

**COMUNE DI POGGIBONSI**

# **IL CASTELLO INCANTATO**

**PROGETTO PEDAGOGICO  
SERVIZI COMUNALI PER L'INFANZIA**

Costruire un progetto pedagogico per la prima infanzia, è un percorso qualitativo, perché significa dar vita ad una costruzione sociale nella quale si interrogano anche le singole individualità; dove “il dentro e il fuori” diventano dialogici rispetto all’infanzia e al contesto. Il risultato è una sorta di carta di identità (questo deve essere il progetto pedagogico) che connota i suoi tratti identificativi e li denota pubblicamente, assume e sceglie dei valori culturali. Qualità dunque è anche un progetto pedagogico comunale – per questo necessariamente pubblico socializzato e democratico – che certo rappresenta un’operazione di sintesi, una sorta di mission, un’opzione di finalità che lo inserisce, in quanto pubblico e partecipato, nella storia del proprio territorio e nei suoi riferimenti. Si può discutere se i contesti educativi debbano essere servizi o istituzioni, o inevitabilmente ambedue le cose, certamente delle istituzioni debbono mantenere il carattere sociale e valoriale. Lo debbono mantenere anche quando siano di fatto servizi privati, ma ci piace l’idea che in quanto servizi, al servizio dunque della comunità, si diano l’obbligatorietà del “render conto”. Che non è la giustificazione, che non è la rincorsa al consenso, ma è il recupero dell’umiltà di chi è consapevole di essere soltanto una delle parti in causa, solamente una delle tante prospettive possibili.

***Il nostro progetto vuole connotarsi con quelle buone pratiche educative, nei confronti dei bambini e delle famiglie, che per noi sono necessità irrinunciabili e che ci piace definire “le sei identità”.***

## **LE SEI IDENTITÀ:**

### **1) IL PROGETTO EDUCATIVO DEVE REALIZZARSI ATTRAVERSO MODULI FLESSIBILI.**

Una programmazione sperimentale, problematica, aperta al cambiamento nelle soluzioni organizzative come nelle proposte operative, “in itinere”, che mai deve diventare coercitiva ed adultistica.

### **2) DEVE ESSERE RAPPRESENTATIVO DI TUTTI I CONTESTI D'ESPERIENZA** del bambino, tenendo presente evidentemente la

componente cronologica.

Se la si potesse identificare con una immagine la si potrebbe definire con *"il ventaglio"* proprio a dimostrare la necessità della sua articolazione e la conseguente varietà di giochi e delle attività da fare e da sperimentare.

### **3) DEVE DARE A QUESTA VARIETÀ UNA LOGICITÀ PEDAGOGICA**

**E UNA VALENZA EDUCATIVA.** Sta a dire che l'insieme dei giochi fatti debbono però essere legati tra loro da uno sfondo integratore, un significato per ogni bambino, in modo che la complessità di situazioni non crei né confusione, né incapacità, per piccoli e grandi, a sistematicizzare in obiettivi e percorsi cognitivi le varie situazioni di gioco. Gli ambienti e gli spazi sono da anni e ogni anno costruiti e ricostruiti, pensati e ripensati, attrezzati e strutturati, con giocattoli e materiali vari. Questo sta a significare che ogni angolo ha, rispetto allo sviluppo psicofisico del bambino, una sua relazione ed una sua funzione ben precisa. In questo senso ribadiamo la validità della pedagogia del contesto, inteso proprio come scenario delle attività dei bambini e di conseguenza di quel processo inferenziale e reticolare che è la decodificazione del reale da parte dei bambini medesimi. Così come è fondamentale riconoscere che qualsiasi intervento educativo deve tener conto delle problematiche relative agli elementi culturali della formazione:

- i bambini nel loro divenire
- i saperi – il saper fare – il saper essere
- il contesto relazionale

**4) DEVE AVERE UNA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA,** quale parte specifica della progettualità del servizio, alla quale compete

evidenziare ed organizzare le cosiddette attività finalizzate e non. In senso lato didattica è da intendersi come l'insieme delle modalità e delle strategie attraverso le quali l'educatore attua le proprie intenzioni educative. Questo riferimento permette di considerare lo sviluppo del bambino un processo del tutto unitario, concentrico e non lineare, sollecitato dall'adulto e dall'ambiente attraverso proposte di gioco ed esperienze. Ma consente anche all'adulto di organizzare in senso didattico questi atteggiamenti e queste esperienze, raggruppandoli in una "architettura metodologica" che è e deve essere solo testimonianza consapevole del proprio ruolo; un strumento di lavoro sempre e comunque ridefinibile con l'esperienza quotidiana.

**5)DEVE RIFERIRSI AD UN CURRICULUM FORMATIVO** che rappresenti al tempo stesso l'insieme delle possibilità/proposte di gioco che scaturiscono dall'organizzazione degli spazi, degli apprendimenti cognitivi sollecitati attraverso percorsi mirati, ma anche le esperienze di relazione/socializzazione realizzate nei momenti di gioco libero e di routine. Si potrebbe parlare di curriculum in una doppia direzione. Da una parte il concetto di curriculum come *storia personale* di ogni bambino, il che implica la continua attenzione e documentazione di tutti gli eventi significativi e rappresentativi di questa storia, evidentemente non solo le attività strutturate; in senso opposto potremmo definire il curriculum come un processo/costrutto, continuamente modificato e modificabile dai numerosi protagonisti della sperimentazione progettuale dei servizi 0-6 anni. Un processo a doppia direzione: che dall'esterno va verso l'interno, nel senso che la vita culturale, anche territorialmente espressa, entra e modella i contenuti stessi dell'apprendere, della relazione, dei vissuti, nella proposta organica dei percorsi educativi attraverso i quali si realizza il

progetto stesso. Ma anche un processo inverso, dall'interno verso l'esterno, laddove la documentazione, la partecipazione attiva delle famiglie, tutto ciò che è la realtà della scuola diviene patrimonio della collettività .

**6) UN PROGETTO CHE SENTA FORTE LA NECESSITÀ DI DOCUMENTARE** il proprio percorso, di lasciar tracce dell'esperienze dei bambini nel contesto urbano, di informare e condividere le proprie finalità con la comunità. Riconfermiamo il senso etico della scuola e dell'incontro, il significato pedagogico ma anche politico del progetto sull'infanzia, come capacità di proiettarsi dal contesto dei servizi al contesto esterno, al territorio tutto. Una visione- se vogliamo- socio-costruttivista, nella quale assume particolare importanza la metafora della rete. E non a caso abbiamo chiamato il nostro progetto 0-6 anni “ Il Castello Incantato”, luogo cardine degli incontri nell'immaginario collettivo. Siamo convinti che i servizi per i bambini e le bambine siano *nodi e snodi* di partecipazione e di confronto, di politiche ideali e REALI, di dialogo e costruzione d'identità. Identità che non solo per l'infanzia e' un processo ma anche per gli adulti. In questa direzione i servizi e l'infanzia sono un investimento non solo emotivo, ma culturale, che solo nello scambio dialogico, esperenziale e comunicativo di una rete infinita di connessioni, si realizza e si valorizza.

# **IL PENSIERO NARRATIVO**

## ***PERCHE' RACCONTARE LE FAVOLE AI BAMBINI***

Il progetto pedagogico dei servizi comunali 0-6 anni si caratterizza, tra gli altri motivi, per la grande importanza educativa che viene data alla narrazione di favole, fiabe e storie. Esiste una motivazione a questa scelta: la profonda convinzione che la narrazione ha una grande importanza nello sviluppo del pensiero, del linguaggio, nella costruzione, cioè, delle conoscenze dei bambini e delle bambine.

Il pensiero narrativo, soprattutto nella prima infanzia, sollecitato attraverso il racconto di storie o semplicemente dalla modalità di raccontare i fatti come se fossero favole, e' la tecnica educativa fondamentale che permette ai bambini di dare significato a ciò che fanno e vedono fare, a conoscere ed interpretare la realtà. La conoscenza in sostanza e' un'infinita narrazione tra sé e gli altri, dove l'importante non e' la quantità delle informazioni, ma la qualità di queste; dove l'essenziale è costruire significati personali e collettivi. La conoscenza e l'educazione sono un dialogo con il mondo, dove ogni bambino acquista la propria identità e i propri valori.

## **GLI OGGETTI E I MATERIALI**

Il gioco e' un'attività " molto seria" attraverso la quale i bambini e le bambine si relazionano al mondo e lo scoprono.

In questa scoperta precoce il bambino è attivo, competente e portatore di linguaggi, modalità di espressione e di azione del tutto personali. L'adulto e' un sostegno a questa scoperta, soprattutto se organizza uno ambiente adatto a favorire l'originalità e l'individualità di ogni bambino e di ogni bambina.

Gli oggetti, i più diversi, gli arredi, i materiali che troviamo nei servizi per l'infanzia comunali debbono favorire questa attività di scoperta e di espressione. Non solo giocattoli dunque, ma materiali naturali, oggetti comuni, oggetti della natura: nessuna esperienza deve essere esclusa, perchè ogni percezione, ogni sensazione, ogni gioco

contribuisce a dare al bambino la voglia e la capacità di realizzare se stesso.

Ciò che dobbiamo educare è l'innata creatività, la visione artistica ed impertinente che del mondo ha ogni bambino, il non-conformismo espressivo dell'infanzia.