Scuola dell'infanzia
"Arcobaleno dei bambini"
San Giorgio su Legnano

I LABORATORI...
GIOCARE, SCOPRIRE, CREARE, CONOSCERE

Anno scolastico 2024/2025

PREMESSA

Il laboratorio intreccia un lavoro di progettazione di spazi, materiali e conseguenti possibilità di esplorazione e azione da parte dei bambini con una particolare mediazione dell'adulto. Servono, infatti, strategie adatte a sostenere i processi che si attivano per accompagnare a chiarire, affinare, condividere, espandere ed evolvere scoperte e ricerche, attraverso un cammino sempre curioso e partecipato. Il laboratorio incentiva interesse e stimola al " fare", accoglie l'errore e l'imprevisto come occasione di ricerca e di arricchimento, formulando e condividendo nuove ipotesi.

E' un contesto ideale per innescare processi di apprendimento:

- Costruttivo, attraverso la ricerca-azione.
- Interattivo, con bambini e bambine che si guardano, lavorano in gruppo, scambiano idee, proposte, strategie, soluzioni, pensieri…
- Situato in un contesto reale dove incontrare questioni, interrogativi, problemi e trovare materiali e strumenti per concretizzare i processi di ricerca.

Il progetto parte dall'osservazione dei bambini per conoscerne capacità, competenze e interessi. Questo permette alle insegnanti di pensare e progettare i diversi percorsi didattici rendendo i bambini protagonisti e costruttori dei propri apprendimenti e conduttori delle proprie esperienze.

Il contesto laboratoriale dovrebbe rappresentare una fucina di idee, indagini, ipotesi, scoperte e linguaggi espressivi che facciano emergere pensieri e interessi del singolo e del gruppo.

In modo particolare *" il concetto di regia educativa ben rappresenta una didattica prevalentemente indiretta nella quale, a fianco della proposta meditata e calibrata sulla base dell'osservazione del singolo bambino e del gruppo, hanno grande spazio le riprese, i rilanci, gli sviluppi progettati a partire dai comportamenti, dalle esplorazioni, dalle ipotesi, dalle domande, dalle discussioni dei bambini." (Linee pedagogiche zerosei)*

Per noi insegnanti, il contesto laboratoriale e atelieristico, dovrebbe essere il pilastro portante della nostra quotidianità, perno su cui condensare le nostre capacità progettuali.

LABORATORIO

RUOLO DELL'ADULTO

Mediatore didattico

Tramite l'osservazione, sostiene, espande, stimola e amplifica le esperienze del bambino favorendo la sistematizzazione delle conoscenze.

SPAZI

La sezione è organizzata con piccoli atelier.
Nello spazio della scuola (aula laboratorio, salone) si organizzano i laboratori per età omogenea

BAMBINO PROTAGONISTA

delle esperienze e degli apprendimenti

OBIETTIVI

- Sollecitare la curiosità e la ricerca.
- Sviluppare la comunicazione (linguaggi diversi), l'ascolto e l'attenzione.
- Stimolare la logica delle soluzioni e la creatività.

TEMPI

Sono flessibili

Si prevede l'alternanza di attività strutturate e momenti in cui i bambini possono dedicarsi liberamente ai piccoli atelier.

MODALITA' ORGANIZZATIVE

LA SEZIONE

Gli spazi all'interno della sezione saranno flessibili e seguiranno gli interessi dei bambini.
Potranno crearsi nuovi spazi a seconda delle domande e degli interessi che emergono.
L'attenta regia educativa dell'adulto, pone attenzione alle esigenze specifiche per età, al fine di sostenere la realizzazione di obiettivi finalizzati, apprendimenti e percorsi individualizzati valorizzando il lavoro a piccoli gruppi negli angoli e negli atelier. L'attività a piccoli gruppi consentirà

All'insegnante di porsi in relazione con pochi alunni, e contemporaneamente ai bambini di sperimentare la possibilità di attività autonome al di fuori dell'interazione continua con l'adulto. Si può dar vita a conversazioni di piccolo e grande gruppo, all'interno dei quali si verifica la trasmissione di messaggi non solo fra adulto e bambini, ma anche fra bambini e bambini.

SPAZI

- LABORATORIO GRAFICO-PITTORICO E ARTISTICO

Offre attività per affinare la coordinazione oculo-manuale e l'espressività, la creatività e il pensiero progettuale. È un luogo di creatività; di sperimentazione e autoapprendimento. È un ambiente ricco e stimolante, arricchito con immagini visive o cartelloni dell'argomento che si vuole esplorare: colori, forme, segni, costruzioni, per stimolare la curiosità e la voglia di fare.

MATERIALI

Strumenti grafici di diverso tipo (matite, pennarelli, pastelli, penne), pennelli, colori, colla, forbici, carte di diverso tipo, spugne, rulli, tessuti, materiali di recupero.

- LABORATORIO LOGICO-MATEMATICO

È uno spazio che permette ai bambini di vivere tante esperienze matematiche informali e spontanee, avviate e guidate dai bambini stessi. I materiali a disposizione aiutano i bambini acquisire competenze e fiducia nel ragionare, nell'usare ed esplorare i concetti matematici durante il gioco. Attraverso il fare costruttivo i bambini indagano e sperimentano forme, grandezze, quantità. Il bambino ha la possibilità di confrontare grandezze e quantità, raggruppare, seriare, classificare, simbolizzare, giocare con i numeri…

MATERIALI

-Semistrutturato: blocchi logici, regoli, tabelle a doppia entrata, numeri in plastica e legno, righelli, metri, bilance, tombole, domino, cartelli o schede con le nomenclature classificate (animali della fattoria, pesci, ortaggi, frutti, fiori, uccelli).
- Materiali non strutturati: bottoni, gettoni, bastoncini, sassi, conchiglie, palline, cubi, recipienti, timbri.

❑ LABORATORIO LINGUISTICO

Si tratta di creare un luogo che dia realmente e concretamente la parola ai bambini, che permetta di vivere il " piacere di comunicare", il "piacere di esprimersi", di riuscire a capire e farsi capire, per rafforzare la fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione, ovvero la sicurezza di sé e l'autostima. Spazio per suscitare nuovi interessi e nuove esperienze, stimolando l'espressività verbale e la comunicazione tra bambini e con l'adulto. Si porrà molta attenzione al **"parlare"** dei bambini, al loro **fare"** in situazione, alle esperienze dirette con le cose e la natura, con la realtà circostante, con i materiali, valorizzando le espressioni verbali, i discorsi e le ipotesi. Il linguaggio diventa quindi un mezzo per rappresentare, rivivere, sistematizzare le conoscenze, confrontare le idee, impostare problemi e trovare soluzioni.

MATERIALI

- ✓ riviste, libri, libri realizzati dai bambini, cartelloni, flash cards.
- ✓ Tombole, domino, giochi di carte con immagini e parole per un primo approccio alla lingua scritta.
- ✓ Cartelli o schede con le nomenclature classificate (animali della fattoria, pesci, ortaggi, frutti, fiori, uccelli…)
- ✓ Filastrocche, poesie brevi storie.
- ✓ Registratore vocale per fissare conversazioni o giochi con la voce.
- ✓ Storie in sequenza di immagini da interpretare e ricostruire verbalmente.

TEMPO

Il progetto tocca tutti i campi di esperienza e si svolge nel corso dell'anno scolastico.
I laboratori allestiti nella sezione hanno una durata temporale flessibile, a seconda degli interessi e dei bisogni dei bambini. Gli angoli allestiti potranno essere provvisori una volta esaurito l'interesse e concluso il progetto, o permanenti.

DESTINATARI

I bambini di ogni singola sezione eterogenea che accoglie bambini dai 2 anni e mezzo ai sei anni. (classe azzurra, classe blu, classe gialla, classe rossa, classe verde).

INTERSEZIONE

Le esperienze dei bambini si alternano fra spazi di sezione e di intersezione, creando rapporti più stimolanti fra gli insegnanti e fra i bambini, consentendo una più articolata fruizione degli spazi, dei materiali ludici, delle attrezzature e dei sussidi didattici.
Le attività proposte sono calibrate secondo gli obiettivi specifici per ciascuna fascia di età.
Si tratta di organizzare percorsi educativi in sezioni aperte con bambini di classi diverse ma della medesima età. Questo contesto amplia le opportunità di scambio, di confronto, di arricchimento nella più vasta comunità scolastica stimolando racconti ,forme di aggregazione e socializzazione, ed esperienze condivise.

SPAZI

L'aula laboratorio, il salone e lo spazio esterno sono i luoghi predisposti per le attività di intersezione.

LABORATORI

- LABORATORIO ARTISTICO per i bambini di 3,4,5 anni
- LABORATORIO LINGUISTICO per i bambini di 4,5 anni
- LABORATORIO DI ATTIVITA' MOTORIA per i bambini di 4 e 5 anni. (in collaborazione con le associazioni sportive del territorio.)
- LABORATORIO DI LINGUA INGLESE per i bambini di 4 (tre incontri propedeutici) e 5 anni .

TEMPO

I laboratori per età omogenea avranno una durata variabile a seconda dell'età dei bambini e delle attività proposte. Avranno un minimo di 4 incontri fino a un massimo di 8 incontri.

DESTINATARI

I bambini di tutte le sezioni suddivisi per gruppi di età omogenea.

UNA REGIA EDUCATIVA ATTENTA

L'adulto nel processo educativo è il mediatore didattico, il suo ***ruolo indiretto*** si manifesta attraverso una serie di azioni quali:

OSSERVARE

I bambini e in modo particolare i loro comportamenti, le esplorazioni, gli interessi, le discussioni anche in situazioni occasionali come punto di partenza per la progettazione.

FACILITARE

Creare gli spazi e offrire i materiali adatti a soddisfare i bisogni dei bambini creando le condizioni per nuovi apprendimenti.

SUSCITARE

Il laboratorio dovrebbe rappresentare un luogo privilegiato nel quale idee, indagini, ricerche, ipotesi e linguaggi espressivi possano emergere, alimentandosi dei pensieri e degli interessi del singolo come del gruppo.

PROGETTARE

Attraverso una didattica prevalentemente indiretta che accoglie e raccoglie gli interessi e le domande dei bambini come spunto per la progettazione con tempi flessibili che sappiano seguire i ritmi dei bambini.

FINALITA'

Il bambino è protagonista del processo educativo didattico e attraversi il **fare"** formula ipotesi, sviluppa abilità e costruisce competenze.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo..
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura, e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SE' E L'ALTRO

3 ANNI

- Sviluppare la propria identità personale.
- Acquisire la sicurezza in sé.
- Sviluppare il senso di appartenenza alla sezione.
- Partecipare alle attività proposte.
- Esprimere emozioni e sentimenti.

4 ANNI

- Sviluppare la propria identità personale.
- Acquisire la sicurezza in sé.
- Sviluppare il senso di appartenenza alla sezione.
- Esprimere emozioni e sentimenti.
- Partecipare in gruppo ad attività comuni.
- Sviluppare sentimenti di fiducia verso gli altri.

5 ANNI

- Sviluppare la propria identità personale.
- Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti.
- Accettare gli altri e sviluppare, verso di essi sentimenti di fiducia.
- Partecipare attivamente agli eventi della vita sociale.
- Collaborare nel gruppo per un fine comune.
- Esprimere bisogni, desideri, emozioni e stati d'animo.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

3 ANNI

- Sviluppare una positiva immagine di sé.
- Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie.
- Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo.
- Padroneggiare schemi e esperienze motorie nuove.

4 ANNI

- Conoscere globalmente il proprio corpo.
- Percepire, riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri.
- Controllare e coordinare i movimenti del proprio corpo.
- Migliorare la motricità fine della mano.
- Sviluppare una positiva immagine di sé.
- Rappresentare il proprio corpo.

5 ANNI

- Sviluppare una positiva immagine di sé.
- Percepire, riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su una immagine.
- Acquisire fiducia nelle proprie capacità motorie.
- Rappresentare graficamente il proprio corpo in modo completo.
- Controllare schemi dinamici segmentari e generali.
- Migliorare la motricità fine della mano e la coordinazione oculo-manuale.
- Esercitare la grafomotricità.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

3 ANNI

- Conoscere e denominare i colori fondamentali.
- Utilizzare tecniche grafico-pittoriche.
- Utilizzare il colore come linguaggio espressivo.
- Tracciare segni e assegnarvi un significato.
- Manipolare diversi materiali.
- Interagire con i compagni per drammatizzare storie ascoltate.
- Ascoltare brani musicali.

4 ANNI

- Utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche.
- Usare in modo creativo i materiali a disposizione.
- Riprodurre forme e colori dell’ambiente.
- Progettare e costruire utilizzando materiali semplici.
- Ascoltare brani musicali.
- Seguire l’andamento ritmico di un brano.

- Drammatizzare storie.

5 ANNI

- Utilizzare adeguatamente le varie tecniche grafico-pittoriche.
- Esprimere graficamente i propri vissuti.
- Riprodurre in modo creativo forme e colori dell'ambiente.
- Progettare e costruire usando materiali semplici.
- Collaborare ad attività grafico-pittoriche di gruppo.
- Drammatizzare storie e situazioni.
- Ascoltare brani musicali.
- Percepire ritmi lenti e veloci.
- Esprimere graficamente e verbalmente le sensazioni suscitate dall'ascolto di brani musicali.
- Utilizzare il registratore e la macchina fotografica.

I DISCORSI E LE PAROLE

3 ANNI

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione.
- Acquisire la corretta pronuncia dei principali fonemi.
- Capire e farsi capire dagli altri.
- Denominare gli oggetti contenuti in un'immagine familiare.
- Verbalizzare semplici esperienze.
- Comprendere semplici messaggi.
- Memorizzare semplici poesie e filastrocche.
- Usare il linguaggio per stabilire rapporti interpersonali.
- Arricchire il lessico con parole nuove.

4 ANNI

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione.
- Acquisire la corretta pronuncia dei principali fonemi.
- Capire e farsi capire dagli altri.
- Esprimersi utilizzando frasi con forme sintattiche chiare.
- Definire azioni e situazioni rappresentate attraverso il disegno.
- Raccontare un'esperienza vissuta.
- Memorizzare e ripetere semplici poesie e filastrocche.
- Comprendere consegne.
- Ascoltare e comprendere un testo narrativo.
- Formulare domande appropriate.
- Comprendere il collegamento di eventi semplici.
- Utilizzare vocaboli nuovi.

5 ANNI

- Utilizzare vocaboli nuovi relativi ad esperienze fatte.
- Acquisir una pronuncia corretta e scorrevole.
- Comunicare esperienze.
- Dialogare con i coetanei e gli adulti.
- Formulare frasi complesse di senso compiuto.
- Comprendere consegne complesse.
- Analizzare, commentare, ed esprimere pareri su immagini.
- Verbalizzare una storia in sequenza.
- Memorizzare e ripetere poesie e filastrocche.
- Intervenire adeguatamente in discussioni di gruppo.
- Comprendere i passaggi fondamentali di un racconto e riprodurli graficamente.
- Formulare domande.
- Ipotizzare soluzioni di fronte a situazioni problematiche.
- Distinguere il disegno dalla scrittura.
- Riconoscere la forma di alcune lettere.
- Utilizzare simboli per scrivere messaggi.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

3 ANNI

- Individuare somiglianze e differenze.
- Raggruppare oggetti in base al colore, alla forma e alla dimensione.
- Individuare il criterio di semplici classificazioni.
- Compiere associazioni in base al colore e alla forma.
- Comprendere le relazioni topologiche: aperto/chiuso; dentro/fuori.
- Comprendere il concetto spaziale: sopra-sotto.
- Usare correttamente i termini: sopra/sotto; dentro/fuori rispetto a sé stesso.
- Riconoscere le dimensioni: grande/piccolo; lungo/ corto; alto/basso.
- Stabilire relazioni quantitative: pochi-molti.
- Esplorare e manipolare materiali diversi.

4 ANNI

- Individuare somiglianze e differenze.
- Costruire insiemi.
- Indicare l’attributo che spieghi la classificazione data.
- Discriminare e seriare oggetti per grandezza/altezza.
- Distinguere e verbalizzare le quantità: uno, pochi, molti.
- Confrontare gruppi di oggetti per quantità.
- Riconoscere e riprodurre forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo.
- Comprendere le relazioni spaziali: davanti/dietro; vicino/lontano; in alto/in basso.
- Confrontare e misurare lunghezze e altezze.

- Esplorare e manipolare materiali diversi.
- Comprendere e utilizzare adeguatamente i termini: prima/poi.
- Descrivere verbalmente e rappresentare graficamente un'esperienza.

5 ANNI

- Costruire insiemi.
- Individuare l'attributo che spieghi la classificazione data.
- Operare corrispondenze tra gruppi di oggetti.
- Confrontare gruppi di oggetti per quantità.
- Raggruppare oggetti di una stessa raccolta a 2 a 2 ; a 3 a 3.
- Contare in senso progressivo.
- Collegare la sequenza numerica con oggetti e attività reali.
- Seriare oggetti per: grandezza, altezza, lunghezza; in ordine crescente e decrescente.
- Rappresentare graficamente le seriazioni effettuate.
- Effettuare misurazioni.
- Riconoscere e riprodurre graficamente le forme geometriche: cerchio, triangolo, quadrato, rettangolo.
- Consolidare la conoscenza dei concetti: dentro/fuori; aperto/ chiuso; vicino/lontano; in alto/in basso; davanti/dietro; al centro/ai lati.
- Risolvere problemi spaziali.
- Riprodurre graficamente percorsi.
- Completare tabelle a doppia entrata.
- Manipolare, analizzare e descrivere materiali.
- Comprendere e utilizzare adeguatamente i termini: prima, ora, poi.
- Formulare ipotesi utilizzando il nesso causa- effetto.
- Formulare ipotesi di soluzioni di problemi.

VERIFICA

Si effettuerà un'osservazione sia occasionale che sistematica dei comportamenti e dei processi di apprendimento durante le attività didattiche.
Le insegnanti utilizzano delle griglie di osservazione per valutare i punti di forza ed eventuali difficoltà di ciascun bambino. Gli obiettivi raggiunti e i progressi di ciascun bambino vengono condivisi con le famiglie durante i colloqui individuali.

DOCUMENTAZIONE

Durante tutto il percorso ci saranno momenti per riflettere insieme ai bambini sulle attività svolte, sui vissuti e sulle esperienze. Documentiamo le esperienze attraverso il

disegno per aiutare i bambini a raccogliere i propri pensieri e le emozioni; le foto scattate durante le attività per ricordare i vissuti.
Le famiglie saranno aggiornate attraverso cartelloni, diapositive, esposti ed esplicitati durante feste e assemblee. Ogni bambino costruirà il proprio fascicolo personale che porterà a casa al termine dei percorsi di apprendimento.

FONTI NORMATIVE E BIBLIOGRAFICHE

- Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia (2012)
- Indicazioni Nazionali nuovi scenari(2018)
- Orientamenti Nazionali per lo 0-3 (d.l. n. 43 2022)
- Linee pedagogiche per il sistema integrato zerosei (d.l. n. 65 ,2017)

BIBLIOGRAFIA

- N. du Saussois **" Attività per laboratori nella scuola materna "** Editrice La Scuola-Brescia.
- L. Fortina, D. Manca, G. Rossi **" LE FIABE PER…giocare con il corpo imitando gli animali"** Franco Angeli/ Le Comete.
- T. Loschi **" I discorsi e le parole"** Nicola Milano Editore.
- J. Robertson **" Pasticciamo con la matematica"** Erickson
- M. Bartolini Bussi **" Lo spazio, l'ordine, la misura"** Juvenilia
- B. Restelli **" Giocare con tatto"** Franco Angeli/ Le Comete
- V. Biletta **" Conoscere e usare i colori con i bambini"** Sonda