

PROGETTO STEAM – GIACOMINO NEL SACCO

Progetto Didattico a cura di StravagArte © 2023 Di Giacomo Linda – 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

Giacomino all'attacco! – Esperienze STEAM tra sacchi, travestimenti e pentoloni

ETÀ CONSIGLIATA

3–5 anni

DURATA DEL PROGETTO

Circa 6 ore complessive

Suddivisibili in 5 incontri da 1 ora e 15 minuti circa

OBIETTIVI GENERALI

- Stimolare l'ingegno e la capacità di problem solving attraverso il racconto
 - Rafforzare la fiducia in sé e la cooperazione tra pari
 - Introdurre concetti STEAM con un approccio ludico e narrativo
-

OBIETTIVI SPECIFICI

- SCIENZA: Osservare e comprendere trasformazioni fisiche attraverso l'acqua e il calore
 - TECNOLOGIA: Codificare e interpretare azioni tramite simboli e sequenze
 - INGEGNERIA: Progettare una trappola o un meccanismo di fuga ispirato alla storia
 - ARTE: Rappresentare i personaggi e le scene con travestimenti e burattini
 - MATEMATICA: Ordinare, contare, confrontare oggetti legati alla narrazione
-

MATERIALI NECESSARI

Comuni a tutte le attività:

- Storia *Giacomino nel sacco* in versione Kamishibai
 - Teatrino o leggio per la lettura
-

- Tappeto per l'ascolto

SCIENZA:

- Pentole di plastica o metallo
- Acqua, sassolini, spugne
- Ciotole, cucchiai di legno
- Termometro giocattolo (opzionale)

TECNOLOGIA:

- Tessere illustrate con scene della storia
- Simboli (freccie, fuoco, sacco, mela...)
- Cartoncini e velcro o calamite

INGEGNERIA:

- Scatole di cartone, spago, elastici
- Stoffe, rotoli di carta, cucchiai, tappi
- Elementi naturali: rami, foglie, sassolini

ARTE:

- Burattini da ritagliare (inclusi nella storia)
- Tempere, cartoncini, materiali da collage
- Elastici, forbici, colla

MATEMATICA:

- Tessere con immagini (mele, sacchi, pentole...)
- Griglie numerate, sequenze da completare
- Oggetti da ordinare per peso o dimensione

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE ATTIVITÀ STEAM**Attività introduttiva – Lettura Kamishibai**

Durata: 30–40 minuti

Lettura animata della storia *Giacomino nel sacco* con coinvolgimento attivo dei bambini: mimare azioni, anticipare frasi, ripetere in coro. Discussione su travestimenti, inganni e soluzioni intelligenti.

SCIENZA – Acqua, pietre e pentoloni

Titolo attività: Esperimenti nella cucina della strega

Obiettivo educativo: Osservare effetti dell'acqua e del calore sui materiali

Materiali necessari:

- Pentole o ciotole
- Acqua
- Sassolini, spugne, oggetti galleggianti e non
- Cucchiaini di legno

Fasi operative:

1. Riempire le pentole con acqua e immergere diversi oggetti
2. Osservare quali galleggiano e quali affondano
3. Provare a mescolare, travasare, scoprire differenze di peso e temperatura

Cosa fa l'adulto:

- Introduce i materiali come "ingredienti magici"
- Stimola l'osservazione e il linguaggio

Cosa fanno i bambini:

- Riempiono, svuotano, toccano
- Descrivono ciò che accade

Suggerimenti o varianti:

- Usare acqua calda e fredda (sotto supervisione)
- Introdurre trasformazioni visibili (bustine da tè, coloranti)

TECNOLOGIA – Sequenze di fuga

Titolo attività: Scappa dal sacco!

Obiettivo educativo: Ricostruire le azioni di Giacomino attraverso sequenze logiche

Materiali necessari:

- Tessere plastificate delle scene principali
- Simboli da abbinare (sasso, cane, mela...)
- Griglia o pannello sequenziale

Fasi operative:

1. Disporre le immagini della storia in ordine
2. Abbinare ad ogni scena un simbolo
3. Raccontare la sequenza con parole e gesti

Cosa fa l'adulto:

- Guida l'ordinamento e propone domande
- Aiuta nella narrazione

Cosa fanno i bambini:

- Ordinano, abbinano, raccontano
- Rappresentano la sequenza

Suggerimenti o varianti:

- Includere nuove strategie inventate dai bambini
- Registrare la sequenza come copione teatrale

INGEGNERIA – Invenzioni da sacco

Titolo attività: Costruisci la trappola di Giacomino

Obiettivo educativo: Progettare un sistema di fuga o di difesa ispirato alla storia

Materiali necessari:

- Scatole, rotoli, spago
- Stoffe, tappi, elastici
- Forbici, nastro carta

Fasi operative:

1. Raccontare una scena della storia
2. Progettare una trappola o meccanismo alternativo
3. Costruire con i materiali disponibili
4. Simulare l'effetto della trappola

Cosa fa l'adulto:

- Facilita il lavoro di gruppo
- Stimola soluzioni creative

Cosa fanno i bambini:

- Progettano, costruiscono, provano
- Presentano il loro "ingegno" al gruppo

Suggerimenti o varianti:

- Usare materiali naturali raccolti all'aperto
 - Creare piccole macchine teatrali
-

ARTE – Travestimenti e personaggi

Titolo attività: La strega cambia faccia!

Obiettivo educativo: Rappresentare i personaggi e i loro travestimenti

Materiali necessari:

- Burattini da ritagliare
- Cartoncini, stoffe, bottoni
- Colori, forbici, colla

Fasi operative:

1. Osservare le trasformazioni della strega
2. Creare maschere o burattini dei personaggi
3. Inventare nuovi travestimenti
4. Mettere in scena una piccola rappresentazione

Cosa fa l'adulto:

- Supporta la decorazione
- Stimola il gioco simbolico

Cosa fanno i bambini:

- Decorano, ritagliano, travestono
- Interpretano la storia

Suggerimenti o varianti:

- Creare un teatrino con scatola da scarpe
- Usare materiali riciclati per i travestimenti

MATEMATICA – Conteggi magici

Titolo attività: Quante mele, quanti sacchi?

Obiettivo educativo: Classificare, contare e confrontare elementi della storia

Materiali necessari:

- Tessere con oggetti della storia
- Tabelle e griglie
- Oggetti da ordinare per grandezza o quantità

Fasi operative:

1. Raggruppare oggetti simili (mele, sacchi, pentole...)
2. Contare e registrare quantità

3. Confrontare: chi ha più? Chi ha meno?

Cosa fa l'adulto:

- Spiega i giochi di conteggio
- Formula domande logico-matematiche

Cosa fanno i bambini:

- Ordinano, confrontano, contano
- Rispondono con parole o gesti

Suggerimenti o varianti:

- Creare una “spesa della strega” da calcolare
- Giocare a “trova la coppia” con tessere duplicate

VARIANTE SEMPLIFICATA PER BAMBINI 2–3 ANNI

- Attività brevi (10–15 minuti)
- Materiali grandi e sensoriali
- Ripetizione di gesti, suoni, versi
- Predominanza di giochi d'imitazione
- Minima verbalizzazione, massimo coinvolgimento motorio

SUGGERIMENTI PER LA DOCUMENTAZIONE FINALE

- Schede con spazio per disegni e collage
- Etichette scritte dagli adulti con le frasi dei bambini
- Foto dei momenti salienti delle attività
- Mini racconti inventati: “La mia fuga dal sacco”
- Esposizione finale: burattini, trappole, tabelle di conteggio, teatrino