

TM



**Centro per lo Sviluppo delle Abilità Cognitive
Cooperativa Sociale a.r.l. onlus**
in convenzione con **Università Ca' Foscari di Venezia –
Centro d'Eccellenza per la Ricerca Didattica e la
Formazione Avanzata**
Via Ugo Foscolo 13, 20024 – Garbagnate Milanese (Milano)
Tel. Fax 02/99069522 - Cell. 347/7133549
C.F. – P.IVA 06972390964
Iscriz. Albo Soc. Coop. n. A2050930
e-mail: csdac@vodafone.it
e-mail certificata: csdac@legalmail.it
website: www.sviluppocognitivo.it



GUIDA PRATICA per EDUCATORI E GENITORI
“BAMBINO PROTAGONISTA 1-4 ANNI”
Percorso educativo con SCHEDE PRATICHE
per stimolare l'intelligenza del bambino

Capitolo 1 -Giochi Didattici
OMAGGIO Schede 1 - 2 - 3



Scheda 1: ORSACCHIOTTO

Materiale necessario:

- **Pupazzo di peluches (orsacchiotto o simile)**
- **Carta ed etichette adesive**
- **Penne e pennarelli colorati**
- **Ago e filo**
- **Vestiti da bambola o da bambino (in relazione alle dimensioni del peluches)**
- **Giocattoli vari per dimensioni e caratteristiche (bambole, palle, cubetti, ecc...)**



- Dare un nome all'orsacchiotto (organizzare vuol dire denominare le cose) ripetendo più volte il nome dato. Scriverlo su un pezzo di stoffa e poi cucirlo sull'orsetto (introdurre la scrittura e l'idea che ogni cosa/animale/persona ha un nome)
- Far scoprire il corpo dell'orso con riferimenti ai concetti spaziali, es. : gli occhi dell'orso sono in alto, sono due. Far confrontare il corpo dell'orso con quello del bambino: gli occhi dell'orso sono...e gli occhi del bambino sono...
- Giocare a muovere l'orso: muovere le diverse parti (un braccio) far fare lo stesso movimento al bambino. Insistere con i giusti termini spaziali (destra, alto, ecc...), far notare la specularità (far ruotare il peluche per verificare che il braccio alzato destro sia sempre lo stesso anche se da davanti sembra il sinistro).
- Lavorare facendo notare che l'oggetto, anche se modifica alcune caratteristiche rimane sempre lo stesso: l'orsacchiotto rimane sempre l'orsacchiotto anche se lo ribalto, lo giro, lo nascondo, lui c'è sempre (es. la gobba sotto il lenzuolo è l'orsacchiotto). Lo vesto in modo diverso e gioco a riconoscerlo, l'orsacchiotto può cambiare aspetto, posizione o nascondersi ma è sempre lui, c'è sempre.
- Dimensione tattile: far toccare al bambino l'orsacchiotto, è morbido, peloso (introdurre vari aggettivi riguardanti l'orsacchiotto).
- Far confrontare con altri oggetti (la bambola è liscia e dura), cercare altri oggetti con caratteristiche uguali (cose pelose, e confrontarle, questo è peloso come...), e cose con caratteristiche opposte (es. liscio/ruvido, morbido/duro, asciutto/bagnato, piccolo/grande, caldo/freddo). E' fondamentale enfatizzare con la voce le caratteristiche, aiutandosi anche con la mimica e la gestualità.
- Imparare a confrontare: indurre alla classificazione-organizzazione, dividere i diversi giocattoli per categorie in contenitori diversi (peluches, palle, ecc...), dividere per colori diversi ed etichette scritte (far nascere il bisogno di etichettare quando si cerca il nome per le figure).



Scheda 2: LUCERTOLA (o altro animaletto di gomma)

Materiale necessario:

- **Animaletto di plastica**
- **Pennarelli, matite colorate**
- **Oggetti vari dello stesso colore dell'animaletto**



- Toccare, nominare, definire i colori, i materiali con cui è fatto il gioco.
- Descriverlo nel dettaglio: come è fatto il corpo, dove sono le zampe, la coda. Lavoro sui concetti spaziali nella descrizione del corpo.
- Stimolare l'ipotesi: es. la lucertola deve bere, l'acqua è sul tavolo, come fa? Lavorare sullo spazio e sul controllo del movimento (per camminare deve muovere prima una zampa e poi l'altra).
- Stimolare il bambino a cercare diverse ipotesi e a costruire una strategia (fare un percorso per far arrivare la lucertola all'acqua).
- Lavoro con i colori: voglio colorarlo, cosa posso usare, fare diverse prove con materiali diversi (matita, ombretto, ecc...), verificare qual è la colorazione più valida (è evidente che con una foglia verde non possiamo colorare lasciando sull'oggetto il colore verde)
- Confrontare diverse cose del colore scelto (es. cose verdi).
- Come posso lasciare un impronta della lucertola: uso diversi materiali per tracciare il confine (dito, forchetta, bianchetto, matita colorata). *Con quale rimane la traccia?*
- Far notare che tra la lucertola e la sua impronta c'è una relazione logica.
- Proporre la stessa attività con la mano del bambino e poi con altri oggetti.



Scheda 3: IL METRO DA PARETE

Materiale necessario:

- **Metro da parete**
- **Oggetti vari da misurare (giochi e oggetti di casa)**
- **Bilancia da cucina e bilancia pesa persone**



- Procurarsi un metro da parete per misurare la crescita graduale del bambino (di quelli ornati con pupazzetti).
- Se è di quelli componibili montarlo insieme al bambino (farsi vedere dal bambino mentre lo si monta) seguendo un ragionamento logico ad alta voce: cosa devo fare, come monto le diverse parti (organizzazione delle parti per ottenere il tutto).
- Nel descrivere al bambino quello che si sta facendo parlare molto, verbalizzando lo scopo delle singole azioni e le strategie seguite per ottenerlo, specificando la direzionalità dei movimenti (avanti e indietro, sopra sotto).
- Nominare i diversi concetti implicati (metro, misura, bambino) e i diversi pupazzetti, nominare anche i diversi colori presenti (usare etichette, ordinando le cose), le parti delle varie cose (es. la zampa dell'orsetto, gli occhi del cagnolino, ecc...) e la disposizione sul metro (il cane è sopra al palloncino).
- Introdurre il concetto di numero (60/70 ecc...) e di crescita (dal piccolo al grande), dal numero piccolo al numero grande (concetto di gerarchia);
- introdurre i concetti temporali di prima e dopo legati alla crescita anche usando immagini di bambini/adulti oppure sfruttando la presenza di amichetti di età diverse (altezze diverse).
- Lasciando il metro a terra o appendendolo (a seconda di come risulta più assimilabile dal bambino) prendere diversi oggetti e misurarli, confrontando le varie misure: il bambolotto è più alto della macchinina, ed è più basso del vaso dei fiori.
- E' importante non tanto che il bambino impari a misurare, quanto che colga l'esistenza del problema: le cose che ci circondano possono essere misurate.
- Far così vedere l'utilizzo dell'oggetto, introdurre i potenziali utilizzi: posso misurare il papà? No, è più alto del metro. Posso misurare un grattacielo? No ... Posso misurare la cuginetta? Sì, ecc ... Eventualmente introdurre anche un diverso tipo di misurazione, ad es. il peso, quindi procurarsi una bilancia e misurare nuovamente tutti gli oggetti considerati prima.



Ecco cosa comprende la guida "Bambino Protagonista 1-4 anni"

**12 CAPITOLI per un totale di
79 SCHEDE DIDATTICHE e ATTIVITA' PRATICHE**

- **capitolo 1** – giochi didattici parte 1 (6 schede attività)
- **capitolo 2** – giochi didattici parte 2 (6 schede attività)
- **capitolo 3** – colori e forme (9 schede attività)
- **capitolo 4** – il tempo (7 schede attività)
- **capitolo 5** – numeri e quantità (5 schede attività)
- **capitolo 6** – corpo e sentimenti (5 schede attività)
- **capitolo 7** – materiali e percorsi (6 schede attività)
- **capitolo 8** – scopriamo il mondo (8 schede attività)
- **capitolo 9** – sviluppo della memoria parte 1 (6 schede attività)
- **capitolo 10** – sviluppo della memoria parte 2 (5 schede attività)
- **capitolo 11** – scoperta delle linee (5 schede attività)
- **capitolo 12** – pre-scrittura (9 schede attività)



**Vuoi acquistare la guida
"Bambino Protagonista 1-4 anni"**

Via sul sito www.sviluppocognitivo.it

*Grazie dell'attenzione.
Dott.ssa Nicoletta Lastella*

