

# AMBIENTI DIDATTICI INNOVATIVI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Gli interventi di trasformazione degli ambienti destinati alle scuole dell'infanzia sono finalizzati a potenziare e arricchire gli spazi didattici per favorire il progressivo articolarsi delle esperienze dei bambini, lo sviluppo delle loro abilità, nelle diverse attività e occasioni ludiche, e delle proprie potenzialità di relazione, autonomia, creatività e apprendimento.

# IL RUOLO DELL'AMBIENTE

Gli studi neuro-scientifici dimostrano che l'ambiente «entra nel sistema – persona» e, se esso risponde male ai suoi bisogni, può determinare lo sviluppo di un sé fragile; i fattori ambientali si correlano con l'autonomia personale e sociale e con la qualità di vita delle persone.



## Dalle Indicazioni nazionali del 2012

L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare: – lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredamenti e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;...





AMBIENTE EDUCATIVO È,  
INNANZITUTTO,  
SPAZIO RELAZIONALE  
ED EMOZIONALE



l'apprendimento  
avviene  
attraverso  
l'esperienza

# L'attività outdoor

Lo spazio all'aperto consente di attivare l'apprendimento in spazi meno convenzionali, che stimolano la curiosità, la partecipazione, la cooperazione, il rispetto, l'ecosostenibilità. Il verde è fondamentale per il benessere della Persona



Sotto il termine «Outdoor education» sono comprese una grande varietà di esperienze pedagogiche caratterizzate da didattica attiva che si svolge anche in ambienti esterni alla scuola.





**Spazi aperti**

**Per favorire apprendimento e benessere**



# LA COSTRUZIONE DEL NUOVO AMBIENTE





**I BAMBINI  
IMPARANO  
ESPLORANDO**

L'offerta formativa dell'Outdoor education include una grande varietà di attività didattiche che vanno da esperienze di tipo percettivo-sensoriale ad esperienze basate su attività socio-motorie ed esplorative







**L'AULA INSEGNANTI**





L'ANGOLO MORBIDO



## Psicomotricità

- Prendere coscienza del proprio corpo per :**
- **sviluppare autonomie e avere fiducia delle proprie abilità**
  - **sperimentare il linguaggio corporeo**
  - **trovare il proprio «spazio» nel mondo**

A photograph of a children's library. The room features bright yellow walls with decorative orange and green wave patterns. Bookshelves are filled with colorful children's books. In the foreground, there is a blue table and a wooden table with chairs. A window on the right shows a garden with a slide. A blue banner with white text is in the bottom left corner.

# LA BIBLIOTECA

# STEAM PER CRESCERE



Scienze tecnologia ingegneria arte matematica





**AULA LIM**

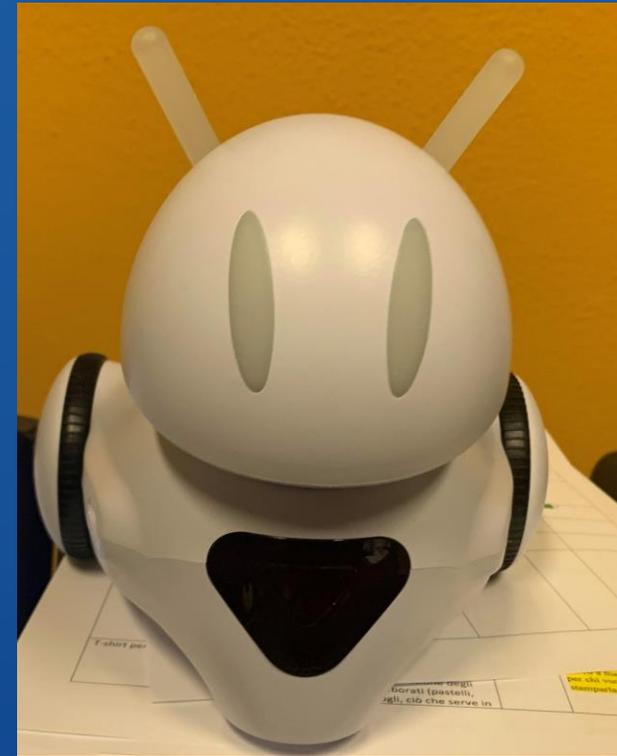
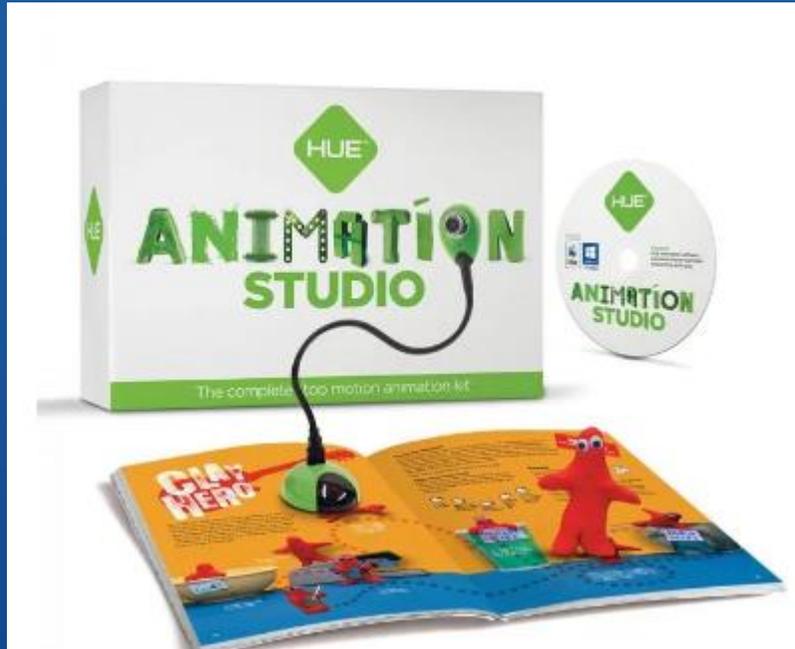


**LIM NELLE  
SEZIONI**



Per lo sviluppo delle  
competenze digitali





**ATTENZIONE ALLA ROBOTICA PER  
SVILUPPARE IL PENSIERO  
COMPUTAZIONALE**



**Spreaker+**  
 [moa\\_radio\\_web](#)  
 [MOA RADIO WEB](#)  
 [Matteucci faenza](#)



## DA DOVE SIAMO PARTITI:

- IMPARO A CONOSCERE IL MIO CORPO
- TROVO IL CONFINE TRA ME E LO SPAZIO CIRCOSTANTE
- RICONOSCO IL DIVERSO DA ME
- SPERIMENTO LE MIE ABILITÀ
- IMPARO AD UTILIZZARE SCHEMI MENTALI, PERCORSI DA UTILIZZARE IN CONTESTI DIVERSI
- DIVENTO AUTONOMO
- ISTRUZIONI E SEQUENZE PER CRESCERE



IL PENSIERO COMPUTAZIONALE INSEGNA A PENSARE IN MANIERA ALGORITMICA: A TROVARE UNA SOLUZIONE E SVILUPPARLA, E CIO' AVVIENE CON LA PROGRAMMAZIONE. CODING. IL CODING DÀ AI BAMBINI UNA FORMA MENTIS, CHE PERMETTERÀ LORO, DI AFFRONTARE PROBLEMI COMPLESSI QUANDO SARANNO PIU' GRANDI.



**Suddivisione e scomposizione** del problema in parti più piccole

Ricerca aspetti comuni e **somiglianze** fra microproblemi e problemi già risolti in passato. Si inizia ad impostare uno **schema d'azione**

**Astrazione dei problemi:** attenzione rivolta agli aspetti caratterizzanti ignorando dettagli irrilevanti

Sviluppo di una soluzione al problema **Step-by-Step**, che un computer (umano o non umano) può processare.



**GRAZIE PER L'ATTENZIONE**

**CI VEDIAMO A  
SETTEMBRE!!!**

SCUOLA DELL'INFANZIA IL GIRASOLE

