



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-FESRPN-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

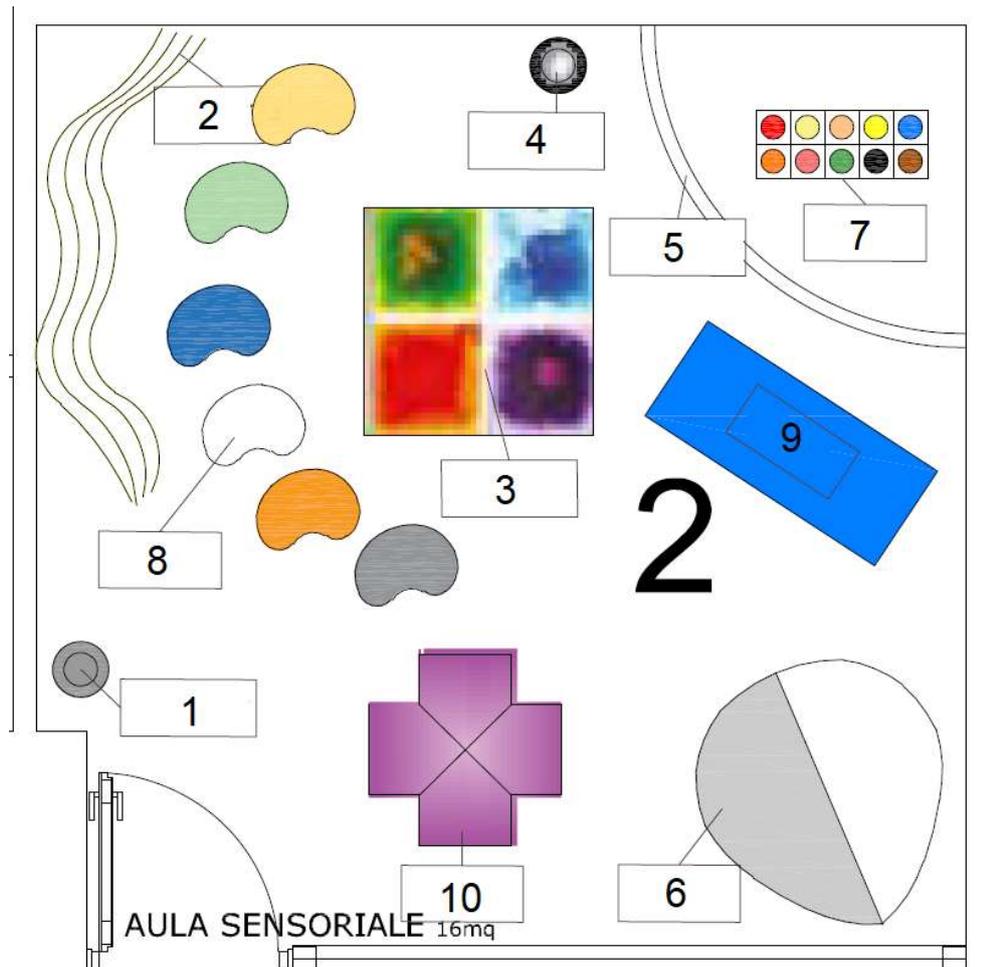
1. Stanza Multisensoriale

- 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



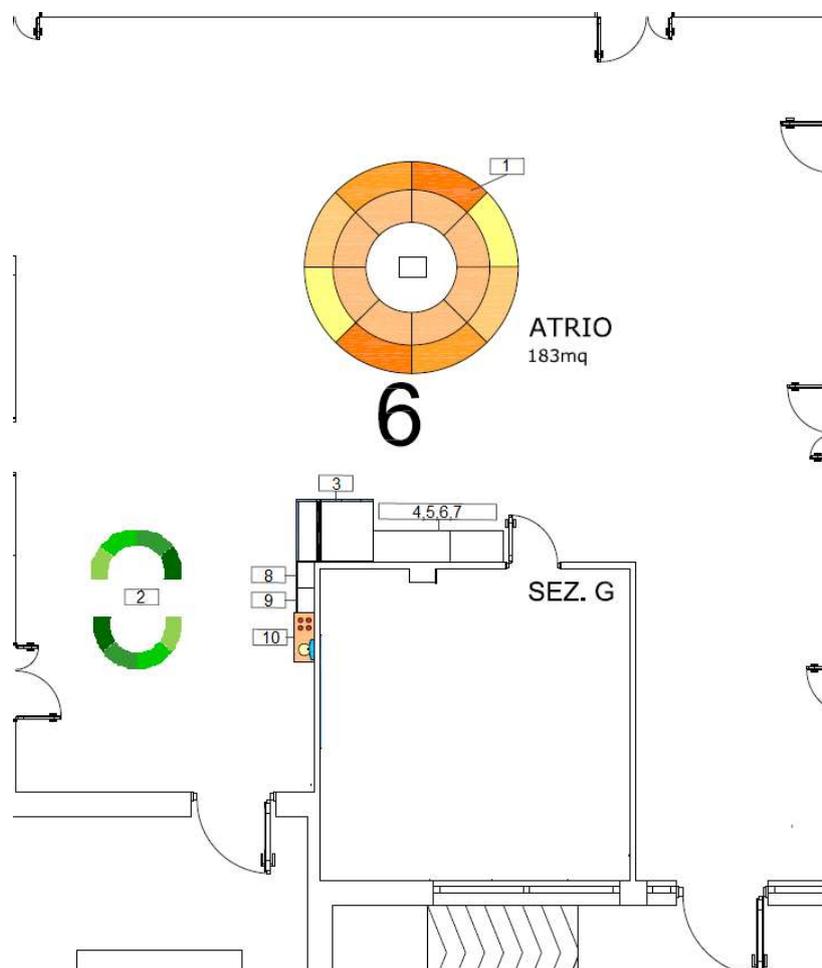
2. Spazio lettura

- 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

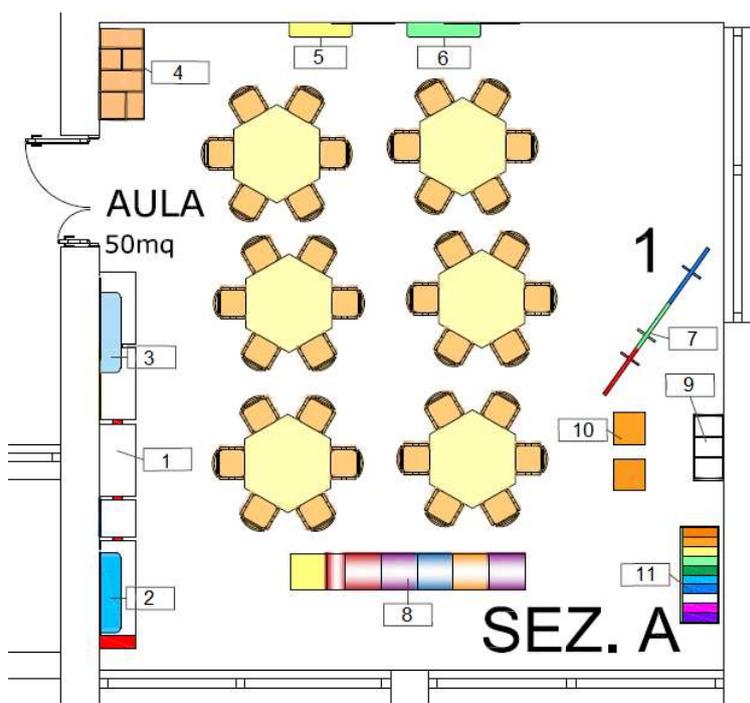


3. Ambienti innovativi da realizzare

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

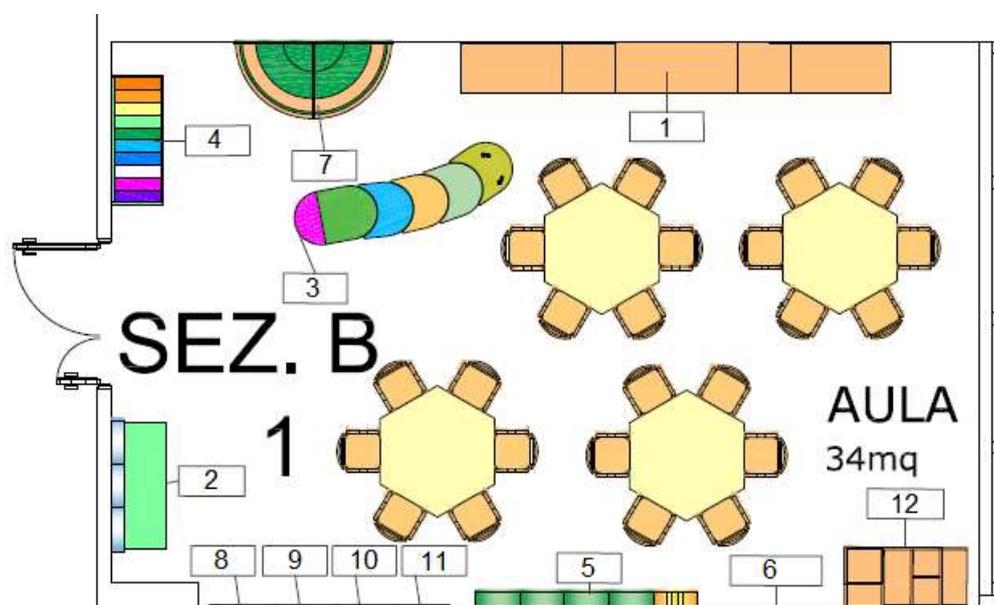
ARREDI previsti per la realizzazione		
1.	Composizione Trenino	1
2.	Mensola Nuvola scura	1
3.	Mensola Nuvola chiara	1
4.	Carrello pittura Premium	1
5.	Mensola Sole	1
6.	Mensola Prato	1
7.	Trenino manipolativo	1
8.	Morbido Trenino	1
9.	Espositore bianco	1
10.	Pouf per Espositore	1
11.	Cuscini Arcobaleno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



Ambiente innovativo 2 – sfondo integratore PRATO

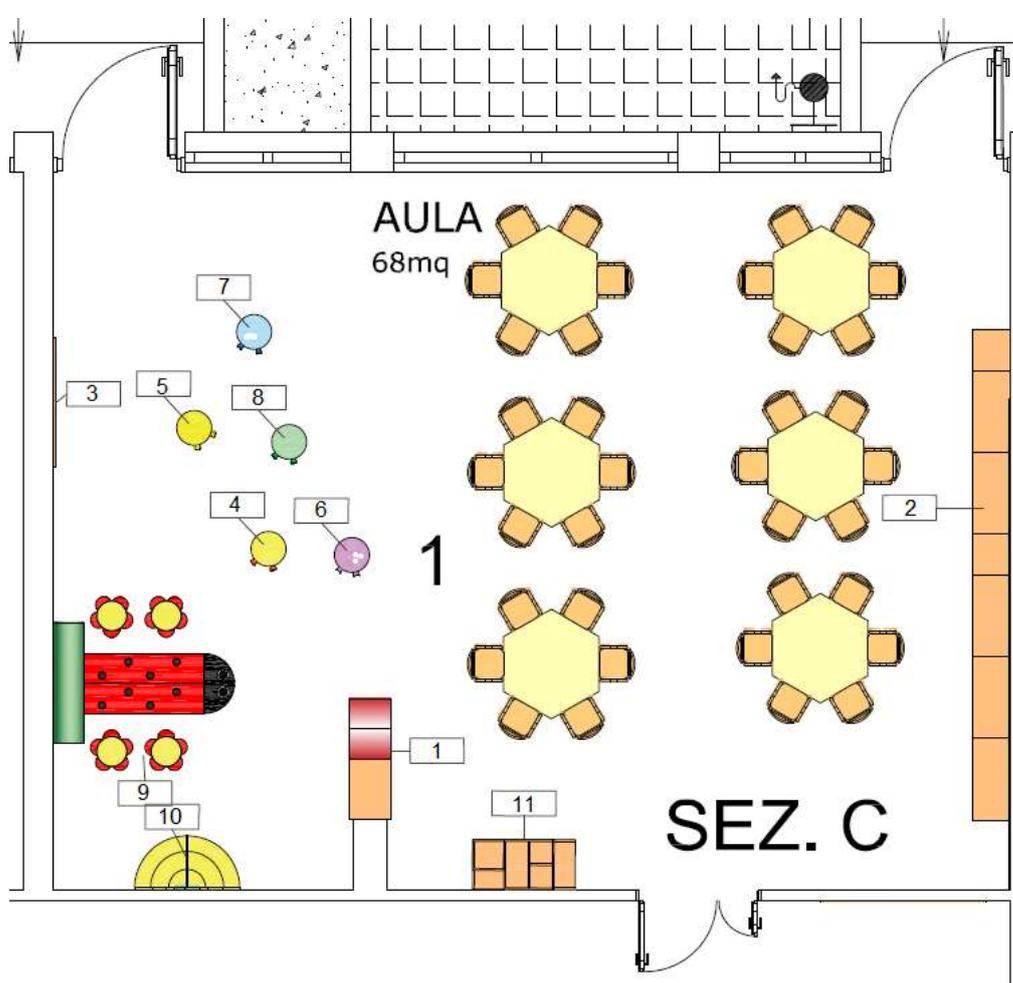
ARREDI previsti per la realizzazione

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



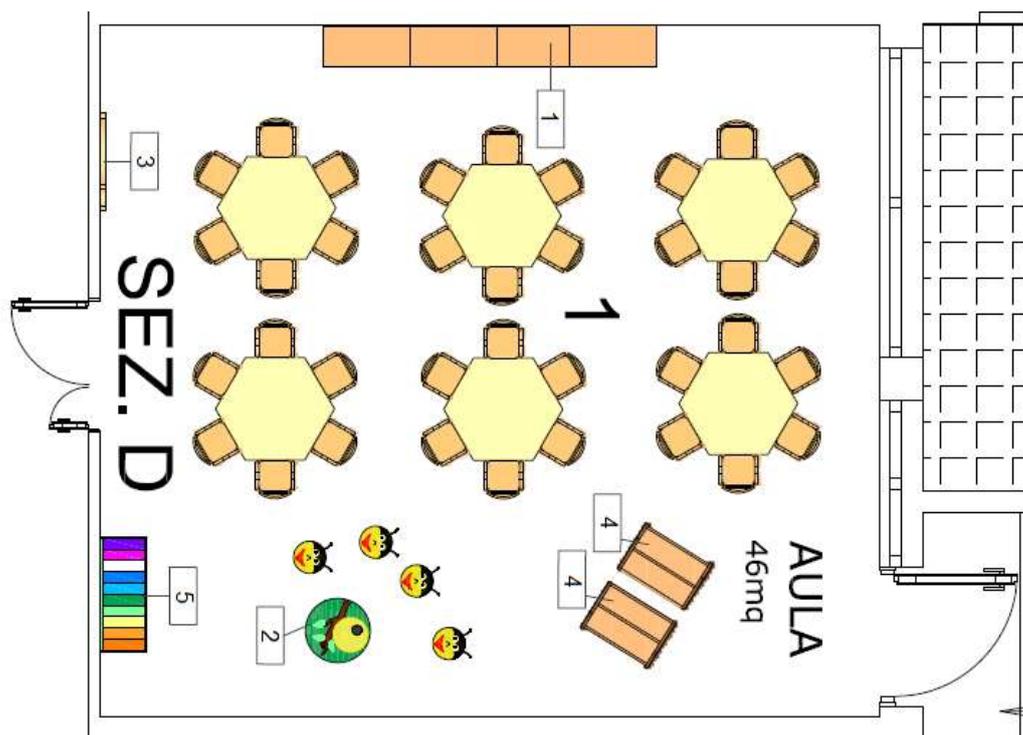
Ambiente innovativo 3 – sfondo integratore FATTORIA

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



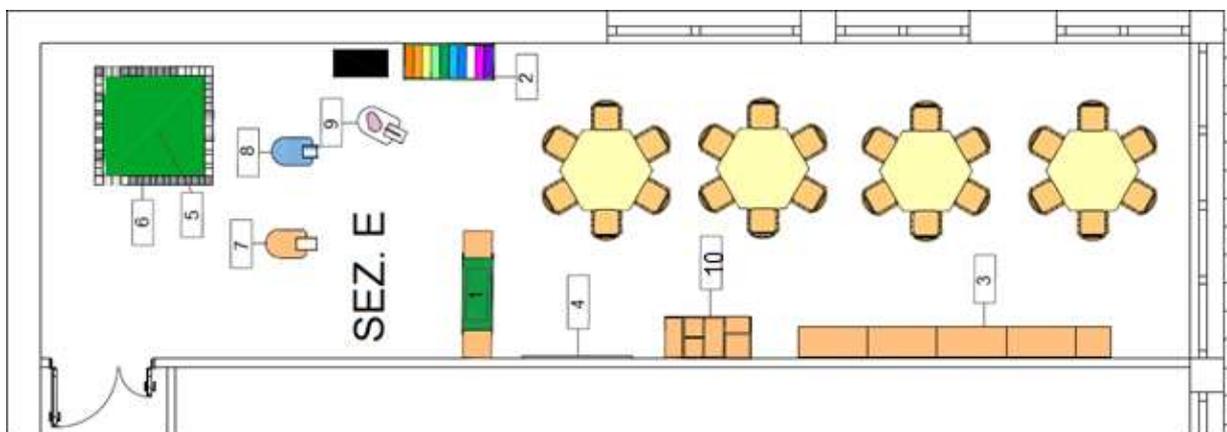
Ambiente innovativo 4 – sfondo integratore TEDDY

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



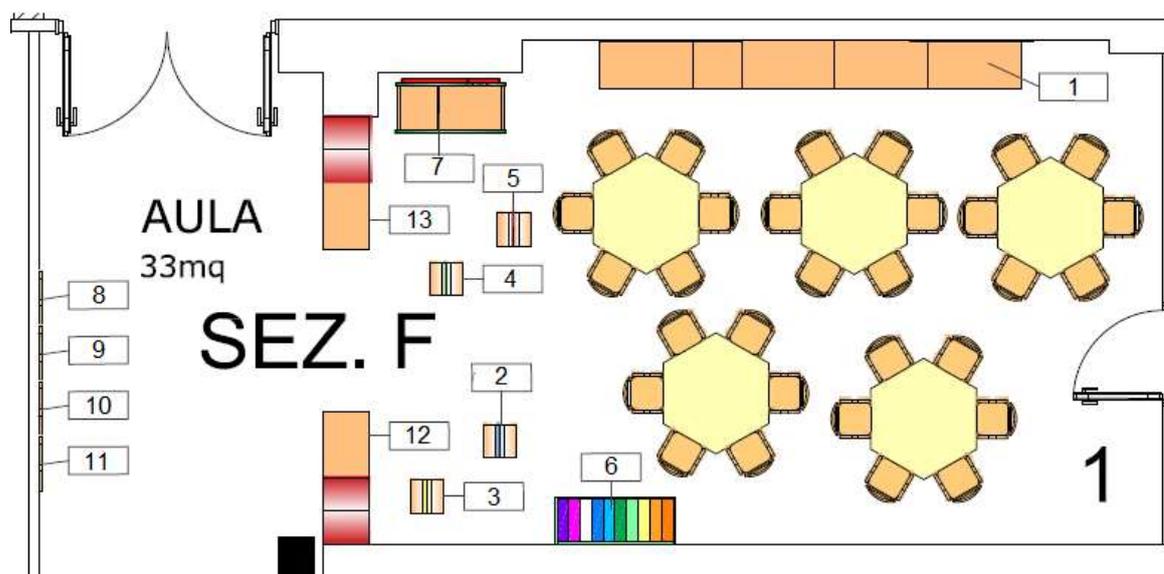
Ambiente innovativo 5 – sfondo integratore CASTELLO

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



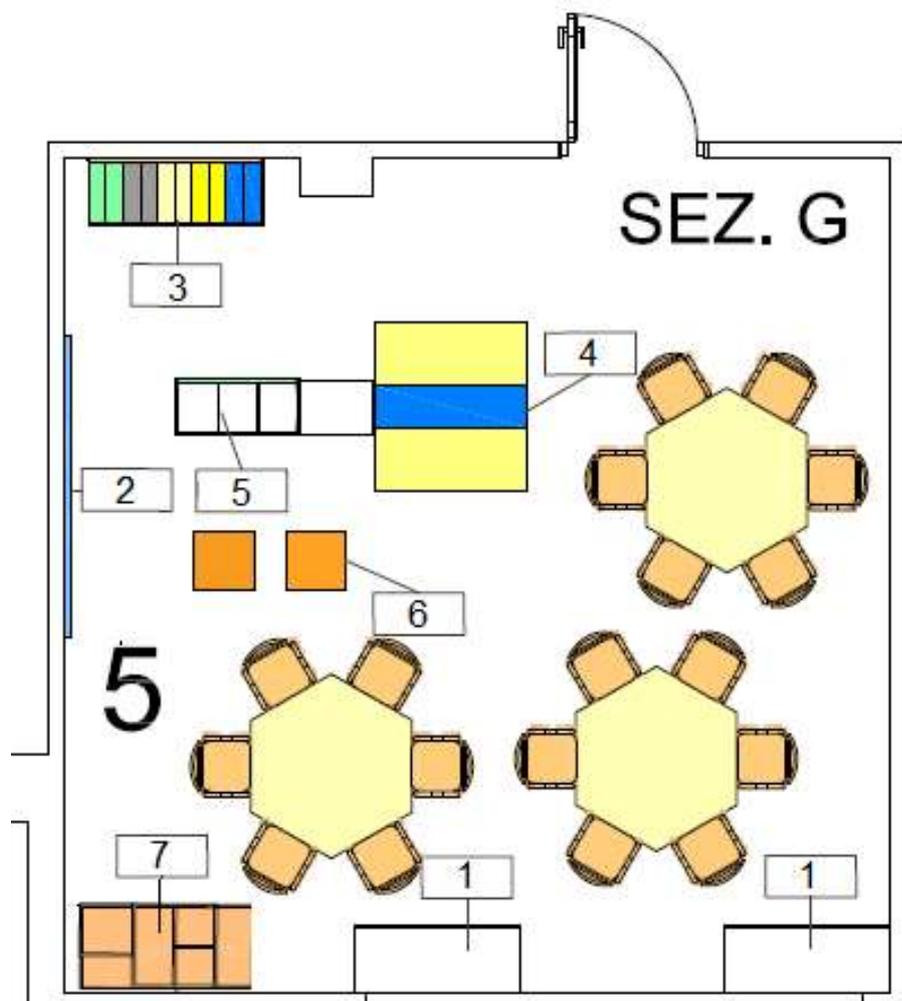
Ambiente innovativo 6 – sfondo integratore MATITE

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

Ambiente innovativo 3	
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	
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	
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	
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	
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
