



AREA SVILUPPO ORGANIZZATIVO RISORSE UMANE E SERVIZI EDUCATIVI
DIREZIONE RISORSE UMANE FORMAZIONE E SERVIZI EDUCATIVI
SETTORE SERVIZI EDUCATIVI
Progettazione Educativa



Ludoteca
L'albero dei Desideri



I BISOGNI DEI BAMBINI TRA NEUROSCIENZA
E PEDAGOGIA DEL QUOTIDIANO
La Settimana Pedagogica V' ed.



1,2,3...
indovina chi è ?



4-6 anni
mese di aprile

La Settimana Pedagogica è una manifestazione che il Servizio Progettazione Educativa del Comune di Venezia organizza per promuovere proposte educative e ludiche su diverse tematiche pedagogico-educative rivolte ai\le bambin\le da zero a sei anni.

La cornice introduttiva di quest'anno ha come titolo generale:

"I bisogni dei bambini tra neuroscienza e pedagogia del quotidiano",

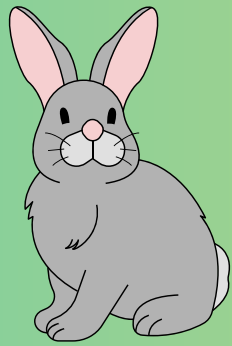
la ludoteca di Campalto ha proposto il gioco *1,2,3... indovina chi è ?*

Un gioco di cooperazione e deduzione: i\le bambin\le usavano le immagini sul tabellone per far indovinare agli altri quanti più animali possibili, vincendo tutti insieme!

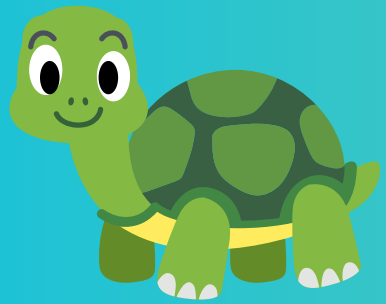
I\le bambin\le mettevano all'opera tutta le loro conoscenze sugli animali e quando non riuscivano a riconoscerli usavano il ragionamento o l'immaginazione.

La cosa più divertente era dare gli indizi.

In questo gioco ci si divertiva riflettendo!



La stanza dedicata è stata allestita con immagini di tanti animali e con tre cartelloni del gioco ingrandito per poter essere maggiormente visualizzato.





Il bambino prendeva la carta in cima al mazzo senza guardarla e la collocava nel portacarte in modo che tutti i bambini della stessa squadra potessero vederla.

Poi, facendo a turno, ogni bambino collocava un segnalino arancione su un'icona del tabellone per aiutare il compagno a indovinare quell'animale.



Me bambinile potevano fare tutti i tentativi che volevano per scoprire l'animale, e se ne avevano bisogno potevano anche usare il grande elenco.





L'animale estratto: " il Panda".



Il primo segnalino veniva posto sul colore bianco
e il secondo sul nero...

... anche gli altri segnalini presero il loro posto negli spazi che rappresentavano le varie caratteristiche dell'animale da indovinare:

- durante il giorno dove viveva,
- che carattere aveva,
- quanti artigli possedeva.

La soluzione immediata arrivava dicendo:

È il panda?

Si!!!



Dopo aver indovinato l'animale, i giocatori si scambiavano di posto ed iniziava un nuovo turno.

Vedendo:

- che era di colore marrone,
 - che viveva di giorno nel deserto,
 - che aveva un carattere "cattivo",
 - che aveva 4 zampe,
 - che era erbivoro,
 - che camminava a una velocità media.
- E così la soluzione arrivava dicendo:



È il
Cammello?



Si!!!



Le bambine hanno giocato tutti insieme divertendosi ad indovinare gli animali con il ragionamento e l'immaginazione, rispettando i tempi di ciascuno, collaborando e seguendo le regole.

