

PROGETTO STEAM – RICCIOLI D’ORO E I TRE ORSI

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

“Tre Taglie per un’Amicizia” – Esperienze STEAM con Riccioli d’Oro e i Tre Orsi

Un percorso educativo completo, dove ogni bambino può sentirsi accolto, curioso, parte attiva di una storia fatta su misura... in tre taglie diverse.

Età consigliata

3–5 anni

Durata del progetto

Circa 6–8 ore totali

(Suddivisibile in 5 incontri da 1 ora e mezza per ogni ambito STEAM)

Obiettivi generali

- Stimolare la creatività, la curiosità e l’esplorazione del mondo attraverso l’esperienza narrativa.
- Promuovere il lavoro collaborativo, l’ascolto reciproco e il rispetto delle differenze.
- Introdurre i bambini ai concetti base delle discipline STEAM con attività pratiche e sensoriali.

Obiettivi specifici per ambito STEAM

- **Scienza:** Riconoscere le caratteristiche dei materiali (caldo/freddo, duro/morbido).
- **Tecnologia:** Sperimentare semplici strumenti di misurazione e confronto.
- **Ingegneria:** Progettare e costruire strutture proporzionate a personaggi di dimensioni diverse.
- **Arte:** Esplorare la rappresentazione visiva di emozioni e ambienti della storia.
- **Matematica:** Classificare oggetti in base alla dimensione e creare sequenze logiche.

Materiali necessari

Generali (per la lettura):

- Storia Kamishibai “Riccioli d’Oro e i Tre Orsi – Fiaba Stravagante”

- Burattini in cartoncino forniti nel kit
- Spazio morbido e raccolto per la narrazione

Per le attività (suddivisi per ambito):

Scienza

- Tre ciotole di metallo o plastica
- Latte tiepido, freddo, caldo (o acqua colorata)
- Termometro da cucina (facoltativo)
- Stoffe e materiali con texture differenti

Tecnologia

- Bilancia per bambini
- Contenitori vuoti (piccoli, medi, grandi)
- Timer o clessidre

Ingegneria

- Blocchi da costruzione, cartoncino, tappi, legnetti
- Colla, forbici con punta arrotondata, nastro carta
- Sagome dei personaggi in 3 dimensioni (grande, medio, piccolo)

Arte

- Tempere, pennelli, cartoncini A4
- Carta crespata, stoffe, bottoni, colla stick
- Specchi, cornici, fotografie di ambienti

Matematica

- Oggetti da ordinare (tappi, bastoncini, cucchiaini, piatti)
- Cartellini con simboli: grande, medio, piccolo
- Tabelle vuote per classificazioni semplici

Descrizione dettagliata delle attività STEAM

Attività iniziale – Lettura della storia Kamishibai

Durata: 30 min

L'adulto legge la storia "Riccioli d'Oro e i Tre Orsi – Fiaba Stravagante" utilizzando le tavole illustrate Kamishibai.

I burattini possono essere usati per ripercorrere i momenti chiave.

L'attenzione sarà posta sulle dimensioni, le scelte dei personaggi e la risoluzione della storia.

SCIENZA – Esperienze sensoriali: caldo, freddo, duro, morbido

Obiettivo educativo

Riconoscere e descrivere con il corpo e le parole la temperatura e la consistenza degli oggetti.

Materiali specifici

Ciotole con liquidi a diversa temperatura, stoffe di varia consistenza, cucchiaini metallici e in plastica.

Fasi operative

1. I bambini toccano con attenzione e sotto supervisione le ciotole “calde”, “fredde”, “giuste” come Riccioli d’Oro.
2. Toccheranno diversi materiali (legno, spugna, metallo) per collegarli alle sedie e letti della storia.

Cosa fa l’adulto

Prepara i materiali, guida verbalmente l’esplorazione e pone domande stimolo (“Ti sembra caldo o freddo?”).

Cosa fanno i bambini

Toccano, esplorano, commentano, verbalizzano le sensazioni.

Suggerimenti o varianti

Sostituire liquidi con sabbia o farina se si preferiscono materiali asciutti. Usare carte tattili per bambini più piccoli.

TECNOLOGIA – Scopriamo le misure con strumenti semplici**Obiettivo educativo**

Usare strumenti base per osservare, confrontare e misurare.

Materiali specifici

Bilancia giocattolo, contenitori di plastica, misurini, clessidre.

Fasi operative

1. I bambini provano a “riempire le ciotole” dei tre orsi usando misurini.
2. Confrontano il peso di oggetti nelle bilance.
3. Osservano il tempo con clessidre per “il riposino di Riccioli d’Oro”.

Cosa fa l’adulto

Mostra l’uso corretto di ogni strumento, stimola il confronto (“Quale pesa di più?”).

Cosa fanno i bambini

Riempiono, confrontano, osservano il tempo.

Suggerimenti o varianti

Per bambini più piccoli usare solo confronto visivo (“quale è più pieno?”). Per i più grandi, introdurre numeri simbolici (es. “pesa 2”).

INGEGNERIA – Costruiamo una sedia giusta!**Obiettivo educativo**

Sperimentare la costruzione di strutture in equilibrio per personaggi di diverse dimensioni.

Materiali specifici

Blocchi, cartoncini, nastro carta, forbici arrotondate, personaggi sagomati.

Fasi operative

1. I bambini progettano e costruiscono una “sedia” per l’Orso grande, medio e piccolo.

2. Verificano la stabilità posizionando sopra i burattini o oggetti di dimensioni diverse.

Cosa fa l'adulto

Offre i materiali, supporta la costruzione, pone domande ("Perché questa sedia si rompe?").

Cosa fanno i bambini

Costruiscono, provano, modificano, collaborano.

Suggerimenti o varianti

Usare scatoline riciclate. Per bambini più piccoli, costruire solo una sedia e confrontarne la stabilità.

ARTE – Illustra la tua casa nel bosco**Obiettivo educativo**

Esprimere graficamente ambienti e personaggi, collegando emozioni e narrazione.

Materiali specifici

Cartoncini, tempere, pennelli, collage, stoffe, specchi, cornici.

Fasi operative

1. I bambini scelgono un momento della storia e lo rappresentano (es. la stanza dei letti, la cucina delle ciotole).
2. Creano una "casa dell'amicizia" ispirata alla loro idea di accoglienza.

Cosa fa l'adulto

Offre materiali, stimola l'espressione libera e accompagna verbalmente la narrazione dell'immagine.

Cosa fanno i bambini

Disegnano, colorano, incollano, raccontano.

Suggerimenti o varianti

Per bambini piccoli: lavorare in piccolo gruppo su un'unica grande immagine. Usare sagome pretagliate.

MATEMATICA – Ordina, classifica, confronta**Obiettivo educativo**

Riconoscere e classificare oggetti in base alla grandezza e costruire sequenze.

Materiali specifici

Oggetti reali (cucchiai, piatti, letti giocattolo), cartellini, tabelle vuote.

Fasi operative

1. I bambini ordinano gli oggetti da piccolo a grande.
2. Ricreano le "serie" delle ciotole, sedie e letti.
3. Giocano al memory delle misure.

Cosa fa l'adulto

Propone giochi guidati, nomina le dimensioni, osserva e annota.

Cosa fanno i bambini

Osservano, ordinano, mettono in relazione, verbalizzano.

Suggerimenti o varianti

Per bambini più piccoli: lavorare solo con due dimensioni (grande/piccolo). Usare burattini come riferimento.

Variante semplificata per bambini 2–3 anni

- Usare materiali morbidi e sensoriali (stoffa, bambole, cucchiari di legno).
- Limitare a due dimensioni: grande/piccolo.
- Semplificare le attività lasciando spazio all'imitazione e al gioco simbolico.
- Utilizzare le flashcard fornite con la storia per il gioco di abbinamento.

Suggerimenti per la documentazione finale

- **Schede di osservazione:** fogli A4 con spazio per disegni, impronte, collage.
- **Foto:** scatti dei bambini durante l'esplorazione, l'ascolto e le creazioni.
- **Didascalie:** riportare le frasi autentiche dei bambini ("La sedia dell'orso piccolo si è rotta!").
- **Mini racconti:** riscrivere con i bambini una versione alternativa della storia, cambiando i ruoli.
- **Esposizione finale:** allestire un angolo con le sedie costruite, i disegni, i materiali usati, etichettati in grande, medio e piccolo.