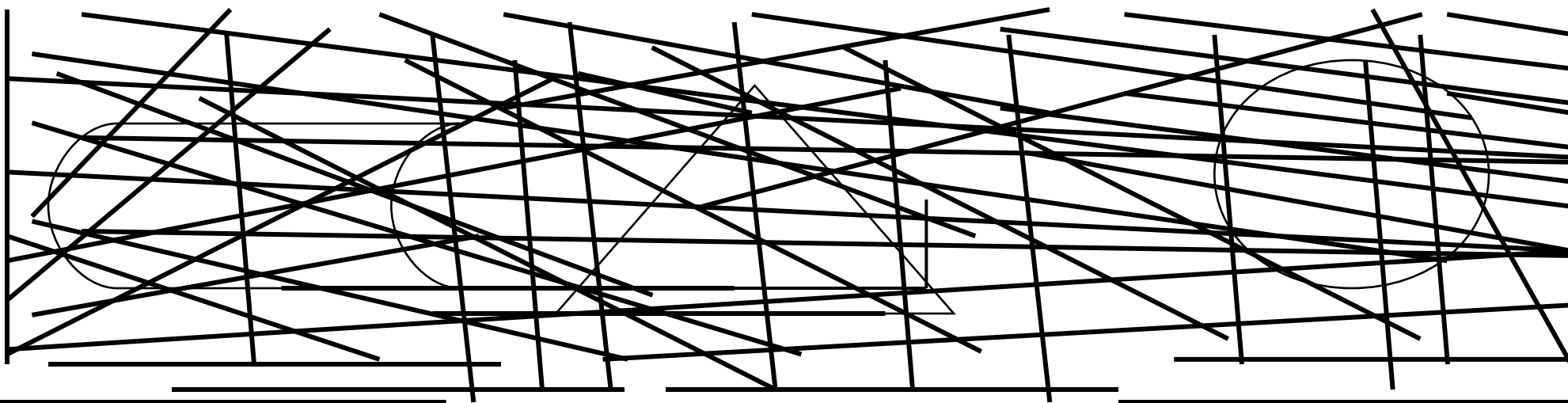
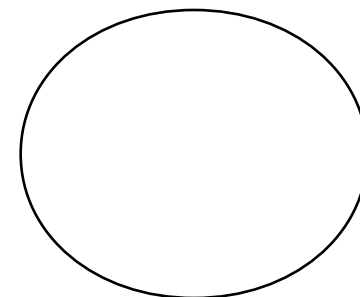
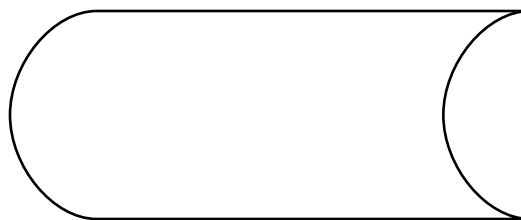
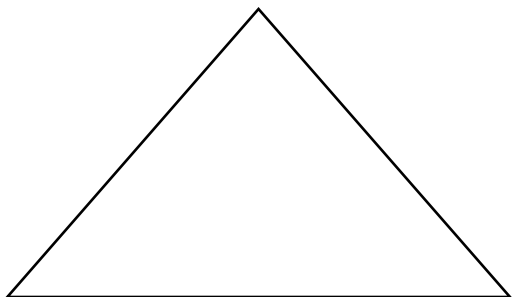
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



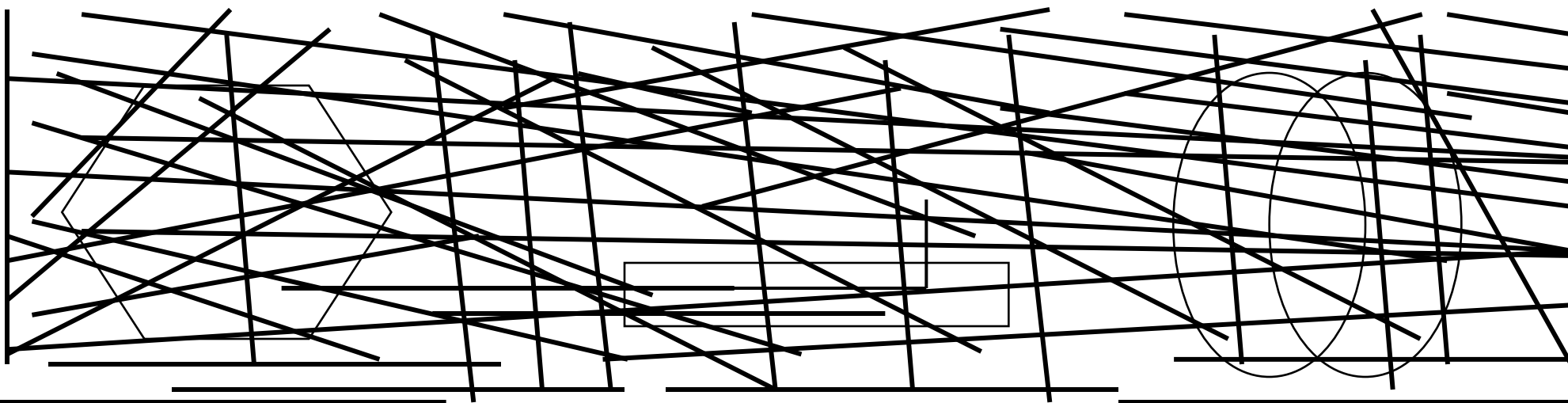
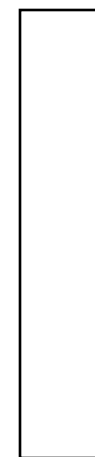
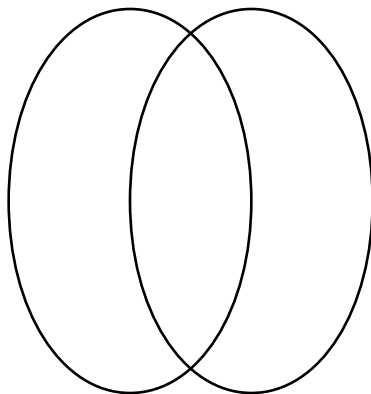
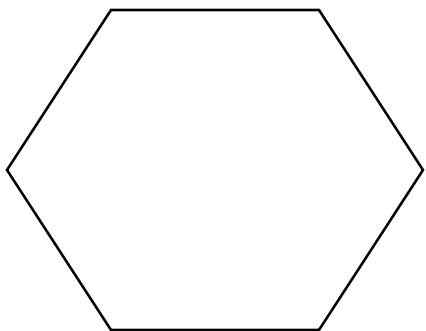
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



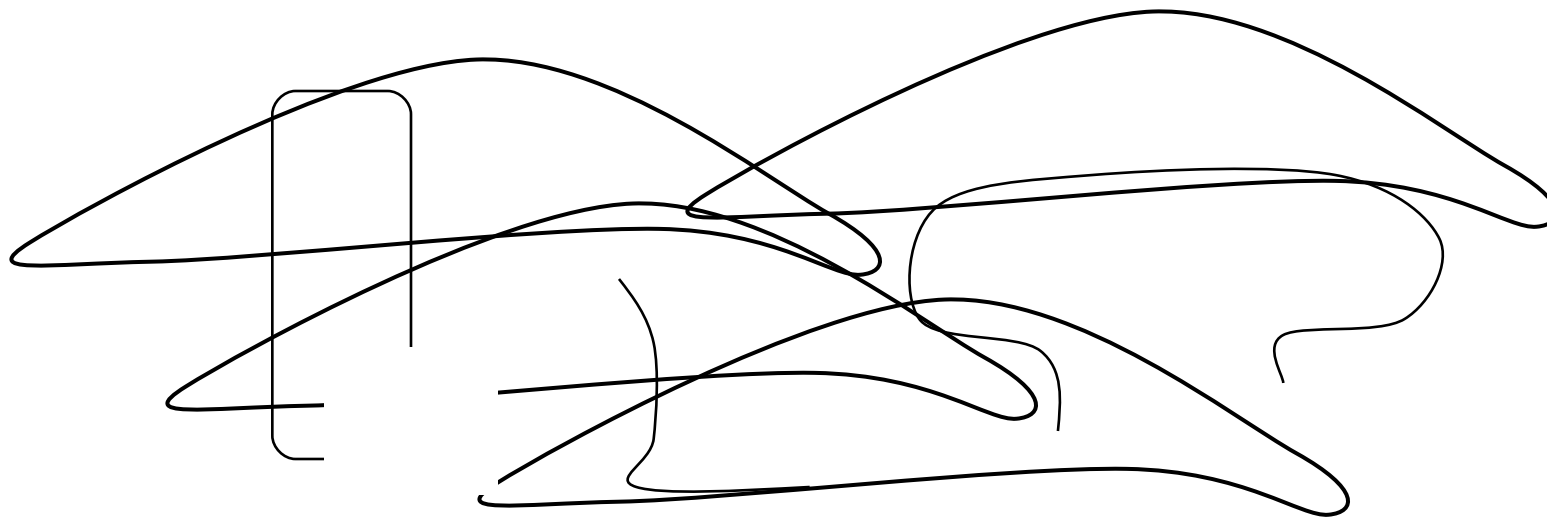
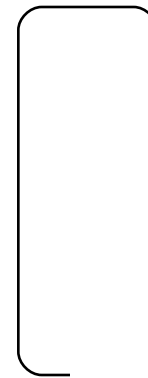
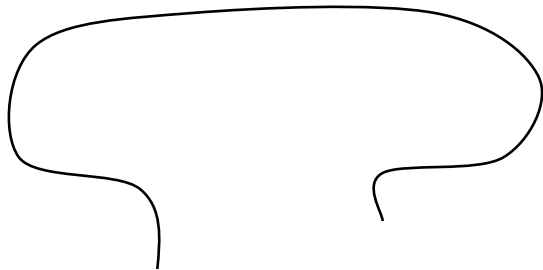
### ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



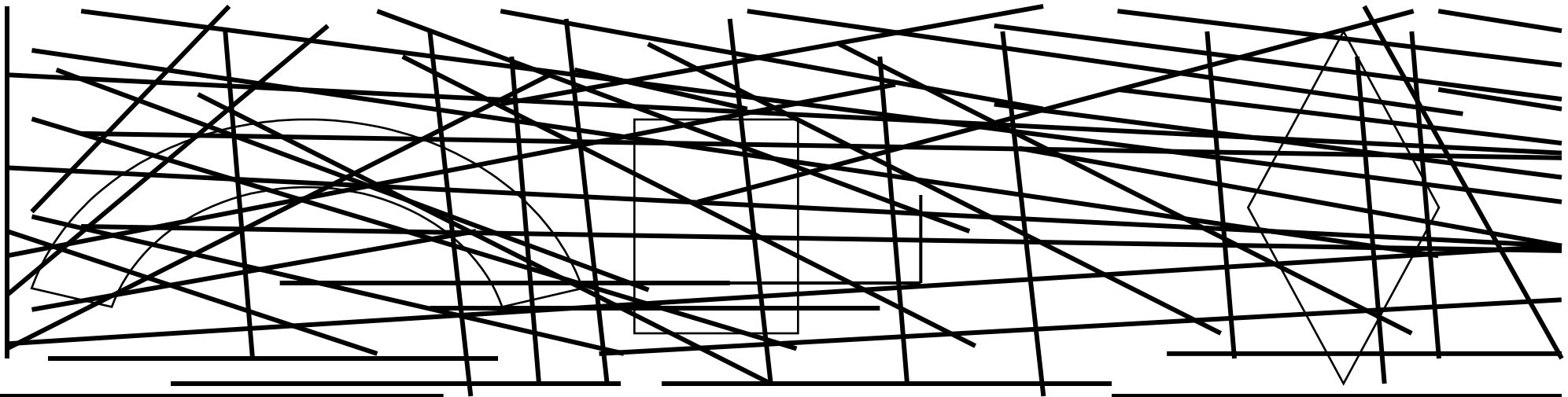
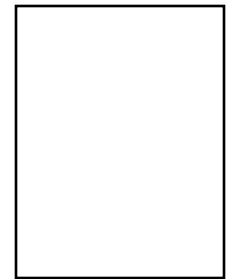
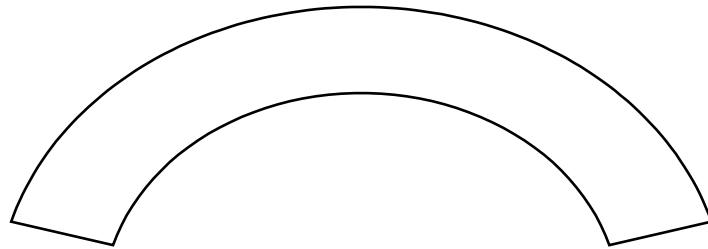
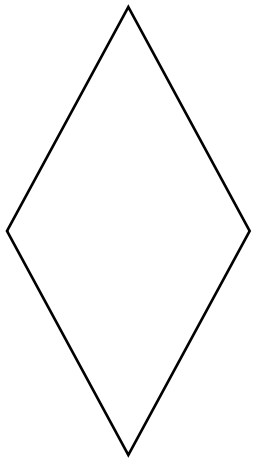
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



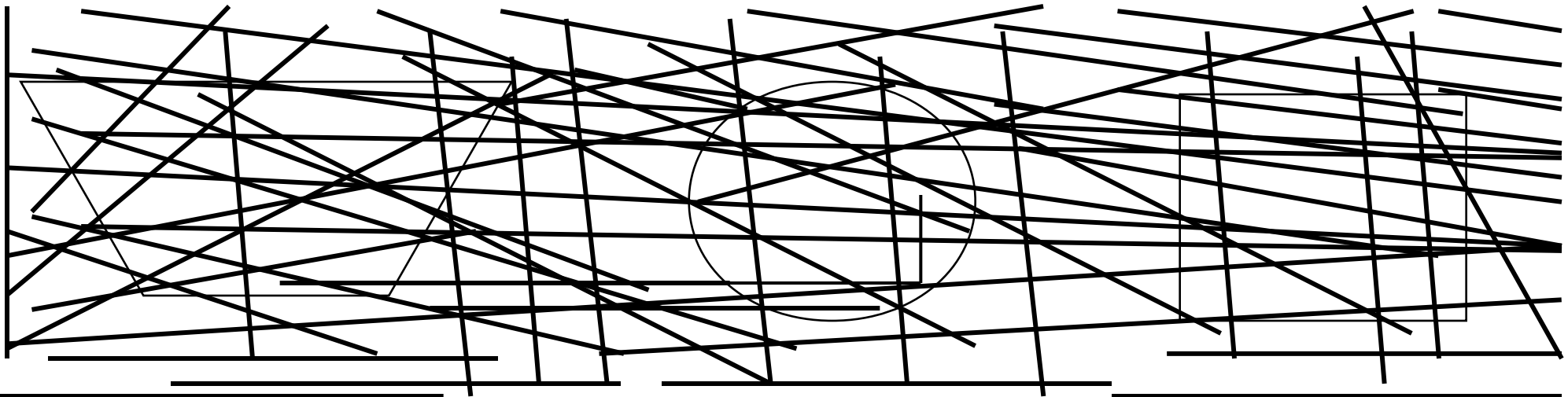
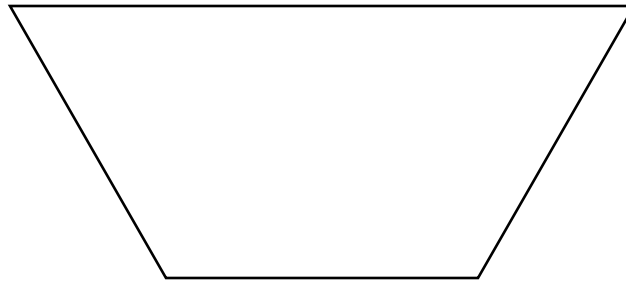
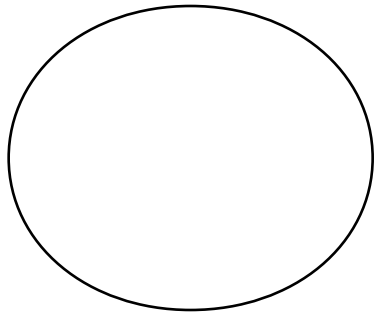
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



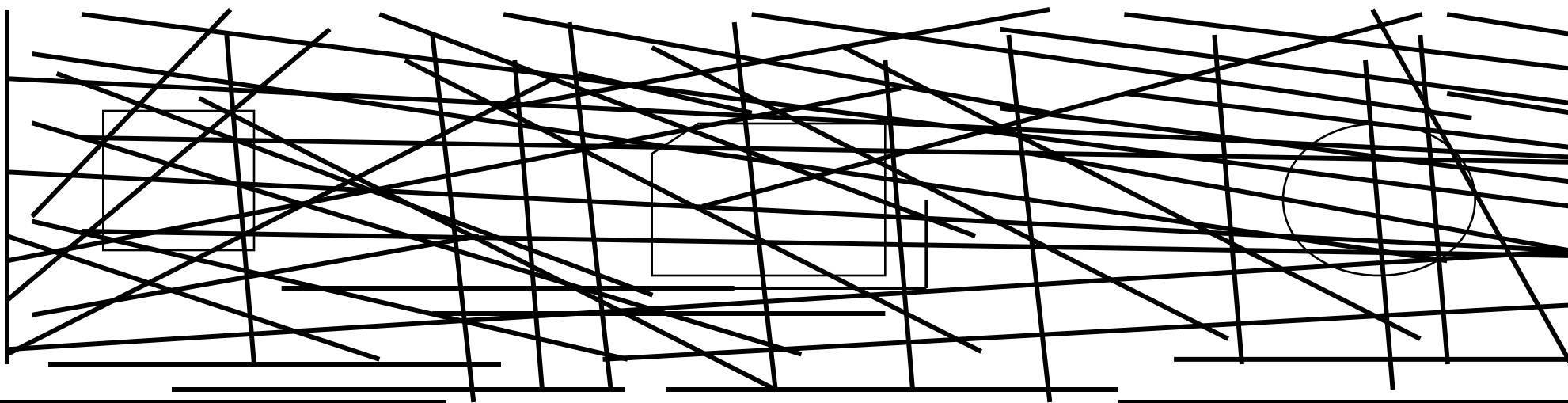
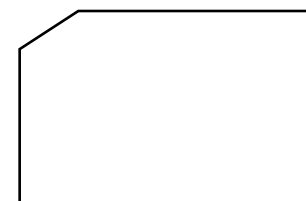
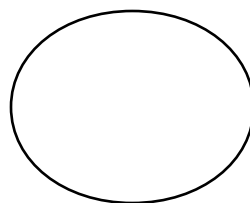
## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



## ASSOCIAZIONI LOGICHE

Far associare le immagini secondo un legame logico.



# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

## *I PERCORSI*

## **I PERCORSI**

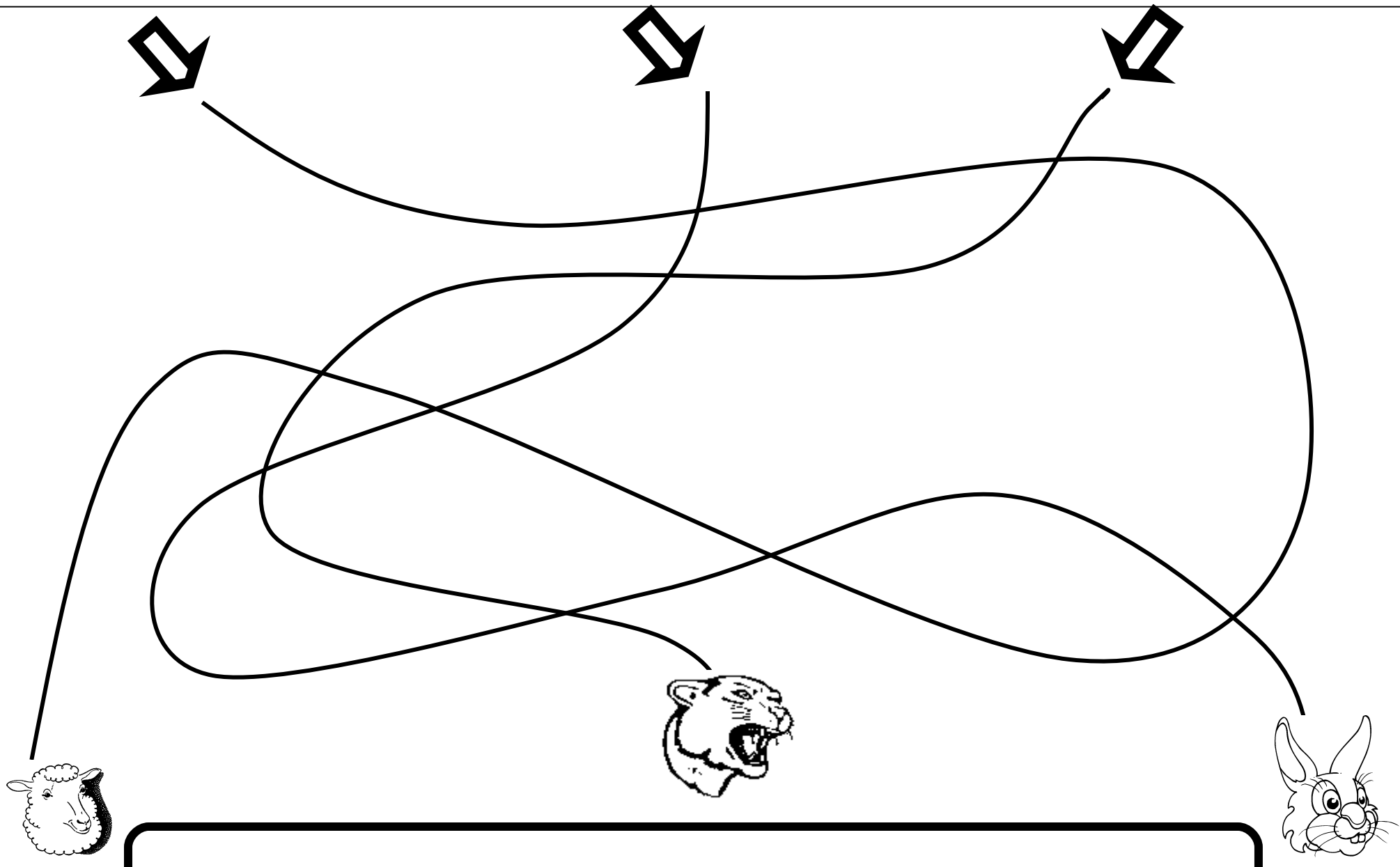
Il percorrere con il dito delle linee che sono inizialmente quasi diritte ma poi si curvano e si piegano, comporta uno stimolo notevole alla maturazione di varie funzioni come l'orientamento nello spazio, la coordinazione occhio - mano e il pregrafismo.

### **UTILIZZAZIONE**

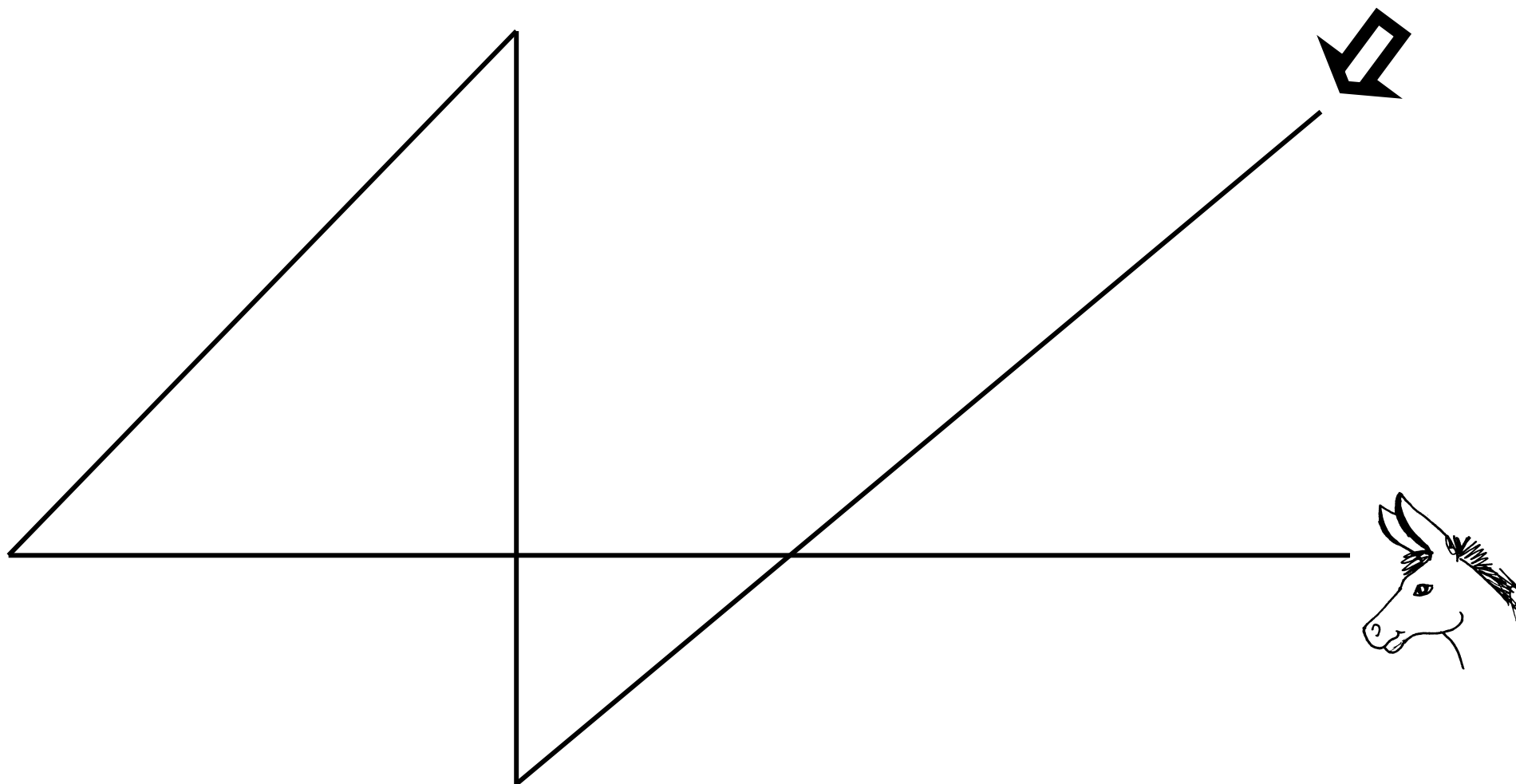
Per raggiungere tali obiettivi il tracciato va effettuato con il dito indice, partendo dalle frecce, seguendo correttamente ogni linea in tutte le sue evoluzioni. Per abituare il bambino a controllare in maniera efficace i suoi movimenti possiamo inizialmente aiutarlo con la guida manuale o mettendo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

### **ETÀ MENTALE DI RIFERIMENTO**

Sei anni.



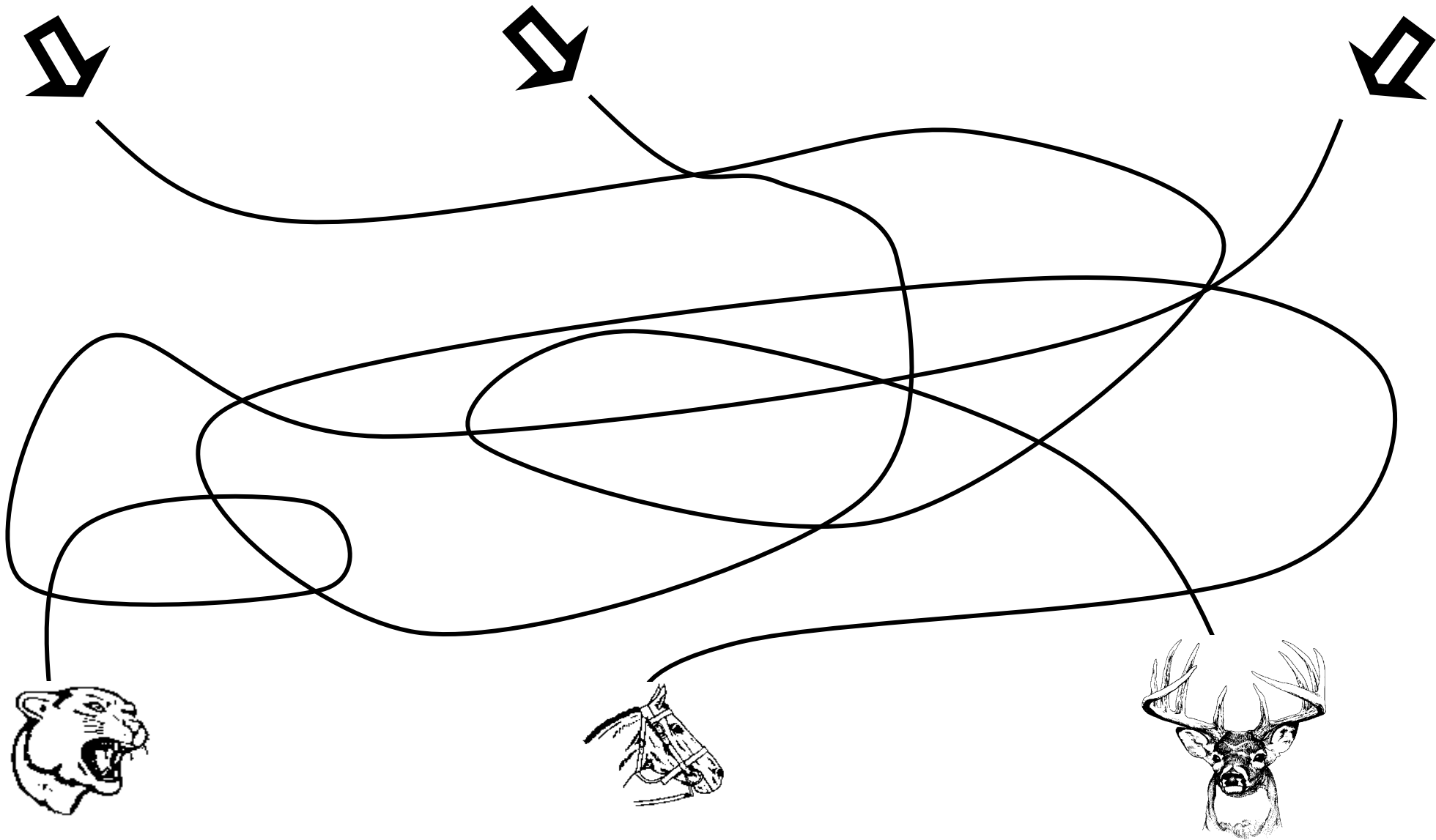
I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



## I PERCORSI

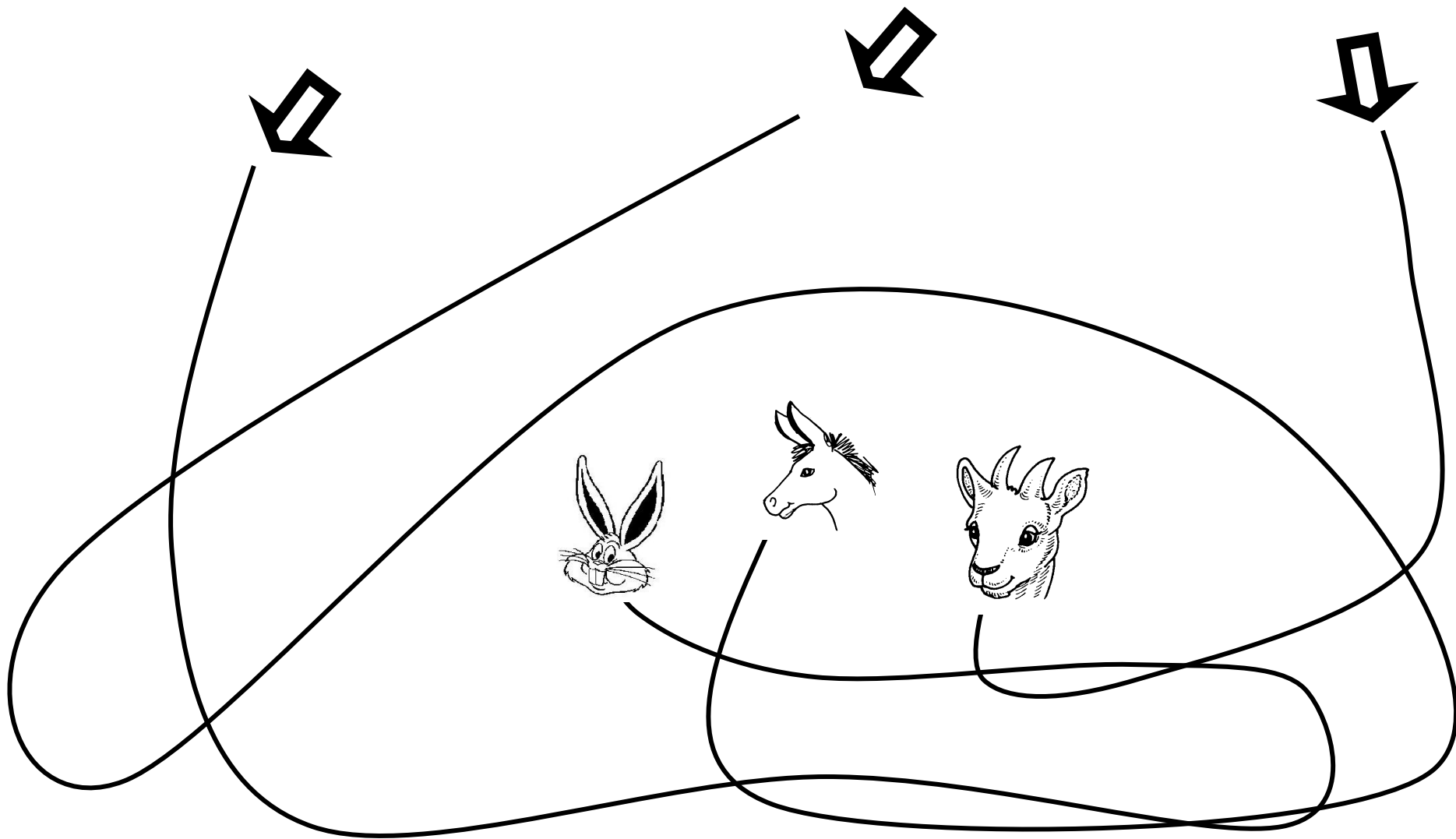
Seguire con il dito il percorso.





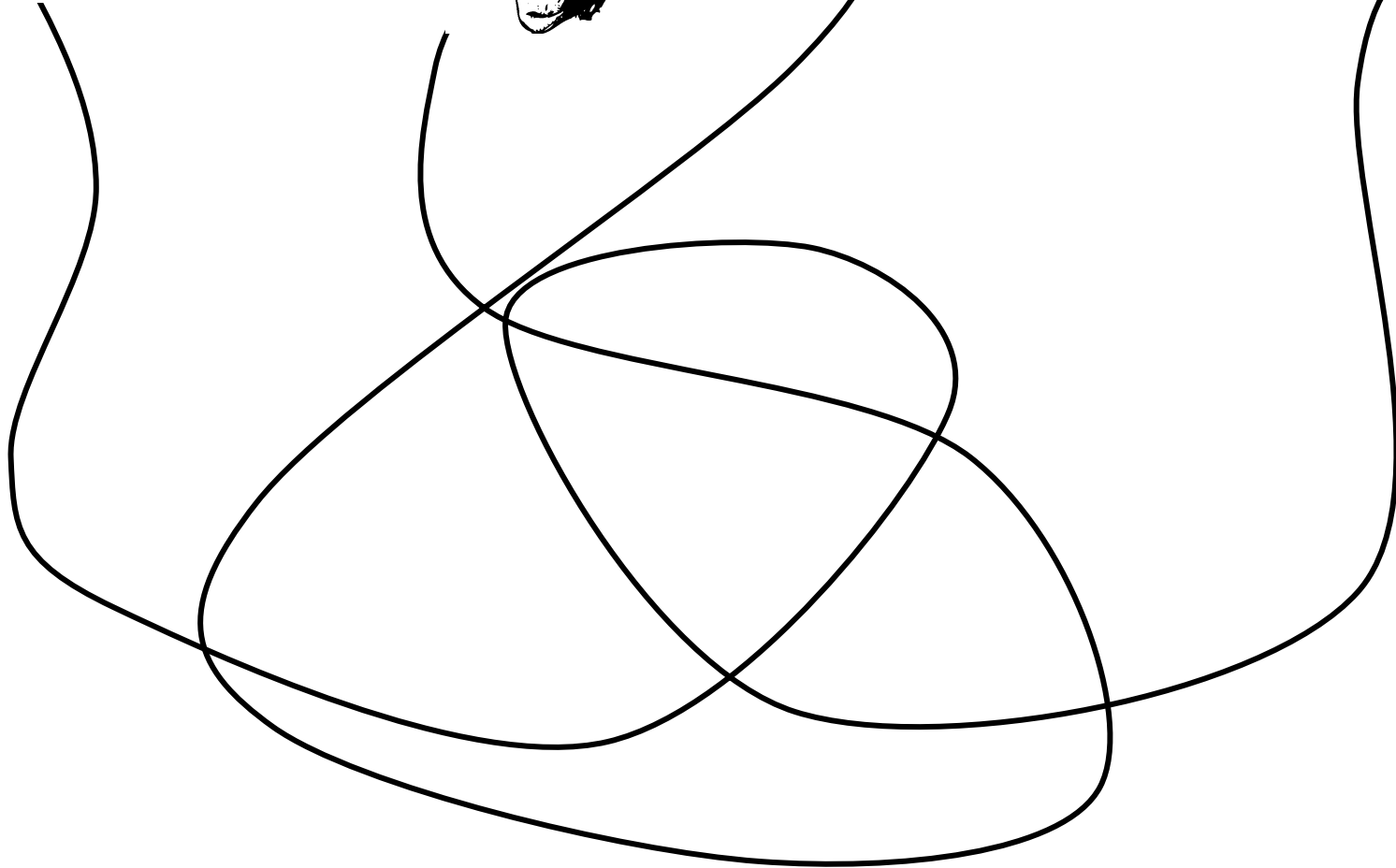
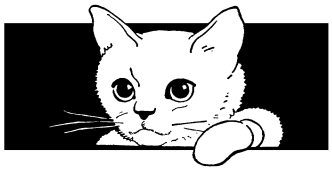
### I PERCORSI

Seguire con il dito il percorso.



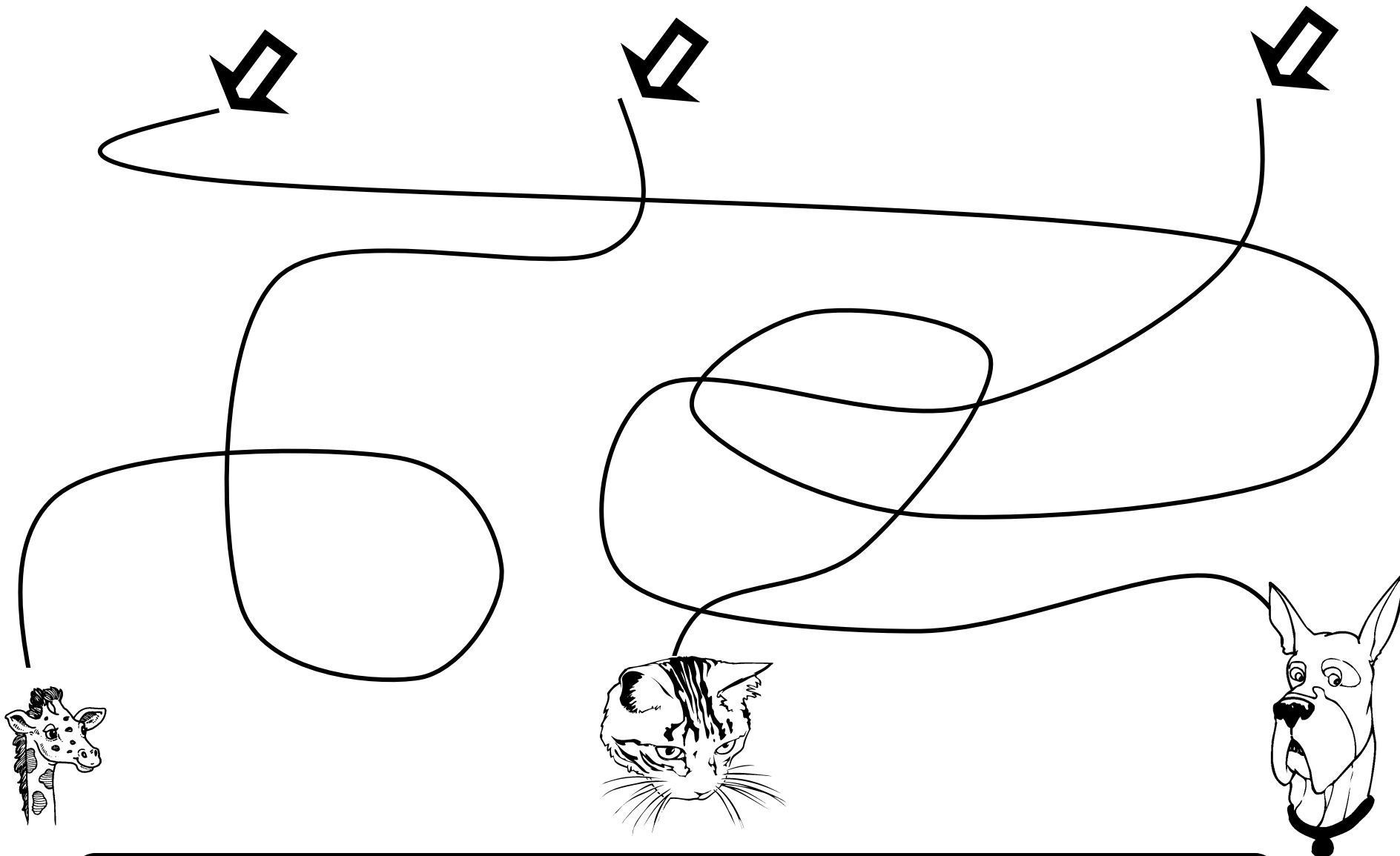
### I PERCORSI

Seguire con il dito il percorso.



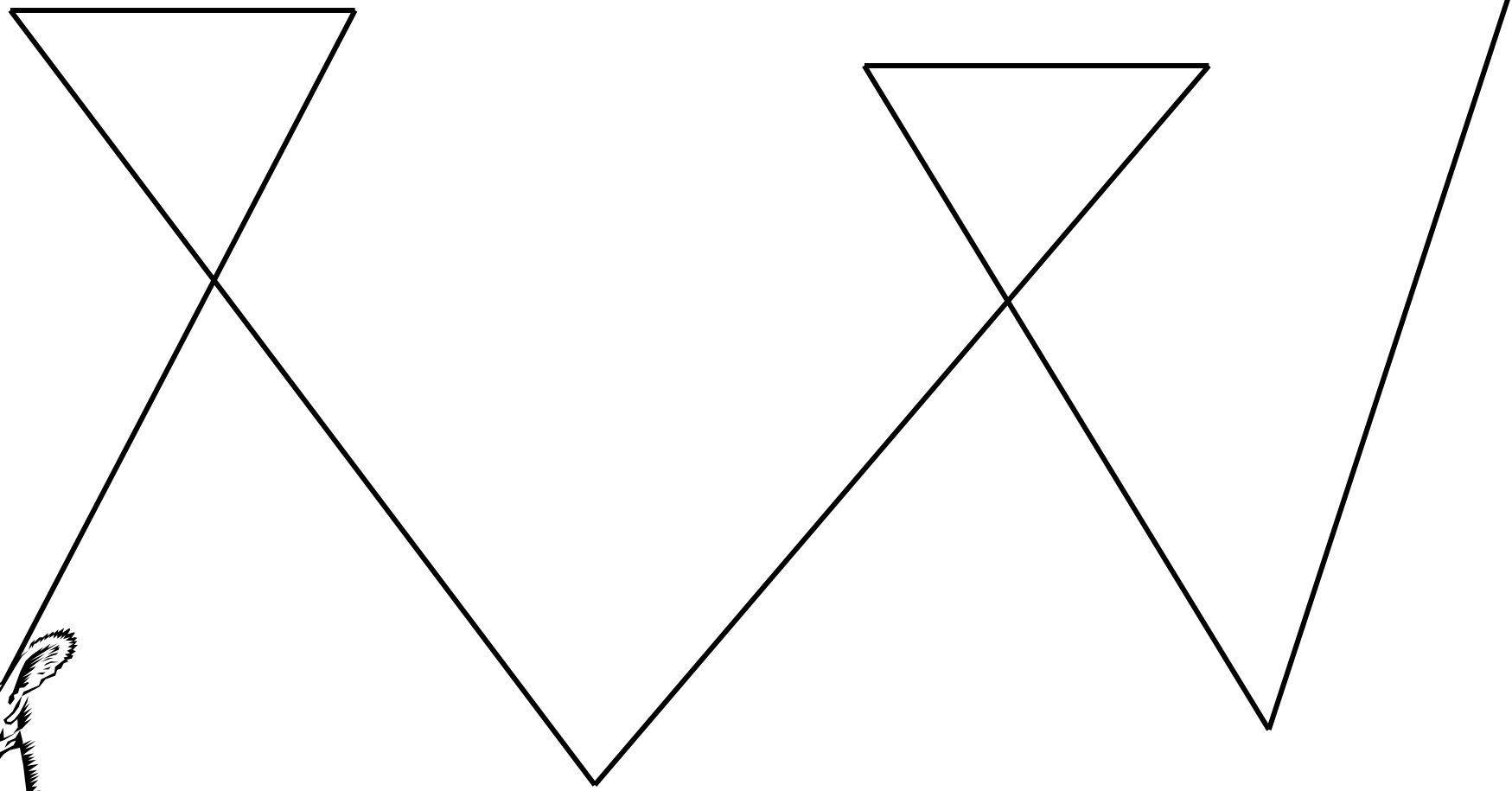
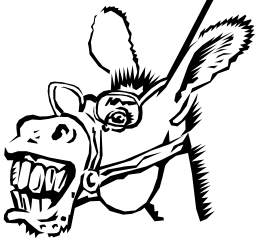
I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



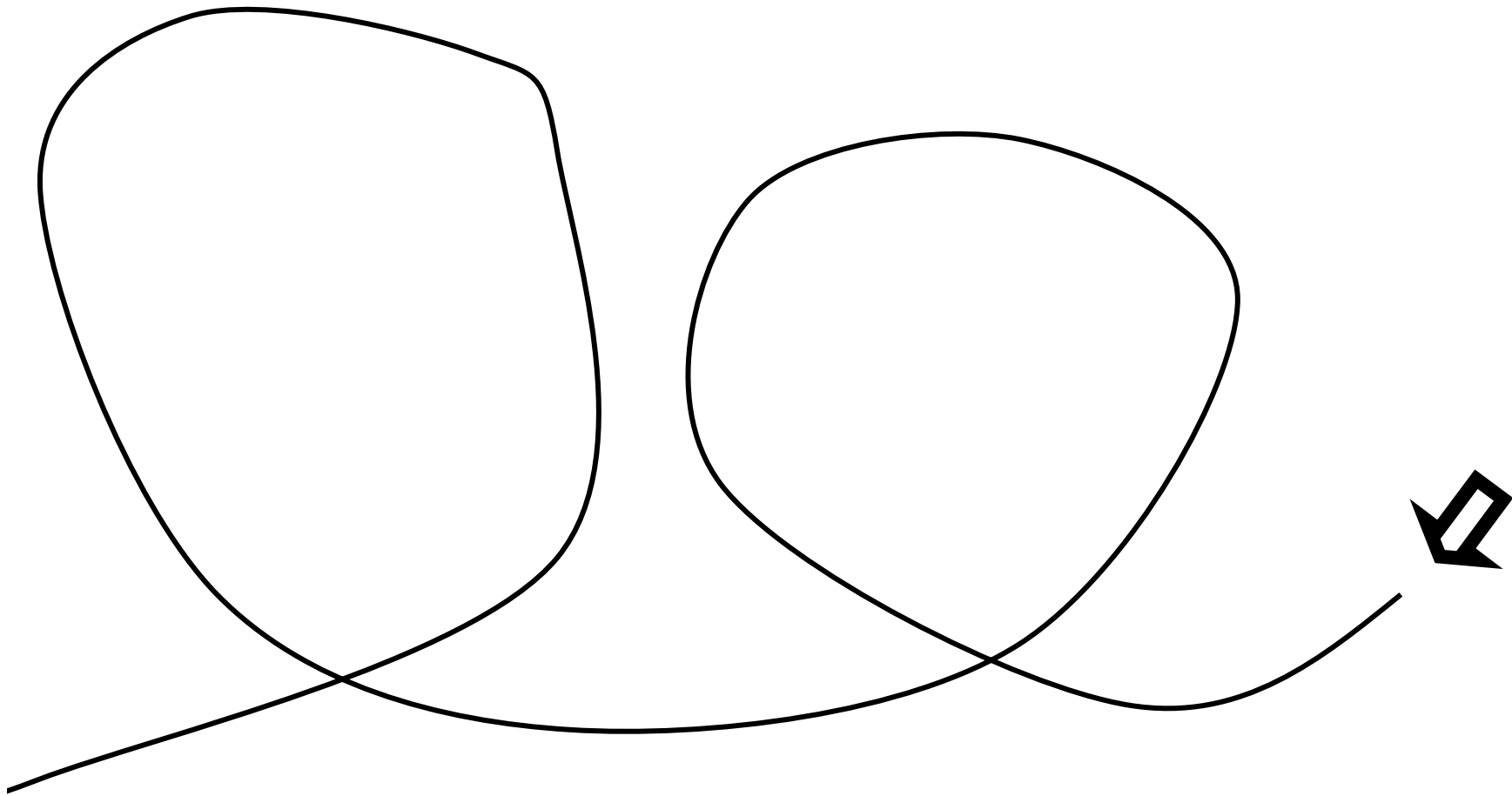


### I PERCORSI

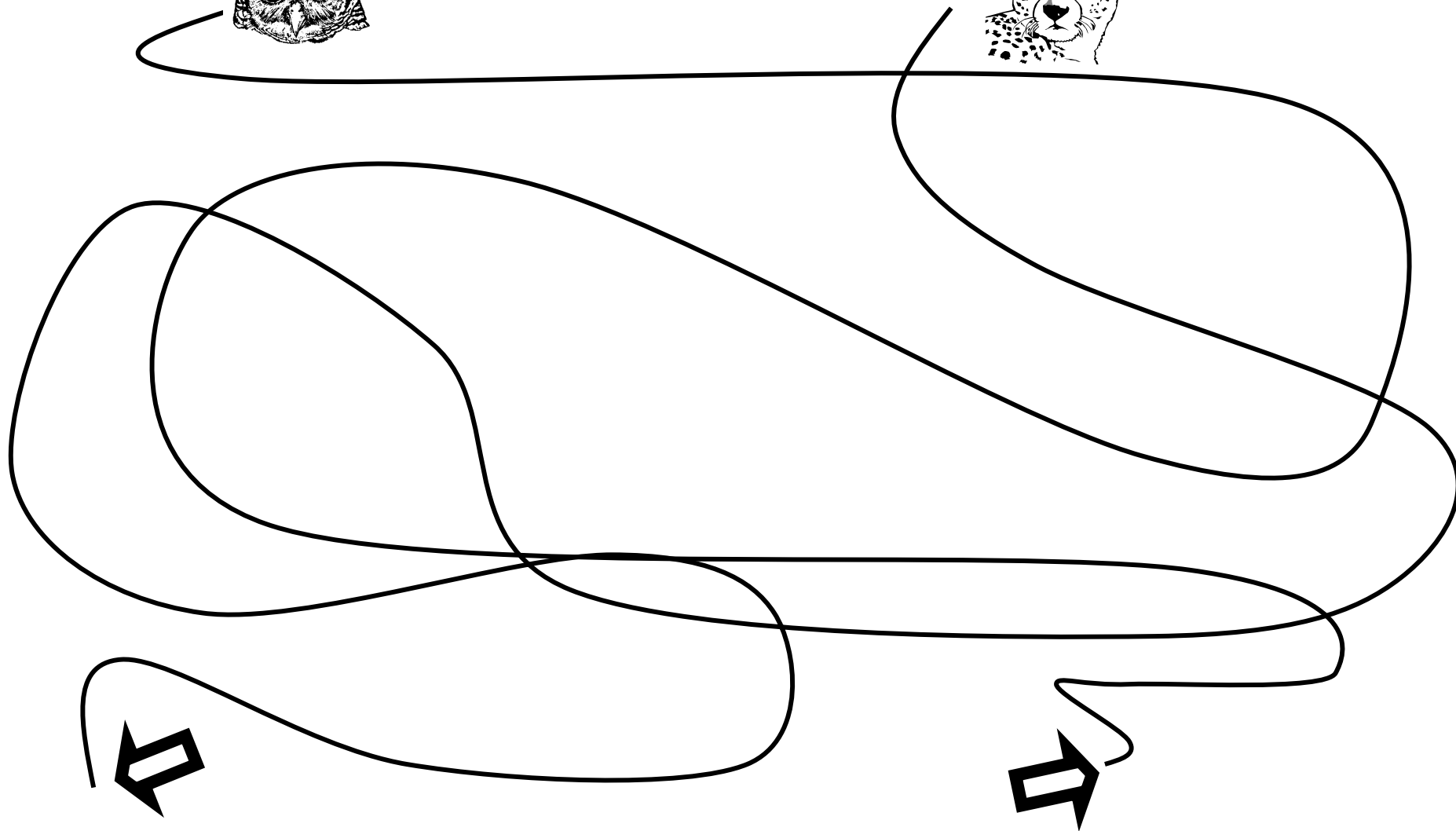
Seguire con il dito il percorso.



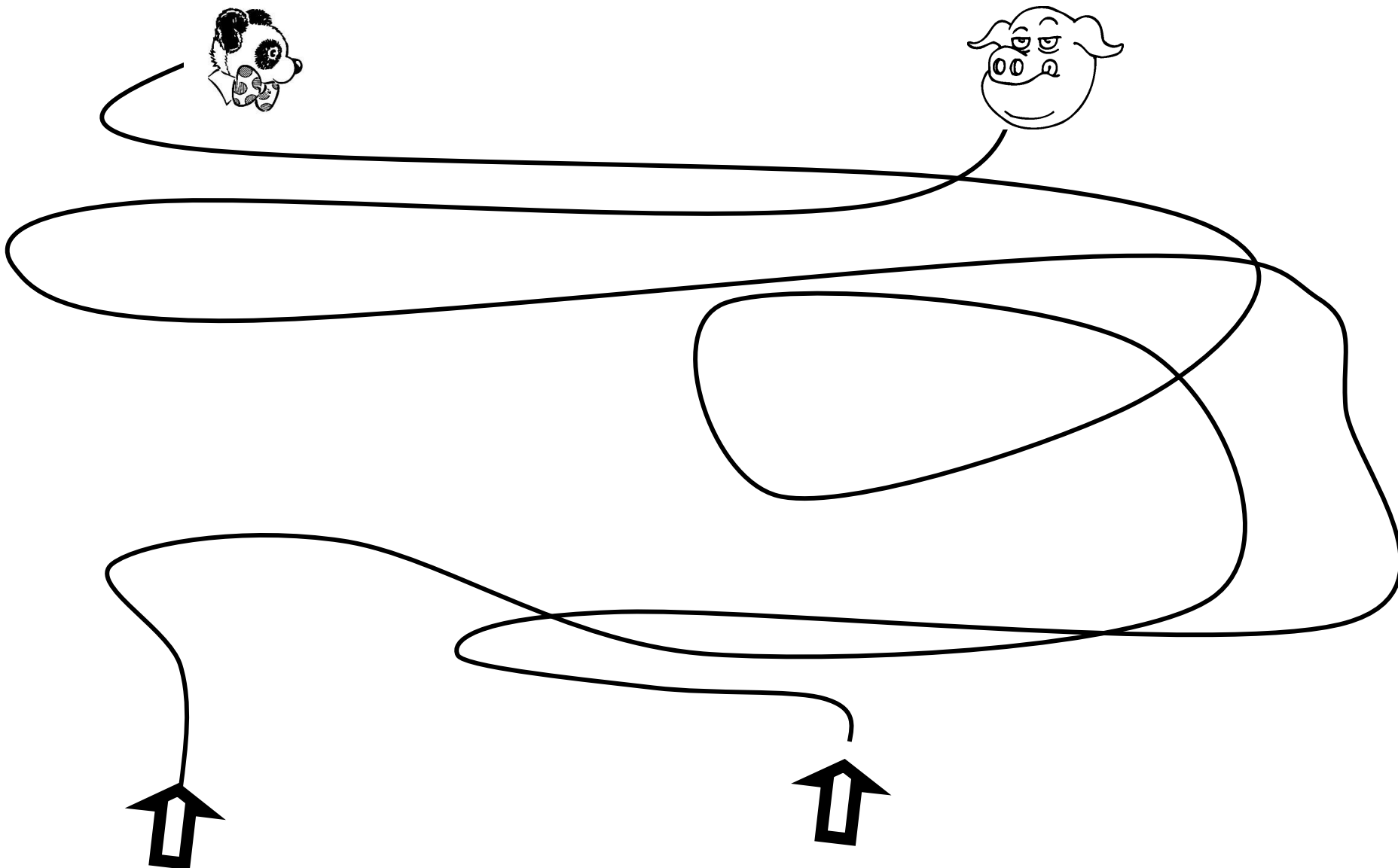
I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



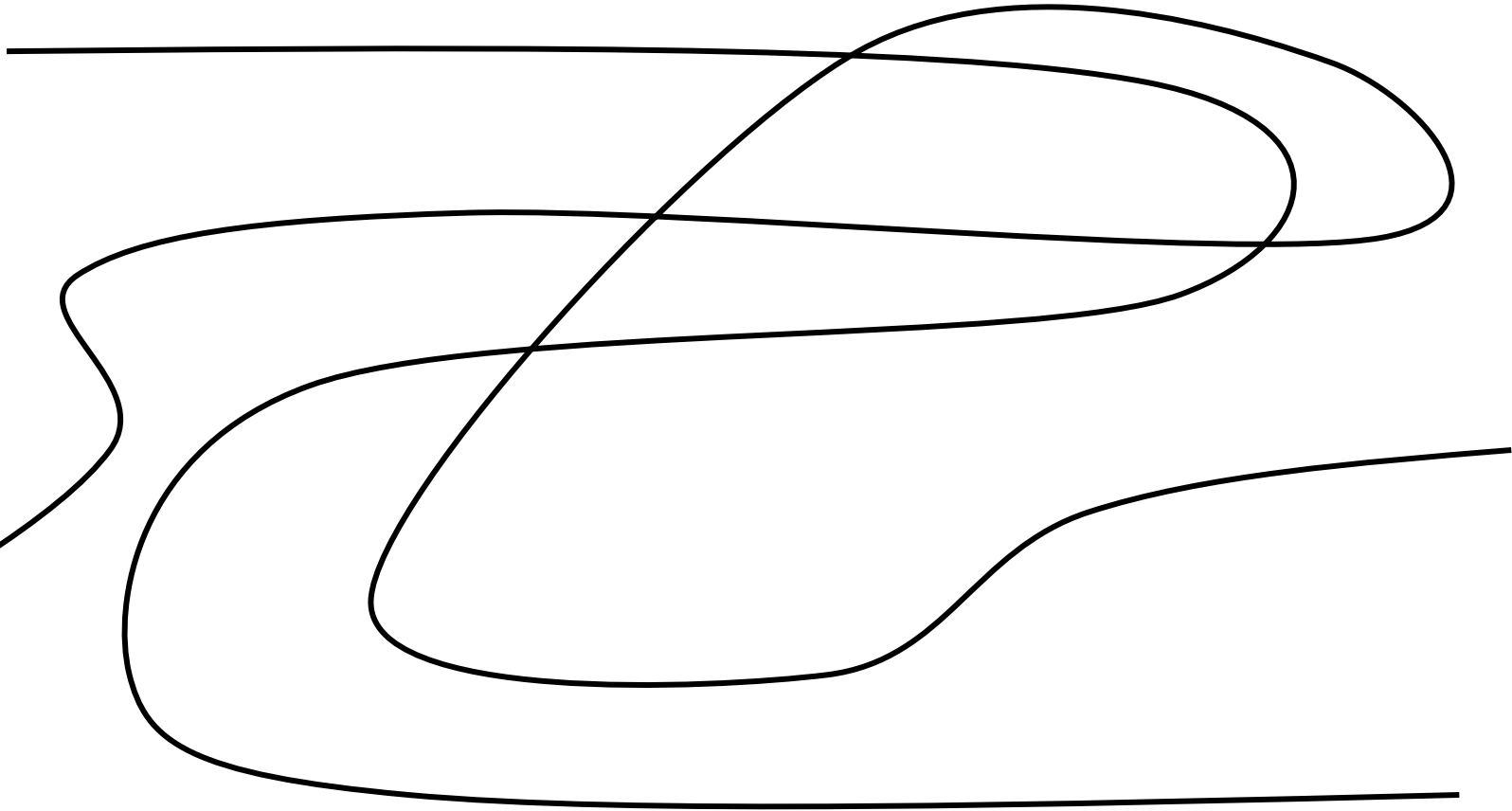
I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



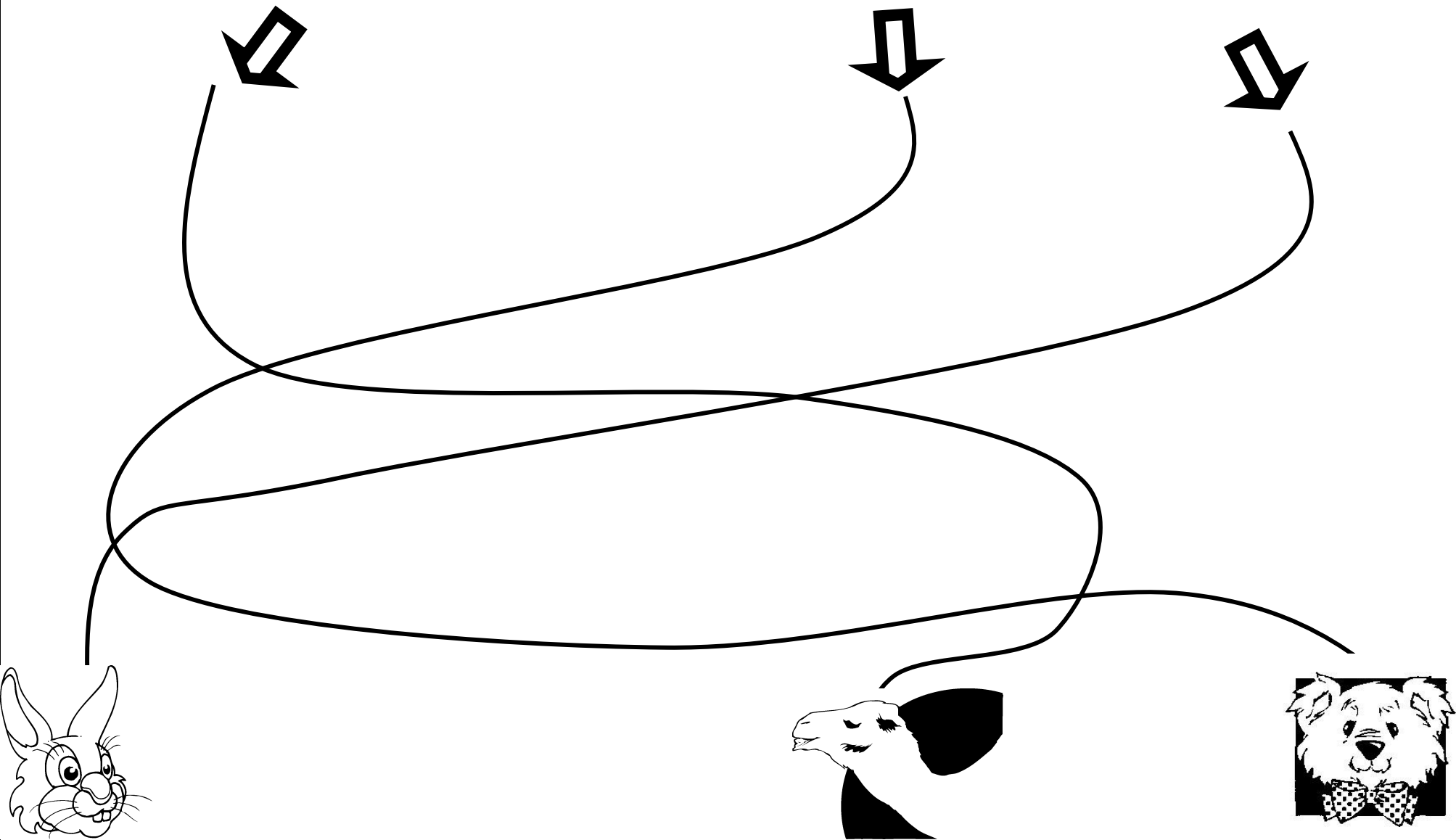
I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.



I PERCORSI  
Seguire con il dito il percorso.

# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

## *LINGUAGGIO: LE CARATTERISTICHE*



## **LINGUAGGIO: LE CARATTERISTICHE**

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

In queste schede sono presenti numerosi soggetti che possiedono determinate caratteristiche.

### **INDICAZIONI**

Per procedere in maniera adeguata si faranno vedere le immagini una alla volta e si chiederà di commentarle riferendo il soggetto e una delle sue caratteristiche.

Per aiutare la costruzione della frase si potranno fare delle domande che siano inizialmente di tipo descrittivo; successivamente si aiuterà il bambino a verbalizzarla per intero.

Ad esempio: "Cosa vedi"? Si attende la risposta: "Una tazza".

E poi: "Che cosa contiene questa tazza"? Si aspetta la risposta: "Il tè".

Adesso diciamo la frase per intero: "Cosa vedi in questa immagine"?

Risposta: "Vedo una tazza con il tè".

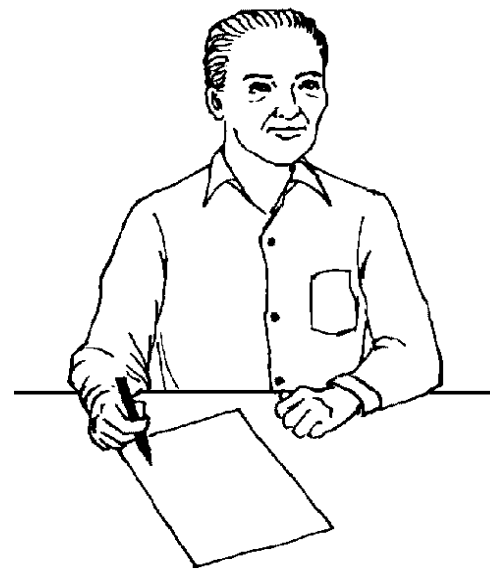
La frase scritta serve all'educatore per verificare che il commento verbale del bambino sia completo. Non è necessario pertanto che quest'ultimo dica le stesse parole, ma soltanto che esprima un concetto della stessa complessità di quello descritto.

### **ETÀ DI RIFERIMENTO**

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un albero di Natale con gli addobbi”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un uomo con carta e penna”.

## LINGUAGGIO

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



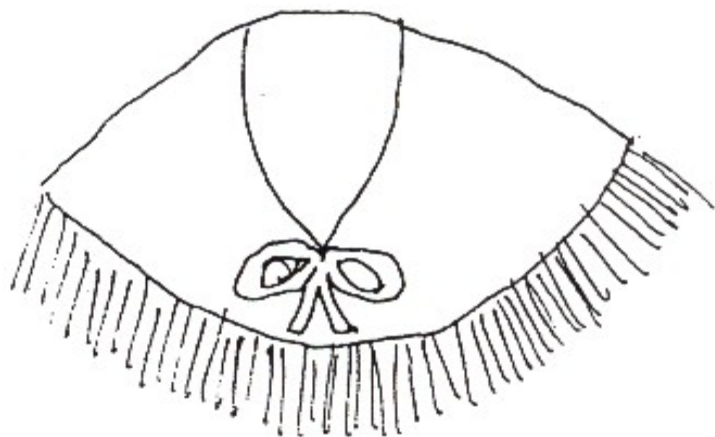
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un angioletto con la tromba ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“ Vedo un angioletto con i cuoricini ”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo uno scialle con un fiocco”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una chiocciola con le antenne”.**

## LINGUAGGIO

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



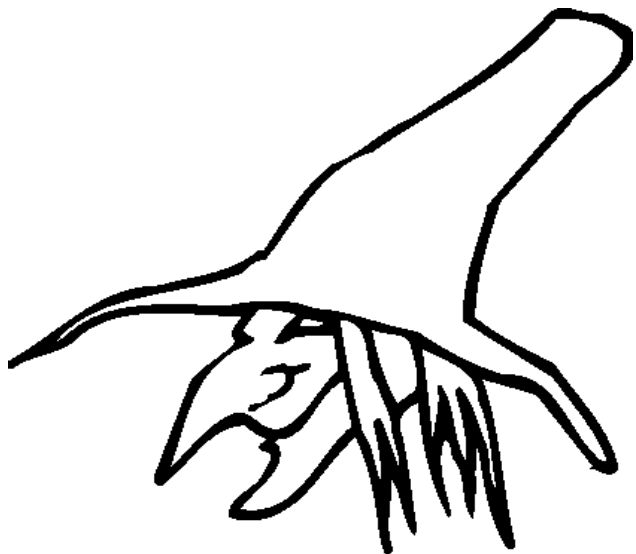
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“**Vedo Babbo Natale con la slitta**”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“**Vedo un anello con un diamante**”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo la strega con il cappello”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo Babbo Natale con la barba ”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un gatto nero”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo le nuvole con la pioggia”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un leone con la criniera ”.

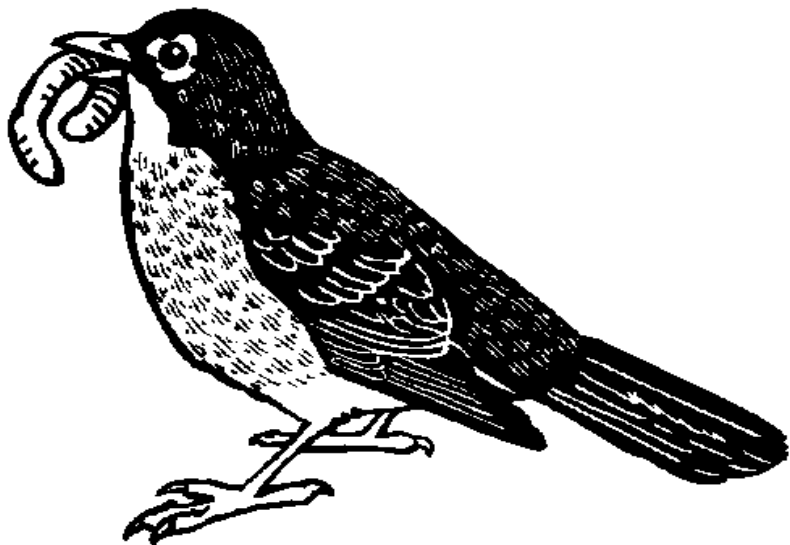


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo un gatto bianco ”.

## LINGUAGGIO

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





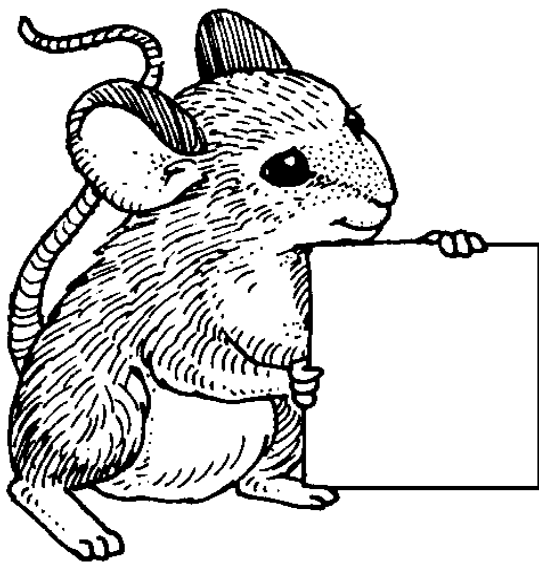
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uccello con il verme”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un orso con il cappello”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un topo con un foglio ”.**



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

## LINGUAGGIO

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



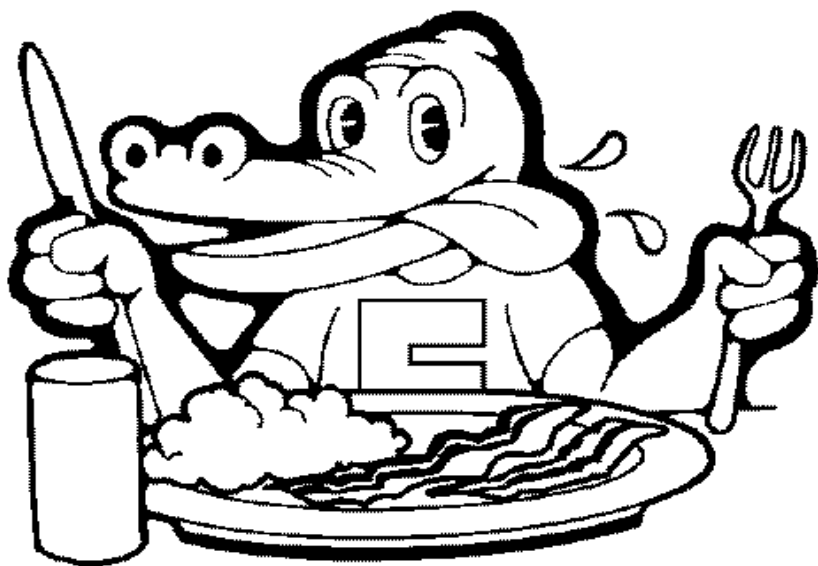
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un coniglio con una carota”.



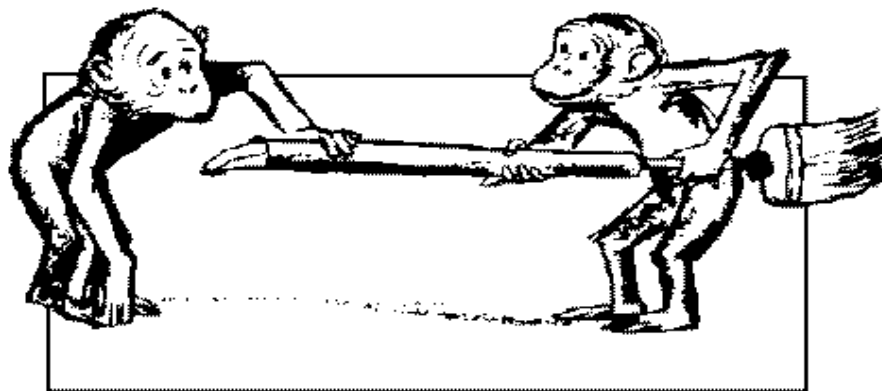
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un maialino con gli occhiali”.

## LINGUAGGIO

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



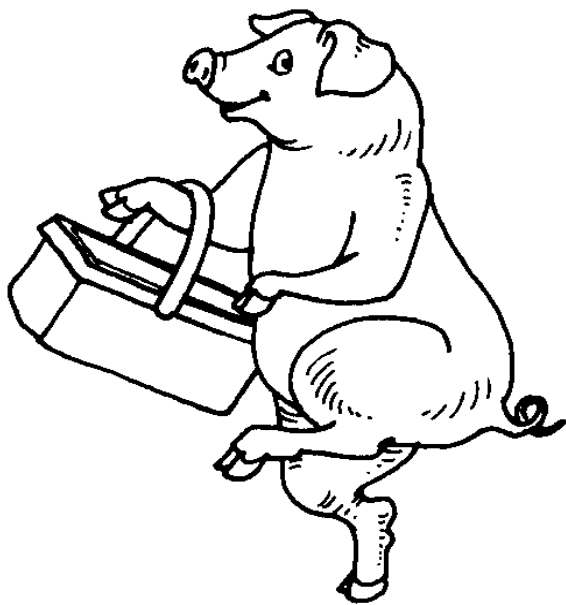
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un cocodrillo con le posate”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo delle scimmie con la scopa”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
"Vedo un maiale con il cestino".



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
"Vedo una pecora con la macchina".

## LINGUAGGIO

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



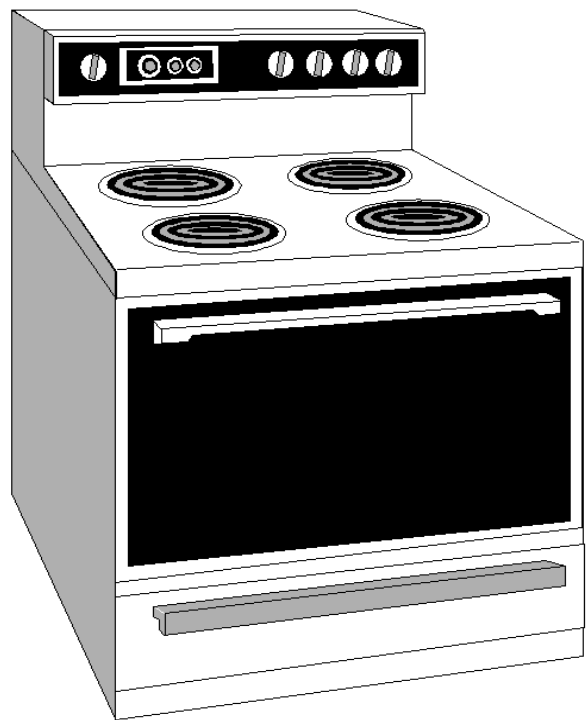
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un nido con le uova ”.**



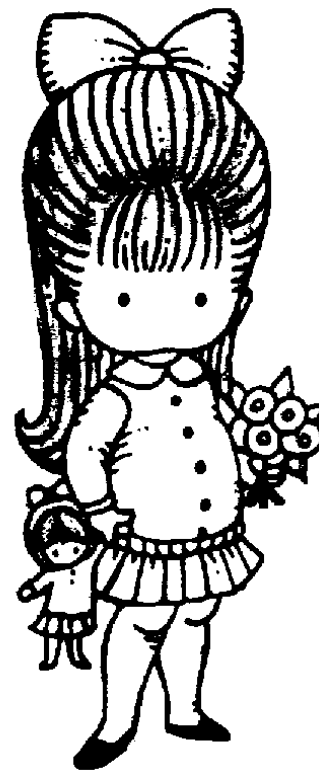
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“ Vedo una gabbia con un uccellino ”.**

## LINGUAGGIO

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



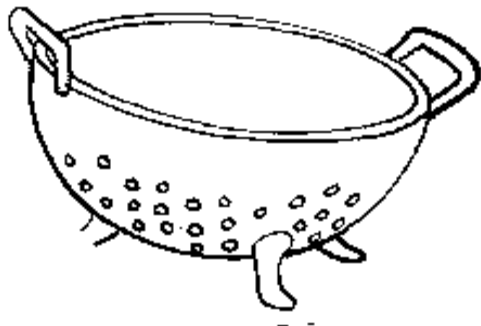
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una cucina con i fornelli ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una bambina con la bambola ”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo uno scolapasta con i buchi ”.**

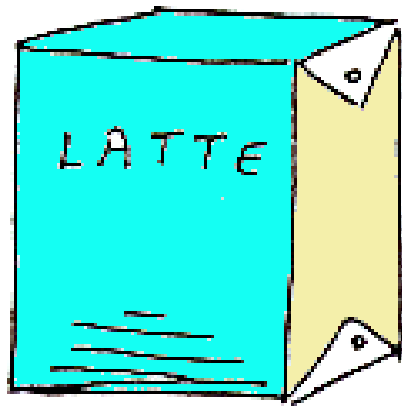


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un imbuto con l’acqua ”.**

## LINGUAGGIO

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





Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo una busta di latte”.



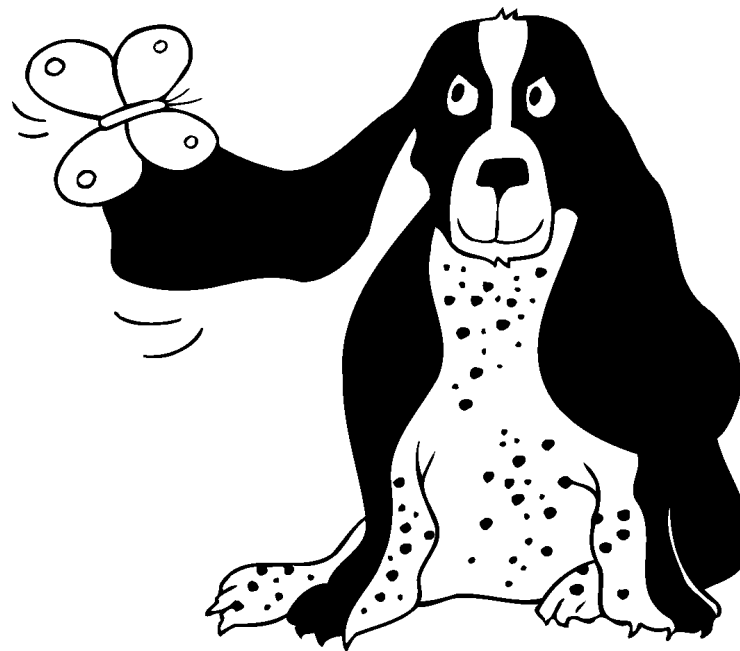
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un libro con le figure”.

## LINGUAGGIO

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



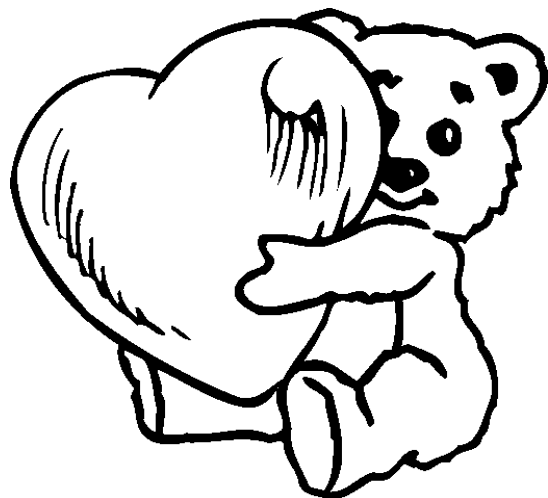
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un cane con l’osso”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un cane con la farfalla ”.**

## LINGUAGGIO

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



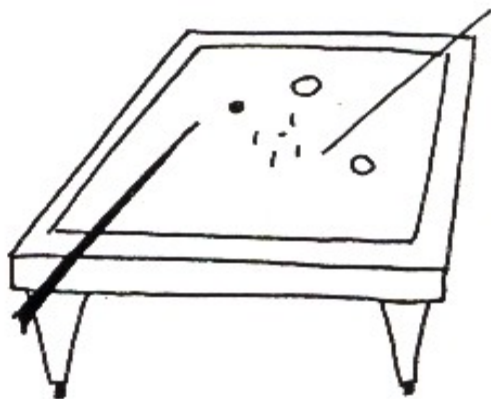
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un orsetto con il cuore ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una zuppiera con il mestolo ”.**

## LINGUAGGIO

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



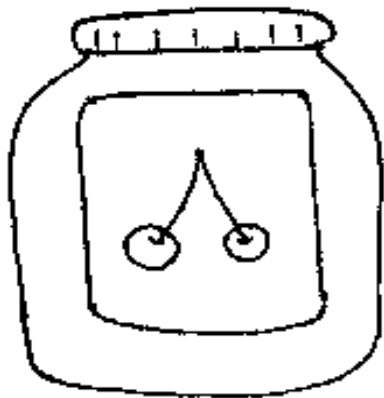
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un tavolo da biliardo”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un orso con i palloncini”.**

## LINGUAGGIO

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



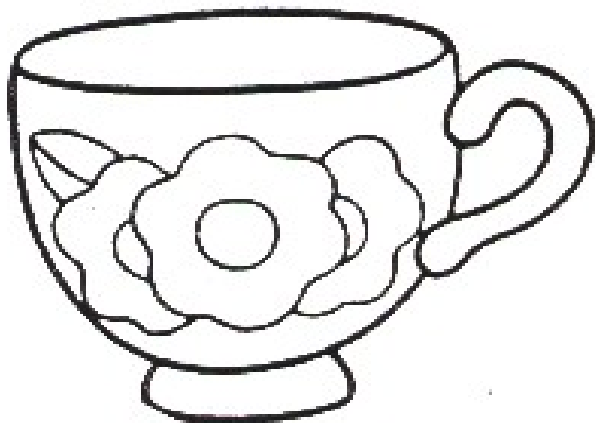
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un barattolo di marmellata ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un gelato con la cialda ”.**

## LINGUAGGIO

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



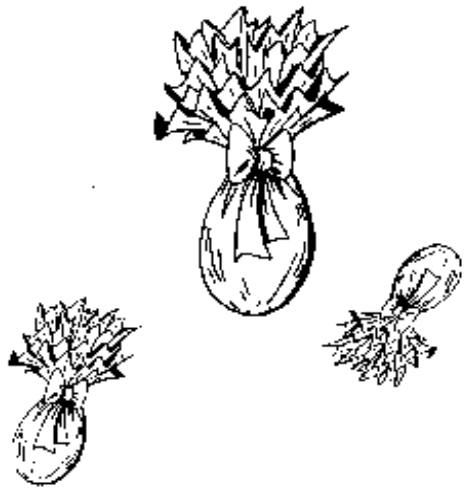
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una tazza con il manico”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un biberon con il latte ”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo delle uova di Pasqua con il fiocco ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un cane con il giornale”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una torta con una candelina ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo delle ciambelle con i buchi ”.**

## LINGUAGGIO

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





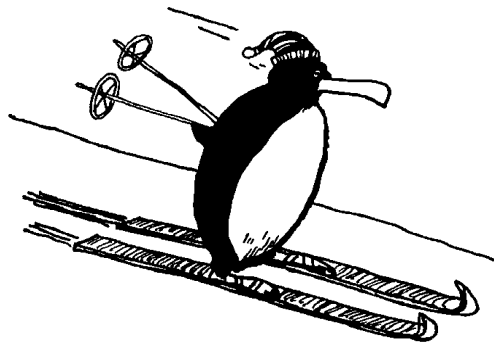
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una tazza con del caffè”.**



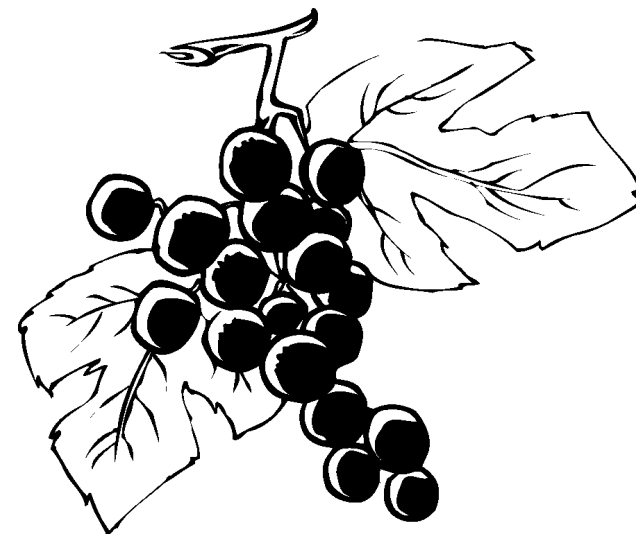
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un piatto di spaghetti”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un pinguino con gli sci ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un grappolo d’uva con i chicchi ”.**

## LINGUAGGIO

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



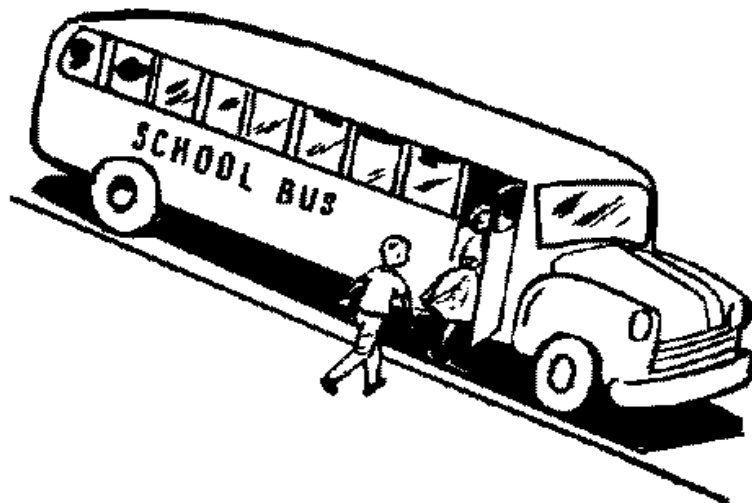
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un vigile con la divisa ”.**



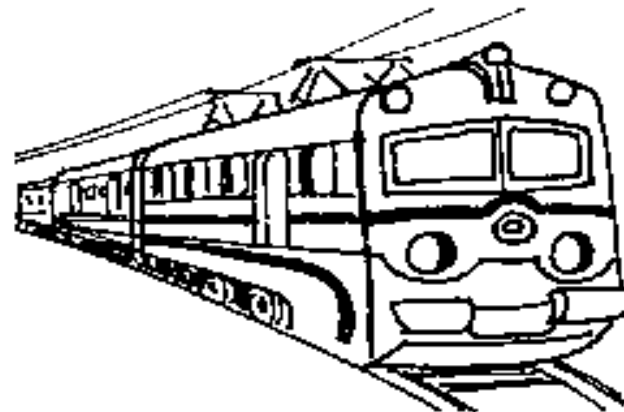
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo delle ciliegie con la foglia ”.**

## LINGUAGGIO

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



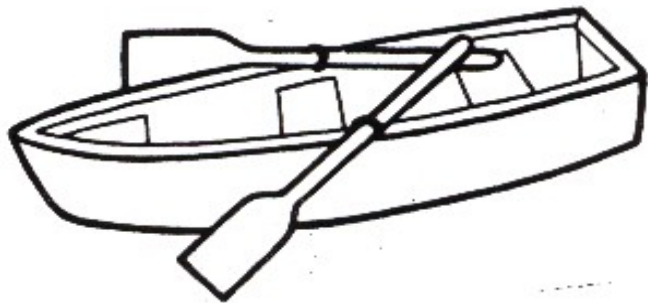
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un pullman con molti finestrini”.



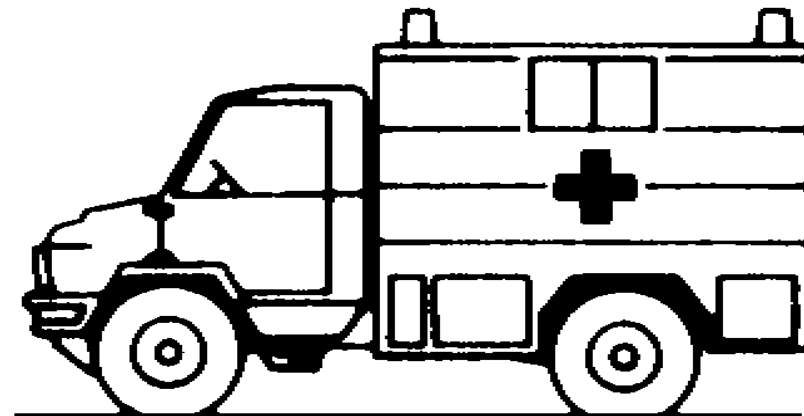
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un treno elettrico”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una barca i remi ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un camion con una croce ”.**

## LINGUAGGIO

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



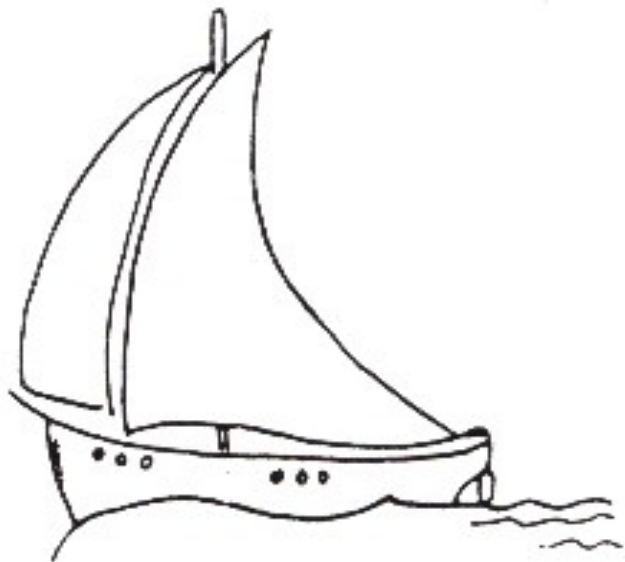
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un pinguino con il vassoio ”.**



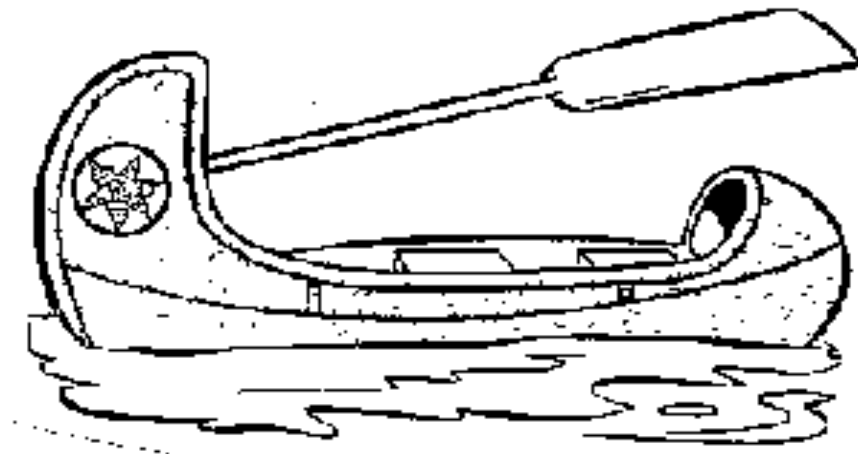
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un cane con il collare ”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ **Vedo una barca a vela** ”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ **Vedo una canoa con la pagaia** ”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un neonato con il pannolino ”.**

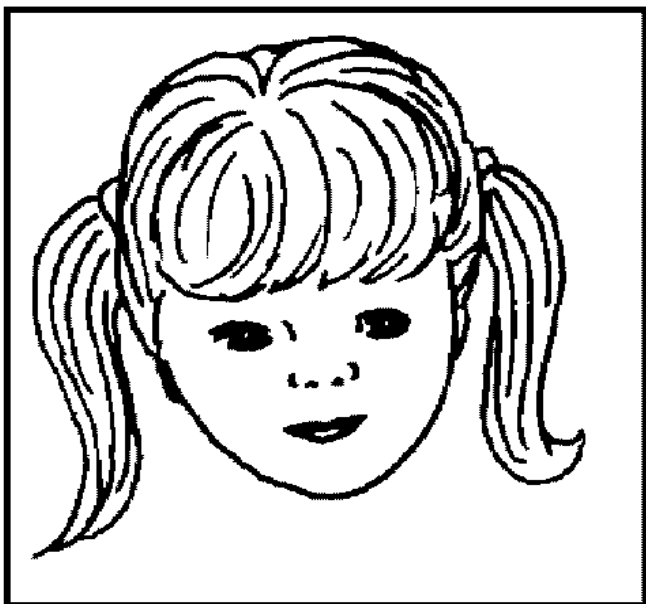


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un ragazzo con l'impermeabile ”.**

## LINGUAGGIO

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





Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una bambina con i codini ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una bambina con il vestito ”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un bambino con il rastrello”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un soldato con lo zaino”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una bambina con la bicicletta ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una calza con i regali ”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uomo con la cravatta ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una scatola con il fiocco ”.**

## LINGUAGGIO

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



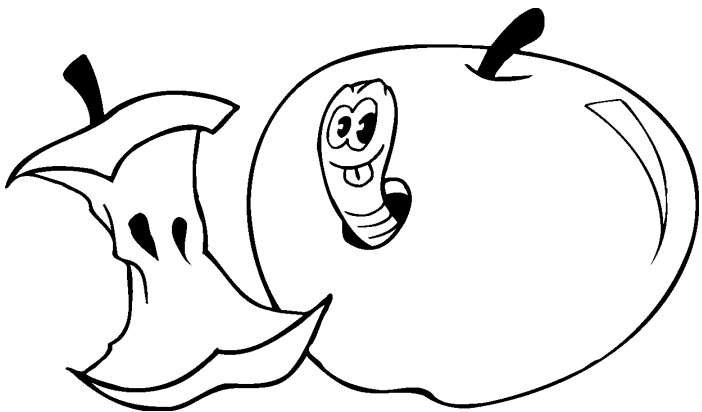
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un uomo con un carrello”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un uomo con il cappello”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo una mela con il verme”.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un domatore con la frusta”.

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una donna con l’abito da sposa”.**



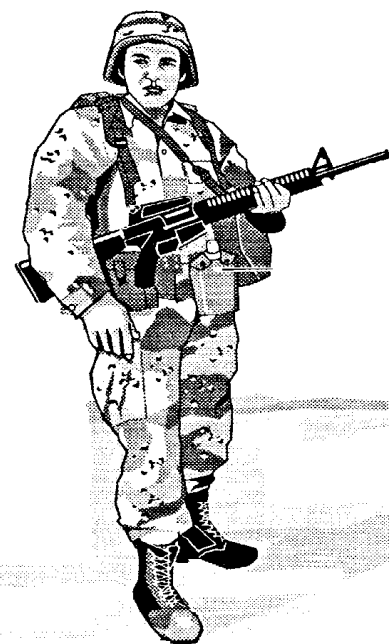
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una donna con il cannocchiale”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una donna con i capelli corti”.**

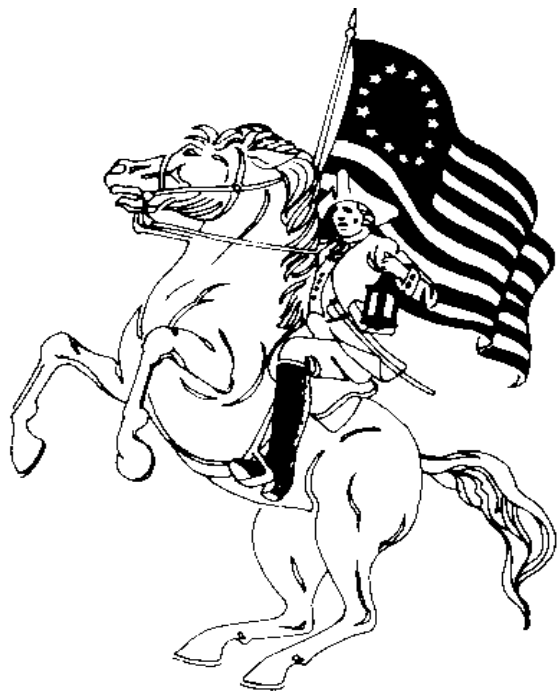


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un soldato con il fucile”.**

## LINGUAGGIO

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





Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uomo a cavallo”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uomo con gli occhiali”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un uomo con i baffi ”.



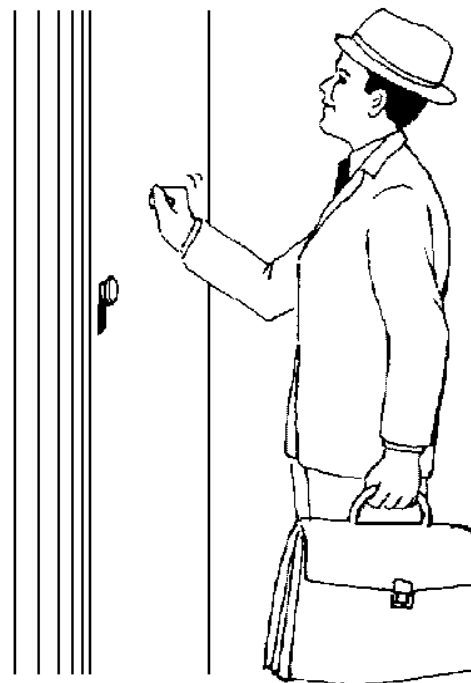
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un uomo con il telefono”.

## LINGUAGGIO

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



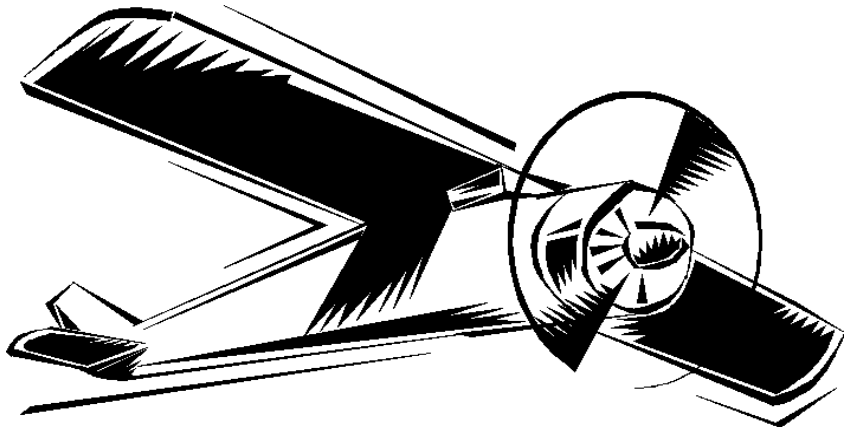
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uomo con il cappello”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uomo con la borsa”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un aereo con l’elica ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un cestino con la frutta”.**

## LINGUAGGIO

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



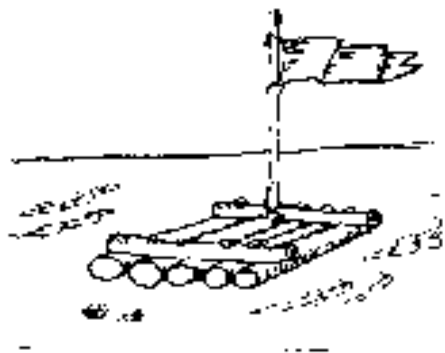
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un albero con la neve”.



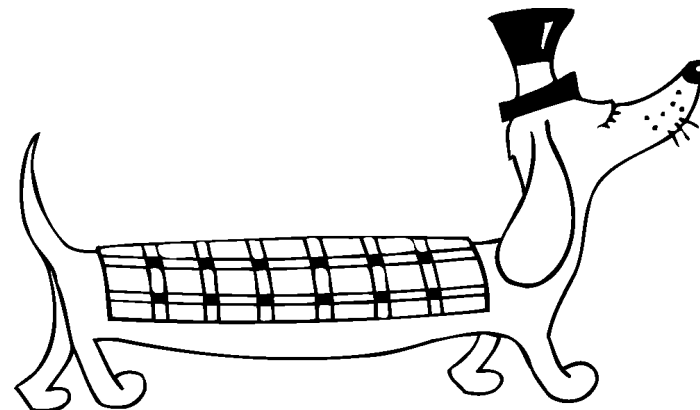
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un carro con la le ruote”.

## LINGUAGGIO

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



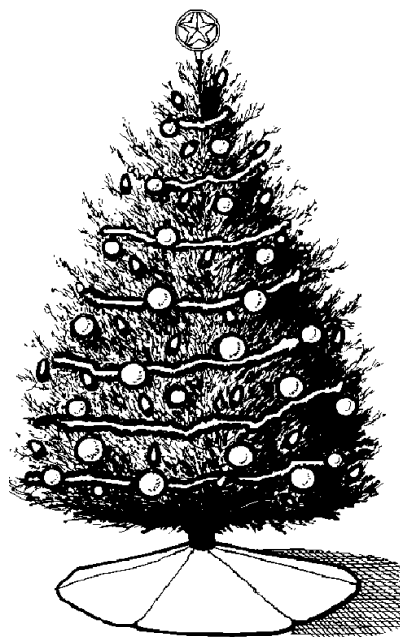
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo una zattera con la bandiera”.**



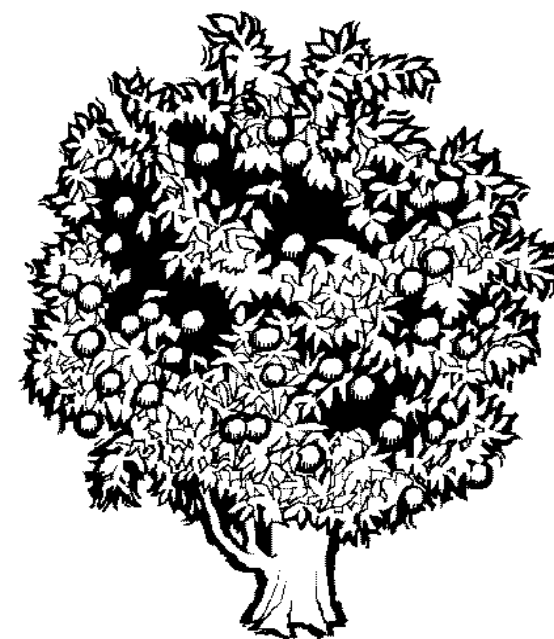
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un cane con il cappello”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un albero con le decorazioni di Natale”.**



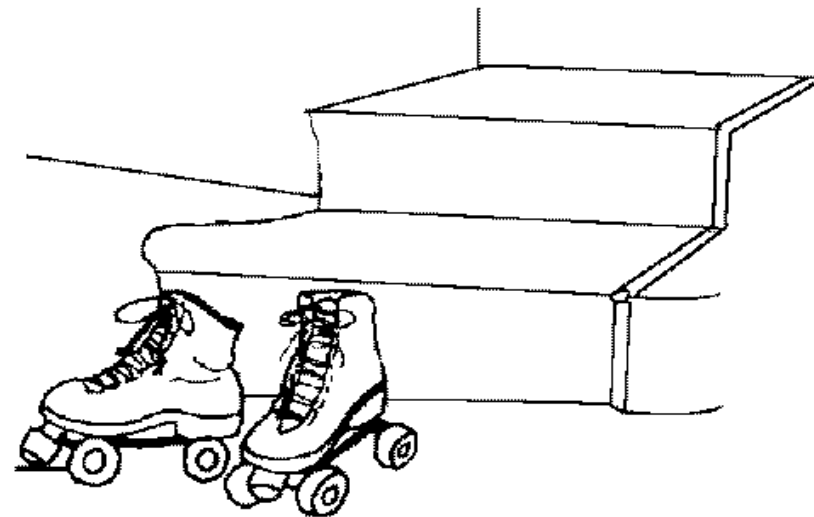
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un albero con la frutta”.**

## LINGUAGGIO

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



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un pacco con il fiocco ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo i pattini con le rotelle”.**

## LINGUAGGIO

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





Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un tamburo con le mazze ”.**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
**“Vedo un uomo con il sassofono”.**

## LINGUAGGIO

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

# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

## *MEMORIA DI NUMERI*

## MEMORIA DI NUMERI

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 i numeri presenti nel primo foglio che bisogna ritrovare dopo un tempo più o meno lungo nel secondo.

Dopo qualche tempo infatti, prendendo il secondo foglio si dirà: ***"Dove sono i numeri che hai visto prima?"***.

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

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

In quest'ultimo caso diremo al bambino ***"Guarda bene questi numeri e cerca di ricordarli perché fra qualche minuto ti chiederò di ricercarli"***. 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 i numeri da ricercare.

### ETÀ MENTALE DI RIFERIMENTO

Sei anni.

2

1

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

2

1

1

7

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

4

9

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

1

5

4

9

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

3

2

### MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.



8

3

2

4

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

5

7

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

5

7

1

6

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

1

7

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

1

4

0

7

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

2

4

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

6

5

4

2

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

5

1

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.



1

8

5

9

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

0

9

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

9

7

3

0

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

2

7

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

5

4

2

7

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

0

7

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

7

5

1

0

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

4

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.



4

9

2

3

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

4

4

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

4

4

9

2

2

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

4

2

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

4

5

9

1

2

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

9

4

1

### MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

4

6

9

2

1

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

4

0

8

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.



5

4

9

0

2

8

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

2

9

6

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

4

6

9

2

1

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

2

0

8

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

4

0

3

8

2

5

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

5

4

1

### MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

5

4

8

3

2

1

MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

3

7

2

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.



4

5

0

7

2

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

0

9

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

4

5

9

2

0

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

7

6

1

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

7

4

1

6

2

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

4

3

3

### MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.

0

4

5

2

3

3

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.

1

4

6

## MEMORIA DI NUMERI

Far evidenziare i numeri presenti chiedendo di memorizzarli.



4

6

9

2

5

1

## MEMORIA DI NUMERI

Far ricercare i numeri presentati precedentemente.