

## PROGETTO STEAM – CAPPUCETTO ROSSO FIABA STRAVAGANTE

Progetto Didattico a cura di StravagArte © 2023 Di Giacomo Linda – [www.stravagarte.it](http://www.stravagarte.it)

Tutti i materiali sono riservati. È vietata la riproduzione, la copia e la distribuzione, anche parziale, senza autorizzazione scritta dell'autrice.

### TITOLO DEL PROGETTO

**Il Sentiero delle Sorprese – Esperienze STEAM tra travestimenti, logica e metamorfosi**

---

### ETÀ CONSIGLIATA

3–5 anni

---

### DURATA DEL PROGETTO

Circa 6 ore complessive  
Suddivisibili in 5 incontri da 1 ora e 15 minuti ciascuno

---

### OBIETTIVI GENERALI

- Stimolare l'immaginazione e la creatività attraverso il racconto e la trasformazione
  - Promuovere il gioco cooperativo e l'esplorazione attiva
  - Introdurre concetti STEAM in modo ludico e multisensoriale
- 

### OBIETTIVI SPECIFICI PER AMBITO STEAM

- SCIENZA: osservare e sperimentare trasformazioni sensoriali
  - TECNOLOGIA: costruire e utilizzare codici di comunicazione
  - INGEGNERIA: progettare e costruire percorsi logici
  - ARTE: creare maschere e travestimenti ispirati alla storia
  - MATEMATICA: ordinare, classificare e interpretare sequenze e relazioni
- 

### MATERIALI NECESSARI

#### Comuni a tutte le attività

- Kamishibai con la storia *Cappuccetto Rosso – Fiaba Stravagante*
- Teatrino Kamishibai o supporto da lettura
- Tappeto o cuscini per l'ascolto

#### SCIENZA

- Stoffe leggere (tulle, lana, cotone)
- Spezie profumate (cannella, menta, lavanda)

- Bicchierini trasparenti, acqua, pipette
- Specchietti di plastica

#### **TECNOLOGIA**

- Barattoli vuoti con coperchio
- Fili di lana, spago
- Sabbia, riso, legumi secchi
- Torce, carta velina, cartoncini neri

#### **INGEGNERIA**

- Cartone rigido, scotch carta
- Rametti, tappi, sassolini, cannucce
- Personaggi stampati o figurine
- Colla vinilica, forbici

#### **ARTE**

- Piatti di carta, elastici
- Cartoncini colorati, pennarelli
- Stoffe, bottoni, piume
- Colla stick, forbici

#### **MATEMATICA**

- Tessere con impronte (lupo, cappuccetto, nonna)
- Sagome di frecce e simboli logici
- Numeri mobili (1–10)
- Griglie stampate su cartoncino

---

### **DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE ATTIVITÀ STEAM**

#### **Attività introduttiva – Lettura della storia Kamishibai**

*Durata: 30 minuti*

Lettura animata della storia *Cappuccetto Rosso – Fiaba Stravagante*.

I bambini partecipano con suoni, gesti, anticipazioni e domande.

Condivisione dei temi emersi: cammino, travestimento, inganno, aiuto reciproco.

---

### **SCIENZA – Travestimenti in trasformazione**

**Titolo attività:** Il tessuto della metamorfosi

**Obiettivo educativo:** Osservare trasformazioni fisiche e sensoriali attraverso il contatto con materiali diversi

#### **Materiali necessari:**

- Stoffe di varia consistenza e colore
- Spezie profumate in ciotoline
- Bicchierini con acqua
- Specchietti

#### **Fasi operative:**

1. Toccare, annusare e osservare i materiali preparati

2. Provare l'effetto su pelle, capelli, vestiti
3. Immergere tessuti in acqua per osservare le trasformazioni
4. Guardarsi allo specchio dopo aver "indossato" un travestimento

**Cosa fa l'adulto:**

- Guida l'esplorazione dei materiali
- Fa domande stimolo: "Cosa succede se...?"
- Invita a nominare sensazioni e cambiamenti

**Cosa fanno i bambini:**

- Esplorano con tatto, olfatto e vista
- Descrivono ciò che scoprono
- Giocano con il travestimento sensoriale

**Suggerimenti o varianti:**

- Usare un foulard per travestire un peluche
- Realizzare un piccolo sacchetto dei profumi

---

**TECNOLOGIA – Messaggi segreti nel bosco**

**Titolo attività:** Il telefono del lupo

**Obiettivo educativo:** Usare strumenti per trasmettere e decifrare messaggi attraverso suoni e luce

**Materiali necessari:**

- Barattoli uniti da spago
- Sabbia, riso, sassolini
- Torce e filtri di carta colorata
- Cartoncini con simboli

**Fasi operative:**

1. Creare "telefoni" e strumenti sonori
2. Provare diversi materiali per produrre suoni distinti
3. Comunicare messaggi usando solo suoni o segnali luminosi
4. Inventare un piccolo codice segreto

**Cosa fa l'adulto:**

- Spiega e mostra il funzionamento
- Prova a trasmettere messaggi "sbagliati" da correggere
- Stimola la collaborazione

**Cosa fanno i bambini:**

- Creano strumenti di comunicazione
- Trasmettono e ricevono messaggi
- Inventano simboli

**Suggerimenti o varianti:**

- Registrare i messaggi e riascoltarli
  - Usare i segnali come “allarme lupo!”
- 

**INGEGNERIA – Il bosco-labirinto**

**Titolo attività:** Il sentiero di Cappuccetto

**Obiettivo educativo:** Progettare e costruire un percorso fisico o simbolico ispirato alla storia

**Materiali necessari:**

- Cartone rigido
- Tappi, cannucce, rametti
- Sagome dei personaggi
- Colla, forbici

**Fasi operative:**

1. Costruire un percorso su un cartone o sul pavimento
2. Aggiungere ostacoli e deviazioni
3. Posizionare i personaggi
4. Provare a farli passare da un punto all’altro

**Cosa fa l’adulto:**

- Supporta la costruzione del percorso
- Propone sfide e domande: “Cosa succede se il lupo cambia strada?”

**Cosa fanno i bambini:**

- Progettano e realizzano il bosco
- Provano e modificano il percorso
- Raccontano la storia mentre i personaggi si muovono

**Suggerimenti o varianti:**

- Ricreare il percorso all’aperto con materiali naturali
  - Costruire un labirinto verticale
- 

**ARTE – Maschere ed equivoci**

**Titolo attività:** Io sono... il travestimento!

**Obiettivo educativo:** Rappresentare personaggi e travestimenti attraverso la creazione di maschere

**Materiali necessari:**

- Piatti di carta
- Cartoncini, stoffe, bottoni
- Colla, forbici, elastici

**Fasi operative:**

1. Osservare le immagini dei personaggi della storia
-

2. Scegliere un personaggio da rappresentare
3. Decorare la maschera con materiali diversi
4. Indossare la maschera e interpretare una scena

**Cosa fa l'adulto:**

- Introduce i personaggi
- Supporta nelle fasi manuali
- Incoraggia il gioco teatrale

**Cosa fanno i bambini:**

- Creano maschere personali
- Si trasformano in personaggi
- Raccontano la storia con il corpo

**Suggerimenti o varianti:**

- Fare solo metà maschera (doppia identità)
- Maschere con materiali naturali o riciclati

---

**MATEMATICA – Tracce e sequenze**

**Titolo attività:** Segui le impronte!

**Obiettivo educativo:** Riconoscere, ripetere e completare sequenze logiche

**Materiali necessari:**

- Tessere con impronte e simboli
- Griglie su cartoncino
- Numeri mobili
- Frecce direzionali

**Fasi operative:**

1. Osservare le tessere e riconoscere le impronte
2. Ricostruire la sequenza del cammino
3. Posizionare frecce e numeri lungo un percorso logico
4. Drammatizzare il percorso camminando

**Cosa fa l'adulto:**

- Progetta le prime sequenze
- Invita a prevedere “cosa viene dopo”
- Guida la drammatizzazione

**Cosa fanno i bambini:**

- Mettono in ordine le tessere
- Segnano percorsi e direzioni
- Interpretano la camminata

**Suggerimenti o varianti:**

- Usare le impronte dei bambini come tessere
- Fare percorsi a terra con nastro carta

---

**VARIANTE SEMPLIFICATA PER BAMBINI 2–3 ANNI**

- Ridurre il numero di passaggi (max 2–3 per attività)
- Semplificare i materiali (solo stoffe morbide, solo due tipi di impronte)
- Inserire canzoncine e movimenti guidati
- Favorire l'imitazione più che la costruzione
- Prediligere attività brevi, di 10–15 minuti

---

**SUGGERIMENTI PER LA DOCUMENTAZIONE FINALE**

- Schede con spazio per il disegno libero e collage dei materiali usati
- Raccolta di foto con brevi didascalie scritte dall'adulto
- Racconto collettivo inventato dai bambini: "Cappuccetto oggi ha incontrato..."
- Allestimento finale con maschere, percorsi, griglie e impronte esposte
- Cartellini descrittivi scritti dai bambini con il supporto dell'adulto