

PROGETTO STEAM



PREMESSA

L'insegnamento delle discipline STEAM nell'infanzia ha assunto un ruolo sempre più importante nell'ambito dell'educazione moderna.

Cosa sono le discipline STEAM nella scuola dell'infanzia? Sono attività e giochi molto utili per far avvicinare i bambini alle discipline scientifiche, nello specifico le 4 materie che ne compongono l'acronimo: scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Poi con l'aggiunta della A di Arte l'acronimo è passato a STEAM per rendere ancora più interdisciplinare l'approccio apprenditivo, e consentire agli alunni di misurarsi giocando con l'estetica, la sensorialità e l'immaginazione.

Insegnare queste materie incoraggia i bambini a pensare in modo logico e analitico e nello stesso tempo li induce ad affrontare problemi complessi e cercare soluzioni innovative. Questo offre loro la possibilità di sviluppare il pensiero creativo e di lavorare in squadra fin dai primi anni di vita.

Nella scuola dell'infanzia l'apprendimento di tali discipline avvengono nella quotidianità, attraverso l'esplorazione dei luoghi in cui il bambino vive con il contatto della natura, tramite i sensi e l'arte. Quello che conta quindi, è creare innanzitutto un ambiente stimolante e accogliente che favorisca l'esplorazione e permetta al bambino di sperimentarsi procedendo per tentativi ed errori.

METODOLOGIA

Con i bambini e le bambine di 3 - 6 anni si può iniziare a lavorare in modo più strutturato sul concetto di numeri e spazi, organizzando attività che stimolino l'osservazione di diversi contesti, allenando la loro curiosità e interrogandosi sui diversi aspetti che compongono, per esempio, un ambiente nuovo. Questo percorso didattico con carattere interdisciplinare prevederà anche l'affiancamento di attori esterni come la Cooperativa "Scienza Divertente" che si occuperà di proporre alcuni laboratori che attraverso la presentazione di esperimenti mirati affiancheranno le insegnanti per rendere alcuni argomenti e alcune tematiche ancor più coinvolgenti per i bambini, essendo strutturate da professionisti steam.

FINALITA'

Far comprendere le potenzialità del linguaggio scientifico-tecnologico-artistico-matematico. Riflettere e dialogare sul mondo che li circonda permette ai bambini e bambine di sviluppare passo dopo passo il pensiero scientifico e matematico.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppare la capacità di osservazione, sperimentazione e manipolazione di materiali e fenomeni
- Sviluppare le capacità logiche, matematiche, scientifiche e tecnologiche in relazione a bisogni e competenze adeguate all'età dei bambini
- Sperimentare sistemi e strumenti atti a diversi scopi
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni
- Saper utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche e contesti diversi

TEMPI

Il percorso didattico sarà attuato tutto l'anno con carattere interdisciplinare.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE.

La verifica e valutazione verrà effettuata durante tutte le fasi della giornata scolastica del bambino mediante l'osservazione sistematica e occasionale costante di tutte le attività (sia strutturate che di gioco libero), le conversazioni e gli scambi relazionali. Le attività previste nel progetto saranno documentate con foto e produzioni di materiali e la documentazione