

**iMATERIALI**  
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,  
la riabilitazione, il recupero e il sostegno  
Collana diretta da Dario Ianes

Emma Perrotta e Chiara Demurtas

# **SVILUPPARE L'INTELLIGENZA PER LA SCUOLA PRIMARIA**

**Giochi e attività di potenziamento cognitivo dai 5 anni**

**Erickson**

# Indice

<b>7</b>	Introduzione
<b>9</b>	Descrizione delle sezioni
<b>15</b>	SEZIONE 1 – Le somiglianze
<b>43</b>	SEZIONE 2 – Ogni cosa ha il suo colore
<b>55</b>	SEZIONE 3 – Qual è quello diverso?
<b>67</b>	SEZIONE 4 – Cosa manca?
<b>79</b>	SEZIONE 5 – Abbinamenti e soluzioni
<b>95</b>	SEZIONE 6 – Il particolare mancante
<b>103</b>	SEZIONE 7 – La giusta successione
<b>113</b>	SEZIONE 8 – Sequenze logiche
<b>125</b>	SEZIONE 9 – Indovina indovinello
<b>137</b>	SEZIONE 10 – Gli assurdi
<b>149</b>	SEZIONE 11 – Le storie
<b>161</b>	SEZIONE 12 – Il vocabolario
<b>177</b>	SEZIONE 13 – Indovina chi parla
<b>195</b>	SEZIONE 14 – Il cifrario illustrato
<b>207</b>	SEZIONE 15 – Cifrario e comprensione
<b>223</b>	SEZIONE 16 – Ragionare con le quantità
<b>237</b>	SEZIONE 17 – Chi cerca trova!

# Introduzione

Tutte le attività presentate in questo volume propongono al bambino, dai 4-5 anni in su, compiti di ragionamento sia di tipo verbale che pratico e hanno l'obiettivo di aiutarlo a fare proprie le strategie cognitive necessarie a un proficuo apprendimento. È importante che un adulto affianchi il bambino durante le attività, gli spieghi le consegne e gli fornisca degli esempi di risoluzione del compito, supportandolo con l'esplicitazione verbale, anche ripetuta più volte, del proprio ragionamento. I bambini imparano osservando e ascoltando. Anche la modalità e i meccanismi di ragionamento devono essere mostrati e insegnati. Verbalizzare quindi i nostri pensieri servirà a insegnare al bambino quali passaggi mentali compiere per arrivare alle soluzioni dei quesiti e dei giochi proposti e per dare risposte adeguate.

I ricercatori che hanno messo a punto strumenti clinici per valutare le capacità cognitive, sia di soggetti in età evolutiva sia di adulti, hanno individuato alcune aree e alcune abilità che maggiormente sono rappresentative di un buon funzionamento cognitivo. Queste abilità vengono indagate attraverso test che le valutano in maniera settoriale e hanno lo scopo di misurare l'intelligenza globale. Le diverse abilità del bambino, misurate attraverso l'impiego di diversi test, dipendono notevolmente dalle esperienze che ha vissuto e da quante opportunità ha avuto per poter esercitare le proprie potenzialità.

Il quoziente intellettivo (QI) di un bambino, rilevato attraverso le diverse scale o test, può subire importanti variazioni: i risultati ottenuti in molti subtest dipendono infatti dalle esperienze e dal tipo di allenamento a cui il bambino è stato sottoposto e, per questo motivo, possono evolvere nel tempo in senso positivo o negativo. Altre prove, invece, valutano la capacità intuitiva e sono quindi meno influenzabili dall'esperienza e dalle occasioni di apprendimento.

In passato, in sede valutativa, si preferiva parlare di età mentale (EM) per comparare le abilità dei bambini esaminati a quelle mediamente presenti nelle varie fasce di età. Attualmente questa modalità di comparazione è meno utilizzata. Per valutare da un punto di vista psicometrico le abilità intellettive di un bambino rispetto ai coetanei si preferisce il termine di QI o l'impiego di punteggi compositi per la valutazione delle molteplici abilità.

Molti bambini provenienti da realtà sociali e culturali diverse affrontano, per svariati motivi, una valutazione cognitiva, volta a misurare il loro quoziente intellettivo e a individuare i loro punti di forza e di debolezza: ciò avviene comun-

que sempre con lo scopo di indagare le difficoltà che il bambino incontra in quel momento della sua vita e al fine di impostare un programma di potenziamento delle aree che eventualmente si rivelassero più fragili. Mediamente i bambini che vivono in un ambiente culturalmente povero di stimoli e di occasioni di apprendimento otterranno un punteggio totale più basso rispetto a quelli che avranno avuto l'opportunità di ricevere stimolazioni più ricche e variate dall'ambiente circostante (famiglia, scuola, contesto sociale).

In questo volume vengono presentati molti giochi ed esercizi che stimolano e allenano le abilità cognitive in diverse aree; queste attività saranno di grande aiuto soprattutto ai bambini che hanno minori occasioni di fare esperienze.

Il presente lavoro è rivolto pertanto a genitori, insegnanti e terapisti che avranno così uno strumento *pronto all'uso* per aiutare i loro bambini ad ampliare le abilità cognitive di base e potenziare quelle abilità che fossero risultate deficitarie a una valutazione psicometrica. In quest'ultimo caso, dopo aver individuato le aree di maggior criticità, si potrà procedere a un training di rinforzo e di potenziamento, scegliendo, tra le varie sezioni, quelle maggiormente correlate con le abilità risultate carenti.

SEZIONE

1

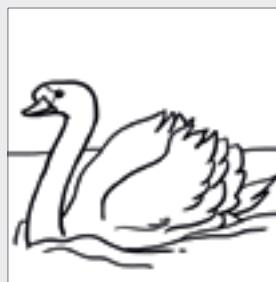
*Le somiglianze*



**Molte cose hanno qualcosa di simile o qualcosa in comune perché appartengono alla stessa categoria, hanno la stessa forma, hanno lo stesso colore, hanno la stessa funzione, hanno il nome molto simile, o per molte altre caratteristiche.**



### IN COSA SI ASSOMIGLIANO... LA GIRAFFA E IL CIGNO?

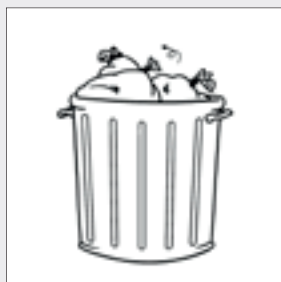


Proviamo a rispondere ad alcune domande per capire in che cosa possono essere simili la giraffa e il cigno:

- Sono tutti e due animali?
- Vivono nell'acqua?
- Hanno tutti e due il collo lungo?

Dopo aver risposto a tutte le domande, potremo allora dire che la giraffa e il cigno sono due animali con il collo lungo.

### IN COSA SI ASSOMIGLIANO... IL BIDONE E IL PITONE?



Proviamo a rispondere ad alcune domande per capire in che cosa possono essere simili il bidone e il pitone:

- Sono due animali?
- Sono dei contenitori?
- Hanno il nome che si assomiglia?

Dopo aver risposto a tutte le domande, potremo allora dire che il bidone e il pitone hanno solo il nome che si assomiglia.

**Molte cose hanno qualcosa di simile o qualcosa in comune perché appartengono alla stessa categoria, hanno la stessa forma, hanno lo stesso colore, hanno la stessa funzione, hanno il nome molto simile, o per molte altre caratteristiche.**



### IN COSA SI ASSOMIGLIANO... IL CUCCHIAIO E LA FORCHETTA?



Proviamo a rispondere ad alcune domande per capire in che cosa possono essere simili il cucchiaino e la forchetta:

- Di solito sono di metallo?
- Servono tutti e due per tagliare?
- Sono delle posate?

Dopo aver risposto a tutte le domande, potremo allora dire che il cucchiaino e la forchetta sono delle posate e solitamente sono di metallo.

### IN COSA SI ASSOMIGLIANO... LA PIZZA E LA FRITTATA?



Proviamo a rispondere ad alcune domande per capire in che cosa possono essere simili la pizza e la frittata:

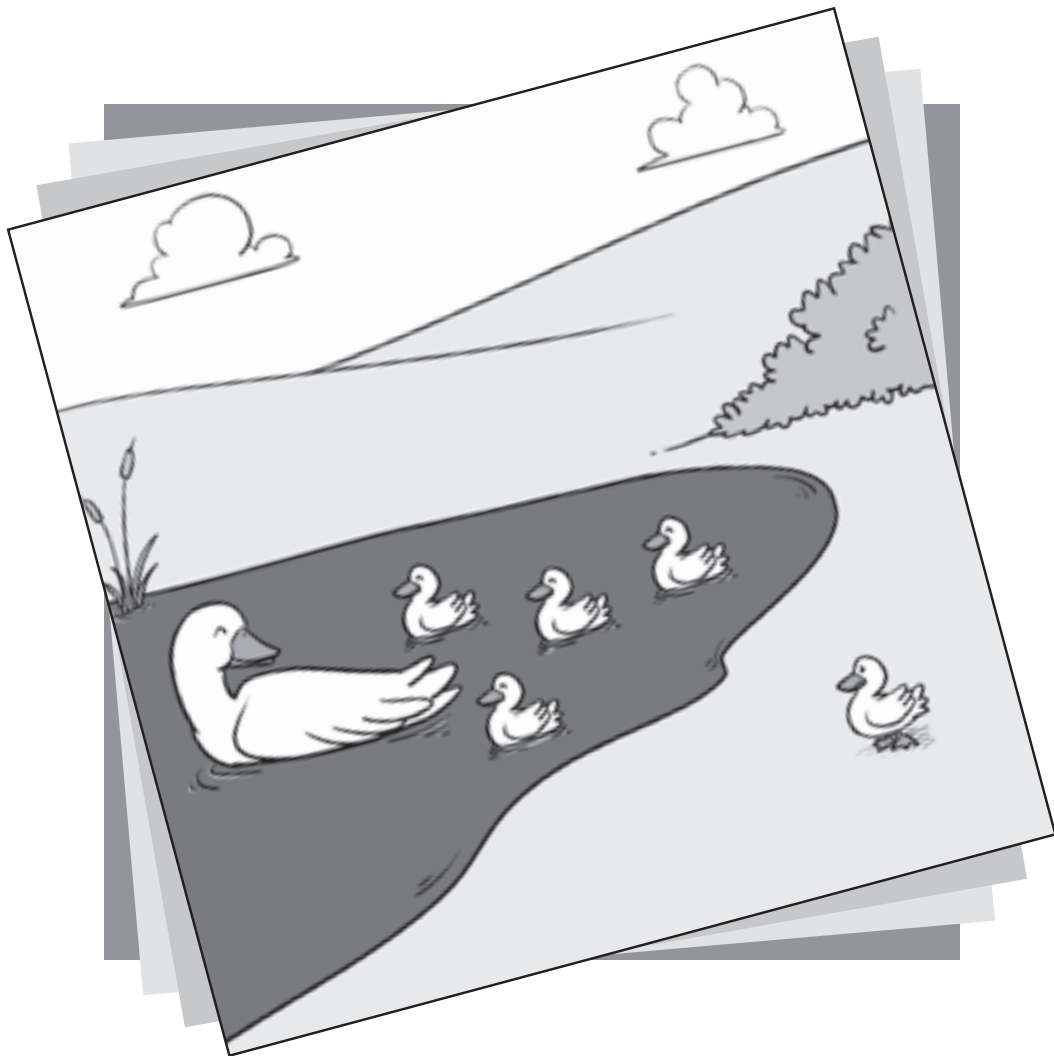
- Sono due cibi?
- Hanno entrambi le uova come ingrediente?
- Sono salati?

Dopo aver risposto a tutte le domande, potremo allora dire che la pizza e la frittata sono due cibi salati.

SEZIONE

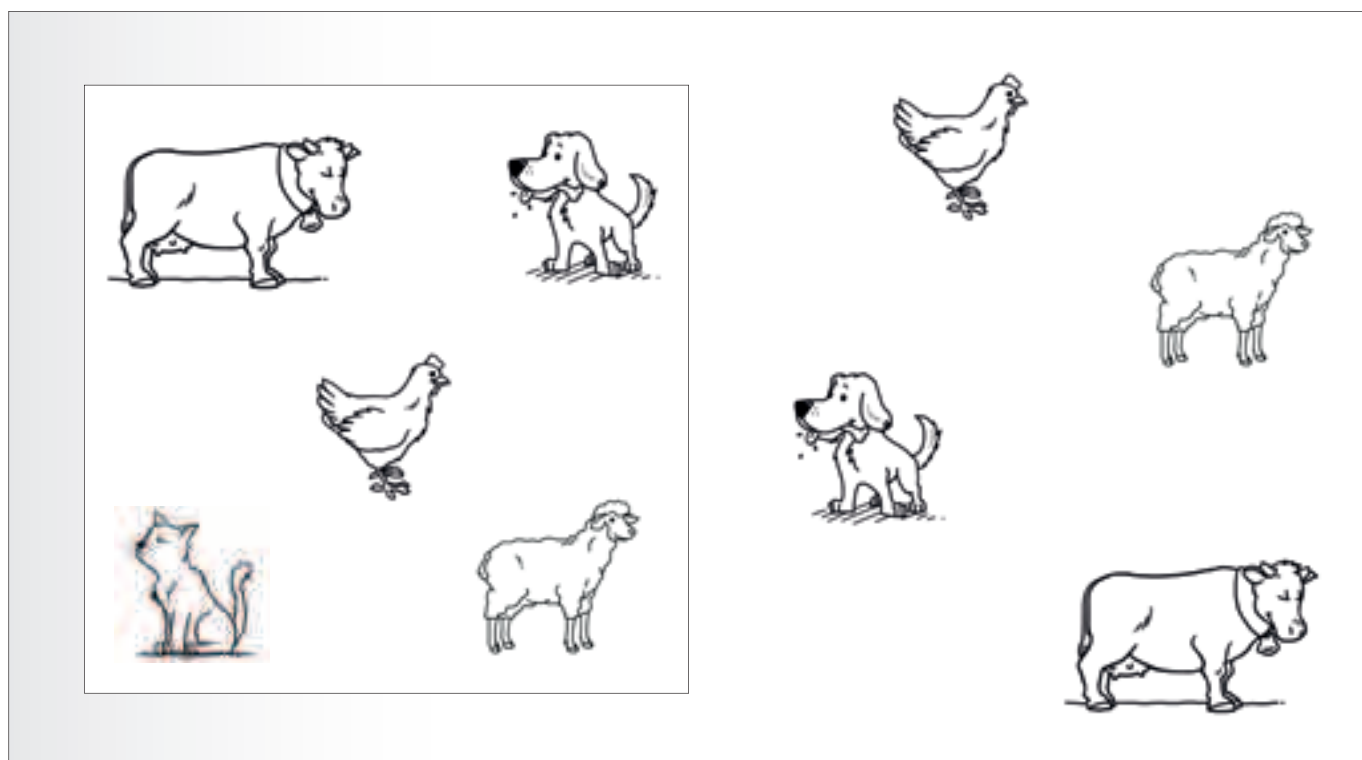
4

*Cosa manca?*

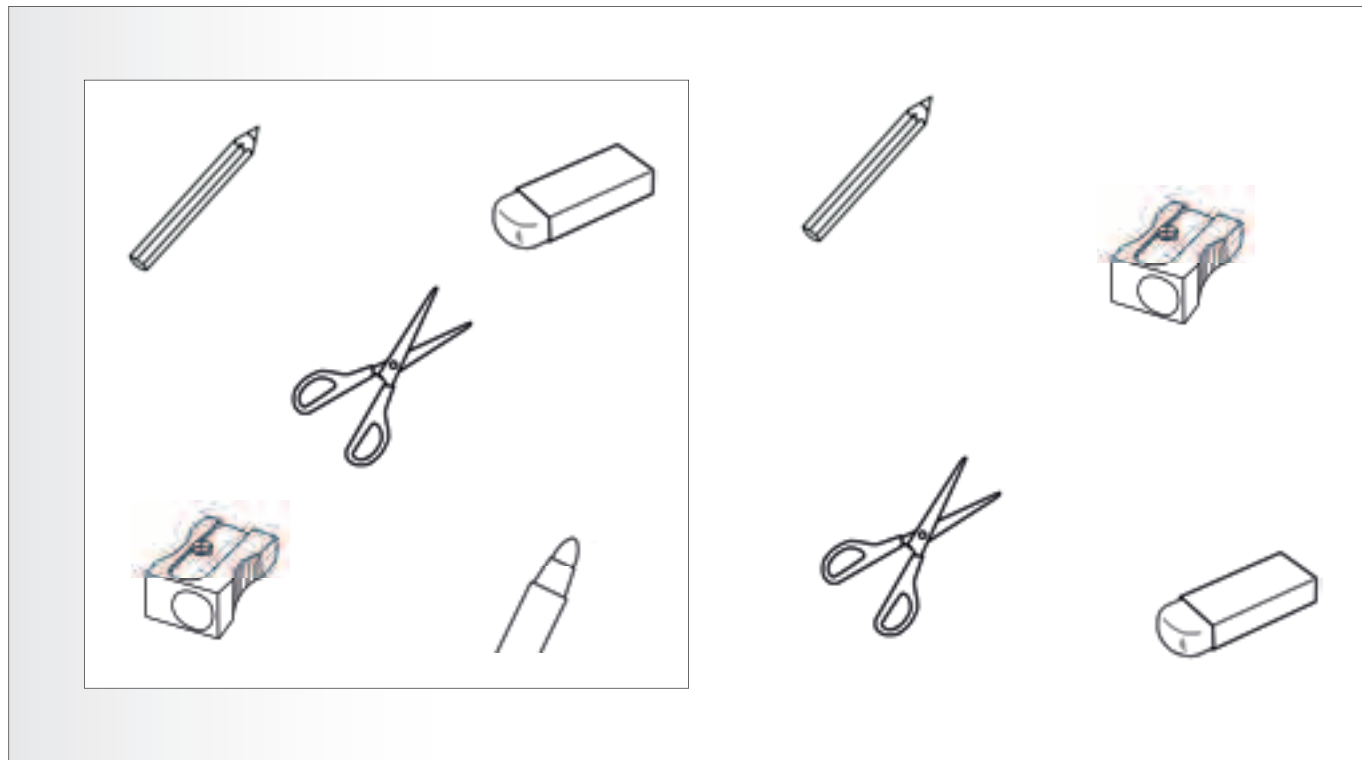




Osserva le immagini presenti nel riquadro piccolo, poi trova e colora la figura che non c'è nel riquadro grande.



Osserva le immagini presenti nel riquadro piccolo, poi trova e colora la figura che non c'è nel riquadro grande.



SEZIONE

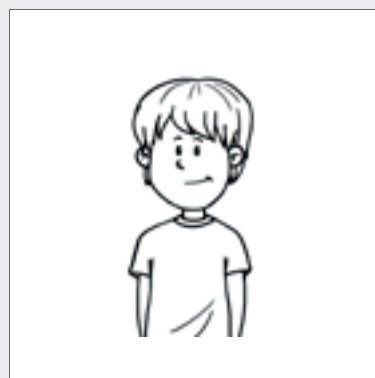
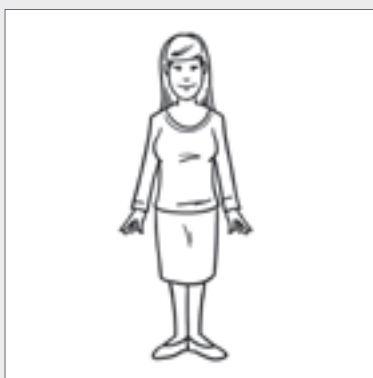
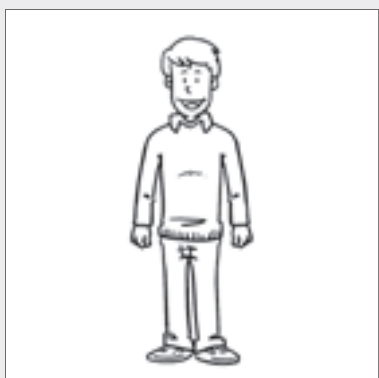
13

*Indovina chi parla*

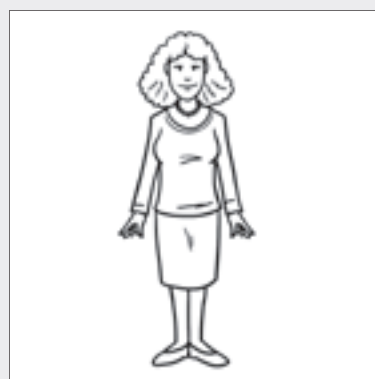


Oggi verrà a prenderti papà!

Secondo te chi ha parlato?



A chi si rivolge?



Dove andrà probabilmente papà?  
In un parco giochi? A scuola? In una chiesa?