

Progetto STEAM

OSSERVARE
PROGETTARE
COSTRUIRE

6-10 anni

TEATRO
KAMISHIBAI

 STRAVAGARTE

IL CREATO IN MOVIMENTO

Osservare, sperimentare e costruire
con gli elementi del Creato



ISPIRATO ALLA STORIA KAMISHIBAI STRAVAGARTE

San Francesco e il Canto del Creato:
il Cantico delle Creature raccontato ai
bambini

PROGETTO STEAM

IL CREATO IN MOVIMENTO

A cura di StravagArte – Progetto didattico ispirato alla storia:

**San Francesco e il Canto del Creato:
il Cantico delle Creature raccontato ai bambini**

© 2026 Di Giacomo Linda – www.stravagarte.it

Tutti i contenuti del presente progetto sono protetti dal diritto d'autore. È vietata la riproduzione, la copia, la pubblicazione, la diffusione e la distribuzione, anche parziale e con qualsiasi mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autrice.

Il Creato in movimento

Osservare, progettare e costruire un paesaggio in cui luce, aria, acqua e terra lavorano insieme

Storia di riferimento: *San Francesco e il Canto del Creato: il Cantico delle Creature raccontato ai bambini*

Fascia d'età: 6–10 anni

Numero consigliato di partecipanti: 6–20 bambini

Durata complessiva: circa 5 ore e 30 minuti

Organizzazione consigliata: 5 incontri da 60–75 minuti

Spazi necessari: una zona raccolta per la lettura, tavoli di lavoro, un'area per le prove e uno spazio protetto per le attività con l'acqua

Domanda motore: Come possiamo costruire un paesaggio nel quale le creature mostrino concretamente che cosa fanno per la vita?

Risultato finale: un paesaggio interattivo del Cantico, con cielo mobile, elementi mossi dall'aria, percorso dell'acqua, superfici materiche e parti organizzate e misurate dai bambini.

Le attività sono cooperative. I bambini possono lavorare in piccoli gruppi su parti differenti, contribuendo alla costruzione di un unico paesaggio finale.

Autrice: Linda Di Giacomo

Testo e progetto editoriale: StravagArte

Progetto grafico: StravagArte

© 2026 Linda Di Giacomo – StravagArte

Educazione, divertimento e fantasia in formato kamishibai

Pistoia, Italia

www.stravagarte.it

Edizione digitale 2026

Materiale digitale allegato alla storia kamishibai

San Francesco e il Canto del Creato

Il Cantico delle Creature raccontato ai bambini

ISBN 979-12-81647-52-7

NON VENDIBILE SEPARATAMENTE

Contesto narrativo

Ad Assisi, mentre i suoi occhi vedono sempre meno, Francesco sente nascere nel cuore un grande canto di lode al Signore. Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, Fratello Vento e l'Aria, Sorella Acqua, Fratello Fuoco e Sorella Madre Terra diventano segni della bellezza e della generosità del Creato. Partendo dalla storia, i bambini osservano fenomeni, sperimentano materiali, progettano semplici meccanismi e costruiscono un paesaggio interattivo. Ogni attività permette di comprendere meglio ciò che le creature offrono alla vita e di riconoscere il Creato come dono di Dio.

Perché questo progetto funziona

Il Cantico delle Creature crea un legame naturale tra racconto e scoperta: il Sole illumina e produce ombre, il Vento mette in movimento, l'Acqua scorre seguendo la pendenza e la Terra offre superfici, forme e materiali differenti. I bambini partono dalle tavole e dalle parole della storia per formulare ipotesi, effettuare prove, osservare ciò che accade e modificare le soluzioni che non funzionano.

I cinque ambiti STEAM non vengono affrontati come lezioni separate, ma come strumenti diversi per costruire lo stesso paesaggio. La Scienza permette di osservare i fenomeni; la Tecnologia utilizza semplici meccanismi; l'Ingegneria cerca soluzioni; l'Arte interpreta e rende visibili gli elementi; la Matematica aiuta a classificare, misurare e organizzare. Il percorso conserva il cuore francescano e cristiano della storia, senza ridurre il Cantico a un generico progetto sulla natura.

Obiettivi

Obiettivi generali

- Osservare alcuni fenomeni presenti nella storia e formulare semplici ipotesi.
- Progettare, costruire, provare e migliorare soluzioni utilizzando materiali comuni.
- Collaborare alla realizzazione di un paesaggio interattivo capace di raccontare ciò che le creature offrono alla vita.

Obiettivi specifici STEAM

Scienza: osservare come luce, aria, materiali e pendenza influenzano ciò che accade.
 Tecnologia: costruire e utilizzare un semplice meccanismo rotante per modificare l'immagine visibile.
 Ingegneria: progettare un percorso continuo che permetta all'acqua di raggiungere la Terra.
 Arte: rappresentare gli elementi del Creato attraverso texture, trasparenze, impronte, forme e materiali differenti.
 Matematica: classificare, contare, confrontare, ordinare e misurare gli elementi del paesaggio.

Materiali generali

Materiali del kit StravagArte

- 13 tavole illustrate A3;
- testo narrativo esteso in italiano;
- testo narrativo semplificato in italiano;
- flashcard degli elementi della storia;
- burattini da ritagliare, utilizzabili facoltativamente;
- cartellina portastorie;
- guida pratica Metodo StravagArte.

La scelta tra testo esteso e testo semplificato dipende dalle caratteristiche del gruppo, dai tempi disponibili e dalla familiarità dei bambini con la storia. Il testo semplificato può essere utilizzato anche con bambini più grandi quando si desidera lasciare maggiore spazio alle attività laboratoriali.

Materiali operativi inclusi nel progetto

- quattro carte: Prevedo, Provo, Osservo, Modifico;
- etichette del paesaggio: Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, Fratello Vento e l'Aria, Sorella Acqua, Fratello Fuoco, Sorella Madre Terra;
- una Scheda delle prove STEAM per ciascun gruppo oppure per ciascuna esperienza scelta;
- una cartolina Il mio canto di grazie per ogni bambino;
- cinque cartellini per raccontare il progetto: Abbiamo osservato, Abbiamo costruito, Abbiamo provato, Abbiamo modificato, Abbiamo scoperto.

Materiali da procurare

Per la struttura generale: grandi scatole o pannelli di cartone, carta da pacco, colla stick, colla vinilica, nastro adesivo di carta, forbici a punta arrotondata, mollette, fermacampioni e spago.

Per luce e aria: torce a luce fredda, cartoncini, carta velina, carta trasparente colorata, stoffe leggere, nastri, ventagli di cartone, fogli di diversa grammatura e piccoli oggetti opachi.

Per la finestra del cielo: un grande disco di cartone, un pannello con apertura, sagome di Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, Nuvole e Sereno, carta trasparente, fermacampione grande e una linguetta di cartone.

Per il percorso dell'acqua: due vaschette, brocche piccole, bicchieri, imbuti, tubi larghi, canaline, fogli di alluminio ripiegati, blocchi, scatoline, mollette, spugne e asciugamani.

Per le superfici artistiche: tempere lavabili, pastelli a cera, spugne, foglie, piccoli rami, stoffe, carte trasparenti, carta velina, cartoncini e pennelli larghi.

Per matematica e assemblaggio: righelli, cubi da costruzione, tappi grandi, strisce di carta, contenitori e spago.

Le parti che richiedono taglierino, punteruolo o fori precisi devono essere preparate dall'adulto. Non sono necessari kit scientifici, robot, dispositivi digitali o materiali specialistici.

Il percorso in quattro passaggi

Durante il progetto i bambini vengono accompagnati attraverso quattro azioni ricorrenti:

Prevedo: penso che cosa potrebbe accadere.

Provo: metto alla prova la mia idea.

Osservo: guardo che cosa è successo realmente.

Modifico: cambio qualcosa e provo di nuovo.

Le carte possono essere mostrate una alla volta durante le attività oppure collocate in sequenza nello spazio di lavoro. Non devono diventare una procedura rigida da ripetere automaticamente: vengono utilizzate quando aiutano a rendere comprensibile il passaggio che il gruppo sta vivendo.

Materiale operativo

Carte "Prevedo, Provo, Osservo, Modifico"



PREVEDO

Progetto STEAM • StravagArte



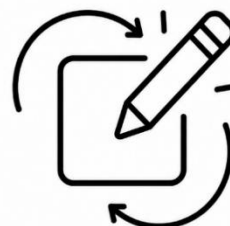
PROVO

Progetto STEAM • StravagArte



OSSERVO

Progetto STEAM • StravagArte



MODIFICO

Progetto STEAM • StravagArte

Organizzazione del percorso

Incontro	Esperienza principale	Durata
1	Lettura e laboratorio di Scienza	75 minuti
2	Tecnologia: la finestra del cielo	60 minuti
3	Ingegneria: la strada di Sorella Acqua	75 minuti
4	Arte: le superfici del Creato	60 minuti
5	Matematica e assemblaggio finale	60 minuti
Totale		5 ore e 30 minuti

INCONTRO 1 – LETTURA E SCIENZA

Fratello Sole e Fratello Vento: luce, ombra e movimento

Durata: 75 minuti

Ambito principale: Scienza

Collegamenti: Tecnologia e Matematica

Domanda da esplorare: La luce e l'aria producono lo stesso effetto su tutti i materiali?

Materiali

Teatrino kamishibai, tavole della storia, testo scelto per la lettura, flashcard, carte Prevedo, Provo e Osservo, una Scheda delle prove STEAM per ciascun gruppo, torce a luce fredda, cartoncino, carta velina, carta trasparente, stoffa, fogli bianchi, piccoli oggetti opachi, ventagli di cartone, nastri e fogli di diversa consistenza.

Letture e lancio della sfida

La storia viene letta utilizzando il testo narrativo scelto in base alle caratteristiche del gruppo e al tempo disponibile. Al termine si osservano le flashcard di Fratello Sole, Fratello Vento e l'Aria, Sorella Acqua e Sorella Madre Terra.

Si propongono tre domande:

- Che cosa fanno queste creature?
- Che cosa cambia quando arrivano la luce, l'aria o l'acqua?
- Come potremmo mostrare questi cambiamenti in un paesaggio costruito da noi?

Viene quindi presentata la domanda motore:

Come possiamo costruire un paesaggio nel quale le creature mostrino concretamente che cosa fanno per la vita?

Esperienza con la luce

Prima della prova viene mostrata la carta Prevedo. I bambini osservano i materiali e indicano quali, secondo loro, lasceranno passare la luce. L'ipotesi può essere raccontata oralmente oppure registrata nella prima parte della Scheda delle prove STEAM attraverso disegni, parole o brevi frasi.

1. I materiali vengono collocati, uno alla volta, davanti alla torcia.
2. Durante l'esperienza viene mostrata la carta Provo.
3. Si formano tre gruppi: materiali che lasciano passare la luce, materiali che ne lasciano passare poca e materiali che la bloccano.
4. Si osservano le ombre prodotte da oggetti e sagome.
5. Si modifica la distanza tra torcia, oggetto e parete per vedere come cambia la dimensione dell'ombra.
6. Con la carta Osservo, il gruppo raccoglie ciò che è realmente accaduto nella seconda parte della Scheda delle prove.
7. Si scelgono i materiali più adatti per rappresentare il cielo, Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, le Nuvole e il Sereno.

Esperienza con l'aria

1. Si confrontano fogli, cartoncini, nastri, stoffe e carta velina.
2. Con la carta Prevedo, i bambini indicano quali materiali si muoveranno più facilmente.
3. Con la carta Provo, si crea aria usando un ventaglio mantenuto a una distanza simile.
4. Si osserva come peso, forma, dimensione e posizione influenzano il movimento.
5. Lo stesso foglio viene provato aperto, piegato, arrotolato o tagliato in strisce.
6. Con la carta Osservo, si confrontano le previsioni con ciò che è accaduto.
7. Si scelgono i materiali più adatti per rappresentare Fratello Vento e l'Aria nel paesaggio finale.

Che cosa possono scoprire i bambini

Alcuni materiali lasciano passare la luce, mentre altri la bloccano. L'ombra cambia in base alla distanza dalla fonte luminosa. L'aria muove più facilmente alcuni materiali, ma il risultato dipende anche dalla forma e dalla posizione.

Adattamenti

Con i bambini che necessitano di una proposta più guidata si utilizzano pochi materiali molto differenti tra loro e tre contenitori visivi per la classificazione. Chi desidera approfondire può confrontare più prove, registrare i risultati o spiegare quali caratteristiche hanno influenzato il comportamento dei materiali.

Materiale operativo

Scheda delle prove STEAM.

La scheda può essere compilata individualmente, in coppia o dal gruppo. I bambini possono utilizzare disegni, parole o brevi frasi per raccontare ciò che hanno pensato, osservato e cambiato.

LA SCHEDA DELLE PROVE STEAM

Racconta il tuo percorso di scoperta.



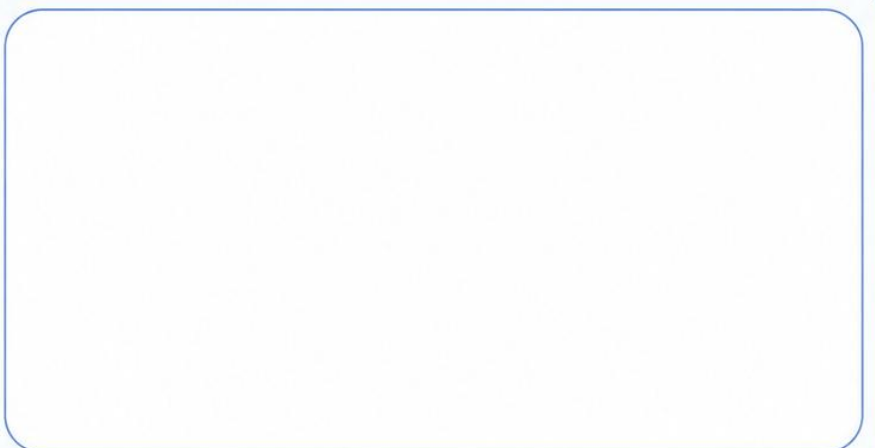
1. ABBIAMO PENSATO CHE...

Cosa pensavamo
sarebbe successo?
Cosa ci aspettavamo?




2. DURANTE LA PROVA ABBIAMO OSSERVATO...

Che cosa è successo
davvero?
Che cosa abbiamo visto,
sentito, misurato, notato?




3. ABBIAMO CAMBIATO...

Che cosa abbiamo
modificato per migliorare
il nostro esperimento
o costruzione?
Perché lo abbiamo fatto?




Puoi usare disegni, parole o brevi frasi per raccontare
ciò che hai pensato, osservato e cambiato.



INCONTRO 2 – TECNOLOGIA

La finestra del cielo

Durata: 60 minuti

Ambito principale: Tecnologia

Collegamenti: Scienza e Arte

Domanda da esplorare: Come possiamo far comparire Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, le Nuvole e il Sereno nella stessa finestra?

Materiali

Pannello di cartone con apertura già preparata, grande disco di cartone, sagome del cielo, carte trasparenti, colla, colori, fermacampione grande, linguetta di cartone e carte Prevedo, Provo, Osservo e Modifico.

Procedimento

1. Con la carta Prevedo, il gruppo osserva il pannello e il disco e immagina come potrebbero essere uniti.
2. Si prova il movimento del disco dietro la finestra prima di decorarlo.
3. Il disco viene diviso in quattro settori: Fratello Sole; Sorella Luna e le Stelle; le Nuvole; il Sereno.
4. Ogni settore viene decorato utilizzando anche i materiali scelti durante l'esperienza sulla luce.
5. Il disco viene collocato dietro la finestra e fissato al centro.
6. Con la carta Provo, si gira la ruota per verificare quali immagini diventano visibili.
7. Con la carta Osservo, si individuano le figure che non appaiono correttamente.
8. Con la carta Modifico, gli elementi troppo vicini al centro o troppo lontani dall'apertura vengono spostati.
9. Si aggiunge una linguetta laterale per facilitare il movimento.
10. La finestra del cielo viene fissata nella parte superiore del paesaggio.

Che cosa possono scoprire i bambini

Un disco fissato al centro può ruotare. Un semplice meccanismo permette di cambiare l'immagine visibile senza sostituire l'intero pannello. La posizione delle figure deve essere progettata in relazione alla forma e alla dimensione della finestra.

Adattamenti

È possibile predisporre il disco già suddiviso e fornire sagome pronte. I bambini che lavorano con maggiore autonomia possono individuare il centro, tracciare i settori, progettare la posizione delle immagini e correggerla dopo la prima prova.

INCONTRO 3 – INGEGNERIA

La strada di Sorella Acqua

Durata: 75 minuti

Ambito principale: Ingegneria

Collegamenti: Scienza, Tecnologia e Matematica

Domanda da esplorare: Come possiamo portare l'acqua dalla Nuvola alla Terra senza trasportarla con un bicchiere?

Materiali

Due vaschette, poca acqua, tubi larghi, imbuti, canaline, fogli di alluminio ripiegati, blocchi, scatoline, mollette, nastro di carta, spugne, asciugamani, carte Prevedo, Provo, Osservo e Modifico e una Scheda delle prove STEAM per ciascun gruppo.

Procedimento

1. Una vaschetta viene collocata nella zona della Nuvola e l'altra nella zona della Terra.
2. Con la carta Prevedo, i bambini osservano i materiali e disegnano oppure compongono un primo progetto.
3. L'idea iniziale viene registrata nella prima parte della Scheda delle prove.
4. Si costruisce il percorso collegando tubi, imbuti e canaline.
5. I sostegni vengono sistemati per creare una pendenza.
6. Con la carta Provo, si versa una piccola quantità d'acqua.
7. Con la carta Osservo, si individua dove l'acqua rallenta, si ferma o fuoriesce. L'osservazione viene riportata nella seconda parte della scheda.
8. Con la carta Modifico, il percorso viene corretto intervenendo su altezza, inclinazione, continuità e collegamenti.
9. La modifica viene registrata nella terza parte della Scheda delle prove.
10. La prova viene ripetuta fino a quando l'acqua raggiunge la vaschetta finale.
11. Si osservano le diverse soluzioni costruite e si individuano gli elementi che le hanno rese funzionanti.
12. Una versione asciutta del percorso viene inserita nel paesaggio finale.

Che cosa possono scoprire i bambini

L'acqua scorre verso il basso. Per funzionare, il percorso deve avere una pendenza sufficiente, collegamenti continui e aperture contenute.

Una costruzione può essere osservata, corretta e migliorata dopo la prima prova.

Adattamenti

Il percorso può essere ridotto a pochi elementi con una pendenza evidente. Per una sfida più articolata si può introdurre un cambio di direzione, confrontare due inclinazioni o misurare quanta acqua raggiunge la vaschetta finale.

INCONTRO 4 – ARTE

Le superfici del Creato

Durata: 60 minuti

Ambito principale: Arte

Collegamenti: Scienza e Tecnologia

Domanda da esplorare: Come possiamo rappresentare cielo, aria, acqua, fuoco e terra senza limitarci a disegnarli?

Materiali

Grande base di cartone, carta velina, carte trasparenti, stoffe, tempere lavabili, spugne, foglie, piccoli rami, pastelli a cera, colla, cartoncini e materiali scelti negli incontri precedenti.

Procedimento

1. La base viene organizzata in cielo, zona dell'aria, percorso dell'acqua e terra.
2. Il cielo viene costruito sovrapponendo carte trasparenti e leggere.
3. Fratello Vento e l'Aria vengono rappresentati con strisce, nastri e materiali capaci di muoversi.
4. Sorella Acqua viene rappresentata con carte piegate, ondulate o sovrapposte.
5. Sorella Madre Terra viene arricchita attraverso frottage, impronte di foglie, spugne e texture.
6. Fratello Fuoco viene rappresentato con forme, colori e sovrapposizioni, senza utilizzare fiamme o fonti di calore.
7. Si lasciano liberi gli spazi necessari alla finestra del cielo e al percorso dell'acqua.
8. Il gruppo osserva la composizione e verifica che ogni materiale abbia una funzione visiva, tattile o dinamica.

Che cosa possono scoprire i bambini

Un elemento può essere raccontato attraverso trasparenza, consistenza, movimento, colore, forma e sovrapposizione. Materiali differenti producono effetti visivi e tattili diversi. L'Arte può rendere visibili anche elementi che non possiedono una forma precisa, come l'Aria e il calore.

Adattamenti

È possibile proporre una selezione ridotta di materiali oppure lasciare maggiore libertà di progettazione. Ogni bambino può contribuire scegliendo, componendo, incollando, dipingendo, creando texture o indicando la posizione di un elemento.

INCONTRO 5 – MATEMATICA E ASSEMBLAGGIO

Misuriamo e organizziamo il nostro paesaggio

Durata: 60 minuti

Ambito principale: Matematica

Collegamenti: tutti gli ambiti STEAM

Domanda da esplorare: Come possiamo misurare, ordinare e sistemare gli elementi perché il paesaggio sia completo e funzioni?

Materiali

Flashcard, righelli, spago, cubi da costruzione, tappi grandi, strisce di carta, contenitori, elementi realizzati negli incontri precedenti, base del paesaggio, etichette delle creature e cartellini per raccontare il progetto.

Procedimento

1. Gli elementi vengono classificati in cielo, aria, acqua, fuoco e terra.
2. Si contano gli elementi presenti in ogni gruppo e si confrontano le quantità.
3. Le strisce utilizzate per Fratello Vento e l'Aria vengono ordinate dalla più corta alla più lunga.
4. Il percorso di Sorella Acqua viene misurato prima con unità informali, come cubi o tappi, e successivamente con il righello.
5. Si misura lo spazio disponibile per collocare la finestra del cielo.
6. Si costruisce lungo il bordo del paesaggio una sequenza ripetuta, per esempio Sole, goccia, foglia.
7. Si assemblano la finestra del cielo, i materiali mossi dall'aria, il percorso dell'acqua e le superfici artistiche.
8. Ogni parte mobile viene provata.
9. Gli elementi che ostacolano il movimento o risultano poco leggibili vengono spostati o modificati.
10. Si collocano le etichette: Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, Fratello Vento e l'Aria, Sorella Acqua, Fratello Fuoco, Sorella Madre Terra.
11. Il gruppo completa i cartellini Abbiamo osservato, Abbiamo costruito, Abbiamo provato, Abbiamo modificato, Abbiamo scoperto.
12. I cartellini vengono disposti accanto alle parti del paesaggio alle quali si riferiscono.

Materiali operativi

Etichette del paesaggio STEAM

Le etichette vengono ritagliate e collocate vicino alle rispettive aree del paesaggio, mantenendo la terminologia della storia:

- Fratello Sole;
- Sorella Luna e le Stelle;
- Fratello Vento e l'Aria;
- Sorella Acqua;
- Fratello Fuoco;
- Sorella Madre Terra.

Cartellini per raccontare il progetto

Al termine dell'assemblaggio, il gruppo utilizza i cartellini:

- Abbiamo osservato
- Abbiamo costruito
- Abbiamo provato
- Abbiamo modificato
- Abbiamo scoperto

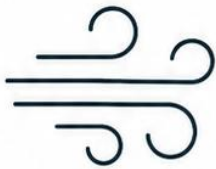
I cartellini possono essere completati con brevi frasi elaborate insieme dai bambini e collocati vicino al paesaggio finale. Non devono descrivere ogni singolo passaggio, ma aiutare a raccontare le prove più significative, le modifiche effettuate e le principali scoperte del gruppo.



Fratello Sole



Sorella Luna e le Stelle



Fratello Vento e l'Aria



Sorella Acqua



Fratello Fuoco



Sorella Madre Terra



Abbiamo osservato



Abbiamo costruito



Abbiamo provato



Abbiamo modificato



Abbiamo scoperto

Che cosa possono scoprire i bambini

Misurare permette di verificare se un elemento entra nello spazio disponibile. La stessa lunghezza può essere misurata utilizzando unità differenti. Classificare e ordinare aiuta a organizzare un insieme complesso. Una sequenza nasce dalla ripetizione di una regola.

Adattamenti

Le prime misurazioni possono essere svolte con cubi, tappi o spago. L'uso del righello viene introdotto quando risulta significativo. Quantità, misure e sequenze possono essere semplificate oppure rese più articolate in base all'età e alle esperienze del gruppo.

RISULTATO FINALE

Il paesaggio interattivo del Cantico

Il progetto si conclude con un paesaggio composto da:

- una finestra girevole che mostra Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, le Nuvole e il Sereno;
- materiali che si muovono quando arriva l'aria;
- un percorso che rappresenta il viaggio di Sorella Acqua verso la Terra;
- superfici realizzate con trasparenze, impronte, sovrapposizioni e texture;
- elementi contati, classificati, ordinati e misurati;
- etichette che identificano correttamente le creature;
- cartellini che raccontano ciò che è stato osservato, costruito, provato, modificato e scoperto.

Il paesaggio può essere azionato, osservato ed esplorato: il disco della finestra gira, l'aria muove le strisce, il percorso dell'acqua può essere seguito e le superfici possono essere osservate e toccate.

Accanto al progetto viene inserita la frase:

Con San Francesco osserviamo i doni del Creato e ringraziamo il Signore per ogni creatura.

Il mio canto di grazie

Al termine del percorso ogni bambino completa una breve cartolina dedicata alle creature incontrate. Può utilizzare disegni, parole o brevi frasi accanto a Fratello Sole, Sorella Luna e le Stelle, Fratello Vento e l'Aria, Sorella Acqua, Fratello Fuoco e Sorella Madre Terra.

La frase finale:

Signore, grazie per...

permette di collegare le scoperte STEAM al cuore cristiano e francescano della storia. La cartolina non costituisce una verifica: è una conclusione personale e viene portata a casa.

Materiale operativo

Cartolina "Il mio canto di grazie".

IL MIO CANTO DI GRAZIE



Fratello Sole



Sorella Luna e le Stelle



Fratello Vento e l'Aria



Sorella Acqua



Fratello Fuoco



Sorella Madre Terra

Signore, grazie per...



IL MIO CANTO DI GRAZIE



Fratello Sole



Sorella Luna e le Stelle



Fratello Vento e l'Aria



Sorella Acqua



Fratello Fuoco



Sorella Madre Terra

Signore, grazie per...

Inclusione e partecipazione

- Le consegne vengono presentate una alla volta e accompagnate da una dimostrazione.
- Ogni bambino può contribuire attraverso osservazione, scelta dei materiali, costruzione, decorazione, misurazione, organizzazione o verifica.
- Le attività possono essere svolte anche da seduti.
- Tagli complessi, fori e parti appuntite vengono preparati dall'adulto.
- I materiali vengono presentati in quantità ordinate, evitando tavoli eccessivamente affollati.
- È possibile utilizzare immagini o brevi sequenze visive per mostrare i passaggi.
- Le misurazioni possono essere svolte con cubi, tappi o spago prima di utilizzare il righello.
- È possibile osservare una prova prima di partecipare direttamente.
- Nessuna attività richiede contatto fisico o esposizione individuale davanti al gruppo.
- Deve essere disponibile un posto tranquillo per chi necessita di una pausa.

Attenzione ai contenuti sensibili

La storia comprende Sorella Morte, presentata nella prospettiva cristiana come passaggio verso la Casa di Dio. Il tema rimane nella lettura completa, ma non viene trasformato in esperimento, costruzione o attività STEAM.

Eventuali domande vengono accolte con parole semplici e rispettose, senza chiedere ai bambini di raccontare esperienze personali legate alla malattia, alla morte o al lutto.

Le tracce del percorso

La documentazione del progetto nasce durante le attività e non richiede la compilazione di un fascicolo separato. Le tracce principali sono:

- la domanda motore e le ipotesi iniziali;
- le Schede delle prove STEAM compilate durante gli incontri di Scienza e Ingegneria;
- fotografie facoltative di mani, materiali, prove e costruzioni, senza necessità di mostrare i volti;
- brevi frasi spontanee dei bambini;
- le etichette del paesaggio;
- i cartellini Abbiamo osservato, Abbiamo costruito, Abbiamo provato, Abbiamo modificato, Abbiamo scoperto;
- il paesaggio interattivo completo;
- le cartoline personali Il mio canto di grazie.

Il paesaggio può rimanere a disposizione della classe nei giorni successivi, per essere azionato, osservato e raccontato anche ad altri bambini o alle famiglie.