

PROGETTO ACCOGLIENZA

Anno scolastico 2025/2026

Premessa

Con l'obiettivo di creare un clima di fiducia e familiarità, l'accoglienza rappresenta un momento fondamentale per l'inserimento sereno dei bambini e delle bambine

Il progetto è differenziato per due fasce di età:

- Piccolissimi e Piccoli al loro primo ingresso nella Scuola dell'Infanzia
- Mezzani e Grandi già frequentanti

Le attività sono pensate per rispondere alla domanda emotiva che l'ingresso a scuola, dopo la pausa estiva, genera.



A. FASCIA DI ETA': piccolissimi e piccoli



Finalità:

- Favorire un distacco graduale e sereno dai genitori;
- Creare un senso di sicurezza e di fiducia nell'ambiente scolastico;
- Stimolare la curiosità verso l'ambiente nelle tre forme di: riconoscimento dei luoghi, scoperta della loro funzione e modalità corretta di interazione con l'ambiente;
- Favorire i primi approcci relazionali con i coetanei e con le figure adulte di riferimento

Tempi:

dal lunedì al mercoledì: 9.30/11.30;

Giovedì e venerdì: idem

Metodologia: interazione ludica, esplorazione

GIORNO 1

Obiettivi:

- Offrire uno spazio e un tempo dedicati ai genitori e ai bambini per elaborare il distacco
- Supportare genitori e bambini al fine di consolidare modalità efficaci per il saluto e l'allontanamento del genitore da scuola
- Presentazione dei bambini ai già frequentanti
- Interazione personalizzata con i bambini/e

Attività:

“Ti lascio una cosa”: ogni bambino/a, con l'aiuto del genitore decora un oggetto da riporre nell'armadietto prima del distacco. Tale oggetto farà da ponte tra il momento dell'ingresso e quello dell'uscita e potrà essere preso e dal bambino quando lo desidera per il tempo di permanenza a scuola. L'oggetto verrà poi portato a casa e riportato il giorno dopo.

“Conversazione e interazione di gioco”: è un momento non strutturato, ma flessibile in base al feedback dei bambini. La maestra valuta il tipo di proposta che può passare dalla pura conversazione finalizzata a generare emozioni positive, al racconto di una favola, al giocare insieme, all'uscire in giardino, al favorire la percezione di un ambiente di cura attraverso gesti aventi forte carica emotiva: mangiare insieme un biscotto, sedersi vicini etc.. Anche l'uscita in giardino prevede un rapporto diretto e attivo tra maestra e bambino/a fatto di interazione di parole e di gesti. In questa prospettiva la Maestra di riferimento attiva dinamiche di maternage alternandole a dinamiche che favoriscano nel bambino/a una prima comprensione del ruolo differenziato della maestra dalla figura materna.

“Aspettando la mamma”: I bambini si preparano all'uscita attivando un rito che sarà consolidato nel corso dell'anno: il cerchio del saluto. Seduti in cerchio in modo da potersi guardare, i bambini sono invitati a passarsi una palla morbida. Nell'atto di riceverla il bambino/a pronuncia il suo nome. Tale dinamica verrà successivamente implementata con varianti via via più articolate.

Tempi: 9.30/11.30



GIORNO 2



Obiettivi:

- Consolidare la padronanza dell'ambiente, la conoscenza dei luoghi e le loro funzioni
- Consolidare la conoscenza reciproca consentendo ai bambini di chiamare ed essere chiamati dai compagni

Attività

A seconda della rispondenza dei bambini si possono proporre i seguenti giochi per la memorizzazione dei nomi:

a) **“Il trenino dei nomi”** con l’obiettivo specifico di associare i nomi a una attività di movimento di gruppo.

- La maestra è il primo macchinista e guida il treno dicendo il proprio nome e annunciando che passerà ad agganciare le carrozze (i bambini): passa dal primo bambino che si aggancia pronunciando il proprio nome e così via mentre il treno si muove lentamente nella stanza. A ogni aggancio, la maestra può ripetere in ordine il nome dei bambini che fanno già parte del treno.
- Si aggiunge un ritmo di sottofondo

In alternativa: **“La casetta dei nomi”** con l’obiettivo di familiarizzare con i nomi attraverso un gioco di ruolo

- La casetta è il luogo magico dove ogni bambino/a può entrare dicendo il proprio nome
- La maestra accoglie i bambini uno alla volta chiedendo “Chi bussa”? e il bambino/a risponde
- Una volta entrati, tutti i bambini possono sedersi in cerchio e la Maestra offre loro un biscotto (rito della condivisione del cibo) di benvenuto. I bambini sono invitati a rispondere “Grazie”
- I bambini più reticenti possono essere affiancati dalla maestra la quale pronuncia il nome al posto del bambino o anima un “pupazzo presta-nome” su cui il bambino può veder proiettata l’azione richiesta. Ogni bambino può portare nella casa un oggetto“

- **Sulle tracce dell'Orsetto Schizzafango**



Obiettivi:

Famigliarizzare con l'ambiente bagno in modo giocoso e rassicurante

Imparare le funzioni base del bagno

Metodologia: narrazione, apprendimento esperienziale, esplorazione. Attraverso una storia interattiva con proposta di attività pratiche, i bambini esplorano il bagno

Materiali necessari: un pupazzo, fango o creta sapone asciugamani, accompagnamento sonoro.

Svolgimento attività:

- Introduzione: i bambini sono in cerchio
- La maestra presenta l'orsetto Schizzafango con una breve storia: "C'è un orsetto morbido e carino di nome Schizzafango che vive nel giardino della nostra scuola. E' molto timido e non ama molto farsi vedere, ma ama moltissimo giocare con la terra dopo la pioggia, quando le pozzanghere si trasformano in fango. Lui ci si rotola dentro e con le sue zampe costruisce perfino castelli di fango, ma lascia un po' dappertutto le sue impronte. Quando ha finito di giocare non sa come ripulirsi, ma neppure sa come usare il wc dopo aver fatto la pipì e la cacca. Pronti a insegnargli le regole?"
- La maestra mostra il cartellone con le regole del corretto uso del bagno
- Prima dell'attività la maestra nasconde in bagno piccoli adesivi a forma di impronte che rappresentano tracce di Schizzafango (meglio degli adesivi, vere e proprie macchie di fango sui lavandini sulle piastrelle delle pareti e del pavimento, accanto al wc.
- I bambini entrano in bagno sulle tracce di S. Ogni volta che i b. trovano una impronta vicino a un elemento del bagno (es. lavandino), la maestra ne spiega il corretto impiego (es. "Guardate, qui S. voleva lavarsi le mani ma non è riuscito a farlo bene. Facciamogli vedere come si fa....oppure ai bambini viene fatta trovare schiuma abbondante e la maestra suggerisce "Probabilmente S. ha usato troppo sapone....vediamo di insegnargli come si usa etc.)
- La maestra mostra ai bambini come si lavano le mani e i bambini la imitano (apprendimento per modellamento).

Valutazione:

La maestra monitora in itinere la partecipazione dei bambini, il livello di confort nell'ambiente bagno e la comprensione di semplici regole di igiene

Giorno 3: Riordino dei giochi

Finalità:

Insegnare ai bambini l'importanza del riordino

Sviluppare il senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente

Riconoscere i segni che la maestra appone per categorie su ogni scatola di giochi

Durata: Due incontri mirati: il primo riguarderà il riordino dei materiali di sezione, il secondo il riordino degli spazi comuni

Attività: Il vassoio delle cose perdute

Obiettivi specifici:

- Riconoscere e classificare per funzione
- Riconoscere la tipologia di giochi



Svolgimento:

- I bambini fanno un giro di ricognizione dei giochi di sezione, del posto dove possono trovare materiale da cancelleria, il portabavaglie, la scatola dei fazzoletti e la carta assorbente.
- Viene proposta una gara: a coppie si consegnano oggetti o materiale ludico chiedendo ai bambini/e di riporli in modo corretto. Al termine della gara (dove tutti sono vincitori) ogni bambino riceve una piccola scatola anche questa contenente oggetti (cinque, ma il numero può variare in base alla risposta del bambino). Il mandato è quello di trovare la giusta collocazione per ogni oggetto. Al termine del riordino, il successo dell'azione viene premiato con un rinforzo positivi

E/o in alternativa:

- Riunire i bambini sul tappeto mostrando due tavoli con due scatole contenenti giochi: sul primo tavolo la maestra rovescia e mescola i giochi di sezione, sul secondo tavolo i giochi vengono disposti in modo ordinato
- Ai bambini viene chiesto di osservare e di descrivere la differenza tra i due tavoli e di commentare chiedendo su quale tavolo preferirebbero giocare, su quale tavolo è più facile trovare giochi etc.

Sarà cura delle maestre fare BRINGING ossia chiedere ai bambini di raccontare esperienze in cui lo spazio abitato era molto disordinato, quale sensazione avevano etc.

Giorno 4: gli obiettivi del riordino si consolidano negli spazi comuni

Attività: I giochi di tutti

Svolgimento:

- E' importante che i bambini/e prendano visione degli angoli in cui è strutturato lo spazio comune e che acquisiscano le regole per il loro uso. Nel caso di giochi strutturati che prevedono regole accessibili in questa fascia di età, la maestra si ferma con il gruppo di bambini per insegnare le regole del gioco. Questo può comportare la necessità di dedicare più tempo all'attività occupando i giorni successivi.
- Si procede con una rappresentazione drammatizzata organizzata dalle maestre in cui si evidenziano i comportamenti non accettabili (lanciare i giochi, calpestarli, non raccogliarli se cadono) e quelli funzionali allo star bene nel gioco
- Si predispone in ogni angolo un certo numero di oggetti estranei a quell'area gioco. Si chiede ai bambini di individuarli e di cercare la loro corretta destinazione.
- Si creano gruppi di bambini a cui viene fatto scegliere, a rotazione, in quale angolo giocare. Al termine del gioco libero si chiede ai bambini di riordinare

Valutazione: l'attività proposta consente di osservare le modalità con cui i bambini si orientano in elementari processi di classificazione e di come interagiscono con il giocattolo e i compagni





Giorno 5: A tavola in modo conviviale

Il giorno 5 prevede l'avvio di una serie di attività correlate, scaglionate nell'arco di un mese. Gli obiettivi sono formulati in modo da essere specifici, misurabili e raggiungibili nell'arco temporale considerato

Tempo: cinque incontri della durata di 40 minuti ca. Ogni incontro prevede:

- Introduzione per spiegare l'attività (5 min.)
- Attività principale (20/30 minuti)
- Conclusione e valutazione

Materiali: pupazzo, utensili (piatti forchette bicchieri e tovaglioli)

Obiettivi:

riconoscere l'ordine dell'apparecchiatura

versare l'acqua dalla brocca al bicchiere

strizzare il panno intriso d'acqua e passare una superficie ampia

abituarsi alla corretta postura dello stare a tavola

impugnare e usare forchetta e cucchiaio

Introduzione: ad ogni incontro l'Orsetto Schizzafango pone un nuovo problema del non saper stare a tavola:

- Riconoscere le stoviglie
- Sapere come disporle
- Impugnare le forchette
- Star seduti correttamente
- Masticare la quantità corretta di cibo
- Versare l'acqua
- Sparecchiare
- Pulire i tavoli

Attività: ad ogni problema corrisponde un gioco di apprendimento basato sull'esperienza: simulazioni, giochi imitativi, drammatizzazioni, giochi di ruolo.