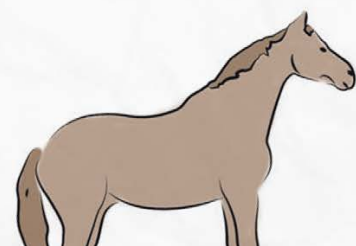
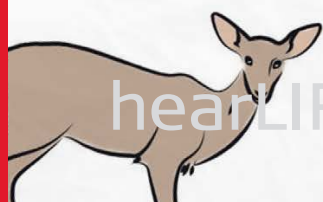
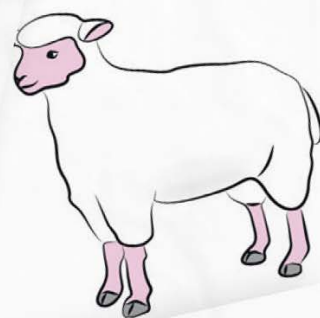
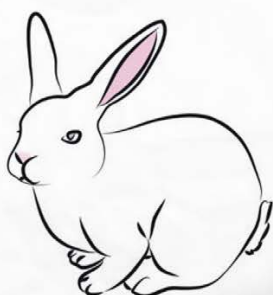
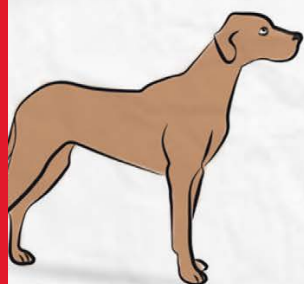
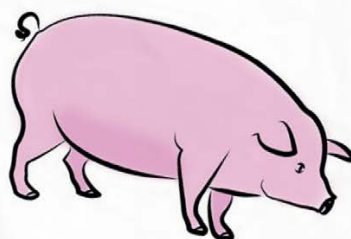
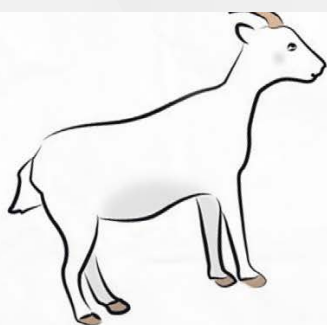


Kit di attività

05 GLI ANIMALI



hearLIFE

Impariamo la struttura delle attività

Le attività

Livello 1, Livello 2, Livello 3

1. Abbiniamo gli animali & lo ho ... Chi ha ...?

Note del terapeuta, Materiali

2. Il mistero delle parti del corpo degli animali

Note del terapeuta, Materiali

3. Cosa mangiano gli animali?

Note del terapeuta, Materiali

4. Cosa potrebbe nascondersi?

Note del terapeuta, Materiali

Una nota sui materiali: Il testo in italiano è scritto sotto alcuni dei materiali. In questi casi viene fornito un duplicato dello stesso materiale senza testo. Scegliete quale si adatta meglio alle vostre necessità.

Vorremmo che questi kit aiutassero più persone possibile, perciò i Kit di Attività possono essere condivisi apertamente per un utilizzo corretto. Tuttavia, MED-EL possiede tutti i diritti sul materiale, quindi il contenuto non può essere alterato, ripubblicato sotto altri marchi, riproposto per uso commerciale.

Impariamo la struttura delle attività



indica gli obiettivi per l'ascolto



indica gli obiettivi per il linguaggio verbale



indica gli obiettivi cognitivi e per la Teoria della Mente

Come scegliere il livello

Livello 1	Il bambino sta imparando ad ascoltare e ad elaborare <i>1 unità</i> di informazione. Il linguaggio verbale è presentato al bambino in frasi brevi e semplici e le tecniche dell'enfasi acustica vengono utilizzate per aiutare il bambino ad elaborare nuove informazioni.	Il bambino utilizza <i>parole isolate</i> , ha un vocabolario fino a 200 parole e potrebbe iniziare a combinare le parole in frasi bitermine.	L'area cognitiva si riferisce a come acquisiamo conoscenza e comprensione del mondo che ci circonda. La Teoria della Mente (ToM) si riferisce alle abilità di pensiero che sviluppiamo nel corso del tempo per spiegare e prevedere i nostri comportamenti e quelli degli altri. Alcune abilità cognitive e della ToM maturano con l'età; si sviluppano con la crescita del bambino, in ogni caso esiste una complessa relazione tra le abilità cognitive, della ToM e di linguaggio: ciascuna, nei primi anni, contribuisce allo sviluppo delle altre in misura variabile. Un bambino più grande che sta lavorando al livello 1 potrebbe avere già delle abilità cognitive e della ToM più avanzate e necessitare di abilità di linguaggio più robuste per potersi esprimere. Al contrario un bambino più piccolo che sta lavorando al livello 3 potrebbe non essere maturo per lavorare su alcuni degli obiettivi della ToM.
Livello 2	Il bambino sta imparando ad ascoltare e ad elaborare <i>2 unità</i> di informazione. Il linguaggio verbale è presentato in frasi più lunghe e le tecniche dell'enfasi acustica vengono utilizzate per aiutare il bambino ad elaborare tutte le informazioni della frase.	Il bambino produce <i>frasi di 2-3 parole</i> , ha un vocabolario da 200 a 2000 parole e comincia ad usare alcuni marker grammaticali.	
Livello 3	Il bambino è un ascoltatore esperto e sta imparando ad elaborare <i>3 unità</i> di informazione. Il linguaggio verbale è presentato in una varietà di frasi complesse e le tecniche dell'enfasi acustica vengono utilizzate per incoraggiare il bambino ad elaborare gli elementi grammaticali della frase.	Il bambino produce <i>frasi di 4-5 parole</i> e fa domande, ha un vocabolario di oltre 2000 parole e utilizza molteplici marker grammaticali.	

Il tema: il livello

I temi vengono presentati come un macro tema (un argomento ampio e generale es: Animali) seguito da un tema più specifico collegato (un argomento ristretto correlato) per aiutare il bambino a costruire associazioni tra le parole che fanno ricordare più facilmente il vocabolario.

Registrate la detezione o la ripetizione del bambino

Ogni lezione ha 4 attività

Ogni attività ha i materiali da scaricare e stampare, o salvare nel computer o tablet, se si usa la versione digitale.

I materiali sono facilmente identificabili attraverso il nome:

Tema, Livello (L) Attività (A)

ES: Animali L1 L2 A2

= materiali di cui hai bisogno per il tema della lezione Animali Livello 1 e Livello 2 Attività 2

LA MIA CASA: LIVELLO 1 ATTIVITÀ

MED⁹EL

Data:

Nome: Età: Età uditiva:

ATTIVITÀ	OBIETTIVI						
6 suoni:	sinistra	a	u	i	sh	s	m
	destra	a	u	i	sh	s	m

			
COSTRUIAMO UNA CASA MATERIALI • La mia casa L1 L2 L3 A1	• Identifica 1 elemento: • le parti di una casa • Comprende alcune preposizioni: davanti/dietro	• Denomina parti della casa • Utilizza i verbi: tagliare/incollare/piegare	• Comprende che le persone vedono cose differenti da differenti punti di vista
CHI C'È IN CASA? MATERIALI • La mia casa L1 L2 L3 A2	• Elabora 1 elemento: • persone • luoghi • verbi	• Ripete o denomina 1 parola: • persone • luoghi • verbi	• Comprende uguale e diverso
DOVE LO METTIAMO? MATERIALI • La mia casa L1 L2 L3 A3	• Identifica 1 elemento • oggetti • luoghi	• Consolida il vocabolario in categorie; cose della casa/luoghi della casa	• Comprende l'associazione tra un oggetto e un luogo
LA MIA CASA MATERIALI • La mia casa L1 L2 L3 A4	• Elabora i verbi: tagliare, piegare, tenere, spingere, contare • Partecipa alla lettura di un libro	• Tenta di ripetere una parola di ogni pagina	• Partecipa alla conversazione sulla propria casa

Il tema: il livello

Il nome dell'attività

Cosa devi fare prima della lezione

Passo dopo passo attraverso l'attività

Obiettivi delle attività: esempio di abilità

Strategie chiave per l'ascolto o tecniche da usare per aiutare bambino a raggiungere gli obiettivi

LA MIA CASA: LIVELLO 1 NOTE DEL TERAPISTA

MED⁹EL

ATTIVITÀ

1. Costruiamo una casa

PREPARAZIONE

Stampate tutto il materiale su cartoncino leggero.

MATERIALI

- Una scatola di cartone
- La mia casa L1 L2 L3 A1
- Colla e forbici
- Taglierino

Costruirete una casa usando una scatola di cartone.

1. Ritagliate le finestre, le tende, le porte e il camino. (Incoraggiate il bambino ad aiutarvi dove possibile.)
2. Guardate la scatola di cartone e decidete quale lato sarà il davanti.
3. Decidete se la porta gialla o la porta blu sarà sul davanti e attaccatela.
4. Attaccate l'altra porta sul retro.
5. Usate il taglierino per tagliare 3 lati delle porte così che si possano aprire.
6. Attaccate una finestra su ogni lato.
7. Usate il taglierino per tagliare il centro di ciascuna finestra, in alto e in basso così che si possano aprire.
8. Attaccate le tende all'interno della scatola sopra l'apertura della finestra.
9. Assemblate il camino seguendo le pieghe in ordine, 1,2,3 e incollate insieme le basi.
10. Attaccate il camino sopra la scatola.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 1 elemento: le parti di una casa: porta, finestra, tenda, camino.
- Comprende alcuni locativi: davanti/dietro.

STRATEGIE CHIAVE

PARLATE PARLATE PARLATE: Parlate delle parti della casa mentre le tagliate insieme e anche quando decidete quale parte fare prima, e ancora quando le incollate e nuovamente quando ammirate la casa finita.

ENFASI ACUSTICA: Mentre parlate fate risaltare un elemento dell'informazione per il bambino che si trova al livello 1. Pronunciate l'elemento a volume un po' più alto, o facendo una pausa appena prima di pronunciarlo. *Hmm... Potremmo mettere questa porta blu ... davanti (girare la scatola). Oppure forse potremmo mettere la porta blu ... dietro.*



RISULTATI ATTESI

- Utilizza i verbi: tagliare/attaccare/piegare.
- Denomina le parti della casa; es. porta, finestra, tenda, camino.

STRATEGIE CHIAVE

LO STESSO SPAZIO DI PENSIERO: Mentre incoraggiate il bambino a partecipare alla costruzione aggiungete enfasi acustica sui verbi, dove possibile mettendo i verbi a fine frase per dare al bambino, che si trova al livello 1, una migliore possibilità di elaborarlo e provare a ripeterlo. *Su questa linea devi tagliare. Usa la colla per attaccarlo.*

UTILIZZATE LA SCELTA: Usare il vocabolario delle parti della casa nelle domande con una scelta, fornisce al bambino un modello del vocabolario appena prima che provi lui stesso a utilizzarlo. Così è più facile piuttosto che dover richiamare parole non familiari. *Facciamo una finestra o una porta?*



RISULTATI ATTESI

- Comprende che le persone vedono cose differenti da differenti punti di vista.

STRATEGIA CHIAVE

SABOTAGGIO: Posizionate la scatola in modo che il genitore/caregiver non possa vedere che pezzo avete appena attaccato. Incoraggiate il genitore/caregiver a commentare che in questo modo non può vedere il pezzo. Questo aiuta il bambino a imparare che non tutti hanno accesso alle stesse informazioni. *Oh, ma io non vedo la finestra. Voglio vedere la finestra. Mi fai vedere la finestra? Gira la scatola così la posso vedere.*

Data:

Nome: Età: Età uditiva:

ATTIVITÀ	OBIETTIVI						
6 suoni:	sinistra	a	u	i	sh	s	m
	destra	a	u	i	sh	s	m

			
ABBINIAMO GLI ANIMALI MATERIALI • Animali L1 A1 la ruota • Animali L1 A1	• Identifica 1 elemento: · I nomi degli animali · I verbi: girare/fermarsi • Comprende il concetto: abbinare (lo stesso)	• Confronta i tratti soprasegmentali • Denomina gli animali • Produce i verbi	• Abbina figure uguali • Comprende espressioni emotive
IL MISTERO DELLE PARTI DEL CORPO DEGLI ANIMALI MATERIALI • Animali L1 L2 A2	• Identifica 1 elemento: · I nomi degli animali · Le parti degli animali • Comprende semplici ordini contestuali	• Denomina gli animali • Ripete le parti del corpo degli animali	• Identifica una parte di una figura intera
COSA MANGIANO GLI ANIMALI? MATERIALI • Animali L1 A3	• Identifica 1 elemento: · I nomi degli animali · I cibi · I verbi: mangiare • Comprende 'o' nel contesto	• Denomina gli animali • Ripete i nomi degli alimenti • Usa: sì/no	• Comprende le relazioni tra le cose
COSA POTREBBE NASCONDERSI? MATERIALI • Animali L1 L2 L3 A4	• Presta attenzione alla storia • Risponde ai tratti soprasegmentali	• Ripete una parola • Approssima le vocali nelle parole in rima • Tenta di produrre parole nuove	• Comprende la sorpresa

Data:

Nome: Età: Età uditiva:

ATTIVITÀ	OBIETTIVI						
6 suoni:	sinistra	a	u	i	sh	s	m
	destra	a	u	i	sh	s	m

			
IO HO ... CHI HA ... ? MATERIALI • Animali L2 A1	- Ascolta 2 elementi: - I nomi di 2 animali - Nome + aggettivo: animale + grande/ piccolo - Comprende il concetto: lo stesso	- Usa i pronomi: io - Produce frasi di 3-4 parole - Fa domande usando "chi ...?"	- Segue le regole di un gioco con le carte - Comprende l'emozione della vittoria
IL MISTERO DELLE PARTI DEL CORPO DEGLI ANIMALI MATERIALI • Animali L1 L2 A2	- Identifica 2 elementi: - I nomi degli animali + le parti - Comprende ordini semplici	Denomina gli animali e le parti del corpo	Identifica una parte di una figura intera
COSA MANGIANO GLI ANIMALI? MATERIALI • Animali L2 L3 A3	- Identifica 2 elementi: - I nomi degli animali + il cibo	- Combina le parole: - Nome + nome - Nome + verbo - Verbo + oggetto - Nome + verbo + oggetto - Usa la congiunzione: e	Comprende le relazioni tra le cose
COSA POTREBBE NASCONDERSI? MATERIALI • Animali L1 L2 L3 A4	- Presta l'attenzione alla storia - Sviluppa la comprensione delle preposizioni	- Ripete da 2 a 3 parole - Usa l'articolo determinativo/ indeterminativo - Produce parole in rima	Comprende la sorpresa e l'umorismo dell'imprevisto

Data:

Nome: Età: Età uditiva:

ATTIVITÀ	OBIETTIVI						
6 suoni:	sinistra	a	u	i	sh	s	m
	destra	a	u	i	sh	s	m

			
IO HO ... CHI HA ... ? MATERIALI • Animali L3 A1	• Comprende le regole di un gioco • Comprende combinazioni di frasi/domande	• Produce frasi complete e domande • Utilizza la forma corretta del verbo	• Comprende l'emozione della vittoria • Riesce a immaginare le emozioni degli altri nel gioco
IL MISTERO DELLE PARTI DEGLI ANIMALI MATERIALI • Animali L3 A2	• Identifica 3 elementi: · I nomi degli animali + 2 parti del corpo	• Denomina gli animali e le parti del corpo • Usa il possessivo	• Fa previsioni o ipotesi • Comprende le false credenze
COSA MANGIANO GLI ANIMALI? MATERIALI • Animali L2 L3 A3	• Identifica 3 elementi: · Comprende le descrizioni	• Produce frasi complete • Usa l'articolo determinativo • Usa la 3a persona del verbo: mangia • Usa la negazione: non	• Comprende le relazioni tra le cose
COSA POTREBBE NASCONDERSI? MATERIALI • Animali L1 L2 L3 A4	• Segue le frasi di una storia • Identifica le rime	• Produce frasi complete • Usa le preposizioni	• Comprende la sorpresa e l'umorismo dell'imprevisto

ATTIVITÀ

1. Abbiniamo gli animali

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino.

Ritagliate le immagini, la ruota e la freccia.

Praticate un foro al centro della freccia e della ruota e inserite il fermacampione in entrambi.

MATERIALI

- Animali L1 A1 la ruota
- Animali L1 A1
- Forbici, fermacampione

Giocherete a un gioco di memoria.

1. Insieme al bambino dividete le carte delle immagini in coppie.
2. Spiegate che ve ne serve solo una e toglietene una di ogni animale.
3. Girate le carte rimanenti cosicchè le immagini degli animali siano girate verso il basso.
4. Prendete il turno ruotando la ruota. Su qualunque animale si fermi la freccia, avrete un tentativo per cercare di trovare quell'animale sulla scheda.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 1 elemento attraverso l'ascolto
 - I nomi degli animali; es: *Vediamo se trovi il maiale?*
 - I verbi; es: *E' il tuo turno di girare.*
- Comprende i concetti: *abbinare /è uguale*

STRATEGIE CHIAVE

PARLATE PARLATE PARLATE: Numerose ripetizioni aiuteranno il bambino a prestare attenzione alle parole importanti di questa attività. Parlate delle immagini mentre le ordinate e mentre le mettete via, mentre fate girare la ruota e mentre cercate la carta corrispondente. *Devo trovare il maiale. Oh no, ho trovato il cavallo.*

LO STESSO SPAZIO DI PENSIERO: Quando scoprirete una coppia vedrete il bambino guardare da una carta all'altra e notare che sono uguali. Date al bambino le parole per esprimere ciò che entrambi avete osservato. *Sì, sono uguali. Sono la stessa figura.*



RISULTATI ATTESI

- Abbina i tratti soprasegmentali: usa espressioni divertenti; es: *liih, uuuh, gira e gira*
- Denomina gli animali, ripete i nomi degli animali; es: *Il cane*
- Produce i verbi; es: *Gira/ferma.*

STRATEGIE CHIAVE

AUDITORY HOOKS: Aggiungete un suono divertente per ogni persona quando è il suo turno di girare la ruota; quindi tenete la freccia, pronunciate il suono e incoraggiate il bambino a ripeterlo prima di lasciar andare la freccia per il turno successivo. *Pronti per girare uuuh...*

ENFASI ACUSTICA: L' ascoltatore principiante presta attenzione e tenta di dire l'ultima parola che ha ascoltato, quindi mettete la parola target, o il nome dell'animale o il verbo, alla fine di una breve frase. *Oh! Hai trovato il topo. Adesso devi trovare il topo.*



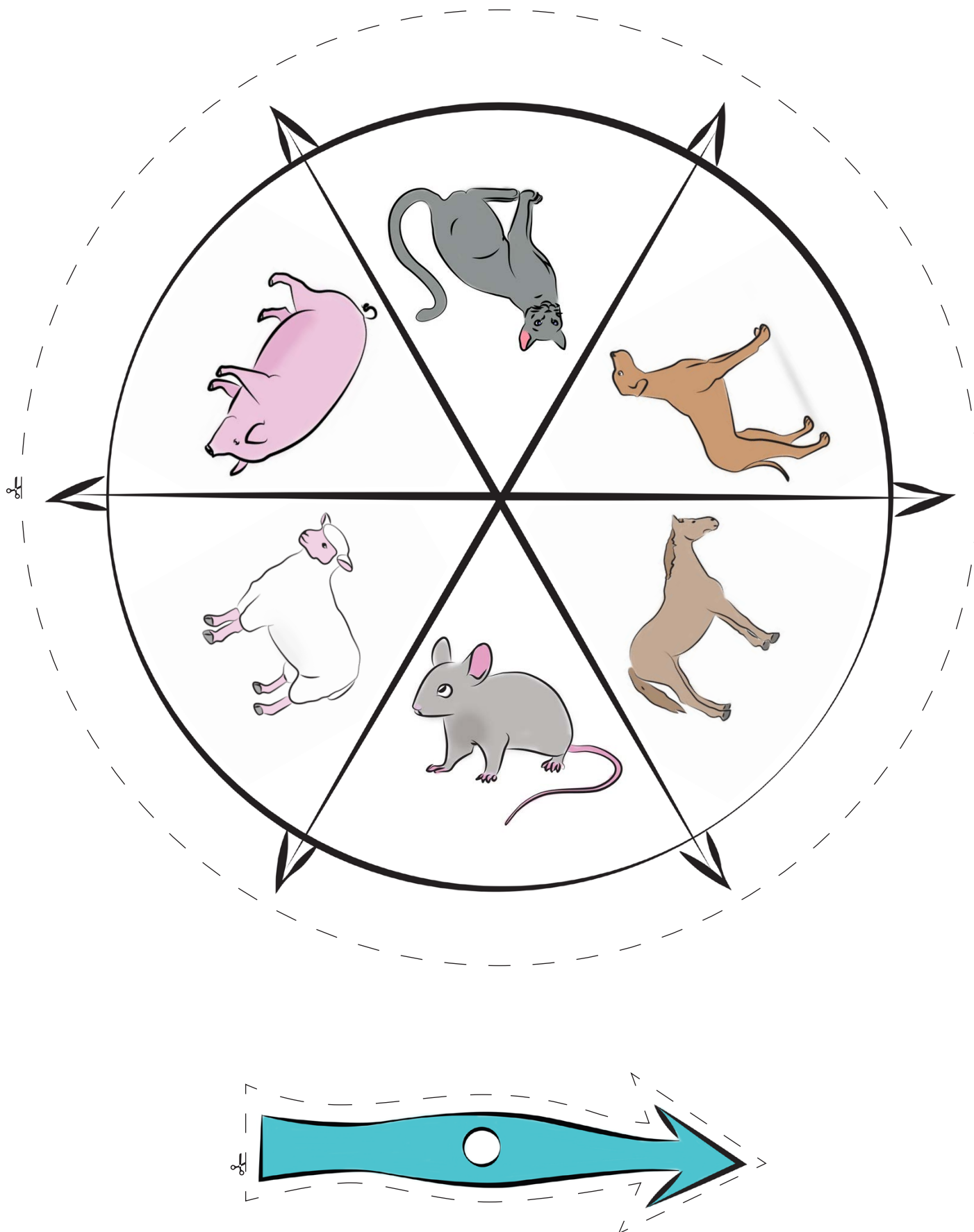
RISULTATI ATTESI

- Abbina figure uguali.
- Comprende espressioni emotive.

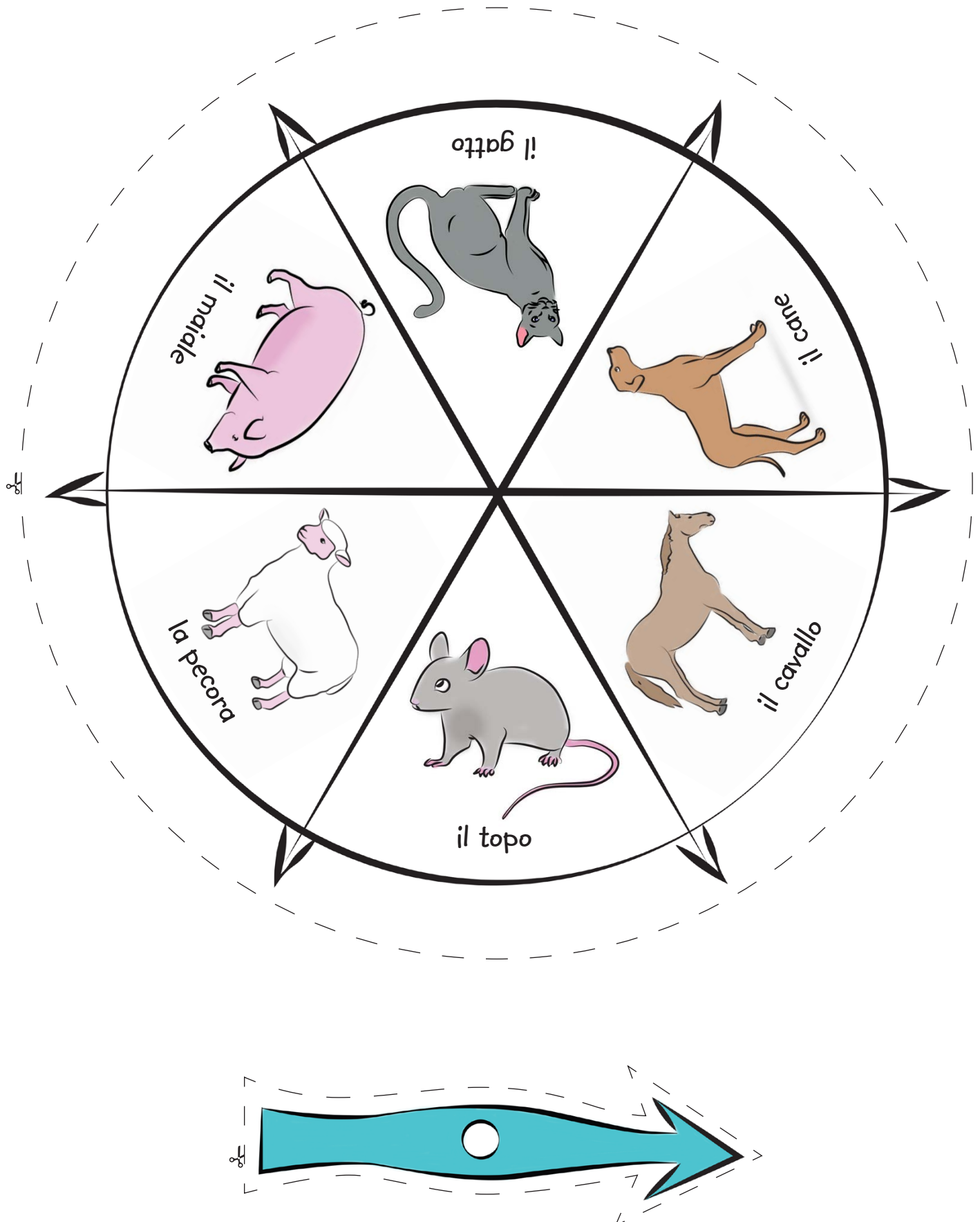
STRATEGIE CHIAVE

LO STESSO SPAZIO DI PENSIERO: Fornire i modelli linguistici per ciò a cui state pensando entrambi, aiuta a sviluppare il concetto di immagini corrispondenti. Aggiungere AUDITORY HOOKS in combinazione a espressioni del viso, aiuta il bambino a comprendere gli stati emotivi. *Yeah! Hai trovato il maiale! Oh no... lo ho trovato il cavallo.*

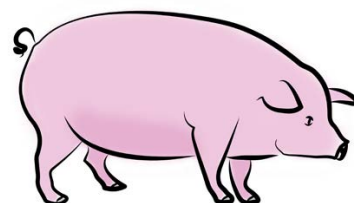
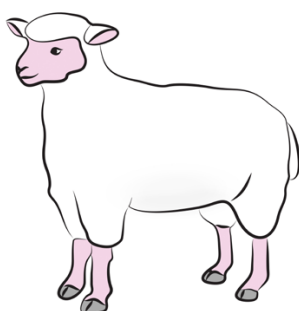
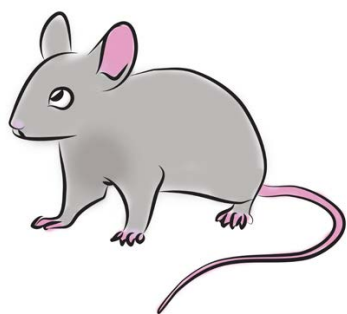
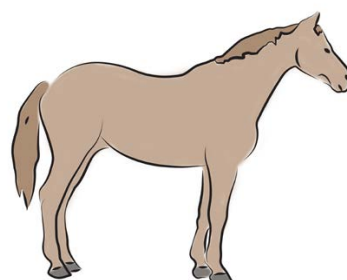
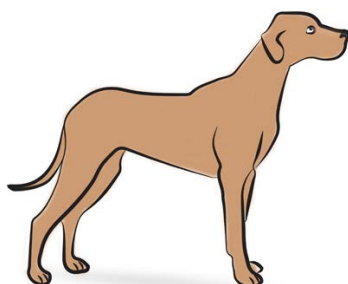
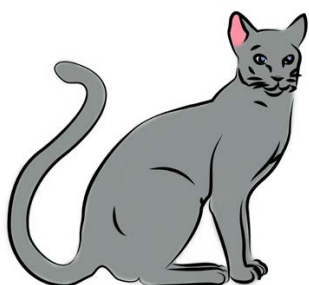
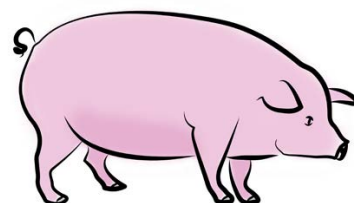
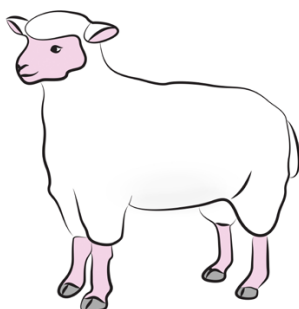
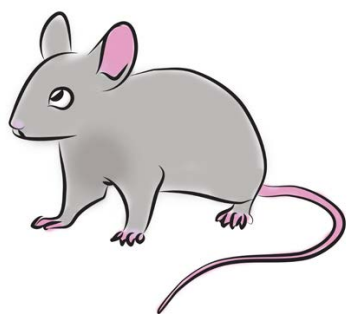
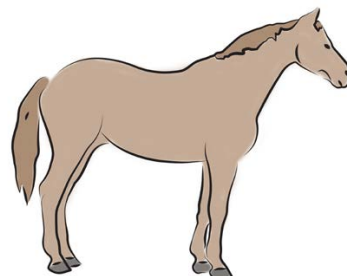
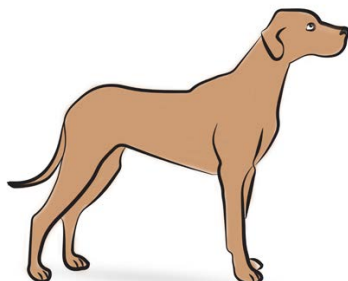
1. Abbiniamo gli animali



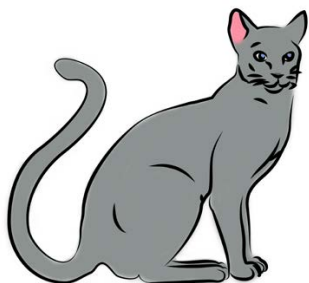
1. Abbiniamo gli animali



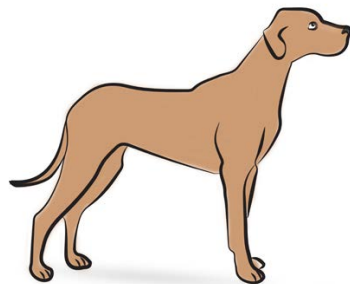
1. Abbinamo gli animali



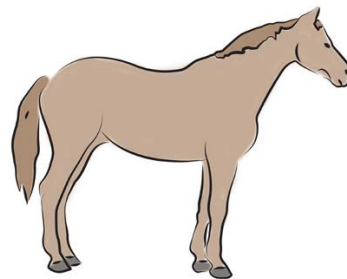
1. Abbiniamo gli animali



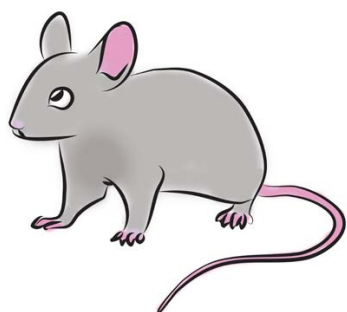
il gatto



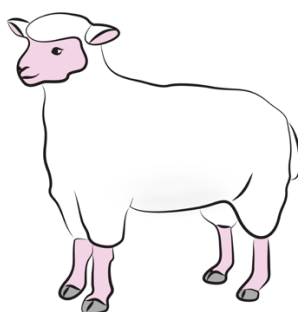
il cane



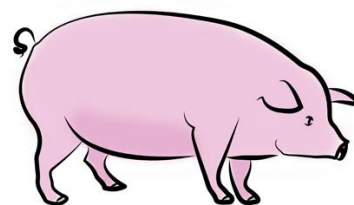
il cavallo



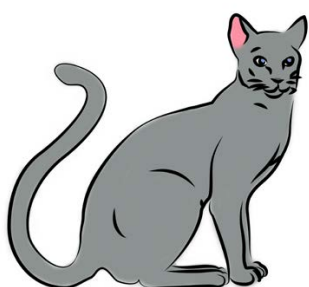
il topo



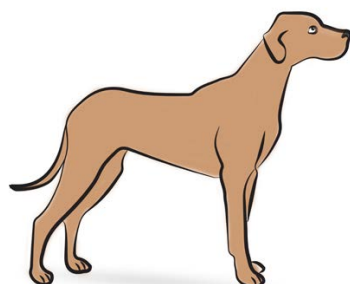
la pecora



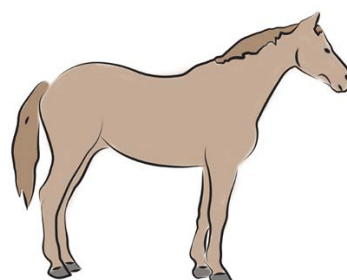
il maiale



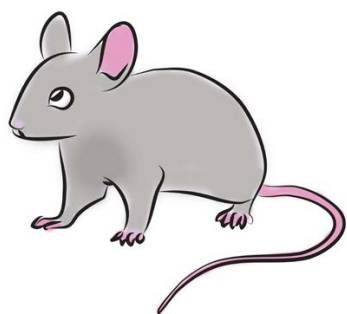
il gatto



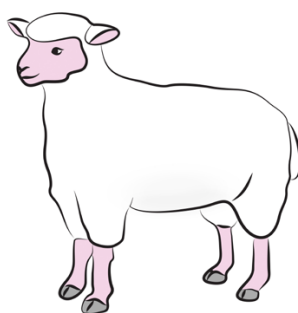
il cane



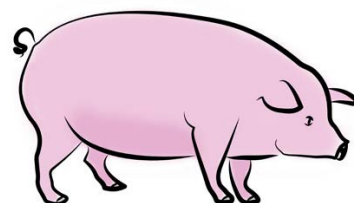
il cavallo



il topo



la pecora



il maiale



ATTIVITÀ

1. Io ho ... Chi ha ... ?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino. Tagliate le carte.

MATERIALI

- Animali L2 A1
- Forbici

Giocherete insieme a un gioco di carte.

1. Mischiate le carte e insegnate al bambino a distribuirle a faccia in giù.
2. L'ultima carta sarà la prima con cui cominciare. Mettetela nel mezzo a faccia in giù.
3. Tutti i giocatori prendono le loro carte, tenendole nascoste agli altri giocatori.
4. Girate la prima carta e leggete ad alta voce la frase "Io ho il ..."
5. Poi fate la domanda che si trova in basso sulla carta "Chi ha il ...?"
6. Questa carta viene quindi messa nel mezzo a faccia in su nel mazzo finito.
7. Chiunque abbia quell'animale tra le sue carte prende il turno e 'legge' ad alta voce "Io ho..." poi chiede... "Chi ha...?"
8. Il vincitore è chi mette per primo tutte le sue carte sul mazzo finito.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 2 elementi attraverso l'ascolto:
 - I nomi di 2 animali; es: il cavallo e il topo
 - Aggettivo e nome; es: *il topo piccolo, il topo grande*
- Comprende ordini semplici
 - *Distribuiscile, una per la mamma, girala*

STRATEGIE CHIAVE

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO: Nascondete le carte agli altri giocatori così il bambino ascolterà prima di vedere l'animale successivo da cercare. Mentre il gioco va avanti, spostate il nome dell'animale dalla fine della domanda (es: Chi ha il cavallo?), alla fine della frase che è seguita dalla domanda. Questo significa che la parola cavallo si sposta da una posizione acusticamente rilevante che aiuta il bambino a riconoscerla, a una posizione meno rilevante in mezzo alla frase. Numerose ripetizioni aiuteranno il bambino a prestare attenzione alle parole importanti di questa attività.

PARLATE, PARLATE, PARLATE: Descrivete ciò che il bambino deve fare usando frasi brevi, enfatizzando un verbo e un oggetto o una preposizione; es: *Distribuisci le carte.*



RISULTATI ATTESI

- Usa il pronome: io.
- Produce frasi di 3-4 parole; es: *Io ho il cavallo.*
- Fa domande usando "Chi ...?"

STRATEGIE CHIAVE

COSTRUIRE LA MEMORIA UDITIVA: Senza mostrare al bambino il testo, leggete la prima frase e incoraggiatelo a ripeterla. Leggete la domanda e poi aspettate di nuovo per dare al bambino l'occasione di ricordare le parole.

ESPANDERE & ESTENDERE: Espandete il tentativo del bambino ripetendo l'intera frase sottolineando la parola (o le parole) che il bambino ha dimenticato. *Chi ha il cavallo?*



RISULTATI ATTESI

- Segue le regole di un gioco con le carte.
- Comprende l'emozione della vittoria.

STRATEGIE CHIAVE

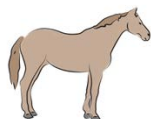
RAPPORTO SEGNALE RUMORE - L'AMBIENTE DI ASCOLTO: Il controllo del livello di rumore di fondo darà al bambino la migliore possibilità di mantenere la concentrazione, seguire le regole, attendere il turno di altri giocatori, stare attento al proprio turno e comprendere di aver raggiunto la vittoria. *Oh ben fatto! Non ti è rimasta nessuna carta. Hai vinto!*

1. Io ho ... Chi ha ...?

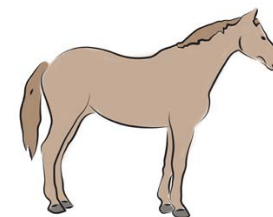
Io ho



Chi ha



Io ho



Chi ha



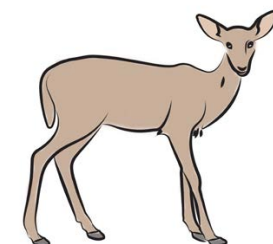
Io ho



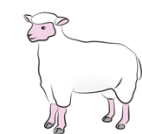
Chi ha



Io ho

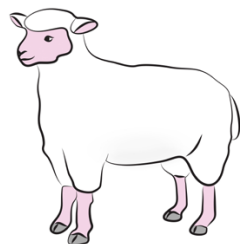


Chi ha



1. Io ho ... Chi ha ...?

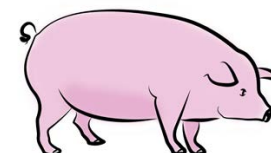
Io ho



Chi ha



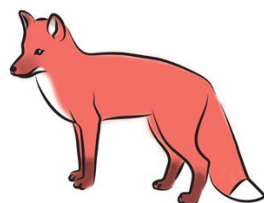
Io ho



Chi ha



Io ho



Chi ha



Io ho

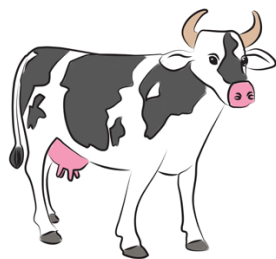


Chi ha



1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



Chi ha



?

Io ho

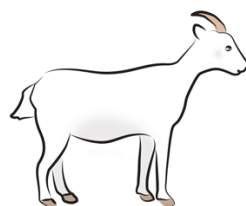


Chi ha



?

Io ho



Chi ha



?

Io ho



Chi ha



?

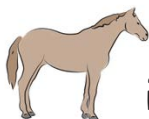
1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



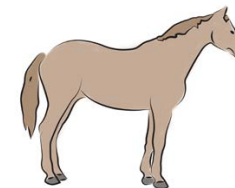
il gatto

Chi ha



il cavallo

Io ho



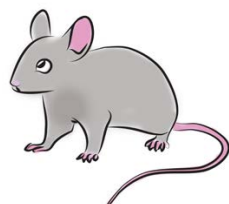
il cavallo

Chi ha



il topo

Io ho



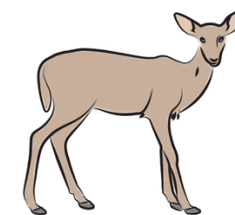
il topo

Chi ha



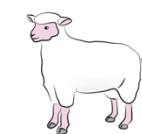
il cervo

Io ho



il cervo

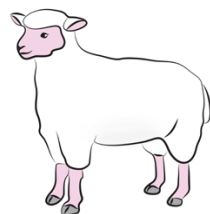
Chi ha



la pecora

1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



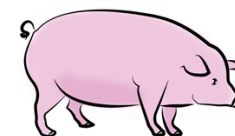
la pecora

Chi ha



il maiale

Io ho



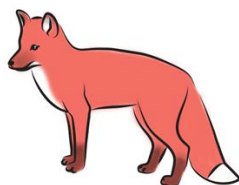
il maiale

Chi ha



la volpe

Io ho



la volpe

Chi ha



lo scoiattolo

Io ho



lo scoiattolo

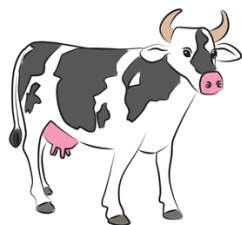
Chi ha



la mucca

1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



la mucca

Chi ha



il coniglio

Io ho



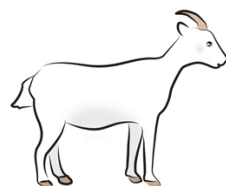
il coniglio

Chi ha



la capra

Io ho



la capra

Chi ha



il cane

Io ho



il cane

Chi ha



il gatto

ATTIVITÀ

1. Io ho ... Chi ha ... ?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino. Tagliate le carte.

MATERIALI

- Animali L3 A1
- Forbici

Giocherete insieme a un gioco di carte.

1. Mischiate le carte e insegnate al bambino a distribuirle a faccia in giù.
2. L'ultima carta sarà la prima con cui cominciare. Mettetela nel mezzo a faccia in giù.
3. Tutti i giocatori prendono le loro carte, tenendole nascoste agli altri giocatori.
4. Girate la prima carta e leggete ad alta voce la frase: "Io ho il ..."
5. Poi chiedete: "Chi ha il ...?"
6. Questa carta viene quindi messa nel mezzo a faccia in su nel mazzo finito.
7. Chiunque abbia quell'animale sul lato sinistro delle proprie carte prende il turno e 'legge' ad alta voce "Io ho..." poi chiede..."Chi ha...?".
8. Il vincitore è chi mette per primo tutte le sue carte sul mazzo finito.
9. Spiegate i passaggi precedenti al bambino, quindi iniziate.



RISULTATI ATTESI

- Comprende le regole di un gioco.
- Comprende combinazioni di frasi/domande.

STRATEGIE CHIAVE

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO: Tutti i giocatori tengono nascoste le carte così il bambino ascolterà prima di vedere l'animale successivo da cercare. La ripetizione della struttura della frase e della domanda aiuterà il bambino a identificare le informazioni importanti.

ASPETTATE, ASPETTATE E ASPETTATE ANCORA UN PO': Potrebbe essere necessario aspettare che il bambino si accorga che è il suo turno. L'obiettivo è che il bambino ascolti e risponda la prima volta che sente la domanda, quindi cercate di evitare di ripetere la stessa domanda. Se l'attesa non spinge il bambino a controllare le proprie carte, provate a dare un aiuto: *Non tocca a me, io non ho il cavallo.*



RISULTATI ATTESI

- Produce frasi complete e domande.
- Utilizza la forma corretta del verbo avere

STRATEGIE CHIAVE

COSTRUIRE LA MEMORIA UDITIVA: Senza mostrare al bambino il testo, leggete la prima frase e la domanda e incoraggiatelo a ripetere ciò che avete detto. Insieme la frase e la domanda sono costituite da 8 parole, ma la ripetizione della struttura della frase rende questo compito più facile man mano che il gioco procede.

ENFASI ACUSTICA: Utilizzare il verbo "avere" in frasi consecutive aiuta il bambino a imparare la regola della concordanza soggetto - verbo. Enfatizzate acusticamente queste parole nella vostra produzione, usando un volume un po' più alto o producendole più lentamente del resto della frase. *Io ho il gatto. Chi ha il cavallo?*



RISULTATI ATTESI

- Comprende l'emozione della vittoria.
- Riesce a immaginare le emozioni degli altri nel gioco.

STRATEGIE CHIAVE

LO STESSO LUOGO DI PENSIERO: Parlate dei sentimenti che sono tipici nei giochi in cui si può vincere o perdere. *Oh papà è fortunato. Gli è rimasta solo una carta. Penso che vincerà. Oh hai ancora 3 carte, penso che non vincerai questa volta. Oh povera mamma, non è ancora il suo turno. Come pensi si sentirà?*

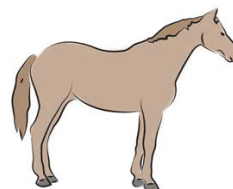
1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



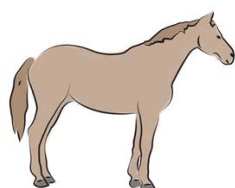
.

Chi ha



?

Io ho



.

Chi ha



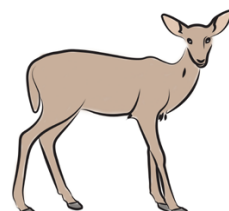
?

Io ho



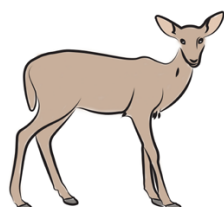
.

Chi ha



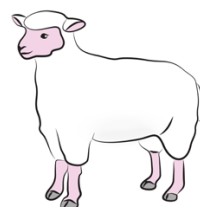
?

Io ho



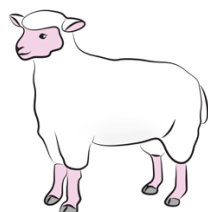
.

Chi ha



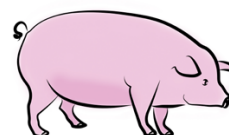
?

Io ho



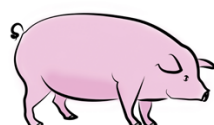
.

Chi ha



?

Io ho



.

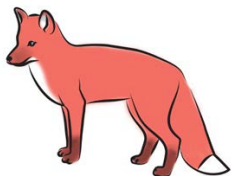
Chi ha



?

1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



.

Chi ha



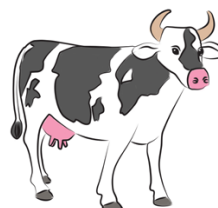
?

Io ho



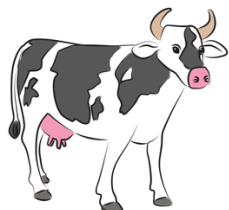
.

Chi ha



?

Io ho



.

Chi ha



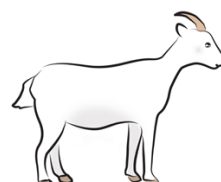
?

Io ho



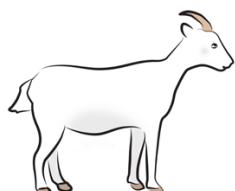
.

Chi ha



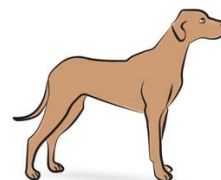
?

Io ho



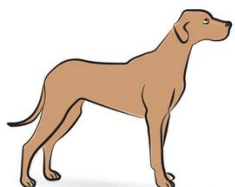
.

Chi ha



?

Io ho



.

Chi ha



?

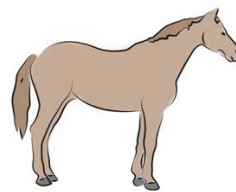
1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



il gatto

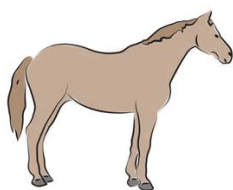
Chi ha



?

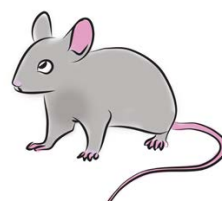
il cavallo

Io ho



il cavallo

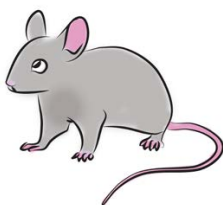
Chi ha



?

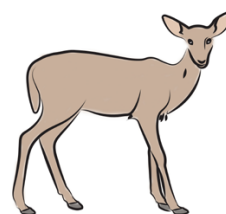
il topo

Io ho



il topo

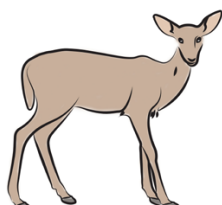
Chi ha



?

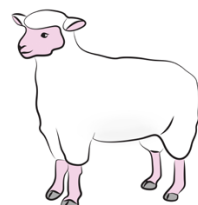
il cervo

Io ho



il cervo

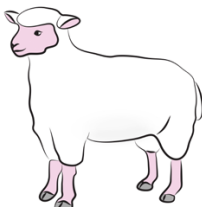
Chi ha



?

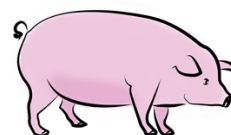
la pecora

Io ho



la pecora

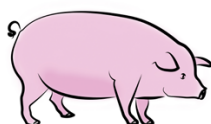
Chi ha



?

il maiale

Io ho



il maiale

Chi ha

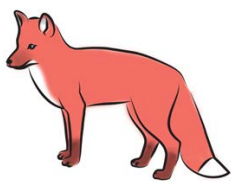


?

la volpe

1. Io ho ... Chi ha ...?

Io ho



la volpe

Chi ha



?

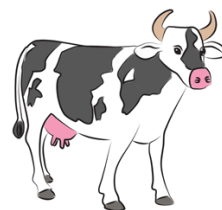
lo scoiattolo

Io ho



lo scoiattolo

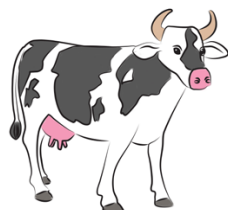
Chi ha



?

la mucca

Io ho



la mucca

Chi ha



?

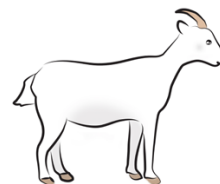
il coniglio

Io ho



il coniglio

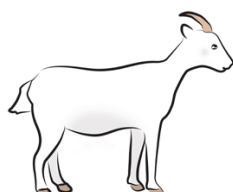
Chi ha



?

la capra

Io ho



la capra

Chi ha



?

il cane

Io ho



il cane

Chi ha



?

il gatto

ATTIVITÀ

2. Il mistero delle parti del corpo degli animali

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino.

MATERIALI

- Animali L1 L2 A2
- Forbici da bambino

Dovrete indovinare quale animale e quale parte del corpo avete sulla carta e poi abbinarli.

1. Tagliate le strisce con le parti del corpo degli animali.
2. Mettete le rimanenti pagine con gli animali sul tavolo.
3. Insieme al bambino tagliate le parti degli animali.
4. Distribuite le parti degli animali in modo che tutti ne abbiano lo stesso numero.
5. Lasciate le parti degli animali a faccia in giù e fate a turno pescando senza mostrarle agli altri.
6. A turno parlate di ciò che avete e abbinatelo all'animale.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 1 elemento attraverso l'ascolto:
 - I nomi degli animali; es: *Penso che sia il maiale.*
 - Le parti degli animali; es: *Io ho una coda.*
- Comprende semplici ordini contestuali

STRATEGIE CHIAVE

ESPANDERE & ESTENDERE: L'ascoltatore al Livello 1 può spostarsi al livello 2 in questo modo; *Io ho una coda. Penso sia del maiale. Sì, è la coda del maiale.*

PARLATE PARLATE PARLATE: Aggiungete semplici commenti a tutto ciò che fate; *Hai tagliato bene. Guarda, dividiamole. Una per te. E' il tuo turno. Prendine una. Dai un'occhiata.*



RISULTATI ATTESI

- Produce i nomi degli animali; es: *il maiale.*
- Ripete le parti del corpo degli animali; es: *l'orecchio.*

STRATEGIE CHIAVE

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO: Tenete nascoste al bambino le figure delle carte mentre ne parlate. Usate frasi brevi e ripetete le informazioni in modi diversi.

ASPETTATE, ASPETTATE E ASPETTATE ANCORA UN PO': Attendete che il bambino faccia un tentativo di ripetere la parola chiave prima di mostrargli l'immagine. *Io ho un occhio ...non è l'occhio del maiale...mmh forse è l'occhio del gatto... Sì, penso sia del gatto... il gatto. E' l'occhio del gatto ...l'occhio.*



RISULTATI ATTESI

- Identifica una parte di una figura intera

STRATEGIE CHIAVE

SABOTAGGIO: Potete far finta di "indovinare" l'animale sbagliato o la parte del corpo dell'animale sbagliata e provare ad abbinarli per incoraggiare il bambino a mostrare ciò che sa per correggervi.

ATTIVITÀ

2. Il mistero delle parti del corpo degli animali

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino.

MATERIALI

- Animali L1 L2 A2
- Forbici da bambino

Dovrete indovinare quale animale e quale parte del corpo avete sulla carta e poi abbinarli.

1. Tagliate le strisce con le parti del corpo degli animali.
2. Mettete le rimanenti pagine con gli animali sul tavolo.
3. Insieme al bambino tagliate le parti degli animali.
4. Distribuite le parti degli animali in modo che tutti ne abbiano lo stesso numero.
5. Lasciate le parti degli animali a faccia in giù e fate a turno pescando senza mostrarle agli altri.
6. A turno parlate di ciò che avete e abbinatelo all'animale.

**RISULTATI ATTESI**

- Identifica 2 elementi attraverso l'ascolto:
 - I nomi degli animali e delle loro parti del corpo; es: *Penso sia la coda del maiale*.
- Comprende ordini semplici; es: Prendine uno.

STRATEGIE CHIAVE

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO: Parlate delle parti del corpo degli animali prima di mostrarle al bambino per coinvolgere la parte uditiva del cervello prima della parte visiva.

ENFASI ACUSTICA: Il bambino presterà attenzione all'ultima parola che ha sentito e potrebbe perdere la prima parte dell'informazione es: *la coda*. Potete aiutare il bambino a prestare attenzione alla prima parte dell'informazione facendo una pausa poco prima della parola, rallentando un po' il discorso e sottolineando la parola che il bambino ha perso. *Penso sia ...la coda del maiale*.

PARLATE PARLATE PARLATE: Aggiungete linguaggio alle azioni che compiete e alle indicazioni che date, usando frasi brevi e semplici, come parte di qualsiasi attività. *Puoi tagliare qui? Guarda, dividiamole. Dalle alla mamma. Dai un'occhiata.*

**RISULTATI ATTESI**

- Denomina gli animali e le parti del corpo.

STRATEGIE CHIAVE

UTILIZZATE LA SCELTA: Fornite un modello di linguaggio al bambino facendo finta di non essere sicuri di ciò che il bambino ha. *Quello è l'occhio della volpe ... o del gatto?* Pronunciate alla fine della frase quello che volete che il bambino ripeta per rendergli più facile la ripetizione delle 2 informazioni.

ESPANDERE & ESTENDERE: Espandete ed ampliate il tentativo del bambino evidenziando acusticamente qualsiasi parola o marker grammaticale che ha omissso: *Sì, è l'occhio del gatto*.

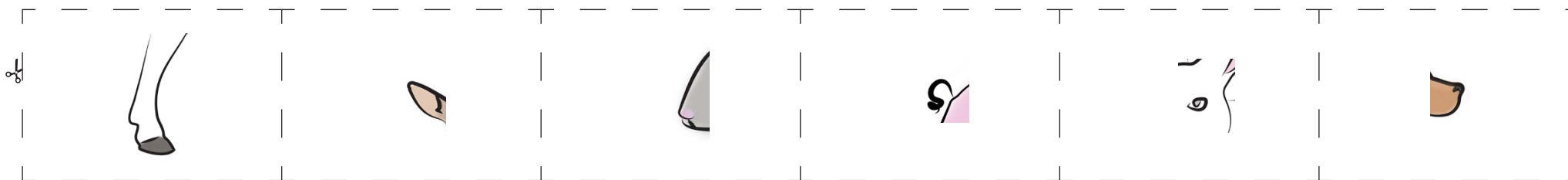
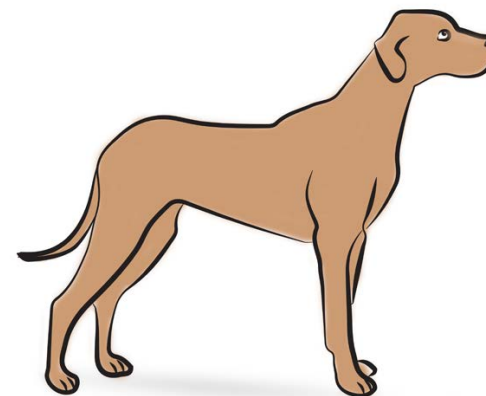
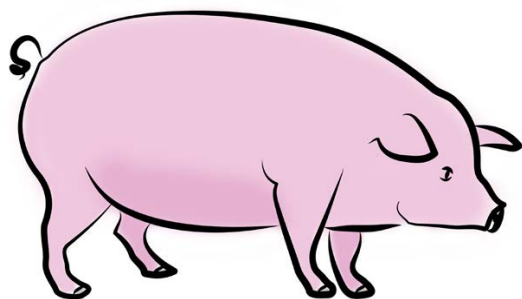
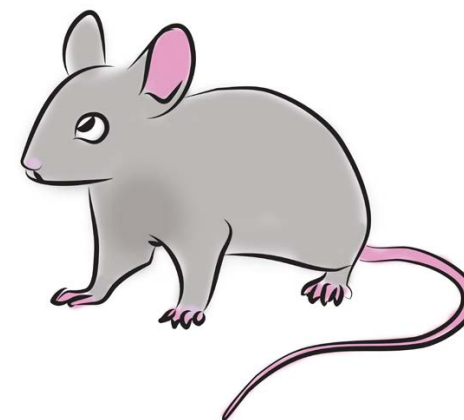
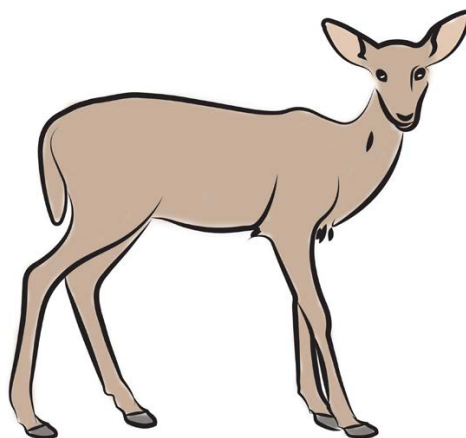
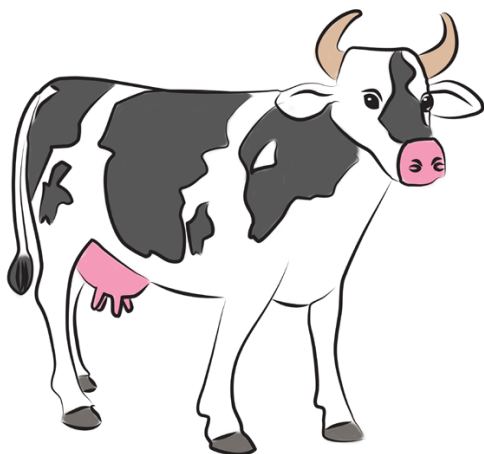
**RISULTATI ATTESI**

- Identifica una parte di una figura intera

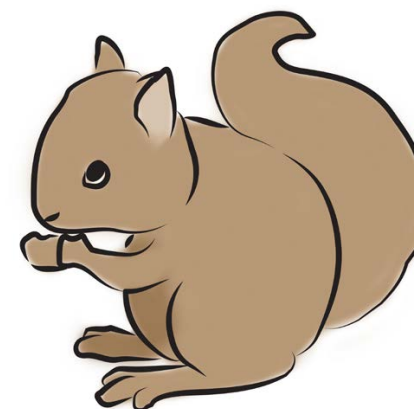
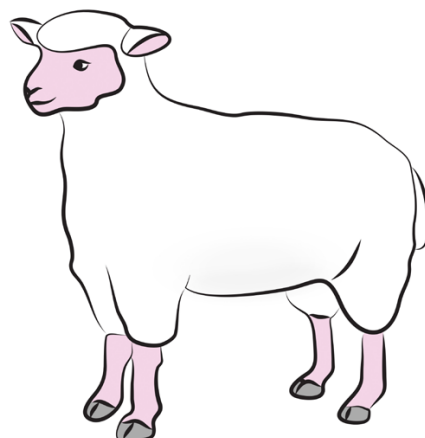
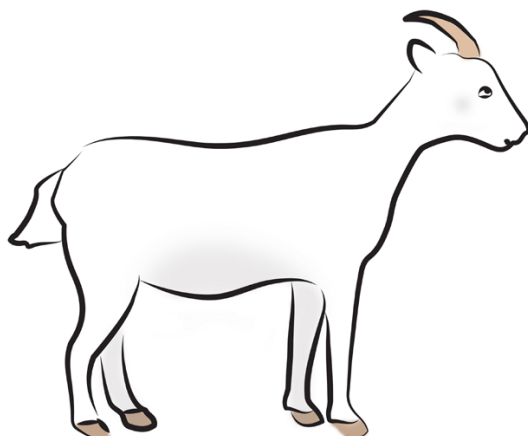
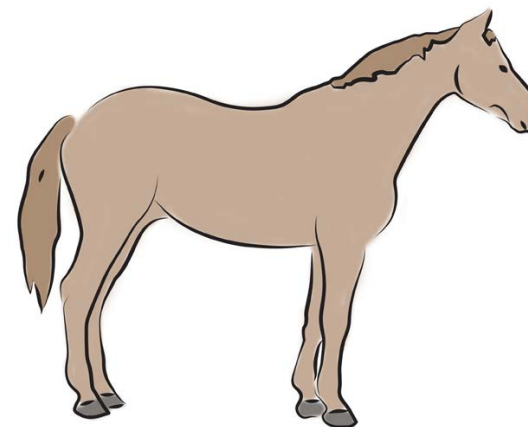
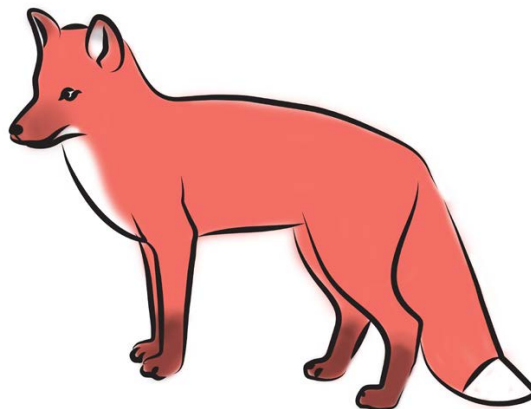
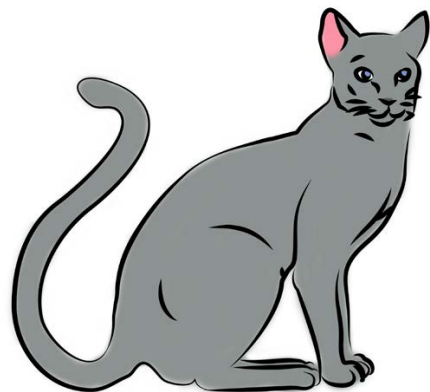
STRATEGIE CHIAVE

SABOTAGGIO: Potete far finta di "indovinare" l'animale sbagliato o la parte dell'animale sbagliata e provare ad abbinarli per incoraggiare il bambino a mostrare ciò che sa per correggervi. *Io penso di avere l'orecchio della volpe. Fammi vedere. Aspetta! Ma non si abbinano. Non è l'orecchio della volpe.*

2. Il mistero delle parti degli animali



2. Il mistero delle parti degli animali



ATTIVITÀ

2. Il mistero delle parti del corpo degli animali

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino.

MATERIALI

- Animali L3 A2
- Forbici da bambino

Dovrete indovinare quale animale e quale parte del corpo avete sulla carta e poi abbinarli.

1. Tagliate le strisce con le parti del corpo degli animali.
2. Mettete le rimanenti pagine con gli animali sul tavolo.
3. Insieme al bambino tagliate le parti degli animali.
4. Distribuite le parti degli animali in modo che tutti ne abbiano lo stesso numero.
5. Lasciate le parti degli animali a faccia in giù e fate a turno pescando senza mostrarle agli altri.
6. A turno parlate di ciò che avete e abbinatelo all'animale. Chi ascolta dovrà indicare le 2 parti dell'animale.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 3 elementi attraverso l'ascolto:
 - I nomi degli animali e delle loro parti del corpo; es: *Io ho la coda e l'orecchio del maiale.*

STRATEGIE CHIAVE

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO: Parlate delle parti del corpo degli animali prima di mostrarle al bambino per coinvolgere la parte uditiva del cervello prima della parte visiva.

ENFASI ACUSTICA: Il bambino potrebbe perdere una parte delle informazioni. Potete aiutare il bambino a prestare attenzione alle 3 parti dell'informazione, ripetendo l'intera frase sottolineando la parola (o le parole) che il bambino ha dimenticato. *Ascolta ancora, io ho la coda e l'orecchio del maiale.*



RISULTATI ATTESI

- Denomina gli animali e le parti del corpo; es: *Il cornio e la zampa della mucca.*
- Usa il possessivo: es: *della mucca*

STRATEGIE CHIAVE

UTILIZZATE LA SCELTA: Fornite un modello di linguaggio al bambino facendo finta di non essere sicuri di ciò che il bambino ha. *Stai per dire la zampa e l'orecchio della mucca? ... O la zampa e il cornio della mucca?* Fornite un modello con 3 elementi di informazione in entrambe le opzioni della domanda.

ESPANDERE & ESTENDERE: Espandete il tentativo del bambino evidenziando acusticamente qualsiasi parola o marker grammaticale che ha omesso. *Oh, hai la zampa e il cornio della mucca.*

ENFASI ACUSTICA: Se il bambino non utilizza il possessivo provate a metterlo a fine frase; *Sono quasi sicura che sia la zampa della mucca. Pensi che sia della pecora o della mucca?*



RISULTATI ATTESI

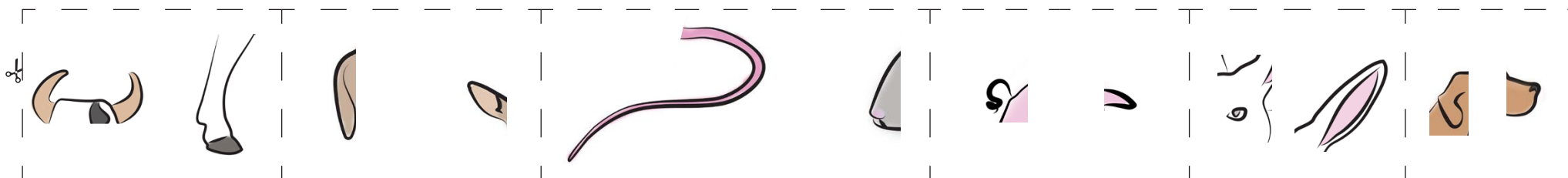
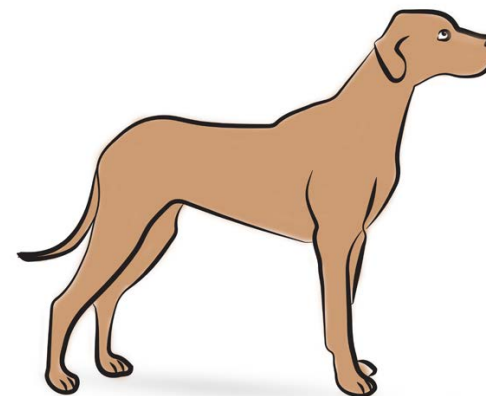
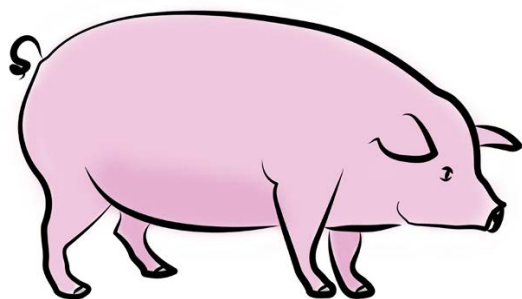
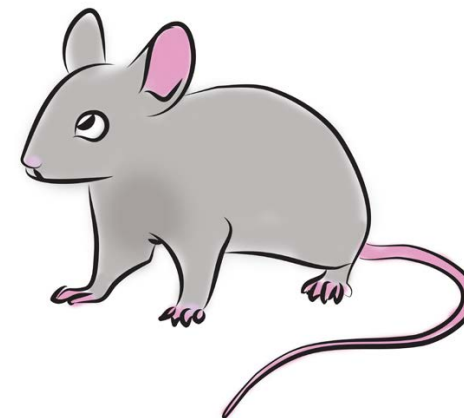
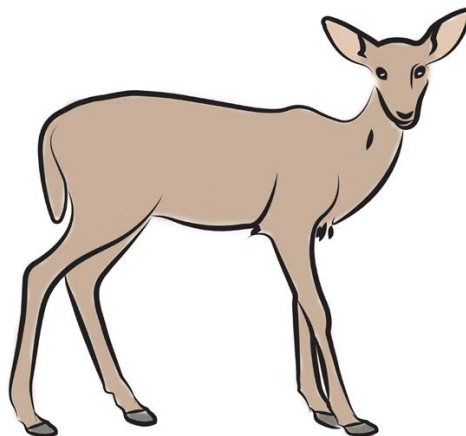
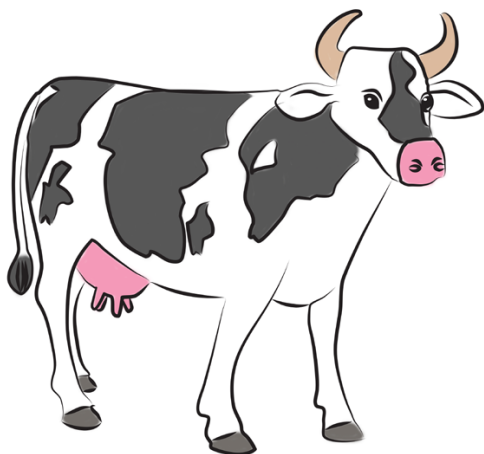
- Fa previsioni o ipotesi.
- Comprende le opinioni e le convinzioni e in che modo questo differisca dalla conoscenza effettiva.

STRATEGIE CHIAVE

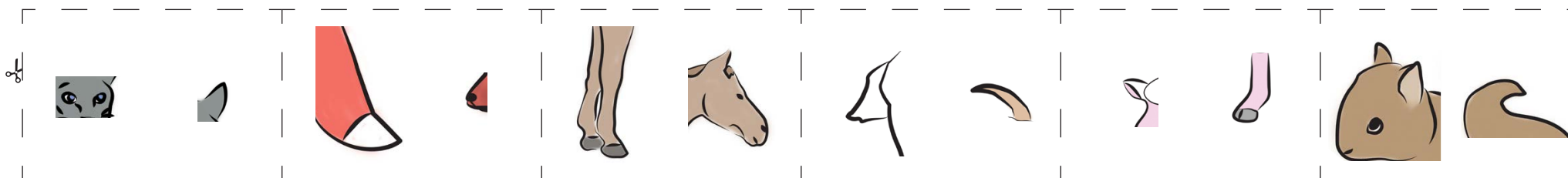
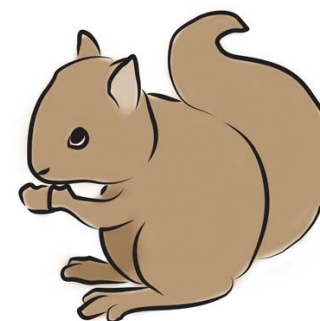
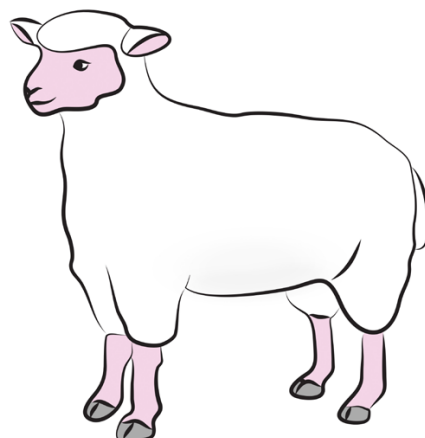
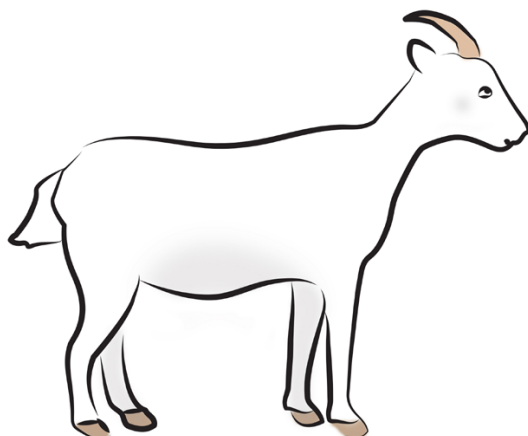
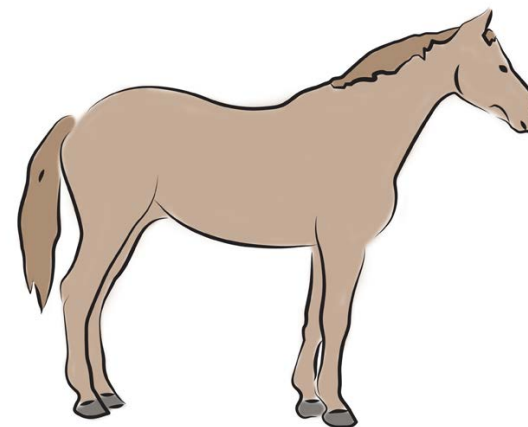
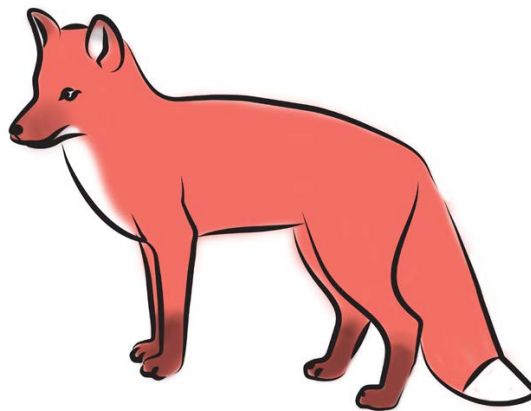
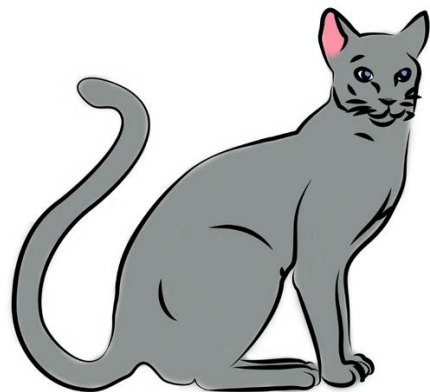
SABOTAGGIO: Potete far finta di "indovinare" l'animale sbagliato o la parte dell'animale sbagliata e provare ad abbinarli per incoraggiare il bambino a mostrare ciò che sa per correggervi.

PARLATE PARLATE PARLATE: Potreste aggiungere una variante al gioco in cui indovinate e incoraggiare gli altri a fare un'ipotesi prima di dare una sbirciatina alla carta. Poi potrete discutere di chi ha indovinato. *Oh! Abbiamo sbagliato tutti. Ero sicura fossero l'orecchio e la coda del cane e papà pensava fossero la coda e il cornio della mucca.* Questo aiuterà il bambino a sviluppare il linguaggio per comprendere e parlare di ciò che le persone credono.

2. Il mistero delle parti degli animali



2. Il mistero delle parti degli animali



ATTIVITÀ

3. Cosa mangiano gli animali?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino: stampate 2 pagine in 1 per rendere le immagini più piccole.

Tagliate le parti del puzzle e mettetele in una scatola o in un sacchetto.

MATERIALI

- Animali L1 A3
- Forbici e una scatola piccola o un sacchetto

Abbinerete gli animali ai loro cibi.

1. Fate a turno a prendere un pezzo del puzzle dal sacchetto.
2. Dividete le figure in 2 gruppi; gli animali a sinistra, i cibi a destra; es: *Guarda il pesce; mettiamolo a destra!*
3. Scegliete un animale e poi trovate il suo cibo o scegliete un cibo e trovate l'animale che lo mangia.
4. Fate a turno scegliendo finché le carte sono finite.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 1 elemento:
 - I nomi degli animali; es: *Qual è il cibo per il maiale?*
 - I cibi; es: *Chissà chi mangia quest'erba.*
 - I verbi; es: *Puoi cercare quello che mangia il cavallo?*
- Comprende 'o' nel contesto.

STRATEGIE CHIAVE

ENFASI ACUSTICA: Se possibile, costruite la frase o la domanda in modo che la parola target sia alla fine. Questa è la posizione di massima enfasi acustica. Man mano che la capacità di ascolto del bambino migliora riformulate le frasi secondo la struttura della frase più tipica; es *Dobbiamo cercare il cibo del maiale.*

UTILIZZATE LA SCELTA: Fornite un modello di linguaggio per formulare delle scelte. *Hmmm, un animale o un cibo... Prenderò un animale.* Poi fate scegliere al bambino con che carta cominciare. *Vuoi pescare un animale o un cibo?*



RISULTATI ATTESI

- Denomina gli animali.
- Ripete i nomi degli alimenti.
- Produce sì/no.

STRATEGIE CHIAVE

PARLATE PARLATE PARLATE: Spesso gli ascoltatori inesperti necessitano di sentire le parole molte volte prima di provare a dirle. Troppe domande fanno sentire il bambino come se fosse sottoposto a un test. Parlare è insegnare. Fate in modo che le frasi per gli ascoltatori inesperti siano brevi e pronunciate un po' più lentamente del normale: es: *Io prenderò un animale ... Ok, ho preso il topo... Vedi il topo... Adesso devo cercare il cibo per il topo... Ma cosa mangia il topo?*

SABOTAGGIO: Le carte del puzzle forniscono un riconoscimento visivo della risposta corretta. Provate a unire il cibo sbagliato. *Chissà se il topo mangia l'erba... No... Non l'erba... Proviamo il formaggio... Sì!*



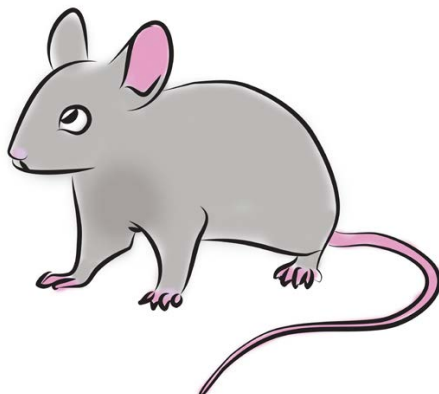
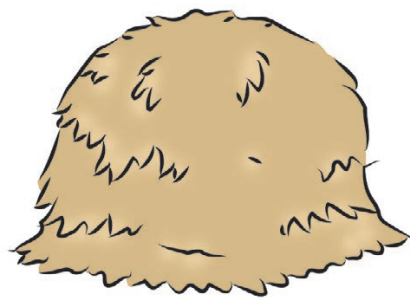
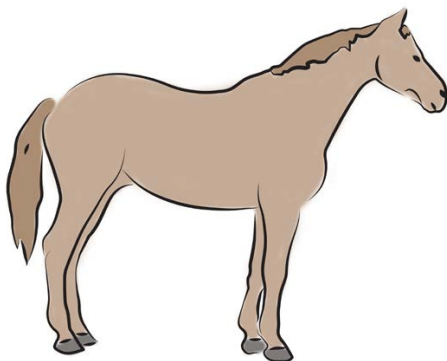
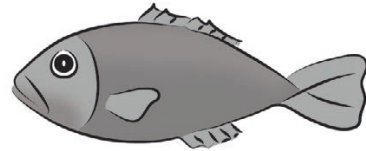
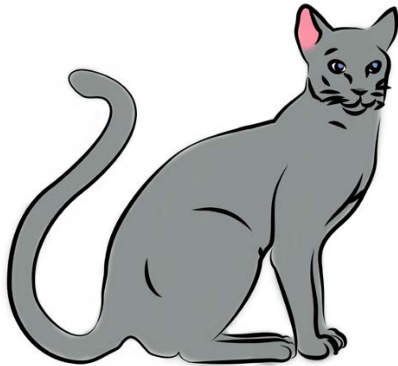
RISULTATI ATTESI

- Comprende le relazioni tra le cose.

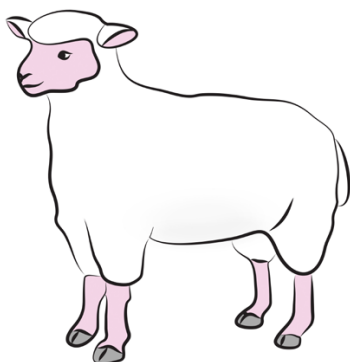
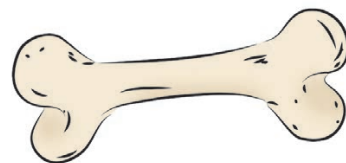
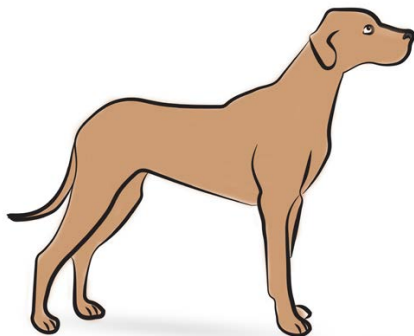
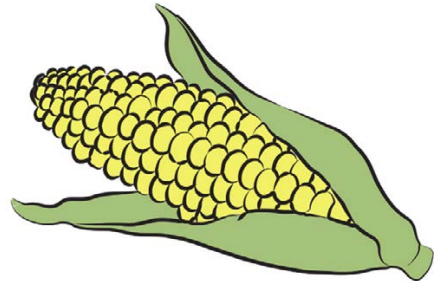
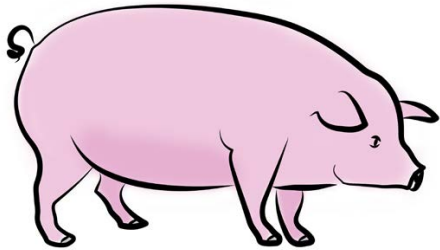
STRATEGIE CHIAVE

VIENI VICINO A ME: Lavorando insieme sui pezzi del puzzle sarete vicini al processore del bambino e sarete in grado di fornire il miglior segnale uditivo. Sfruttate questa opportunità per dare al bambino informazioni sul suo mondo e su come questo si colleghi con i pezzi del puzzle. *Ah! A te piace il formaggio come al topo.*

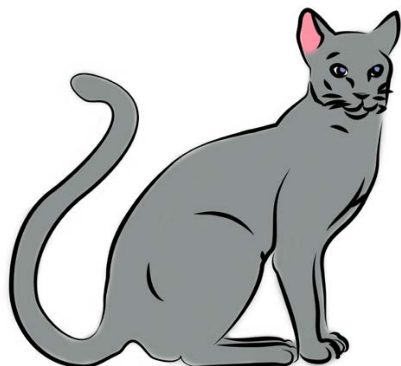
3. Cosa mangiano gli animali?



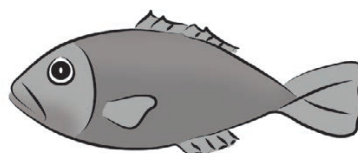
3. Cosa mangiano gli animali?



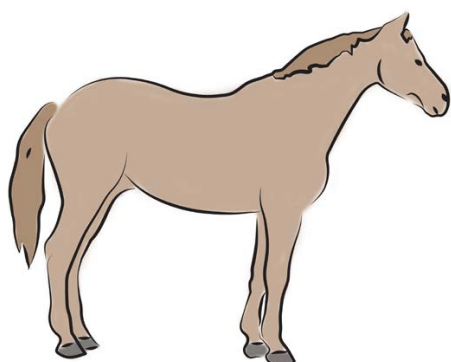
3. Cosa mangiano gli animali?



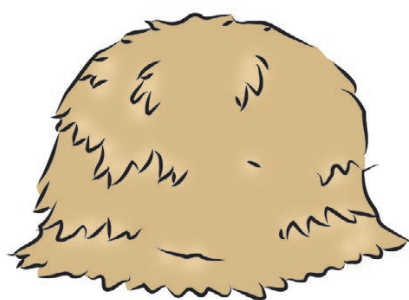
il gatto



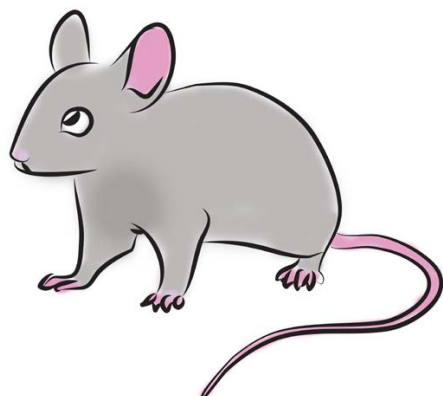
il pesce



il cavallo



il fieno

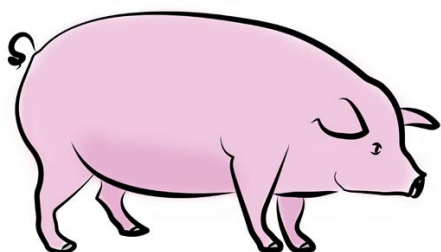


il topo

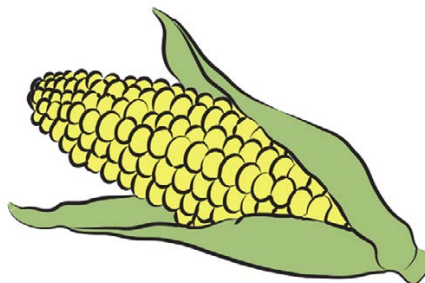


il formaggio

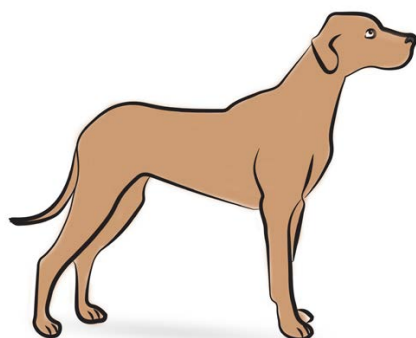
3. Cosa mangiano gli animali?



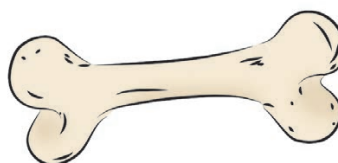
il maiale



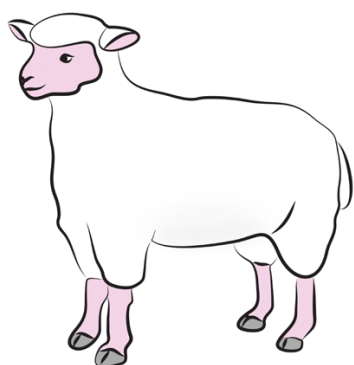
il mais



il cane



l'osso



la pecora



l'erba

ATTIVITÀ

3. Cosa mangiano gli animali?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino: stampate 2 pagine in 1.
Tagliate le parti del puzzle e mettetele in una scatola o in un sacchetto.

MATERIALI

- Animali L2 L3 A3
- Forbici e una scatola piccola o un sacchetto

Abbinerete gli animali ai loro cibi.

1. Fate a turno a prendere un pezzo del puzzle dal sacchetto.
2. Dividete le figure in 2 gruppi; gli animali a sinistra, i cibi a destra; es: *Guarda il pesce; mettiamolo a destra!*
3. Scegliete un animale e un cibo e controllate se vanno bene insieme. Se non vanno bene rimetteteli giù.
4. Se vanno bene potete tenerli e dire: *"Il (animale) mangia (cibo)."*
5. Fate a turno scegliendo finché le carte sono finite.



RISULTATI ATTESI

- Identifica 2 elementi attraverso l'ascolto:
 - Il nome dell'animale + il cibo; es: lo prenderò il maiale e l'erba.

STRATEGIE CHIAVE

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO: Parlate di cosa farete prima di farlo; date al bambino il tempo di elaborare le parole prima di prendere le carte per verificare se vanno insieme: *Io prendo il maiale e la carota.*

FEEDBACK UDITIVO: Incoraggiate il bambino a ripetere quello che avete detto per verificare che stia prestando attenzione alle 2 parti dell'informazione e per aiutarlo a costruire il feedback uditivo.



RISULTATI ATTESI

- Combina le parole:
 - Nome + nome; es: Il cane e l'osso.
 - Nome + verbo; es: *Mmh, cosa mangia il topo?*
 - Verbo + oggetto; es: *Io penso che mangi il formaggio.*
 - Nome + verbo + oggetto; es: *Sì, il topo mangia il formaggio.*
- Usa la congiunzione: e

STRATEGIE CHIAVE

PARLATE PARLATE PARLATE: Fornite diversi modelli di combinazione delle parole per dimostrare le strutture delle frasi che stanno alla base del pensiero e in ogni fase di questa attività.

SABOTAGGIO: Le carte del puzzle forniscono un riconoscimento visivo della risposta corretta. Fate finta di scegliere il cibo sbagliato per offrire più opportunità di ascolto e di apprendimento del linguaggio. *Chissà se il topo mangia l'erba... No... Il topo non mangia l'erba. Tocca a te. Magari trovi quello che mangia il topo.*



RISULTATI ATTESI

- Comprende le relazioni tra le cose.

STRATEGIE CHIAVE

VIENI VICINO A ME: Lavorando insieme sui pezzi del puzzle sarete vicini al processore del bambino e sarete in grado di fornire il miglior segnale uditivo. Sfruttate questa opportunità per dare al bambino informazioni sul suo mondo e su come questo si colleghi con i pezzi del puzzle. *Hey, il topo mangia il formaggio e anche tu lo mangi.*

ATTIVITÀ

3. Cosa mangiano gli animali?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su cartoncino: stampate 2 pagine in una.
Tagliate le parti del puzzle e mettetele in una scatola o in un sacchetto.

MATERIALI

- Animali L2 L3 A3
- Forbici e una scatola piccola o un sacchetto

Abbinerete gli animali ai loro cibi.

1. Fate a turno a prendere un pezzo del puzzle dal sacchetto.
2. Dividete le figure in 2 gruppi; gli animali a sinistra, i cibi a destra; es: *Guarda il pesce; mettiamolo a destra!*
3. Descrivete un animale al bambino per farglielo trovare.
4. Scegliete un cibo e controllate se vanno bene insieme. Se non vanno bene rimetteteli giù.
5. Se vanno bene potete tenerli e dire: *"Il (animale) mangia (cibo)."*
6. Il bambino può descrivere un animale per farvelo trovare.
7. Fate a turno scegliendo finché le carte sono finite.

**RISULTATI ATTESI**

- Identifica 3 elementi attraverso l'ascolto:
- Comprende le descrizioni composte da 3 parti; es: *Trova l'animale che è piccolo, ha una coda e i baffi.*

STRATEGIE CHIAVE

MEMORIA UDITIVA: Incoraggiate il bambino a ripetere la descrizione per essere sicuro di ricordare tutti gli indizi. Se ricordare le tre parti è troppo difficile, incoraggiate il bambino a dirvi ciò che ricorda, quindi se il bambino perde una o più parti, ripetete l'intera descrizione con enfasi acustica sugli elementi mancanti. Mantenete la descrizione affinché contenga 3 elementi di informazione per aiutare il bambino a sviluppare la capacità di ascoltare e ricordare frasi più lunghe contenenti più informazioni.

**RISULTATI ATTESI**

- Produce frasi complete che contengono 3 elementi di informazione; es: *La mucca mangia l'erba.*
- Usa l'articolo determinativo la terza persona del verbo: *mangia*
- Usa la negazione: *non.*

STRATEGIE CHIAVE

ESPANDERE & ESTENDERE: Mentre unite i pezzi del puzzle fornite il modello corretto di frase: es: *La mucca mangia l'erba*. Incoraggiate il bambino a ripeterla. Il bambino potrebbe perdere una parte dell'informazione o un marker grammaticale; es: *la o la terza persona del verbo*. Espandete il tentativo del bambino usando l'enfasi acustica sugli elementi mancanti. *Giusto! La mucca mangia l'erba.*

SABOTAGGIO: Le carte del puzzle forniscono un riconoscimento visivo della risposta corretta. Provate a unire il cibo sbagliato. *Chissà se il topo mangia quest'erba... No... Il topo non mangia l'erba. Tocca a te. Margari trovi quello che mangia il topo.*

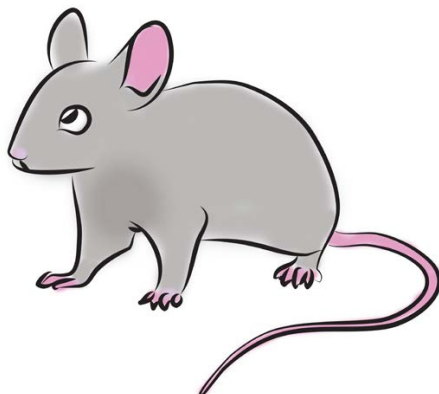
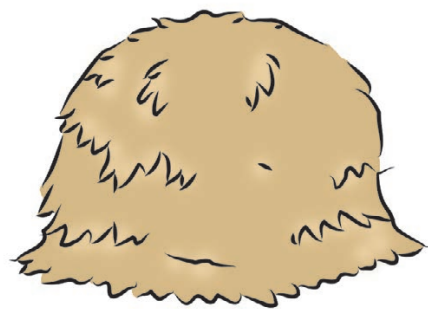
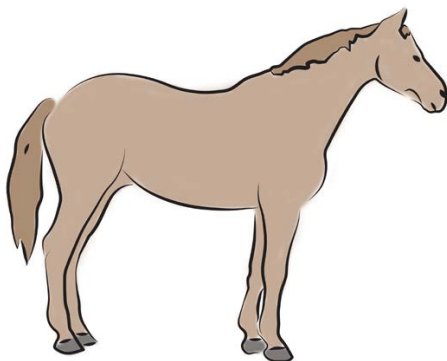
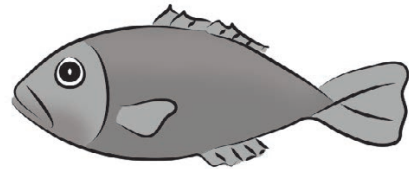
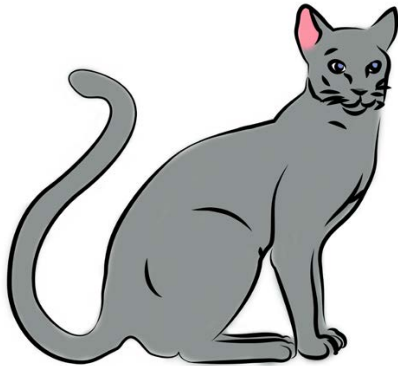
**RISULTATI ATTESI**

- Comprende le relazioni tra le cose.

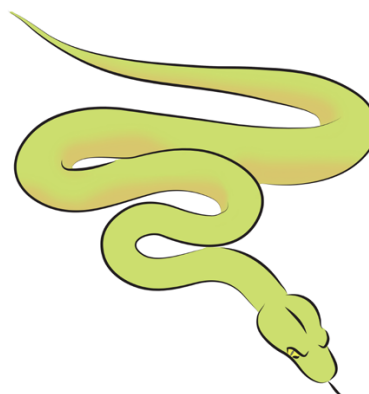
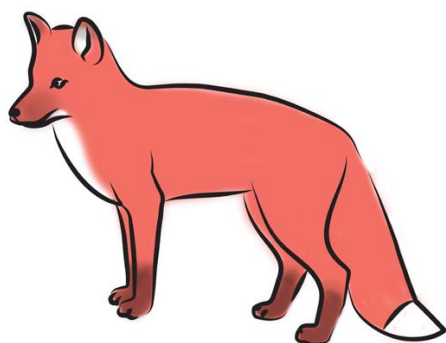
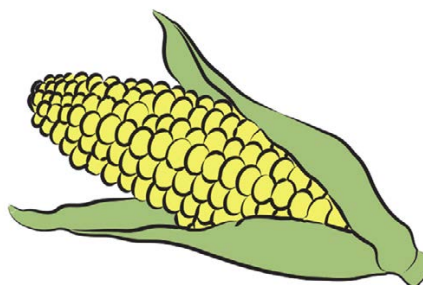
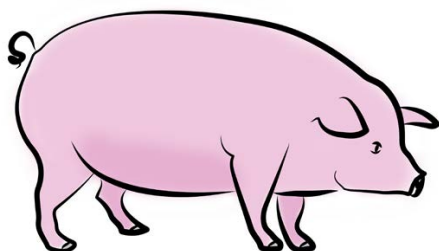
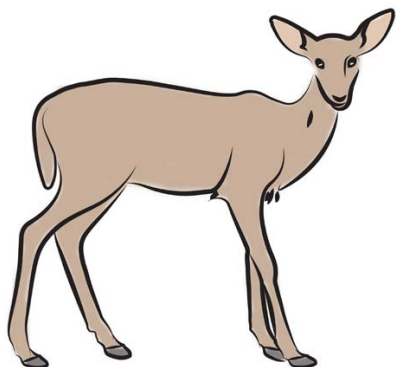
STRATEGIE CHIAVE

VIENI VICINO A ME: Lavorando insieme sui pezzi del puzzle sarete vicini al processore del bambino e sarete in grado di fornire il miglior segnale uditivo. Sfruttate questa opportunità per dare al bambino informazioni sul suo mondo e su come questo si colleghi con i pezzi del puzzle. *Hey, il topo mangia il formaggio e anche tu lo mangi.*

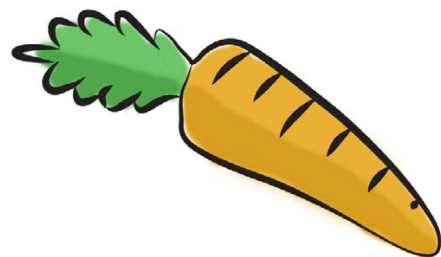
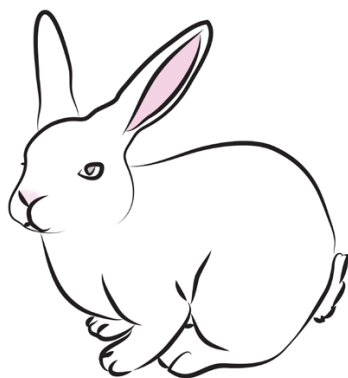
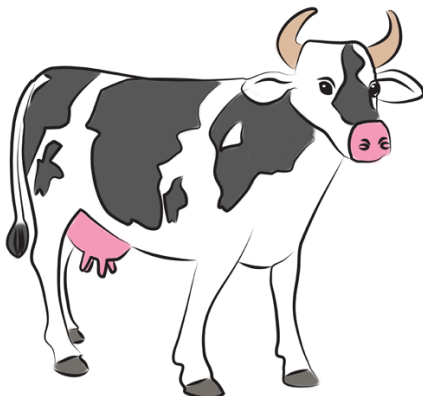
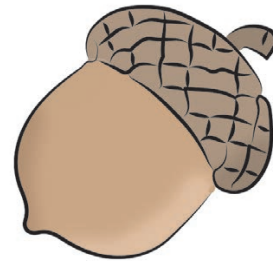
3. Cosa mangiano gli animali?



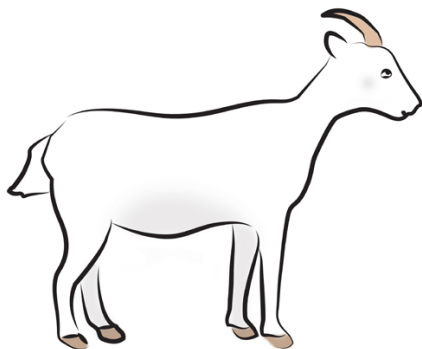
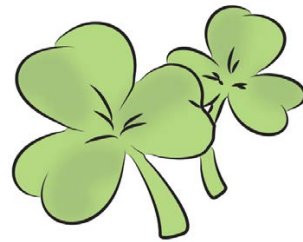
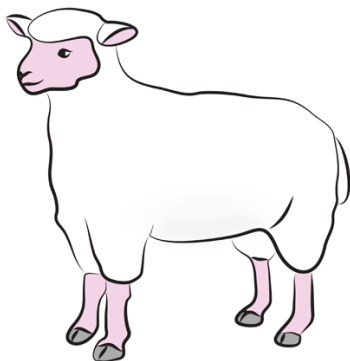
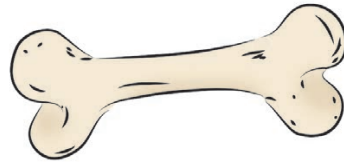
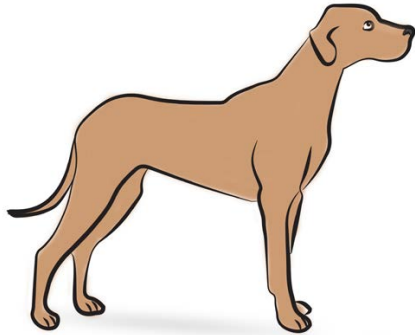
3. Cosa mangiano gli animali?



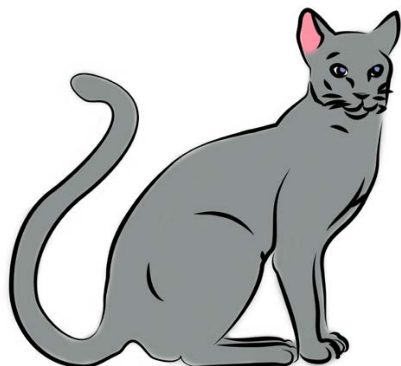
3. Cosa mangiano gli animali?



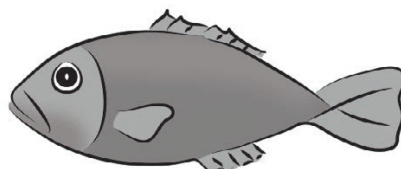
3. Cosa mangiano gli animali?



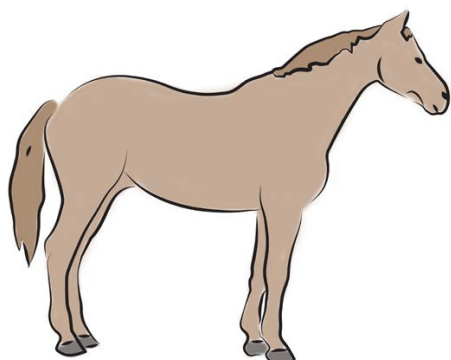
3. Cosa mangiano gli animali?



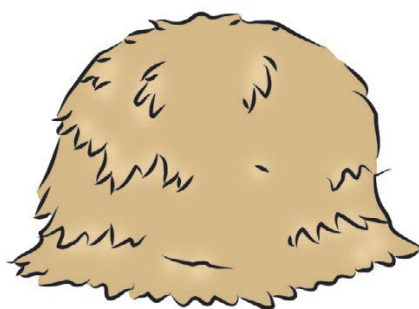
il gatto



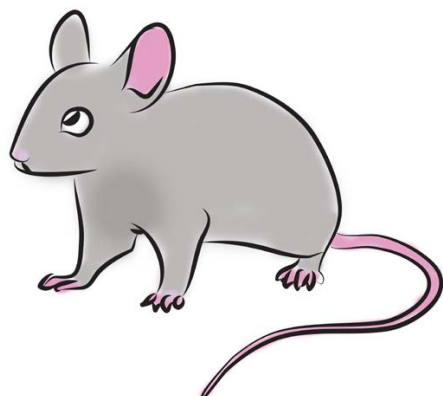
il pesce



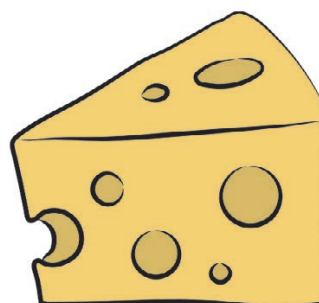
il cavallo



il fieno

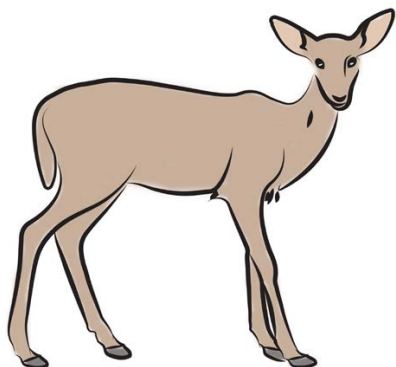


il topo



il formaggio

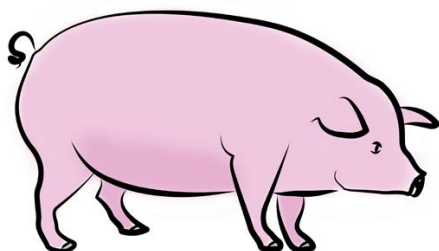
3. Cosa mangiano gli animali?



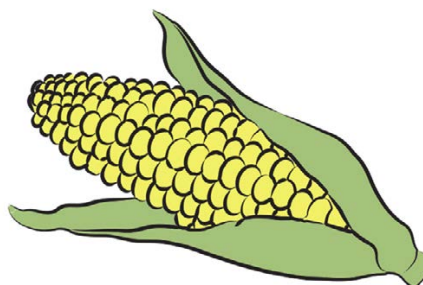
il cervo



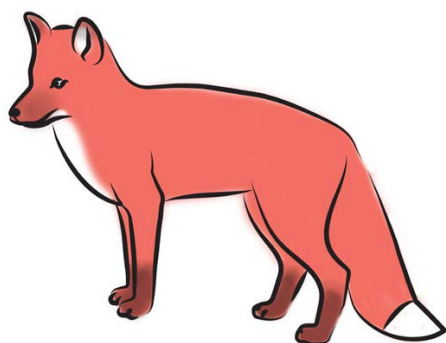
le foglie



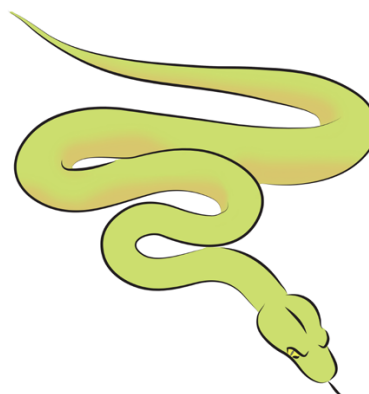
il maiale



il mais



la volpe

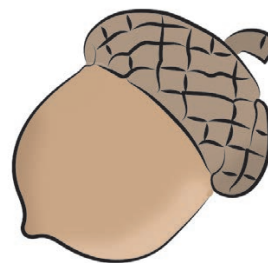


il serpente

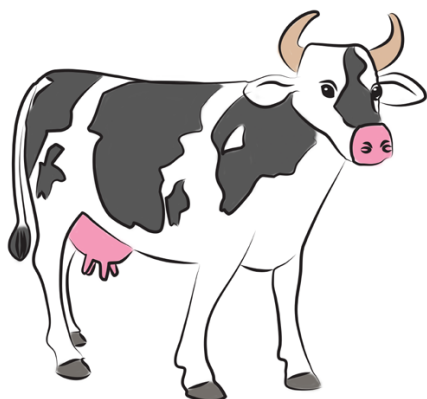
3. Cosa mangiano gli animali?



lo scoiattolo



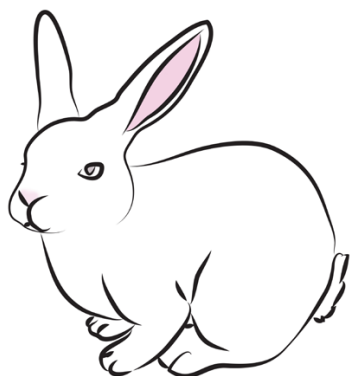
la ghianda



la mucca



l'erba

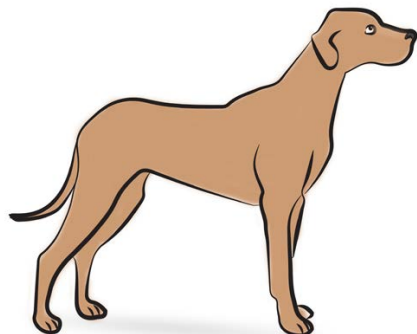


il coniglio

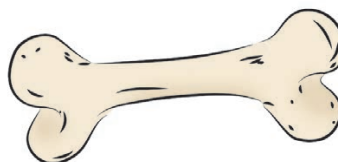


la carota

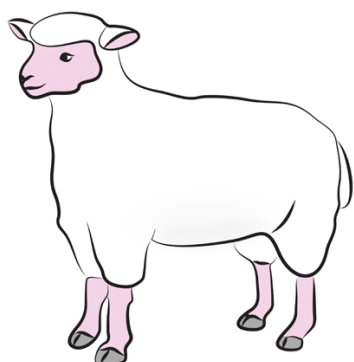
3. Cosa mangiano gli animali?



il cane



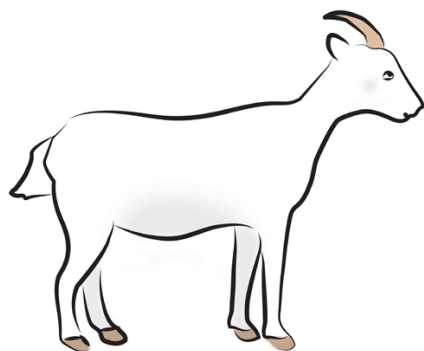
l'osso



la pecora



il trifoglio



la capra



le piante



ATTIVITÀ

4. Cosa potrebbe nascondersi?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su carta; stampate 4 pagine in una.
Tagliate le pagine e assemblatele a libro pinzandole insieme.

MATERIALI

• Animali L1 L2 L3 A4

Leggerete un libro insieme.

1. Prima guardate la copertina e parlate di cosa starà cercando.
2. Leggete la prima pagina con la domanda e indovinate quale sia l'animale.
3. Leggete la pagina successiva per vedere cosa c'era nascosto.
4. Tornate alla pagina della domanda per verificare.
5. Ripetete fino alla fine del libro.



RISULTATI ATTESI

- Presta attenzione alla storia.
- Risponde ai tratti soprasegmentali.

STRATEGIE CHIAVE

LIBRI LIBRI LIBRI: Anche se un ascoltatore di livello 1 non capirà tutte le parole dei libri, la condivisione delle storie è utile per costruire abilità di attenzione ed espone il bambino a nuove parole e strutture di frasi.

ENFASI ACUSTICA: Enfatizzate le caratteristiche soprasegmentali come le variazioni di intonazione, di ritmo e di accento delle parole per mantenere l'attenzione del bambino e aiutarlo a capire la differenza tra una domanda e una frase affermativa. *Cosa si nasconde sotto il cappello? (aumentando il tono)*



RISULTATI ATTESI

- Ripete o produce una parola.
- Tenta di produrre parole nuove (potrebbe dire anche solo le vocali).
- Approssima le vocali nelle parole in rima.

STRATEGIE CHIAVE

ASPETTATE, ASPETTATE E ASPETTATE ANCORA UN PO': Fornite un modello tentando di indovinare quale potrebbe essere l'animale che si nasconde e aspettate che il bambino faccia un'ipotesi prima di girare la pagina. *Potrebbe essere un cane..... cane.*

LA MIA VOCE CONTA: Ogni tentativo da parte del bambino di produrre dovrebbe essere valutato e interpretato come significativo. *Potrebbe essere un cane..... Oh ottimo, anche tu pensi possa essere un cane. Ok vediamo se è un cane.*

AUDITORY CLOSURE: Sottolineare il nome degli animali aiuterà il bambino a identificarli. Lasciate che il bambino completi la frase. *C'è un gatto sotto il ...*



RISULTATI ATTESI

- Comprende la sorpresa.

STRATEGIE CHIAVE

LO STESSO SPAZIO DI PENSIERO: Fornire il linguaggio che accompagna il proprio pensiero, aiuta il bambino a capire che tutti noi dobbiamo imparare e scoprire le cose. *Non so cosa si nasconda nell'albero. Vediamo.* I tratti soprasegmentali e le espressioni del viso aiutano il bambino a capire cosa pensano gli altri. Quando dite *"Ma certo, è un cavallo"* la vostra espressione e il linguaggio usato insegneranno al bambino l'emozione della sorpresa e anche aspetti relativi al loro mondo; i cavalli non si arrampicano sugli alberi.

ATTIVITÀ

4. Cosa potrebbe nascondersi?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su carta; stampate 4 pagine in una.
Tagliate le pagine e assemblatele a libro pinzandole insieme.

MATERIALI

- Animali L1 L2 L3 A4
- Forbici e una pinzatrice

Leggerete un libro insieme.

1. Prima guardate la copertina e parlate di cosa starà cercando.
2. Leggete la prima pagina con la domanda e indovinate quale sia l'animale.
3. Leggete la pagina successiva per vedere cosa c'era nascosto.
4. Tornate alla pagina della domanda per verificare.
5. Ripetete fino alla fine del libro.

**RISULTATI ATTESI**

- Presta attenzione alla storia.
- Risponde alle rime.

STRATEGIE CHIAVE

LIBRI LIBRI LIBRI: La condivisione delle storie è utile per costruire abilità di attenzione ed esporre il bambino a nuove parole e strutture delle frasi. La ripetizione delle domande e delle strutture delle frasi in questa storia rendono facile per il bambino partecipare.

ENFASI ACUSTICA: Questo libro contiene molte preposizioni che sono attentamente illustrate per dimostrarne il significato. Le preposizioni sono tipicamente incorporate nel mezzo delle frasi, il che significa che è difficile per i bambini sviluppare le abilità di ascolto di livello 2 per identificare queste parole. Utilizzate le tecniche di enfasi acustica come la pausa prima della preposizione, il rallentamento dell'eloquio e l'aggiunta di enfasi per aiutare a richiamare l'attenzione del bambino su queste parole importanti.

**RISULTATI ATTESI**

- Ripete da 2 a 3 parole.
- Produce parole in rima.
- Usa l'articolo determinativo/indeterminativo.

STRATEGIE CHIAVE

ASPETTATE, ASPETTATE E ASPETTATE ANCORA UN PO': Fornite un modello tentando di indovinare quale potrebbe essere l'animale che si nasconde e aspettate che il bambino faccia un'ipotesi prima di girare la pagina. *C'è un gatto sotto il cappello? Cosa pensi?*

AUDITORY CLOSURE: Le immagini di questa storia possono facilitare l'uso dell'Auditory Closure. Iniziate a leggere la frase e vedete se il bambino riesce a completare la parola o le parole finali, es. *C'è un gatto sotto...* Provate a lasciare al bambino una parte più lunga della frase da completare e da ascoltare con attenzione. Se il bambino omette alcune parole, ripetete la frase completa con enfasi sulle parole omesse. Sottolineare il nome degli animali aiuterà il bambino a identificarli. Lasciate che il bambino completi la frase; *C'è un gatto sotto il ...*

**RISULTATI ATTESI**

- Comprende la sorpresa e l'umorismo dell'imprevisto

STRATEGIE CHIAVE

LO STESSO SPAZIO DI PENSIERO: Fornire il linguaggio che accompagna il proprio pensiero, aiuta il bambino a capire che tutti noi dobbiamo imparare e scoprire le cose. *Non so cosa si nasconda nell'albero. Vediamo.* I tratti soprasegmentali e le espressioni del viso aiutano il bambino a capire cosa pensano gli altri. Quando dite *"Ma certo, è un cavallo"* la vostra espressione e il linguaggio usato insegneranno al bambino l'emozione della sorpresa e anche aspetti relativi al loro mondo. *È divertente perché un cavallo non si arrampica sull'albero.*

ATTIVITÀ

4. Cosa potrebbe nascondersi?

PREPARAZIONE

Stampate il materiale su carta; stampate 4 pagine in una.
Tagliate le pagine e assemblatele a libro pinzandole insieme.

MATERIALI

- Animali L1 L2 L3 A4
- Forbici e una pinzatrice

Leggerete un libro insieme.

1. Prima guardate copertina e parlate di cosa starà cercando.
2. Leggete la prima pagina con la domanda indovinate quale sia l'animale.
3. Leggete la pagina successiva per vedere cosa c'era nascosto.
4. Tornate alla pagina della domanda per verificare.
5. Ripetete fino alla fine del libro.



RISULTATI ATTESI

- Segue le frasi di una storia: ripete da 5 a 6 parole.
- Identifica le rime.

STRATEGIE CHIAVE

LIBRI LIBRI LIBRI: La condivisione delle storie è utile per costruire abilità di attenzione ed esporre il bambino a nuove parole e strutture di frasi. La ripetizione delle domande e delle strutture delle frasi in questa storia rendono facile per il bambino ripetere più parole in ogni pagina.

L'ASCOLTO PRIMA DI TUTTO & ENFASI ACUSTICA: Per aiutare il bambino a prestare attenzione e ripetere tutte le parole, leggete la frase prima di mostrare la pagina. Utilizzate le tecniche di enfasi acustica, ad esempio riducendo leggermente la velocità di lettura e aggiungendo un'intonazione più marcata per aiutare a richiamare l'attenzione su tutte le parole "più piccole".



RISULTATI ATTESI

- Produce frasi complete.
- Usa le preposizioni: es: *dietro, dentro*.

STRATEGIE CHIAVE

ASPETTATE, ASPETTATE E ASPETTATE ANCORA UN PO': Fornite un modello tentando di indovinare quale potrebbe essere l'animale che si nasconde e aspettate che il bambino faccia un'ipotesi. *Io penso sia una tigre. Cosa pensi?* Incoraggiate il bambino a ripetere la domanda per vedere cosa pensano gli altri. *Potresti chiedere a papà; Cosa c'è sotto il cappello?*

ESPANDERE & ESTENDERE: Se il bambino omette qualcuno dei marker grammaticali, ripetete la frase con maggior enfasi acustica su questi elementi, quindi aspettate con un'espressione di attesa affinché il bambino faccia un tentativo di uso della frase con l'espansione.

AUDITORY CLOSURE ED ESPANSIONI ED ESTENSIONI: Le immagini di questa storia possono facilitare l'uso dell'Auditory Closure. Se il bambino non riesce a ripetere l'intera frase, costruite gradualmente la lunghezza dell'enunciato condividendo le immagini. Iniziate a leggere la frase e vedete se il bambino riesce a completare le parole finali, es. *C'è un gatto sotto...* Provate a lasciare al bambino una parte più lunga della frase da completare e da ascoltare con attenzione. Se il bambino omette alcune parole, ripetete la frase completa con enfasi sulle parole omesse.



RISULTATI ATTESI

- Comprende la sorpresa e l'umorismo dell'imprevisto

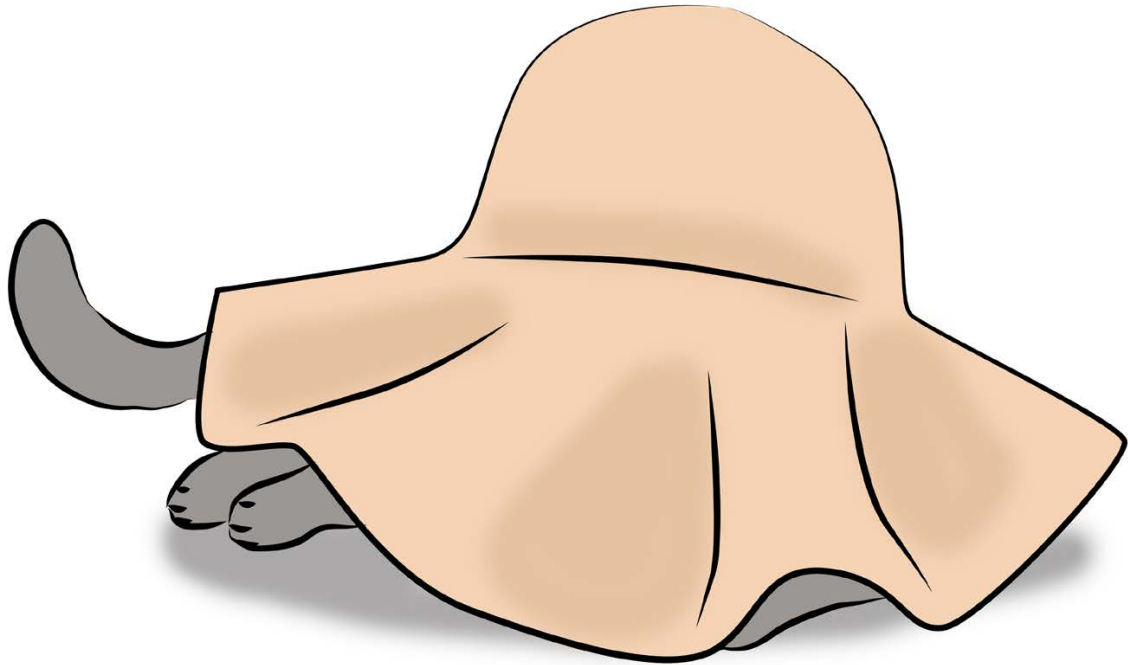
STRATEGIE CHIAVE

AUDITORY HOOKS: I tratti soprasegmentali nelle parole che catturano l'attenzione: es: *Oh, No* e *Ah, Ah* combinate alle espressioni del viso aiutano il bambino a capire cosa pensano gli altri. Quando dite *"Ma certo, è un cavallo"* la vostra espressione e il linguaggio usato insegneranno al bambino l'emozione della sorpresa e anche aspetti relativi al loro mondo; i cavalli non si arrampicano sugli alberi. *Ah Ah. È divertente perché un cavallo non si arrampica sull'albero.*

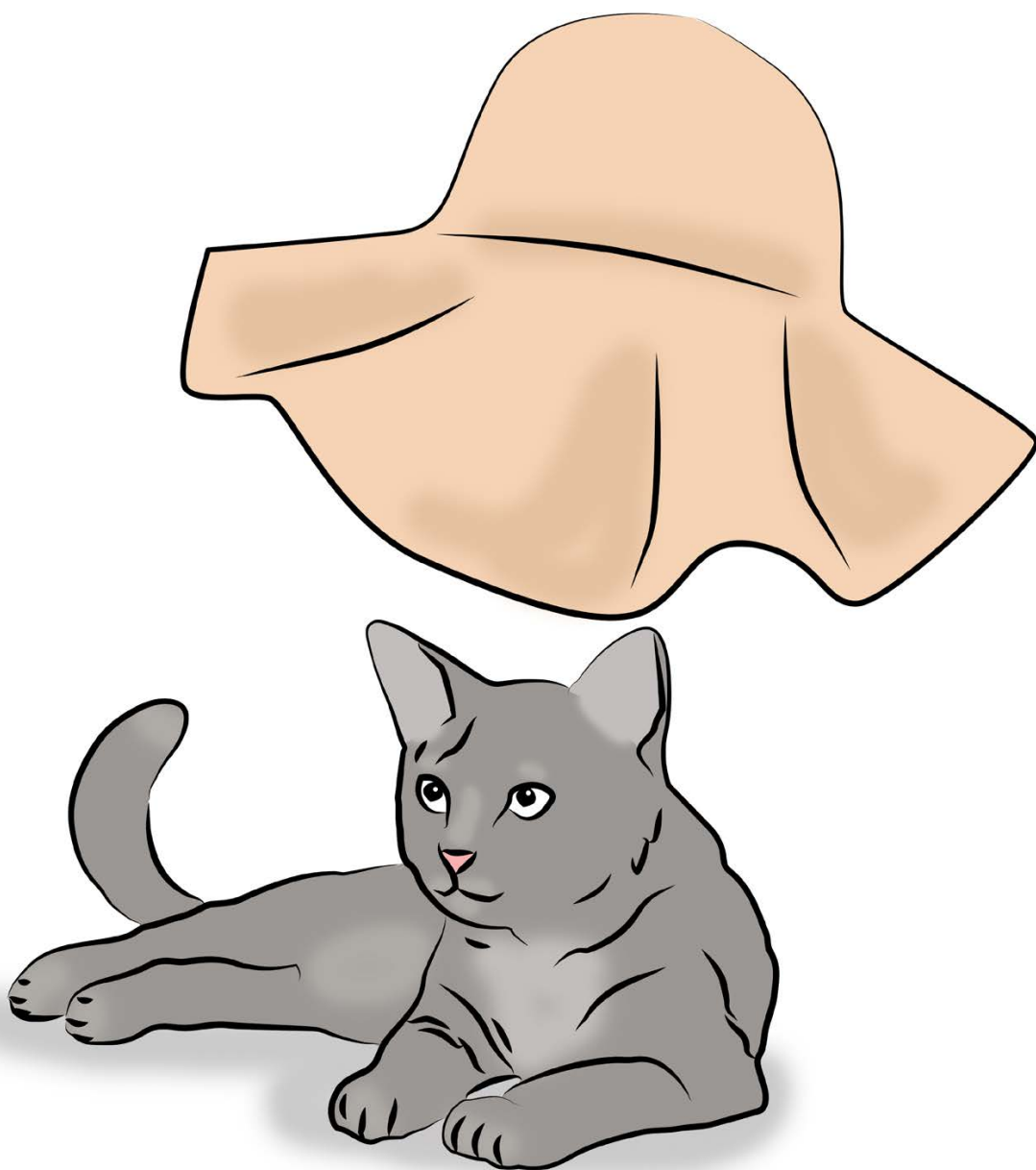
2. Cosa potrebbe nascondersi?

Cosa potrebbe nascondersi?

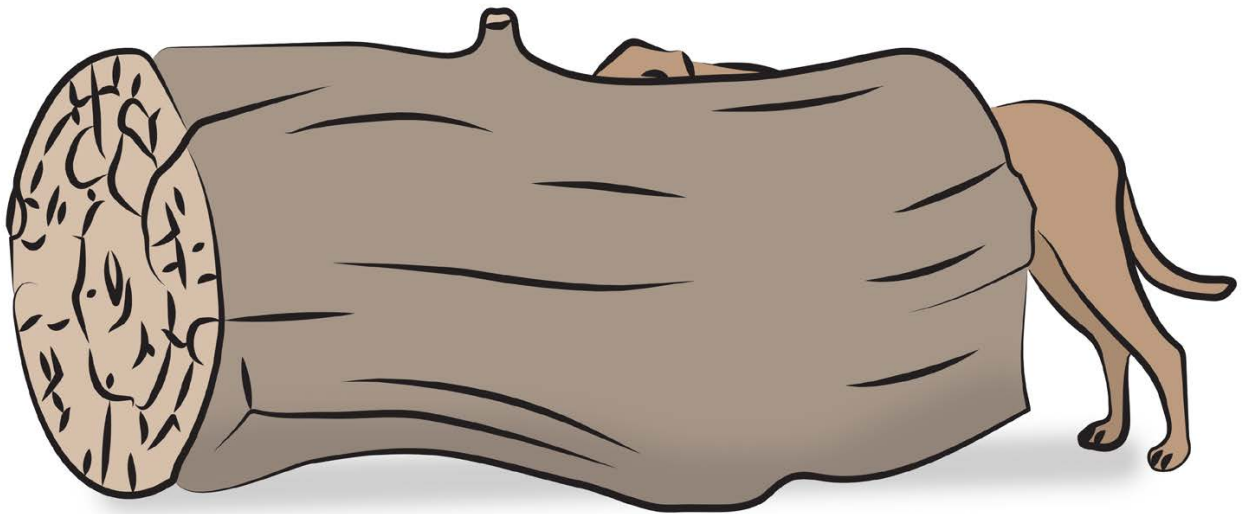




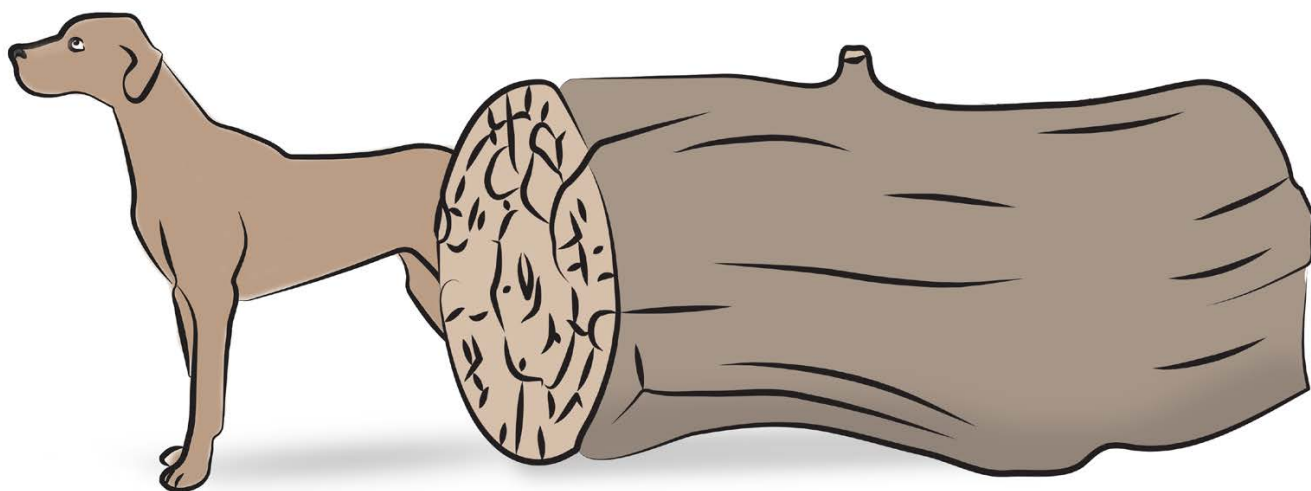
Cosa si nasconde
sotto il cappellino?



C'è un gattino sotto
il cappellino.



Cosa si nasconde
dentro le tane?



C'è un cane dietro le tane.



Cosa si nasconde
nella scatola?



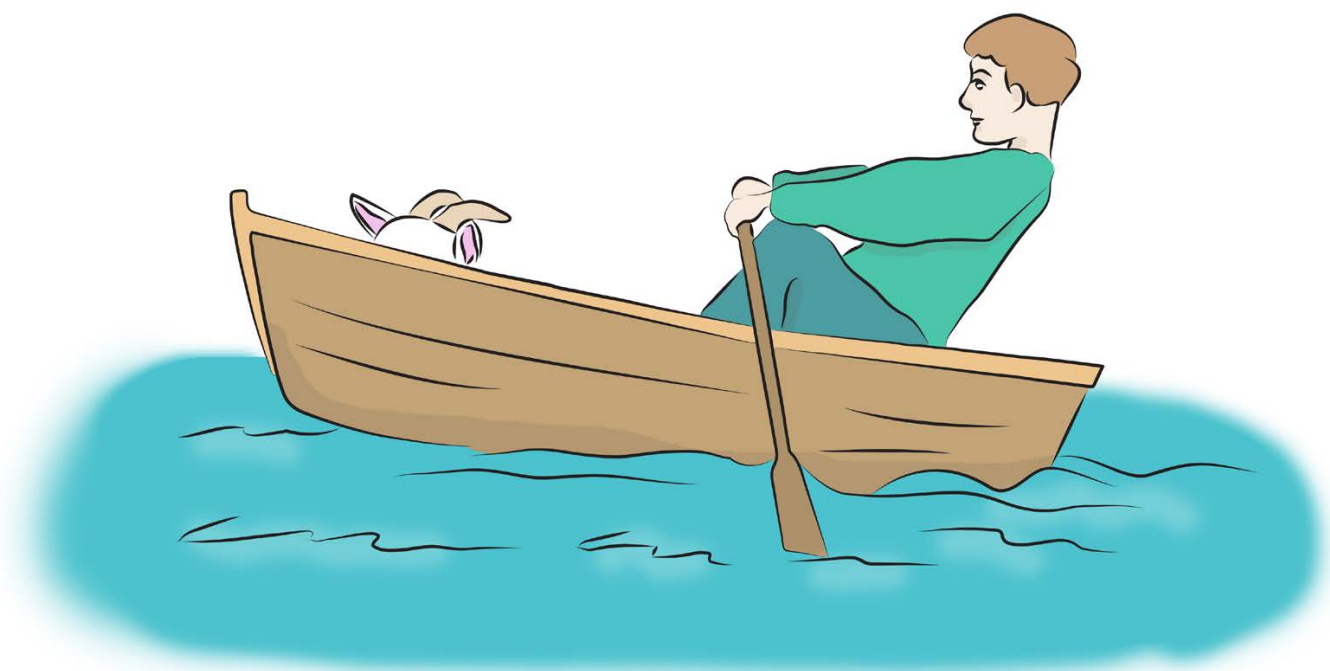
C'è una volpe nella scatola.



Cosa si nasconde
accanto alla casa?



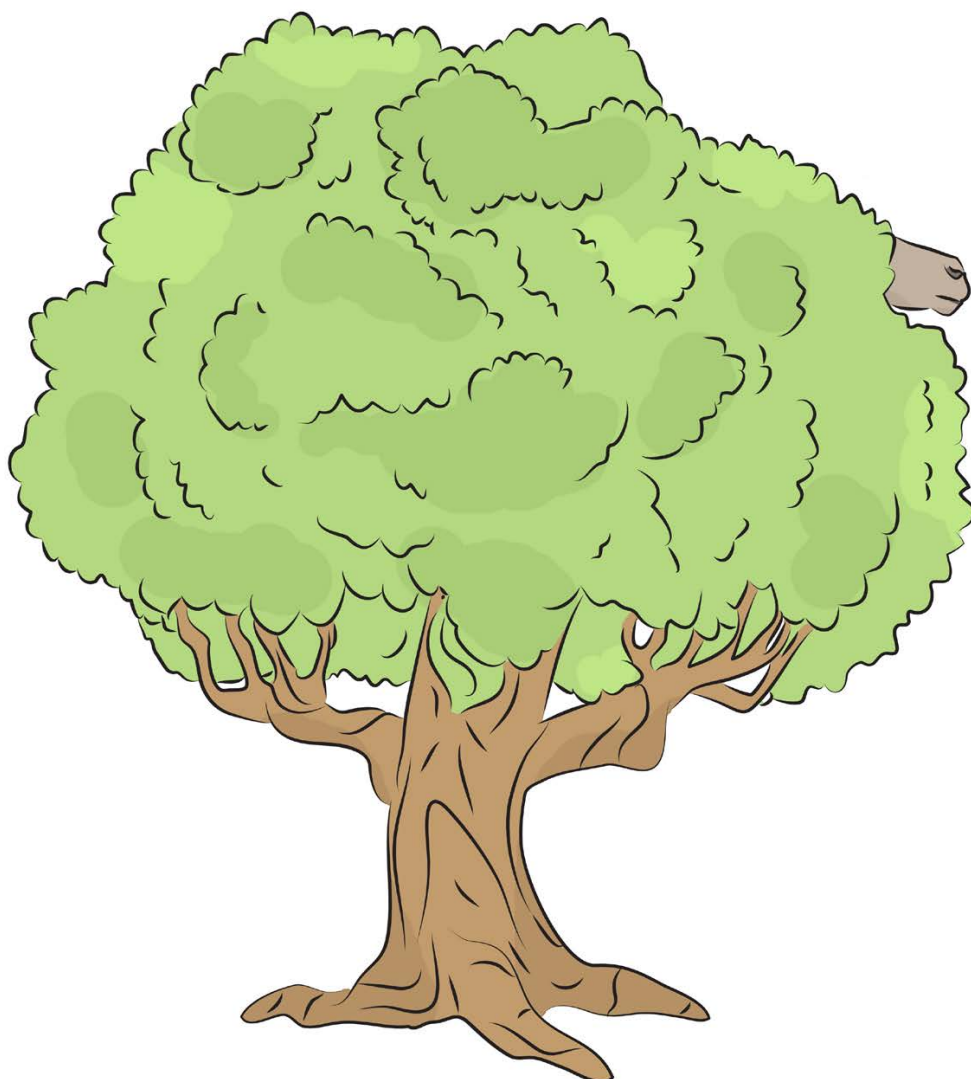
C'è un topo accanto alla casa.



Cosa si nasconde nella barca?



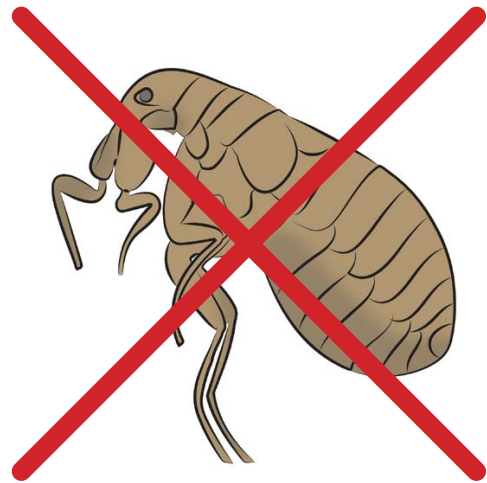
C'è una capra nella barca.



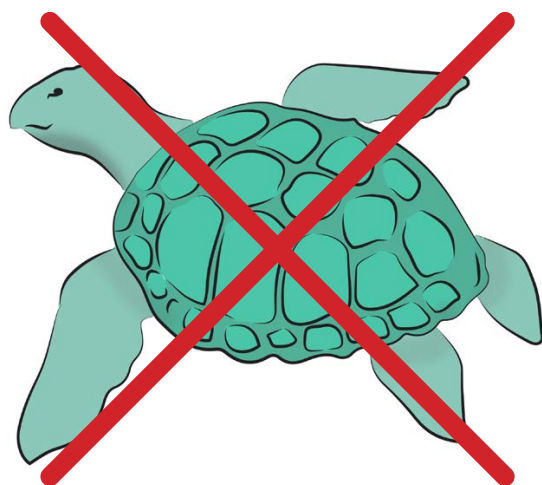
Cosa si nasconde sull'albero?



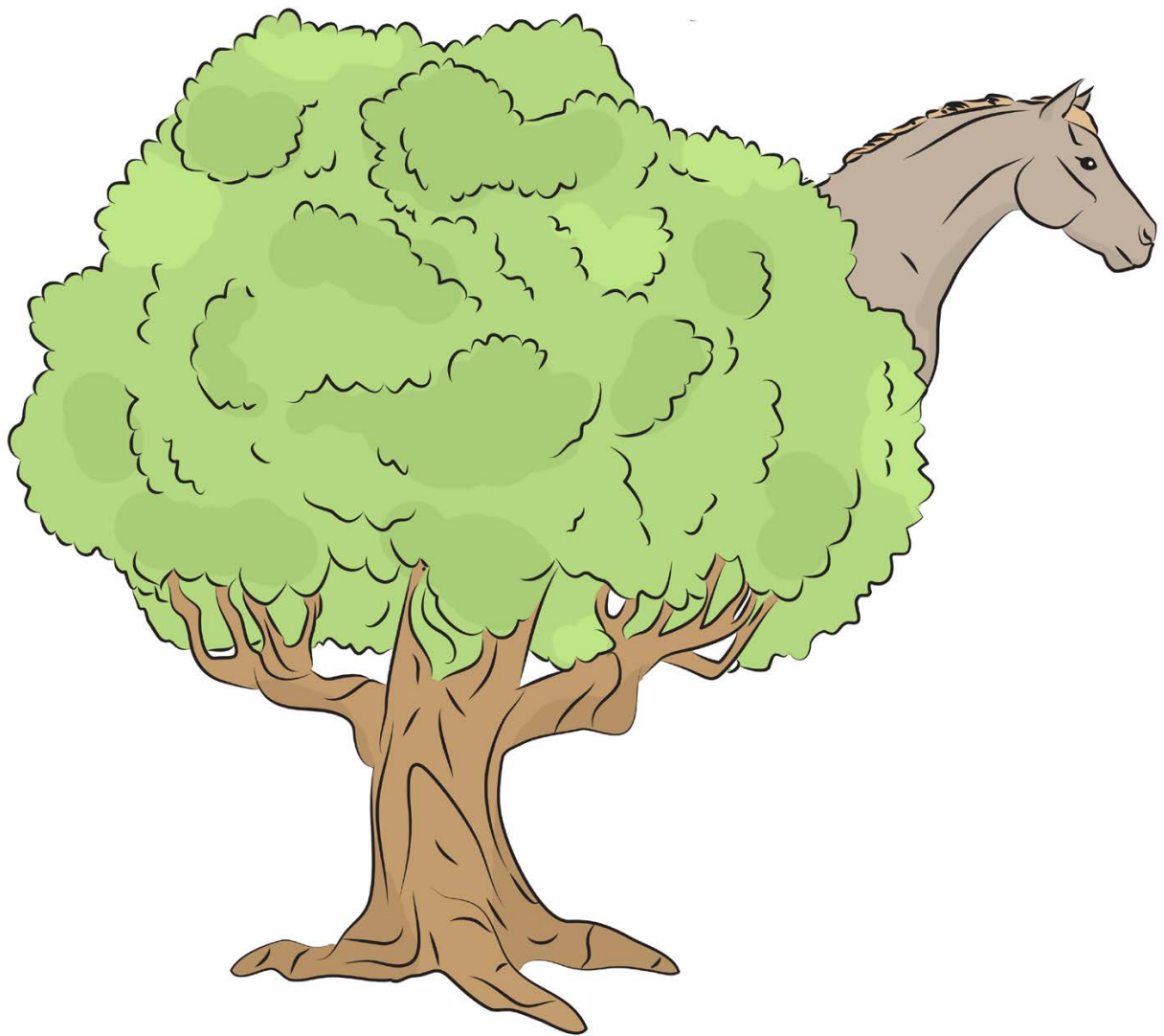
Non è un'ape,



non è una
pulce,



nè una
tartaruga del
mare.



Ma certo, è un cavallo!

MED-EL Uffici nel mondo

AMERICA

Argentina
medel@medel.com.ar

Canada
officecanada@medel.com

Colombia
office-colombia@medel.com

Messico
office-mexico@medel.com

Stati Uniti
implants@medelus.com

ASIA

Australia
office@medel.com.au

Cina
office@medel.net.cn

Hong Kong
office@hk.medel.com

India
implants@medel.in

Indonesia
office@id.medel.com

Giappone
office-japan@medel.com

Malesia
office@my.medel.com

Filippine
office@ph.medel.com

Singapore
office@sg.medel.com

Corea del Sud
office@kr.medel.com

Tailandia
office@th.medel.com

Vietnam
office@vn.medel.com

EMEA

Austria
office@at.medel.com

Belgio
office@be.medel.com

Finlandia
office@fi.medel.com

Francia
office@fr.medel.com

Germania
office@medel.de

Italia
ufficio.italia@medel.com

Portogallo
office@pt.medel.com

Spagna
office@es.medel.com

Sud Africa
customerserviceZA@medel.com

Emirati Arabi Uniti
office@ae.medel.com

Gran Bretagna
customerservices@medel.co.uk