



La programmazione nella scuola dell'infanzia di Gambolò

di Assunta Merola

Nel corso degli anni l'aggiornamento costante sulle tematiche legate all'argomento fin qui trattato ha permesso di valutare le diverse tipologie di programmazione e scegliere quella più rispondente all'idea di scuola che si voleva e si vuole realizzare. Il primo passo è stato discriminare fra:

- **programmazioni ispirate alla matrice tassonomica in cui:**
 1. i percorsi didattici sono lineari, scanditi da traguardi sequenziali, nei quali ogni sequenza è compresa in quella successiva, secondo il principio della complessità crescente;
 2. l'apprendimento è considerato un processo di accumulazione, in cui ogni nuova conoscenza, che è un'entità a sé stante, si aggiunge alle precedenti, provocando modificazioni nel comportamento;
 3. l'errore non è considerato un mezzo facilitante l'apprendimento;
 4. la programmazione è considerata uno strumento di controllo del processo educativo, sistematicamente attento al bambino e al suo farsi, alla sua realtà e al suo bisogno di autorealizzazione;
 5. l'adulto svolge un ruolo di mediatore e di trasmettitore operando una traslazione culturale. Una volta individuati i contenuti, che sottendono la programmazione, l'insegnante seleziona, media, presenta gli stessi sotto forma di esperienze.

La matrice tassonomica ispira il modello di programmazione per obiettivi

- **programmazioni ispirate alla matrice reticolare in cui:**
 1. i processi didattici sono ad intreccio di concetti in relazione fra loro in un rapporto di interconnessioni;
 2. il procedimento non è mai completamente predeterminato dall'adulto, ma si sviluppa nel corso dell'anno e, più che puntare alla qualità dei risultati, è finalizzato a far raggiungere ai bambini i procedimenti più idonei al raggiungimento degli risultati stessi. E' un procedimento continuamente aperto al cambiamento, in cui ogni elemento casuale è considerato ricco di indicazioni operative. I bambini svolgono un ruolo attivo: fanno ipotesi, impostano un processo, stabiliscono relazioni fra quello che già sanno e quello che imparano;
 3. l'errore è considerato uno strumento di progressione e di sviluppo, quindi è valorizzato e utilizzato per modificare e migliorare gli stili cognitivi;
 4. l'apprendimento è un processo, che porta alla costruzione di significati, legati alle singole individualità cognitive ed emotive dei soggetti, che percorrono e creano progressivamente i reticoli secondo il principio della scoperta personale. Si utilizzano strategie di tipo costruttivo, che permettono al bambino di impossessarsi di strumenti per conoscere la realtà e la cultura;
 5. la programmazione è considerata uno strumento professionale fondamentale, che permette ai contenuti e alle procedure di essere utilizzati e graduati opportunamente e consapevolmente;
 6. l'adulto è un organizzatore dell'esperienza del bambino, attivando un processo di costruzione dell'informazione e della realtà. L'insegnante svolge un ruolo di regia e di osservatore dell'intero processo educativo;
 7. la matrice reticolare ispira i modelli di programmazione per mappa concettuali, per sfondo integratore, per progetti e la postprogrammazione.

Coerentemente con la convinzione che non esistono modelli validi in modo assoluto e ricette precostruite altrettanto valide, si è giunti a creare un "modello" di programmazione adatto alla



nostra realtà alla nostra idea di scuola, al nostro modo di lavorare, al nostro essere insegnanti di scuola dell'infanzia.

La programmazione realizzata riconosce precise linee programmatiche curricolari, cioè coerenti con il carattere di ambiente educativo intenzionalmente e professionalmente strutturato e calibrate sulle specifiche caratteristiche relazionali e didattiche di questo ordine di scuola. L'operazione di contestualizzazione consente di rispondere agli effettivi problemi educativi emergenti in ogni scuola nel rispetto dell'impianto programmatico nazionale. Si delinea in questo modo il profilo di una scuola, che non lascia spazio allo spontaneismo, alla casualità e all'approssimazione.

La programmazione realizzata nell'I.C. di Gambolò è frutto di una commistione fra programmazione per sfondo integratore, per progetti e per obiettivi, da cui adotta alcuni elementi e caratteristiche. La programmazione, poi, è visualizzata in una mappa progettuale, che permette velocemente di "leggere" la proposta educativa nel suo complesso.

Dalla programmazione per sfondo integratore abbiamo preso la valorizzazione del contesto, visto come elemento che favorisce da un lato la motivazione e dall'altro il raccordo fra il momento affettivo e quello cognitivo. Il contesto diventa a tutti gli effetti determinante per lo sviluppo cognitivo; si costituisce come un contenitore affettivo, capace di garantire un costante collegamento tra motivazione infantile e attività educativa. Si giunge, così, a collegare fra loro elementi, che altrimenti sarebbero slegati e a valorizzare gli elementi del curricolo implicito, che non è più possibile sottovalutare. L'idea dello sfondo integratore ci permette ogni anno di decidere "IL TEMA" che è contemporaneamente input, strumento di trasversalità e collegamento, garanzia di coerenza fra le diverse esperienze che prenderanno vita nel corso dell'anno scolastico. Sono stati scelti via via sfondi integratori del "laboratorio" o del "reale", per rispondere all'esigenza del bambino di esplorare e ricercare oppure sfondi integratori di "fantasia", per essere più vicini alla realtà psicologica dei bambini, caratterizzata da un confine flessibile fra piano della realtà e della magia.

Dalla programmazione per sfondo integratore non abbiamo potuto adottare in modo completo la metodologia, soprattutto per motivi organizzativi, legati al numero dei bambini, alla limitata compresenza o alla mancanza di spazi. Stabiliamo a grandi linee lo sviluppo del percorso educativo e didattico e, anche se lasciamo spazio ai bisogni e agli interessi dei bambini, dobbiamo fare i conti con tali vincoli.

Lo sfondo integratore realizzato nella mia scuola è più direttivo di quello indicato dall'impostazione pura; io e le mie colleghe non riusciamo sempre a "leggere" le tracce e i messaggi lanciati dai bambini.

Dalla programmazione per obiettivi abbiamo preso la logica lineare e i vantaggi, che derivano dal paradigma di semplicità e di semplificazione. La programmazione per obiettivi permette di fare ordine e di stabilire una sequenza di azioni, tale che tutto diventa chiaro e maggiormente controllabile. La programmazione per obiettivi ci permette di pianificare i diversi progetti che derivano dallo sfondo integratore e che ne permettono la realizzazione. Della programmazione per obiettivi, però, abbiamo rifiutato la rigidità, la consequenzialità e la verifica minuziosa dei singoli obiettivi, per dar spazio ad una forma di progettazione più morbida e ad una forma di valutazione maggiormente finalizzata all'analisi dei processi, piuttosto che dei soli risultati. Ha preso vita, quindi, una progettazione, che prevede l'elaborazione di strategie, di scenari, che si modificano in relazione alle informazioni acquisite nel corso del percorso. Si incorpora l'imprevisto per modificare e arricchire la progettazione e le proprie azioni; la programmazione diventa a maglie elastiche e permette alle insegnanti di avere più tempo per la documentazione e per il confronto e valutazione del percorso realizzato.

Dalla programmazione per progetti abbiamo scelto di valorizzare il processo educativo-didattico che provoca nei bambini una presa di coscienza della realtà e dei propri



schemi di conoscenza e di ragionamento. I bambini seguono un percorso, che porta dal procedere inconsapevole al procedere intenzionale, dalla non strutturazione alla strutturazione, ottenendo maggiori e migliori apprendimenti, sviluppando apprendimenti significativi ed intenzionali e realizzando un maggiore e migliore controllo della realtà. Sono importanti traguardi della didattica per progetti sia l'insegnare a pensare sia l'apprendere ad apprendere. Insegnanti e bambini sono coinvolti nell'esperienza attiva, curiosi e costruttori del processo del sapere. Agli insegnanti rimane il compito di osservare gli sviluppi, registrare le esigenze, trasformare il contesto per far procedere il processo nel modo più ottimale possibile. Anche in questo caso la nostra modalità di programmare è più direttiva di quanto insegna la teoria, anche se cerchiamo di applicare una metodologia che abbia come elementi essenziali l'esperienza diretta dei bambini e la realizzazione di proposte, che rispettano la successione degli stadi di esplorazione-conoscenza-rappresentazione.