

La sezione primavera

La sezione Primavera è caratterizzata da routine ed attività.

Le routine si svolgono in modo ciclico nel corso della giornata e con rituali che le rendono prevedibili e riconoscibili. Scandiscono il ritmo della giornata.

Le proposte di attività derivano da specifici obiettivi che vengono individuati attraverso l'osservazione dei bambini.

Terminato il periodo degli ambientamenti il tempo per svolgere una programmazione educativa si è rivelato molto breve.

Questo dovuto sia all'oggettivo ritardo dell'avvio del servizio, sia perché prima di iniziare la programmazione è stato necessario consolidare gli ambientamenti e le routines.

La giornata tipo

- 8:30-9:30 Accoglienza, gioco autonomo
- 9:30-10:30 Spuntino, calendario delle presenze, canzoni
- 10:30-11:15 Attività esperienziali, laboratori secondo la programmazione
- 11:15-11:20 Momento dell'igiene
- 11:30-12:10 Rilassamento, lettura e preparazione all'uscita per chi non rimane a pranzo
- 12:10-12:20 Riconsegne
- 12:20-13:00 Pranzo
- 13:00-14:00 Ricongiungimento

Le attività proposte al gruppo di bambini successivamente al periodo dell'ambientamento, si sono articolate su tre aree specifiche, volte a stimolare e valorizzare:

Area dell'autonomia: per affinare le abilità motorie, sviluppare le capacità percettive e cognitive, acquisire abilità specifiche di tipo comunicativo, espressivo, logico;

Area della creatività: per sviluppare la capacità di esprimersi attraverso mezzi grafico –pittorici, manipolativo–visivi, sonoro–musicali ed il gioco simbolico, favorire l'arricchimento del vocabolario, la comprensione delle storie, il riconoscimento della successione temporale di due sequenze di una storia, sperimentare la manipolazione del colore attraverso diverse tecniche grafiche;

Area dell'autostima: per valorizzare la soggettività (ogni bambino è unico con le sue idee e la sua capacità creativa) e la socialità (rispetto per gli altri, piacere di stare insieme, interazione e integrazione nel gruppo, collaborazione), favorire un atteggiamento di stima e di fiducia nelle proprie capacità al fine di stimolarne la serena espressione dei propri sentimenti e bisogni.

CAMPI D' ESPERIENZA

Con questo termine si indicano i diversi **ambiti** del **fare** e dell'**agire** del bambino e quindi i settori specifici ed individuabili di competenza nei quali il bambino conferisce significato alle sue molteplici attività, sviluppa il suo apprendimento e persegue i suoi traguardi formativi, nel concreto di una esperienza che si svolge entro confini definiti e con il costante suo attivo coinvolgimento.

IL SÉ E L'ALTRO

- Portare il bambino alla **collaborazione** favorendo lo sviluppo di **confronto e amicizia**;
- Rafforzare la **fiducia in se stessi** e sviluppare il **senso di appartenenza** a una famiglia, a un gruppo, a una comunità, accogliendo le diversità come valore positivo
 - Favorire la cura del sé e dell'altro
 - Riconoscere se stessi e gli altri sia come singoli individui, sia come parte della sezione
 - Sviluppare la capacità di collaborare con l'altro
 - Unire le forze per il raggiungimento di un risultato comune

-Calendario delle presenze

- Giochi di gruppo

- Giochi di luce

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Portare il bambino a **conoscere il proprio corpo** in tutte le sue forme: funzionali, relazionali, cognitive, comunicative e pratiche.
- Promuovere la conoscenza del proprio corpo
- Sviluppare abilità motorie
- Sviluppare la capacità di muoversi autonomamente

Giochi di movimento in palestra: saltare, rotolare, strisciare.

Percorsi motori

LINGUAGGIO CREATIVITA' ESPRESSIONE

Questo campo d'esperienza considera tutte le attività inerenti alla comunicazione ed espressione manipolativo – visiva ,
drammatico – teatrale, mirate a:

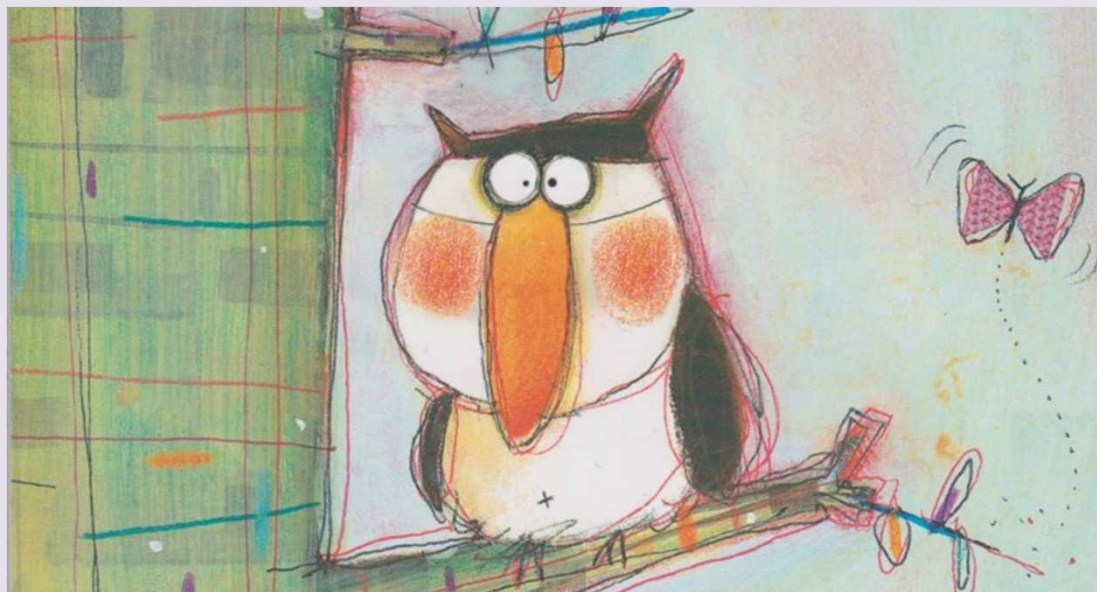
- Incentivare le capacità comunicative riferite al linguaggio orale
- Favorire la creazione di pensieri creativi
- Incentivare l'esplorazione di vari materiali
- Favorire l'utilizzo creativo e la scoperta libera delle forme, della consistenza, della differenza attraverso l'osservazione diretta e il confronto.
- Favorire il riconoscimento delle proprie emozioni immedesimandosi nei personaggi delle storie
- Favorire il riconoscimento dei

-Drammatizzazione
della storia
attraverso
i burattini

GIOCO AUTONOMO

E' l'attività spontanea e istintiva più importante. E' fine a se stessa ma non per questo secondaria. Il bambino impara a **proporsi liberamente** nell'ambiente e con i coetanei, impara giocando "far finta di..." (gioco simbolico) ad avvicinarsi al mondo degli adulti, a dare un senso a se stesso e alla realtà e a modificarla. Durante il gioco libero l'educatrice fornisce il gioco, le macchinine, le costruzioni, i libretti e poi resta in disparte, come figura rassicurante e incoraggiante.

I bambini si dividono i giochi e giocano come meglio credono, se nasce un **conflitto** l'educatrice non interviene e aspetta di vedere come si risolve, se va per le lunghe pone rimedio cercando di non essere troppo invadente. Durante questo momento il bambino deve essere libero di confrontarsi con gli altri e deve sentirsi autonomo anche nella gestione del conflitto.



Il Gufo che aveva paura del buio

di Jill Tomlinson

La storia che ha fatto da filo conduttore alla programmazione educativa, scelta dalle colleghe della Scuola dell'Infanzia per le loro sezioni, è stata riadattata e resa più semplice e comprensibile per i bambini della sezione.

Questa scelta è stata fatta al fine di conformare la programmazione con la Scuola dell'Infanzia e offrire un ulteriore momento di coesistenza, continuità e collaborazione.

MONITORAGGIO E VERIFICA

Tutte le attività di programmazione sono state integrate con **osservazioni** sia singole che di gruppo, non con lo scopo di dare una valutazione, ma con il fine di adattare continuamente il percorso alle esigenze espresse dal gruppo di bambini. L'attività di documentazione permette di focalizzare l'attenzione sulle singole esperienze vissute dai bambini valorizzandone i contenuti e le competenze.

Documentare assolve le seguenti funzioni:

- Creare una memoria storica dell'intervento
- Comunicare con precisione i processi che si sviluppano
- Monitorare e ri-programmare l'intervento in base a ciò che accade; stendere report periodici di funzionalità e valutazione.