



Gli ambienti di apprendimento

Silvia Cavalloro

Federazione Provinciale Scuole dell'Infanzia di Trento

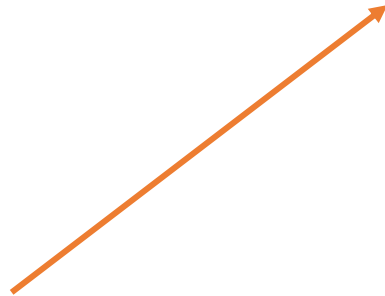
Progettare ambienti di apprendimento

- ➔ non è realizzare un «angolo», un semplice spazio fisico
- ➔ ma progettare un ecosistema educativo che coinvolga persone, strumenti, relazioni e metodologie
- ➔ significa pensare la didattica come esperienza



dalle *Indicazioni 2025*

«ambienti su misura dei bisogni formativi dei più piccoli, in termini di spazi, tempi, strutture, arredi, materiali e tecnologie, secondo quanto suggerito dalle **Linee pedagogiche per il sistema integrato “zerosei”** in termini di cura educativa, accessibilità, varietà di esperienze possibili e qualità culturali delle stesse» *Indicazioni 2025*



dalle *Linee pedagogiche per il sistema integrato zerosei 2021*

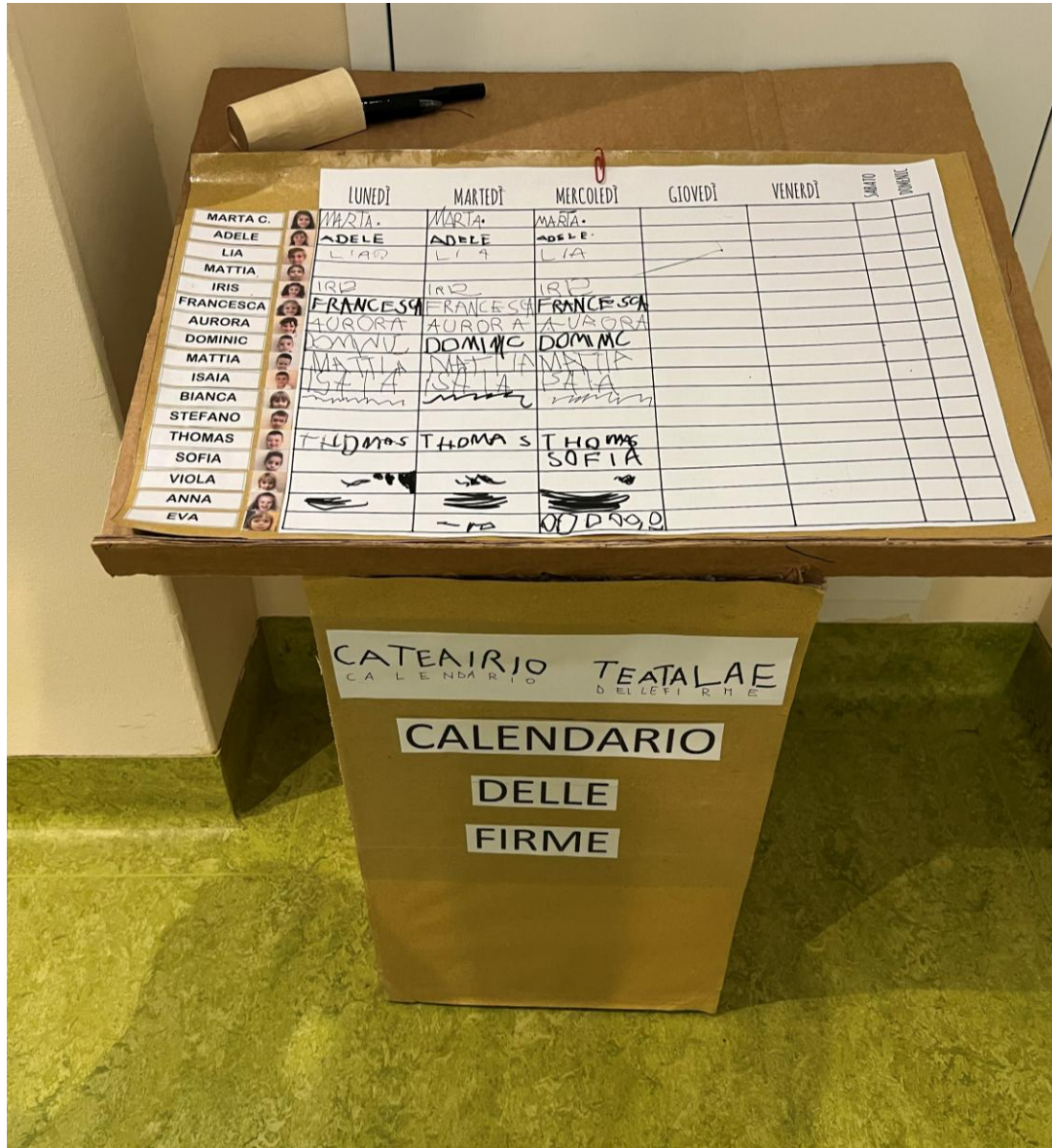
Ambienti ben progettati, **esteticamente gradevoli**, attrezzati, sicuri e stimolanti completano e potenziano l'intervento dell'educatore, **orientano** e **arricchiscono** gli interessi e i vissuti dei bambini, rendendo **concretamente visibili** il percorso compiuto e le conquiste fatte.

Esteticamente gradevoli



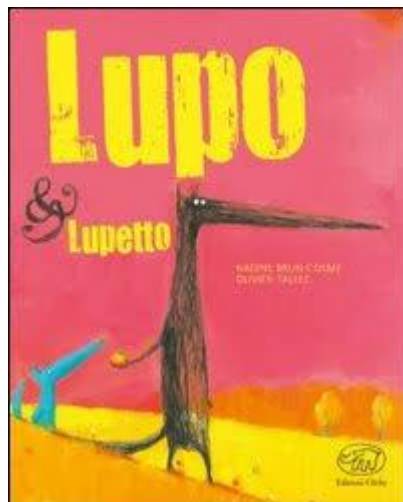


Orientano e arricchiscono



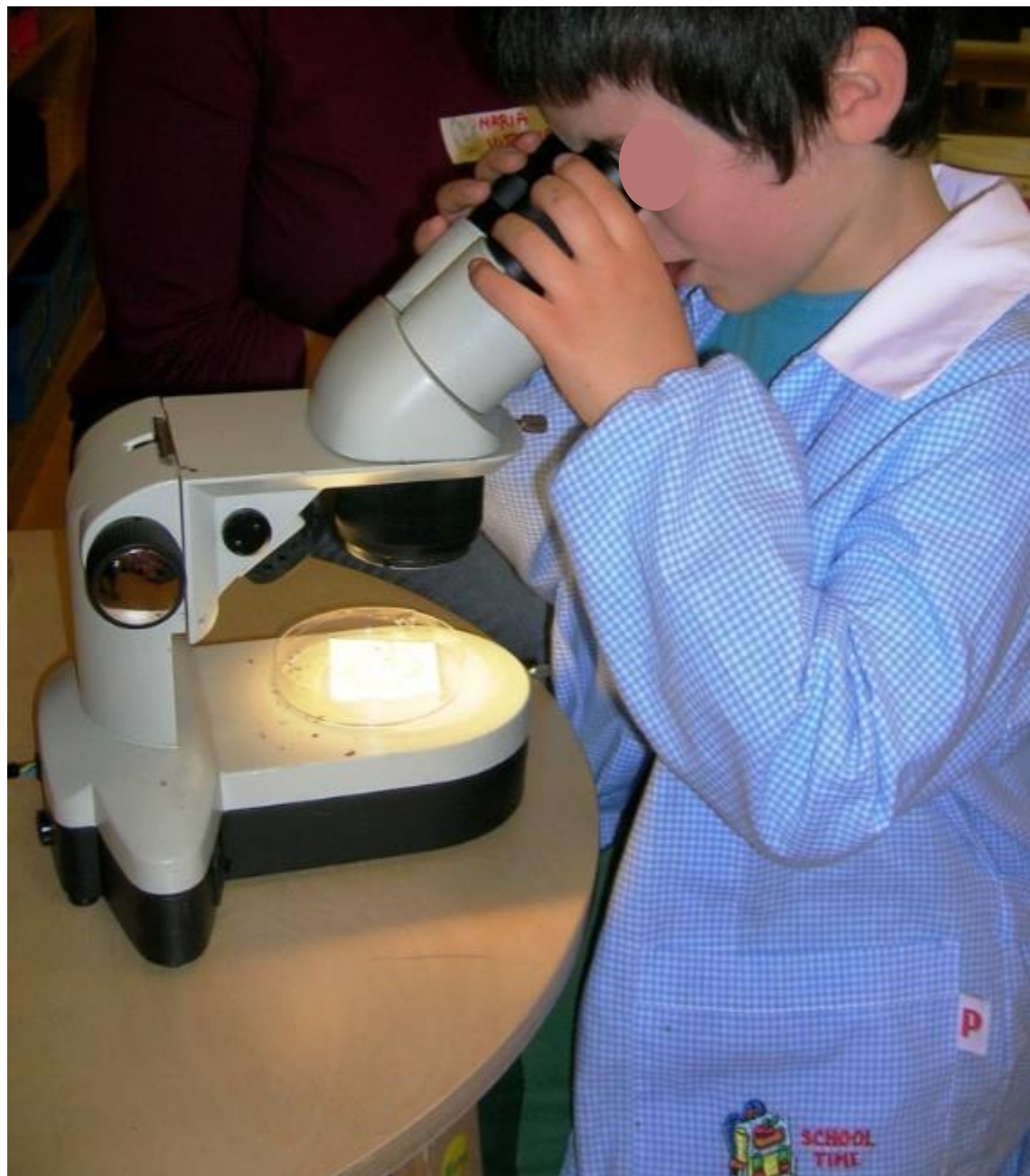






**profondità e
strategia, non
quantità e
anticipazione**





Rendendo concretamente visibili il percorso compiuto e le conquiste fatte



ENMF
LE PA RO
GINM
CHE NON SA PIAMO

LE PAROLE
CHE NON
SAPPIAMO



Il mostro
peleso

NEL LIBRO "IL MOSTRO PELOSO"
ABBIAMO TROVATO LA PAROLA "RIPUGNANTE"
"CHE FA I PUGNI"
EDOARDO: VUOL DIRE CHE HA UNA MANO GROSSA E PUÒ
ANDARE SUPER LONTANO CON LA MANO GROSSA E
PRENDERE UN TOPO O QUALSIASI COSA.

« ORRENDO »

LUME DELLA RAGIONE:

SECONDO I BAMBINI SIGNIFICA CHE HA PERSO IL RAGIONAMENTO.
FORSE HANNO PERSO LA VERITA'.
HANNO I PENSIERI NELLA MENTE.
LE E' ANDATA LA LUNA DI TRAVERSO.

AFLOI
A CO QIENTE

ACCOGLIENTE

« CHE SI PUÒ OSPITARE »



RIFSPO
FI E SI V

RIFLESSIVO

« CHE PENSA TANTO »

FRAGILE

F K A GILE
SRAGIF

"CHE E' DELICATO"
CHE SI ROMPE FACILMENTE

VRAO
FI E RO

FIERO

« SEI FELICE DI
AVER FATTO
QUESTA COSA »

PAROLE

DA

SCOPRIRE

ERBIVORO DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA SOLO ERBE E VERDURE CHE TROVA" DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI PIANTINE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." 	ONIVORO DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ALIMENTI DI ORIGINE VEGETALE E ANIMALE" 	UNGLATO DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE HA LE UNGLI E NON HA LA ZAMPA" DALLA PRESSIONE "ANIMALE MAMMIFERO UNGLATO CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	RODENTE DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE HA LE ZAMPE A FORMA DI ZANCA" DALLA PRESSIONE "ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 
BOVOPRE DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	COCIARE DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	BOVOPRE DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	GIFT DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 
		BARGILI DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	CRESTA DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 

ANIMALE DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	MAISERO DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 
IAPIA DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 	SELVAGO DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE MANGIA LA CARNE DEI VERTEBRATI, VERDURE, ERBE, FRUTTI, SEMI, RIZOMI, TUBERECOLI, ecc." DALLA PRESSIONE "UN ANIMALE CHE SI NUTRE DI ERBE, VERDURE, ecc." 
	

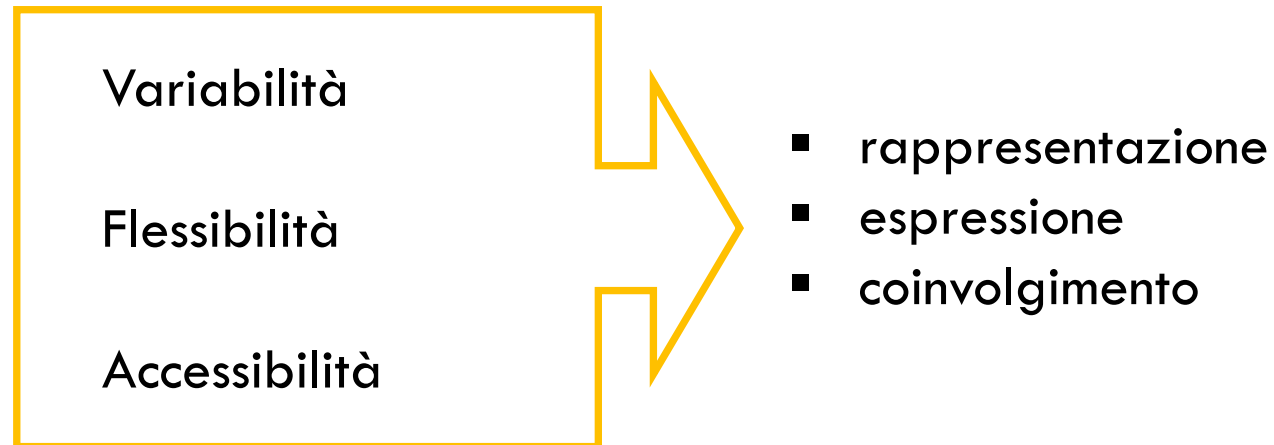
Inclusività

«studio delle condizioni per rendere gli ambienti scolastici più inclusivi: ambienti da costruire secondo un disegno funzionale all'apprendimento di tutti gli studenti»

Indicazioni 2025

«modello
dell'Universal Design
for Learning (UDL)»

Indicazioni 2025



Laboratorialità

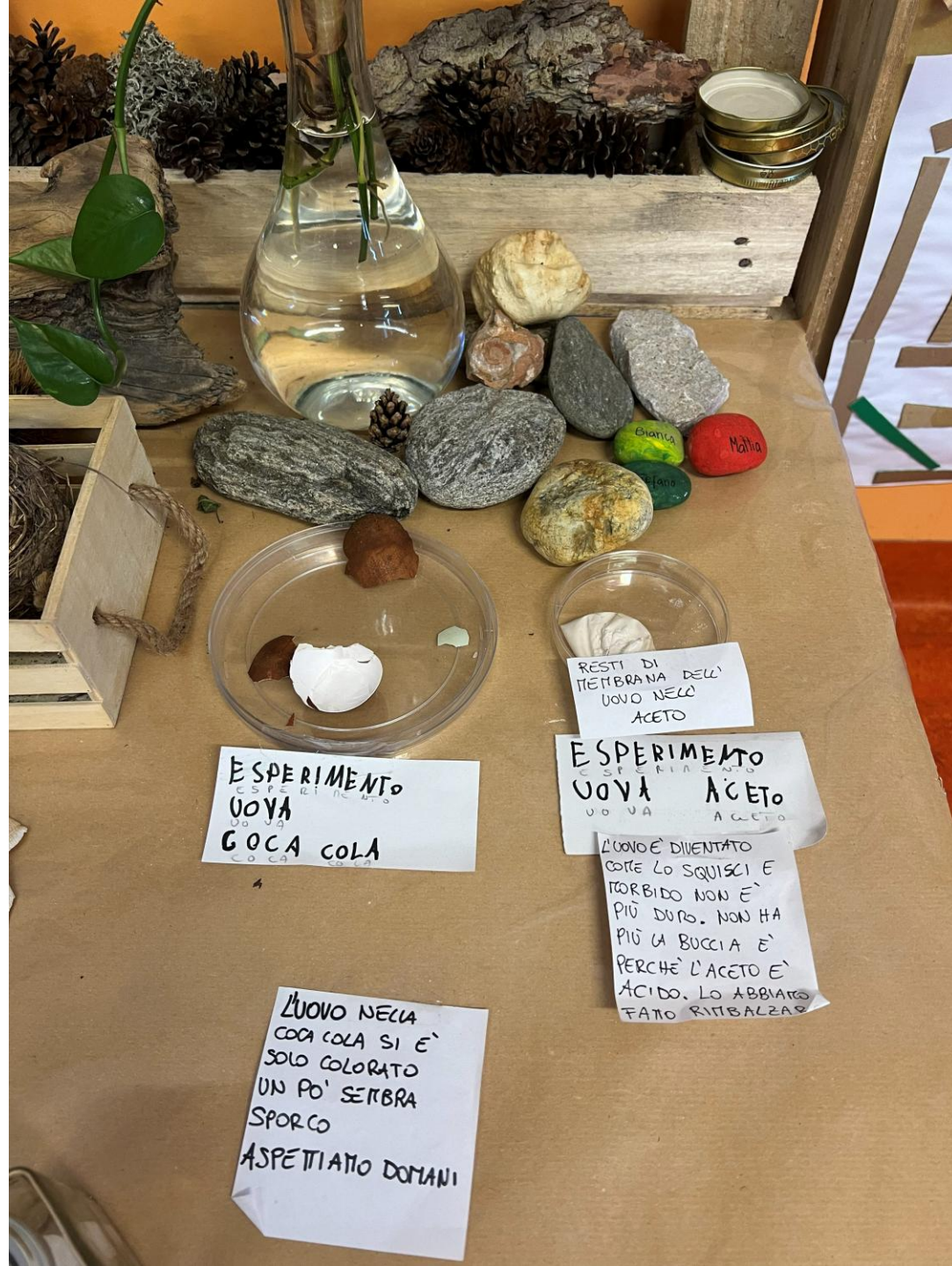
«ambienti laboratoriali o
atelier artistici [...]
organizzati in aree di
lavoro»

Indicazioni 2025

Riflettere sul proprio modo di apprendere

Esprimere creatività e pensiero originale





Partecipazione

favorire la co-costruzione del sapere

pianificare e organizzare il proprio lavoro

favorire accessi differenziati nel tempo



**Tengono traccia del processo, lasciando spazio al sospeso,
al non compiuto**



Evoluzione e ri-progettazione nel tempo



Ambienti di apprendimento

nelle aule

negli spazi
condivisi

negli ambienti di servizio

negli luoghi
multifunzionali

negli ambienti di passaggio

negli spazi esterni, all'aperto

Competenze digitali

Finalità della scuola
dell'infanzia e delle scuole
del primo ciclo di istruzione

Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018) che sono:

1. competenza alfabetica funzionale;
2. competenza multilinguistica;
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
4. competenza digitale;
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
6. competenza in materia di cittadinanza;
7. competenza imprenditoriale;
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

dalle *Indicazioni* 2025

Ricerca informazioni di base in ambienti digitali sicuri

Accedere e navigare in contenuti digitali semplici

Collaborare per produrre semplici contenuti digitali

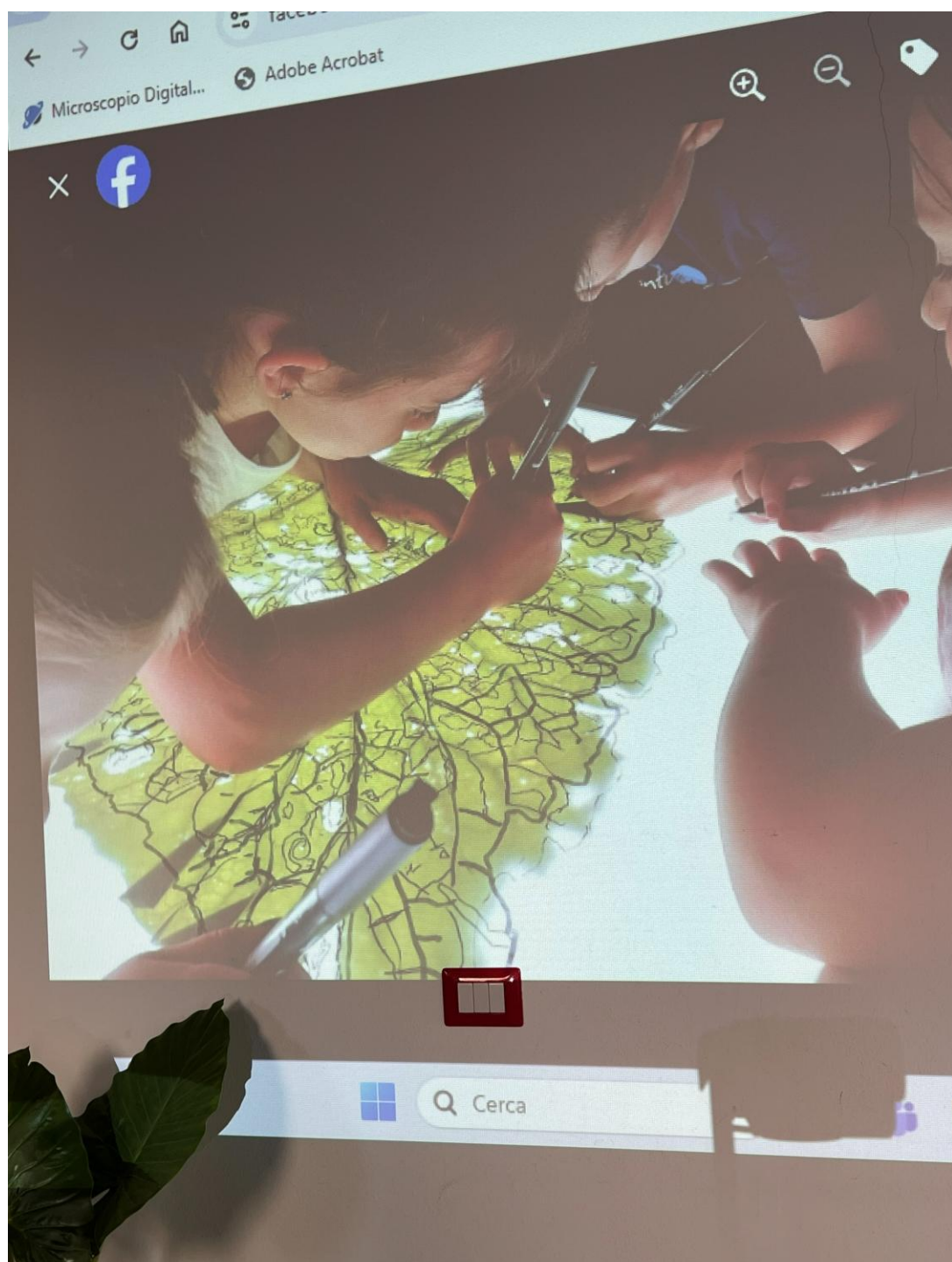
Ogni ambiente, reale o virtuale, può favorire la crescita personale e cognitiva se consente agli studenti di

➤ sperimentare

➤ collaborare

➤ riflettere









Domande aperte per progettare

Nella varietà e articolazione degli ambienti di apprendimento presenti a scuola sono rappresentati tutti i campi di esperienza?

Uno o più spazi variano nel corso dell'anno?

- Sono presenti in alcuni momenti e non in altri
- Cambiano la loro natura nel tempo

Quando e come è possibile tenere traccia di ciò che accade tra bambini?