

TITOLO DEL PROGETTO	GIORNATA DELLA SCIENZA – PALIO DELLE SCIENZE
SCELTE EDUCATIVE	Organizzare una Giornata della Scienza con laboratori e progetti per ragazzi e ragazze della scuola rappresenta un’occasione preziosa per rendere l’apprendimento attivo, coinvolgente e significativo. Attraverso esperienze pratiche, esperimenti e attività collaborative, gli studenti non si limitano ad ascoltare concetti teorici, ma li mettono in pratica, sviluppando curiosità, spirito critico e capacità di problem solving. Una giornata di questo tipo favorisce anche l’inclusione e la partecipazione di tutti, valorizzando talenti diversi e incoraggiando la collaborazione tra pari. Inoltre, permette di avvicinare i giovani al mondo della ricerca e dell’innovazione, mostrando come la scienza sia parte integrante della vita quotidiana. Progettare la Giornata della Scienza significa anche potenziare le STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) è fondamentale per promuovere un apprendimento integrato e orientato al futuro. Questo tipo di iniziativa permette agli studenti della scuola media di comprendere come le diverse discipline non siano compartimenti separati, ma ambiti strettamente collegati tra loro nella risoluzione dei problemi reali. Attraverso laboratori pratici, sfide progettuali ed esperienze collaborative, i ragazzi e le ragazze sviluppano competenze chiave come il pensiero critico, la creatività, la capacità di lavorare in gruppo e l’uso consapevole delle tecnologie. L’approccio STEAM, infatti, unisce rigore scientifico e dimensione artistica, stimolando sia la logica sia l’immaginazione. Una Giornata della Scienza in ottica STEAM contribuisce inoltre a contrastare stereotipi di genere, incoraggiando in particolare le ragazze ad avvicinarsi alle discipline scientifiche e tecnologiche con maggiore fiducia. In questo modo, la scuola diventa un ambiente dinamico, inclusivo e orientato all’innovazione, capace di preparare gli studenti alle sfide del mondo contemporaneo.
DESTINATARI	Tutte le classi dell'Istituto Comprensivo secondo la volontà di adesione degli studenti e delle studentesse.
COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI PROMOSSE	• Capacità di collaborare; • gestione del tempo e delle risorse; • riconoscimento dei limiti e dei punti di forza.
SINTESI DELLE ATTIVITA' PREVISTE	
RISULTATI ATTESI	Gli obiettivi attesi per la Giornata della Scienza con approccio STEAM per studenti della scuola secondaria di primo grado possono essere sintetizzati in diverse aree: Obiettivi cognitivi: • Stimolare la curiosità scientifica e la voglia di esplorare fenomeni naturali e tecnologici. • Sviluppare il pensiero critico e la capacità di analisi attraverso esperimenti e problem solving. • Favorire la comprensione delle interconnessioni tra Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica. Obiettivi creativi e artistici • Promuovere la creatività e l’innovazione nella progettazione di modelli o soluzioni pratiche. • Integrare la dimensione estetica e progettuale nelle attività scientifiche e tecnologiche.

	Obiettivi sociali e relazionali • Incentivare il lavoro di squadra e la collaborazione tra studenti. • Favorire la comunicazione efficace delle idee e dei risultati ottenuti. • Promuovere inclusione e valorizzazione delle diverse capacità e talenti. Obiettivi personali • Accrescere autostima e fiducia nelle proprie competenze scientifiche e creative. • Motivare alla sperimentazione e alla curiosità come strumenti di apprendimento continuo. Obiettivi educativi e culturali • Avvicinare gli studenti alla cultura scientifica e tecnologica in maniera pratica e coinvolgente. • Sensibilizzare alle sfide contemporanee, come sostenibilità, innovazione e cittadinanza attiva.
VERIFICA E VALUTAZIONE	
STRUTTURA ORGANIZZATIVA	
DOCENTE REFERENTE	Prof.ssa Cristina Forti
COSTI (scuola/a carico alle famiglie)	