

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

Il gioco: esperienze per crescere



" Il gioco è il lavoro del bambino."

Maria Montessori

Anno scolastico 2025/2026

PREMESSA

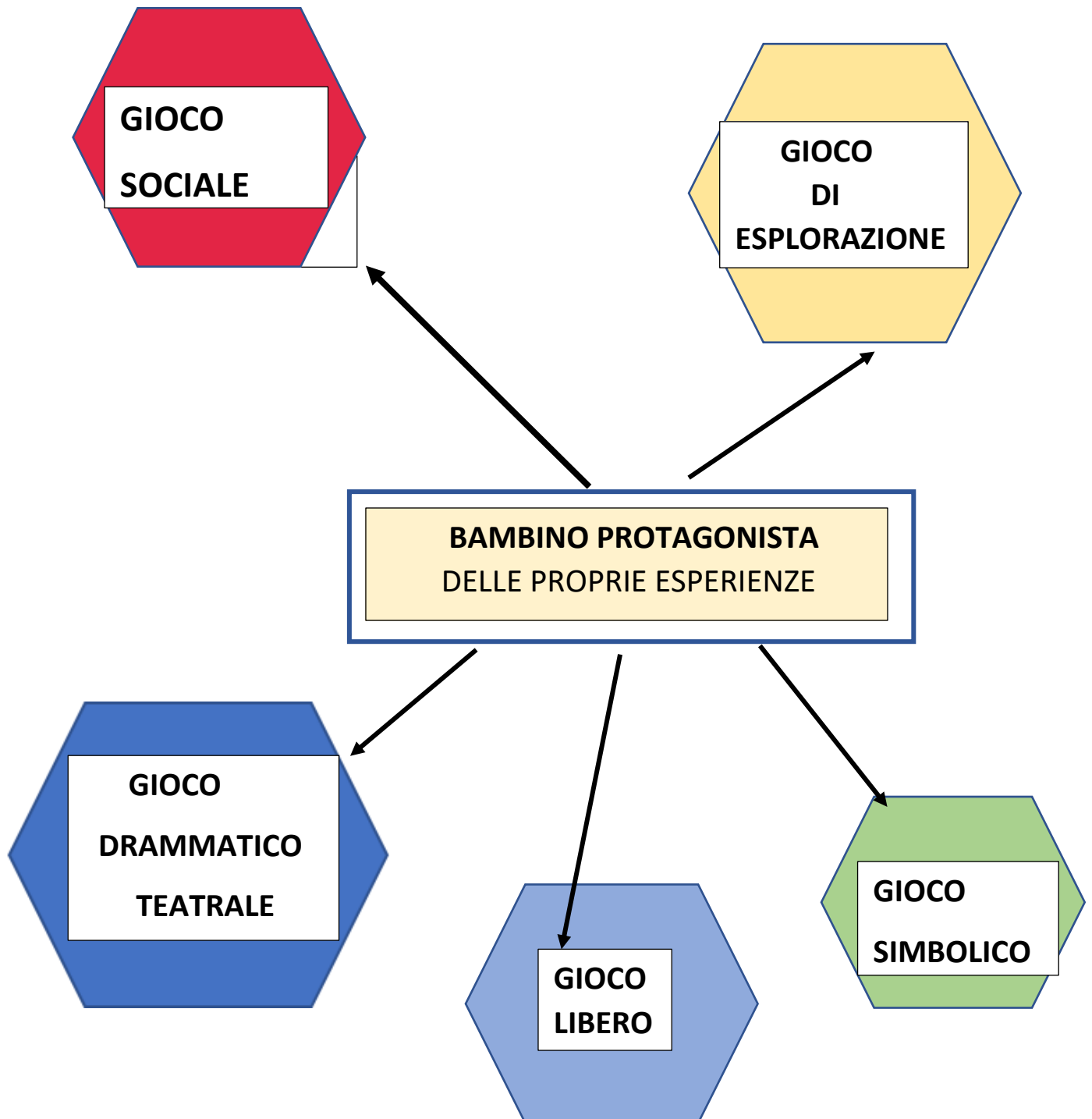
Il gioco è un bisogno primario, un'attività spontanea specifica dell'infanzia, costantemente presente e pervasiva nella quotidianità dei bambini. Il gioco è una delle attività principali che conducono il bambino verso il pieno sviluppo. L'adulto deve essere consapevole e incoraggiare, sviluppare e promuovere il gioco in tutte le sue forme. Il gioco soprattutto nelle prime fasi della sua crescita è la vita e la voce del bambino. È nel gioco che il bambino esprime le sue potenzialità e competenze, racconta di sé e conosce il mondo, impara e lo fa perché prova piacere, gioia, soddisfazione. Il gioco è sì un'attività libera e spontanea, ma perché il gioco possa contribuire al meglio allo sviluppo del soggetto ha bisogno di essere incoraggiato, pensato e progettato. Devono essere pensati gli ambienti, i materiali, le proposte ludiche perché i bambini possano esprimere sé stessi e crescere giocando. Molto importante è l'organizzazione dei tempi, la predisposizione degli ambienti e dei materiali, ma soprattutto l'atteggiamento dell'adulto, il quale guarda al gioco come un vero e proprio dispositivo di cura educativa.

Il gioco è sempre un'attività seria, impegnativa, coinvolgente che richiede concentrazione e l'uso di molteplici competenze e abilità cognitive, relazionali e motorie che si modificano, si sviluppano e si ampliano con il gioco. Nell'infanzia la quasi totalità delle attività che il bambino mette in atto anche all'interno delle strutture educative, ha la forma e lo spirito ludico e viene vissuta come gioco.

Gioco e sviluppo vanno di pari passo. Il gioco promuove la scoperta del proprio sé e del mondo. Le attività ludiche non devono essere né ripetitive, né stereotipate ma adeguate alle competenze e alle capacità del bambino, stimolanti per lo sviluppo.

Ricchi e frequenti devono essere i momenti e le occasioni di gioco libero dove l'adulto svolge un ruolo di osservatore; l'educatore diventa un regista che può anche divenire attore partecipando e condividendo il gioco.

**IL GIOCO PROMUOVE NEL BAMBINO LA
SCOPERTA DI SE' E DEL MONDO.**



SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

SPAZI

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 valorizzando il lavoro a piccoli gruppi negli angoli. 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. Lo spazio della sezione opportunamente strutturato in angoli dedicati a diverse attività favorisce la libera sperimentazione da parte del bambino. Momenti di gioco libero saranno alternati da proposte strutturate, esperienze, letture conversazioni.

SPAZI ESTERNI

Il cortile della scuola offre la possibilità ai bambini di sviluppare il gioco sociale, favorendo lo scambio di relazioni tra bambini di età e sezioni diverse.

Il giardino e l'orto della scuola favoriscono l'esplorazione dell'ambiente naturale stimolando i bambini alla scoperta del mondo, all'osservazione della natura e all'indagine scientifica.

TERRITORIO

Durante l'anno scolastico sono previste alcune uscite sul territorio. L'esplorazione del quartiere, dei negozi e delle attività presenti in esso, come il panificio, il ristorante, l'edicola, il bar... permettono ai bambini di prendere consapevolezza delle realtà che vivono quotidianamente. Queste visite saranno poi un importante stimolo per ricreare in classe le realtà conosciute attraverso il gioco simbolico.

PROPOSTE DI GIOCO

FACCIAMO FINTA DI...

GIOCO SIMBOLICO

Il gioco simbolico risponde al bisogno di imitazione e di rappresentazione della realtà che circonda il bambino. Le uscite sul territorio favoriranno la creazione all'interno delle sezioni di angoli dove i bambini avranno la possibilità di *"far finta di..."* essere al ristorante, fare il pane, servire il caffè al bar... questi giochi favoriscono il linguaggio, l'immaginazione, la socializzazione e l'autonomia.

Questi spazi di gioco imitativo sono il luogo per attività essenzialmente libere. Il ruolo dell'educatrice consiste nel predisporre spazi e materiali costruiti anche con la collaborazione dei bambini.

TEMPO: ottobre/novembre

GIOCHIAMO AL TEATRO

GIOCO DRAMMATICO-TEATRALE

Il gioco drammatico contribuisce allo sviluppo dell'identità del bambino fornendogli nuove prospettive per comprendere la sua immagine, perché passando attraverso gli altri (ruoli e personaggi), è più facilmente in grado di accettarsi e capire gli altri.

Questo tipo di gioco ruota attorno a racconti, piccole storie conosciute o inventate, in cui i bambini possono definire i ruoli dei diversi protagonisti.

In questo angolo i bambini troveranno materiali come: uno specchio, accessori per travestirsi, vestiti, foulards, cappelli, borse, stoffe...

I bambini assisteranno anche ad uno spettacolo teatrale a scuola, che offrirà lo spunto per i giochi di drammatizzazione.

TEMPO: gennaio/ febbraio.

ALLA SCOPERTA DEL MONDO

GIOCO DI ESPLORAZIONE E APPRENDIMENTO

Volto alla scoperta del mondo fisico e del suo funzionamento, favorisce il pensiero logico, il coordinamento, la creatività e stimola l'apprendimento e l'acquisizione di concetti matematici e scientifici. L'ambiente naturale è ricco e complesso e può offrire opportunità di conoscenza e di apprendimento autentici e contestualizzati, e quindi occasioni per la costruzione di competenze.

L'adulto propone esperienze che permettano ai bambini di porre domande, formulare ipotesi, discutere di eventuali problemi e non avere paura di sbagliare. *Gli errori sono essenziali per imparare.*

La raccolta di materiali naturali come sassi, rametti, foglie... offre lo spunto per attività di classificazione, seriazione, raggruppamenti, concetti numerici.

Accanto a queste esperienze all'aperto si possono alternare giochi con materiali strutturati come tombole, domini, flash cards, blocchi logici, giochi con dadi...

TEMPO: marzo/ aprile

GIOCHIAMO INSIEME

GIOCO SOCIALE

I giochi psicomotori in particolare, si propongono la finalità di favorire la conoscenza del sé, in modo particolare del sé corporeo, e quella dell'altro per facilitare, attraverso il contatto fisico e la comunicazione verbale e non verbale, l'instaurarsi di relazioni basate sulla fiducia reciproca. Esse, infatti, consentono al bambino di sperimentare e calibrare la propria gestualità e, dunque, metaforicamente, anche le proprie modalità di interazione nell'incontro con l'altro. I giochi hanno lo scopo di far sperimentare ai bambini una particolare forma di apprendimento, attivando dei processi che consentono di prendere consapevolezza dei propri modi di essere e contemporaneamente di acquisire nuove modalità di pensare, sentire, e soprattutto di relazionarsi. Le storie e i loro racconti hanno da sempre sancito e legittimato il senso di comunità, di cooperazione e gestione dei conflitti. I bambini sanno cogliere nelle vicende narrate il linguaggio simbolico come nessun adulto è in grado di fare e così percepiscono i significati più profondi del

narrare. Le storie narrate diventano l'ispirazione per drammatizzare i racconti e stimolare il gioco sociale.

TEMPO: maggio/giugno

IL RUOLO DEI BAMBINI

Il gioco autodiretto e il piacere del fare, generano nel bambino apprendimenti autentici e profondi. Occorre garantire contesti educativi e sufficiente spazio-tempo affinché i bambini possano sperimentare le diverse tipologie di gioco, valorizzando ciò che emerge spontaneamente da loro favorendo l'autodeterminazione-

IL RUOLO DELL'ADULTO

Ascoltatore attento dei bisogni espressivi e conoscitivi dei bambini, pronto a cogliere le domande e l'inventiva infantile.

Aiutante competente nel mettere a disposizione la sua esperienza quando serve.

Compagno di avventura capace di seguire i pensieri dei bambini per sostenere le loro iniziative.

Facilitatore e promotore delle spontanee tendenze infantili espressive e cognitive.

DESTINATARI

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

TEMPO

Il progetto tocca tutti i campi di esperienza e si svolge nel corso dell'anno scolastico. Gli angoli allestiti nella sezione hanno una durata temporale flessibile a seconda degli interessi dei bambini.

FINALITA'

- Giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare e imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione e l'osservazione.
- Rappresentare, immaginare, "ripetere, con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi,
- Scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.
- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.
- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali e musicali).
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per definire regole.
- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo diversi criteri, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.
- Osserva con attenzione l'ambiente naturale.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Comunicazione nella madrelingua.
- Competenze di base di 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.
- Accettare l'altro da sé.
- Sviluppare il senso di appartenenza alla sezione.
- Esprimere emozioni e sentimenti.
- Partecipare alle attività proposte.
- Scoprire la necessità di costruire e rispettare regole di comportamento.

4 ANNI

- Sviluppare la propria identità personale.
- Acquisire la sicurezza in sé.
- Accettare l'altro da sé.

- Sviluppare il senso di appartenenza alla sezione.
- Esprimere emozioni e sentimenti.
- Partecipare alle attività proposte.
- Scoprire la necessità di costruire e rispettare regole di comportamento.
- Partecipare in gruppo ad attività comuni,
- Sviluppare sentimenti di fiducia verso gli altri.

5 ANNI

- Sviluppare la propria identità personale.
- Acquisire la sicurezza in sé.
- Riconoscere ed esprimere emozioni, sentimenti e stati d'animo.
- Partecipare attivamente agli eventi della vita sociale.
- Scoprire la necessità di costruire e rispettare regole di comportamento.
- Partecipare in gruppo ad attività comuni,
- Accettare gli altri e sviluppare sentimenti di fiducia verso gli altri.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

3 ANNI

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

4 ANNI

- Sviluppare un'immagine positiva di sé.
- 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-
- Rappresentare il proprio corpo.

5 ANNI

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

IMMAGINI, SUONI E COLORI

3 ANNI

- Favorire la scoperta dei colori.
- Conoscere e denominare i colori fondamentali.
- Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche.
- Tracciare segni e assegnarvi un significato.
- Manipolare materiali diversi.
- Interagire con i compagni per drammatizzare storie ascoltate.
- Effettuare giochi di ruolo.
- Interessarsi ai giochi simbolici.

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.
- Drammatizzare storie e situazioni.
- Effettuare giochi di ruolo.
- Rappresentare un'esperienza attraverso diversi codici.

5 ANNI

- Utilizzare adeguatamente diverse 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 in gruppo.
- Drammatizzare situazioni e storie.
- Esprimersi attraverso i giochi simbolici.
- Interpretare correttamente un ruolo prescelto.

I DISCORSI E LE PAROLE

3 ANNI

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione.
- Capire e farsi capire.
- Denominare gli oggetti contenuti in un'immagine familiare.
- Verbalizzare una semplice esperienza.
- Rispettare il proprio turno per intervenire in una conversazione.
- Comprendere semplici messaggi.
- Memorizzare semplici filastrocche e poesie.
- 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 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.
- Rispettare il proprio turno per intervenire in una conversazione.
- Comprendere consegne.
- Ascoltare e comprendere un testo narrativo.
- Formulare domande appropriate.
- Comprendere il collegamento di eventi semplici.
- Memorizzare semplici filastrocche e poesie.
- Utilizzare vocaboli nuovi.

5 ANNI

- Ascoltare gli altri cercando di comprenderli.
- Rispettare il proprio turno per intervenire nelle conversazioni.
- Utilizzare vocaboli nuovi relativi ad esperienze fatte.
- Formulare frasi complesse di senso compiuto.
- Comprendere consegne complesse.
- Descrivere una situazione seguendo lo sviluppo cronologico dei fatti.
- Esprimere bisogni, stati d'animo, emozioni, idee.
- Inventare brevi storie.
- Formulare domande in modo appropriato.
- Comprendere il collegamento di eventi.
- Completare testi narrativi.
- Ipotesizzare soluzioni di fronte a situazioni problematiche.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

3 ANNI

- Individuare somiglianze e differenze,
- Raggruppare 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 insieme.
- Indicare l'attributo che spieghi la classificazione data.
- Discriminare e seriare oggetti per grandezza/altezza.
- Distinguere e verbalizzare la quantità: uno, pochi, molti.
- Confrontare gruppi di oggetti per quantità.
- Riconoscere e riprodurre forme geometriche.
- Comprendere le relazioni spaziali: davanti/dietro; vicino/lontano; in alto/ in basso.
- Esplorare e manipolare materiali diversi.
- Comprendere e utilizzare adeguatamente i termini: prima/poi.
- Descrivere verbalmente e rappresentare graficamente un'esperienza.

5 ANNI

- Costruire insieme.
- Individuare l'attributo che spieghi la classificazione data.
- Operare corrispondenze tra gruppi di oggetti.
- Confrontare gruppi di oggetti per quantità.
- 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.
- Riconoscere e riprodurre graficamente le forme geometriche.
- 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.
- Manipolare, analizzare e descrivere materiali diversi.
- 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 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 e i video delle attività svolte aiutano i bambini a ripercorrere il percorso fatto.

Le famiglie saranno aggiornate attraverso cartelloni, diapositive, foto, esposti ed esplicitati durante le feste e le 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 curriculum della scuola dell'infanzia (2012).
- Indicazioni Nazionali nuovi scenari (2018).
- Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei (d.l. n.65, 2017).

BIBLIOGRAFIA

- A.Bondioli, A. Bobbio **"Gioco e infanzia"** edizioni Carocci 2019.
- S.Negro **"Pedagogia del bosco. Educare nella natura per crescere bambini liberi e sani."** Terra Nuova Edizioni 2019
- A.Bondioli, D.Savio **"Educare l'infanzia"** Carocci editore 2018.
- D.Novara **"Litigare per crescere"** Erickson 2011
- B.Restelli **"Giocare con la natura."** Le Comete Franco Angeli 2019
- J.Robertson **"Pasticciamo con la matematica"** Erickson 2020