

Museo Naturalistico del Territorio "G.Pusceddu"

Dioramiz

Laboratorio Didattico

INTRODUZIONE

Il gioco a quiz è un modo per rendere semplice e divertente l'acquisizione di nozioni. Con la competizione viene favorita e stimolata la memorizzazione, lo spirito collaborativo e la capacità di concentrazione.

Il gioco è un potente mediatore per attivare l'apprendimento, stimola la formazione della personalità, prepara ad assimilare regole e migliora l'integrazione sociale.

DESCRIZIONE

In questo laboratorio il gioco assume una valenza educativa che consentirà ai ragazzi di poter riconoscere gli ambienti osservati nelle sale anche nei vari ecosistemi presenti in natura.

Il progetto, caratterizzato principalmente per la modalità di confronto e di condivisione attraverso cui i partecipanti sono stimolati a superare le diverse prove del gioco, prevede un percorso affascinante costituito da curiosità e aneddoti che susciteranno nei partecipanti interesse ed entusiasmo. I ragazzi, divisi in squadre, visiteranno le sezioni dei Diorami e della Botanica e si affronteranno in un'avvincente gara a quiz per scoprire gli animali e gli ambienti presenti.

DESTINATARI: scuole Secondarie di I e II grado (prima e seconda classe)

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare lo spirito di partecipazione;
- Conoscere la fauna e la flora della Sardegna;
- Incentivare il lavoro di squadra.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Dopo la presentazione del gioco e l'illustrazione del regolamento, i ragazzi provvederanno a formare le due squadre e ad attribuirsi un "nome di battaglia". Ogni squadra nominerà il proprio capitano che li condurrà nella sfida.

Il progetto si svolge in tre fasi:

PRIMA FASE: le due squadre visitano rispettivamente la sezione Botanica e la sezione Faunistica per apprendere le nozioni necessarie ad affrontare la sfida. Al termine della guida ha inizio la prima manche del gioco che vedrà i due gruppi confrontarsi su 10 domande ciascuno.

SECONDA FASE: le squadre procedono alla visita dell'ultima sezione al termine della quale ci sarà la seconda manche.

TERZA FASE: i ragazzi sono pronti per sfidarsi nelle cinque manches più impegnative: "Quale delle tre", "Capitano coraggioso", "Scopri l'animale", "Le 3 domandone", e "Scopri il diorama". La difficoltà aumenta, il gioco di squadra sarà fondamentale, ma in alcuni momenti il capitano potrà contare solo sulle sue forze!

DURATA: 3 ore circa

COSTO: € 6,00 a persona

SEDE: Museo Naturalistico del Territorio "G.Pusceddu"

TELEFONO: 070/9341009

VINCOLI TECNICI

Il numero minimo di partecipanti è di 20 persone.

Si raccomanda di confermare la prenotazione del laboratorio con almeno 10 giorni di anticipo.

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

Museo Naturalistico del Territorio "G.Pusceddu"

Loc. Sa Corona Arrùbia

Tel. 070/9341009 fax 070/9341135

email: museoterritoriale@gmail.com

www.museocoronarrubia.it



La Seggiovia Soc. Coop