

IC ANTONELLI CASALEGNO
SCUOLA DELL'INFANZIA VIOLETA PARRA

PON FESR REACT EU- Avviso 38007 del 27/05/2022

**“Ambienti didattici innovativi per le
scuole dell’infanzia”**



PROGETTISTA
prof.ssa Elena Di Palermo

PREMESSA

Il presente progetto è stato elaborato per la realizzazione di quanto previsto dall'avviso n. 38007 del 27/05/2022, al quale l'IC Antonelli Casalegno ha risposto con la presentazione del progetto codice 13.1.5A-FESRPON-PI-2022-56, autorizzato in data 2022-09-05.

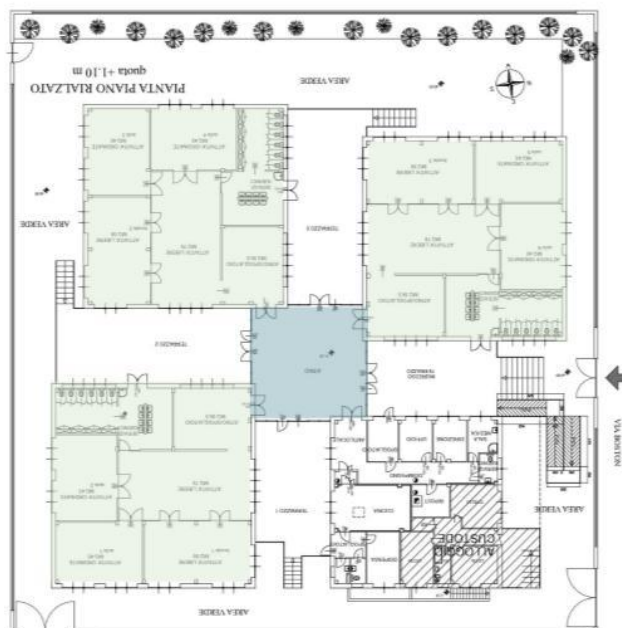
Lo scopo dell'azione è finalizzata a realizzare ambienti didattici innovativi nelle scuole statali dell'infanzia al fine di creare spazi di apprendimento innovativi. Tali interventi sono finalizzati all'adeguamento degli ambienti di apprendimento delle scuole dell'infanzia statali per poter garantire 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 e in coerenza con le Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei.

1. STATO DI FATTO

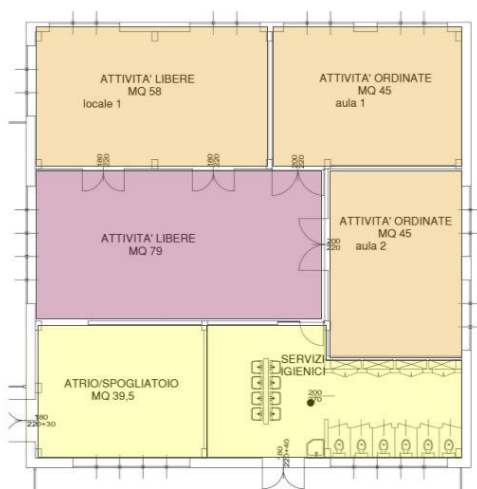
La Scuola dell'Infanzia Violeta Parra fa parte dell'IC Antonelli Casalegno di Torino ed è situata nel quartiere di Santa Rita, in Via Boston 33.

La tipologia edilizia è quella della scuola a padiglione, circondata da un giardino pertinenziale per le attività ludiche e didattiche

La palazzina si sviluppa interamente su un unico piano secondo una pianta quadrata il cui fulcro centrale è l'atrio: su di esso si affacciano tre padiglioni, la zona uffici e servizi e tre terrazzi collegati ai padiglioni, che diffondono la luce naturale nell'ambiente interno.



Ogni padiglione raccoglie due sezioni con zona armadietti, servizi igienici e area per attività libere; tutti gli spazi sono raccolti intorno ad un'ampia area centrale comune, anch'essa destinata ad attività libere.



2. PRINCIPI GUIDA DEL PROGETTO

Il curriculum della scuola dell'Infanzia V. Parra enuncia le seguenti priorità: *“la scuola dell'infanzia ha come priorità lo “stare bene a scuola”, il sentirsi sicuri e accolti. Attraverso le proprie proposte educative e di apprendimento, favorisce la formazione integrale del bambino nella sua individualità e irripetibilità, in modo da garantirne il pieno sviluppo delle potenzialità, rispettandone e valorizzandone i ritmi evolutivi, le capacità e le differenze.*

La scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

I campi di esperienza in cui si articolano le attività proposte ai bambini sono esplicitati nel curriculum della scuola dell'infanzia e riguardano gli ambiti antropologico, linguistico, matematico e scientifico (Il sé e l'altro - Il linguaggio e le parole - Lo spazio e l'ordine e la misura - La conoscenza del mondo).”

Il progetto PON “Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia” offre la possibilità di adeguare gli spazi della scuola per ospitare metodologie innovative per consentire un più efficace raggiungimento degli obiettivi didattici.

Gli ambienti didattici innovativi nella scuola dell'infanzia sono luoghi di apprendimento che si basano su un approccio pedagogico basato sulla collaborazione, la creatività e il pensiero critico. Si tratta di ambienti in cui i bambini sono incoraggiati a sperimentare, a fare errori e a imparare dalle proprie esperienze, invece di seguire un curriculum rigido e predefinito.

Un ambiente didattico innovativo della scuola dell'infanzia dovrebbe essere accogliente e invitante, con spazi ampi e luminosi, arredi confortevoli e materiali di qualità. Inoltre, dovrebbe essere organizzato in modo da incoraggiare la curiosità e la scoperta, con aree dedicate all'esplorazione, alla creatività e al gioco libero.

Un altro elemento importante degli ambienti didattici innovativi è la presenza di tecnologie e strumenti digitali, che possono essere utilizzati in modo responsabile e controllato per aiutare i bambini a sviluppare le loro competenze informatiche e digitali. Ad esempio, si possono utilizzare tablet, computer e altri dispositivi per esplorare contenuti educativi, per creare progetti e per comunicare con gli altri. Gli ambienti didattici innovativi dovrebbero inoltre essere organizzati in modo da promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo, favorendo la creazione di piccoli gruppi di lavoro o di attività di laboratorio. In questo modo, i bambini possono imparare a lavorare insieme, a condividere le idee e a risolvere problemi in modo creativo.

Inoltre, gli ambienti didattici innovativi dovrebbero essere progettati in modo da favorire l'apprendimento attivo, ovvero un approccio basato sull'esperienza diretta e sulla scoperta, che permette ai bambini di sviluppare le loro capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi.

In conclusione, gli ambienti didattici innovativi nella scuola dell'infanzia sono luoghi di apprendimento creativi e stimolanti, che offrono ai bambini la possibilità di sperimentare, di fare errori e di imparare dalle proprie esperienze, promuovendo al contempo il lavoro di gruppo, l'utilizzo responsabile della tecnologia e l'apprendimento attivo.

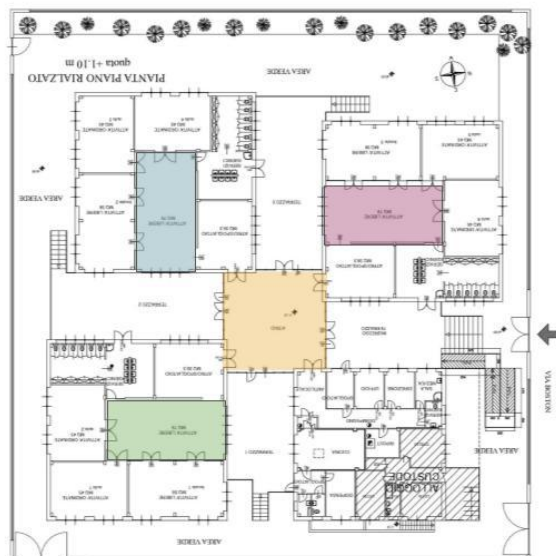
Dal confronto con le docenti della Scuola dell'Infanzia sono emersi tre temi attorno ai quali sviluppare il progetto:

- **DIGITALIZZAZIONE:** per l'acquisizione delle prime abilità nel pensiero critico e nel problem-solving, nel pensiero computazionale, nella collaborazione, nella comunicazione, nella creatività, nell'alfabetizzazione tecnologica, nelle STEM
- **PSICOMOTRICITA':** per facilitare la conoscenza e la consapevolezza del sé corporeo. migliorare la coordinazione dinamica generale. facilitare l'interiorizzazione di concetti spaziotemporali
- **AVVICINAMENTO ALLA LETTURA:** per sviluppare la creatività, ampliare la memoria, potenziare le capacità logiche, esercitare la propria capacità di problem solving e sviluppare l'empatia

A partire da queste tre tematiche, è stato sviluppato il progetto di arredo di alcune aree della scuola e programmato l'acquisto di materiale didattico e tecnologico funzionale all'acquisizione delle abilità previste.

3. SCELTE PROGETTUALI

3.1 Ambienti coinvolti

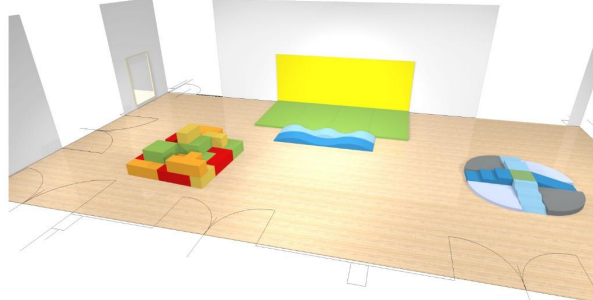
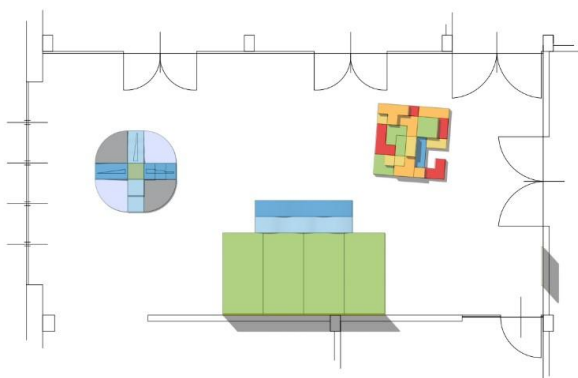


viste dei saloni nei quali si realizzeranno le aree per la psicomotricità

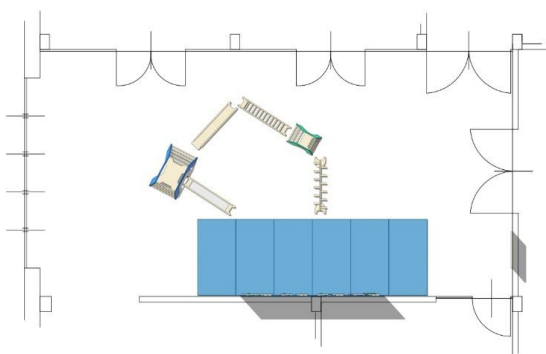
3.2 Arredi

Il progetto prevede di realizzare 3 zone dedicate alla psicomotricità nelle aree centrali dei tre padiglioni, ciascuna dotata di strutture modulari per il gioco e le attività dei bambini, attrezzature da parete e per percorsi sospesi e di equilibrio. Ogni zona sarà dedicata in modo più specifico ad una fascia d'età (3-4-5 anni), ma le dotazioni saranno in parte mobili e facilmente trasportabili da un padiglione all'altro per allestire di volta in volta l'ambiente in modo flessibile e adatto alle esigenze di un determinato gruppo di bambini e del lavoro didattiche che si vuole svolgere.

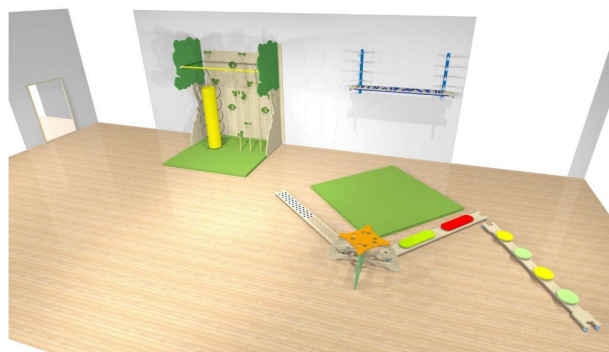
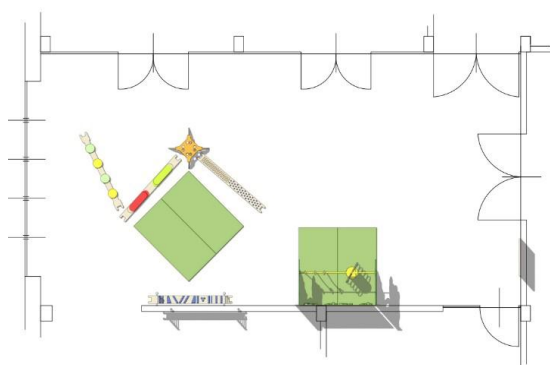
AREA PSICOMOTRICITA' 3 ANNI



AREA PSICOMOTRICITA' 4 ANNI



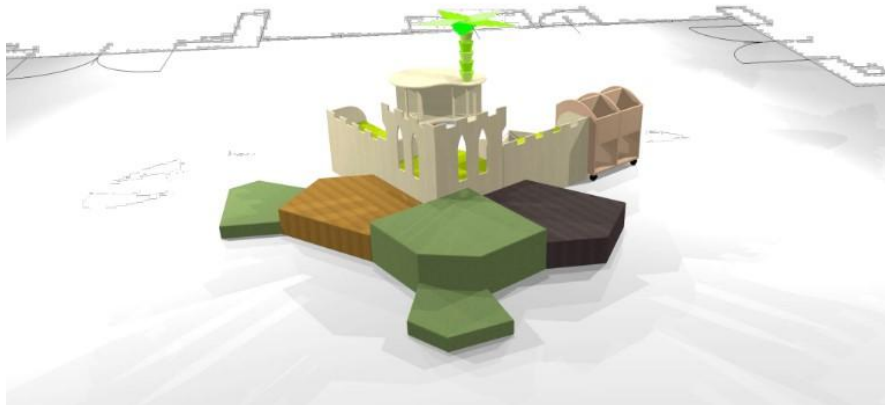
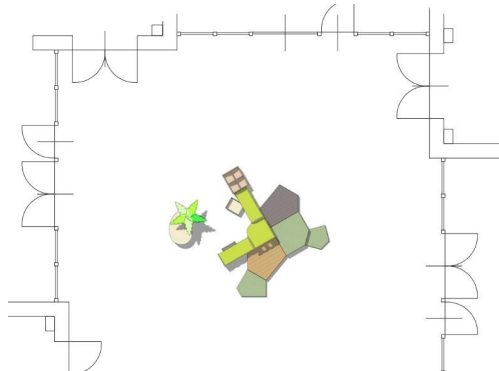
AREA PSICOMOTRICITA' 5 ANNI



Si prevede poi di realizzare un'area attrezzata per la lettura e il relax nell'atrio della scuola, in posizione baricentrica rispetto alle sezioni e visibile e utilizzabile anche dai genitori nei momenti del saluto ai bambini.

Quest'area sarà dotata di sedute morbide e strutture modulari per il gioco e le attività dei bambini.

AREA LETTURA ATRIO



3.2 Materiale didattico tecnologico



Ogni padiglione verrà dotato di un tavolo interattivo trasportabile, strumento utile per la crescita delle abilità e del linguaggio, su cui sono precaricate apps con storie animate e giochi interattivi per avvicinarsi alle materie STEM



A disposizione di tutte le sezioni a rotazione, vi sarà un armadio di ricarica (compreso tra gli arredi) nel quale alloggeranno 23 tablet da 10" dotati di supporto/custodia e 7 pc notebook.

3.2 Materiale didattico



1 kit Blue-Bot - Green Kit: Un robot educativo che si programma "on-board" per muoversi nello spazio; presenta una scocca trasparente che permette ai bambini di vedere i circuiti dentro il robot e può essere collegata a un'app per tablet con ambiente digitale per simulazioni virtuali.



1 kit Rugged robot - Class pack: Un robot educativo programmabile progettato per uso esterno, può muoversi anche all'esterno e su terreni impervi. Si programma mediante le frecce e i comandi posti direttamente sulla sua scocca; può essere controllato tramite tablet. Slot predisposto per pennarello o per fotocamera



2 kit Super DOC PRO School kit, un set di robotica che include: 6 Robot Super Doc PRO con membrana personalizzata • Tabelloni e percorsi • Tasselli programmazione allineati con Cody Roby • Kit abiti da 4 personaggi ready to use • Kit stencil per creazione abiti da personalizzare • Kit carte comandi • Pennarelli riscrivibili + Cancellino • Guida dell'insegnante con attività didattiche • Kit di ricarica con carica batterie e cacciavite



n. 7 - Robot educativi Wonder Dash: un robot mobile, interattivo e programmabile che può essere utilizzato per eseguire semplici comandi direzionali (dai 5 anni in su) o per costruire programmi più complessi e articolati.



1 kit LEGO Education - LEGO Education SPIKE Essential Set - set da 449 pezzi con mattoncini e personaggi LEGO, un hub, 2 motori, una matrice LED e un sensore di colore. La programmazione (coding) avviene in un ambiente a blocchi: è basata su icone e parole semplici. SPIKE Essential include anche 5 unità didattiche da 8 lezioni guidate di 45 minuti, rubriche di valutazione e video per supportare gli insegnanti.



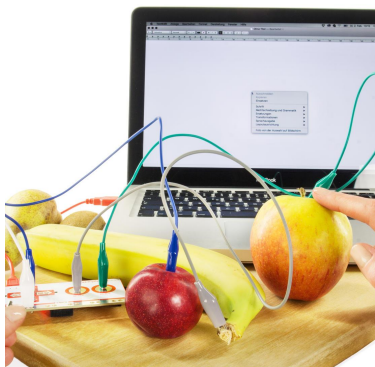
2 kit LEGO Education Coding Express : un set creativo che consente ai bambini in età prescolare di apprendere le prime nozioni di coding e di acquisire competenze fondamentali con i mattoncini LEGO® DUPLO. Il set per la classe è composto da 4 scatole di Coding Express, sufficienti a far lavorare fino a 24 bambini contemporaneamente.



1 kit LEGO Education - LEGO® DUPLO® StoryTales: Questo promuove la creatività, la produzione e la ripetizione fantasiosa di storie e lo sviluppo socio-emotivo e del linguaggio. Il set utilizza 3 basi che possono essere combinate con 5 sfondi a due lati per caratterizzarne il tono. Questi elementi possono essere utilizzati per raccontare una storia dall'inizio alla fine, per individuare scene chiave o per di ruolo in cui i bambini possono inventare e mettere in scena le proprie storie.



1 kit CodyRoby Set base tappeto con tasselli QR Code+
2 Carte CodyRoby - Set per la classe: kit per il coding unplugged, utilizza strumenti non digitali. Le istruzioni sono carte da gioco che contengono semplici simboli associati a tre azioni elementari: vai avanti, girati a sinistra, girati a destra.



1 Makey Makey Classroom kit :include 12 Makey Makey, 12 buste e alcune parti extra per quando si vuole inventare qualcosa di ancora più grande. Inoltre, ciascuno dei 12 Makey Makeys nel set ha una propria confezione contenente il Makey Makey, il cavo USB, 7 clip a coccodrillo e un manualetto

4. ACQUISTI NECESSARI

Nei paragrafi seguenti si dettagliano gli acquisti necessari all'allestimento degli spazi e alla dotazione di materiali didattici e didattico tecnologici.

4.1 Arredi

AREA PSICOMOTRICITA' 3 ANNI

descrizione	numero
Tappeto di protezione dagli impatti. Grazie al sistema in velcro, possono essere rapidamente rimossi dalla parete e utilizzati come tappetini.	4
Specchio di sicurezza, con cornice in legno	1
Tappeto di sicurezza antitrauma. Dimensioni cm 200x100x6h	4
Composizione grandi blocchi psicomotori - 18 pezzi Dimensione cuboide grande 50x50x25	1
Set due forme morbide paesaggio con fondo antiscivolo – colore: blu turchese e blu zaffiro Dimensioni cm 240x40x16h cad. Set due forme morbide paesaggio con fondo antiscivolo –	1
Composizione 9 elementi morbidi "isolotto" Dimensioni cm 200x200x20h	1

AREA PSICOMOTRICITA' 4 ANNI

descrizione	numero
Tappeto di sicurezza antitrauma. Certificato HIC per altezza di caduta libera di 240cm - colore a scelta Dimensioni cm 200x100x6h	6
Parete di arrampicata con applicazioni in legno sotto forma di nuvole, grattacieli o gru sono ciò che rende queste pareti da arrampicata così speciali. La loro forma e dimensione, nonché le diverse strutture della superficie, le rendono così uniche Altezza ridotta delle pareti di arrampicata: - altezza di caduta - quindi non è necessaria alcuna protezione anticaduta. Dimensioni cm 376x1,8x146h	1
Specchio di sicurezza, con cornice in legno Dimensioni cm 96x5x145h Specchio di sicurezza, con cornice in legno	1
Pedana trasparente percorso di equilibrio Dimensioni cm 150x28x9h Pedana trasparente percorso di equilibrio	1
Rampa a pioli - Dimensioni cm 140x30x8h	1

Scala Dimensioni cm 140x30x8h	1
Scivolo Dimensioni cm 140x30x8h	1
Pedana media percorso di equilibrio Dimensioni cm 126x85x48h	1
Pedana piccola percorso di equilibrio Dimensioni cm 72x62x37h	1

AREA PSICOMOTRICITA' 5 ANNI

descrizione	numero
Tappeto di sicurezza antitrauma. Certificato HIC per altezza di caduta libera di 240cm - colore a scelta Dimensioni cm 200x100x6h	4
Albero da arrampicata - destro Dimensioni cm 118x249h	1
Albero da arrampicata - sinistro Dimensioni cm 118x249h	1
Barra sospesa Dimensioni cm 195x3,4 diam	1
Corde per arrampicata - tre pezzi Dimensioni cm 250 x diam 2,5/3	1
Cilindro da appendere, con 5+5 anelli di presa Dimensioni cm 140x30x30	1
Grande parete da arrampicata in legno di betulla predisposta per fissaggio di prese di arrampicata. Dimensioni cm 89,6x1,8x216hGrande parete da arrampicata in legno di betulla predisposta per fissaggio di prese di arrampicata.	2
Set 9 impugnature da arrampicata - colore verde Dimensioni cm 21,9x31,2x21,5Set 9 impugnature da arrampicata - colore verde Dimensioni cm 21,9x31,2x21,5	2
Specchio di sicurezza, con cornice in legno Dimensioni cm 96x5x145hSpecchio di sicurezza, con cornice in legno	1
Asse di equilibrio Fachiro Lunghezza cm 216	1
Asse con due elementi mobili Lunghezza cm 216	1
Piattaforma di bilanciamento piccola Dimensioni cm 105x45h	1
Set due staffe da parete per riporre n.5 tavole di equilibrio Lunghezza 34 cm	1
Asse di equilibrio Vedere con i piedi Lunghezza cm 216	1
Asse di equilibrio con dischi mobili Lunghezza cm 216	1

AREA LETTURA ATRIO

Cassetto-carrello con ruote Dimensioni 42x35x29,5h	2
Panca con merli Dimensioni cm 96,5x39,5x59,4h, seduta cm 36,7h	2
Panca ad angolo con torre Dimensioni cm 70,3x70,3x90,4h	1
Cuscino sagomato verde per panca con merli ad angolo Dimensioni cm 63x63x3h	1
Cuscino rettangolare verde per panca con merli Dimensioni cm 63x63x3h	2
Isola con palma - Elemento multiuso con funzioni decorative, di seduta e scaffale per libri e giocattoli. Dimensioni cm 101x98x100h circa	1
Pedane morbide - Pedana B alta - in tessuto - Dimensioni lati cm 90, 60, 45, 60, 90, altezza cm 33	1
Pedane morbide - Pedana A media - in tessuto - Dimensioni lati cm 88, 60, 45, 90, 60, altezza cm 22	1
Pedane morbide - Pedana A media - in tessuto - Dimensioni lati cm 88, 60, 45, 90, 60, altezza cm 22	1
Pedane morbide - Pedana C bassa - in tessuto - Dimensioni lati cm 60, 60, 45, 69, 27, altezza cm 11	1
Pedane morbide - Pedana D bassa - in tessuto - Dimensioni lati cm 45, 45, 45, 45, 33, altezza cm 11	1
Carrello portalibri Dimensioni cm 60x50x78h	1
Carrello Libri Dimensioni cm 118x40x83,5h	2
Percorso di equilibrio e tattile - 10 pezzi - 8 travi di diversa difficoltà e due piastre di collegamento Dimensioni trave cm 93x20x3/10h	1

CARRELLO STAZIONE DI RICARICA VENTILATO 30 NOTEBOOK Armadietto di sicurezza per notebook, tablet e smartphone con ripiani completi di divisori in plastica. Completamente assemblato, in acciaio di spessore 1,5 mm verniciato a polvere. Carrello stazione di ricarica con 3 ripiani da 10 posti ciascuno, per un totale di 30 alloggiamenti con sistema di gestione cavi integrato. Dispone di 6 multiprese Schuko/bipasso da 5 posti ciascuna per un totale di 30 posizioni di alimentazione disponibili. Porta frontale a doppio battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°. Retro con porta doppio battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°. Pannelli laterali fissi, uno provvisto di tre ventole di raffreddamento da 120 x 120 mm. Piano superiore adatto per riporre documenti o notebook. Dotato di interruttore generale esterno luminoso e magnetotermico interno C16A. Provvisto di due maneggevoli maniglie laterali (dim.	1
--	---

44 x 9 cm). Dotato di 4 ruote pivotanti da 5", di cui 2 con freno. Dimensioni alloggiamenti (LxPxA): 40 x 360 x 290 mm. Dimensioni (LxPxA): 700 x 640 x 1110 mm; Colore: bianco/blu.	
--	--

4.2 Materiale didattico tecnologico

descrizione	numero
Tavolo interattivo Wacebo DabliuTouch 43" T11L-C 4K Tavolo interattivo Wacebo DabliuTouch 43" T11L-C 4K tecnologia capacitiva OS Android11 RAM4GB Storage32GB apps con storie animate e giochi interattivi per avvicinarsi alle materie STEM H58cm frame colore Green cod. ABX-T11LC43G	3
TABLET LENOVO TAB M10 FHD WI-FI Dimensioni schermo: 25,6 cm (10.1"), Risoluzione del display: 1920 x 1200 Pixel. Capacità memoria interna: 64 GB. Frequenza del processore: 1,82 GHz, Modello del processore: T610. RAM installata: 4 GB. Risoluzione fotocamera posteriore (numerico): 8 MP, Tipo di fotocamera posteriore: Fotocamera singola, Risoluzione fotocamera frontale (numerico): 5 MP, Fotocamera frontale. Wi-Fi standard: Wi-Fi 5 (802.11ac). Lettore di schede integrato. Peso: 460 g. Sistema operativo incluso: Android 12. Colore del prodotto: Grigio compresa custodia rigida con supporto	23
NOTEBOOK HP 255 G8 (CPU AMD RYZEN 5) Display 15,6" - Risoluzione 1920 x 1080 (Full HD) - Cpu AMD Ryzen 5 5500U 2.1 GHz - Ram 8 GB DDR4 - SSD 256 GB M.2 2280 PCIe 3.0 x2 - Scheda Video integrata - Scheda Audio integrata - Scheda di rete gigabit integrata - Scheda di rete Wireless 802.11a/b/g/n/ac/ax Bluetooth 5.2 - Webcam integrata - Interfacce:2xUSB 3.2 Gen 1, USB-C 3.2 Gen 1, HDMI, LAN, Jack combinato per cuffia/microfono - Windows 11 Home - Garanzia 24 mesi.	7

4.3 Materiale didattico

descrizione	numero
ICT - Blue-Bot - Green Kit	1
TTS Group - Rugged robot - Class pack	1
Clementoni School - Clementoni SuperDoc Pro School Kit	2
Wonder - Dash - Robot educativo	7
LEGO Education - LEGO Education SPIKE Essential Set -	1
LEGO Education - LEGO Education Coding Express	2
CodyRoby Set base tappeto con tasselli QR Code	1
Carte CodyRoby - Set per la classe	2
LEGO Education - LEGO® DUPLO® StoryTales	2
Joylabz - Makey Makey Classroom Kit	1

IC ANTONELLI CASALEGNO
SCUOLA DELL'INFANZIA VIOLETA PARRA

PON FESR REACT EU- Avviso 38007 del 27/05/2022

**“Ambienti didattici innovativi per le
scuole dell’infanzia”**
**VARIANTE DI MODIFICA ACQUISTI
DI MATERIALE DIDATTICO**



PROGETTISTA
prof.ssa Elena Di Palermo

A seguito della verificata indisponibilità dei prodotti indicati in progetto alle condizioni ipotizzate, si rivede l'elenco del materiale didattico da acquistare con le seguenti variazioni:

Materiale didattico variato



n. 1 kit (invece che n. 2 kit) Super DOC PRO School kit, un set di robotica che include: 6 Robot Super Doc PRO con membrana personalizzata • Tabelloni e percorsi • Tasselli programmazione allineati con Cody Roby • Kit abiti da 4 personaggi ready to use • Kit stencil per creazione abiti da personalizzare • Kit carte comandi • Pennarelli riscrivibili + Cancellino • Guida dell'insegnante con attività didattiche • Kit di ricarica con carica batterie e cacciavite

ACQUISTI NECESSARI VARIATI

descrizione	numero
ICT - Blue-Bot - Green Kit	1
TTS Group - Rugged robot - Class pack	1
Clementoni School - Clementoni SuperDoc Pro School Kit	1*
Wonder - Dash - Robot educativo	7
LEGO Education - LEGO Education SPIKE Essential Set -	1
LEGO Education - LEGO Education Coding Express	2
CodyRoby Set base tappeto con tasselli QR Code	1
Carte CodyRoby - Set per la classe	2
LEGO Education - LEGO® DUPLO® StoryTales	2
Joylabz - Makey Makey Classroom Kit	1

- **quantità variata**