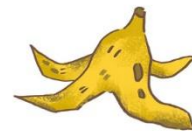




LA GIGANTESCA MONTAGNA DI NIENTE Progetto STEAM



RICICLO E RIGENERAZIONE: LA MAGIA DELLA SECONDA POSSIBILITÀ

**ETÀ CONSIGLIATA:
3-5 anni**

**DURATA DEL PROGETTO:
5 incontri da 90 minuti
(circa 7,5 ore),**

più un incontro iniziale di lettura.



Flessibilità: Il progetto è facilmente suddivisibile e realizzabile anche in singole sessioni tematiche.

Obiettivi Generali e Specifici

Obiettivi Generali

1. Stimolare la **creatività** e il pensiero divergente, trasformando i materiali di scarto.
2. Promuovere la **collaborazione** e la discussione sui temi dell'ecologia e del rispetto ambientale.
3. Introdurre in modo ludico e pratico i concetti chiave degli ambiti **STEAM**.

Obiettivi Specifici (uno per ambito)

- **Scienza (S):** Comprendere che i materiali hanno proprietà fisiche diverse e che possono essere separati e trasformati.
- **Tecnologia (T):** Utilizzare semplici strumenti (forbici, colla, spruzzini) per assemblare e modificare i materiali, sviluppando la motricità fine.
- **Ingegneria (E):** Progettare e costruire un oggetto nuovo (un rifugio per gli amici di Simo) partendo da un problema dato (riciclo).
- **Arte (A):** Sperimentare l'espressione creativa attraverso la pittura e l'assemblaggio di materiali eterogenei (collage tridimensionale).
- **Matematica (M):** Classificare, contare e confrontare i materiali di scarto per forma, dimensione e quantità.

Materiali Necessari

| Attività | Materiali |
|-----------------------------------|--|
| Lettura/Scienza/Matematica | Kit Kamishibai "La Gigantesca Montagna di Niente", contenitori trasparenti (4-5), etichette con simboli (carta, plastica, organico, ecc.), guanti monouso per bambini, cestini. |
| Tecnologia/Ingegneria | Scatole di cartone di varie dimensioni, tubi di carta igienica, rotoli di scottex, nastro adesivo di carta (facile da strappare), colla a caldo (uso adulto), forbici a punta arrotondata. |
| Arte | Tempere atossiche, pennelli di diverse dimensioni, ritagli di stoffa, bottoni, elementi naturali (foglie secche, rametti), colla vinilica. |

Descrizione Dettagliata delle Attività STEAM

Fase 1: Introduzione Narrativa

Lettura ad Alta Voce della Storia Kamishibai

Introduzione: Si prepara l'ambiente con il teatrino Kamishibai. L'adulto invita i bambini a notare i suoni e i colori della storia. L'attenzione è focalizzata sulla Montagna di Niente e sulla reazione di Simo.

| | |
|----------------------|---|
| Voce | Dettagli |
| Materiali | Kit Kamishibai "La Gigantesca Montagna di Niente". |
| Fasi operative | Lettura lenta e teatrale, enfatizzando la "Montagna" e il momento in cui Simo scopre il valore nascosto. |
| Cosa fa l'adulto | Mantiene l'atmosfera teatrale, ponendo domande come: "Cosa vedi nella Montagna? Ti fa paura? Cosa succederebbe se..." |
| Cosa fanno i bambini | Ascoltano attivamente, osservano le tavole, rispondono alle domande di interazione. |
| Suggerimenti | Se possibile, utilizzare effetti sonori (sibilo del vento, verso del gabbiano) durante la narrazione. |

SCIENZA (S): La Vita Segreta dei Materiali (Durata: 90 minuti)

Introduzione: I materiali buttati via non sono tutti uguali! Vogliamo scoprire quali sono le loro proprietà.

Obiettivo educativo specifico: Comprendere che i materiali hanno proprietà fisiche diverse (durezza, trasparenza, permeabilità) e che possono essere separati.

| Voce | Dettagli |
|----------------------|--|
| Materiali | Sacchetto di "Niente" pre-selezionato (carta, plastica rigida e morbida, bucce di frutta), contenitori trasparenti etichettati. |
| Fasi operative | 1. Osservazione sensoriale: I bambini toccano i materiali. 2. Esperimento Acqua: Si immergono piccoli pezzi per vedere cosa galleggia e cosa affonda. 3. Separazione: L'adulto introduce le categorie di riciclo (carta, plastica, organico). |
| Cosa fa l'adulto | Guida l'osservazione con domande: "Questo è duro o morbido? Che rumore fa? Assorbe l'acqua come una spugna?" |
| Cosa fanno i bambini | Manipolano, sperimentano il galleggiamento e aiutano a smistare il "Niente" nei contenitori corretti. |
| Suggerimenti | Per i più piccoli (3 anni), concentrarsi solo sulla distinzione "duro/morbido" o "galleggia/affonda". |

TECNOLOGIA (T): Assemblaggio e Strumenti (Durata: 90 minuti)

Introduzione: Simo ha bisogno di riparare gli oggetti! Impariamo a usare i nostri "strumenti" (colla, nastro) per far funzionare di nuovo i pezzi scartati.

Obiettivo educativo specifico: Utilizzare semplici strumenti per unire, tagliare e modificare i materiali in modo controllato, sviluppando la motricità fine.

| Voce | Dettagli |
|----------------------|---|
| Materiali | Scarti di cartone pre-tagliati a forma di base, nastro adesivo di carta, colla stick, forbici a punta arrotondata. |
| Fasi operative | 1. La Sfida della Connessione: Ai bambini viene chiesto di unire due pezzi di cartone. 2. Sperimentazione: Si confronta l'uso della colla stick (precisione) e del nastro adesivo (resistenza/facilità). 3. Costruzione Base: Assemblare la base del rifugio (vedi Ingegneria) usando solo nastro adesivo per la facilità d'uso. |
| Cosa fa l'adulto | Insegna la tecnica corretta per strappare il nastro e per applicare la colla. Supervisiona l'uso delle forbici. |
| Cosa fanno i bambini | Sperimentano gli strumenti, provano a incollare e ad "aggiustare" pezzi rotti, focalizzandosi sulla precisione. |
| Suggerimenti | Usare nastro adesivo di diversi colori per rendere più visibile e divertente il processo di "riparazione". |

INGEGNERIA (E): Progettare il Rifugio (Durata: 90 minuti)

Introduzione: Dalla Montagna di Niente possono nascere cose nuove e utili. Progettiamo un rifugio per gli oggetti giocattolo di Simo che hanno bisogno di una casa.

Obiettivo educativo specifico: Progettare e costruire una struttura stabile (un rifugio) partendo da un insieme limitato di materiali di scarto (box, tubi).

| Voce | Dettagli |
|----------------------|--|
| Materiali | Scatole di cartone di diverse dimensioni, tubi di cartone (toilette/scottex), colla a caldo (uso esclusivo adulto), nastro adesivo. |
| Fasi operative | 1. Disegno Preliminare: I bambini disegnano (o descrivono) come vorrebbero il rifugio. 2. Assemblaggio Strutturale: L'adulto fissa le scatole più grandi con colla a caldo (la base). 3. Rinforzo e Aggiunta di Dettagli: I bambini aggiungono tubi come "supporti" o "camini" usando il nastro adesivo per stabilizzare e decorare la struttura. |
| Cosa fa l'adulto | Pone il problema: "Come facciamo a far stare in piedi questo pezzo?" e aiuta a rinforzare gli angoli strutturali. |
| Cosa fanno i bambini | Partecipano alla fase di ideazione e sono responsabili dell'assemblaggio dei pezzi non strutturali, sperimentando con l'equilibrio. |
| Suggerimenti | Lasciare la struttura semplice e robusta; l'attenzione deve essere sul <i>come</i> tenere insieme i pezzi, non sull'estetica (che arriverà con l'Arte). |

ARTE (A): La Nuova Pelle del Rifugio (Durata: 90 minuti)

Introduzione: Il rifugio è forte, ma ora deve essere bello! Rendiamolo unico con i colori e i materiali della natura.

Obiettivo educativo specifico: Sperimentare l'espressione creativa attraverso la pittura e l'assemblaggio di materiali di riuso, creando un collage tridimensionale.

| | |
|----------------------|---|
| Voce | Dettagli |
| Materiali | Il rifugio costruito in precedenza, tempere, pennelli, ritagli di stoffa, bottoni, chicchi di caffè, colla vinilica. |
| Fasi operative | 1. Pittura Base: I bambini dipingono le pareti esterne del rifugio con colori primari. 2. Collage Tattile: Una volta asciutto, si incollano i materiali di riuso per creare texture e decorazioni (bottoni come finestre, stoffa come tetto). |
| Cosa fa l'adulto | Incoraggia l'uso di materiali inusuali, stimolando la fantasia: "Che cos'altro possiamo usare per fare le tegole del tetto?" |
| Cosa fanno i bambini | Dipingono liberamente, sperimentano l'incollaggio di materiali diversi e decorano il rifugio dando sfogo alla creatività. |
| Suggerimenti | Se non si ha tempo di aspettare l'asciugatura, si può coprire il rifugio con carta da regalo riciclata prima del collage. |

MATEMATICA (M): Contare e Classificare il Niente (Durata: 90 minuti)

Introduzione: Simo impara che contare e classificare aiuta a dare valore al Niente. Organizziamo i nostri scarti!

Obiettivo educativo specifico: Classificare, contare e confrontare i materiali di scarto secondo criteri dati (forma, dimensione, quantità) e associare quantità a simboli.

| Voce | Dettagli |
|----------------------|---|
| Materiali | Scarti di plastica (tappi, bottiglie), scarti di carta (fogli, cartoncino), scatole per la divisione, cartellini con i numeri (1-5), schede di riepilogo. |
| Fasi operative | 1. Classificazione per Forma: Dividere i materiali in due scatole: "Rondi" e "Quadrati". 2. Conteggio: Contare i pezzi in ogni scatola. 3. Associazione: Associare il numero contato ai cartellini con i numeri corrispondenti. 4. Confronto: Quale scatola ha più pezzi? |
| Cosa fa l'adulto | Introduce i concetti matematici e aiuta a contare con precisione, verbalizzando le operazioni: "Abbiamo 4 tappi, e 3 pezzi di carta. 4 è più grande di 3." |
| Cosa fanno i bambini | Eseguono la classificazione e il conteggio, lavorando a piccoli gruppi per confrontare i risultati. |
| Suggerimenti | Utilizzare i burattini della storia come "contatori" o "supervisor" del gioco matematico per mantenerlo legato alla narrazione. |

Variante Semplificata per Bambini 2–3 Anni

Per i più piccoli, il focus passa dall'obiettivo didattico al **processo sensoriale e manipolativo**, mantenendo breve l'attenzione.

- **Lettura:** Si legge solo la versione semplificata della storia, focalizzandosi sui colori e sui suoni. Si mostra il bambino Simo e il camion.
- **Attività (Scienza/Matematica): Cesto dei Tesori Riciclati.** Invece di classificare, si crea un grande cesto sensoriale con diversi materiali di scarto (stoffe, tappi, cartoncini, tubi). L'obiettivo è toccare, sentire, e fare semplici associazioni (es. mettere tutti i tappi in un contenitore).
- **Attività (Tecnologia/Arte): Incolliamo Tutto!** Fornire una base di cartone e molta colla (pre-applicata o in tubetti grandi). I bambini incollano ritagli di carta e stoffa sulla base senza un obiettivo strutturale, sviluppando la motricità fine. L'adulto rinuncia alle forbici.

Suggerimenti per la Documentazione Finale

La documentazione è essenziale per dare valore al percorso.

- **Schede di Osservazione Semplificate:**
 - Fornire fogli A4 con il titolo **"Il mio Tesoro dalla Montagna"**.
 - I bambini disegnano il loro pezzo preferito o incollano un piccolo campione del materiale di scarto usato (collage materico).
 - L'adulto scrive a fianco la frase chiave detta dal bambino (es. "Questo tappo è l'occhio della mia casa").
- **Foto e Didascalie:**
 - Fotografare i bambini durante la fase di **costruzione** (Ingegneria) e durante l'**esperimento** in acqua (Scienza).
 - Creare didascalie che mostrino il *processo*, non solo il risultato: "Concentrazione massima: stiamo rinforzando la struttura con il nastro adesivo (Tecnologia)."
- **Rielaborazione Creativa:**
 - **Mini-Racconti Collettivi:** "Cosa farebbe Simo con il nostro Rifugio?" L'adulto scrive le frasi dei bambini come un piccolo racconto da esporre.
- **Esposizione Finale:**
 - Allestire il **Rifugio** come pezzo centrale.
 - Corredare con cartellini descrittivi che spieghino i cinque ambiti STEAM: ad esempio, accanto alla scatola dei tappi: "MATEMATICA: abbiamo contato 12 tappi rossi e 9 blu."
 - Includere un cartellone con la frase conclusiva di Simo (o il vostro slogan) per dare coerenza narrativa a tutto il progetto.