

**ALLEGATO 1**

**AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE - RICERCA SPONSOR**  
***progetto STEAM 2023: ENERGIE IN CONTATTO***  
**a.s. 2022/23**

**SCHEDA TECNICA**

**Progetto: STEAM : ENERGIE IN CONTATTO**

**OBIETTIVI AFFERENTI AL PTOF DI ISTITUTO**

- Collaborazione e apertura tra plessi.
- Sviluppo e sperimentazione della peer-education.
- Conoscenza del concetto di energia.
- Utilizzo di termini scientifici.
- Conoscenza delle problematiche ambientali legate ai diversi tipi di energia.
- Sviluppo del metodo scientifico:
  - conduzione di esperimenti,
  - osservazione di fenomeni (capacità di porti domande, di fare collegamenti, di comprendere quanto si osserva),
  - uso di strumenti di laboratorio.
- Rispetto dei tempi di lavoro.
- Collaborazione tra compagni.
- Capacità di pianificare il proprio lavoro reperendo i materiali necessari.
- Conoscenza della vita di un'atleta femminile.
- Comprensione delle forze e delle energie in gioco nella specifica attività sportiva.

**Finalità**

Forti del grande successo delle passate edizioni, della partecipazione entusiasta di studentesse, studenti e docenti e della fruttuosa collaborazione con importanti partner sul territorio (aziende, enti locali e Confindustria), si propone, anche per quest'anno scolastico, il progetto STEAM di istituto.

Di seguito le finalità suddivise per ordine di scuola.

**Infanzia:**

- Portare i bambini alla scoperta dell'energia, delle fonti energetiche, delle fonti rinnovabili in ottica di cura e attenzione.
- Introdurre la parola ENERGIA e il concetto di TRASFORMAZIONE DELL'ENERGIA attraverso l'ascolto di ciò che i ragazzi della scuola secondaria spiegheranno in un incontro lancio.
- Portare a conoscenza di altri termini scientifici relativi alle TECNOLOGIE, AL FUNZIONAMENTO DI ESSE PER LA PRODUZIONE DELL'ENERGIA, in particolare RINNOVABILE, ALLE DIVERSE FORME DI ENERGIE, ALLE TRASFORMAZIONI, ampliando il vocabolario scientifico e scegliendone al massimo due tipi.
- Incrementare la capacità di stupirsi e di incuriosirsi verso la scienza.
- Porsi domande e farsi guidare dalla curiosità che porta alla conoscenza.
- Scoprire una dei protagonisti FEMMINILI del mondo dello sport, conoscendone la vita e le imprese e collegandola al tema dell'energia cinetica e delle forze in campo.
- Aprirsi alla collaborazione con altri bambini e ragazzi dell'Istituto.
- Partecipare attivamente alla realizzazione di giornate a tema

**Primaria:**

- Porsi domande e farsi guidare dalla curiosità che porta alla conoscenza.
- Conoscere ed utilizzare il metodo scientifico.
- Scoprire una dei protagonisti FEMMINILI del mondo dello sport, conoscendone la vita e le imprese e collegandola al tema dell'energia cinetica e delle forze in campo.
- introduzione del concetto ENERGIA e di TRASFORMAZIONE DELL'ENERGIA attraverso l'ascolto di ciò che i ragazzi della scuola secondaria spiegheranno in un incontro lancio.
- aprirsi alla collaborazione con altri bambini e ragazzi dell'Istituto.

**Secondaria:**

- applicare le conoscenze acquisite in ambito scientifico
- sviluppare abilità laboratoriali
- sviluppare la capacità di lavorare in gruppo
- scoprire una delle protagoniste FEMMINILI nel mondo dello sport, conoscendone la sua vita e le sue imprese
- collegare i concetti di energia e forze in gioco ai movimenti dell'atleta
- sensibilizzare al problema delle fonti energetiche rinnovabili ed esauribili e al loro impatto sull'ambiente

- aprire alla collaborazione con altri bambini e ragazzi dell'Istituto.
- migliorare la capacità espositiva anche in funzione dell'età e/o delle conoscenze dell'ascoltatore.

<b>Numero identificativo</b>	<b>Prodotto da finanziare</b>	<b>Destinatari</b>	<b>Costo totale</b>
n. 1	1200 magliette con logo sponsor, logo STEAM, grafica del progetto.	Tutti/e gli/le alunni/e e i docenti partecipanti al progetto.	
n. 2	Uscita didattica con laboratorio al Museo della Scienza e della Tecnica di Milano per 24 classi.	Classi aderenti (dalla scuola dell'Infanzia alla scuola Secondaria di primo grado).	€ 10000
n. 3	Teleferica da installare in un parco giochi nel comune di Cernusco L.ne. Le teleferiche avranno la targa col logo dello sponsor.	Utenti del parco giochi.	€ 6000-12.000
n. 4	Teleferica da installare in un parco giochi nel comune di Monteveccchia. Le teleferiche avranno la targa col logo dello sponsor.	Utenti del parco giochi.	€ 6000-12.000
n. 5	Teleferica da installare in un parco giochi nel comune di Lomagna. Le teleferiche avranno la targa col logo dello sponsor.	Utenti del parco giochi.	€ 6000-12.000
n. 6	Teleferica da installare in un parco giochi nel comune di Osnago. Le teleferiche avranno la targa col logo dello sponsor.	Utenti del parco giochi.	€ 6000-12.000
n. 7	Materiale di facile consumo per la realizzazione da parte di studentesse e studenti, dei prodotti per l'esposizione durante gli Steam Days.	Tutte le alunne e gli alunni partecipanti al progetto.	€ 6000-12.000