Progetto STEAM per Classi Seconde (Scuola Primaria)

Il progetto sviluppa la **creatività**, la **manualità** e l'**osservazione** attraverso attività pratiche di costruzione e sperimentazione.

1. Il Robot Immaginario: Design e Tecnologia (Arte e Tecnologia)

Obiettivo STEAM: Progettare, costruire e decorare un oggetto utilizzando materiali di riciclo, stimolando la creatività.

Disciplina (Componente STEAM)	**Focus per Classe Seconda (Attività Specifica dal File)**
Arte e Tecnologia (A/T)	**Costruzione di un robot con oggetti di riciclo**. Usare scatole, rotoli di carta, tappi, ecc. per creare un robot immaginario.
Ingegneria (E)	**Progettare e costruire** un oggetto. Imparare a costruire qualcosa con le proprie mani.

---

2. Il Mondo delle Forme: Paesaggio Geometrico e Manualità (Matematica)

Obiettivo STEAM: Riconoscere e classificare le figure geometriche piane attraverso la costruzione creativa di un paesaggio.

Disciplina (Componente STEAM)	**Focus per Classe Seconda (Attività Specifica dal File)**
Matematica (M)	**Riconoscere e classificare le figure geometriche piane**.
Arte e Immagine (A)	**Costruzione di un Paesaggio con Figure Geometriche**. Sviluppare la manualità e la creatività.

---

3. La Vita Nascosta: Germinazione e Strumenti Sonori

Obiettivo STEAM: Osservare il ciclo di vita di una pianta e collegare la creatività alla scienza e alla tecnologia attraverso la costruzione di strumenti musicali.

Disciplina (Componente STEAM)	Focus per Classe Seconda (Attività Specifica dal File)
Scienze (S)	**Esperimento con il Fagiolo**. Osservare e comprendere le fasi della **germinazione**. Stimolare la curiosità scientifica.
Tecnologia / Musica (T/A)	**Costruiamo delle "Maracas" riciclate**; xilofono di bottiglie; tamburello di bottiglie. Collegamento con **arte e tecnologia**.