

PROGETTO STEAM – L'ARCA DI NOÈ - Una Storia Biblica di Pioggia, Animali e Arcobaleni

A cura di StravagArte – Progetto didattico ispirato alla storia:

L'ARCA DI NOÈ - Una Storia Biblica di Pioggia, Animali e Arcobaleni– Storia Kamishibai Bilingue

© 2025 Di Giacomo Linda – www.stravagarte.it

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

Titolo: Il mondo dentro l'Arca – Un viaggio tra natura, emozioni e invenzioni

Il percorso STEAM sull'Arca di Noè permette ai bambini di vivere attivamente la storia, trasformandola in esperienza concreta. Ogni ambito stimola una diversa forma di intelligenza, e nel loro insieme sviluppano competenze chiave, spirito di collaborazione, immaginazione e rispetto per la vita.

Età consigliata

5–8 anni

Durata del progetto

5 incontri da 1 ora e 30 minuti ciascuno, con possibilità di suddivisione in più incontri.

Obiettivi generali

- Riflettere su cura, responsabilità e rispetto per la Terra e gli esseri viventi.
- Stimolare creatività, collaborazione e pensiero logico attraverso esperienze multisensoriali.
- Integrare il racconto kamishibai con laboratori attivi e interdisciplinari.

Obiettivi specifici

- Sviluppare capacità di osservazione e formulazione di ipotesi scientifiche.
- Comprendere semplici concetti meccanici e strutturali.
- Progettare e realizzare un oggetto funzionale con materiali di recupero.
- Riconoscere e rappresentare emozioni tramite il colore.
- Utilizzare i numeri per classificare e raggruppare oggetti secondo criteri diversi.

Materiali necessari

SCIENZA – Esperimento "Acqua e Aria nella Tempesta"

- Contenitori trasparenti
- Acqua
- Cannucce
- Pezzi di carta, tessuto, plastica, cartone
- Mini-modellini di animali o barchette

TECNOLOGIA – "Costruiamo la Porta dell'Arca"

- Cartone spesso
- Fermacampioni
- Nastro adesivo
- Forbici
- Bastoncini di legno

INGEGNERIA – "La mia Arca galleggiante"

- Vaschette d'acqua
- Spugne, sughero, cannucce, cartone cerato
- Colla a caldo (solo con adulto)
- Personaggi leggeri (animali in carta)

ARTE – "L'Arcobaleno delle Emozioni"

- Acquerelli, tempere o matite
- Cartoncini
- Pennelli
- Immagini di arcobaleni, emozioni, animali

MATEMATICA – "A coppie sull'Arca"

- Carte con animali (immagini doppie)
- Tabelloni
- Pennarelli, clip o mollette



Attività STEAM

Lettura della storia Kamishibai

Durata: 30 minuti

L'adulto racconta la storia *L'ARCA DI NOÈ - Una Storia Biblica di Pioggia, Animali e Arcobaleni*, coinvolgendo i bambini con domande semplici per attivare curiosità e attenzione.

SCIENZA – Esperimento "Acqua e Aria nella Tempesta"

Obiettivo educativo: Comprendere gli effetti del vento e della pioggia su materiali diversi, e l'importanza della protezione.

Fasi operative:

1. Riempire i contenitori d'acqua e simulare il vento con le cannuce.
2. Osservare cosa galleggia, cosa affonda, cosa si strappa.
3. Parlare di cosa serve per proteggersi nella tempesta.

Cosa fa l'adulto: Prepara i materiali e guida la discussione.

Cosa fanno i bambini: Osservano, sperimentano, fanno ipotesi, spiegano.

Suggerimenti o varianti: Usare anche materiali naturali trovati in giardino.

TECNOLOGIA – "Costruiamo la Porta dell'Arca"

Obiettivo educativo: Sviluppare manualità e comprensione delle strutture meccaniche semplici (cerniere, chiusure).

Fasi operative:

1. Disegnare e ritagliare una grande porta rettangolare.
2. Collegarla a una base con i fermacampioni per simulare l'apertura.
3. Costruire un sistema per tenerla chiusa e poi aprirla.

Cosa fa l'adulto: Aiuta nelle fasi di taglio e assemblaggio.

Cosa fanno i bambini: Progettano, disegnano, montano e testano.

Suggerimenti o varianti: Realizzare una mini Arca in cartone con porta apribile.

INGEGNERIA – "La mia Arca galleggiante"

Obiettivo educativo: Progettare e costruire una struttura che galleggi usando materiali diversi.

Fasi operative:

1. Progettare un'Arca che non si rovesci.
-

2. Costruirla con i materiali disponibili.
3. Testare la galleggiabilità.

Cosa fa l'adulto: Controlla la sicurezza e guida l'osservazione.

Cosa fanno i bambini: Sperimentano, modificano, collaborano.

Suggerimenti o varianti: Organizzare una "prova in piscina" con le Arca dei bambini.

ARTE – "L'Arcobaleno delle Emozioni"

Obiettivo educativo: Esprimere stati d'animo attraverso forme e colori, collegando emozioni e natura.

Fasi operative:

1. Rileggere il finale della storia con l'arcobaleno.
2. Associare ogni colore a un'emozione.
3. Creare un grande arcobaleno collettivo (murale o collage).

Cosa fa l'adulto: Stimola la riflessione, guida nella scelta dei colori.

Cosa fanno i bambini: Dipingono, raccontano, condividono pensieri.

Suggerimenti o varianti: Allegare una legenda con le emozioni scritte.

MATEMATICA – "A coppie sull'Arca"

Obiettivo educativo: Rinforzare concetti di numero, simmetria, raggruppamento e classificazione.

Fasi operative:

1. Classificare gli animali per tipo, colore, dimensione.
2. Metterli a coppie e contarli.
3. Creare grafici semplici: quanti animali con piume? Quanti a quattro zampe?

Cosa fa l'adulto: Introduce le domande, aiuta nella lettura dei dati.

Cosa fanno i bambini: Raggruppano, contano, tracciano.

Suggerimenti o varianti: Inserire semplici addizioni e sottrazioni legate agli animali.

Suggerimenti per la documentazione finale

La documentazione finale consente di valorizzare il percorso svolto, rendere visibili i processi di apprendimento e restituire significato all'esperienza. Ecco alcune proposte per raccogliere, esporre e condividere il lavoro con bambini, famiglie e colleghi:

1. Diario illustrato dell'Arca

Ogni bambino può creare una pagina con disegni e brevi frasi che raccontano un momento vissuto nel progetto, da rilegare in un "libro dell'Arca".

2. Pannello murale cooperativo

Creare un grande cartellone che rappresenti le tappe principali del percorso STEAM (una sezione per ogni ambito) con foto, parole-chiave, oggetti o materiali utilizzati.

3. Galleria delle Arca galleggianti

Esposizione delle imbarcazioni costruite nella sezione Ingegneria, con etichette scritte dai bambini che raccontano il loro progetto.

4. Mappa delle emozioni

Accanto all'Arcobaleno delle Emozioni (Arte), raccogliere pensieri scritti o dettati dai bambini: "Quando mi sono sentito come il colore rosso?" "Che emozione provo quando penso all'Arca?"

5. Video-documentario

Riprendere momenti chiave delle attività e montare un breve video con commenti dei bambini e musiche ispirate alla storia.

6. Grafici e schede matematiche

Raccogliere i risultati delle attività di classificazione e conteggio in formato visivo: tabelle, disegni, grafici colorati.

7. Esposizione temporanea in sezione o atrio

Allestire uno spazio in cui le famiglie possano osservare materiali, cartelloni, creazioni, foto e documentazioni scritte. Possibile evento finale di presentazione.

8. Diario dell'educatore

Tenere un quaderno o fogli di osservazione in cui annotare frasi significative dei bambini, difficoltà emerse, modalità relazionali, scoperte inattese.

9. Tavola conclusiva "Cosa ho imparato?"

Ogni bambino può completare una scheda con frasi come:

- "Ho scoperto che..."
- "Mi è piaciuto..."
- "Mi ha sorpreso..."
- "La cosa più difficile è stata..."

10. Raccolta digitale del progetto

Creare una cartella condivisa (es. Drive) con materiali del progetto, foto, audio, video, lavori dei bambini e schede, utile anche per la valutazione e la continuità didattica.