

ALLEGATO D: LA PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

PREMESSA

“La Scuola dell’Infanzia, liberamente scelta dalle famiglie, si rivolge a tutti i bambini dai 3 ai 6 anni di età ed è la risposta al loro diritto all’educazione... è un sistema integrato in evoluzione, che rispetta le scelte educative delle famiglie e realizza il senso nazionale e universale del diritto all’istruzione.”
Una scuola capace di fornire a tutti le risorse di cultura, di autonomia critica necessarie per ogni successivo apprendimento, un luogo dove i bambini possono costruire se stessi e il proprio futuro, che si propone di promuovere per ogni bambino le seguenti finalità: sviluppo dell’identità, dell’autonomia e delle competenze come si evidenzia nelle Indicazioni per il Curricolo.

- SVILUPPARE L’IDENTITÀ significa imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell’affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato.
- SVILUPPARE L’AUTONOMIA comporta l’acquisizione delle capacità di avere fiducia in sé, di fidarsi degli altri e di compiere scelte autonome in contesti relazionali diversi.
- SVILUPPARE LE COMPETENZE significa imparare a riflettere sull’esperienza attraverso l’esplorazione, l’osservazione e l’esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, narrando e rappresentando fatti significativi e sviluppando l’attitudine a fare domande e a riflettere.

Le attività e le esperienze promosse dalla scuola dell’infanzia si sviluppano all’interno di due fondamentali dimensioni:

- Il curricolo esplicito che comprende tutte le attività oggetto di consapevole progettazione da parte delle insegnanti, formalizzate e rese visibili nei documenti ufficiali.
- Il curricolo implicito che comprende tutte le iniziative di tipo organizzativo che determinano il contesto del fare scuola, l’ambiente fisico e sociale dove si svolgono le attività programmate e che ha una rilevante ricaduta sulla loro qualità.

IL CURRICOLO ESPLICITO:

- **LA PROGRAMMAZIONE**

La programmazione è un documento pedagogico – didattico con alla base la convinzione che lo sviluppo globale della personalità del bambino sia frutto dell’incontro fra le sue caratteristiche personali e l’ambiente con il quale interagisce.

La programmazione nella nostra scuola si articola in:

- 1) Programmazione educativa, stilata dal collegio docenti, che riguarda gli obiettivi generali dei campi di esperienza per fasce d’età, i criteri organizzativi, le metodologie didattiche e le modalità di verifica condivise dall’intero collegio.
- 2) Programmazione di classe che riguarda, le metodologie didattiche e le attività che ciascun insegnante, a partire dalla programmazione generale, declina all’interno della propria sezione. È elaborata da ogni singola insegnante.

In base a questa impostazione, è stato stabilito un calendario di incontri a cadenza mensile fra le insegnanti, in cui è possibile programmare le attività necessarie al raggiungimento dei traguardi formativi.

Perché tutto questo abbia un valore effettivo occorre partire ogni anno da una osservazione puntuale del gruppo dei bambini e da una attenta considerazione delle risorse (spazi, tempi, personale docente e non docente, risorse insegnanti).

In particolare, nella prima parte dell'anno le insegnanti sono impegnate a valutare le dinamiche che emergono all'interno del gruppo sezione, le eventuali situazioni di disagio e le modalità di interazione fra i bambini.

A partire da questa analisi la programmazione comincia a prendere corpo nella costruzione delle attività su un tema, "filo conduttore", precedentemente concordato nel collegio docenti.

Tale proposta elaborata dalle insegnanti acquista via via carattere di flessibilità sulla base delle risposte, delle proposte e degli interessi manifestati dai bambini, in modo da calibrare il più possibile l'azione educativa sui loro bisogni.

La programmazione si caratterizza quindi, come strumento che contestualizza i bisogni emersi delle singole sezioni rapportandole alle indicazioni programmatiche, contenute nelle "Indicazioni Nazionali".

Le dimensioni di collegialità e flessibilità sono, di conseguenza, elementi indispensabili che richiedono da parte dei docenti una professionalità forte, capace di cogliere i bisogni formativi e di analizzare con realismo limiti e risorse a disposizione, di elaborare proposte di intervento rispondenti ed adeguate, di mediare e contribuire in sede collegiale alla costruzione dei progetti.

Rispettando l'unicità di ciascuna programmazione, vanno individuate delle costanti nelle modalità di progettazione:

- analisi della situazione di partenza;
- individuazione degli obiettivi;
- individuazione delle attività e delle esperienze da proporre;
- individuazione delle modalità di verifica;
- valutazione del progetto;
- documentazione delle attività.

• LA PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE

IL SÈ E L'ALTRO si articola in vari ambiti, strettamente intrecciati fra loro:

- a) sviluppo emotivo- affettivo
- b) sviluppo sociale
- c) sviluppo etico-morale

Lo sviluppo emotivo-affettivo è finalizzato alla promozione dell'autonomia e delle capacità di esprimere e padroneggiare emozioni e sentimenti, rafforzando la fiducia e la disponibilità a collaborare ed a stringere legami d'amicizia.

Lo sviluppo sociale attraverso i rapporti con gli adulti e i coetanei porta i bambini a sperimentare la capacità di stare con gli altri, superando l'egocentrismo infantile. Consente una prima conoscenza dell'organizzazione della società, favorisce la capacità di comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri, riconoscendone e valorizzandone le diversità.

Lo sviluppo etico- morale è finalizzato all'acquisizione graduale delle regole, attraverso modalità che accompagnano il bambino a gestire il proprio comportamento attraverso la graduale interiorizzazione delle regole che guidano l'agire quotidiano in relazione a sé stesso, agli altri, all'ambiente.

IL CORPO IN MOVIMENTO è campo di esperienza della corporeità e della motricità che considera il corpo come condizione funzionale, relazionale, comunicativa e pratica.

Il corpo è il primo mezzo per entrare in contatto con il mondo e conoscerlo e per costruire la propria identità. Per questo motivo la scuola dell'infanzia deve basare la propria azione educativa sulla libera espressione della corporeità, trasformandola poi in un momento di apprendimento.

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE è il campo dell'esperienza e della comunicazione utilizzando i vari codici espressivi:

- a) attività grafico-pittoriche e plastiche,
- b) attività drammatico-teatrali,
- c) attività sonore e musicali.

Il bambino nella scuola dell'infanzia ha bisogno di fare esperienze diverse; l'evoluzione del linguaggio grafico ed espressivo si svolge parallelamente a quella del pensiero e questo percorso è una continua ricerca di modi rappresentativi, di sperimentazioni di tecniche.

IDISCORSI E LE PAROLE è il campo di esercizio delle capacità comunicative riferite al linguaggio e al primo contatto con la lingua scritta. È questo il campo di esperienza che riguarda lo sviluppo del linguaggio verbale come mezzo fondamentale per rapportarsi agli altri. La scuola dell'infanzia favorisce la conquista di più complesse forme di espressione e comprensione, portando il bambino verso una più compiuta competenza comunicativa.

LA CONOSCENZA DEL MONDO è il campo che si rivolge verso:

- a) la formazione di abilità matematiche e logiche,
- b) la capacità di riconoscere i riferimenti dello spazio, di rappresentarli, di coordinarli fra loro,
- c) la conoscenza scientifica,
- d) l'articolazione della capacità di percepire gli eventi nel tempo e di strutturare le sequenze temporali.

L'elaborazione e la conquista dei concetti logico-matematici avvengono attraverso esperienze concrete, reali e fantastiche basati sul gioco, sulla manipolazione, sulla esplorazione, sull'osservazione diretta, sulla collaborazione, sul confronto con gli altri e sullo scambio fra pari.

La scuola potenzia il gusto della scoperta, la curiosità, la spinta ad esplorare ad osservare, a capire, a fare ipotesi e a verificarle favorendo atteggiamenti e abilità di tipo scientifico.

Il bambino, guidato dall'insegnante, acquisisce abilità, quali la capacità di osservare, di individuare proprietà degli oggetti, di confrontarli classificandoli attraverso giochi esplorativi.

• OBIETTIVI

Per ogni campo di esperienza sono individuati degli obiettivi specifici riferiti a ciascuna fascia d'età. Questi obiettivi non vanno intesi in modo rigido come traguardi da raggiungere ma come esiti essenziali da garantire a ciascun bambino, tenendo conto delle caratteristiche e dei ritmi di apprendimento di ognuno.

IL SÈ E L'ALTRO

3 anni

- Vivere serenamente il distacco dalla famiglia.
- Comunicare i propri bisogni, esprimere le proprie emozioni.
- Orientarsi nell'ambiente scolastico e riconoscere l'appartenenza al gruppo classe.
- Relazionare con un piccolo gruppo.
- Partecipare alle attività proposte.
- Rispettare semplici regole relative all'organizzazione della vita scolastica.
- Collaborare con l'insegnante eseguendo piccoli compiti.
- Iniziare a scoprire e rispettare le esigenze degli altri.

4 anni

- Partecipare alle varie attività proposte.
- Parlare e giocare con tutti i compagni.
- Parlare con l'adulto riportando esperienze vissute.
- Muoversi con sicurezza in tutto l'ambiente scolastico.
- Partecipare alla gestione e cura dell'ambiente scolastico e gestire piccoli incarichi.
- Svolgere giochi di gruppo strutturati e non strutturati.
- Partecipare con interesse ad una conversazione.

5 anni

- Accettare di fare giochi, cantare canzoni ed interpretare ruoli individualmente.
- Riuscire a portare a termine un compito dato dall'insegnante senza il suo intervento.
- Consolidare amicizie e riuscire ad instaurarne nuove.
- Chiedere spiegazioni all'adulto sulle attività da affrontare.
- Raggiungere sicurezza ed autonomia nei giochi e nelle attività.
- Percepire la propria identità, parlare di sé al passato ed al futuro.
- Affrontare positivamente le difficoltà nella realizzazione di una attività individuale o di gruppo.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.
- Conoscere e rispettare le regole della scuola.
- Riuscire a elaborare i conflitti usando il linguaggio.

IL CORPO IN MOVIMENTO

3 anni

- Scoprire lo spazio e il piacere di viverlo.
- Manipolare, scoprire e usare vari materiali.
- Saltare ed arrampicarsi.
- Strisciare, rotolare e gattonare.

4 anni

- Lanciare e afferrare.
- Sviluppare la motricità dei diversi segmenti del corpo.
- Strappare, srotolare.
- Stare in equilibrio per imparare a non cadere.
- Socializzare e imparare a giocare insieme.

5 anni

- Raggiungere una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi.
- Organizzare spazio – tempo con giochi di movimento.
- Coordinarsi in giochi individuali e di gruppo rispettando le regole.
- Saper riprodurre su imitazione il corpo in stasi e in movimento.
- Valutare il rischio, controllare la forza del proprio corpo, coordinandosi con gli altri.

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

3 anni

- Manipolare vari materiali per rilevare sensazioni tattili, visive ecc....
- Sperimentare e manipolare senza paura di sporcare e di sporcarsi vari materiali.
- Osservare, riconoscere, denominare i colori fondamentali.
- Realizzare collages con vari materiali.
- Mimare semplici canzoni.
- Riprodurre suoni con il proprio corpo.
- Cantare semplici canzoni.
- Memorizzare filastrocche.

4 anni

- Utilizzare materiali e tecniche finalizzate alla realizzazione di un elaborato.
- Usare in modo corretto i vari strumenti (pennelli, spugne ecc....).
- Leggere e raccontare i propri disegni.
- Eseguire rappresentazioni grafiche e pittoriche su temi stabiliti.
- Usare e denominare i colori complementari.
- Realizzare collage con vari materiali, ritagliando con le forbici.
- Usare correttamente lo spazio-foglio (cielo- terra).
- Riprodurre espressioni mimiche e gestuali.
- Collegare determinati suoni o musiche a situazioni.
- Ripetere a memoria canti e giochi cantati.
- Leggere, osservare, commentare e confrontare immagini.
- Utilizzare semplici immagini per inventare storie.
- Ascoltare e apprezzare vari generi musicali.

5 anni

- Realizzare, in modo personale, con tecniche e materiali diversi un progetto.
- Comunicare esperienze attraverso il disegno.
- Rappresentare graficamente una storia (personaggi ed ambienti).
- Osservare, descrivere e rielaborare immagini grafiche, fotografie, opere d'arte ecc....
- Confrontare immagini individuando somiglianze e differenze.
- Padroneggiare diverse tecniche grafico-pittoriche.
- Interpretare un ruolo all'interno di una drammatizzazione.
- Riconoscere la direzionalità di un suono.
- Esprimere verbalmente emozioni suscitate da brani musicali.
- Percepire e produrre suoni e musica, utilizzando voce, corpo e musica.
- Esplorare la tecnologia per la fruizione d'immagini e suoni.

I DISCORSI E LE PAROLE

3 anni

- Esprimere sentimenti e bisogni.
- Ascoltare filastrocche, storie e poesie.
- Comprendere un breve testo narrativo.
- Usare la frase minima.

4 anni

- Usare la frase completa.

- Rievocare e raccontare fatti ed esperienze personali.
- Descrivere qualità relative a persone oggetti e materiali.
- Eseguire semplici giochi di associazione.
- Esprimersi senza difficoltà di pronuncia.
- Iniziare a raccontare storie inventate o già conosciute.
- Scoprire il libro anche come strumento d'informazione.

5 anni

- Esprimersi con un linguaggio ricco e articolato.
- Utilizzare parole nuove.
- Comprendere un breve testo narrativo, integrandolo e completandolo o modificandolo.
- Riconoscere, sperimentare e apprezzare l'uso giocoso della lingua (rime).
- Scoprire la presenza della lingua scritta nel contesto scolastico distinguendo scritte da immagini.
- Dimostrare interesse verso i libri.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

3 anni

- Muoversi nello spazio, all'interno di un percorso, secondo riferimenti dati: sopra, sotto, dentro, fuori.
- Riconoscere linee aperte e chiuse.
- Raggruppare oggetti uguali in base ad una categorizzazione (colore o forma).
- Operare semplici raggruppamenti, attraverso attività di vita quotidiana come riordino o gioco, in base ad un attributo.
- Percepire la differenza, attraverso gli oggetti, fra uno e tanti.
- Percepire la differenza, attraverso gli oggetti, fra grande e piccolo.
- Conoscere attraverso i propri sensi l'ambiente che lo circonda.
- Osservare e verbalizzare semplici fenomeni naturali.
- Imitare e drammatizzare comportamenti di animali.
- Cogliere la scansione della giornata scolastica.

4 anni

- Muoversi, all'interno di un percorso, secondo riferimenti spaziali dati: dietro, davanti, vicino e lontano.
- Rappresentare graficamente linee aperte e chiuse.
- Riconoscere e denominare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo.
- Costruire, con gli oggetti, ritmi di due elementi.
- Percepire, attraverso gli oggetti: piccolo, grande, medio.
- Corrispondere quantità e numero entro il 5.
- Raggruppare gli oggetti in base a due categorizzazioni.
- Esplorare e porre domande sull'ambiente che lo circonda.
- Utilizzare calendari settimanali e conoscere i nomi dei giorni.
- Cogliere la scansione ieri-oggi.

5 anni

- Elaborare graficamente un percorso effettuato.

- Discriminare, associare, denominare e riprodurre le forme: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo.
- Corrispondere quantità e numero entro il 10.
- Sperimentare e ricercare modi per misurare.
- Costruire e riprodurre graficamente ritmi di tre elementi.
- Progettare, inventare, costruire con diversi materiali.
- Mettere in relazione causa-effetto.
- Realizzare e leggere semplici mappe o piante.
- Acquisire l'abitudine ad osservare, porre domande e formulare ipotesi.
- Cogliere la scansione ieri, oggi, domani.
- Registrare il passare del tempo su calendari mensili, conoscere il nome del mese e delle stagioni.

INSEGNAMENTO RELIGIONE CATTOLICA

Tre sono gli obiettivi specifici di apprendimento per l'Insegnamento della Religione Cattolica:

- osservare il mondo dono di Dio
- scoprire la persona di Gesù
- individuare i luoghi dell'incontro della comunità cristiana e le espressioni del comandamento evangelico dell'amore testimoniato dalla Chiesa.

L'EDUCAZIONE CIVICA

La scuola dell'infanzia è chiamata a introdurre all'interno del proprio curriculum l'insegnamento trasversale dell'educazione civica previsto dalla Legge del 20 agosto 2019 n.92, e D.M attraverso "iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile" come espresso nelle "linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica" del 22 giugno 2020 n. 35.

Tale insegnamento non costituisce una disciplina a sé stante, ma un insegnamento trasversale alle altre materie in virtù della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese. Come ben esplicitato nelle Linee Guida "Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curriculum possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali [...]. Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni".

I tre nuclei dell'educazione civica alla luce della specificità del nostro contesto e delle scelte progettuali che ci caratterizzano sono:

- Costituzione (legalità e solidarietà) non solo come attenzione al bene dell'altro, ma come cura e come corresponsabilità sociale. Si sviluppa sia nella scelta pensata di alcune parole, azioni, progetti che propongono l'incontro, l'ascolto dell'altro e l'appartenenza; sia nella partecipazione ad iniziative a carattere nazionale, territoriale o associativo.

- Sviluppo sostenibile che deriva dall'accogliere il creato come dono e dallo sviluppo di pratiche educative volte all'osservazione dell'elemento naturale, dei suoi cambiamenti e trasformazioni cicliche come opportunità di accrescimento delle domande di senso e dalla tutela della "casa comune" (Enciclica "Laudato Sii" di Papa Francesco).

- Cittadinanza digitale che deriva dal riconoscere l'evoluzione tecnologica come opportunità nella creazione di reti di relazioni complesse, facilmente accessibili, multimediali e "globali"; ma anche come strumento capace di realizzare ambienti consentono lo sviluppo di relazioni autentiche e come possibilità di accesso all'apprendimento da parte di diversi stili cognitivi, valorizzando tutte le intelligenze.

LE DISCIPLINE STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)

L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento devono essere affrontate con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali.

Infatti, le competenze, definite 4C, che vengono potenziate dall'approccio integrato STEM sono:

- Critical thinking (il pensiero critico);
- Communication (la comunicazione);
- Collaboration (la collaborazione);
- Creativity (la creatività).

Tenuto conto di tale premessa, le indicazioni metodologiche per lo sviluppo delle discipline STEM si sviluppano attraverso:

- la predisposizione di un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori;
- la valorizzazione dell'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni;
- l'organizzazione di attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni;
- l'esplorazione vissuta in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo;
- la creazione di occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici.

IL CURRICOLO IMPLICITO

- LA GIORNATA

La nostra scuola intende il tempo come variabile pedagogica, perché il bambino possa comprendere l'esperienza, affinare la conoscenza e scandagliare la realtà.

I tempi della scuola sono pensati per il bambino e il suo sviluppo, garantiscono la possibilità di risposta ad uno o più stimoli e favoriscono anche la concentrazione, la riflessione e le risposte costruite attraverso i tempi e i luoghi della narrazione e dell'ascolto.

Il tempo scuola diventa cornice preposta per un progetto che si realizza nel lungo tempo, attraverso la fatica e il piacere di conquistare abilità e competenze. È un tempo per fare esperienza, rielaborare, ripensare, ricostruire, rivivere esperienze e per esercitare e sviluppare abilità e competenze.

Il tempo è organizzato per l'apprendimento. Il tempo scuola nella scansione annuale, settimanale e giornaliera è la prima risposta organizzativa alle domande di educazione e formazione dei bambini.

La scuola riconosce di non essere l'unica agenzia educativa e di essere inserita in una comunità e in un preciso contesto territoriale.

La nostra scuola ha la consapevolezza di assumersi il compito di promozione dello sviluppo della personalità dei bambini che ci vengono affidati e dedica a questo le proprie risorse ed energie. La scuola, infatti, compie una precisa scelta mettendo il bambino al centro del processo di educazione e apprendimento.

- **L'ACCOGLIENZA**

Il progetto di accoglienza è nato per rispondere alle esigenze dei bambini ad adattarsi in modo graduale a ritmi, a persone, ad ambienti a lui non familiari.

Il bambino supera la fase dell'inserimento perché:

- acquista fiducia e colma il senso dell'abbandono genitoriale,
- costruisce rapporti privilegiati con l'adulto,
- compie attività particolarmente stimolanti e divertenti,
- si percepisce parte integrante di un gruppo.

- **LE ROUTINE**

Le routine costituiscono una serie di momenti che si ripetono nell'arco della giornata, con regole implicite ed esplicite che le caratterizzano.

Ai bambini la ripetitività fornisce sostegno, perché li rassicura, ne facilita l'approccio con l'ambiente scolastico, li orienta nella giornata scolastica, li aiuta a condividere e a scoprire regole e modi di stare insieme.

L'INGRESSO (ACCOGLIERE)

L'entrata a scuola è uno dei momenti più delicati, soprattutto per i più piccoli che possono viverlo come un distacco permanente dai genitori. Gli spazi sezione sono strutturati con cura, catturano l'interesse dei bambini e li aiutano a trovare dei riferimenti importanti.

LE PRESENZE (CONOSCERSI E FARSI CONOSCERE)

Il ritrovarsi ogni mattina costituisce un piacevole momento d'incontro per i bambini. Attraverso la routine del circle-time, si rendono ufficiali le presenze tramite il momento dell'appello, così i bambini imparano a conoscersi e ad identificarsi attraverso i loro nomi.

IL CALENDARIO (IL TEMPO CHE PASSA)

Il calendario di sezione è uno strumento che aiuta i bambini a comprendere, a misurare e a dominare il tempo. Deve pertanto essere pensato e programmato per attivare competenze logico-temporali.

La compilazione del calendario è uno dei momenti per riflettere e per scoprire, a poco a poco, che il tempo è una variabile presente nell'alternarsi del giorno e della notte, nella successione dei giorni della settimana, nei grandi cicli stagionali, nel ripetersi delle ricorrenze.

Quindi un calendario organizzato e strutturato in modo da imparare a conoscere gli strumenti per la misurazione del tempo (giorni, mesi, anni, stagioni) permette attività complesse, ricche ed interessanti. I bambini familiarizzano progressivamente con il passare del tempo: memorizzano la successione dei giorni della settimana; imparano a distinguere tra ieri, oggi, domani; scoprono il susseguirsi dei mesi e delle stagioni; affinano la capacità di osservare gli eventi atmosferici; imparano a confrontare, a contare, a quantificare e a simbolizzare.

Queste prime conoscenze costruite nella scuola dell'infanzia faranno da ponte verso le conoscenze e i concetti di tempi e cronologia della scuola primaria.

LA MERENDA (UN MOMENTO PIACEVOLE)

La merenda è un momento di breve durata. Può essere consumata in aula o nel salone ma può diventare piacevole cambiando spazio e farla all'aperto (se il clima lo consente), oppure è possibile trasformarla in un momento di festa in occasione dei compleanni.

L'IGIENE (LA CURA DI SÈ VERSO L'AUTONOMIA)

I bambini di tre anni che entrano nella scuola dell'infanzia devono acquisire molte competenze riguardo all'ordine e alla pulizia nel rispetto dei loro ritmi e delle loro esigenze. Occorre pertanto non avere fretta ed assumere atteggiamenti di massima personalizzazione.

A quattro e a cinque anni i bambini, invece, sono già in grado di gestire autonomamente l'uso dei servizi igienici e quindi maggiormente svincolati dalla dipendenza dall'adulto.

IL PRANZO (INSIEME A TAVOLA PER CRESCERE)

Stare a tavola assume una funzione importante perché coinvolge il bambino in una serie di attività di relazione. Mangiare insieme rafforza il senso di appartenenza al gruppo, rende i bambini capaci di autogestirsi, permette loro di avvicinarsi al cibo in una situazione di intenso scambio affettivo e sociale.

Mettersi a tavola è un rito fondamentale. Pranzare a scuola consente ai piccoli di assaggiare cibi diversi, ponendo le basi per una sana educazione alimentare e contribuendo a far loro acquisire maggiore autonomia.

IL RIPOSO (RILASSAMENTO)

Il sonno pomeridiano, per i bambini di tre anni rappresenta un momento fondamentale della loro giornata scolastica.

Stare a scuola per i nostri piccoli è certamente un'esperienza divertente e positiva, ma anche molto faticosa e impegnativa. Rilassarsi consente loro di poter vivere tranquillamente la giornata sino a sera.

L'USCITA (PRIMA DI TORNARE A CASA)

Anche la fase finale della giornata scolastica va vissuta con consapevolezza e con tempi adeguati. Così come è importante incontrarsi al mattino in modo sereno e tranquillo, anche il momento dell'uscita acquisisce un maggior significato a seconda delle modalità che si utilizzano per salutarsi e darsi appuntamento al giorno dopo.

Prima di allontanarsi dalla scuola i bambini devono rispettare alcune regole: è prioritario riordinare gli spazi utilizzati e salutare prima di andare via.

- **GLI SPAZI**

La scuola predispone contesti rassicuranti ed accoglienti, che siano in grado di incuriosire e che permettano ai piccoli di elaborare serenamente il distacco dai genitori, di mettersi in gioco con le proprie potenzialità, di sperimentare nuove relazioni positive, di fare da soli e di raggiungere gradualmente le autonomie richieste, di sviluppare competenze cognitive.

Una buona articolazione degli ambienti e un sapiente utilizzo degli stessi aiutano i bambini ad usarli secondo i propri bisogni e i propri interessi.

Per rendere interessante uno spazio con tante proposte diverse e accuratamente preparate è necessario un progetto educativo ben articolato che tenga conto di alcune caratteristiche importanti quali la funzionalità, la flessibilità e l'aggregazione.

Lo spazio, dunque, è pensato e organizzato con competenza e consapevolezza per incidere in maniera significativa sulla qualità delle esperienze che si compiono nella scuola dell'infanzia.

IL GIARDINO

Lo spazio esterno è una risorsa preziosa perché è un momento di libertà per i bambini, ma anche l'occasione per scoprire e sperimentare molteplici esperienze: il contatto con la natura; la sperimentazione di un ambiente con spazi non definiti e non strutturati; il gioco; l'incontro con bambini e insegnanti di altre sezioni.

Il giardino offre anche la possibilità di differenziare l'esperienza educativa proposta ai bambini, di favorire progetti ludico-didattici che non sono sempre possibili all'interno dell'edificio scolastico.

L'ATRIO

L'atrio è lo spazio di presentazione della scuola, la sua carta d'identità. Questo ambiente deve comunicare informazioni dettagliate sulla vita della scuola.

LA SEZIONE

La sezione è il luogo di riferimento più significativo della giornata scolastica, dove ogni bambino ritrova le tracce delle sue esperienze relazionali e cognitive.

Lo spazio sezione favorisce i legami di familiarità con il gruppo e le relazioni tra bambini e adulti. Deve quindi essere un ambiente particolarmente curato, con un'organizzazione stabile, dove è valorizzata la documentazione delle attività svolte.

La sezione è il luogo prevalente di vita scolastica del bambino, in cui può accrescere la sua autonomia e sviluppare tutte le sue potenzialità.

I SERVIZI IGIENICI

I servizi igienici sono vicini alle sezioni. I bambini imparano in questi spazi abitudini igieniche acquisendo sempre maggiore autonomia.

IL SALONE

È il luogo d'incontro per tutti bambini della scuola, dove possono vivere momenti di festa e di scambio d'esperienze. In questo modo possono sviluppare il senso di appartenenza alla propria scuola nel suo insieme.

LO SPAZIO DEL RIPOSO

L'angolo del riposo o relax deve essere uno spazio tranquillo e piacevole con musica dolce e oggetti pensati per aiutare ogni bambino a rilassarsi.

IL GIOCO

L'attività ludica nella scuola dell'infanzia si configura come una forma di linguaggio privilegiata. Il gioco nasce dal bisogno di divertirsi, di stare insieme agli altri, di sperimentare le potenzialità del proprio corpo, di misurarsi con gli altri, di dare spazio alla voglia di avventura, di riconoscersi in un gruppo.

Il gioco è, infatti, un'attività innata che possiede tre grandi componenti: la gratuità, l'allegria e il piacere che sono indispensabili per un equilibrato sviluppo dei bambini. Investe tutte le dimensioni della personalità infantile:

- quella affettiva che coinvolge l'intelligenza emotiva del piccolo, in particolare i desideri, gli interessi, le motivazioni, il piacere;
- quella sociale che riguarda le relazioni tra il bambino e chi gioca con lui;
- quella espressiva che interessa molte forme ludiche, dai giochi imitativi alla drammatizzazione;
- quella cognitiva che interessa la reciprocità tra intelligenza, movimento e interazione sociale.

Attraverso le attività ludiche il bambino organizza procedimenti di analisi, di confronto, di sintesi della realtà, operando elaborazioni autonome e personali.

Nella scuola dell'infanzia è importante promuovere il gioco in tutte le sue varianti affinché in esso i bambini possano trovare le risposte alle tante cose da imparare.

FINALITÀ

La scuola si pone come finalità educativa fondamentale lo sviluppo delle potenzialità di ciascuno, sviluppando nei bambini:

- l'autonomia
- la sicurezza interiore
- la capacità di comunicare i propri bisogni e i propri stati d'animo
- la fiducia in sé e negli altri
- l'interiorizzazione delle norme di convivenza sociale
- la capacità di socializzare e interagire positivamente con i coetanei e con gli adulti
- la scoperta e la valorizzazione delle proprie potenzialità
- lo spirito d'iniziativa
- la capacità di dare soluzioni nuove ai problemi che la scuola propone in un'ottica di educazione permanente.

METODOLOGIE

Tra le scelte metodologiche è importante lavorare in contesti educativi che prevedano:

- lavoro di gruppo
- lavoro individualizzato
- organizzazione di laboratori
- collaborazione e colloqui con le famiglie
- collaborazione con enti, istituzioni, agenzie educative ed associazioni del territorio che abbiano come fine l'integrazione di tutti i bambini
- valorizzazione delle competenze delle insegnanti attraverso corsi di aggiornamento.