

PROGETTO STEAM – IL PAESE DI CALZETTONIA

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

Calzini in Viaggio – Esplorazioni STEAM tra cassetti, colori e incontri

ETÀ CONSIGLIATA

3–5 anni

DURATA DEL PROGETTO

Circa 6 ore totali

Suddivisibili in 5 incontri da 1 ora e 15 minuti ciascuno, uno per ogni ambito STEAM

OBIETTIVI GENERALI

- Stimolare l'identità e l'accettazione di sé attraverso il racconto simbolico
 - Promuovere collaborazione e inclusione attraverso esperienze condivise
 - Introdurre in modo esperienziale concetti fondamentali di Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica
-

OBIETTIVI SPECIFICI

- SCIENZA: esplorare materiali tessili e fenomeni di scolorimento e usura
 - TECNOLOGIA: creare e interpretare codici visivi e sequenze funzionali
 - INGEGNERIA: progettare e costruire un contenitore-cassetto per calzini speciali
 - ARTE: ideare e decorare calzini unici come espressione di sé
 - MATEMATICA: classificare, ordinare e confrontare calzini per caratteristiche
-

MATERIALI NECESSARI

Comuni a tutte le attività:

- Storia *Il Paese di Calzettonia – Road to Sockville* in versione Kamishibai
- Teatrino o supporto per lettura condivisa
- Cuscini o tappeti per l'ascolto

SCIENZA:

- Vecchi calzini di cotone (puliti)
 - Pezzi di stoffa (diversi materiali)
-

- Contenitori con acqua e colorante alimentare
- Carta vetrata, spazzole, gocce d'olio

TECNOLOGIA:

- Tessere plastificate con immagini delle fasi del viaggio di Piedibaldo
- Griglie stampate su cartoncino
- Pennarelli colorati
- Cartoncini colorati e forbici

INGEGNERIA:

- Scatole da scarpe, carta adesiva, colla vinilica
- Stoffe, cartoncino, bottoni
- Tappi, elastici, cannucce
- Etichette autoadesive

ARTE:

- Calzini bianchi o sagome di carta a forma di calzino
- Colori per tessuto o tempere
- Pennelli, timbrini, spugne
- Colla, decorazioni varie (paillettes, bottoni, fili colorati)

MATEMATICA:

- Calzini di vario tipo (colori, misure, pattern)
- Tessere numerate
- Tabelle e griglie di classificazione
- Contenitori per abbinamenti e conteggi

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

Durata: 30 minuti

Lettura teatrale della storia *Il Paese di Calzetteria – Road to Sockville* con domande partecipate, anticipazioni e momenti di commento. Focus sulla diversità dei calzini e sul viaggio di Piedibaldo alla scoperta del proprio valore.

SCIENZA – I materiali dei calzini

Titolo attività: Il laboratorio delle stoffe

Obiettivo educativo: Esplorare materiali tessili e comprendere fenomeni di scolorimento e usura

Materiali necessari:

- Calzini vecchi o pezzi di stoffa
- Acqua, colorante, carta vetrata
- Contenitori e pipette

Fasi operative:

1. Toccare e confrontare diversi tipi di stoffa (spessore, morbidezza, colore)
2. Immergere parti di tessuto in acqua colorata

3. Strofinare delicatamente con carta vetrata o spazzola
4. Osservare le modifiche (colore, forma, consistenza)

Cosa fa l'adulto:

- Propone domande aperte: "Cosa noti? Cosa è cambiato?"
- Supervisiona l'uso dell'acqua e degli strumenti

Cosa fanno i bambini:

- Osservano e toccano i materiali
- Eseguono esperimenti con l'acqua e lo sfregamento
- Descrivono i cambiamenti

Suggerimenti o varianti:

- Introdurre un personaggio "calzino-scientziato" come guida
- Usare calzini bianchi per osservare meglio i cambiamenti

TECNOLOGIA – Sequenze e messaggi

Titolo attività: Il viaggio di Piedibaldo

Obiettivo educativo: Ricostruire sequenze narrative e codificare messaggi con simboli

Materiali necessari:

- Tessere plastificate delle scene del viaggio
- Griglie e frecce colorate
- Flashcard dei personaggi

Fasi operative:

1. Osservare tutte le immagini della storia
2. Metterle in ordine su una griglia temporale
3. Riconoscere le azioni principali e associarle a simboli (es. cuore = accoglienza)
4. Creare un "messaggio visivo" da mostrare al gruppo

Cosa fa l'adulto:

- Mostra la sequenza con errori da correggere
- Propone simboli da decifrare

Cosa fanno i bambini:

- Ricostruiscono la storia con immagini
- Raccontano le azioni usando segni
- Condividono un messaggio codificato

Suggerimenti o varianti:

- Registrare una "voce narrante" mentre il bambino ordina le immagini
- Usare il codice anche per inventare finali alternativi

INGEGNERIA – Il cassetto di Calzettonia

Titolo attività: Costruisci il tuo cassetto speciale

Obiettivo educativo: Progettare e realizzare un contenitore per oggetti unici e diversi

Materiali necessari:

- Scatole da scarpe
- Carta adesiva, colla, bottoni
- Etichette e cartellini

Fasi operative:

1. Osservare una scatola vuota e decidere come trasformarla
2. Scegliere materiali e decorazioni
3. Realizzare divisori interni per calzini spaiati
4. Dare un nome al proprio cassetto

Cosa fa l'adulto:

- Mostra esempi ispirati alla storia
- Aiuta con i materiali più complessi

Cosa fanno i bambini:

- Progettano e realizzano il proprio contenitore
- Decorano e personalizzano
- Lo usano per raccontare nuove storie

Suggerimenti o varianti:

- Includere una "tasca segreta" nel cassetto
- Aggiungere personaggi-burattini per giochi simbolici

ARTE – Calzini da esposizione

Titolo attività: Il mio calzino è...

Obiettivo educativo: Espressione di sé attraverso la creazione di un calzino unico

Materiali necessari:

- Calzini bianchi o sagome su cartoncino
- Colori per tessuto, tempere
- Paillettes, bottoni, fili

Fasi operative:

1. Racconto guidato: "Cosa direbbe il tuo calzino?"
2. Scelta del colore, decorazione e accessori
3. Dare un nome al calzino
4. Preparare un'etichetta descrittiva

Cosa fa l'adulto:

- Supporta nelle scelte espressive
- Scrive le parole dettate dai bambini

Cosa fanno i bambini:

- Dipingono e decorano
- Raccontano la storia del loro calzino
- Lo espongono nel “muro dei calzini”

Suggerimenti o varianti:

- Usare solo due colori per facilitare la scelta
 - Fare una sfilata dei calzini-personaggio
-

MATEMATICA – Giochi di coppie e diversità

Titolo attività: Abbina, conta, racconta

Obiettivo educativo: Classificare e ordinare secondo forma, colore e quantità

Materiali necessari:

- Calzini diversi (veri o di carta)
- Griglie con categorie (lungo/corto, chiaro/scuro...)
- Tessere numerate

Fasi operative:

1. Osservare e raggruppare calzini per tipo
2. Cercare calzini “quasi uguali”
3. Collocarli nelle griglie
4. Contare quanti calzini per ogni tipo e verbalizzare

Cosa fa l’adulto:

- Guida il confronto: “Cosa cambia? Cosa è uguale?”
- Propone piccole sfide di logica

Cosa fanno i bambini:

- Classificano, ordinano, contano
- Descrivono somiglianze e differenze

Suggerimenti o varianti:

- Giocare a “indovina chi manca” con una coppia nascosta
 - Usare calzini giganti sul pavimento per attività motoria
-

VARIANTE SEMPLIFICATA PER BAMBINI 2–3 ANNI

- Ridurre i passaggi a massimo 2 per ogni attività
 - Privilegiare esperienze sensoriali e manipolative
 - Usare solo sagome già pronte, senza forbici
 - Inserire momenti di canzoni, ripetizioni e giochi simbolici
-

SUGGERIMENTI PER LA DOCUMENTAZIONE FINALE

- Schede con spazio per disegni e collage dei materiali usati
- Etichette create dai bambini per ogni calzino-personaggio
- Foto delle attività con brevi descrizioni scritte dagli adulti
- Raccolta di “messaggi dei calzini” inventati dai bambini
- Allestimento finale: esposizione dei cassetti e dei calzini con storie e didascalie