

PROGETTO ACCOGLIENZA – CLASSI PRIME

"Costruiamo insieme la nostra classe"

Percorso STEAM per i primi giorni di scuola – Scuola Primaria

Il progetto accompagna i bambini delle classi prime nei primi giorni di scuola attraverso un percorso di tre giornate a impronta STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte, Matematica). L'obiettivo è favorire la conoscenza reciproca, l'esplorazione degli spazi scolastici e la costruzione condivisa delle prime regole di convivenza, utilizzando l'esperienza pratica e ludica come linguaggio privilegiato.

Filo conduttore

Il personaggio guida del percorso è Anselmo, il coniglietto di pezza protagonista dell'albo illustrato "Anselmo va a scuola" di Giovanna Zoboli e Simona Mulazzani (Topipittori). Anselmo è il pupazzo del cuore di un bambino che sta per iniziare la scuola primaria: attraverso di lui i bambini possono proiettare le proprie emozioni (curiosità, timore, entusiasmo) legate ai primi giorni. Si consiglia di leggere in classe l'albo originale nella prima giornata, per poi richiamare il personaggio nelle giornate successive con brevi spunti narrativi (proposti di seguito) che accompagnano le attività STEAM.

Spunti narrativi per l'insegnante (da leggere in apertura di ogni giornata)

Nota: questi brevi testi sono pensati come introduzione discorsiva da parte dell'insegnante, da usare dopo la lettura dell'albo originale nel primo giorno. Non sostituiscono il libro, che si consiglia di leggere integralmente all'inizio del percorso.

Apertura Giorno 1

"Oggi in classe è arrivato un ospite speciale: Anselmo, un coniglietto di pezza che come voi sta per iniziare una grande avventura. Anselmo non conosce ancora questa scuola: le sue stanze, i suoi angoli, i suoi segreti. Chi lo aiuta a scoprirla insieme a noi?"

Apertura Giorno 2

"Anselmo ieri ha esplorato la scuola insieme a voi, ma questa notte ha avuto un po' di paura: fuori pioveva e lui non aveva un posto tutto suo dove ripararsi. Voi che siete così bravi a lavorare in squadra, potreste costruirgli un piccolo rifugio?"

Apertura Giorno 3

"Anselmo è molto curioso: si chiede sempre come funzionano le cose. Oggi ci ha portato delle domande buffe: le cose galleggiano o affondano? I colori si possono mescolare? Un piccolo seme può diventare una pianta? Scopriamolo insieme a lui!"

Destinatari

Alunni delle classi prime della scuola primaria (6 anni).

Materiale di riferimento

Zoboli G., Mulazzani S., "Anselmo va a scuola", Topipittori.

Durata

3 giornate, nei primi giorni dell'anno scolastico.

Obiettivi

- *Favorire l'accoglienza e la conoscenza reciproca tra alunni e con i docenti*
- *Esplorare e familiarizzare con gli spazi della scuola*
- *Sviluppare le prime competenze di orientamento spaziale e geometria*
- *Promuovere il lavoro cooperativo e il problem solving attraverso l'ingegneria*
- *Avvicinare i bambini al metodo scientifico (osservare, ipotizzare, verificare)*
- *Costruire insieme le prime regole di convivenza della classe*

Organizzazione del percorso

Giorno 1 – Chi siamo e dove siamo

Accoglienza ed esplorazione spaziale della scuola.

<i>Orario</i>	<i>Attività</i>	<i>Materiali / Note</i>
8:15 – 9:00	<i>Accoglienza in classe, circle time di benvenuto, canzone/filastrocca del nome</i>	<i>Cartellone presenze, colori, tappeto/cerchio</i>
9:00 – 9:30	<i>Lettura dell'albo "Anselmo va a scuola" (Zoboli/Mulazzani) e presentazione della storia-cornice</i>	<i>Albo illustrato, pupazzetto coniglio (facoltativo)</i>
9:30 – 10:30	<i>STEAM – "La mappa del tesoro classe": esplorazione guidata dell'aula e degli spazi scolastici a piccoli gruppi seguendo indizi</i>	<i>Frecce e forme geometriche colorate, cartellini indizio</i>
10:30 – 10:45	<i>Intervallo</i>	<i>Merenda</i>
10:45 – 11:45	<i>Costruzione collettiva della mappa dell'aula con forme geometriche ritagliate</i>	<i>Cartoncino, forme pre-ritagliate, colla, pennarelli</i>
11:45 – 12:15	<i>Documentazione fotografica a turno degli spazi scoperti (se disponibile tablet)</i>	<i>Tablet/macchina fotografica</i>
12:15 – 12:30	<i>Chiusura: disegno libero "il posto della scuola che mi è piaciuto di più"</i>	<i>Fogli da disegno, matite colorate</i>

Giorno 2 – Costruiamo insieme

Ingegneria e collaborazione: sfida di costruzione in piccoli gruppi.

<i>Orario</i>	<i>Attività</i>	<i>Materiali / Note</i>
<i>8:15 – 8:45</i>	<i>Accoglienza, circle time, richiamo della storia del giorno prima</i>	<i>Tappeto/cerchio</i>
<i>8:45 – 9:15</i>	<i>Spunto narrativo su Anselmo e presentazione della sfida: costruire un rifugio/torre per lui</i>	<i>Esempi illustrati di costruzioni semplici</i>
<i>9:15 – 10:30</i>	<i>STEAM – Sfida di ingegneria in piccoli gruppi: costruzione con materiali poveri</i>	<i>Cartoncino, cannucce, mollette, scatole, nastro adesivo, forbici a punta arrotondata</i>
<i>10:30 – 10:45</i>	<i>Intervallo</i>	<i>Merenda</i>
<i>10:45 – 11:15</i>	<i>"Collaudo" delle costruzioni: verifica insieme cosa ha funzionato</i>	<i>Le costruzioni realizzate</i>
<i>11:15 – 11:45</i>	<i>Riflessione guidata sul lavoro di gruppo; prime regole della classe scritte/disegnate insieme</i>	<i>Cartellone "Le nostre regole", pennarelli</i>
<i>11:45 – 12:30</i>	<i>Decorazione artistica delle costruzioni con materiali di recupero</i>	<i>Tempere, glitter, carta colorata, materiali di riciclo</i>

Giorno 3 – Sperimentiamo e festeggiamo

Scienza e sintesi del percorso.

<i>Orario</i>	<i>Attività</i>	<i>Materiali / Note</i>
<i>8:15 – 8:45</i>	<i>Accoglienza, circle time, richiamo del percorso fin qui</i>	<i>Tappeto/cerchio</i>
<i>8:45 – 10:00</i>	<i>STEAM – Piccolo laboratorio scientifico: galleggia/affonda; mescolare colori primari con contagocce</i>	<i>Bacinella con acqua, oggetti vari, coloranti alimentari, contagocce, vasetti trasparenti</i>
<i>10:00 – 10:15</i>	<i>Intervallo</i>	<i>Merenda</i>
<i>10:15 – 11:15</i>	<i>Costruzione del cartellone/libro collettivo "Il diario di Anselmo" con foto e disegni delle tre giornate</i>	<i>Foto stampate, cartellone/quaderno, colla, pennarelli</i>
<i>11:15 – 11:45</i>	<i>Anselmo saluta i bambini lasciando un messaggio/oggetto simbolico legato alla mascotte di classe</i>	<i>Piccolo oggetto o biglietto a sorpresa</i>
<i>11:45 – 12:30</i>	<i>Chiusura festosa: momento conviviale o gioco di gruppo finale</i>	<i>Gioco a scelta (es. il gioco del nome, la caccia al tesoro finale)</i>

Materiali generali occorrenti

- *Cartoncino colorato e bianco*
- *Forbici a punta arrotondata*
- *Colla stick e colla vinilica*
- *Pennarelli, matite colorate, tempere*
- *Cannucce, mollette da bucato, scatole di cartone (materiale di recupero)*
- *Nastro adesivo di carta*
- *Bacinella per l'acqua, contagocce, coloranti alimentari*
- *Macchina fotografica o tablet (facoltativo, per la documentazione)*
- *Cartelloni grandi per le regole della classe e il diario collettivo*

I materiali sono prevalentemente di recupero e a basso costo, adatti anche a contesti con budget limitato

Note metodologiche

Le cinque dimensioni STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte, Matematica) sono presenti ogni giorno in modo naturale, integrate nelle attività di accoglienza. Lavoro prevalente in piccoli gruppi eterogenei per favorire la socializzazione fin da subito

Scienza	Galleggiamento, colori, fenomeni da osservare, investigare e verifica
Tecnologia	Il tablet/macchina fotografica per documentare l'attività: utile per il diario di classe e per condividere il percorso con le famiglie Assemblaggio dei materiali per la costruzione del rifugio
Ingegneria	Progettazione e costruzione del rifugio realizzazione e collaudo
Arte	Creatività: disegno libero "il posto della scuola che mi è piaciuto di più"
Matematica	Forme geometriche, orientamento e costruzione della mappa ci sono, ma la matematica potrebbe essere resa più intenzionale

Documento predisposto per la programmazione didattica delle classi prime.

Pierluigi Cigolini è docente di scuola primaria, conduttore di laboratori di didattica presso Università Cattolica di Milano, autore di testi scolastici e componente del direttivo di Officine Scuola.