

PROGETTO STEAM – I TRE RE DALL’ORIENTE

A cura di StravagArte – Progetto didattico ispirato alla storia:

I Tre Re dall’Oriente – Storia dell’Adorazione dei Magi ispirata ai Vangeli – Storia Kamishibai Bilingue

© 2024 Di Giacomo Linda – ISBN 979-12-81647-03-9 – 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 del progetto

La Stella che guida – Un percorso STEAM con i Tre Magi

Età consigliata

3–5 anni

Durata del progetto

5 incontri da 1 ora e 30 minuti ciascuno (totale circa 7 ore e 30 minuti)

Possibilità di modulare incontri più brevi in base alle esigenze.

Obiettivi generali

- Stimolare la curiosità e la scoperta attraverso un’esperienza multisensoriale
 - Favorire la collaborazione e l’espressione creativa nei bambini
 - Introdurre in modo semplice e pratico i concetti base degli ambiti STEAM
-

Obiettivi specifici

- **Scienza:** Comprendere il fenomeno della luce e l’importanza delle stelle come punti di riferimento
 - **Tecnologia:** Costruire un semplice dispositivo luminoso per simulare la stella cometa
 - **Ingegneria:** Progettare e realizzare una piccola mappa del viaggio dei Magi
 - **Arte:** Creare personaggi e scenari ispirati alla storia con materiali diversi
 - **Matematica:** Ordinare e classificare oggetti secondo criteri di dimensione e sequenza
-

Materiali necessari

Per tutte le attività

- Forbici con punta arrotondata
-

- Colla stick e vinilica
 - Pennarelli, pastelli a cera e tempere
 - Fogli di carta, cartoncini colorati e carta da lucido
 - Stoffe, nastri, lana, juta
 - Piccoli contenitori trasparenti (vasetti o bicchieri)
 - Materiali di recupero: scatole di cartone, rotoli di carta, tappi, bottoni, bastoncini
 - Lucine a LED a batteria (piccole e sicure)
 - Nastro adesivo, elastici
 - Materiali naturali: sabbia, rametti, semi
-

Descrizione dettagliata delle attività STEAM

Lettura della storia Kamishibai

Durata: 30 minuti

L'adulto introduce e legge la storia *I Tre Re dall'Oriente* con il Kamishibai. Favorisce l'ascolto attivo e coinvolge i bambini con domande semplici sul racconto, incoraggiando la curiosità verso il viaggio e i doni dei Magi.

SCIENZA – La luce delle stelle e della cometa

Introduzione:

Scopriamo come la luce guida i viaggiatori nel buio e come le stelle brillano in cielo.

Obiettivo educativo:

Osservare e comprendere le proprietà della luce e il suo ruolo di guida.

Materiali specifici:

- Lucine LED a batteria
- Carta velina colorata
- Vasetti o contenitori trasparenti
- Cartone scuro per simulare la notte

Fasi operative:

1. Si crea un ambiente “notturno” oscurando la stanza con cartoni o teli.
 2. I bambini accendono piccole luci inserite in vasetti rivestiti con carta velina colorata, osservando i diversi colori e intensità.
 3. Si prova a orientarsi nella stanza buia seguendo la luce delle “stelle”.
 4. Si realizza una “stella cometa” luminosa da appendere.
-

Cosa fa l'adulto:

Organizza lo spazio, guida l'esperimento e stimola le osservazioni.

Cosa fanno i bambini:

Accendono, spengono, manipolano la luce e descrivono le sensazioni.

Suggerimenti:

Sperimentare ombre con mani e sagome per arricchire l'esperienza.

TECNOLOGIA – Costruiamo la lanterna dei Magi**Introduzione:**

Impariamo a costruire un semplice dispositivo luminoso che simula la lanterna dei viaggiatori.

Obiettivo educativo:

Sperimentare come si crea e si utilizza una fonte di luce portatile.

Materiali specifici:

- Vasetti o barattoli di plastica trasparente
- Lucine LED a batteria
- Carta da lucido o velina
- Colla e nastro adesivo

Fasi operative:

1. Decorazione del vasetto con carta colorata e forme a tema.
2. Inserimento e fissaggio della lucina LED all'interno.
3. Prova accensione e spegnimento, osservazione dell'effetto luminoso.

Cosa fa l'adulto:

Assiste la costruzione, garantisce sicurezza e incoraggia la manualità.

Cosa fanno i bambini:

Decorano, assemblano e utilizzano la lanterna per giochi di luce.

Suggerimenti:

Personalizzare ogni lanterna con simboli o nomi dei Magi.

INGEGNERIA – La mappa del viaggio dei Magi**Introduzione:**

Progettiamo insieme una mappa tridimensionale del percorso fatto dai Magi.

Obiettivo educativo:

Sviluppare capacità di pianificazione, costruzione e rappresentazione spaziale.

Materiali specifici:

- Cartone, scatole di recupero
- Stoffe, bastoncini, spago
- Colori, adesivi, sagome di cammelli e Magi
- Sabbia o materiali naturali per simulare deserti

Fasi operative:

1. Disegno preliminare collettivo della mappa su carta.
2. Costruzione di elementi 3D: cammelli, montagne, città, stalla.
3. Creazione di un percorso tracciato con spago o nastri.

Cosa fa l'adulto:

Guida il progetto, stimola il lavoro di gruppo e supporta la manualità.

Cosa fanno i bambini:

Realizzano oggetti, costruiscono e collocano gli elementi sulla mappa.

Suggerimenti:

Dividere il gruppo in squadre per gestire differenti parti della mappa.

ARTE – I personaggi e i paesaggi della storia**Introduzione:**

Creiamo scenari e figure ispirati alla storia utilizzando tecniche miste.

Obiettivo educativo:

Esprimere la propria creatività e sperimentare materiali diversi.

Materiali specifici:

- Carta, cartoncini, stoffe
- Colla, forbici, colori a tempera e pastelli
- Bottoni, nastri, lana, paillettes

Fasi operative:

1. Realizzazione di sagome dei Magi, cammelli e altri personaggi.
2. Decorazione degli abiti e del paesaggio con materiali vari.
3. Allestimento di un piccolo diorama o teatrino.

Cosa fa l'adulto:

Fornisce materiali e stimola la fantasia, incoraggia l'autonomia.

Cosa fanno i bambini:

Tagliano, incollano, colorano e assemblano i personaggi.

Suggerimenti:

Proporre l'uso di materiali naturali per arricchire texture e colori.

MATEMATICA – Ordinare e contare i doni

Introduzione:

Esploriamo quantità, sequenze e classificazioni attraverso i doni portati dai Magi.

Obiettivo educativo:

Imparare a contare, confrontare e ordinare oggetti.

Materiali specifici:

- Oggetti di diversa dimensione e forma (piccole scatole, bottoni, pietre)
- Cartoncini con numeri e forme geometriche
- Nastro adesivo o contenitori per raggruppare

Fasi operative:

1. Conteggio e raggruppamento dei doni in base a criteri: dimensione, colore, peso.
2. Ordinare i doni dal più grande al più piccolo.
3. Creare sequenze e pattern con i doni.

Cosa fa l'adulto:

Propone attività, controlla la correttezza e stimola il linguaggio matematico.

Cosa fanno i bambini:

Manipolano, ordinano, contano e confrontano.

Suggerimenti:

Creare semplici schede per abbinare numeri e quantità.

Variante semplificata per bambini 2–3 anni

- Ridurre la durata delle attività a 20-30 minuti
- Utilizzare materiali morbidi e facili da manipolare
- Favorire esperienze sensoriali più che operative complesse
- Raccontare la storia con molta mimica e oggetti tattili
- Proporre attività di gioco libero con le lanterne e sagome grandi

Suggerimenti per la documentazione finale

- Schede di osservazione semplici con spazi per disegni o collage
- Foto dei momenti salienti con didascalie facili da leggere
- Attività di rielaborazione creativa: mini racconti, descrizioni o disegni dei bambini
- Esposizione finale con il diorama, le lanterne e la mappa, corredati da cartellini esplicativi

