



## **PON : “Ambienti didattici innovativi per le scuole dell’infanzia” – 13.1.5A**

FESR- REACT-EU “Ambienti Didattici innovativi per la scuola dell’infanzia”. Azione 13.1.5A . Codice identificativo progetto 13.1.5A-FESRPON-PU-2022-36 Titolo: “Ambienti didattici innovativi per le scuole dell’infanzia” - Avviso pubblico prot.n. 38007 del 26/05/2022.

### **PROPOSTA PROGETTUALE**

Il progetto ha come obiettivo la realizzazione di ambienti didattici innovativi nella scuola dell’infanzia, con la finalità di creare spazi di apprendimento adeguati a garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali dei bambini nei diversi campi di esperienza previsti dalle Indicazioni nazionali per la scuola dell’infanzia e per il primo ciclo di istruzione ed in coerenza con le Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei.

Si prevede la realizzazione di ambienti multifunzionali con spazi che facilitino gli apprendimenti permanenti e all’interno dei quali i bambini e le bambine possano imparare socializzando a sviluppare le competenze. Il concetto di sezione è superato da quello di ambiente stimolante e adattabile alle attività che in esso vengono svolte.

**Gli ambienti e l’arredamento per la scuola dell’Infanzia** diventano, quindi, parte integrante dei percorsi educativi e rendono il bambino protagonista di un percorso di crescita, soggetto attivo delle diverse attività. La scelta di arredi scolastici e accessori sono fondamentali per la realizzazione di un contesto ludico e per l’attuazione di attività cognitive.

**Il progetto**, per la sua realizzazione, necessita dell’acquisto di arredi modulari componibili con grande facilità e capaci di creare ambienti flessibili e adattabili alle esigenze dei bambini, dei docenti e delle attività che in essi si svolgeranno; inoltre bisognerà prevedere l’acquisto di sussidi digitali e non, che oltre ad essere oggetto di gioco saranno anche motivo di confronto, verbalizzazione e rappresentazione.

**Gli spazi** che la scuola offre, rispondono ai bisogni di accoglienza e serenità, di movimento, di sicurezza, di stimolo alla curiosità e all’apprendimento. L’ampiezza dei singoli ambienti e la modularità degli arredi, permetteranno di soddisfare i requisiti di fruibilità su esposti.

**Gli obiettivi** prefissati sono: aumentare la motivazione, le competenze, l’autonomia, il senso di responsabilità ed innovare la didattica finalizzandola all’inclusione e al successo formativo. I bambini, in questo nuovo contesto, impareranno consapevolmente ad utilizzare le attrezzature digitali e non, sia sotto l’aspetto ludico che a supporto dei loro apprendimenti per una crescita professionale futura.

## Gli ambienti

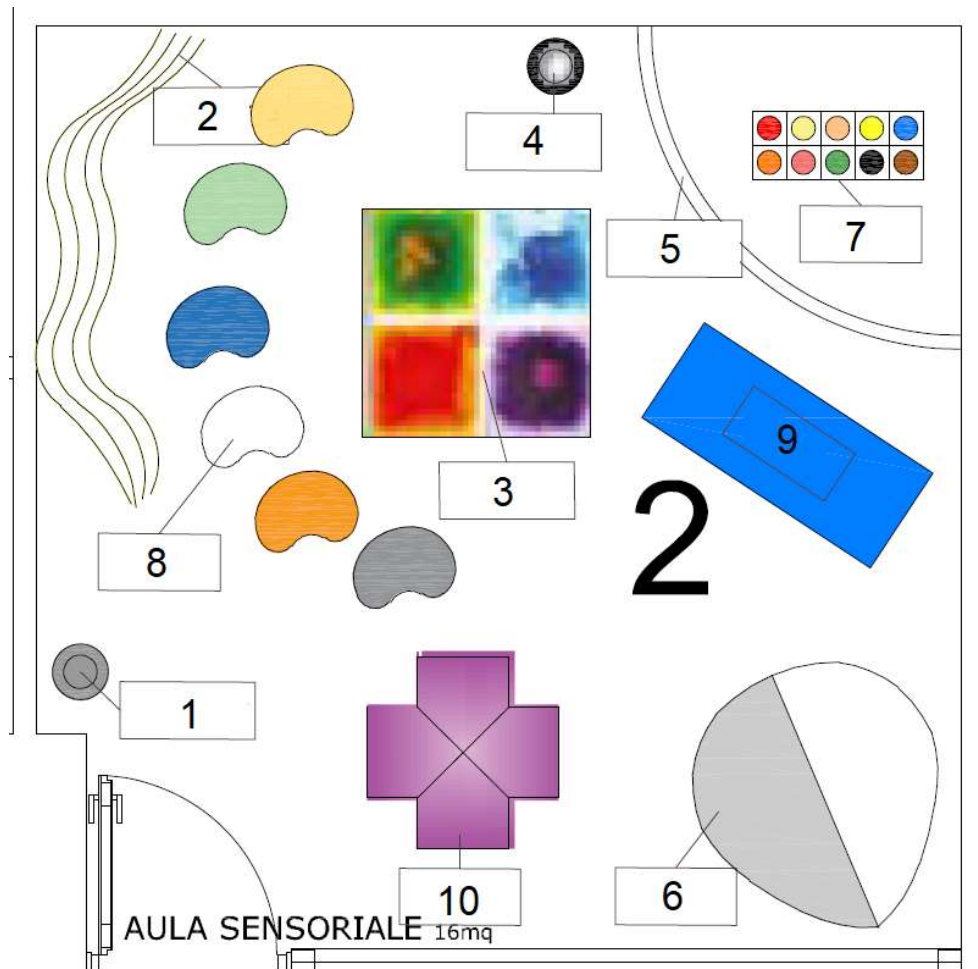
### 1. Stanza Multisensoriale

- Ambiente dotato di materiali fisici e digitali
- Scopo: favorire il benessere degli utenti, attraverso la stimolazione dei cinque sensi
- La progettazione della stanza segue i principi del Metodo Snoezelen

MATERIALI E ARREDI	
2. Colonna interattiva	1
3. Kit fibre ottiche con generatore alogeno	1
4. Pannello sensoriale liquidi colorati	1
5. Proiettore aurora boreale	1
6. Angolo degli specchi	1
7. Cuscino per riabilitazione	1
8. Tavole sensoriali	1
9. Nuvole sensoriali	1
10. Set sensoriale grande	1
11. Cuscino scarica rabbia	1
12. Base dell'equilibrio	1
13. Tulipano sensoriale	1

### Motivazione / Obiettivi

La progettazione della stanza multisensoriale è motivata dalla necessità di sviluppare la percezione nei bambini con disabilità, creando un ambiente rilassante e accogliente che possa facilitare la stimolazione dei sensi, favorendo il benessere emotivo, lo sviluppo delle competenze cognitive e socio-emozionali, nonché l'inclusione scolastica



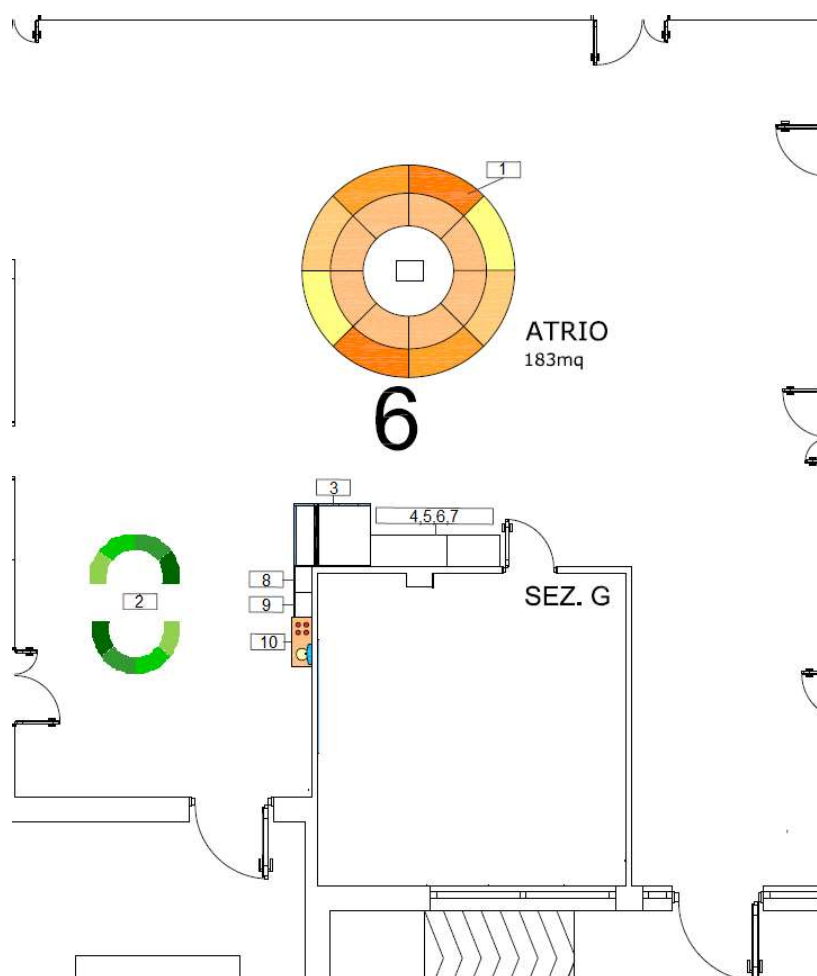
## 2. Spazio lettura

- Ambiente dotato di materiali fisici e digitali.
- Scopo: facilitare l'amore e il rispetto verso il libro.
- La progettazione: lo spazio lettura è uno degli spazi più importanti da realizzare in quanto in esso il bambino potrà imparare ad amare la lettura e a trasformarla in un'abitudine quotidiana. Ogni lettura porta con sé momenti di crescita che permettono di sviluppare un atteggiamento aperto e curioso.

MATERIALI E ARREDI		
1.	Libreria curva circolare con route, composta da n. 6 mobiletti curvi bassi e n. 2 mobiletti alti + n. 2 set di panche morbide	1
2.	Panca morbida colori Verdi set 4 pezzi	2
3.	Camion. Cabina a destra	1
4.	Camion - mobile rimorchio a giorno	1
5.	Camion - cassettone	1
6.	Camion - telone	1
7.	Camion - pannello manipolazione	1
8.	Frigo Amelia	1
9.	Lavastoviglie Amelia	1
10.	Cucina Amelia	1

### Motivazione / obiettivi

Lo spazio lettura progettato sarà accattivante e coinvolgente al punto di attrarre i bambini e le bambine all'abitudine quotidiana di occasioni di incontro per condividere il piacere della lettura, dando spazio alla fantasia e all'elaborazione personale anche come arricchimento dell'immaginazione personale

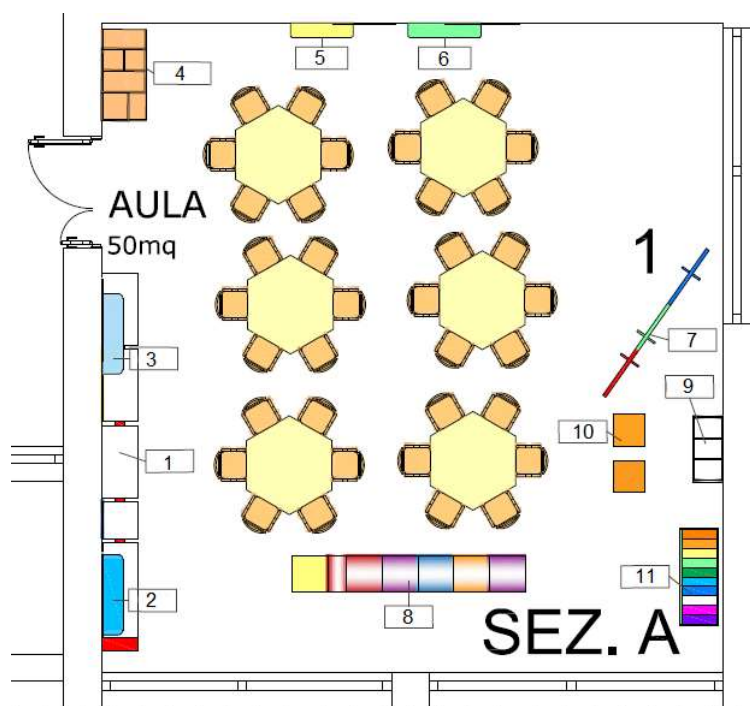


### 3. Ambienti innovativi da realizzare

Gli ambienti innovativi progettati hanno una linea comune di condotta, sono caratterizzati da uno sfondo integratore che accompagnerà le esperienze dei bambini e le bambine, tra il simbolico e il virtuale; pertanto, ogni ambiente sarà dotato di arredi e soluzioni didattiche innovative atte al raggiungimento delle finalità previste dai campi di esperienze propri della Scuola dell'Infanzia. Si prevede l'allestimento di spazi/sezione e spazi/comuni per la condivisione e il peer-tutoring.

#### Ambiente innovativo 1 – sfondo integratore TRENINO

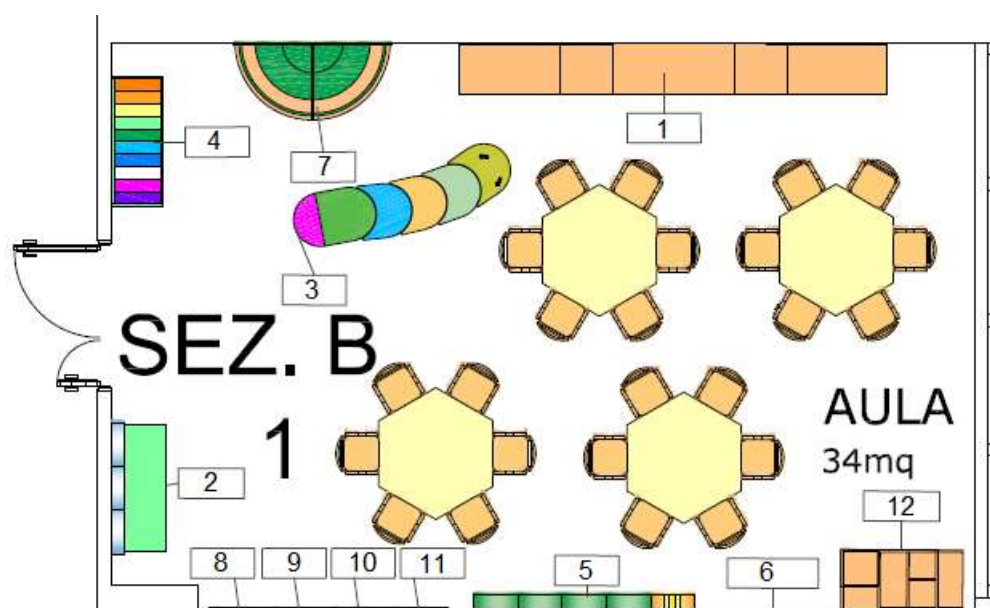
ARREDI previsti per la realizzazione		
1.	Composizione Trenino	1
2.	Mensola Nuvola scura	1
3.	Mensola Nuvola chiara	1
4.	Carrello pittura Premium	1
5.	Mensola Sole	1
6.	Mensola Prato	1
7.	Trenino manipolativo	1
8.	Morbido Trenino	1
9.	Espositore bianco	1
10.	Pouf per Espositore	1
11.	Cuscini Arcobaleno con contenitore.	1



## Ambiente innovativo 2 – sfondo integratore PRATO

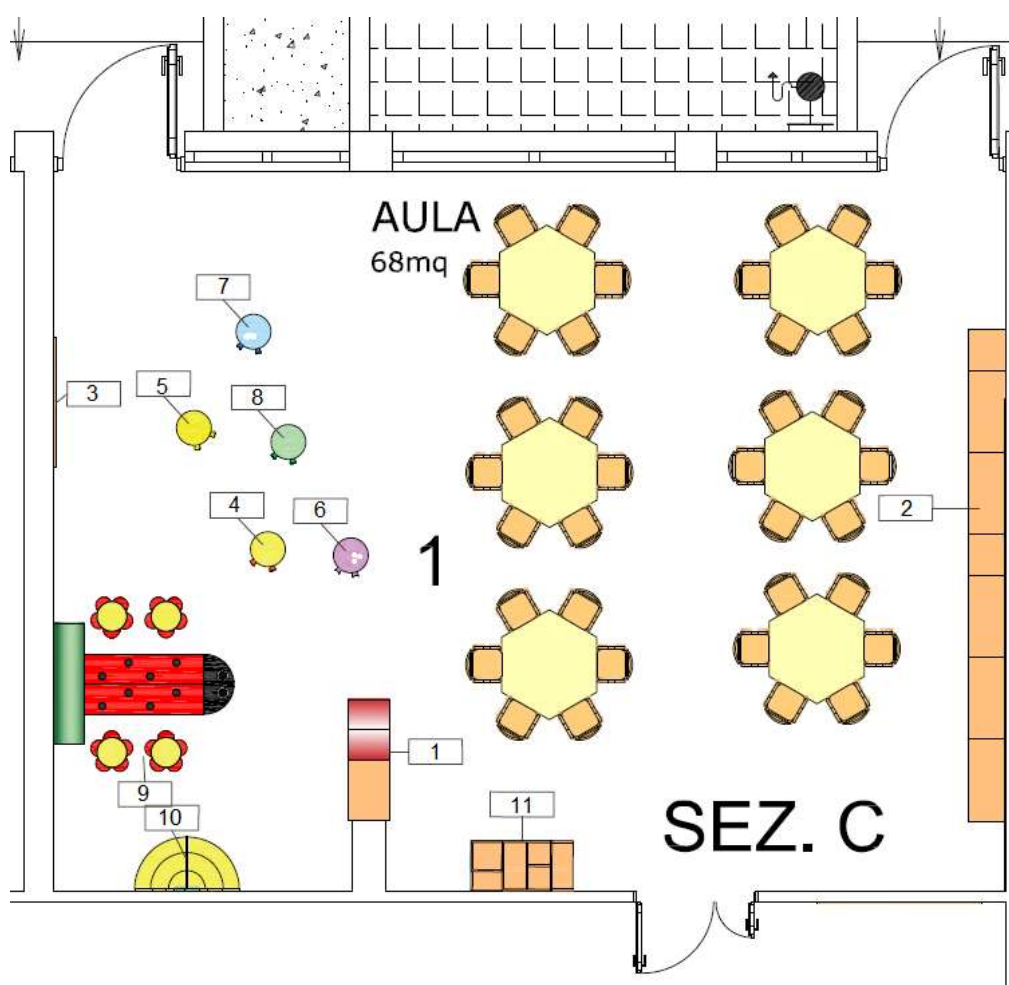
### ARREDI previsti per la realizzazione

1. Composizione Prato	1
2. Divanetto Fiore	1
3. Allegro Bruco	1
4. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
5. Pannello manipolativo Bruco	1
6. Albero Quattro stagioni	1
7. Libreria Albero	1
8. Pannello manipolativo murale -Lumaca	1
9. Pannello manipolativo murale – Gatto	1
10. Pannello manipolativo murale – Gallo	1
11. Pannello manipolativo murale – Pesce	1
12. Carrello pittura Premium	1



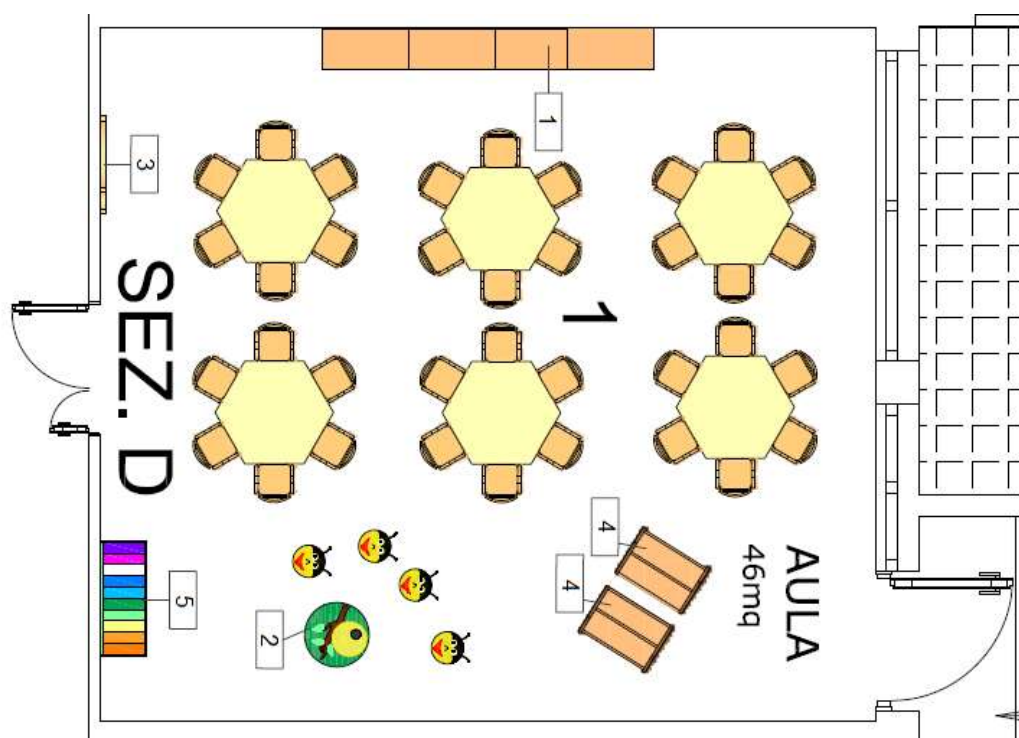
**Ambiente innovativo 3 – sfondo integratore FATTORIA**

ARREDI previsti per la realizzazione	
1. Cubo - modulo B	2
2. Composizione Fattoria 1	1
3. Pannello manipolativo – Fattoria	1
4. Pouf Fattoria – Gallina	1
5. Pouf Fattoria – Gatto	1
6. Pouf Fattoria – Maialino	1
7. Pouf Fattoria – Mucca	1
8. Pouf Fattoria – Rana	1
9. Coccinella morbida	1
10. Libreria Pera	1
11. Carrello pittura Premium	1



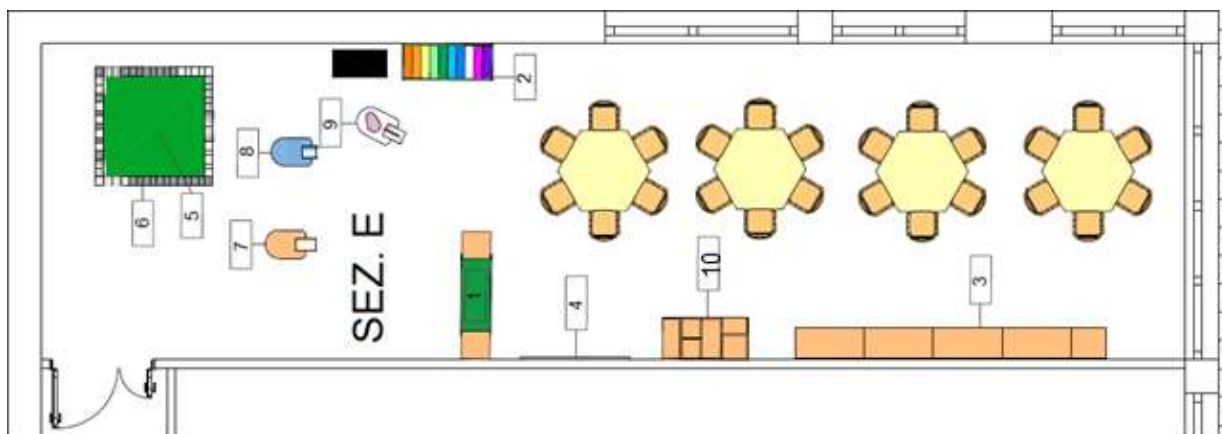
### Ambiente innovativo 4 – sfondo integratore TEDDY

ARREDI previsti per la realizzazione		
1. Composizione Teddy		1
2. Set pouf Api		1
3. Pannello manipolativo Orso		1
4. Libreria Teddy		2
5. Cuscini Arcobaleno con contenitore		1



## Ambiente innovativo 5 – sfondo integratore CASTELLO

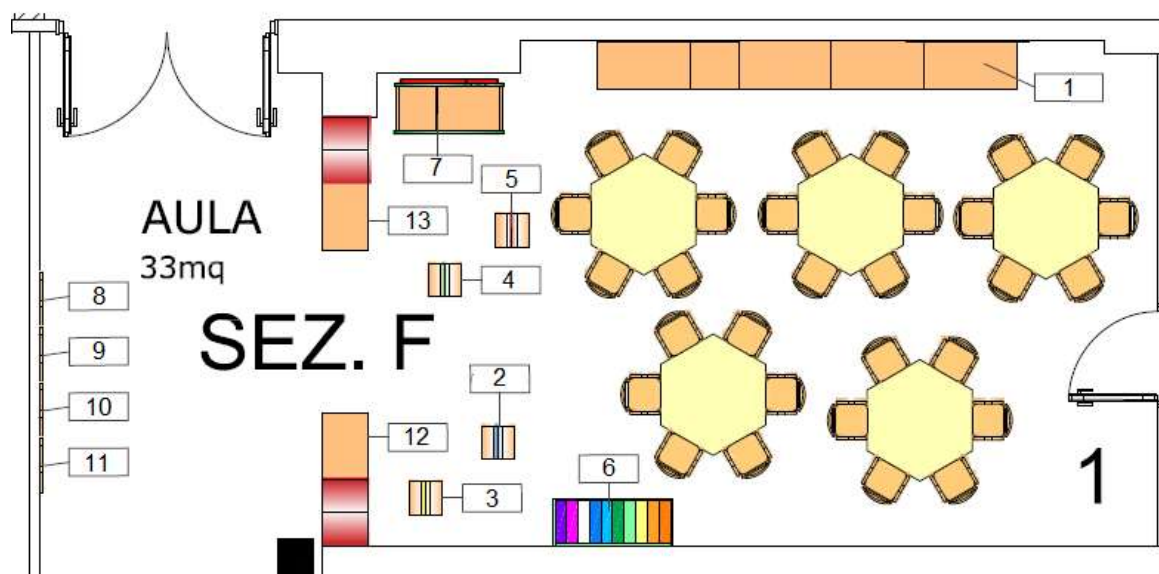
ARREDI previsti per la realizzazione	
1. Libreria con panchina	1
2. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
3. Composizione Royal 2	1
4. Pannello manipolativo - Royal	1
5. Tappeto per Castello morbido	1
6. Castello morbido	1
7. Poltrona Cerbiatto	1
8. Poltrona Unicorno	1
9. Poltrona Cavallo	1
10. Carrello pittura Premium	1





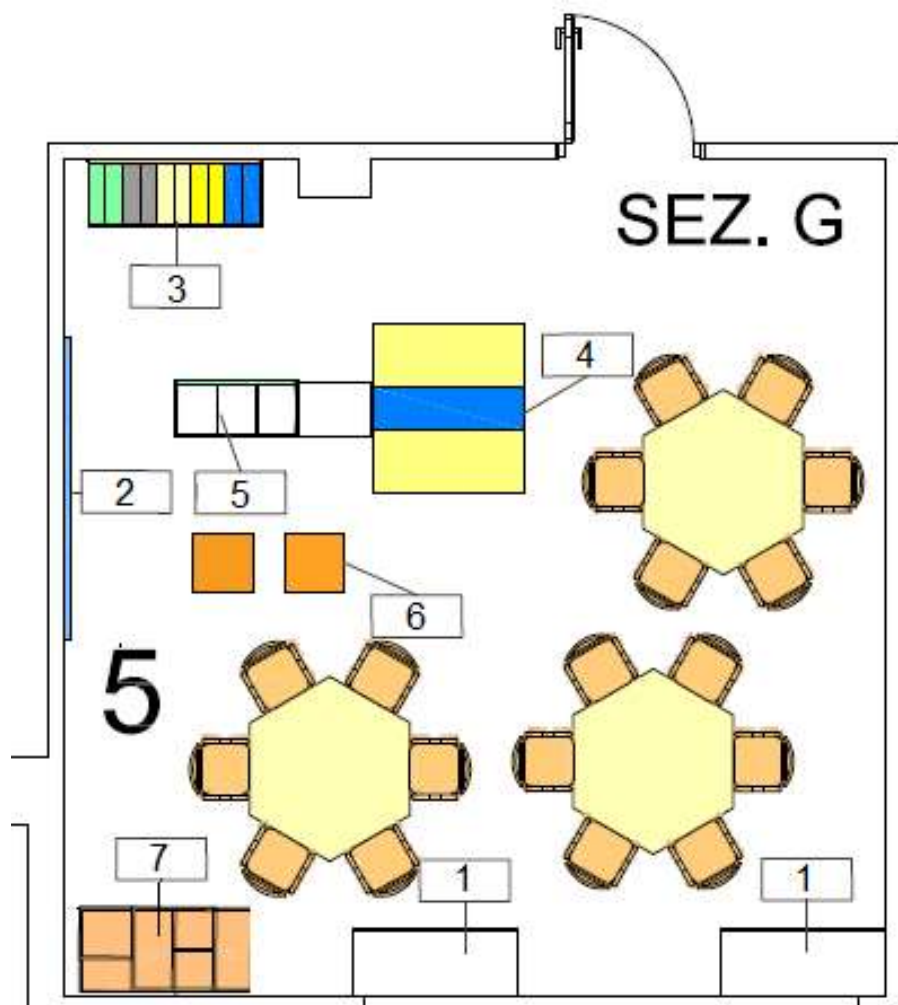
**Ambiente innovativo 6 – sfondo integratore MATITE**

ARREDI previsti per la realizzazione	
1. Composizione Matite	1
2. Matita blu	1
3. Matita gialla	1
4. Matita verde	1
5. Matita rossa	1
6. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
7. Carrello dell'artista	1
8. Pannello manipolativo murale -Lumaca	1
9. Pannello manipolativo murale – Gatto	1
10. Pannello manipolativo murale – Gallo	1
11. Pannello manipolativo murale – Pesce	1
12. Cubo - modulo A	1
13. Cubo - modulo B	1



**Ambiente innovativo 7 – sfondo integratore CITTA'**

ARREDI previsti per la realizzazione		
1.	Composizione Città	1
2.	Pannello manipolativo Aeroplano	1
3.	Carrello in legno con 10 cuscini	1
4.	Autobus	1
5.	Espositore bianco	1
6.	Pouf per Espositore	1
7.	Carrello pittura	1



## DIDATTICA INNOVATIVA

Gli ambienti innovativi progettati potranno usufruire, per l'attuazione della didattica innovativa in linea con le indicazioni per il curricolo per la scuola dell'Infanzia, di una strumentazione tecnologica comune.

### Strumentazione tecnologica - Spazio comune condiviso

#### 1. Laboratorio multimediale interattivo - i-Theatre

n. 1

##### Motivazione

L'ambiente sarà di un sistema interattivo integrato per la creazione narrativa di storie multimediali, dedicato all'infanzia (per bambini tra i 4-10 anni di età). Adatto a supportare progettualità educative finalizzate all'inclusione e ai bisogni speciali per sviluppare competenze socio-relazionali, cognitive e dell'area linguistico-espressiva attraverso le potenzialità del digitale nella realizzazione dell'animation making.

##### Obiettivi

- Promuovere lo sviluppo del pensiero narrativo in una prospettiva di co-costruzione della storia.
- Promuovere lo sviluppo di abilità emozionali, cognitive, metacognitive attraverso processi creativi ed innovativi, permettendo ai bambini di approcciarsi ai linguaggi multimediali in modo personale ed originale.
- Integrare attività tradizionali come dipingere, disegnare, creare collages con l'utilizzo di media digitali in modo intuitivo ed interattivo.
- Promuovere l'interazione di diversi linguaggi all'interno di narrazioni che diventano gradualmente più complesse e complete attraverso la partecipazione attiva dei bambini che animano i personaggi, aggiungono sfondi, introducono suoni ed effetti sonori condividendo un processo di esperienza e riflessione.
- Attivare processi di apprendimento collaborativi (peer learning) che sono coinvolti in elaborazioni a piccolo gruppo, promuovendo lo sviluppo di competenze socio-relazionali essenziali.
- Sostenere un progetto ricco e personalizzato progettando percorsi di apprendimento che mirino sviluppare il processo di inclusione rivolti ai bambini in difficoltà di apprendimento.

##### Descrizione prodotto: EDUTECH SISTEMA INTERTTIVO INTEGRATO I-THEATRE

##### In i-Theatre sono inclusi:

- 4 oggetti contenitori: legno, rosso, forme geometriche (cubo, piramide, cilindro, pulsante);
- 6 carte funzione: rosse e bianche;
- 4 schede di registrazione scena: contenitori con cavo e connessione jack con un range di colori preselezionato.

#### 2. Tavolo luminoso per la stimolazione sensoriale e visiva

n. 1

##### Motivazione

Il Tavolo luminoso per la stimolazione sensoriale e visiva è uno strumento di sperimentazione con una superficie retroilluminata che guida la curiosità, la motivazione e l'immaginazione e **permette ai bambini di concentrarsi sui dettagli incoraggiandoli ad osservare, riflettere e testare**. Migliora le competenze di alfabetizzazione, scrittura, matematica, scienza e molto altro ancora. E' uno strumento versatile che può essere utilizzato sia per esperienze di gioco che come mezzo di apprendimento per esperienze didattiche.

I tavoli luminosi sono altresì un'ottima fonte di **input sensoriali e visivi**.

Si possono usare molti materiali sulla superficie luminosa: fiches colorate trasparenti da sovrapporre, forme di lettere, numeri, fogli decorati, radiografie, costruzioni, forme geometriche per comporre mandala e giocare con le simmetrie, acetati disegnati, specchi, poligoni, materiali artistici, colori, elementi naturali come foglie e pigne.

##### Obiettivi

- Conoscere la teoria dei colori
- Conoscere la geometria
- Conoscere lettere e numeri
- Dipingere con i colori a dita o giocare con la sabbia
- Imparare attività di disegno e **tracciatura**

**kit tavolo luminoso** comprensivo di kit costruzione e forme colorate.

E' composto da: TAVOLO LUMINOSO ALLUNGABILE

TIKIT COSTRUZIONI TRASPARENTI - SET PRIMI PASSI CON LA MATEMATICA

### **3. Aula delle Meraviglie**

ambiente didattico innovativo per la scuola dell'Infanzia

**n. 1**

#### **Motivazione**

E' un progetto di Impara Digitale che partendo dai bisogni dei bambini trasforma la didattica in un'esperienza totalmente immersiva. I bambini possono entrare nei contesti esperienziali di apprendimento con un'intensità tale da estraniare il mondo circostante: immaginare di navigare nello spazio tra i pianeti e toccare la luna con un dito, di incontrare i dinosauri, di dar da mangiare a una giraffa, di immergersi nella natura..., o di vivere nella più grande biblioteca dell'universo, di visitare tutti i luoghi d'arte, di scoprire la cultura di popolazioni antiche o lontane..., o di ascoltare suoni e rumori nuovi, di fare esperienza di lingue umane mai sentite prima e di versi di animali mai incontrati. E' un luogo dove rilassarsi, stupirsi, esplorare e vivere esperienze accattivanti: un contesto emozionale totalizzante, dove analogico e digitale, reale e virtuale si fondono.

Sfruttando tecnologie e multimedialità, i bambini possono immergersi nel mondo della comprensione plurisensoriale e recuperare la riflessione, la concentrazione, il senso critico, la regolarizzazione dell'umore, delle emozioni, dei rapporti sociali.

#### **Obiettivi**

- Rendere il bambino attivo e protagonista attraverso attività più coinvolgenti e motivanti
- Sviluppare le competenze chiave europee
- Utilizzare correttamente strumenti e risorse digitali, all'interno di un progetto efficace e condiviso

#### **Descrizione prodotto**

L'Aula delle meraviglie include:

- Computer desktop (Cpu Intel I3 - 8 Gb memoria ram - Memoria 256 Gb Ssd - Scheda video dedicata - Windows 10 Pro e connessione wi-fi),
- N. 2 proiettori interattivi (serie 6), casse audio e tutti i cablaggi canalizzati necessari al funzionamento della parete.

### **4. Tavolo esperienziale**

**n. 6**

#### **Motivazione**

E' un tavolo interattivo per attività ludiche e per l'apprendimento cooperativo, dove i bambini possano imparare giocando. Può essere utilizzato per attività motorie e musicali, per attività di video-lettura e creatività oppure per attività ludico-ricreative e socializzanti. I bambini diventano protagonisti attivi, con la possibilità di vivere esperienze coinvolgenti e stimolanti.

#### **Obiettivi**

- Muoversi, socializzare e interagire con ambientazioni realistiche.

E' composto da:

- Tavolo QUADRATO 128x128x53h
- Proiettore Interattivo con dito e penna e Ottica Ultracorta - EB-680WI - Risoluzione WXGA in 16:10 - Luminosità 3200 ANSI Lumens - Contrasto 14.000:1 Descrizione prodotto: EB-680WI
- Staffa Video proiettore serie 6 -7 Descrizione prodotto: Trust Paxxon. Potenza in uscita: 1,5 kVA, Potenza in uscita: 900 W, Tensione operativa in entrata (min): 220 V. Tipo di uscita AC: Tipo L, Quantità prese AC: 4 presa(e) AC, Tipo di porta USB: USB di tipo B. Tecnologia batteria: Acido piombo (VRLA), Capacità della batteria: 12 Ah, Voltaggio della batteria: 9 V. Fattore di forma: Tower, Colore del prodotto: Nero, Lunghezza cavo: 1,4 m. Larghezza: 182 mm, Profondità: 130 mm, Altezza: 320 mm

**Motivazione**

E' uno strumento utile per stimolare la creatività, provocare meraviglia e stimolare gli approfondimenti. Nei laboratori d'arte questo elemento è davvero importante e lo studio attraverso esso è considerato basilare. La luce ha un ruolo fondamentale per la crescita dei bambini in quanto incoraggia moltissimo la loro curiosità e rende ogni attività ancora più affascinante, sfruttando al meglio le trasparenze e la luminosità, senza limiti precisi che ostacolino la fantasia.

**Obiettivi**

- Migliorare la percezione sensoriale
- Aumentare la capacità di osservazione e stimolare la curiosità
- Promuovere la percezione di nuove parti del sé
- Scoprire nuove passioni.

Ogni KIT è composto da 2 tavoli in legno massello con un pannello luminoso a LED nella parte superiore, gambe regolabili, il tavolo può essere impostato a 4 diverse altezze: 20 mm, 120 mm, 300 mm o 420 mm, consentendo ai bambini di diverse dimensioni di sedersi, stare in piedi o utilizzare come pannello luminoso da scrivania. Dimensioni: 600 x 600 mm. Area illuminata: 500 x 500 mm.

## Computo estimativo

Si formula di seguito l'elenco dettagliato degli **ARREDI** necessari per la realizzazione degli ambienti progettati:

Stanza multisensoriale	
1. Colonna interattiva	1
2. Kit fibre ottiche con generatore alogeno	1
3. Pannello sensoriale liquidi colorati	1
4. Proiettore aurora boreale	1
5. Angolo degli specchi	1
6. Cuscino per riabilitazione	1
7. Tavole sensoriali	1
8. Nuvole sensoriali	1
9. Set sensoriale grande	1
10. Cuscino scarica rabbia	1
11. Base dell'equilibrio	1
12. Tulipano sensoriale	1
Spazio lettura	
1. Libreria curva circolare con route, composta da n. 6 mobiletti curvi bassi e n. 2 mobiletti alti + n. 2 set di panche morbide	1
2. Panca morbida colori Verdi set 4 pezzi	2
3. Camion. Cabina a destra	1
4. Camion - mobile rimorchio a giorno	1
5. Camion - cassettone	1
6. Camion - telone	1
7. Camion - pannello manipolazione	1
8. Frigo Amelia	1
9. Lavastoviglie Amelia	1
10. Cucina Amelia	1
Ambiente innovativo 1	
1. Composizione Trenino	1
2. Mensola Nuvola scura	1
3. Mensola Nuvola chiara	1
4. Carrello pittura Premium	1
5. Mensola Sole	1
6. Mensola Prato	1
7. Trenino manipolativo	1
8. Morbido Trenino	1
9. Espositore bianco	1
10. Pouf per Espositore	1
11. Cuscini Arcobaleno con contenitore.	1
Ambiente innovativo 2	
12. Divanetto Fiore	1
13. Allegro Bruco	1
14. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
15. Pannello manipolativo Bruco	1
16. Albero Quattro stagioni	1
17. Libreria Albero	1
18. Pannello manipolativo murale -Lumaca	1
19. Pannello manipolativo murale – Gatto	1
20. Pannello manipolativo murale – Gallo	1
21. Pannello manipolativo murale – Pesce	1
22. Carrello pittura Premium	1

<b>Ambiente innovativo 3</b>	
1. Cubo - modulo B	2
2. Composizione Fattoria 1	1
3. Pannello manipolativo – Fattoria	1
4. Pouf Fattoria – Gallina	1
5. Pouf Fattoria – Gatto	1
6. Pouf Fattoria – Maialino	1
7. Pouf Fattoria – Mucca	1
8. Pouf Fattoria – Rana	1
9. Coccinella morbida	1
10. Libreria Pera	1
11. Carrello pittura Premium	1
<b>Ambiente innovativo 4</b>	
1. Composizione Teddy	1
2. Set pouf Api	1
3. Pannello manipolativo Orso	1
4. Libreria Teddy	2
5. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
<b>Ambiente innovativo 5</b>	
1. Libreria con panchina	1
2. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
3. Composizione Royal 2	1
4. Pannello manipolativo - Royal	1
5. Tappeto per Castello morbido	1
6. Castello morbido	1
7. Poltrona Cerbiatto	1
8. Poltrona Unicorno	1
9. Poltrona Cavallo	1
10. Carrello pittura Premium	1
<b>Ambiente innovativo 6</b>	
1. Composizione Matite	1
2. Matita blu	1
3. Matita gialla	1
4. Matita verde	1
5. Matita rossa	1
6. Cuscini Arcobaleno con contenitore	1
7. Carrello dell'artista	1
8. Pannello manipolativo murale -Lumaca	1
9. Pannello manipolativo murale – Gatto	1
10. Pannello manipolativo murale – Gallo	1
11. Pannello manipolativo murale – Pesce	1
12. Cubo - modulo A	1
13. Cubo - modulo B	1
<b>Ambiente innovativo 7</b>	
1. Composizione Città	1
2. Pannello manipolativo Aeroplano	1
3. Carrello in legno con 10 cuscini	1
4. Autobus	1
5. Espositore bianco	1
6. Pouf per Espositore	1
7. Carrello pittura	1

Le composizioni d'arredo degli ambienti su descritti determinano, come da quotazioni desunte da cataloghi di operatori specializzati di settore, una previsione di spesa complessiva a corpo, omnicomprensiva di qualsiasi onere accessorio (imballo, trasporto e montaggio), di Euro 40.000,00 Iva inclusa.

Si formula di seguito l'elenco dettagliato della **STRUMENTAZIONE TECNOLOGICA PER LA DIDATTICA INNOVATIVA** per la realizzazione delle finalità progettuali:

	Articolo	quantità
1	Laboratorio multimediale interattivo - i-Theatre	1
2	Tavolo luminoso per la stimolazione sensoriale e visiva	1
3	Aula delle Meraviglie ambiente didattico innovativo per la scuola dell'infanzia	1
4	Tavolo esperenziale	6
5	Tavoli con pannelli luminosi a LED – kit composto da n. 2 tavoli	3

La strumentazione tecnologica prevista determina, come da quotazioni desunte da cataloghi degli operatori economici specializzati di settore, una previsione di spesa complessiva a corpo, onnicomprensiva di qualsiasi onere accessorio (imballo, trasporto e montaggio chiavi in mano), di Euro 32.500,00 Iva inclusa.

Foggia, 20 dicembre 2022

Il Progettista incaricato  
Docente Pasquale Cardone  
