Progetto STEAM per Classi Prime

Titolo: "Chi ha lasciato questa impronta?"

Obiettivo STEAM: Riconoscere e classificare le tracce degli animali, sviluppando il pensiero logico, la creatività e la capacità di narrazione.

Componente STEAM	**Dettaglio e Collegamenti Disciplinari**
Scienza (S)	Osservazione di immagini di impronte di animali. **Classificazione** per forma, dimensione, habitat.
Tecnologia (T) & Ingegneria (E)	**CODING UNPLUGGED**: percorso su griglia per seguire le impronte e trovare l'animale nascosto. **Costruzione** (Ingegneria) di strumenti musicali con materiale riciclato (legnetti, maracas…). Pixel art.
Matematica (M)	**Conteggio** delle impronte. **Confronto** tra grandezze. **Misurazione** con unità non convenzionali.
Arte (A)	Creazione di impronte con tempere e stampini. **Realizzazione di un "Sentiero delle impronte"**. Espressione attraverso il **ritmo e il movimento** (Musica).

Materiali Necessari

- Immagini di impronte (cane, gatto, uccello, cavallo…).
- Tempere, cartoncini, stampini.
- Griglia a terra per coding.
- Schede di classificazione.
- Registrazioni audio di versi di animali.
- Strumenti musicali didattici.

Fasi di Lavoro (Attività)

1. Fase Narrativa e Investigativa (Italiano & Scienze)

- **Lettura e Conversazione:** Lettura della storia "L'impronta misteriosa" e conversazione guidata (Italiano).
- **Osservazione:** Osservazioni di immagini di impronte di animali (Scienze).
- **Classificazione:** Classificazione per forma, dimensione, habitat (Scienze).

2. Fase di Misurazione e Coding (Matematica & Tecnologia)

- **Misurazione:** Conteggio delle impronte, confronto tra grandezze e misurazione con unità non convenzionali (Matematica).

- **Coding Unplugged:** Percorso su griglia, seguire le impronte per trovare l'animale nascosto (Coding Unplugged). Esecuzione di Pixel art.

3. Fase Costruttiva e Creativa (Tecnologia & Arte)

- **Costruzione:** Costruzione di strumenti musicali con materiale riciclato (legnetti, maracas…) (Tecnologia).
- **Creazione:** Creazione di impronte con tempere e stampini (Arte e Immagine). Realizzazione di un "Sentiero delle impronte".

4. Fase Musicale e Ritmica (Musica & Arte)

- **Riproduzione:** Riproduzione di versi di animali (cane, gatto, uccello, cavallo…) (Musica).
- **Ritmo e Movimento:** Imitazione del passo degli animali con strumenti ritmici (tamburelli, maracas, legnetti…). Esecuzione di canti con accompagnamento ritmico e mimico/gestuale.