

Tussendoelen Cognitieve ontwikkeling



<ol style="list-style-type: none"> 1. Experimenteert graag: brengt opzettelijk allerlei variaties in zijn handelen aan en kijkt wat voor een effect dat heeft. 2. Bedenkt zelf handelingen die het nog niet van anderen gezien kan hebben. 3. Doet eerste doe-alsof spelletjes, bijvoorbeeld: een pop denkbeeldig iets geven en 'dankjewel!' roepen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkent het als gepraat wordt over zaken die kort daarvoor gebeurd zijn en dus op dat moment niet meer direct zichtbaar of aanwijsbaar zijn. 2. Wijst plaatjes aan en benoemt ze. 3. Ontdekt de volgorde bij vaak terugkerende handelingen (Bijvoorbeeld: de gebaren bij een liedje, aan- en uitkleden). 4. Begrijpt eenvoudige opdrachten/geeft antwoord op eenvoudige vragen van volwassenen en andere kinderen en maakt daarbij gebruik van de context of situatie. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruikt woorden om contact te leggen met andere kinderen, bijvoorbeeld: iets vragen of vertellen. 2. Bedenkt hoe hij iets gaat doen. 3. Maakt eenvoudige inlegpuzzels (met knopjes). 4. Geeft tijdens spel een nieuwe betekenis aan voorwerpen en handelingen (bijvoorbeeld : zegt 'suiker erbij' terwijl het doet alsof (gebruikt zand in plaats van suiker). 5. Ordent voorwerpen, bijvoorbeeld: stoel hoort bij tafel, jas hoort bij kapstok. 6. Gebruikt taal om na te denken over het heden en voorbije ervaringen, ideeën en gevoelens, bijvoorbeeld: moe, koud, honger. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kan kleuren aanwijzen en benoemen (rood,geel, groen, blauw) ▪ Ontdekt en vergelijkt met behulp van materiaal tegenstellingen als grootste - kleinste, meeste - minste, veel - weinig. ▪ Kan voorwerpen groeperen op basis van een kenmerk (kleur, vorm. Bijvoorbeeld logiblock: alle driehoeken). ▪ Ontdekt en herkent de indeling en het verloop van de dag. (beginnend tijdsbesef) ▪ Gebruikt taal om gedachten te ordenen, verklaringen te geven, oorzaak-gevolg relaties aan te duiden, voorspellingen te doen. (Bijvoorbeeld: dat de steen zal zinken als hij die in het water gooit).
---	--	---	---