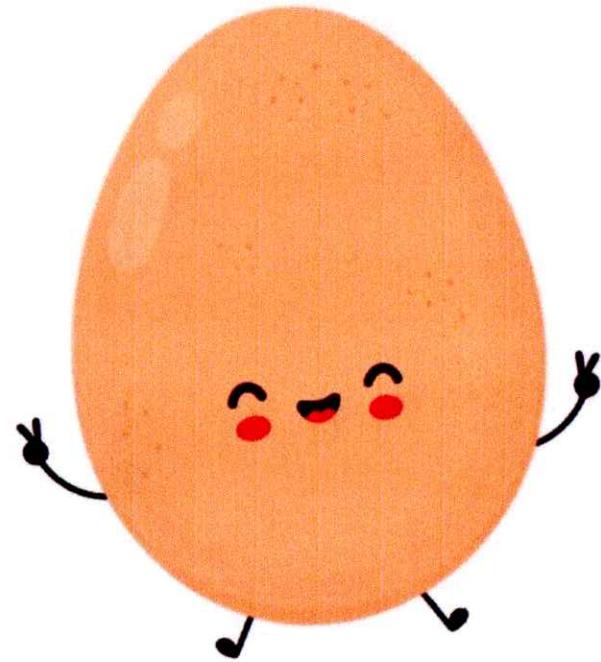


OVO



Il processo di crescita del bambino si elabora attraverso l'esplorazione, la scoperta, la manipolazione, il movimento e l'azione.

L'esperienza principale del bambino

nella fascia d'età 0-3 anni è:

IL GIOCO

La giornata al nido trascorre tra un'alternanza di tempi e azioni dedicate alla cura del bambino e di tempi e di azioni dedicate alle esperienze educative/creative. La nostra programmazione educativa progetta attentamente (senza darlo per scontato) il valore educativo e formativo dei momenti di cura tenendo presenti alcuni obiettivi di crescita e di sviluppo.

Occuparsi di un bambino piccolo significa porre attenzione anche alla cura dei suoi aspetti psicologici. Nei momenti dedicati alla **routine** (igiene personale, pranzo, sonno) il bambino sviluppa fiducia in se stesso e negli altri, maggiore consapevolezza della propria identità corporea e maggiore senso di autonomia e capacità di condivisione con il gruppo. Su queste basi si svilupperà il senso di identità, di appartenenza, di autostima e di rispetto reciproco.

Le attività ludico/esperienziali sono momenti durante i quali il bambino, attraverso il gioco individuale e di gruppo, consolida ed amplia il suo "mettersi in gioco"; affina le proprie capacità di socializzare, sperimenta e sviluppa abilità motorie, percettive, sociali, linguistiche e di pensiero.

Giocare significa incontrare, scoprire il mondo fatto di persone e oggetti e di conseguenza esprimere le proprie sensazioni.

Nel nostro progetto educativo è fondamentale il processo di elaborazione delle attività e non il prodotto:

il fare precede il conoscere e l'apprendimento.

Per l'equipe educativa è importante offrire ai bambini proposte e opportunità di educazione tramite attività calibrate in base all'età.

Solo quando il bambino vive con serenità il suo "essere al nido" le proposte educative trovano il giusto significato e valore.

Le educatrici predispongono spazi dove l'esperienza viene vissuta dal bambino che rielabora ciò che prima ha avvicinato e conosciuto con il proprio corpo, con il movimento e con i propri sensi (toccato, annusato, osservato, ascoltato e dunque sperimentato).

Per realizzare la programmazione educativa, l'equipe adotta la metodologia del personaggio guida. Si tratta di una mappa di percorsi, inizialmente proposti dall'adulto, ma aperti ad una evoluzione che tenga conto dei bisogni manifestati dai bambini; il setting è ben delineato, e all'interno di questo il bambino è libero di apportare il proprio contributo personale, in base ai bisogni e alle risorse.

Il personaggio che unirà le diverse esperienze dell'anno sarà ...

OVO

che come dice giustamente il suo nome, è un uovo.

Ovo accompagnerà i piccolini nel meraviglioso mondo delle esperienze/attività, portando materiali che permettono al bambino di fare esperienze sensoriali (tocco, annuso, assaggio e manipolo).

Le educatrici