

QUALITÀ DEGLI AMBIENTI EDUCATIVI

estratte da da «Progettare e realizzare percorsi 0/6. Riflessioni. Ed esperienze. Zeroseiup»

Nel loro insieme gli **ambienti educativi 0/6** sono strutturati in modo da rispondere ai fondamentali bisogni dei bambini, assumendo un serie di caratteristiche:

A. Rassicuranti, stabili e familiari:

B. Flessibili, trasformabili, nuovi

C. Differenziati e specializzanti

D. Naturali

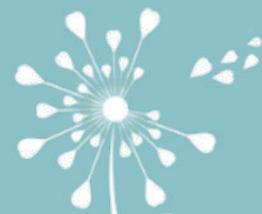
E. Narrativi

F. Belli, esteticamente gradevoli

ARGOMENTI PRECEDENTI... RIPARTIAMO DA QUI

ALLESTIMENTO DELLO SPAZIO

- Quali materiali, linguaggi e strumenti?**
Quali provocazioni visive? (immagini, libri...)
Quali e quanti livelli esplorativi?
Quanti e quali interlocutori?
(bambini/e, adulti/e, famiglie.)



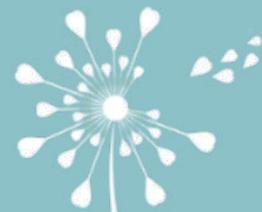


Come si crea un **contesto accattivante e suggestivo?**

GENERARE SGUARDI DI STUPORE

Spostare l'attenzione dai materiali/giocattoli stereotipati che prevedono un uso univoco e predeterminato.

↙
Costruzione di scenografie, paesaggi, allestimenti immersivi e generatori di stupore, entro cui collocare l'azione educativa e le ricerche dei bambini e delle bambine.





«Nel progettare luoghi ed esperienze è utile pensare al **luogo educativo** come ad un **luogo abitativo**, ciò significa pensare di arricchire ogni giorno questo luogo come un **«laboratorio di interesse»**, significa selezionare materiali in grado di restituire **curiosità e stupore.**»

Carl

a Rinaldi



Lo stupore è quel richiamo che ci
permette di **VEDERE**
le storie che accadono nei servizi per
RACCONTARLE.

STUPORE E APPRENDIMENTO

Stupore e spiazzamento

-**“Risvegliano” il cervello**

-**Rompono gli schemi**, innescano riflessioni che mai avremmo pensato di fare.

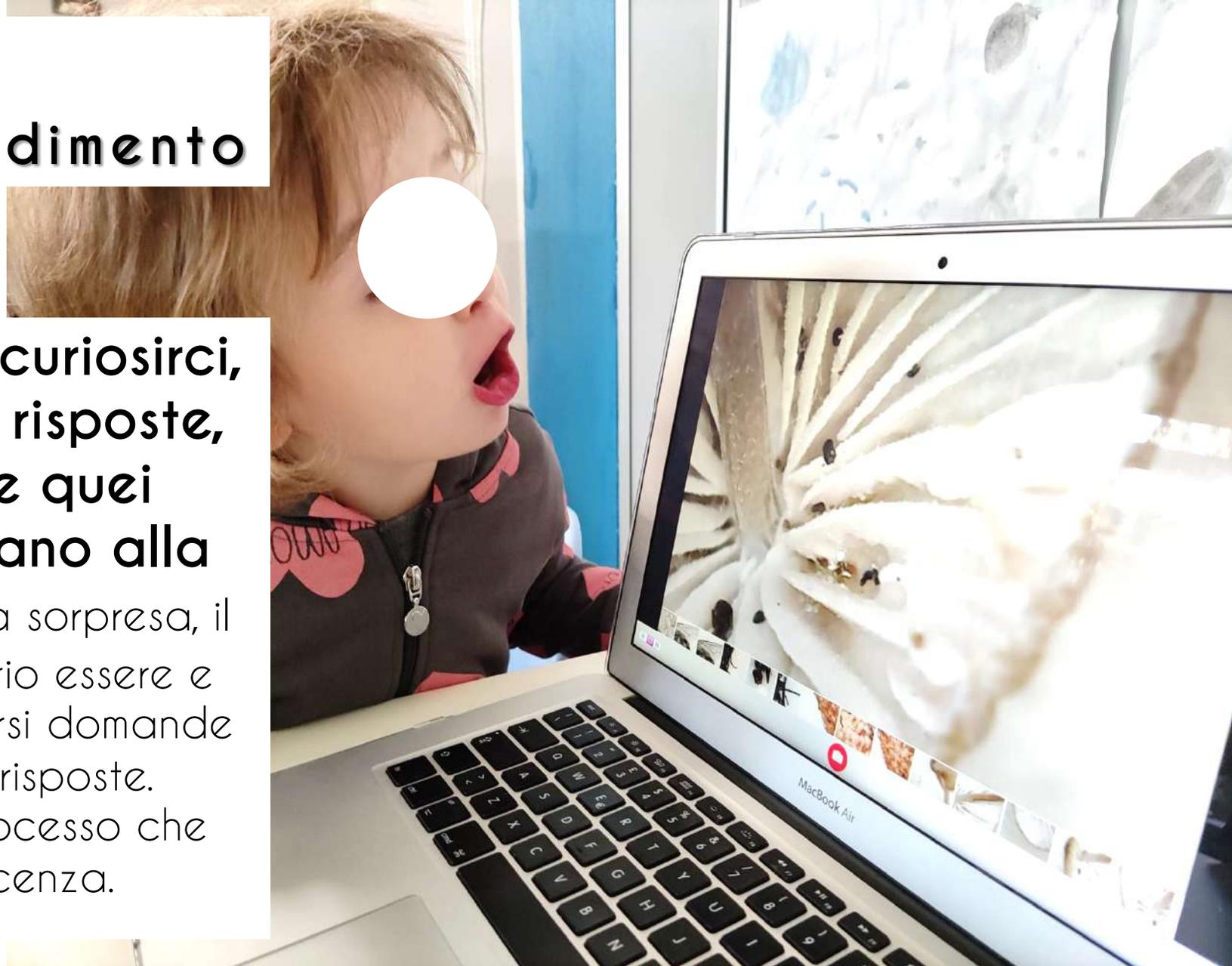
-**Ci tolgono per un attimo dalla nostra zona di comfort**, da ciò che è conosciuto, dalle strade asfaltate.

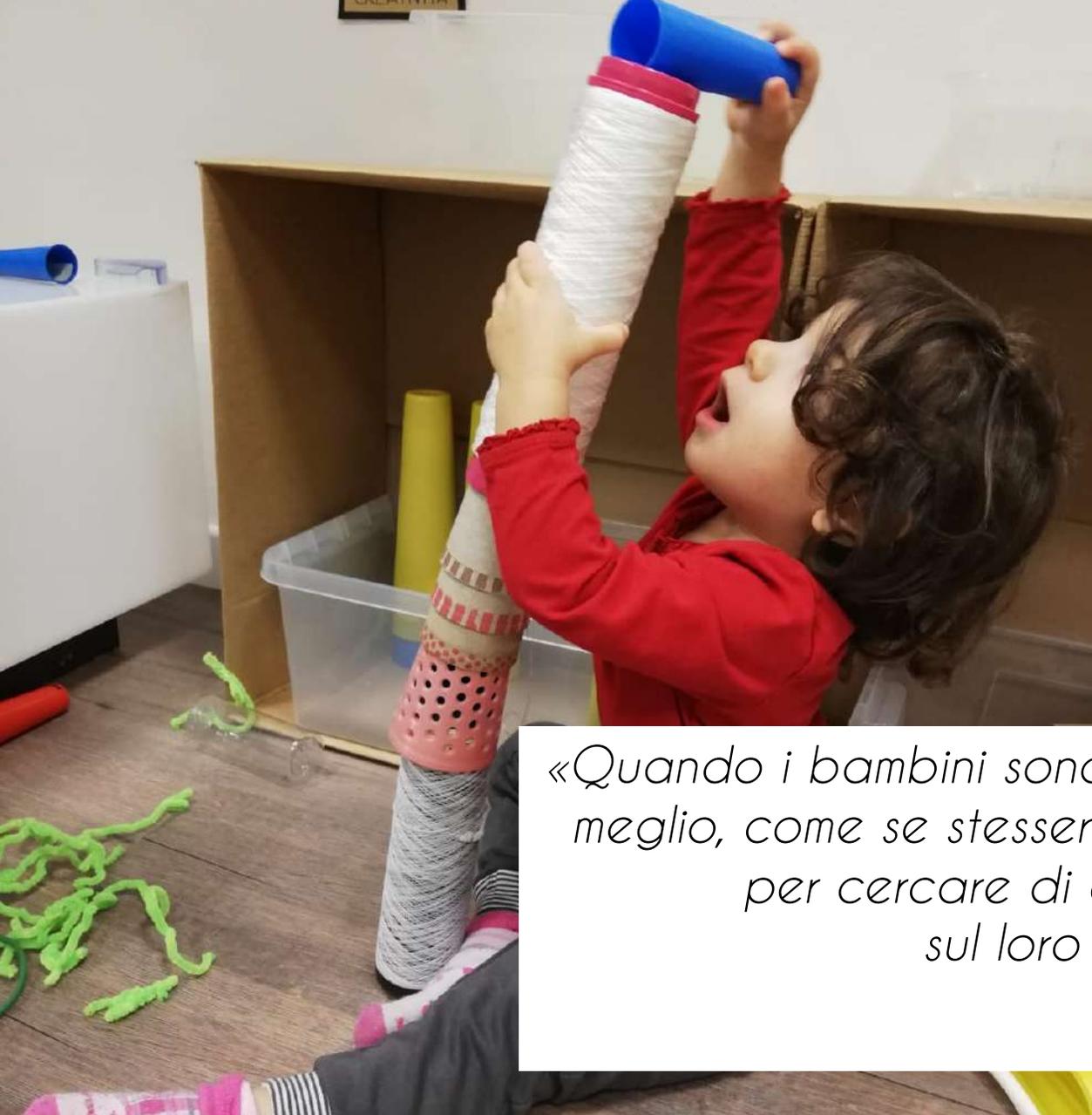


STUPORE

Emozione dell'apprendimento

Spinti dallo stupore, possiamo **incuriosirci, fare domande e cercare risposte, possiamo cioè attivare quei comportamenti che portano alla conoscenza**. Il meravigliarsi, la sorpresa, il repentino non più capire il proprio essere e quello del mondo stimolano a porsi domande che sfociano nella ricerca di risposte. È il momento in cui si attiva il processo che porta, appunto, alla conoscenza.





«Quando i bambini sono sorpresi imparano molto meglio, come se stessero sfruttando l'occasione per cercare di capire qualcosa sul loro mondo.»

Feigenson

*«Uno spazio
competente,
provocante e in
grado di aiutare
i bambini a farsi
delle domande.»*

Monica Guerra



DIRITTO ALLA RICERCA E ALLO STUPORE

«L'arte della ricerca è già nelle mani dei bambini, sensibilissimi al godimento dello stupore. I bambini avvertono presto che è in questa arte che possono ritrovare gran parte della gioia di vivere e la liberazione dalla noia che deriva dall'esistere in un mondo anonimo e inesplorato.»

Malaguzzi

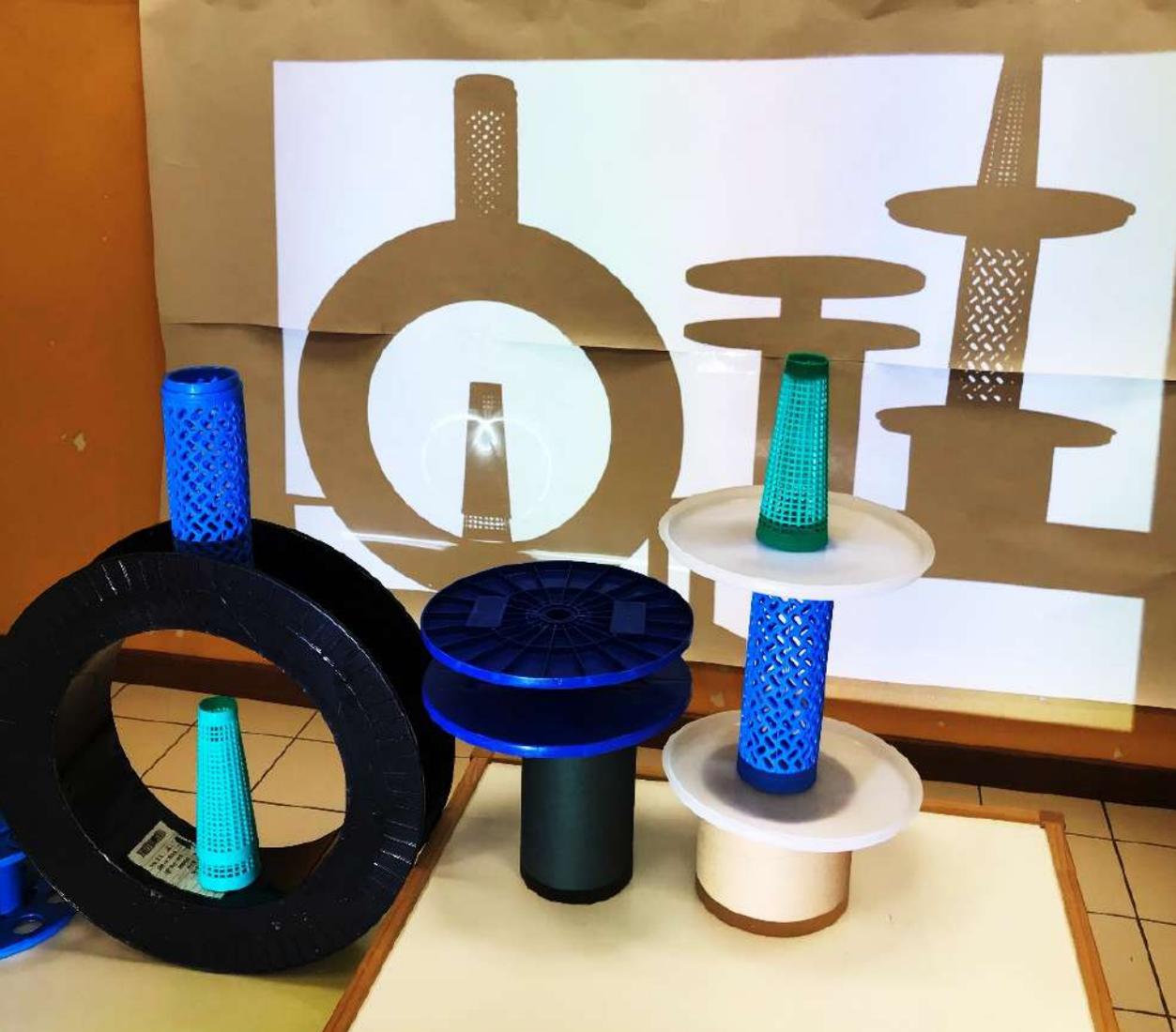




Come si crea un **contesto accattivante e suggestivo?**

Attenzione, cura e sensibilità verso la **DIMENSIONE ESTETICA.**

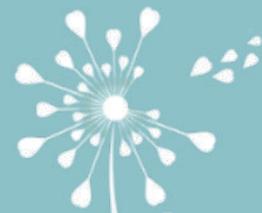
↙ **La bellezza come qualità essenziale dell'apprendere, del conoscere.** La cura alla dimensione estetica è la base in ogni atto di conoscenza in quanto **ciò che conosciamo deve prima di tutto piacerci, sedurci, incuriosirci.** Coltivare la bellezza quindi diventa una qualità pedagogica essenziale nei contesti educativi.



Come si crea un **contesto accattivante e suggestivo?**

INTERDISCIPLINARIETÀ E CONNESSIONE DEI LINGUAGGI.

Progettare contesti e spazi di apprendimento che accolgano il **dialogo e l'incontro** tra i molteplici linguaggi, per **arricchire e amplificare le potenzialità esplorative e conoscitive** dei bambini e delle bambine.





IN SINTESI: COME COLTIVARE BELLEZZA E STUPORE ATTRAVERSO LA PROGETTAZIONE DEGLI SPAZI?

PRESENZA ARMONICA E RICERCATA DI:

- Materiali *artificiale, tecnologici e naturali*;
- Materiali *quotidiani, conosciuti ma che possono essere utilizzati in modo divergente*; -materiali di recupero; -contenitori di recupero
- Varietà: per ogni angolo *esperienze cognitive (biblioteca) manipolabili (materiali vari), olfattive e secondo la plurisensorialità*
- Percezione dello spazio a tutto campo, **spazio moltiplicato** (specchietti, vetrini, pannelli tattili, multisensoriali...)
- Luminosità** e opacità (spazi chiusi e non visibili, **privacy**)
- Cura dei dettagli**, gradazione del colore
- Poche cose e scelte che si rinnovano nel tempo**

LA SCELTA DI COLORI NEUTRI

SPAZI CON COLORI SGARGIANTI

- Crea confusione e sovraccarico cromatico in un luogo già abitato da molteplici soggetti durante la quotidianità
- Distoglie la concentrazione e l'attenzione di adulti e bambini nelle sperimentazioni e ricerche quotidiane
- Non dà valore alle tracce (grafiche, materiche, compositive, costruttive..) realizzate dai bambini



SPAZI CON COLORI NEUTRI

- Accolgono bambini e i loro reperti, facendo da sfondo alle loro possibilità esplorative e conoscitive
- Non sono elementi distrattori ma anzi sostengono e amplificano le relazioni e le esperienze
 - Mettono al centro dell'attenzione e dell'azione educativa i bambini e il loro agire

COSA VI
TRASMETTE
QUESTA
IMMAGINE?



INQUINAMENTO INFORMATZIONALE E RISANAMENTO ENERGETICO DELL'AMBIENTE

Uomo e ambiente interagiscono per mezzo di una sorta di campo energetico sottile al cui interno avviene uno scambio continuo di informazioni e le due entità si passano carichi energetici: si produce così un continuo moto di vibrazioni energetiche che rendono più pronti ad affrontare la vita o più debilitati **Ogni forma, ogni suono, ogni colore si esprime in un certo modo e interagisce continuamente con ciò che ha intorno.**

Ogni colore, ogni forma, ogni suono ha un particolare magnetismo che risveglia, inconsciamente, reazioni nervose e psichiche diverse.



ATTIVAZIONE: COSA COMUNICANO QUESTE PARETI?



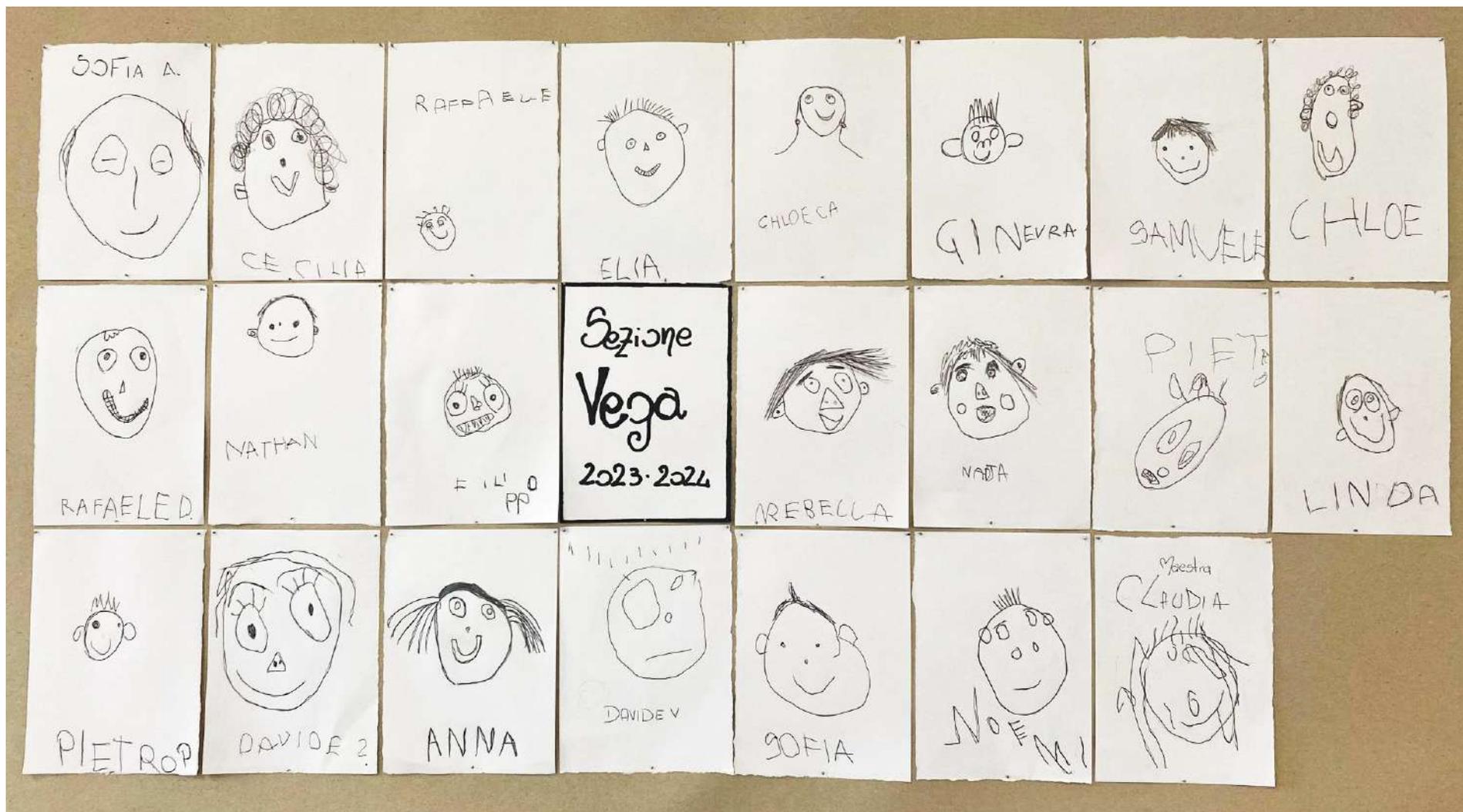
ATTIVAZIONE: COSA COMUNICANO QUESTE PARETI?



ATTIVAZIONE: COSA COMUNICANO QUESTE PARETI?



ATTIVAZIONE: COSA COMUNICANO QUESTE PARETI?



... E QUESTI SPAZI?



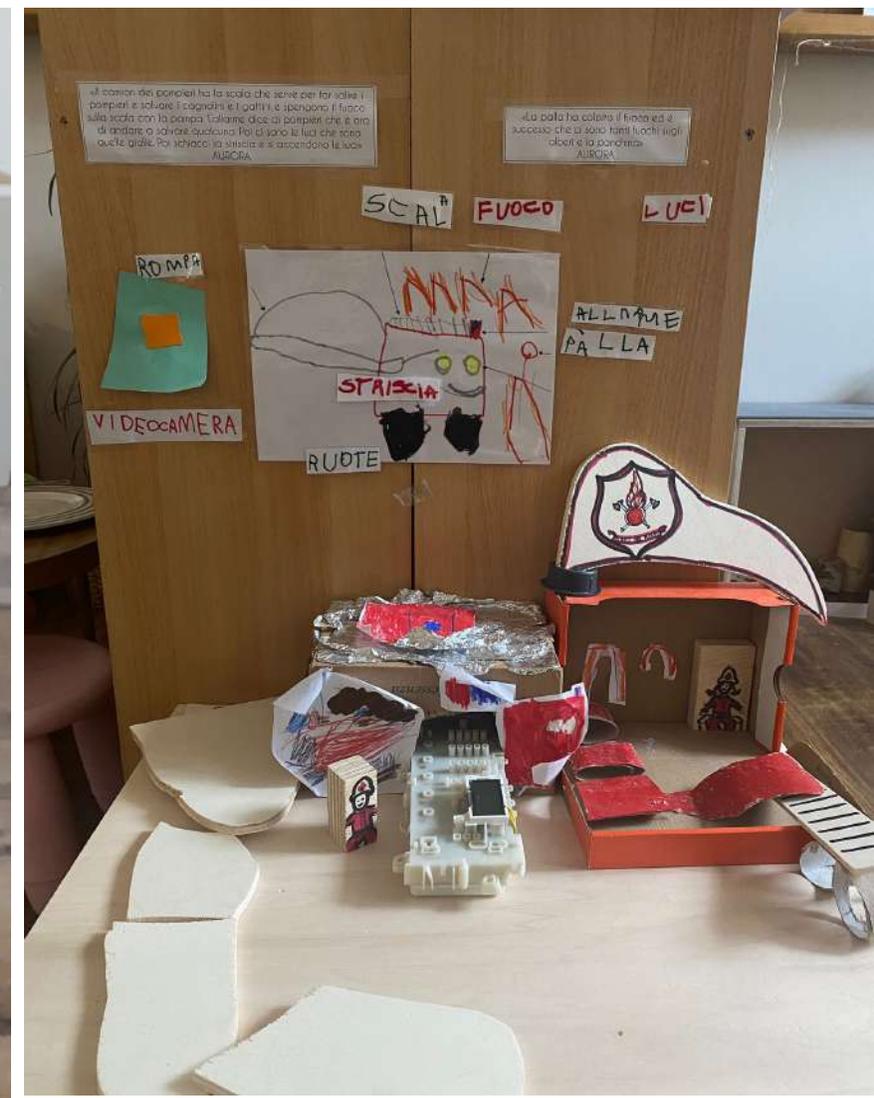
... E QUESTI SPAZI?



... E QUESTI SPAZI?



... E QUESTI SPAZI?



DALL'INTERESSE RILEVATO ALL'ALLESTIMENTO DELLO SPAZIO.

Quali materiali, linguaggi e strumenti?

Quali provocazioni visive? (immagini, libri...)

Quali e quanti livelli esplorativi?

Quanti e quali interlocutori?

(bambini/e, adulti/e, famiglie.)

INTERESSE RILEVATO: MOSCA

Nei primi mesi di esperienze in Primavera i bambini hanno più volte avuto **incontri «ravvicinati» con le mosche**, trovate nell'ampio giardino che la scuola offre. La loro curiosità li ha portati ad avvicinarle, osservarle e raccontarle nei loro dialoghi quotidiani.







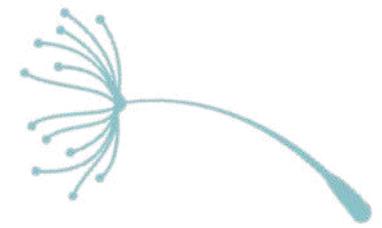
INTERESSE RILEVATO:

S-OGGETTI DI LUCE

Tra le diverse proposte di materiali e linguaggi offerte quotidianamente in sezione ai bambini è stato rintracciato un interesse particolare per la luce e gli strumenti come **proiettore**, **lampade**, **tubi luminosi**.







IL CONTESTO

contesto¹ /kon'tɛsto/ agg. [dal lat. *contextus*, part. pass. di *contexĕre* "contessere", lett. [l'effetto del **tessere fili o altro**] ≈ contestura, [connesso insieme, anche fig.] ≈ **intessuto, intrecciato, tessuto.intreccio, tessitura.** (dal vocabolario Treccani)

CONTESTO

Chiamiamo “contesto” quel **luogo fisico che viene allestito dall’adulto nei servizi educativi all’interno del quale il bambino entra in contatto con linguaggi e materiali che dialogano tra loro**; all’interno di questo spazio fisico si installano **possibilità esplorative che si moltiplicano connettendo il “contesto di gioco” al suo più profondo significato linguistico.**

CONTESTO: rimanda all'idea di connessione, relazione dinamica tra le parti che lo compongono.

NON è SOLO LO SPAZIO FISICO

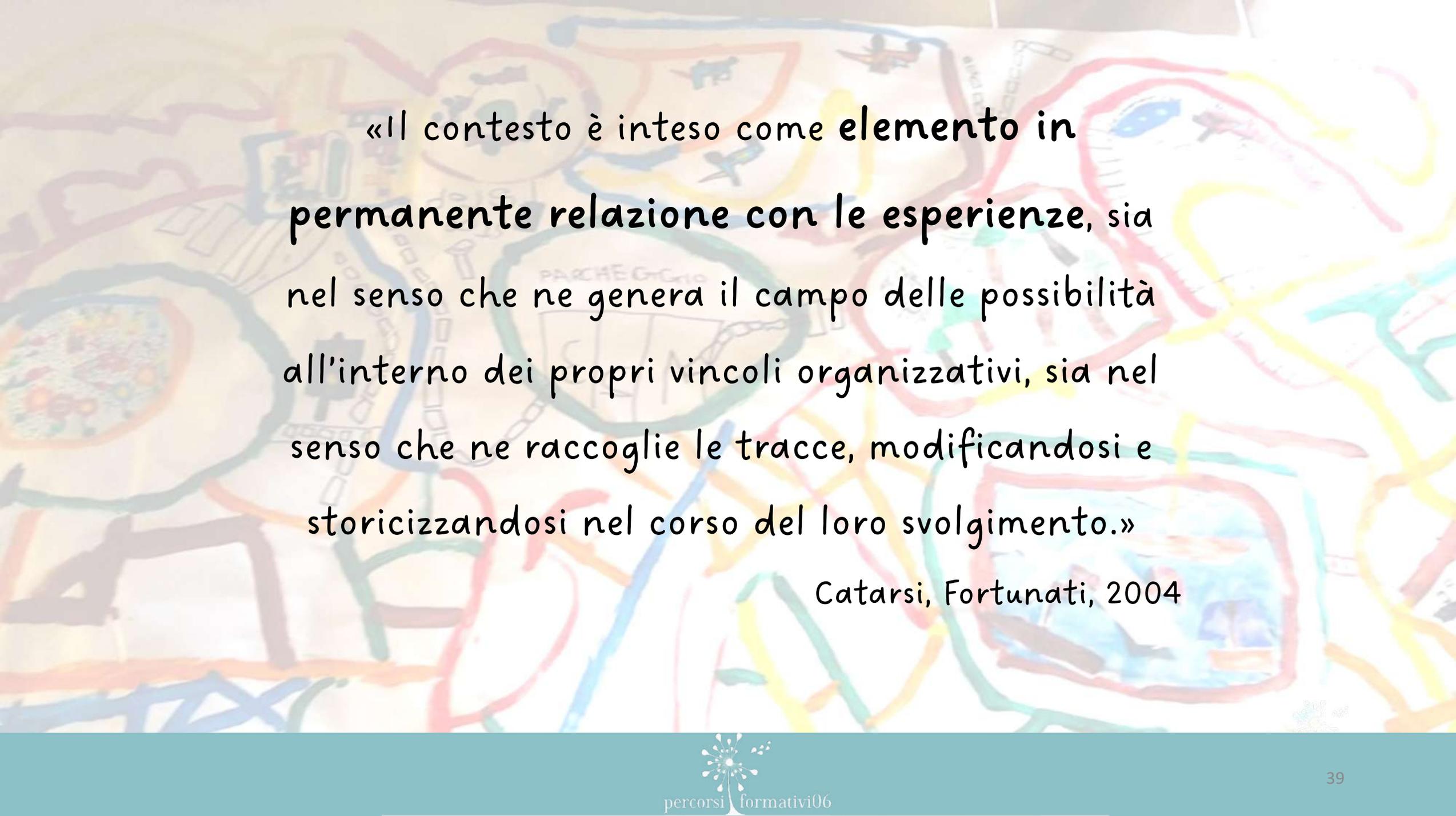
– ma fa riferimento alla

CORNICE ORGANIZZATIVA,

RELAZIONALE E SIMBOLICA in cui

è inserita l'azione.





«Il contesto è inteso come **elemento in permanente relazione con le esperienze**, sia nel senso che ne genera il campo delle possibilità all'interno dei propri vincoli organizzativi, sia nel senso che ne raccoglie le tracce, modificandosi e storicizzandosi nel corso del loro svolgimento.»

Catarsi, Fortunati, 2004



NORMALITÀ RICCA

Nel testo «I cento linguaggi dei bambini» si legge:

«Ogni giorno, osservando e ascoltando i bambini, possiamo notare le meravigliose invenzioni e le scoperte che essi fanno all'interno della scuola e intorno a questo piccolo mondo. **Ci sono tante opportunità di apprendimento in un ambiente ben progettato e organizzato.** Il senso di benessere deriva dall'armonia, dall'equilibrio e dalle interazioni positive di elementi differenti; una loro combinazione bilanciata può portare a un'interessante e

RICCA NORMALITÀ, «come la luce bianca solare è la somma di tutti i colori dello spettro»(Ceppi, Zini, 1998). Si tratta, in un certo senso, di una sinfonia.»

“Abbiamo eliminato la parola insegnamento. Ora cercheremo di rappresentare meglio il bambino. È un bambino che non vive in solitudine.

Si trova in una piazza con molte persone. La realtà del bambino di oggi è che si trova costantemente in una piazza. **E nella piazza succede di tutto.** Donne che parlano, uomini che negoziano, altri che passeggiano con i bambini, bambini che giocano soli, animali... A volte c'è il sole. Altre volte piove. A volte si sente una musica. Altre volte la piazza si trasforma in una specie di mercato con bancarelle diverse, dove si vende di tutto: camice, stoffe, casalinghi.”

Loris Malaguzzi





PROSEGUE MALAGUZZI: ... E ogni piccolo banco vende qualcosa di diverso, ogni piccolo banco parla una lingua diversa. E quando ci si avvicina alla bancarella, si sceglie il linguaggio che le appartiene. Possiamo pensare alla scuola come una piazza piena di bancarelle, nelle quali i bambini possono essere distribuiti attraverso diverse proposte: costruzioni, grafiche ecc. Bambini che parlano, che discutono o litigano, Bambini e bambini mescolati, o no. I bambini si passano le parole in un grande trafficare di mani, oggetti, gesti, proposte e desideri. Gli insegnanti, allora, girano facendo proposte, o no...

ALLESTIMENTO dei contesti

L'ambiente di apprendimento deve essere dotato di **materiali su cui appoggiare il pensiero**, immaginare, inventare, con cui dare forma alle idee, perché la mente lavora con le mani, con l'occhio, con il corpo e non può da 0 a 6 anni lavorare solo sulla parola dell'insegnante o su modelli dati, compiti ristretti, materiale didattico selezionato e fortemente orientato.





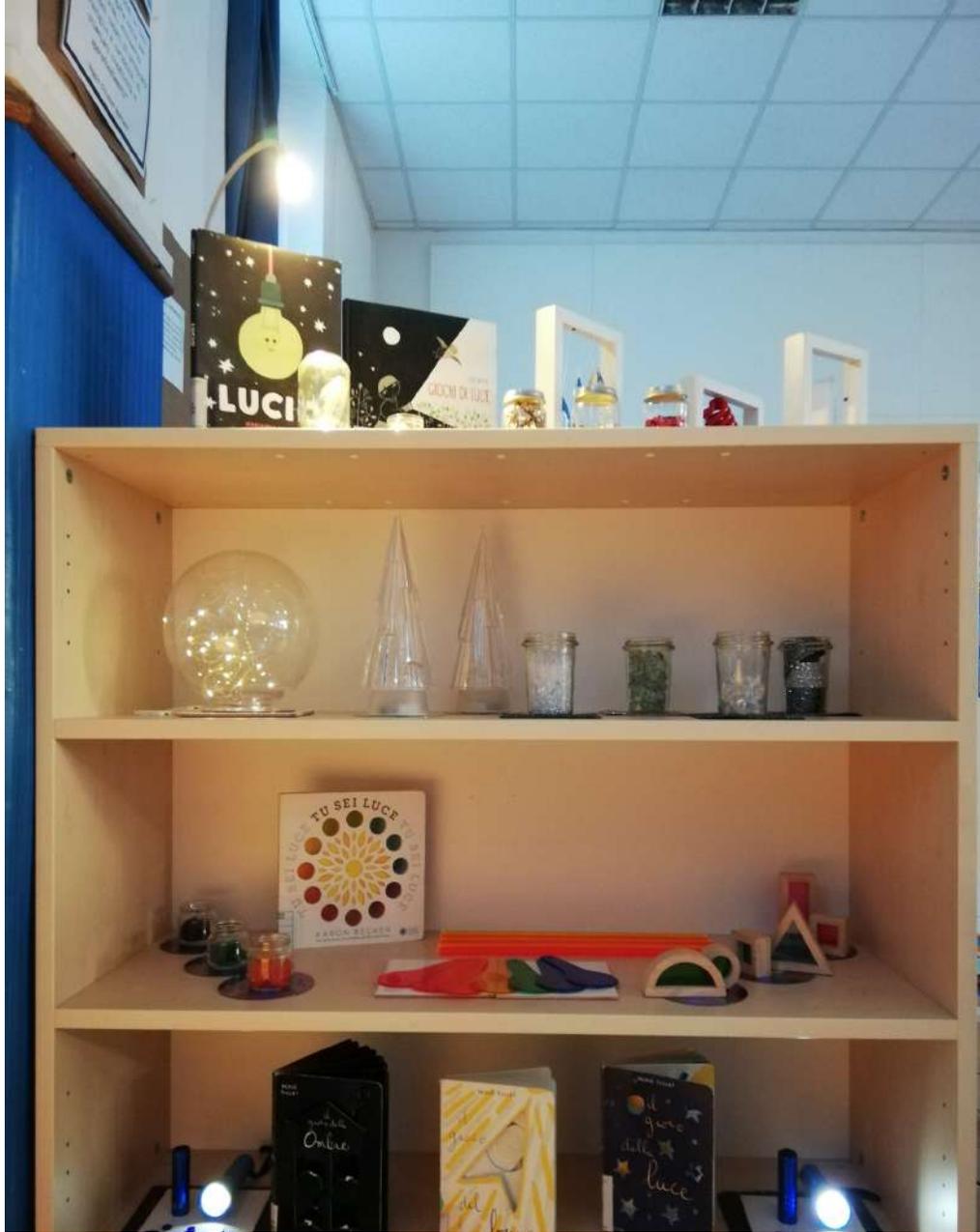




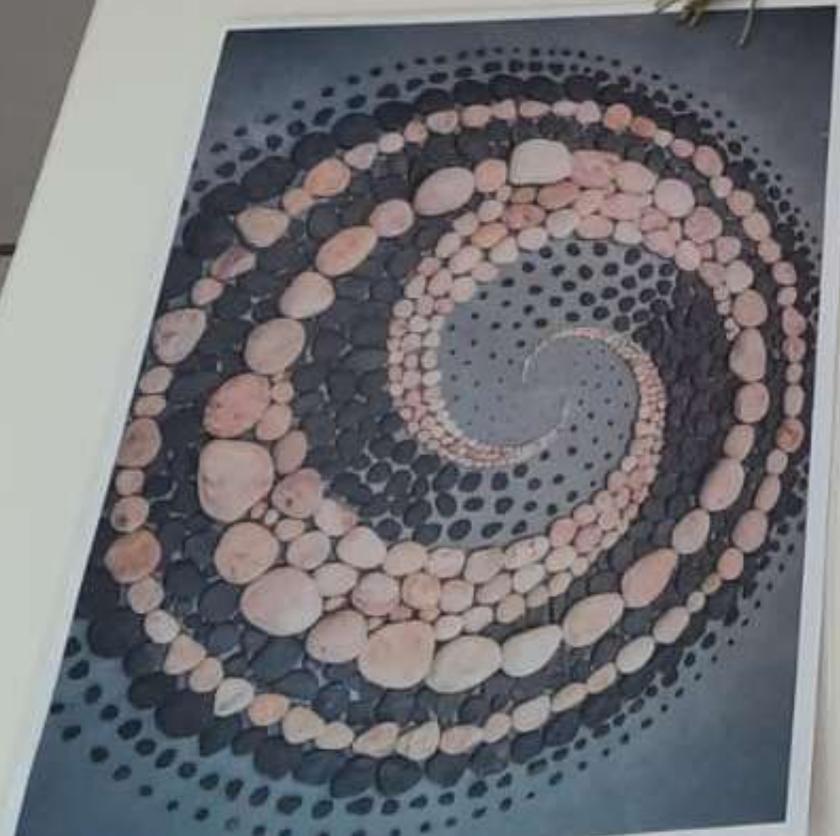






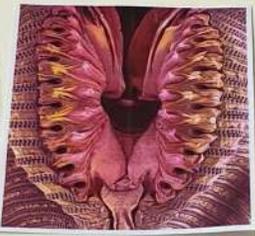




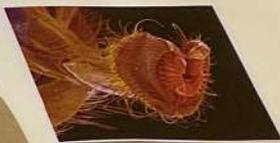




Workstation on the left with a blank white sheet of paper on a brown circular mat and a black marker.



Workstation on the right with a blank white sheet of paper on a brown circular mat and a black marker.







Quanto erano grandi i sauropodi?

Small World Play

nel gioco dei bambini sempre ricorre
nelle situazioni, degli scenari
realistici.
Mettere questo spettacolo è importante
perché con la propria fantasia
creano i vissuti veri e propri.
In pratica si va a il gioco di
immaginazione.
I bambini non possono a
ad una volta che creano
scenari e non possono a
vivere storie fantastiche.















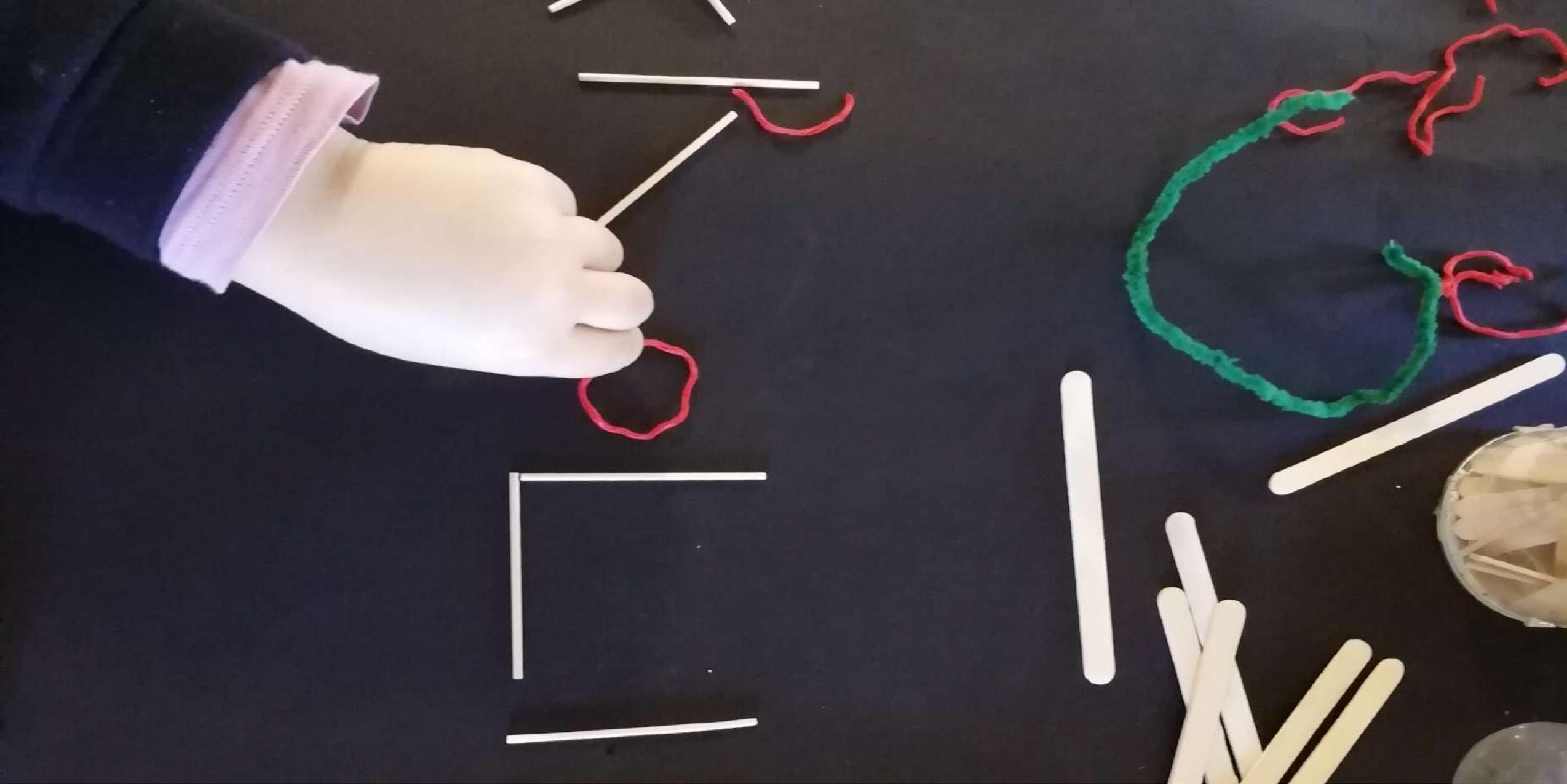


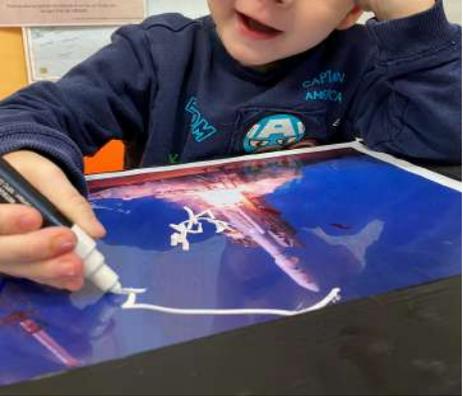
«FAR FINTA DI...»

Nel gioco spesso il bambino imita ciò che accade nella realtà "facendo finta di" oggetti, azioni, situazioni presenti vengono utilizzati come simboli per rappresentare qualcosa che non è presente ma che si può immaginare.









I CONTESTI DELLA MATTINATA







LA DIMENSIONE DELLA SCELTA



SOCIALITÀ COME CONDIZIONE DI APPRENDIMENTO

Non basta mettere i bambini insieme perché si creino delle socialità positive e delle occasioni di apprendimento.



LA STRATEGIA? IL PICCOLO GRUPPO

L'idea del piccolo gruppo nasce da una concezione filosofica di **accettazione dell'idea di pedagogia relazionale**: Malaguzzi, a questo proposito, era molto interessato a conoscere **come i bambini, nel piccolo gruppo, comunicano tra loro e negoziano la conoscenza attraverso la costruzione di idee condivise.**



TRA GRANDE E PICCOLO GRUPPO

Se pensiamo, ad esempio, ai momenti di conversazione collettiva sarebbe auspicabile prevedere un'organizzazione che consenta un **fluidità ed equilibrato alternarsi tra momenti in piccolo gruppo**, per far emergere e scandagliare idee e le ipotesi dei bambini e approfondire alcune esplorazioni, e **ricognizioni e rilanci nel grande gruppo** dove il pensiero si diffonde, si amplifica e si arricchisce per poi fare ritorno alla sintesi.



IL
PICCOLO
GRUPPO

Modulo di grande
efficacia comunicativa

Favorisce il confronto di
idee, azioni, ipotesi,
sperimentazioni

Contesto di osservazione
privilegiata



Ognuno contribuisce ad
alimentare la ricerca,
l'indagine, ad arricchire il
percorso con le proprie idee e le
proprie intuizioni attraverso
contesti che siano
SUPPORTIVI e facilitino
l'osservazione, la
documentazione e la messa in
circolo di ipotesi, conoscenze,
possibilità che vanno «in
profondità».



La formazione del piccolo gruppo

- Per proposte
- Per interesse
- Per offerte
- Per inviti
- Diversificazione dei criteri in ottica progettuale e non programmatica



RIFLESSIONE CONDIVISA

- Che cosa impedisce di ORGANIZZARSI IN ALCUNI MOMENTI PER GRUPPI NUMERICAMENTE «SBILANCIATI»?

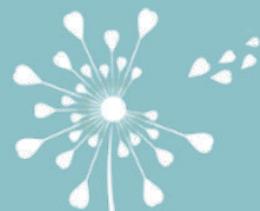
- Come organizzarsi per CONSENTIRE UN'ALTERNANZA TRA ESPERIENZE DI ESPLORAZIONE E APPROFONDIMENTO A PICCOLI GRUPPI E RILANCI AL GRANDE GRUPPO?



IN QUALI TEMPI PRENDONO FORMA ED ENTRANO IN CIRCOLO LE IDEE?

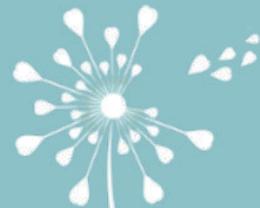
MOMENTO DI ASSEMBLEA DEL MATTINO

Prassi quotidiane che avvicinano i bambini ai **codici alfa numerici**, alla **costruzione del concetto di numero**.



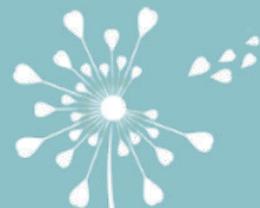
ASSEMBLEA

4
TRANSIZIONE DAL
GRANDE AL
PICCOLO GRUPPO
E VICEVERSA



ASSEMBLEA DEL MATTINO

I bambini **scelgono con le insegnanti cosa fare tra le varie attività disponibili o tra i progetti già avviati** e trovano i materiali e gli strumenti necessari da disporre su tavoli, lavagne luminose, cavalletti... Possono trovare tutto ciò che occorre loro sugli scaffali aperti e ben organizzati, forniti di diversi materiali, di riciclo o altro, precedentemente selezionati e preparati con cura dalle insegnanti.



ASSEMBLEA DEL MATTINO

ROUTINE QUOTIDIANE

- Preghiera
- Appello
- Calendario
- Racconti/Letture
- Scelta dei camerieri
- Merenda
- Scelta dei contesti

QUALI APPRENDIMENTI?

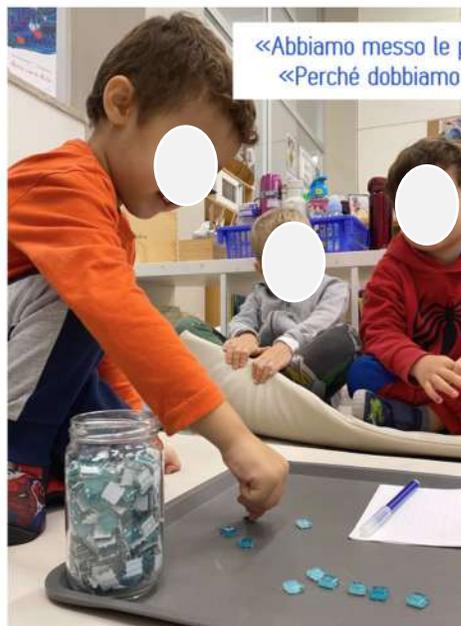


La matematica nelle routine

Sezione Andromeda
Ottobre 2022

L'assemblea del mattino è un tempo nel quale riunirsi per salutarsi e dare inizio alla giornata. Questo momento è scandito da precise routine: la preghiera, l'appello, la conta.

In che modo la routine della conta dei bambini si trasforma in un momento nel quale **allenare le abilità di conteggio e approcciarsi alla scrittura dei codici numerici?**



«Abbiamo messo le piastrelle sul vassoio» Giuditta
«Perché dobbiamo vedere quante sono» Iosua



«Abbiamo contato le piastrelle» Nicolò
«Perché dovevamo dire al cuoco Mario» Tommaso
«Quanti siamo» Nicolò
«Dobbiamo contare le piastrelle per sapere il numero dei bambini così lo mandiamo al cuoco Luigi» Giuditta



«Abbiamo contato le piastrelle perché le hanno messe i bambini, è uguale il numero di bambini e piastrelle» Mia
«Dobbiamo dire presente perché se siamo assenti non ci siamo e dobbiamo vedere se siamo tutti o no» Alessandro Ares

In particolare la richiesta di dire al cuoco il numero di bambini presenti per il pranzo si trasforma in occasione per trovare soluzioni e allenare le abilità matematiche e di conteggio dei bambini per poi ricercare all'interno del sistema di codici convenzionale il numero corretto e riprodurlo graficamente.

«14 piastrelle» Eleonora
«Ne abbiamo messe così perché noi eravamo pochi» Giuditta

ASSEMBLEA

GENESI DI PISTE DI RICERCA

- Reperti casa - scuola
- Indagini inaspettate
- Racconti amplificatori di possibilità

COME UN LUOGO DI
SCAMBIO, CONFRONTO E
DIALOGO DIVENTA
GENERATORE DI POSSIBILITÀ



MONDI IN MINIATURA

Sezione Antares & Andromeda
25 Settembre 2023

Oggi i bambini della sezione Antares hanno condiviso con un gruppo della sezione Andromeda la loro ricerca sui sassi.

Come la **materia** alimenta la **conversazione collettiva**?
In che modo i bambini decidono di **esplorare** la materia?

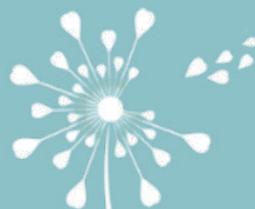
IPOTESI METAFORICHE

«Sembra un pezzo di LEGNO» Martino
«Sembra un pezzo di PAVIMENTO» Allegra
«Però il pavimento della classe è di PLASTICA.»
Tommaso M.
«Ma no, è fatto di legno.» Giorgio
«No, è di CEMENTO.» Alessandro Ares
«E' uguale al legno ma c'è dentro il cemento
perché deve essere attaccato all'altro cemento.»
Riccardo
«A me mi sembra una PIETRA DI METALLO.» Tommaso M.



«Quando si gira è TUTTO BIANCO.» Allegra
«Io lo so perché, hanno messo della FARINA
che va sui sassi.» Tommaso M.
«Questa non ha l'ODORE di farina.» Giorgio
«A me sulla mano e sulla guancia non mi è
sembrato FREDDO.» Alice
«E' freddissimo come il GHIACCIO.» Giorgio
«E' VISCIDO.» Sebastiano

ESPLORAZIONE SENSORIALE



percorsi formativi06

ASSEMBLEA

GENESI DI PISTE DI RICERCA

- Reperti casa - scuola
- Indagini inaspettate
- Racconti amplificatori di possibilità

COME UN LUOGO DI
SCAMBIO, CONFRONTO E
DIALOGO DIVENTA
GENERATORE DI POSSIBILITÀ

L'esplorazione si orienta verso la **SONORITÀ DEL MATERIALE**.

Allegra prende il sasso e comincia a picchiettarlo sul **pavimento**:

«Mi sembra questo **RUMORE** il rumore del sasso quando **CADE** e fa tanto rumore.»

Allegra

Non appagata da questo rumore, decide di testare la sonorità di un'altra superficie: la **mano**.

«Il rumore **NON C'È**.»

Allegra

«Perché la nostra **PELLE** è più **LEGGERA** del pavimento.»

Alice

«E' un po' più **MOLLE**, perché il pavimento è fatto di legno, invece la nostra mano **NON** è fatta di legno.»

Alessandro Ares

«Se picchia **SASSO SASSO** fa un rumore **DIVERSO**.»

Allegra

Rilancio: **perché i rumori sono diversi?**

«Perché alcune cose sono diverse dalle altre.»

Allegra

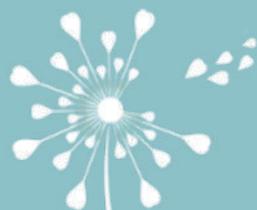


Un'esperienza di intersezione in cui sono entrati in connessione **PENSIERI CONDIVISI** che hanno generato delle **IPOTESI**.

L'**OSSERVAZIONE** del sasso ha sostenuto la capacità dei bambini di cogliere i dati dalla **REALTÀ**.

Un'osservazione che si è poi trasformata in **ESPLORAZIONE SENSORIALE** della materia.

Quali nuove piste si apriranno?



L'ASSEMBLEA DI SAMUELE



La mattinata è avviata, i bambini giocano nei diversi contesti quando Samuele si avvicina e mi chiede di poter giocare alle composizioni creative, rimango davvero colpita dalla sua richiesta e dopo aver risposto lo seguo con lo sguardo, davvero incuriosita di quello che creerà.

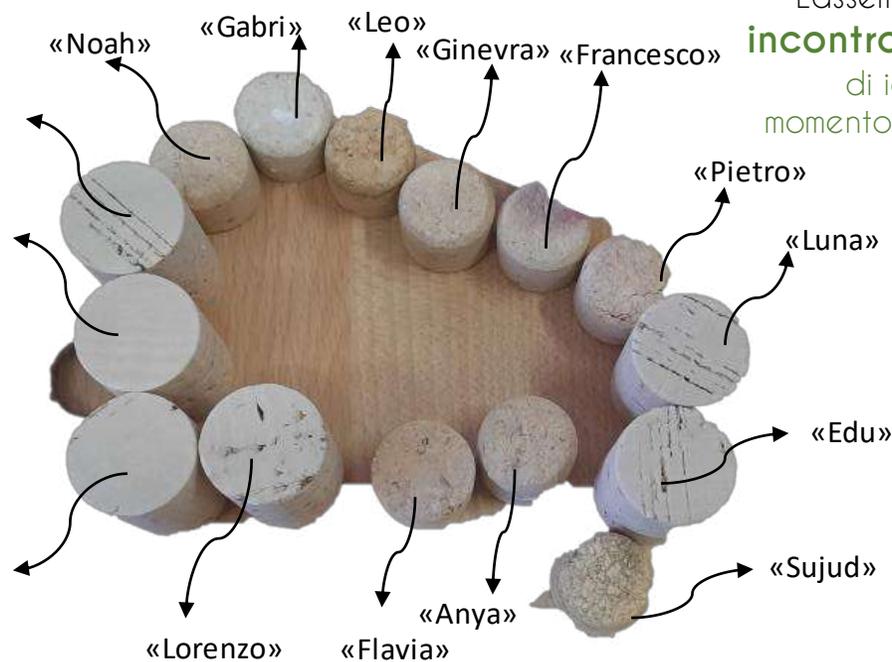
Osservo Samuele e noto quanto ha ben chiaro il progetto che vuole realizzare, è concentrato e sicuro nel scegliere i tappi di sughero piccoli e grandi e posizzarli all'interno della cornice di cartone...

Cosa starà creando? Quale sarà il suo progetto?

Appena mi siedo accanto a lui, Samuele inizia a raccontarmi e rimango affascinata da quanto ha appena costruito, di come un momento di vita quotidiana è stato così interiorizzato e rappresentato con materiale destrutturato.



«Ho fatto l'ASSEMBLEA con tutti i compagni, siamo seduti vicino al tappeto blu con le gambe incrociate e raccontiamo dove abbiamo giocato e che cosa ci piace. Poi mangiamo la frutta tutti insieme e facciamo il calendario e contiamo gli amici così sappiamo tante cose.»



L'assemblea è un **momento di incontro** di narrazioni, di scelte e di idee proprie e altrui, è un momento di confronto con gli altri presenti.

Samuele ha saputo *ri-raccontare* utilizzando i tappi di sughero come materiale per rappresentare i singoli compagni, attribuendo a questo momento un significato davvero speciale in cui si racconta anche «ciò che ci piace» e cosa «sappiamo fare».



Letture attivatrici

Questa mattina in assemblea propongo alla sezione la lettura del libro: «Un sasso nella strada» di Barbara Balduzzi e Ilaria Antonini. la storia è quella di 4 animali che si imbattono in un mega sasso sulla strada. Ad attrarli la dimensione di questo sasso, ma le domande che un semplice sasso può suscitare sono davvero tante.

Tante che ogni pagina dell'albo diventa una ricerca di senso per comprendere come abbia fatto quel «coso» così grande e liscio a finire lì, proprio in mezzo al libro, proprio in mezzo alla loro strada.

Come la lettura diventa strumento per avviare ricerche di sassi in giardino?

ANNA «ANDIAMO IN GIARDINO A TROVARE I SASSI»

LEONARDO «TROVIAMO UN SASSO GIGANTE UGUALE A QUELLO»

TADEI «IO SASSI CASA GRANDI»

La ricerca in giardino porta i bambini a ricercare sassi di diverse dimensioni e tipologie. Proprio come nella storia: MOLTO GRANDE, MOLTO LISCI, MOLTO ROTONDO, MOLTO PESANTE

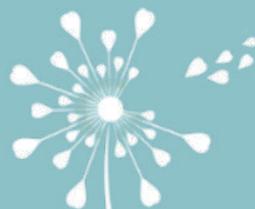
Francesco li allinea lungo il marciapiede dando un suo ordine cronologico di raccolta «LA VIA DEI SASSI»

Il fuori entra in sezione sotto forma di materia pietrosa,
Quale utilizzo ne faranno i bambini? Quali scoperte si potranno generare?



GENESI DI PISTE DI RICERCA

- **LETTURA DI UN LIBRO** come elemento attivatore di sconfinamenti di pensiero e ricerche tra dentro e fuori.





RACCONTI DI CAMPANE

Sezione Andromeda
9 Gennaio 2023

L'interesse per le campane prosegue e, dopo il periodo di vacanze natalizie, i bambini si ritrovano in assemblea e si scambiano **RACCONTI DI CAMPANE** rintracciate, osservate e ascoltate.

In che modo l'assemblea del mattino si trasforma in luogo di condivisione di un interesse? In che modo le campane mettono in connessione tutti i bambini? Quali rappresentazioni delle campane emergono in modo spontaneo? Con quali linguaggi?

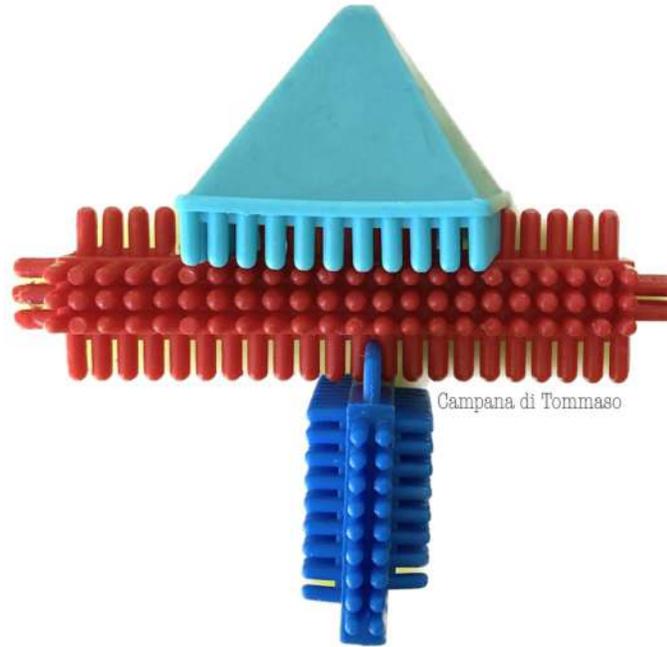
«Io in montagna ho visto le campane che suonavano nella piazza. Erano su in alto alla Chiesa. FACEVANO *DIN DON* ERA UN RUMORE FORTE E ERA MOLTO DIVERTENTE. *Si muovevano*, c'era dietro un umano che con un bastone le faceva *dondolare*.» Giuditta

«Anche io ho visto due campane. Una in montagna e una a casa della nonna vicino alla piazza, ma non suonavano. Però, secondo me, *SUONANO DA SOLE* perché non ho mai visto le campane che le suonano qualcuno.» Alessandro Ares

«Io ho visto una campana dove c'è un albero e stava su in alto e suonava. Il signore metteva il bastone e FACEVA *DIN DON*. Anche nella Chiesa il prete le faceva *dondolare* per Gesù.» Aurora

«Io le ho viste in montagna che *SUONAVANO* sopra un albero. Non so perché suonavano lì, erano grandi come quella foto (formato A4).» Alice

«Io ho visto delle campane su un tetto in strada. Erano sopra al tetto con dentro quel coso grigio che serve per tenere le campane per non farle cadere.» Andrea



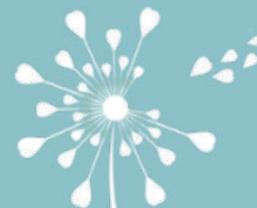
Campana di Tommaso

IN CHE MODO L'ASSEMBLEA DEL MATTINO SI TRASFORMA IN LUOGO DI CONDIVISIONE DI UN INTERESSE?

- **Racconti di esperienze** vissute a casa vengono **messe in circolo e condivise nel grande gruppo.**

- **Apprendimenti che si diffondono** grazie ad una corralità di voci e pensieri

- **Negoziazioni di idee e visioni.**



«Una campana grande grande era sulla Chiesa con le scale con le corde per tenerle su. Erano grandi.» Camilla

«Io a casa ho sentito delle campane. HO SENTITO IL SUONO E ERA LONTANO, MA LO SENTIVO. Non le ho viste.» Eleonora

«CON QUELLE GRANDI QUANDO FANNO *DIN DONTI* VIENE MAL DI TESTA PERCHÉ LO FANNO FORTE.»
Alessandro Ares

«Io ho visto tante campane piccole e poi una piccola e una grande che erano attaccate con la corda.» Elodie



Campana di Alice

Alice sceglie di disegnare la sua campana su un cartone zigrinato. Mentre colora si sofferma ad ascoltare il RUMORE prodotto dal passaggio del pastello a cera sul cartone.

«Senti questo rumore. È IL RUMORE DELLE MIE CAMPANE SPECIALI. Qui sopra c'è la stella e poi questo è il bastone (batacchio) che conduce alla campana e il campanaro lo usa per suonare.» Alice



Campane di Federico

«Io ho fatto tante campane e poi hanno gli occhietti per guardare la cima.» Federico

Un interesse che continua ad alimentare i pensieri, le ipotesi e le ricerche dei bambini.

Campane differenti, osservate in luoghi diversi, ma accomunate da alcune caratteristiche e peculiarità.

Nelle conversazioni e rappresentazioni dei bambini è possibile rintracciare due temi caldi:

il movimento delle campane e il **SUONO** da loro prodotto.

Temi che i bambini hanno attraversato usando una *terminologia specifica* e cercando di metterli in connessione tra loro.

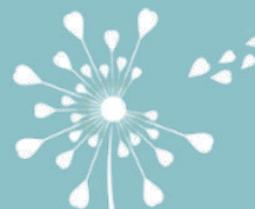
*In che modo si muovono le campane?
Quale connessione tra il dondolamento e il suono prodotto?*

COME UN INTERESSE
RACCONTATO IN ASSEMBLEA SI
DECLINA IN ESPERIENZE DI
RICERCA NEI CONTESTI?

- Passaggio dal grande gruppo al piccolo gruppo di apprendimento.

- Linguaggi e materiali che si offrono come strumento per fissare le conoscenze abitate.

- Esperienze nei contesti che amplificano le idee condivise in assemblea.





SoF-Fermarsi sulla parola Amore

Sezione Perso
9 -10 Ottobre

Il momento dell'assemblea prende forma a partire da una domanda portata da Bolena:

<< Sapete che cos'è l'amore >>.

Una domanda che attiva riflessioni ,scambi di opinioni e che fa esercitare i bambini a so-fermarsi sul significato delle parole.

Alcuni condividono il proprio sguardo sull'amore a partire dalla propria esperienza e dal proprio sentire: sia attraverso le parole sia attraverso i gesti.

In che modo l'assemblea si trasforma in luogo di condivisione, di esperienze e nel quale allenare le capacità di ascolto e mediazione?



<<Amore significa giocare assieme ai miei compagni>>Matteo

<<Per me significa dare i bacini a tutti quelli che amo e dobbiamo amarci tanto>>Bojena

<<Tenere la mano della mia dolce mamma>> Beatrice C

<<Per me amore significa trovare la maestra Giusy a scuola che ci abbraccia>>Cristian

<<Guardare i miei amici e volerli bene>>Martino

<<Per me significa abbracciare la mamma>>Tommaso L

<<Io amo ricevere gli abbracci dai miei genitori>>Leonardo B

Anche il linguaggio dell'arte ci parla di amore come le due opere: di Francesco Hayes, il Bacio e Amore e Psiche, scultura di Antonio Canova.

Attraverso la tecnica della *Copia da immagine* i bambini rappresentano graficamente e con *la pasta da modellare* le figure presenti nelle opere. Attraverso questa proposta i bambini hanno la possibilità di so-fermarsi su quei gesti particolari che esprimono *l'emozione dell'amore*.



«Ho disegnato due persone che si amano»
Martino



«Io ho fatto gli angeli che si abbracciano»
Bojena

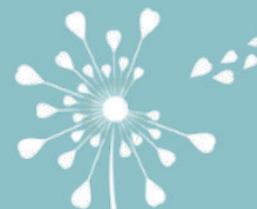


«Ho fatto due che si baciano usando la pasta di sale» Naima



«Io ho fatto il bacio» Emma

<<L'amore è un filo vivo che si arricchisce dell'intreccio di fili differenti che raccontano una storia fatta di tradizioni, relazioni, famiglie, bambini e bambine che ne impreziosiscono la trama. Per noi l'amore è racchiusa in queste cose. Abbiamone cura>>. Laura Aschoff



RICERCHE ZOOLOGICHE

Sezione Anaromea
11 Settembre 2023

Questa mattina, durante il momento dell'assemblea, alcuni bambini decidono di condividere con il resto del gruppo le loro esperienze estive.

Nicolò ci racconta di aver visto un particolare animale marino: la **MEDUSA SPUGNA**.

Come l'esperienza del singolo evolve in **RICERCA DI GRUPPO**?
In che modo gli strumenti digitali **SUPPORTANO** le indagini dei bambini?
Quali **INTERROGATIVI** sorgono?

Visto lo stupore dei bambini nel sentire il nome di questa particolare medusa, propongo al gruppo di cercare su internet una foto dell'invertebrato.



Rilancio: **perché** si chiamano così?

«Perché sono **MORBIDE**.» Giorgio

«Perché sono tipo delle spugne ma sono **VIVE**.» Nicolò

«**ASSOMIGLIANO** alle spugne.» Martino

«**QUALCUNO LE HA TOCCATE IN VITA SUA?**» Giorgio

«Io! Alcune sono **viola**, quelle a spugna sono morbide **SOTTO** e quelle viola sono **APPUNTITE** perché hanno le **UNGHIE**. Per farle vedere più meglio **LE APRONO** un **pochino** per farle vedere a noi se non le vediamo.» Aurora

«No è morbida, non sono unghie. Si chiamano **TENTACOLI** non fanno niente.» Nicolò

«Alcune meduse hanno il **VELENO**.» Alice

«**QUELLE DELL'AUSTRALIA** se ti **PUNGO** hanno il veleno.» Nicolò

L'interesse del gruppo si sposta sulla **fisionomia** della medusa.

I bambini elaborano delle **IPOTESI METAFORICHE**:

«Assomiglia ad un **ANELLO**.» Elena

«Mi sembrano delle **PALLINE** tutte attaccate di tutti colori.» Giorgio

L'attenzione di Martino viene catturata da un particolare **elemento fisionomico**:

«quella **IN MEZZO cos'è?**» Martino

«È la **PELLE**.» Alessandro Ares

«Secondo me è la **PANCIA**.» Martino

«È il **GUSCIO**.» Giorgio

«Non è il guscio **perché NON È** la **TARTARUGA**.» Nicolò



IL MOVIMENTO DELLA MEDUSA:



«**QUESTA PARTE QUI** la medusa la usa perché quando si **MUOVE** nell'acqua **FA COSÌ**: questa parte la fa andare **SU** e **GIÙ**.» Tommaso M.

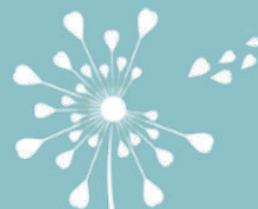
Un'esperienza generata dal **racconto** del singolo, che ha visto il coinvolgimento del resto del gruppo.

Un **interesse CONDIVISO** che si è trasformato in **ricerca** con il supporto di uno **strumento digitale**: il computer, che ha permesso al gruppo di **OSSERVARE** e **STUDIARE** l'invertebrato.

I bambini, **CONFRONTANDOSI**, hanno elaborato delle **ipotesi** per rispondere ai **quesiti** sorti sulla **conformazione fisionomica** della medusa.

Le ipotesi del gruppo verranno confermate?

In che modo proseguirà la ricerca?



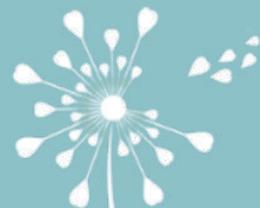


La dimensione della ricerca,
della scoperta che vive e si
alimenta nell'intreccio di
contesti e linguaggi.



ASSEMBLEA DI RESTITUZIONE

Non esiste una sola assemblea ma diversi momenti assembleari in cui prendono forma conoscenza, scambi e percorsi di crescita comuni.



Terminato lo studio della sonorità di alcuni materiali, i bambini si ritrovano nell'assemblea di restituzione per confrontarsi e raccontare agli amici le ricerche e le indagini effettuate.

In che modo il racconto di un'esperienza si trasforma in un MOMENTO DI CONDIVISIONE?
Quali EMOZIONI suscita l'ascolto di alcuni suoni?

«Noi stavamo capendo se erano uguali o diversi i suoni della campana.»

Eleonora

«Abbiamo scoperto che abbiamo messo un po' di acqua, poca, ma Ele ha messo un po' tanta e Giudi ha provato a fare le campane diverse. Poi io con Ele abbiamo messo tutta l'acqua prima nel bicchiere e poi io l'ho messo anche negli altri bicchieri.»

Iosua

«Io ho scoperto che la ciotola grigia (metallo) quando metti tanta acqua sembra il RUMORE DIVERSO, però non è di campana sul bordo. Sul bordo è di TAMBURO quando è poca l'acqua. Quando è tanta sembra il MARTELLO.»

Giuditta

«La mia campana quando mettevvi poca acqua faceva come una BATTERIA.

Vi facciamo ascoltare.»

Riccardo



Un momento di assemblea che si è trasformato inaspettatamente in un CONCERTO.

Suoni, rumori, balli ed emozioni sono circolati all'interno della sezione.

Un momento di condivisione che ha rafforzato i legami dei bambini scoprendo che ogni suono, legato ad altri suoni, crea una MUSICA sulla quale poter ballare.

Quali differenti EMOZIONI può suscitare l'ascolto di particolari suoni?



Iosua, Giuditta, Eleonora e Riccardo si mettono in postazione e iniziano a suonare gli strumenti esplorati per gli amici che, inaspettatamente, iniziano a ballare.

«Wow maestra! POSSIAMO BALLARE così!»

Elodie

«Sembra come un concerto. È DIVERTENTE!»

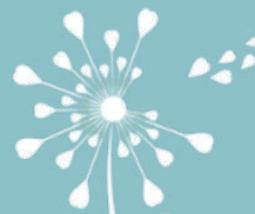
Mia

- Passaggio dal piccolo gruppo al grande gruppo di apprendimento.

- Ritorno sulle conoscenze abitate per generare scambi, confronti, riflessioni.

- Apprendimenti che vengono messi in circolo.

- Ricognizione.



APPRENDIMENTO DI GRUPPO

Può sussistere l'equivoco che si parli di apprendimento di gruppo solo quando **il gruppo coopera alla costruzione di un medesimo prodotto.**

Noi crediamo debba definirsi tale anche quando, auto verifiche e **il prodotto e il processi sono individuali ma vengono generati e si costruiscono nella rete di relazioni** verifiche del gruppo e nel gruppo.



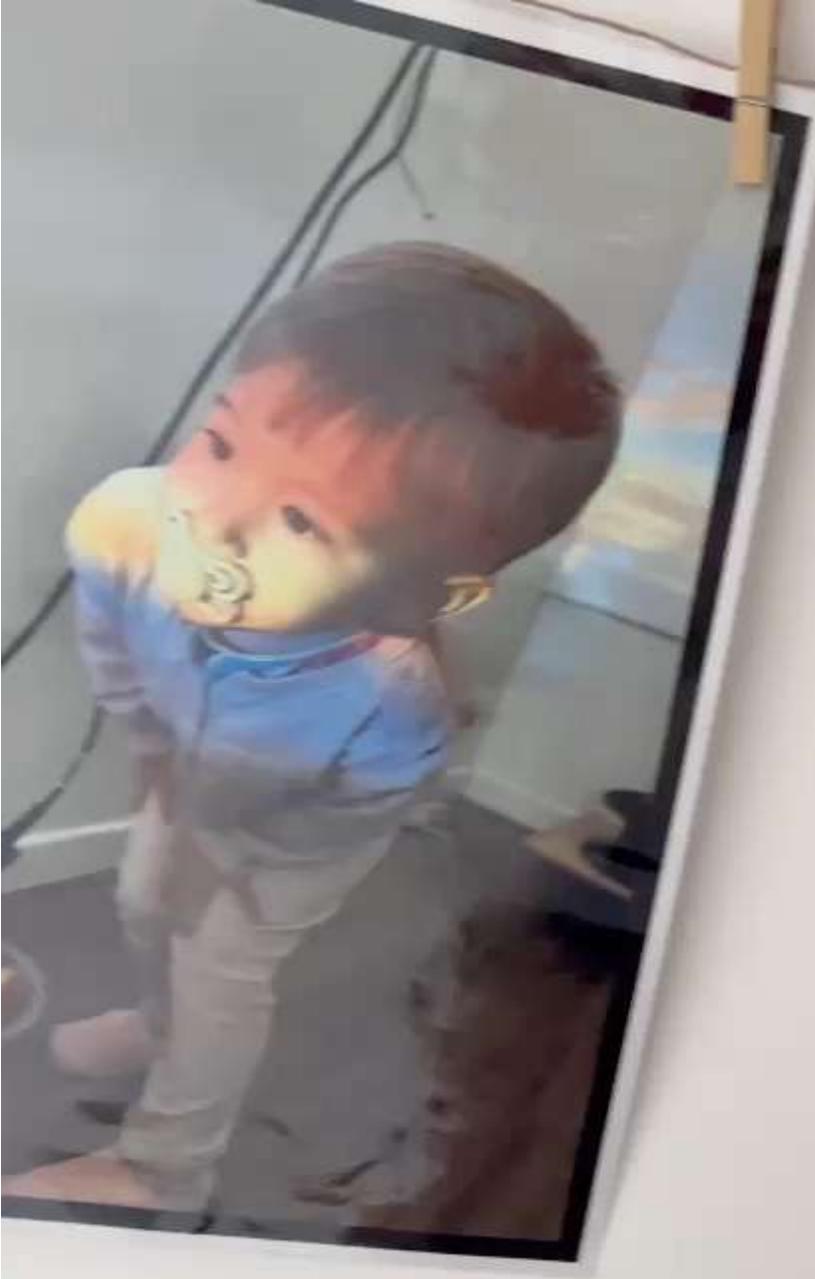
TRACCE DI QUOTIDIANITÀ:

SEZIONE, CORRIDOIO
ESTERNO E GIARDINO
COME LUOGHI DI
APPRENDIMENTO.

















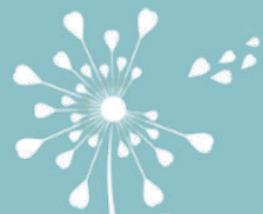


PROGETTARE CONTESTI DI APPRENDIMENTO

Le **competenze** dei bambini e delle bambine sono sostenute non solo da un adulto che agisce direttamente nella relazione educativa, ma anche indirettamente, attraverso una **regia** che vede nell'**organizzazione degli spazi** e nella **scelta dei materiali** un nodo fondamentale.



Le ricerche pedagogiche più attuali ci restituiscono l'importanza di **offrire ai bambini contesti di apprendimento che siano fuori dalla banalità, dallo stereotipo.** In questo panorama è fondamentale la scelta di pensare e proporre **materiali, spazi e allestimenti che siano generatori di processi di ricerca e apprendimento creativo, ricco, divergente.**



Spazi e i materiali non sono mai lo sfondo dell'azione educativa: è nella cura quotidiana, nell'attenzione e sensibilità verso questi elementi che l'esperienza dei bambini e delle bambine si arricchisce di opportunità in termini di ricerca, creatività, conoscenza, educazione.

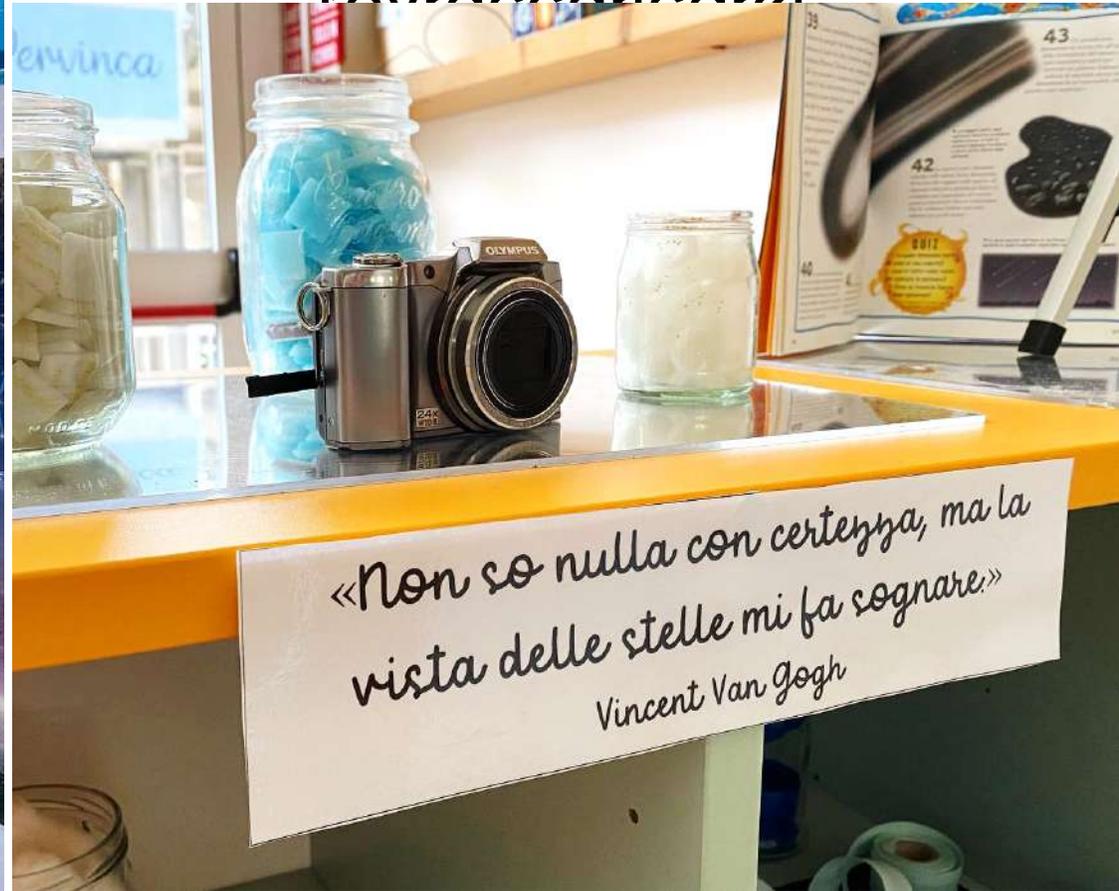


Infatti sostiene Carla Rinaldi

«se il gioco è una cornice dentro cui leggere gli eventi della vita (Bateson), dare qualità al gioco significa dare qualità al pensiero ludico, cioè a un modo di relazionarsi al mondo e alla vita che accetta di «mettersi in gioco», facendo della fantasia, della trasgressione, dell'humor e dell'ironia una strategia nel quotidiano. Per questo costruire contesti accoglienti per il gioco significa predisporre tempi, spazi, arredi e materiali che si lasciano giocare, agire e trasformare nel gioco.»

RICCHEZZA DEL PAESAGGIO PERCETTIVO

Attenzione al rischio di
sovraccaricare



*«Non so nulla con certezza, ma la
vista delle stelle mi fa sognare.»
Vincent Van Gogh*

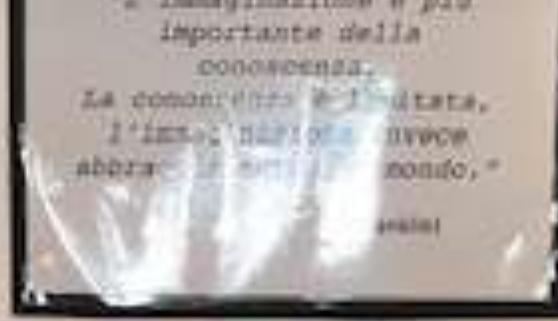


CREARE UN CONTESTO
LUCIDAMENTE
FAVOREVOLE

**AMBIENTE
GENEROSO:
NEGLI SPAZI,
NEI MATERIALI
E NEI TEMPI**



CRITERI DI ALLESTIMENTO



“Lo scarto, i materiali naturali **organizzati**, ad esempio, **per forma, dimensione, colore e consistenza** mantengono il giusto equilibrio tra semplicità e complessità, non orientano verso usi predeterminati, lineari, ma al contrario possono aprire a una varietà illimitata di possibilità di sperimentazione -sensoriale, simbolica, artistica, costruttiva, scientifica- e risignificazione, acquisendo di volta in volta nuovo senso nella relazione. “

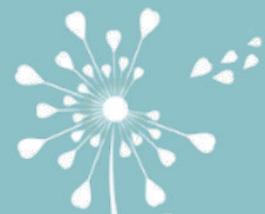
Gariboldi, Cardarello



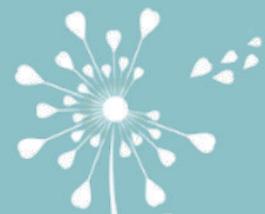
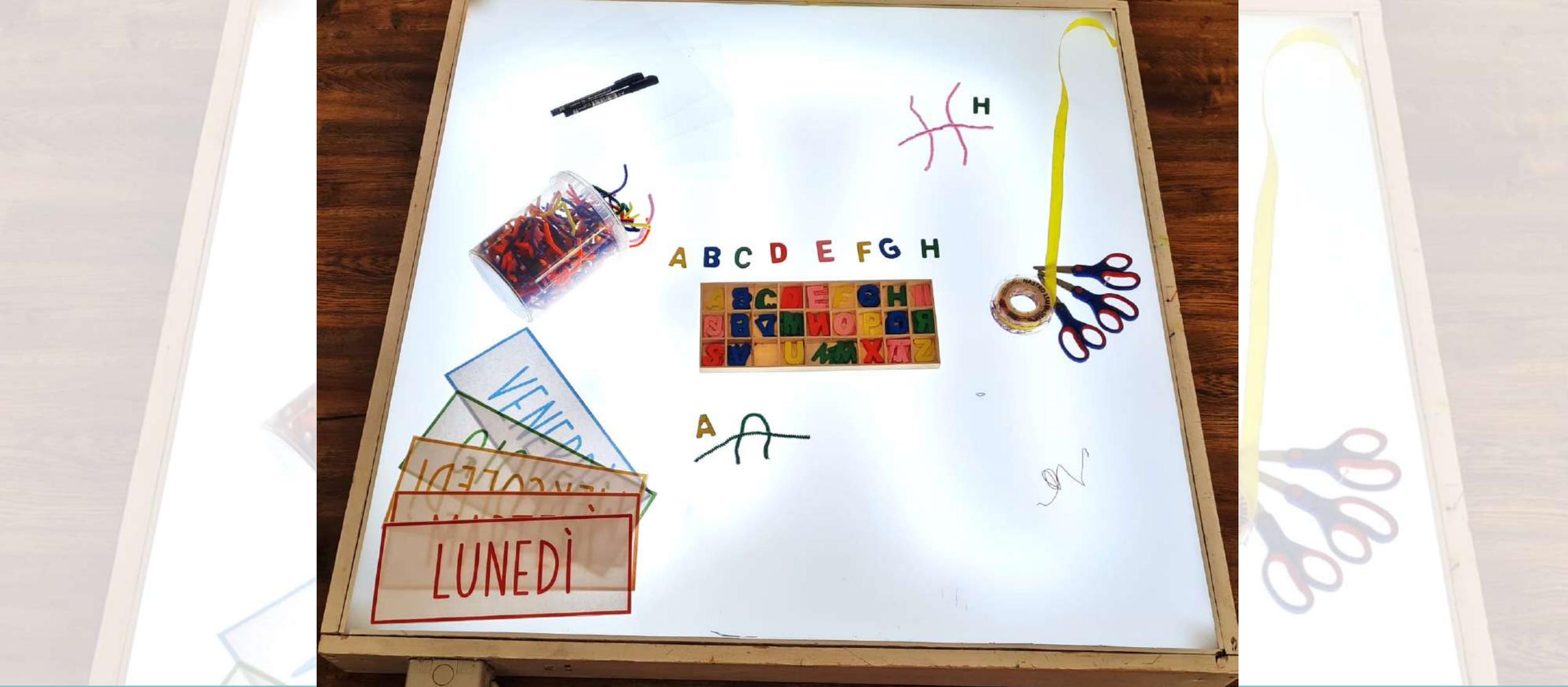
UN NUOVO ORDINE

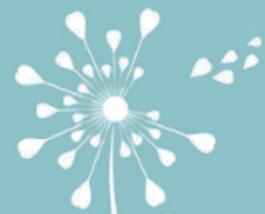




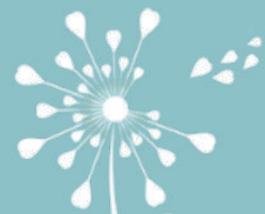






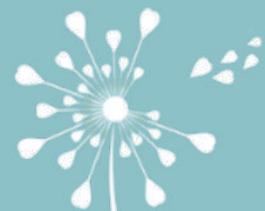


percorsi formativi06

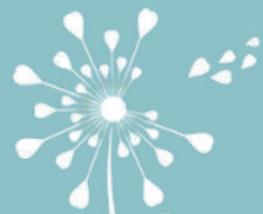


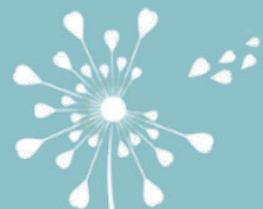
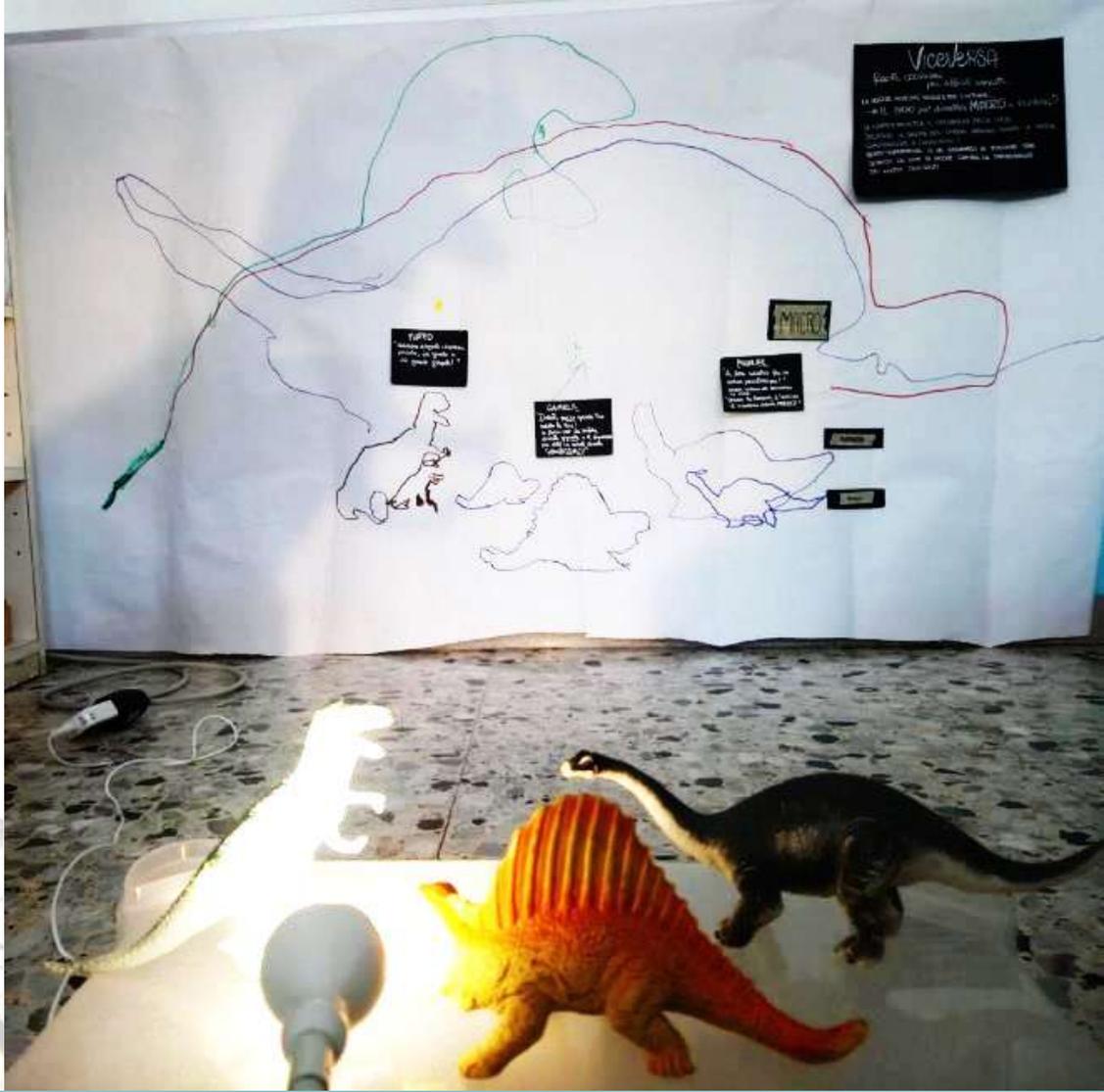
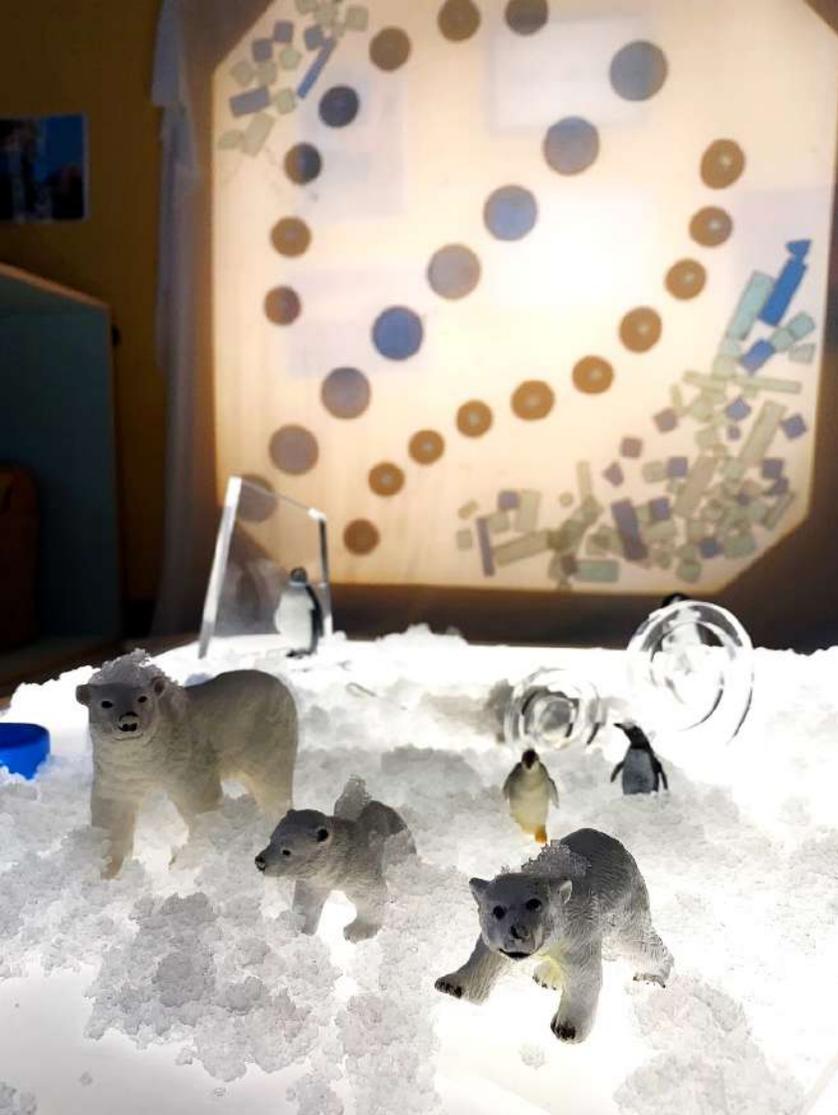
percorsi formativi06





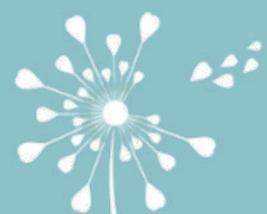








10 948012 5
10 948012 5
10 948012 5



percorsi formativi06



Non è solo un mazzo di fiori

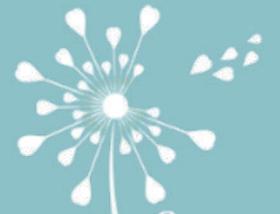
Ritonda ma non è solo un mazzo di fiori
È la messa di un progetto di arte viva

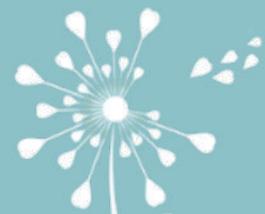
È un **gesto profondo** ma è tutt'umano
Una volta regala e incide da tagliare il fazzo
Profuma di idee e desideri pensati
Di compositori, nativisti e di bambini cresciuti
Un mazzo che si pensa con uno di un cuore

Perché non senta il **strado dell'amore**

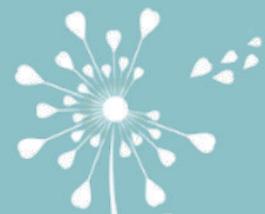
Ritonda non è solo un disegno il risultato finale
racconta una storia che non ha nulla di banale
L'agile con attenzione e allora scoprirai
che dentro quel mazzo c'è
il regalo più ricco di tutti i vivai.

Scuola Elementare Italiana
Cagliari, Sardegna

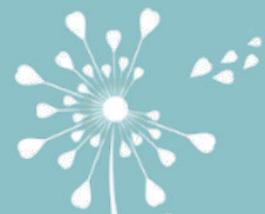
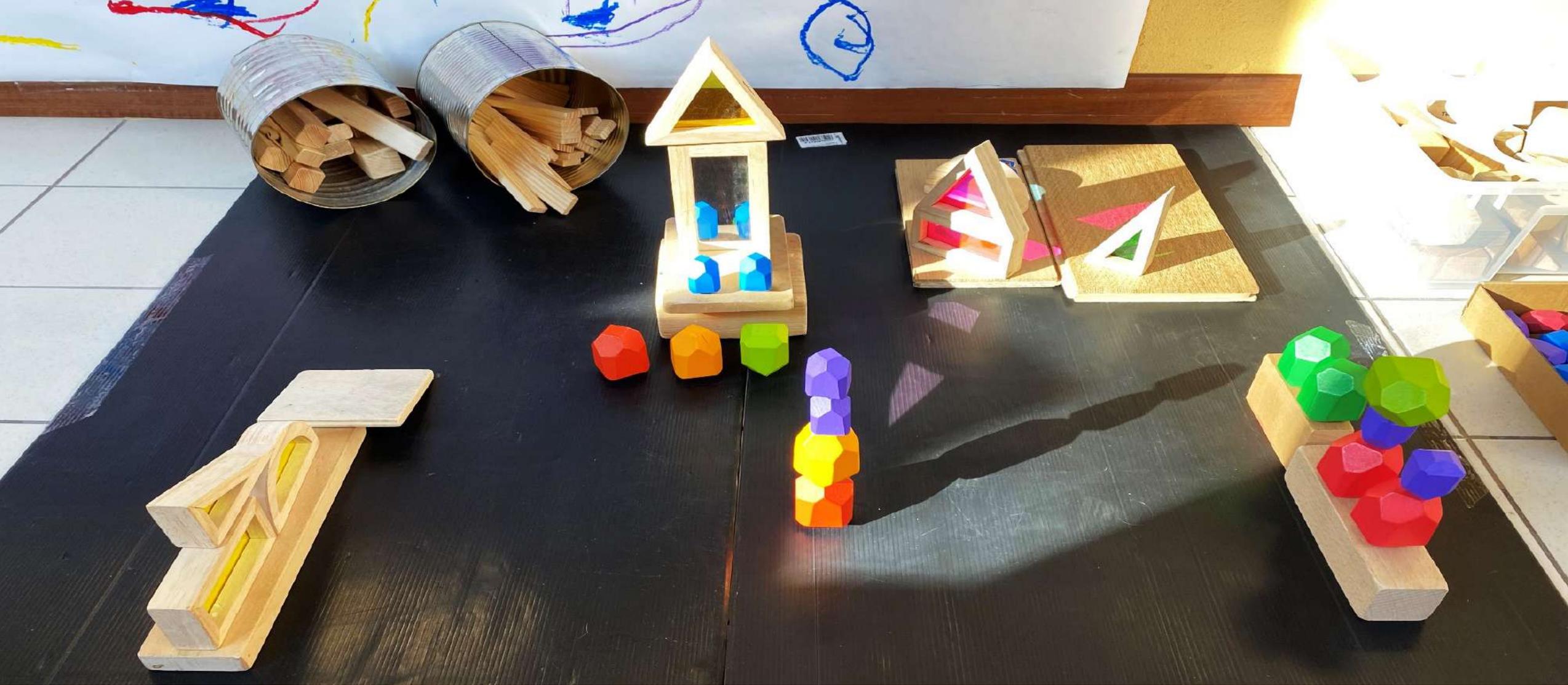




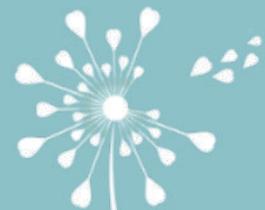
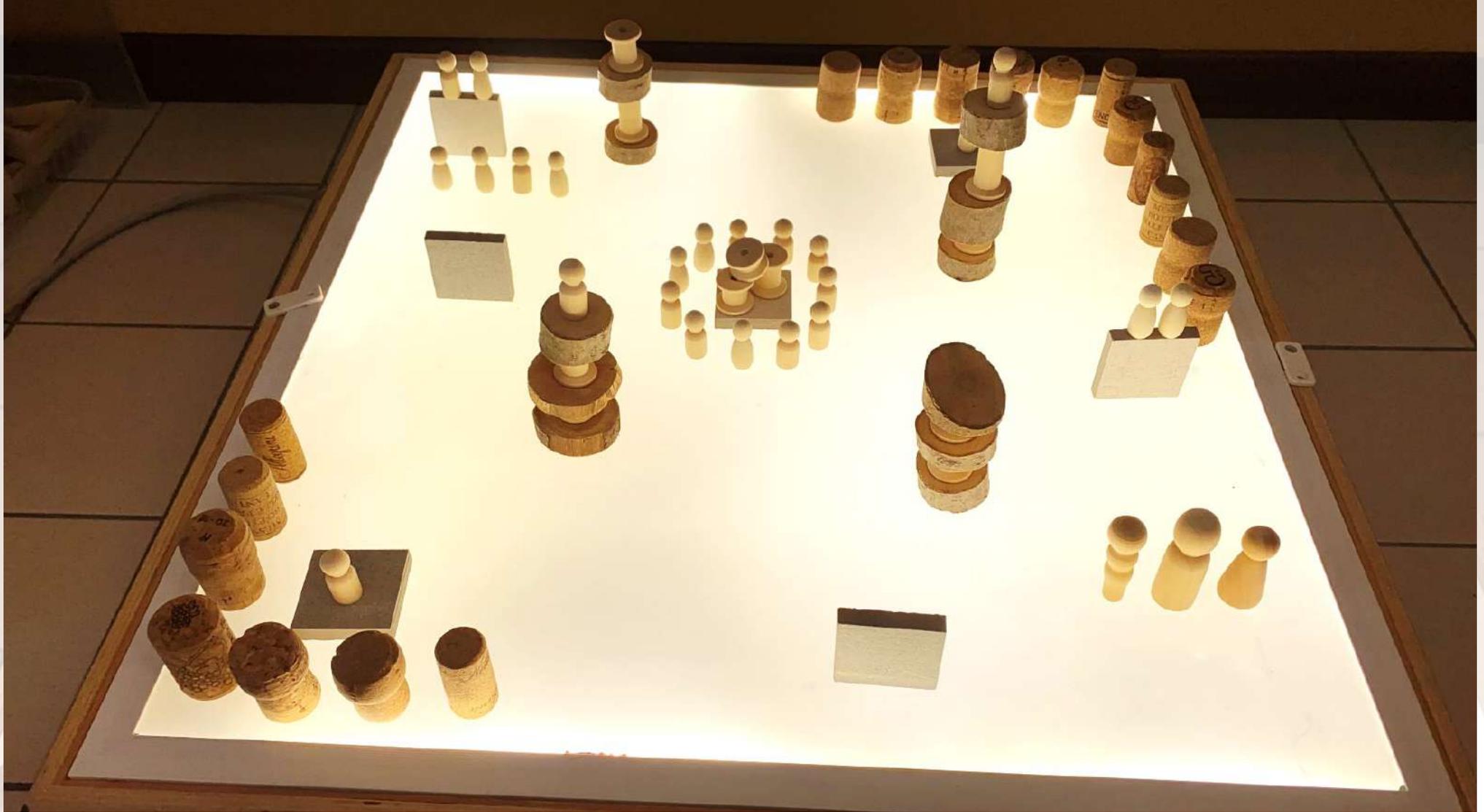
percorsi formativi06



percorsi formativi06



percorsi formativi06



percorsi formativi06

Ogni luogo «di confine» diventa per noi spazio comune: dal corridoio, alla balconata, alla zona macchinette...



ATELIER DEL GUSTO
IN CORRIDOIO

ASFALTO CHE ACCOGLIE I
MATERIALI DEL «DENTRO»



LA MATEMATICA INTORNO A NOI

Sezione Sirio & Dorado
14 Marzo 2024

054

I bambini incontrano i **CODICI ALFANUMERICI** costantemente nelle loro sperimentazioni: anche **LUOGHI DI PASSAGGIO**, spesso invisibili agli sguardi della quotidianità poiché dati per scontati, si offrono come **SPAZI GENERATORI DI APPRENDIMENTI UNICI** per le menti dei bambini. Luoghi che diventano contesti trasversali per allenare le **COMPETENZE LOGICHE MATEMATICHE** dei bambini.

23

Nella «**MACCHINETTA DEL CAFFÉ**» un piccolo gruppo rintraccia
«**I CODICI PER PRENDERE DA BERE,**» L. 4 anni.

Prende così forma una **ricerca sul campo** per andare in profondità rispetto all'intuizione offerta dai bambini.





Durante l'osservazione, F. si accorge che
**«SOTTO LE BOTTIGLIE CI SONO DEI
 NUMERI TUTTI DIVERSI.»**

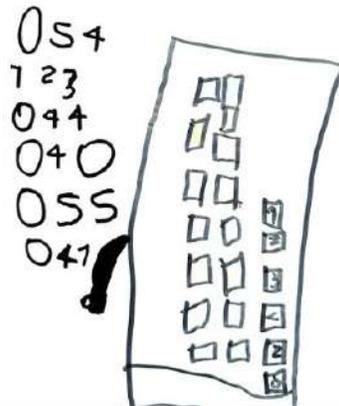
È l'illuminazione che dà forma e alimenta gli
scambi riflessivi del gruppo di
 apprendimento, che inizia a **formulare**
ipotesi sul funzionamento della
macchinetta sulla base della
corrispondenza dei codici
rintracciati.

**«SE SCHIACCIAMO IL CODICE SOTTO
 L'ACQUA FORSE ESCE.»** A.4 anni.

I bambini scelgono la bevanda, digitano il codice e osservano: **la bottiglia esce dalla macchinetta.**

«ALLORA AVEVAMO RAGIONE. PER OGNI BOTTIGLIA C'È UN CODICE CHE DEVI SCHIACCIARE.» A.4 anni

**«LE MACCHINETTE PARLANO TRA DI LORO CON L'ELETTRICITÀ ED ESCE LA BEVANDA GIUSTA SE METTI I
 NUMERI DEL CODICE GIUSTO.»** A. 6 anni



Sembra che i bambini abbiano individuato attraverso questo tipo di esperienza diretta il concetto
 matematico di **CORRISPONDENZA BIUNIVOCA**, una relazione binaria tra e tale che **ad ogni**
elemento corrisponda un altro e solo elemento e viceversa.

Un'esperienza che testimonia come

«La matematica è sapere qualcosa sui numeri ed è facile se la fai con le mani.»

N, 6 anni

INCONTRI MATEMATICI IN OUTDOOR

Sezione Sirio & Dorado
12 Marzo 2024



I bambini incontrano e **SPERIMENTANO QUOTIDIANAMENTE I CODICI NUMERICI NELLE LORO MOLTEPLICI SFUMATURE**, elaborando teorie su di essi ancora prima di incontrarli «formalmente» attraverso l'insegnamento tradizionale scolastico.

1

RICERCHE NUMERICHE:

... allo spazio esterno della scuola



A cosa servono i numeri?

« I NUMERI SERVONO PER NON PERDERE LA MEMORIA. TI AIUTANO A NON DIMENTICARE, COME CHE NUMERO È OGGI, QUANTI ANNI HAI...QUESTE COSE CHE TI SERVONO. »

« SERVONO ANCHE PER CONTARE, PER LE ORE E PER I MINUTI. »

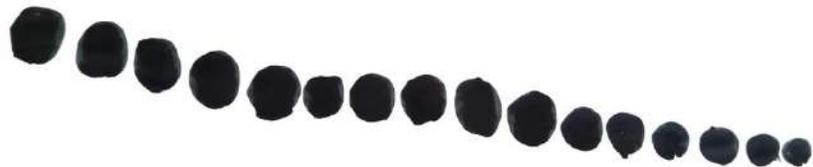
« ANCHE PER CHIAMARE. »

« I NUMERI SONO INFINITI, NON FINISCONO MAI. »

« SI SONO DI PIÙ CHE DELLE LETTERE. »

La scelta pensata di offrire *contesti sensibili alla naturale curiosità* dei bambini verso questi alfabeti, nasce:

- sia dall'osservazione verso le **OPERAZIONI E I PROCESSI LOGICO/MATEMATICI E ALFABETICI CHE QUOTIDIANAMENTE I BAMBINI AGISCONO** sulla realtà che abitano.



RIPRODUZIONE GRAFICA DELLA LINEA DI BACCHE



Un piccolo gruppo sceglie di **raccogliere le bacche** che il nostro giardino offre. Inizia **un'operazione raffinata di conteggio degli elementi rintracciati in natura**, che si orienta poi in **PROCESSI MATEMATICI PIÙ COMPLESSI**:

«NE ABBIAMO RACCOLTE 54. VADO A PRENDERNE ALTRI 3 COSÌ ARRIVIAMO A 57, SE NE METTIAMO 4 ARRIVIAMO A 58.»



- Sia dalla riflessione condotta come adulti di orientare il gruppo di apprendimento alle **SPERIMENTAZIONE ATTIVA E CONCRETA DI CONCETTI BASE** che rappresentano il terreno solido su cui andare a costruire i futuri apprendimenti.



LE SCALE

- tracce identitarie e progettuali della scuola nei luoghi di passaggio



LE SCALE

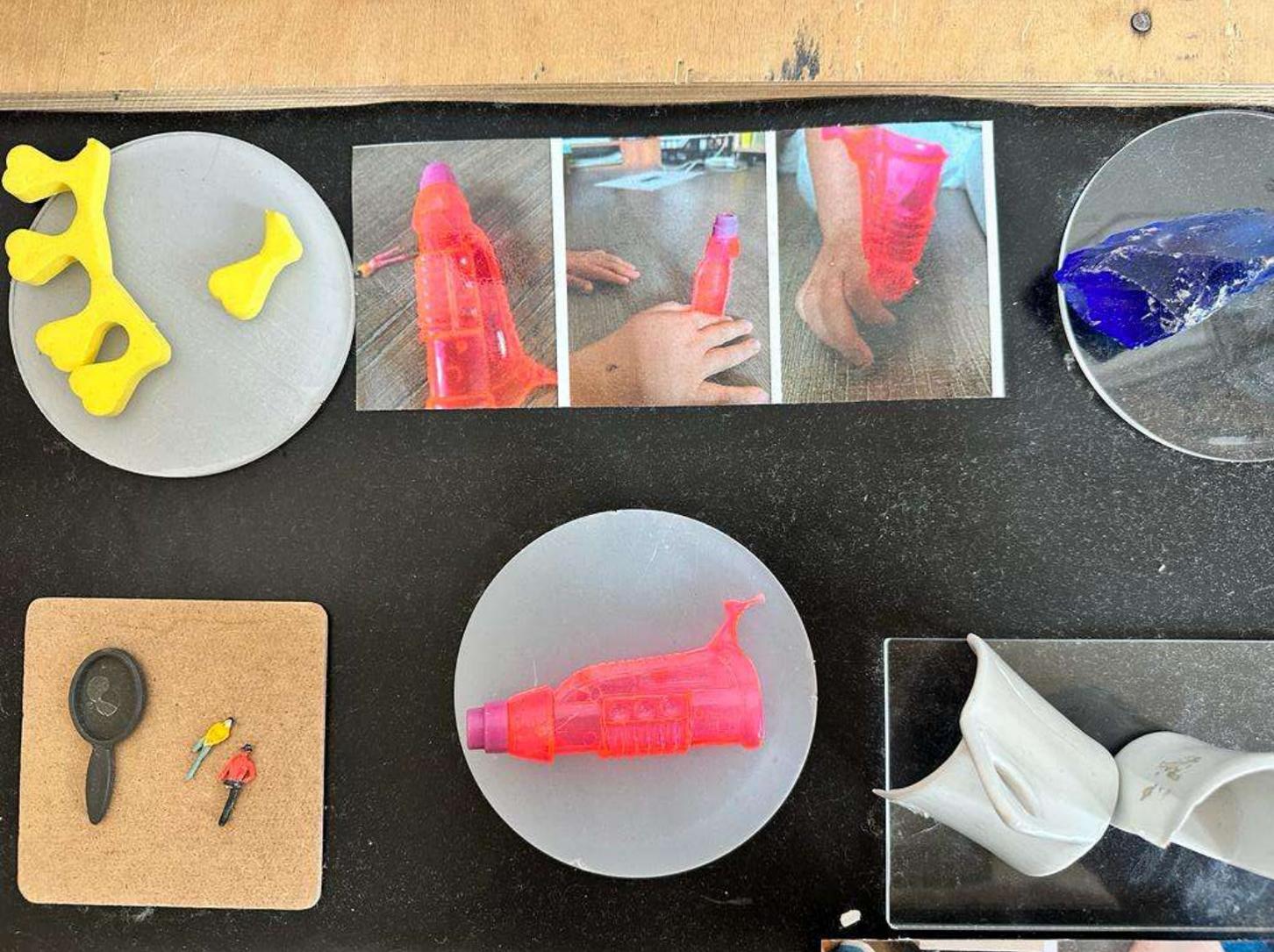
- Spazio che genera apprendimenti







AMBIENTE CHE SI RINNOVA SULLA BASE DEGLI INTERESSI EMERGENTI

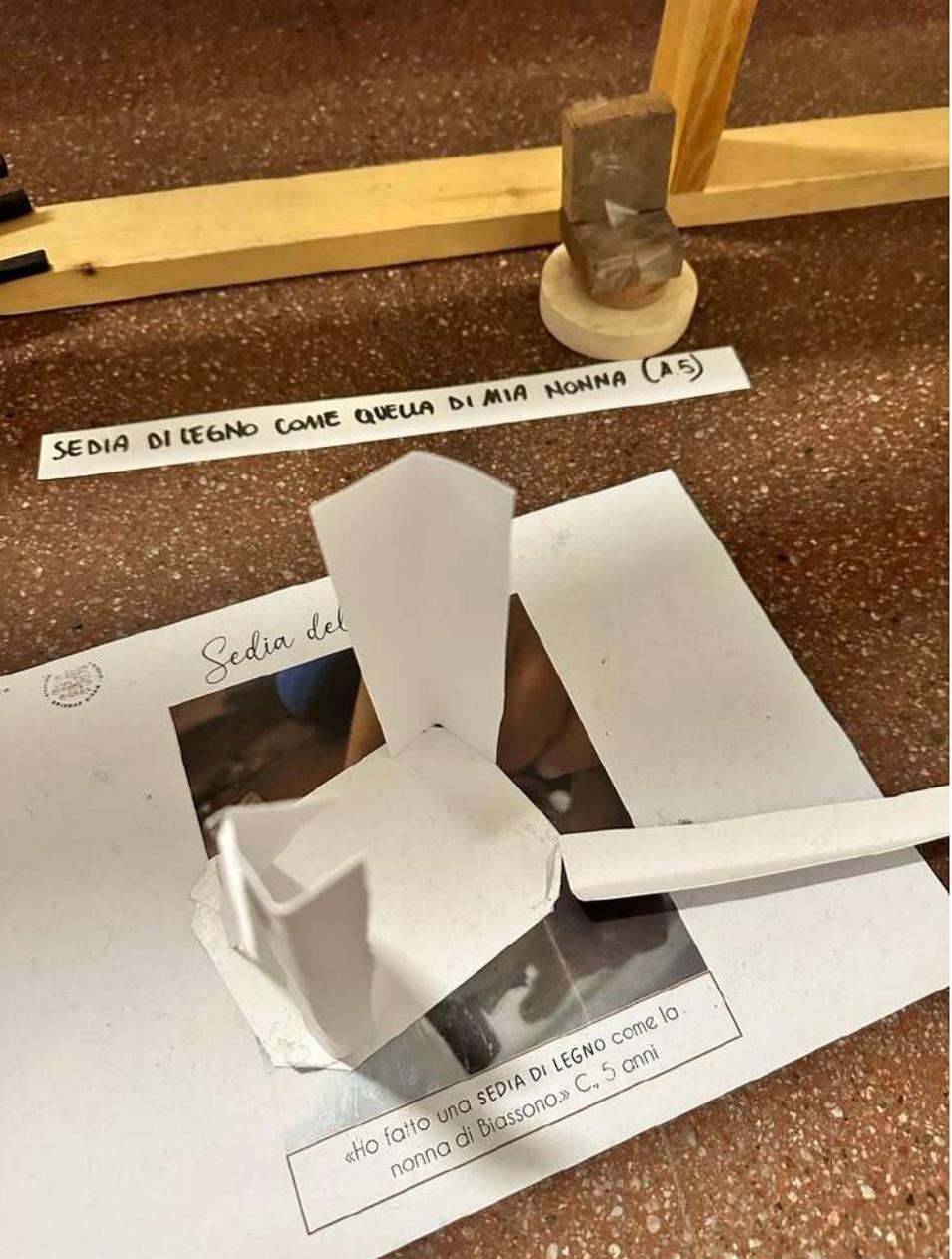


MUSEO DEL DESIGN

Indagini sulle sedie

Progetto realizzato in collaborazione con l'atelierista della scuola.



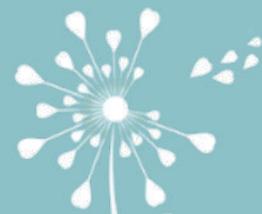


LE INFINITE STRADE DELLA RICERCA

In quanti modi possiamo **esplorare, attraversare, conoscere lo stesso soggetto d'indagine?**

Quali strumenti consentono di **andare in profondità** nella ricerca?

Quali **alfabeti conoscitivi** (alfanumerico, materico..) sostengono i processi di indagine?





SASSI



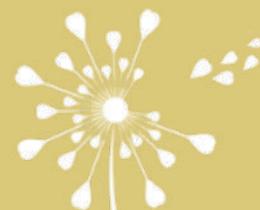


DAL MICRO AL MACRO
Scoprire nuovi
mondi

**«Questo sasso
ha una parte
bianca, una
striscia.»**

**«Forse è il suo
cuore che lo fa
vivere.»**

**«è come la linfa
che hanno gli
alberi: scorre
come questa
linfa.»**





QUANTITÀ & PESO

Relazioni di causa – effetto

«Bisogna mettere uno di qua e uno di là (sulla bilancia).»

«Devono essere almeno due altrimenti non puoi capire se pesano uguali.»

«Se metti tanti sassi insieme, pesano di più che un sasso da solo.»

«Si vedi che la bilancia scende giù dove pesano tanto.»



percorsi formativi06



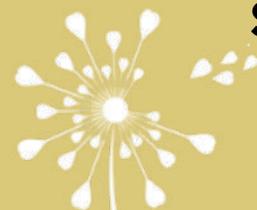
SUONI GENERATORI DI CONNESSIONI INEDITE

Strumenti amplificatori dei pensieri

«Se ascolti bene con questo strumento senti tipo dei rumori strani e forti. Senti delle cose che con l'orecchio non senti.»

«Sembra che sei sull'aereo, quando senti i rumori che fanno BUM BUM BUM fortissimo.»

«Se lo muovo mi fa ridere perché sento un rumore che scappa veloce, come il mio gatto quando si spaventa.»





RICERCA DI EQUILIRBI

Prove e tentativi che danno forma
alla conoscenza

«È più difficile costruire con i sassi perché non si incastrano bene come le costruzioni. Scivolano o non stanno su bene. Devi impegnarti per trovare l'equilibrio perfetto che li fa stare su.»



METAFORE DI PENSIERO

Grafica per dare continuità alle idee

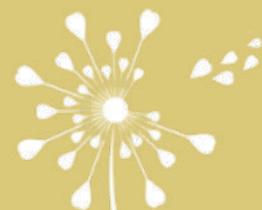
«Il mio sasso assomiglia ad un orso: cicciotto, morbido e che fa un po' paura. Però manca una cosa, il marrone. Prendo i colori per farlo diventare come un orso.»



SCENARI NARRATIVI

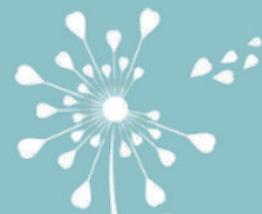
Materiali che suggeriscono immaginari

«Il mio sasso è un papà: dopo il lavoro prende la macchina e viene a prendermi all'asilo. Qui ci sono tanti bambini, tante maestre e tante classi. Quando arriva lui è il più grande, invece i bambini sono più piccoli. Ho fatto anche la mia scuola, con i legnetti marroni.»



TRACCE DI ZUCCA

Racconti di ricerche quotidiane





INDAGINE SCIENTIFICA

Com'è fatta la zucca? Quali anatomie della materia indagata?

Il **pensiero scientifico** dei bambini e delle bambine li accompagna nella scoperta della realtà che abitano quotidianamente. **Fare ipotesi** a partire da una **sperimentazione empirica della realtà** consente loro di creare opportunità per *dubitare, riflettere e confrontare*.

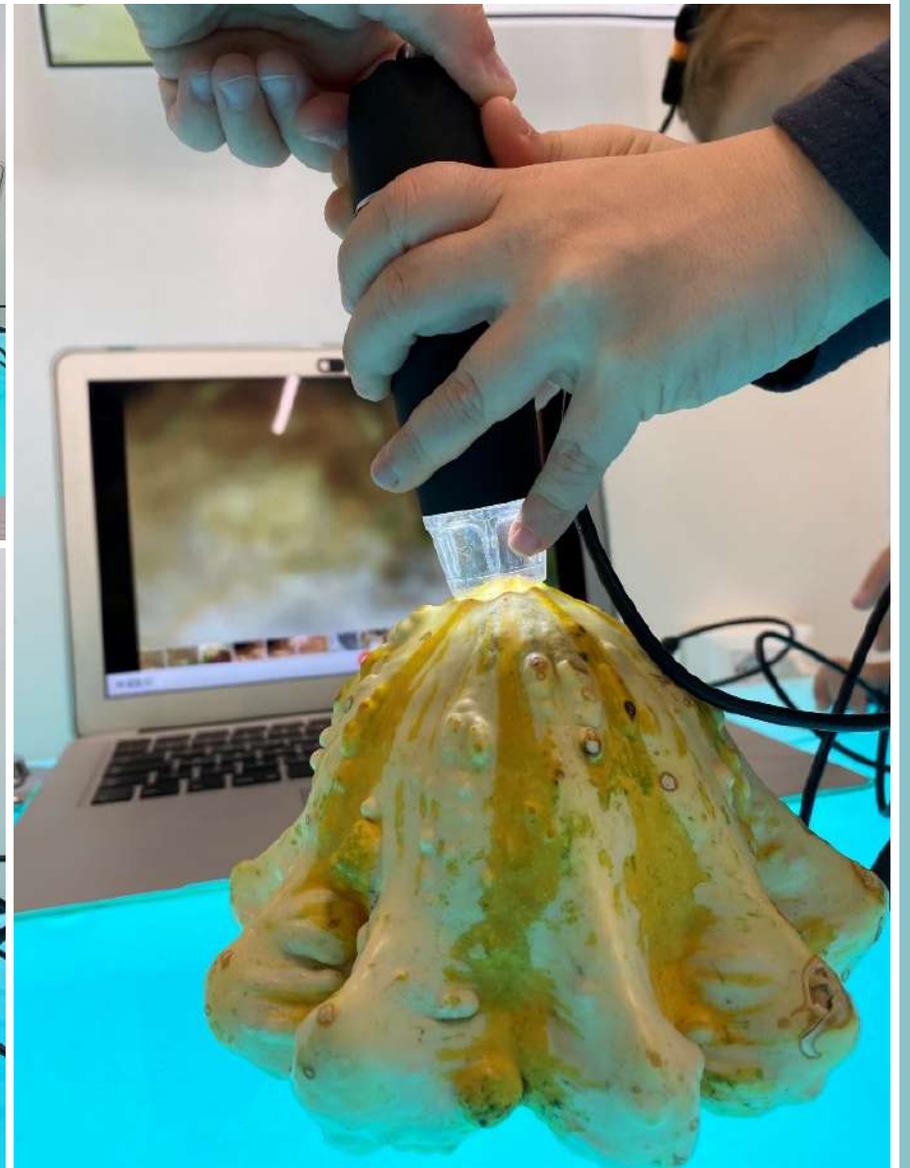
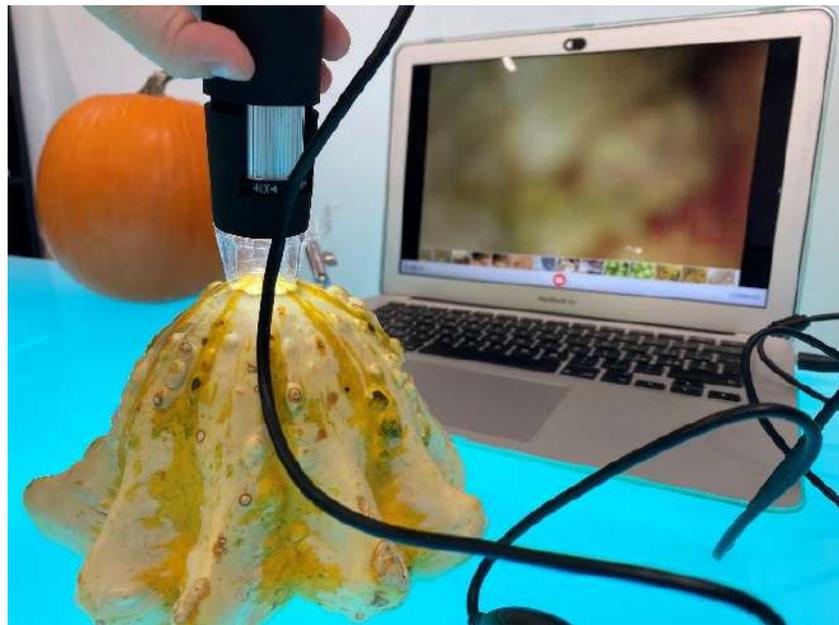
Questo approccio permette di **approfondire lo sguardo**, sostenendo i bambini e le bambine nella costruzione delle prime immagini del mondo.

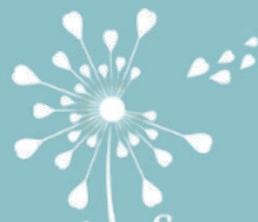




LENTE D'INGRANDIMENTO
Permette di **ampliare i soggetti indagati** rendendoli macro. Con la lente si genera uno **spostamento di punti di vista**: la zucca osservata, una volta ingrandita, **assume una nuova identità**, dando forma a ricerche originali e inedite.

MICROSCOPIO DIGITALE
Consente di **allargare lo sguardo** sul soggetto d'indagine, cogliendo *trame, contorni, geometrie dettagli e peculiarità*.
Il microscopio digitale è simultaneo e **amplifica il punto di vista da micro a macro**.

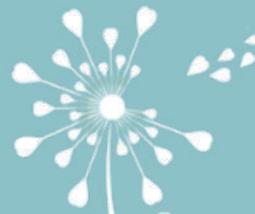




CRETA

La creta si offre come strumento per la **genesì tridimensionale** della zucca. I bambini e le bambine scoprono le **potenzialità** di questa materia: *plasticità, duttilità, variazione e permanenza* e le utilizzano per dare forma alla propria idea di zucca.

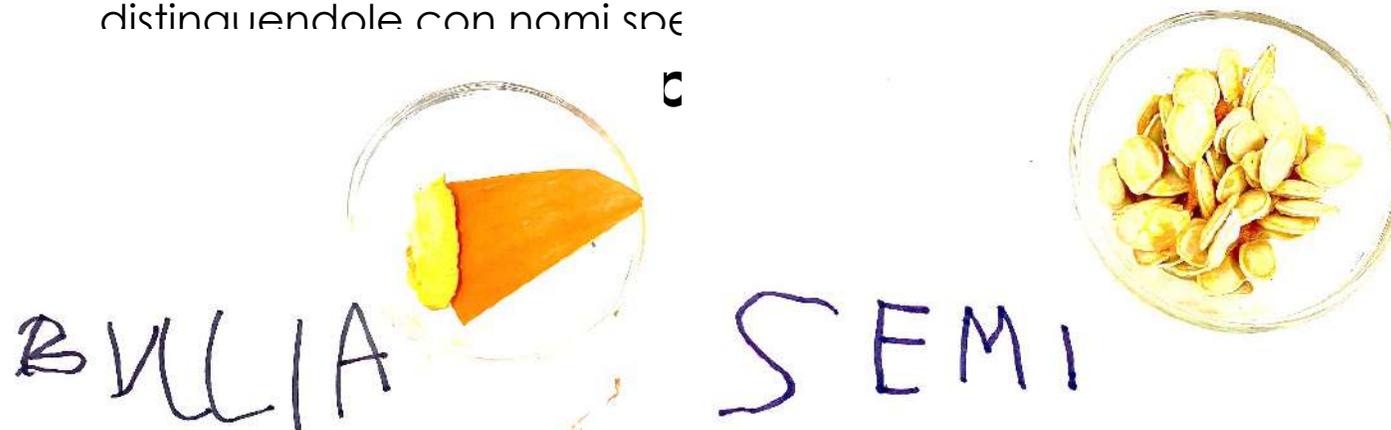


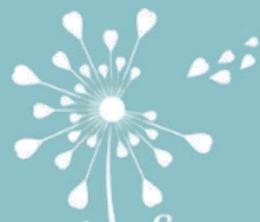


PROVE DI SCRITTURA

La **sperimentazione del codice scritto** non è pensata per insegnare ai bambini e alle bambine a scrivere, né per sostenere una didattica che alleni abilità preparatorie. La

proposta di questa esperienza nasce con l'idea di **fare ricerche e indagini sul codice scritto**. Il codice scritto infatti è il codice simbolico più potente nella storia dell'uomo. I bambini e le bambine hanno scelto di **classificare le parti della zucca esplorata**, distinguendole con nomi snc





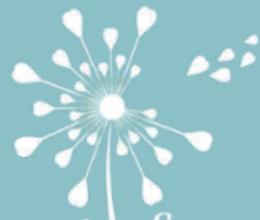
FILIDI

PVLLA

LABO



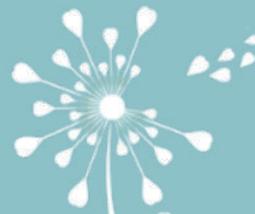
POLPA



RIPRODUZIONE GRAFICA CON LUCIDI SU TAVOLO LUMINOSO

La grafica si offre come linguaggio per **sostare e sedimentare gli apprendimenti sperimentati.** Il segno grafico non abita solo i classici supporti cartacei: **i fogli di lucido sono strumenti con una propria**

“... di ...”

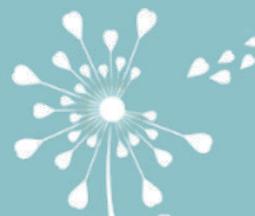


La copia non è una banale riproduzione di ciò che viene percepito: per copiare infatti occorre **passare dal semplice guardare al vedere.**

Guardare è un'attività passiva, è **ricezione di uno stimolo visivo.**

Vedere è un **fenomeno attivo**: è andare oltre, cogliere proporzioni tra le parti, equilibri di pieni e vuoti, angoli, posture, dettagli e geometrie sottese all'organizzazione delle varie parti.



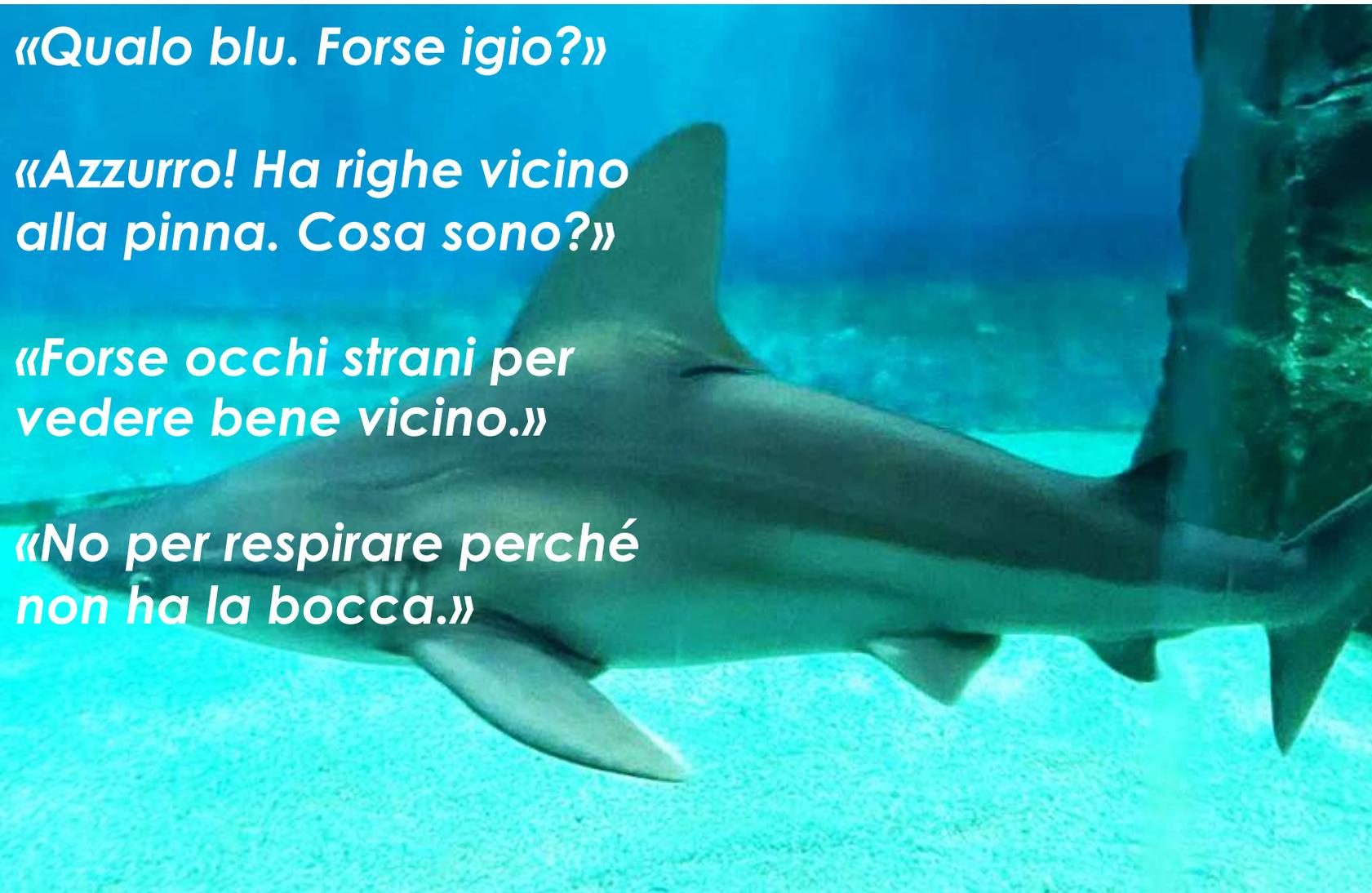


«Qualo blu. Forse igio?»

«Azzurro! Ha righe vicino alla pinna. Cosa sono?»

«Forse occhi strani per vedere bene vicino.»

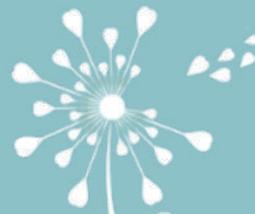
«No per respirare perché non ha la bocca.»



RACCONTI DI SQUALI

In assemblea alcuni bambini scelgono di condividere il **racconto della loro visita all'acquario di Genova**. Visto l'interesse emergente e gli scambi nati nel grande gruppo, **vengono chieste ai genitori alcune fotografie dell'esperienza**.

Questa immagine è quella che più ha catturato l'interesse e la curiosità dei bambini e delle bambine. L'assemblea diventa il luogo in cui l'adulto si pone in ascolto dei loro pensieri e delle loro teorie, **senza fornire risposte** alle loro domande ma **supportando i**



COPIA DA IMMAGINE

La copia da immagine offerta in piccolo gruppo a seguito dell'analisi della fotografia, si offre come strumento per **fermare il significato dei pensieri e dare un costrutto più visibile, concreto**. Il passaggio alla grafica è una necessità per produrre una sosta chiarificatrice. Utilizzare il pennello, il foglio, il tratto per introduce un **trasferimento che presuppone una negoziazione dei pensieri, delle idee, delle trasposizioni** dei bambini e delle bambine. Inoltre la copia da immagine allena lo sguardo dei protagonisti a **cogliere forme, simmetrie, linee, proporzioni e geometrie del**



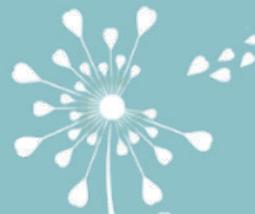
«Qualo nuota in mare con te, cappa!»

«No lo metto nel tubo così non mi può prendere.»

«Una gabbia bravo. Non farlo cappare!»

MINI MONDO MARINO

Viene allestita un'ambientazione marina dove lo squalo entra in dialogo con materiale destrutturato, generando un **contesto immersivo** e catalizzatore dell'attenzione dei bambini e delle bambine. L'incanto del piccolo gruppo con questo scenario da forma da una parte a **scambi comunicativi e narrativi** che raccontano le animazioni realizzate dai bambini e dalle bambine. Dall'altra invece offre anche la possibilità di **incontrare i soggetti d'indagine attraverso i gesti, la prossemica, i movimenti del corpo, l'uso dello spazio.**



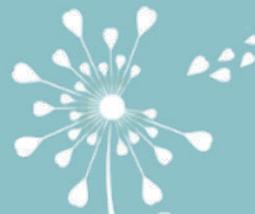
percorsi formativi06

NARRAZIONI IMMERSIVE

Amplificare l'ambiente creando un contesto suggestivo con proiezioni immersive offre ai bambini e alle bambine la possibilità di **trasformare, ampliare o generare nuove storie**. Viene chiesto all'adulto presente nel contesto delle reti perchè **«per prendere i pesci serve il pescatore con la rete.»** L'ambiente digitale crea uno scenario evocativo in cui i protagonisti dell'esperienza si **immergono con tutto il corpo, generando stupore, spaesamento e curiosità.**

«Sono gli occhialini per andare sotto l'acqua con i pesciolini!»
«I pesciolini hanno la pinna e la coda per nuotare»
«Le meduse non ce l'hanno le meduse.»
«No le meduse hanno la coda a filo e fanno così su e giù»





TAVOLO LUMINOSO E PICCOLA COSTRUTTIVITÀ

La scelta del tavolo luminoso in relazione a strumenti della piccola costruttività crea uno scenario che apre a nuovi pensieri ed azioni.

Materiali e oggetti strutturati e non entrano nel contesto creato per diventare **soggetti generatori di fantasie e curiosità, attivatori di narrazioni fantastiche e reali.**

*«Ho fatto la casa dello squalo.»
«Ma la casa dello squalo è tutto il mare.
Non devi costruirla.»*

*«lo gliela faccio se vuole riposare.»
«Allora io gli preparo da mangiare così
se è stanco di nuotare può mangiare.»*