

*La programmazione per sfondi integratori nasce da un'esigenza di integrazione di soggetti in situazione di handicap (Cannevaro A., Programmazione per sfondi integratori, in La Didattica, 1997, n. 3, pp. 22-27). Successivamente essa ha assunto una forte valenza formativa per tutti i soggetti "attivi" compresi nella situazione di apprendimento, sia alunni che docenti.*

*Lo "sfondo" si pone come una sorta di quadro di riferimento motivazionale, con una cornice di significati e contenuti che orienta le attività didattiche e consente la realizzazione di esperienze diverse.*

*L'ipotesi dello sfondo integratore ha subito, nel corso del tempo, importanti rivisitazioni e revisioni che ne hanno modificato le impostazioni originali.*

*Lo sfondo può essere inteso tanto come struttura di connessione istituzionale, quanto come struttura di connessione narrativa ( ZANELLI 1988).*

*Nel primo caso, ci si riferisce all'organizzazione di spazi , tempi, mediazioni, oggetti materiali, regole di comunicazione, che definiscono un contesto capace di suscitare nei bambini l'automotivazione all'apprendimento.*

*Nel secondo caso, lo sfondo consiste nella storia educativa vissuta dal gruppo sezione, capace di collegarsi alla realtà e di riconoscersi come parte della storia stessa.*

*Più recentemente Cannevaro (1996) ha definito lo sfondo integratore come sfondo istituzionale proprio di una metodologia di lavoro classificandolo in tre categorie:*

- ***sfondo metaforico*** che consiste nell'invenzione di un mondo diverso che permette ai bambini di ristrutturare il significato di una situazione problematica, considerandola da un altro punto di vista;
- ***sfondo come trama narrativa*** che si presenta come un canovaccio narrativo utilizzato come trama di riferimento per alcune attività;
- ***sfondo come simulazione di contesti*** che permettono al bambino di rivivere situazioni contestualizzate di tipo sociale, storico, geografico, scientifico...

*Partire dal vissuto, dalle conoscenze dei bambini, dall'ambiente che li circonda, significava permettere loro di continuare la loro storia, di sviluppare la sicurezza, di ritrovare punti di riferimento, sui quali vivere e fare una serie di esperienze diverse, in una connessione coerente e sistematica che possiamo definire la continuazione della loro storia.*

*Un sistema questo che richiede una "regia" attenta a creare condizioni favorevoli e strategie capaci di trovare nelle "limitazioni", delle occasioni di scoperta.*

*Era necessario, pertanto, predisporre fin dall'inizio un ambiente accogliente e individuare dei personaggi mediatori ,che sono diventati parte dell'immaginario dei bambini per costruire insieme " sorprese inaspettate".*

*" Programmare l'azione didattica attraverso un personaggio mediatore significa permettere, fra gli altri vantaggi, di rilevare le tracce possedute dai bambini ed imparare a leggerle ( Cannevaro e Zanelli )*