



SpazioPonte

il Baby Parking di Spazio ZeroSei

Il progetto educativo

INDICE

Il progetto educativo di SpazioPonte: il baby parking di Spazio ZeroSei

Premessa.....	2
Finalità del servizio.....	3
Obiettivi educativi e ricreativi in relazione alle fasce d'età.....	4
Accoglienza.....	7
Articolazione della giornata in relazione ai momenti di cura, ai bisogni educativi e alle proposte ludiche.....	8
Spazi, materiali, organizzazione.....	11
Documentazione delle esperienze educative.....	14
Valutazione e verifica del servizio.....	17
Iniziative di aggiornamento del personale.....	18



Il progetto educativo di SpazioPonte: il baby parking di Spazio ZeroSei.

Premessa

Nel 2014 nasce Spazio ZeroSei, azione del programma ZeroSei della Compagnia di San Paolo: un luogo per bambini zero-sei e adulti, partecipi in riflessioni ed esperienze, accompagnati dalla dimensione dell'informale, nell'intento di costruire nuove reti e spazi di scoperta.

In questi sei anni si sono susseguite le attività e i laboratori, sulla base di una programmazione annuale che ha visto l'alternarsi di storie e temi: laboratori e pensieri, incontri e momenti condivisi per adulti e bambini insieme, che hanno visto crescere intorno a Spazio ZeroSei un luogo di prossimità non solo di famiglie, ma anche educatori e insegnanti che hanno colto le ambizioni iniziali e hanno trasformato Spazio ZeroSei in una comunità di pratiche, di scambi e di relazioni andati ben oltre i pensieri e la progettazione iniziale.

Forte e proficuo da subito è stato lo scambio con i servizi educativi tradizionali che hanno colto nell'esperienza di Spazio ZeroSei un luogo per esperienze informali per sezioni di scuola infanzia e nidi, per gruppi estivi. Tante sono state le occasioni di contaminazione anche con altri soggetti. Una piccola selezione è visibile sul sito <https://spaziozerosei.it/>

Per non interrompere il filo attivato con la comunità di Spazio ZeroSei, durante i mesi del lockdown sono stati introdotti spunti e momenti di incontro da remoto, nello sforzo tenace di tenere viva la dimensione delle relazioni, più che quella degli apprendimenti.

Dopo i lunghi mesi di sospensione, Spazio ZeroSei si è rimesso in cammino credendo fortemente che, per quanto complesso, fosse necessario e non rinviabile riaprire le porte, mettere a disposizione le lezioni apprese per intraprendere una strada nuova da percorrere, per creare momenti di relazionalità e di scoperta per i bambini, da tempo grandi assenti dal dibattito pubblico.

È nato quindi SpazioLungo (giugno 2020/settembre 2020, con SCIA per centro estivo).

Questa esperienza, che ha visto anche la presenza di numerose famiglie fragili (ambulanti del mercato, alcune famiglie indirizzate dai servizi educativi e dalle reti di prossimità), ha aperto nuovi ambiti di azione ed ha dato vita ad innovazioni e sperimentazioni nell'orizzonte zeroisei, ad integrazione della solida pratica del territorio cittadino.

1 Finalità del servizio

Il centro di custodia oraria denominato SpazioPonte, ubicato nella Galleria Umberto I 16 a Torino, è un servizio educativo orientato a sperimentare la verticalità nella prospettiva di "un laboratorio permanente di ricerca, innovazione e apertura al territorio" (Art.3, DI 16/4/17 n°65).

La vision di SpazioPonte è progettare un ambiente che sia fonte di benessere, autonomia e apprendimento, in grado di sostenere il singolo e le sue potenzialità.

La mission è l'introduzione dolce e progressiva dei bambini all'interno del sistema educativo, un avvicinamento graduale alla dimensione comunitaria, al distacco dai genitori, al momento dell'esplorazione del mondo.

Il servizio si rivolge ai bambini di età compresa tra i 13 mesi ed i 6 anni e alle loro famiglie, per le quali può costituire occasione di accompagnamento, **un ponte** di cittadinanza verso il sistema di servizi educativi, culturali, sociali, sanitari, nella percezione più ampia di inclusione all'interno di una comunità educante, di cui essere parte attiva.

SpazioPonte si offre alla Città come opportunità di **snodo e aggancio** per le famiglie provenienti da contesti di appartenenza variegati, aprendosi a chi soggiorna in città per periodi medio lunghi, a chi proviene da situazioni di fragilità (per esempio in carico ai servizi sociali, reti di prossimità...), famiglie monogenitoriali, famiglie in situazione di povertà educativa, o smarrite... il comune denominatore di tutte è la ricerca di ascolto, sostegno e riconoscimento, accoglienza.

Si profila un servizio capace di accogliere culture diverse, una commistione e ibridazione che genera ricchezza per gli abitanti di SpazioPonte e allo stesso tempo, attraverso la partecipazione e il dialogo, un luogo in cui intraprendere **percorsi** individualizzati di **accompagnamento** ed **integrazione** nel contesto locale.

Si profila quindi un servizio a bassa soglia, che non persegue la sostenibilità economica e chiede a tutti forme minime di partecipazione (nel solco del patto di corresponsabilità e partecipazione da stringere con le famiglie, anche in chiave di restituzione di tempo e competenze).

SpazioPonte è aperto dal lunedì al venerdì, dalle 8:30 alle 12:00 ed ospita un massimo di 15 bambini. Si rimanda al regolamento per le questioni più tecniche e organizzative relative alle modalità di iscrizione e quote di partecipazione.

2 Obiettivi educativi e ricreativi in relazione alle fasce d'età

SpazioPonte ha l'obiettivo di promuovere e sostenere la sperimentazione dei bambini. Ogni bambino è portatore di conoscenze, competenze, dotato di creatività e pensiero critico che lo accompagnano nella ricerca del *sensu e significato* delle cose (Dewey).

La sua identità si afferma nella relazione con sé stessi e con gli altri. Conoscere ed interagire con l'altro in un ambiente che esalta le potenzialità del singolo in termini sensoriali, affettivi, relazionali e cognitivi, in una dimensione di ascolto, osservazione e riflessione, è ciò che Spazio ZeroSei promuove ed offre alla comunità e ai suoi abitanti.

I principi cardine che accompagnano la progettazione sono declinati, quindi, nella **metodologia dell'invito alla ricerca e sperimentazione**; predisporre un ambiente accogliente, stimolante tanto quanto travolgente, pensato per essere oggetto di libera esplorazione e tempo di osservazione da parte dell'adulto "del fare" dei bambini. Questo permette allo stesso tempo di rilanciare, sostituire o aggiungere materiali, generando dinamiche che promuovono nuove scoperte sulla base dei principi dell'assimilazione e accomodamento (Piaget). L'**adulto di riferimento** è il regista di questo progetto di vita quotidiana, il quale analizzando la zona di sviluppo prossimale è in grado di guidare il gruppo verso nuovi apprendimenti. Il **principio della verticalità**, da ultimo, sostiene i processi di conoscenza, predispone alla relazione, favorisce l'imitazione, i tentativi di riproduzione di quanto osservato, fin quando l'altro mostra e/o offre il suo aiuto diretto (scaffolding, Bruner).

Il riferimento dell'agire educativo è rappresentato dalle aree di sviluppo che si intersecano l'una all'altra sulla base dell'intensità delle esperienze offerte.

Il percorso di crescita e sviluppo del movimento afferisce all'**area motoria**: i bambini attraverso tentativi e scoperte casuali, "imparano ad imparare". La prima conquista, la stazione eretta, il punto d'inizio; un susseguirsi di specializzazioni, dal movimento degli arti, alla coordinazione oculomotoria, gesti sottili e affini tra loro. Intorno ai 4-5 anni i bambini sanno prendere una palla al volo, saltare e sostare per qualche secondo su un piede solo; sono in grado di tagliare, mescolare e versare l'acqua; utilizzano in modo corretto le forbici. Imparano ad allacciare le scarpe... questi sono

solo alcuni degli aspetti motori, da implementare in un ambiente che lo rispetta, lo sostiene nei tempi e nelle modalità.

L'acquisizione della competenza linguistica e comunicativa si associa all'**area cognitiva** del linguaggio: è favorita dall'ascolto e la valorizzazione dei suoni, dall'olofrase ai tentativi di discorso, rinforzando con le risposte e restituendo la comprensione.

Il bambino utilizza molto le parole sociali come sì, no, ciao, dammi, guarda...fa domande, è in grado di esprimere, in stile telegrafico, il suo pensiero e di raccontare piccole storie. L'evoluzione è repentina: compaiono i primi enunciati verbali semplici, fino alla comparsa delle frasi complesse. Il bambino è in grado di parlare come un adulto ed i suoni sono prodotti senza distorsioni; si alimentano anche le funzioni esecutive e di controllo come l'attenzione, la memoria, la pianificazione e il problem solving.

Un'altra **area** da sostenere e valorizzare è quella **affettivo-relazionale-sociale**. Attraverso il gioco e la vita di comunità i bambini sperimentano in prima persona la relazione, il rispetto e l'importanza di stare insieme, si interessano ai coetanei, li riconoscono. È nella relazione che inizia a formarsi l'identità di genere e comincia a conoscere sé stesso: il sesso, la personalità, le sue competenze. È crescendo che ricerca sempre di più l'altro, il gioco di gruppo che implica l'accomodamento di schemi cognitivi per "stare" nel mondo sociale. Ne sono esempi l'imparare ad aspettare il proprio turno, stare alle regole, fare attenzione ai più piccoli, prestare e condividere gli oggetti, capire i segnali non verbali degli adulti e degli altri bambini.

L'ultima, e non per importanza, è l'**area** dedicata all'**apprendimento**: il bambino è una *mente assorbente*, acquisisce concetti dalla realtà, costruendo le sue peculiari mappe di riferimento. Il bambino impara a rendere intenzionale il suo comportamento, mettendo sempre più consapevolmente in atto i meccanismi di causa/effetto.

Tenendo conto delle aree di sviluppo e della ampia popolazione di SpazioPonte, si suddividono gli **obiettivi per fasce d'età**:

- 13-24 mesi: la sperimentazione sensoriale come ruscello degli apprendimenti, i sensi come metodologia di conoscenza dell'ambiente, degli oggetti e delle loro potenzialità; la scoperta delle relazioni causa-effetto, lo sviluppo della coordinazione motoria, il gioco euristico e simbolico;

Il gesto si specializza, il corpo acquisisce sicurezza nel movimento autonomo, la conoscenza passa per ognuno dei cinque sensi, strutturandosi via via per competenze sempre più definite.

- 24-36 mesi: la percezione, esplorazione e conoscenza attraverso i sensi; le relazioni causa-effetto; la percezione e costruzione dello schema corporeo; l'orientamento nello spazio; lo sviluppo del linguaggio, le prime narrazioni e relazioni dialogiche; i primi giochi di cooperazione; il gioco simbolico.

Il movimento acquista la sicurezza dell'esplorazione trasformata dal linguaggio in vera e propria catalogazione. La parola si associa alle cose, in un processo di nominazione ad evidenza della plasticità cerebrale del bambino. Si afferma l'identità con desideri e preferenze.

- 3-5 anni: orientamento nello spazio e nel tempo; coordinamento occhio-mano; sviluppo della manualità e della motricità fine; percezione, riconoscimento ed espressione degli stati emotivi; utilizzo del linguaggio verbale, con elaborazione narrativa e dialogica; giochi di relazione e di gruppo, che prevedono l'alternanza, il rispetto delle regole e la capacità di seguirle, le attese e la cooperazione; la sperimentazione e la costruzione di oggetti come elaborazione dei concetti di "tutto" e di "parte"; comprende la combinazione di forme, i colori e le sequenze. acquisizione di competenze pratiche e di uso quotidiano. A 4-5 anni inizia a distinguere tra fantasia e realtà, aumentando la curiosità per le analogie e le differenze.

L'arte di costruire, distruggere e ricostruire con principi scientifici appresi dall'*expertise*, la creatività, la capacità di effettuare connessioni e deduzioni e il pensiero critico, si apprendono, sostengono e valorizzano in questa fascia età.

Si delineano tre pratiche didattico-esperienziali basate sui principi della pedagogia attiva costruzionista che si applicano attorno a quelle esperienze che uniscono tecnologia, arte e scienza: il tinkering, il coding e il making. Il tinkering (think-make-improve) è una forma di apprendimento informale, ludica, che porta il soggetto a "pensare con le mani": attraverso l'utilizzo di materiali di uso comune, povero e di recupero, i meccanismi, i concetti e i fenomeni scientifici diventano alla

portata di tutti. Si sviluppano competenze quali concentrazione, autonomia, conoscenza di propri limiti, ipotesi e confronto.

Il coding o programmazione, un'attività che permette di sviluppare il pensiero computazionale, scompone problemi complessi in problemi semplici, generalizzare le soluzioni trovate e apprese durante la tinkering. Il making, ovvero la fabbricazione, è la realizzazione di un prodotto (oggetti, strumenti, materiali) innovativi per rispondere a piccole e grandi esigenze. (Tinkering, coding e making, Erickson, 2019).

Si sostiene nella metodologia di lavoro, l'importanza della formazione di gruppi eterogenei in termini di età. Attraverso l'osservazione ed imitazione *dell'altro da sé*, si hanno maggiori opportunità di "progredire- regredire". Inoltre, questa tipologia di gruppo, possedendo livelli di autonomia e bisogni differenti, permette all'educatore di prestare attenzione al singolo garantendo benessere e qualità dell'esperienza.

In alcuni momenti della giornata, il gruppo può essere suddiviso in sottogruppi per costruire e valorizzare la relazione, più ricca e costruttiva se esplicitata in un ambito più ristretto.

Infine, si ritiene che il piccolo gruppo faciliti la previsione degli eventi e dello sviluppo delle azioni, allenta le tensioni e le situazioni caotiche e confuse.

Si sottolinea l'agire dell'adulto come guida non direttiva, che lascia spazio alla possibilità di scelta dei bambini, richiamando l'attenzione sugli oggetti, incoraggiando il bambino di fronte a paure e insicurezze al fine ultimo di potenziare le competenze chiave, elaborative ed espressive dei bambini. L'adulto non offre soluzioni giuste ma è a disposizione dei bambini organizzando gli spazi ed i materiali e sostenendo le relazioni.

3 Accoglienza

L'accoglienza a SpazioPonte prevede due momenti: la conoscenza e l'ambientamento.

Benché sia un servizio che prevede una frequenza non necessariamente continua, quindi strutturata in maniera personalizzata, si intende garantire con la massima cura un buon ambientamento dei bambini a garanzia del loro benessere e della piena positività dell'esperienza.

Si ritiene quindi importante, nel caso di bambini alla prima esperienza all'interno di una struttura, o comunque laddove se ne veda l'utilità, proporre alla famiglia un periodo di ambientamento graduale. Inizialmente si frequenterà per breve tempo, per poi sperimentare momenti più lunghi di permanenza. La durata di questo periodo è condizionata dalle caratteristiche del bambino, dalle sue

esigenze e quelle della famiglia, dai tempi di frequenza, rispettando i tempi individuali. Sarà cura degli educatori accompagnare il bambino nella nuova esperienza, costruendo un rapporto di fiducia, permettendogli di acquisire confidenza e sicurezza con l'ambiente e riconoscere le figure educative.

Prima di abitare gli spazi del servizio educativo, è necessario conoscersi. La conoscenza con la famiglia avverrà nei giorni antistanti l'ingresso, o comunque al primo giorno di permanenza al servizio: è un momento fondamentale, di scambio reciproco e di raccolta delle informazioni necessarie sul bambino, le sue abitudini, i suoi gusti e quanto altro possa essere di aiuto per offrire la migliore accoglienza possibile.

4 Articolazione della giornata in relazione ai momenti di cura, ai bisogni educativi e alle proposte ludiche

Ogni bambino ha una sua storia, insieme a quella del suo nucleo familiare, possiede consuetudini, una cultura di riferimento, uno stile di vita proprio. Anche SpazioPonte è un "sistema" con una sua cultura di fondo e con delle sue regole condivise dal gruppo degli educatori che vi lavorano. L'incontro genera uno scambio che chiede rispetto e riconoscimento reciproco.

L'articolazione della giornata prevede il susseguirsi di alcuni momenti specifici, di *routine* come la merenda, la cura, e, per i più piccoli, il riposo. Questi momenti, nonostante non si configurino in una struttura rigida, sono significativi per il bambino, guidano la percezione dello scorrere del tempo. Nello specifico, la giornata, sia al mattino che al pomeriggio, si suddivide in:

- accoglienza e gioco libero
- merenda
- riposo
- proposte di gioco libero
- proposte di gioco strutturate: Atelier
- momenti di cura
- Ricongiungimento

La giornata a SpazioPonte inizia con l'accoglienza dei bambini e le loro famiglie con ingresso previsto tra le 8:30 e le 9.30. Dopo aver fatto merenda e il riposo per chi ne avesse bisogno, dalle 10.00 alle 11.30, i bambini abitano negli spazi destinati al gioco simbolico, al gioco euristico e, in un

tempo definito e scaglionato per gruppi, accedono alla sperimentazione all'interno dell'atelier con l'atelierista. Sono inoltre previste uscite sul territorio presso istituzioni culturali, luoghi di prossimità e al parco archeologico delle Torri Palatine, individuata come area esterna. Dalle 11.30 alle 12.00 si dedicano alla cura e si favorisce il rilassamento ed il ricongiungimento con le famiglie.

Le cosiddette "routine" sono momenti di vita quotidiana, consentono al bambino di promuovere la propria identità nel tempo e nello spazio. Decliniamo l'accezione di cura, nel suo senso più profondo tra azione e relazione. L. Mortari afferma che la cura «si profila nei termini di una pratica, cioè di un agire che implica precise disposizioni e che mira a precise finalità. [...] Parlare di pratica significa concepire la cura come un'azione in cui prendono forma pensieri ed emozioni, interrelati e orientati verso una precisa finalità». ¹Azione e relazione sono connesse, se **l'azione di cura sostiene e favorisce la relazione**, è anche vero che la relazione conferisce significati più profondi alla singola azione. I momenti di cura più delicati sono il cambio ed il sonno. Il cambio implica una relazione intima tra il bambino e l'educatore che se ne prende cura, un tempo disteso e rispondente ai bisogni del singolo. Il sonno, invece, porta con sé la fiducia nella relazione e nell'ambiente, per generare quell'abbandono quasi totale.

A SpazioPonte, le proposte di gioco si suddividono in gioco libero, gioco euristico, gioco simbolico e gioco strutturato.

Per **gioco libero**, intendiamo spazi che favoriscano l'autonomia, in cui i bambini siano liberi di scegliere tempi e modalità di gioco. A partire dal sé, egli scopre le interazioni con il mondo circostante. Gli spazi includono materiali direttamente raggiungibili e sempre fruibili.

Il **gioco euristico**, invece, è volto l'acquisizione dell'autonomia motoria, nello specifico la motricità fine. Una proposta di materiali che sollecitano le competenze quali aprire, svuotare, sovrapporre, allineare, inserire. Gli spazi vengono predisposti con materiali da scoprire, oggetti appartenenti in parte alla quotidianità, spesso sono di recupero. La concentrazione che questo tipo di attività procura nei bambini, suggerisce di lavorare con piccoli gruppi, in modo che possano tranquillamente esplorare e indagare, traendone stimoli e suggerimenti di gioco. Anche il momento di riporre gli oggetti trova una sua ragione nell'attività stessa: il nome delle cose, in quale sacchetto lo mettiamo, è liscio o ruvido, tondo o spigoloso, grosso o piccolo.

¹ L. Mortari, *La pratica dell'aver cura*, Milano, Bruno Mondadori 2006, pp. 30-31.

Il **gioco simbolico**, invece, è la riproduzione “trasfigurata” della realtà esterna, la possibilità immedesimarsi nelle situazioni, di entrare ed uscire dall’identificazione con un ruolo, creando un ponte fra la realtà esterna e quella interna.

Attraverso il gioco simbolico il bambino manifesta il proprio modo di essere al mondo integrando il passato, segnato dalle prime relazioni avute, il presente come espressione dell'emozione vissuta all'istante "del qui ed ora" e la direzione futura. È grazie all'espressione simbolica che esprime il suo stato di malessere o benessere, la sua sicurezza o la sua insicurezza. È con la finzione che sperimentano modelli di comportamento a volte difficilmente affrontabili nella realtà.

Il gioco ha quindi una funzione catartica, di liberazione ed espressione, fondamentale per l’equilibrio emotivo del bambino.

Si sottolinea come le proposte ludiche di SpazioPonte non si soffermino allo stare dentro, ma si valorizza la **dimensione pedagogica dello stare fuori**: le occasioni per conoscere ed essere riconosciuti dalla comunità, partecipanti attivi di azioni che li mettono in relazione. Si va fuori ad indagare, porsi domande, scoprire, imparare dalla vita integrando ciò che si sa con ciò che si incontra. Diventano contesti educativi, la Piazza del mercato, i giardini pubblici, gli edifici, le strade, i musei o i luoghi comunitari, gli spazi esterni sono ambienti educanti, facilitatori di esperienze di conoscenza e stimolanti del senso civico di rispetto per l’ambiente. Learning by doing, fonte inesauribile di scoperta è la Città, che sposa perfettamente la sete di conoscenza che ha il bambino. L’outdoor education è intesa come "una concezione dell'esperienza come rapporto tra uomo e ambiente, dove l'uomo non è uno spettatore passivo, ma interagisce con ciò che lo circonda", come afferma l’attivista J. Dewey.

SpazioPonte accoglie bambini con documentazione certificata o in via di certificazione, per i quali saranno attivate le necessarie risorse educative, nel rapporto uno a uno.

In un contesto in cui spazi, materiali e attività saranno puntualmente predisposti per essere goduti agevolmente dai bambini, verranno favorite le esplorazioni spontanee curando con attenzione i tempi differenti di ogni bambino in modo che per ciascuno siano nutriti interesse, curiosità ed entusiasmo. I neuroscienziati indicano come al crescere della curiosità aumentino sia l’attivazione della memoria che l’apprendimento. Gli stimoli offerti saranno, in questa direzione, nutrimento prezioso in una fase della crescita caratterizzata da forte plasticità cerebrale, curati da una regia competente e attenta.

5 Spazi, materiali, organizzazione

SpazioPonte è ubicato in uno stabile privo di barriere architettoniche e strutturato in aree differenziate per finalità:

- L'**ingresso** (Galleria Umberto I, 16) dedicato all'accoglienza: sono presenti armadietti e spazi per riporre gli oggetti, il fasciatoio e una panca per favorire il cambio di abiti e scarpe. È questo uno spazio in cui avvengono anche le comunicazioni tra genitori e educatori, è disponibile alla consultazione il regolamento, il progetto pedagogico e il calendario scolastico, oltre ad una bacheca informativa e la documentazione delle esperienze e dei percorsi dei bambini, tradotta in più lingue. È inoltre presente una cassetta per la raccolta di reclami, segnalazioni e proposte inerenti all'esperienza in essere. L'accoglienza dichiara la propria identità a famiglie e bambini: uno spazio inclusivo, aperto all'incontro, al dialogo, che mette al centro della progettazione i bambini e le loro famiglie, valorizzando le esplorazioni e le ricerche. Il patto di corresponsabilità educativa evidenzia il coinvolgimento attivo dei genitori nella comunità di SpazioPonte sia in chiave di restituzione che cittadinanza attiva ed empowerment fra pari.
- La **stanza arancione**: la prima sala dedicata al gioco simbolico. Si riproducono qui angoli di vita quotidiana, come possono essere spazi di casa o, in larga veduta, un mercato rionale. Adiacente all'ubicazione della struttura, è presente il più grande mercato d'Europa. Riprodurlo all'interno, significa offrire ai bambini la possibilità di far emergere nel *gioco del far finta* la percezione e il racconto della realtà che vivono e osservano durante la spesa con le famiglie, durante il tragitto limitrofo all'ingresso in struttura, durante le uscite in quartiere o direttamente le passeggiate all'interno dell'area mercatale. Allo stesso tempo, lo spazio simbolico del mercato genera apprendimenti complessi: attraverso i sensi possono manipolare i cibi; cognitivamente assimilano i concetti di peso, misura, consistenze differenti, l'uso della bilancia e dei sacchetti per riporre alimenti; si arricchisce il linguaggio, nuove nomenclature, categorizzazioni sempre più ramificate; si fortifica la curiosità a tavola nell'assaggiare nuove proposte culinarie. La presenza di famiglie appartenenti a culture differenti evidenzia ancor più la ricchezza di quanto descritto sopra.

- La **stanza gialla**: la sala è dedicata alle piste di ricerca dei bambini, a partire da materiali destrutturati. Arte effimera e loose parts (materiali di riciclo) sono i protagonisti. I bambini sono sempre alla ricerca dell'espedito giusto per completare e/o affinare i loro processi creativi nell'attesa della soddisfazione di quanto scoperto e appreso. Si incardina, quindi, all'interno del progetto educativo, una sperimentazione attraverso l'atelier, "un luogo aggiunto dove affrontare ed abilitare la mano e la mente, dove affinare l'orecchio, l'applicazione grafico pittorica, sensibilizzare il buon gusto e il senso estetico [...] variare strumenti, tecniche e materiali di lavoro, favorire trame logiche e creative, familiarizzare con le sintonie e le discrepanze dei linguaggi verbali e non" (Atelier, Loris Malaguzzi). Le sperimentazioni partiranno dall'introduzione di un materiale, quali ad esempio il legno, la carta e i suoi derivati, la plastica, contaminati in itinere con materiali naturali come terra, sabbia, acqua... L'obiettivo è la scoperta in un contesto ricco, accattivante che si modula sull'evidenza delle ricerche e degli apprendimenti dei bambini, libero di sporcarsi e sporcare. La relazione tra la creatività, le aspettative e la risoluzione dei problemi generano curiosità e concentrazione, fortificano la collaborazione del gruppo.
- **La stanza rossa**: nell'ultima stanza, la più esposta verso la piazza (di angolo) e per questo motivo molto affascinante, i bambini sono in dialogo con il "mondo esterno", osservano il flusso di persone che afferiscono al mercato, il tram che sopraggiunge con il rumore e poi alla vista, un momento ulteriore di saluto con le famiglie che si apprestano ad arrivare... questa la narrazione quotidiana. All'interno è presente un angolo morbido, con a disposizione dei bambini i libri, in formati differenti. Si propone di conoscere oltre il libro, i personaggi, attraverso la rappresentazione fisica.
L'angolo morbido, assieme ad una riduzione di luminosità, favorisce il rilassamento, permettendo il riposo ai bambini, che ne richiedono la necessità.
- I **servizi igienici**: sono presenti attigui alla stanza gialla, con un corridoio e disimpegno, dotati di bagno per i bambini ed il personale. È uno spazio dedicato ai momenti di cura ricorrenti nella giornata a SpazioPonte.
- Lo spazio dell'**isolamento** e archivio del personale educativo: tra i servizi igienici e la stanza rossa, è ubicato lo spazio dedicato all'isolamento e primo soccorso. È presente una brandina con rotolo di carta, guanti e sanificante, insieme ad un kit per il primo soccorso. È un luogo

destinato anche al personale educativo per riporre la modulistica e comporre un archivio di servizio.

L'organizzazione degli spazi è curata in modo da favorirne consapevolmente da parte dei bambini, offrendo loro la possibilità di muoversi liberamente ed in sicurezza, senza costrizioni, operando le proprie scelte. Altresì la collocazione dei materiali è pensata affinché essi siano accessibili ai bambini, in accordo con le loro capacità motorie. I materiali e i giochi sono disposti per terra, su mobili bassi, su altre basi (pedane, scatole...), giocando tanto sull'orizzontalità quanto sulla verticalità (altezze diverse). Gli allestimenti prestano attenzione alle caratteristiche dei materiali, al loro accostamento, alla dimensione estetica, alle possibilità di contaminazione (ad esempio tra materiali destrutturati e giochi).

Durante le esperienze strutturate sarà compito dell'educatore allestire lo spazio e i materiali necessari in funzione dell'attività. Una figura professionale aggiuntiva è quella dell'atelierista ed il suo ambito di applicazione è l'atelier. In questo spazio si cerca di dar voce ai "cento linguaggi dei bambini", linguaggi inteso come modo di approcciarsi alla realtà, di pensarla, di interrogarsi, di investigarla. È qui che possono indagare, provare, sbagliare, riprovare ancora. Il compito dell'atelierista è sostenere il piacere della scoperta, degli apprendimenti, il *fare* del bambino che agisce da solo o in gruppo, che ha il diritto di sentirsi libero, intero e quindi felice

I materiali, quali giochi e arredi, rispettano le norme di legge in vigore, la loro integrità e funzionalità vengono monitorate dal personale educativo che ha inoltre cura di verificarne l'adeguatezza in relazione all'uso che se ne intende fare, alle norme igienico-sanitarie di cui tenere conto, alla sicurezza, alle caratteristiche dei bambini coinvolti nell'attività.

Tabella di organizzazione dell'orario del personale:

Dal lunedì al venerdì:

Mattina	8.30-12.00	Educatore 1	Educatore 2
	10.00-11.30	Atelierista	
	12.30-13.30	Pulizie e sanificazione degli spazi	

L'atelierista è il progettista dell'atelier; non è necessariamente un educatore, ha una preparazione nell'ambito dell'educazione artistica e arti espressive e insieme agli educatori collabora nello sviluppo del progetto educativo. Questa figura ha il compito di mediare tra il bambino e l'ambiente, sostenendolo nel piacere dell'apprendere, del conoscere e del capire. Si prende cura della creatività, stimola la curiosità e valorizza l'espressione dell'arte del singolo o del gruppo che opera all'interno dell'atelier.

È presente una responsabile del back end, primo contatto con gli utenti di SpazioPonte; cura i rapporti con le famiglie e le parti interessate, l'iscrizione dei bambini, incassa e monitora il versamento delle quote, tutela i dati personali e sensibili relativi alle informazioni di cui viene in possesso durante l'esercizio dell'attività. Rappresenta il raccordo prezioso fra SpazioPonte, l'equipe educativa e la comunità di Spazio ZeroSei.

Il coordinatore si occupa del coordinamento del lavoro di tutto il personale in servizio. Gestione delle sostituzioni e valutazione delle competenze per la redazione dei piani formativi, oltre alla pianificazione, progettazione e realizzazione del servizio educativo e il sostegno del gruppo di lavoro, con particolare attenzione alla programmazione mensile e annuale del servizio e al progetto pedagogico sui gruppi e sui singoli.

Presenta inoltre alle famiglie il progetto pedagogico ed interviene in situazioni individuali di necessità.

6 Documentazione delle esperienze educative

Le ricerche quotidiane dei bambini tessono la trama dei servizi educativi, sono dimensione di ricchezza che va raccolta e documentata, diventando oggetto di riflessione e condivisione per tutti gli stakeholder di SpazioPonte:

per i bambini, che hanno la possibilità di narrare le proprie scoperte, di accomodare i processi di conoscenza assimilati, di rileggere e sperimentare nuovamente, di condividere con le famiglie;

per le famiglie, che hanno l'occasione di cogliere con lo sguardo le esperienze, i principi ed i valori educativi di SpazioPonte, nonché le conquiste e lo sviluppo dei propri figli;

per gli educatori, che analizzano l'evoluzione delle ricerche dei bambini, il percorso del singolo, si interrogano sulle modalità di scoperta e sui rilanci e gli accenti da porre durante le esperienze educative per consolidare gli apprendimenti;

per il territorio, la rete di servizi in cui SpazioPonte è inserita e nella sua mission fa da "Ponte" nell'inclusione e fusione di questi contesti.

per la comunità di Spazio ZeroSei, le sue reti (di genitori, di network di attori, di prossimità), anche in chiave di contrasto alla (crescente) povertà educativa minorile.

Si rende necessaria una documentazione che permetta questo scambio educativo.

La **documentazione**, quindi, è una dimensione necessaria alla vita stessa di ogni servizio, serve a raccontarne la storia, a rimodularne lo sviluppo, a collegare ciò che succede 'dentro' con ciò che lo circonda.

Delineati i destinatari, dunque, è necessario discernere i soggetti promotori della documentazione e la metodologia di quest'atto.

I bambini apprendono da sé stessi, quando superano le proprie aspettative e con orgoglio richiamano l'attenzione dei compagni o degli educatori per mostrare la scoperta o la conquista raggiunta; nell'approccio del peer to peer, apprendono dal piccolo gruppo, dagli sguardi e azioni condivise, una mano sopra l'altra per raggiungere l'obiettivo, con grande intesa ed empatia.

È, quindi, ai bambini, al loro sguardo desideroso di conoscenza che si affida la documentazione.

Gli educatori accolgono e raccolgono la documentazione e attraverso l'osservazione e la riflessione, co-conducono le esperienze ed esplorazioni, dei bambini.

Le metodologie applicate si affacciano al **mondo digitale** e la sperimentazione consiste nel conoscere e utilizzare gli strumenti circoscrivendoli alla finalità espressa. L'obiettivo è quello del coinvolgimento diretto dei bambini nel mettere in pratica la capacità di osservazione, ideazione, confronto, collaborazione, pensiero logico-computazionale, modellazione e prototipazione.

Questi obiettivi si tramutano nell'installazione di una postazione multimediale che mette a disposizione macchine fotografiche, digitali e a stampa immediata (simil Polaroid). Entrambe perché differenziate negli obiettivi per fascia d'età: quelle a stampa immediata, individuata per i più piccoli, nella fascia d'età 1-3 anni, all'interno della quale la capacità di narrazione e rilettura del processo di ricerca è poco fluida e articolata, con questo strumento si permette il *carpe diem* e la possibilità di

visualizzare istantaneamente il prodotto, oggetto di condivisione con l'educatore, con il gruppo e con la famiglia; le macchine fotografiche digitali associate alla fascia d'età 3-6 anni, con competenze cognitive in grado di analizzare più scatti eseguiti sullo stesso oggetto, selezionare ed eventualmente stampare, per narrare e condividere con gli attori di SpazioPonte.

A questi, si aggiunge il Tablet con le innumerevoli funzionalità intrinseche dello strumento: è possibile effettuare ricerche ampliando la rete di conoscenza dei bambini, indirizzandoli e sostenendoli e con lo sguardo sempre vigile dell'educatore.

Alla sperimentazione degli strumenti tecnologici per documentare, si aggiunge anche la metodologia per narrare e condividere: **lo storytelling**, riveste un ruolo di importanza nel processo educativo dei bambini, con la prospettiva di life-long learning, e consiste in una narrazione autobiografica, un'interpretazione soggettiva, basato sull'ascolto e riproduzione sul campo. Quello che si può sperimentare è una forma di storytelling in cui le immagini (e non le parole) siano il filo narrativo, che potrebbe essere reso sotto forma di collage.

Il racconto è motivante, cattura l'attenzione e la concentrazione sulle parole, sulle immagini e sull'immaginazione, oltre che incarnare i principi della socializzazione e condivisione con fiducia delle loro storie.

Introdotta la tecnologia e alfabetizzato con esse, vien da sé un'ulteriore proposta: alternare lo storytelling al **digital storytelling**, un racconto autobiografico attraverso strumenti digitali che permettono un accesso più semplice a concetti astratti e complessi. Attraverso l'utilizzo di proiezione delle immagini, registrazione vocale, ascolto e riprogettazione della presentazione della storia etc.

Oltre che la documentazione delle esperienze del servizio educativo, è necessario anche narrare l'organizzazione e la parte burocratica del servizio, le sue linee guida che lo categorizzano come un servizio di qualità. Gli strumenti sono:

- registro delle presenze giornaliere
- sistema di gestione e documentazione delle prenotazioni
- cartelle dei singoli bambini, contenenti tutta la documentazione necessaria alla frequenza, nello specifico la scheda di ambientamento, che verrà compilata con i genitori dei bambini e oltre ai dati anagrafici di entrambi, conterrà tutte le notizie utili per permettere al personale

educativo di avere un primo quadro generale del bambino (caratteristiche, abitudini, modalità di gioco, comunicazione, eventi particolari, ecc.)

- il “diario di bordo” in cui vengono quotidianamente annotate le esperienze della giornata, le osservazioni sintetiche sui singoli bambini presenti, eventuali note importanti.
- Le bacheche con esposte l’autorizzazione al funzionamento, il regolamento interno, i verbali, l’orario e il calendario annuale, le tariffe, il materiale comunicativo dei gestori, le comunicazioni sulla giornata, lo spazio comunicazioni tra genitori e le iniziative cittadine.

7 Valutazione e verifica del servizio

Una fitta e proficua documentazione, nei termini in cui è stata sopradescritta, permette di rileggere e valutare le esperienze che Spazio ZeroSei ha realizzato in questi anni, la crescita nonché l’andamento in termini quantitativi e la risposta/adesione della comunità educante.

La verifica sarà svolta in itinere, coinvolgendo tutti gli attori e destinatari del progetto. Gli strumenti utilizzati si circoscrivono alle metodologie del confronto e riflessione in focus group; questionari mirati ad indagare le aspettative e la soddisfazione dell’esperienza in essere e/o conclusa; suggerimenti, riflessioni e proposte. Le evidenze del monitoraggio potranno anche essere condivise con la rinnovata governance cittadina dei servizi educativi 06.

In conclusione, a cadenza mensile, viene redatta una relazione periodica sull’andamento del servizio sulla base della quale impostare il miglioramento continuo della qualità del medesimo e della soddisfazione dei partecipanti; la relazione conterrà, tra l’altro, indicazioni circa la frequenza degli utenti, le loro esigenze, le impostazioni di base e la metodologia di erogazione del servizio, il tipo di esperienze proposte, il numero e del tipo di eventi extra programmazione quotidiana, le eventuali criticità riscontrate e le strategie attuate per affrontarle, le risorse messe in campo (umane, di rete con altri servizi, con il territorio, iniziative a cui si è preso parte)

8 Iniziative di aggiornamento del personale

E' importante calibrare l'offerta formativa provando a dare delle risposte, a leggere e anticipare i cambiamenti generando processi formativi sempre più personalizzati e flessibili. L'esigenza di rinnovarsi, propria dei servizi della cooperativa, porta a un confronto costante tra i diversi modi di intendere e fare formazione: per trovare soluzioni, per continuare ad investire sulle persone.

Una formazione di qualità in questo contesto deve raggiungere un duplice obiettivo: sviluppare le competenze e le capacità delle Risorse Umane e allo stesso tempo contribuire all'evoluzione del servizio.

Gli educatori impiegati sul servizio oltre ad avere le ore di equipe settimanali, saranno inseriti nei piani di formazione dell'ente titolare e dell'ente gestore sui temi inerenti alla fascia di età coinvolta, nell'organizzazione delle attività, nell'utilizzo dei materiali e nella documentazione. La formazione prevede inoltre momenti di aggiornamento obbligatori in tema sicurezza, antincendio, primo soccorso.

Il personale, inoltre, viene valutato, sia sulle competenze tecniche legate al ruolo, che su quelle competenze trasversali, individuate come strategiche e fondamentali per quel tipo di mansione in quel tipo di servizio.

Dalle valutazioni annuali nasce il piano di miglioramento e di aggiornamento del personale.