

PROGETTO STEAM – LA SETTIMANA A COLORI DEGLI ANIMALI

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.

Il progetto è pensato per accompagnare la lettura della storia Kamishibai in un'esperienza immersiva e giocosa. Ogni attività può essere svolta in autonomia anche da educatori non esperti, mantenendo sempre come guida il piacere della scoperta e la valorizzazione dell'unicità di ogni bambino.

Titolo del progetto Arcobaleno di giorni e zampe – Un viaggio STEAM con "La settimana a colori degli animali"

Età consigliata 3–5 anni

Durata del progetto Circa 7 ore suddivisibili in 5 incontri da 1 ora e mezza ciascuno.

Obiettivi generali

- Sviluppare la comprensione dei colori e dei giorni della settimana.
- Favorire la collaborazione e l'esplorazione sensoriale.
- Introdurre le basi del pensiero STEAM attraverso il gioco.

Obiettivi specifici

- SCIENZA: riconoscere le caratteristiche fisiche degli animali.
- TECNOLOGIA: usare strumenti semplici per associare suoni, colori e immagini.
- INGEGNERIA: costruire percorsi e strutture legate alla storia.
- ARTE: rappresentare graficamente animali e colori.
- MATEMATICA: contare, ordinare e classificare giorni, animali e colori.

Materiali necessari

- Per tutte le attività: Kamishibai e burattini della storia, fogli bianchi, cartoncini colorati, colla stick, forbici a punta tonda, acquerelli, tempere, pennelli, pennarelli, oggetti da incollare (stoffa, bottoni, ovatta).
- SCIENZA: immagini reali degli animali protagonisti, materiali tattili (peli sintetici, carta vetrata, stoffe varie).
- TECNOLOGIA: campanelli, registratori vocali, tablet con app semplici per suoni e colori.
- INGEGNERIA: scatole da scarpe, cannucce, plastilina, nastro adesivo, tappi.
- ARTE: acquerelli, carta crespata, spugne, stencil di animali.
- MATEMATICA: dadi colorati, tabelle, schede con numeri e giorni, blocchi logici.

Descrizione dettagliata delle attività STEAM

Lettura introduttiva (30 minuti) Lettura animata della storia "La settimana a colori degli animali" con uso dei burattini. I bambini imitano i versi e i movimenti degli animali.

SCIENZA *Titolo:* Scopriamo gli animali della settimana *Obiettivo:* Conoscere caratteristiche fisiche e habitat degli animali protagonisti. *Materiali:* immagini reali, stoffe e superfici tattili. *Fasi operative:*

1. Osservazione guidata delle immagini degli animali.
 2. Toccare i materiali che rappresentano il manto, le piume, la pelle.
 3. Abbinamento animale/habitat. *Cosa fa l'adulto:* presenta i materiali, guida le domande, valorizza le scoperte. *Cosa fanno i bambini:* toccano, descrivono, abbinano. *Varianti:* aggiungere suoni degli animali o modelli 3D in plastilina.
-

TECNOLOGIA *Titolo:* Il suono del colore *Obiettivo:* Associare colore, animale e suono attraverso semplici strumenti. *Materiali:* campanelli, tablet, registratori vocali. *Fasi operative:*

1. Ascolto dei versi degli animali via audio.
 2. Registrazione della propria voce che nomina giorno, colore e animale.
 3. Attività a coppie: riconosci chi ha detto cosa. *Cosa fa l'adulto:* attiva e propone i dispositivi in modo sicuro. *Cosa fanno i bambini:* interagiscono con il suono, registrano e riconoscono. *Varianti:* usare una lavagna digitale per disegnare mentre si ascolta.
-

INGEGNERIA *Titolo:* Costruisci la tana dell'animale *Obiettivo:* Progettare e costruire uno spazio per l'animale legato al giorno/colore. *Materiali:* scatole, tappi, plastilina, cannucce. *Fasi operative:*

1. Selezione dell'animale e del suo giorno.
 2. Progetto guidato con disegno o scelta dei materiali.
 3. Costruzione con materiali assemblati. *Cosa fa l'adulto:* modera l'uso degli strumenti, stimola idee. *Cosa fanno i bambini:* costruiscono, sperimentano, presentano. *Varianti:* creazione di un villaggio arcobaleno in gruppo.
-

ARTE *Titolo:* Un animale, un colore *Obiettivo:* Esprimersi graficamente associando colori, animali e emozioni. *Materiali:* tempere, carta crespata, stencil. *Fasi operative:*

1. Ogni bambino sceglie un animale della storia.
 2. Creazione di un cartellone personale usando tecniche miste.
 3. Esposizione in galleria arcobaleno. *Cosa fa l'adulto:* introduce le tecniche, valorizza l'espressione individuale. *Cosa fanno i bambini:* colorano, incollano, raccontano. *Varianti:* aggiungere elementi in rilievo o profumati.
-

MATEMATICA *Titolo:* Conta, ordina, abbina *Obiettivo:* Classificare, ordinare e contare giorni, animali e colori. *Materiali:* dadi colorati, tabelle, carte. *Fasi operative:*

1. Gioco a tappe: ogni giorno si pesca un animale.
2. Si abbina al colore e al giorno corretto.
3. Conteggio cumulativo e alla rovescia. *Cosa fa l'adulto:* guida il gioco e modella il linguaggio numerico. *Cosa fanno i bambini:* pescano, abbinano, contano. *Varianti:* memory di colore/animale/giorno.

Variante semplificata per bambini 2–3 anni

- SCIENZA: toccare materiali e ascoltare suoni.
- TECNOLOGIA: premere bottoni e ascoltare.
- INGEGNERIA: montare e smontare case degli animali con i cubi.
- ARTE: dipingere con le dita.
- MATEMATICA: associare colori con ciò che vedono.

Suggerimenti per la documentazione finale

- Schede individuali con spazio per disegni o collage.
- Cartellone collettivo dei giorni/animali/colori.
- Raccolta di frasi dei bambini, audio o video.
- Allestimento finale della "Settimana Arcobaleno" con esposizione.