

RELAZIONE TECNICA

PROGETTO PON “ AMBIENTI INNOVATIVI PER L’INFANZIA”

Relazione di inizio progetto Pon FESR Azione 13.1.5 – “Ambienti didattici Avviso pubblico prot.n. 38007 del 27 maggio 2022 “Ambienti didattici innovativi per la scuola dell’infanzia”. CUP: G34D22000910006/ Istituto Comprensivo I.C. Scandura, ACI CATENA

Premessa

Il progetto del nostro istituto scolastico prevede di realizzare degli ambienti didattici innovativi per la scuola dell’Infanzia, in linea con quanto espresso dall’avviso pubblico prot. 38007 del 27 maggio 2022- Azione 13.1.5-”Ambienti didattici innovativi per la scuola dell’infanzia”.

Si intende agire con procedura di affidamento diretto (ai sensi dell’art. 36 comma 2 lettera a) del Dlgs 50/2016 e successive mm.ii. in conformità con il D.I. 129/2018 anche in deroga ai sensi dell’art. 55 comma 1 lettera b)), alla realizzazione del citato progetto finalizzato alla realizzazione di spazi di apprendimento innovativi per ogni plesso della scuola dell’infanzia dell’Istituto Comprensivo di S. Scandura di Aci Catena per un totale di 4 ambienti didattici innovativi, ovvero i due plessi ubicati nella frazione di San Nicolò (via Sant’Antonio e via Leonardi) e i due plessi ubicati nella frazione Aci San Filippo (via Sciascia e via San Giuseppe).

Situazione di partenza (stato ex quo)

Per definire lo stato dell’arte si è proceduto ad una ricognizione dei locali, visionando i quattro immobili destinati alla scuola dell’infanzia. Si è proceduto altresì alla verifica della dotazione tecnologico-digitale e all’individuazione delle azioni didattiche messe in atto nei plessi. Tali operazioni preliminari hanno permesso di appurare che le scuole dell’infanzia dell’I.C. Scandura hanno una esigua dotazione di strumenti didattici innovativi; hanno a disposizione arredi parzialmente adeguati all’attuazione di attività esperienziali; le attrezzature didattico educative sono obsolete e non sempre corrispondenti ai bisogni educativi dei bambini e delle bambine delle attuali generazioni.

Finalità del Progetto

La scuola dell’infanzia è un ambiente educativo di esperienza concreta che valorizza il gioco in tutte le sue forme ed espressioni come occasione di apprendimento che privilegia l’esperienza concreta, il fare produttivo, il contatto diretto con le cose e gli ambienti anche per orientare e guidare le naturali curiosità dei bambini in percorsi ordinati e organizzati di esplorazione e ricerca. Dall’indagine effettuata in campo e da un’approfondita analisi dei bisogni della scuola nasce la proposta di organizzare degli spazi di apprendimento innovativo misto (fisico e digitale), che integri i contenuti della didattica e le risorse tecnologiche in setting di apprendimento stimolanti. Gli arredi, le attrezzature e le strumentazioni digitali e fisiche, permetteranno l’individuazione di ambienti che stimolino attraverso esperienze visive e tattili, lo sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e affettivo dei bambini. Si punta alla creazione di uno spazio innovativo ma al tempo stesso, stimolante e rassicurante, nel quale oggetti, situazioni e immagini saranno capaci di incentivare ed ampliare nuove nozioni e forme di linguaggio. Ciò favorirà il raggiungimento degli obiettivi prefissati, per far sviluppare e maturare competenze specifiche e adeguate in modo trasversale in tutti i campi dell’esperienza.

La finalità del progetto è quella di introdurre l’innovazione didattica con la creazione, anche nelle

scuole dei più piccoli, di ambienti e spazi innovativi, che garantiscano sicurezza, accessibilità, inclusività, flessibilità, nel rispetto dei principi di sostenibilità ambientale, e con arredi che consentano la riconfigurazione dello spazio sulla base delle attività di volta in volta previste.

Tali ambienti, sia dal punto di vista degli strumenti che degli applicativi in essi inseriti devono:

- essere pensati come “amplificatori” di apprendimento, non sostitutivi rispetto a quanto normalmente svolto, ma fruibili a livello di integrazione e potenziamento della progettazione didattica del nostro istituto
- promuovere lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali delle bambine e 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 messe in campo nell’istituto comprensivo.

Risultati attesi

Si evidenzia pertanto la necessità di:

- Riconfigurare gli spazi individuati nei singoli plessi con arredi idonei: tavoli per osservazione e attività esperienziali munite dei rispettivi kit didattici, sedute morbide accattivanti, carrelli contenitori dei giochi;
- Dotare l’aula di dispositivi digitali in modo da favorire attività esperienziali e arricchire tali spazi con strumenti didattici innovativi calibrati per i più piccoli e software appositamente studiati.
- Potenziare le attrezzature didattico-educative per lo sviluppo dei linguaggi espressivi e motori anche nel segno della tradizione e dell’approccio consolidato nel comprensivo (laboratorio creativo, laboratorio musicale, laboratorio di scienze, angolo per sviluppo della motricità e per l’educazione emotiva ecc...) anche mediante attività e kit dedicati e selezionati in base all’esigenza dell’utenza.

Tali ambienti saranno costituiti ciascuno da un’aula esperienziale costituita da: 1 monitor interattivo pannello touch su carrello mobile elettrico (rientrante nella voce schermi digitali interattivi adeguati) che può quindi essere montato ad altezza bambino/a. A ciò si aggiunge (sempre per ogni ambiente) un tavolo interattivo (rientrante nella voce piani luminosi) attraverso il quale l’insegnante può gestire la classe per gruppi di lavoro, nell’ottica di una didattica collaborativa ed inclusiva. Tali dispositivi, per consentire una didattica efficace, devono essere corredati di applicativi software didatticamente progettati e che garantiscono la didattica esperienziale e un avvio consapevole e guidato all’uso del digitale. La scelta dell’Istituto Comprensivo in tal senso è andata su *Kidverse*, un software di nuova concezione pensato appositamente per la didattica immersiva, in cui il coinvolgimento è dettato dal grado di protagonismo che l’applicativo garantisce.

Un software appositamente pensato per i dispositivi da noi previsti e che si adatta al loro utilizzo, strutturato per ambienti di apprendimento realistici e di fantasia strutturati per la didattica per campi di esperienza. Tali ambienti, navigabili come un mondo virtuale sono studiati dal punto di vista pedagogico-didattico per sviluppare traguardi di competenze, obiettivi e processi cognitivi adatti alla scuola dell’infanzia, tramite azioni didattiche messe a disposizione dagli ambienti stessi e dai percorsi in essi inseriti, strutturati per le fasce 3-4-5 anni. Gli ambienti e i percorsi didattici sono supportati didatticamente tramite schede per l’insegnante che permettono una piena consapevolezza di utilizzo e un proficuo inserimento nella progettazione didattica, oltre che essere caratterizzati da tratti inclusivi e la possibilità di personalizzare la fruizione in base al percorso di apprendimento concordato dall’istituto. Si prevede l’acquisto in licenza triennale per permettere di inserire con gradualità questa modalità di apprendere con l’uso del digitale sempre più all’interno

dell'attività didattica. Per quanto riguarda gli arredi, si è accertato che gli stessi rispondono ai criteri ambientali minimi D.M. 28/01/2021 e in particolare quanto esplicitato dall'art. 34 recante i "Criteri di sostenibilità energetica e ambientale" del D.lgs 50/2016 Codice degli appalti e successive modifiche e integrazioni.

Destinatari

Studenti e studentesse della scuola dell'infanzia dei plessi individuati in progetto.

Descrizione delle Azioni

Il progetto prevede l'individuazione di quattro aree laboratoriali. In tutti i plessi si intende realizzare un ambiente innovativo che individui una equivalente dotazione di attrezzature digitali, arredi, attrezzature e kit didattici. Il progetto una volta messo in atto prevede le seguenti ricadute nell'attività didattiche:

Istituzione di un team comprendente i referenti dei plessi con il compito di pianificare, progettare interventi, organizzare eventuali attività, individuare le risorse umane.

- Realizzazione di aree laboratoriali attrezzate (indoor).
- Attività di formazione continua.
- Laboratori didattici tematici
- Inserimento nel PTOF e aggiornamento del curriculum verticale
- Raccordi con il segmento di istruzione superiore (continuità con la scuola primaria).

Metodologia e Tempi

Saranno potenziate le attività che stimoleranno curiosità e creatività. I nostri obiettivi già articolati su attività ludiche manipolative musicali motorie (che permettono ad ogni bambino di crescere secondo i propri ritmi personali) verranno raggiunti per il tramite di attività educative che esplorano i cinque campi di esperienza.

L'apprendimento esperienziale sarà l'approccio metodologico privilegiato e finalizzato anche al coinvolgimento dei bambini portatori di diversità a vari livelli.

La valorizzazione delle diverse competenze individuali sarà il motore e il canale privilegiato di tutto i percorsi.

I tempi saranno strettamente connessi all'età degli alunni saranno definiti dai docenti in virtù del percorso didattico attivato.

Individuazione delle aree di progetto

Scuola dell'Infanzia ubicata nella frazione di San Nicolò è formata da due plessi:

-**"Via S. Antonio"**, plesso completamente ristrutturato e ampliato nel 2008, denominata con l'omonimo nome della via;

-**"Via G. Leonardi"**, nuovi locali inaugurati nel 2007, denominata con l'omonimo nome della via.

Scuola dell'Infanzia ubicata nella frazione di Aci San Filippo è suddivisa in due plessi:

-**"Via S. Giuseppe"**, denominata con l'omonimo nome della via;

-**"Via Leonardo Sciascia"**, denominata con l'omonimo nome della via.

Il progetto in menzione destina le risorse ai quattro plessi di scuola dell'infanzia così come sopra individuati.

La dotazione e le attrezzature previste da progetto delle aree laboratoriali sono sostanzialmente uguali e i criteri di scelta delle attrezzature hanno tenuto conto delle caratteristiche e della conformazione degli spazi, nonché della destinazione dei locali.

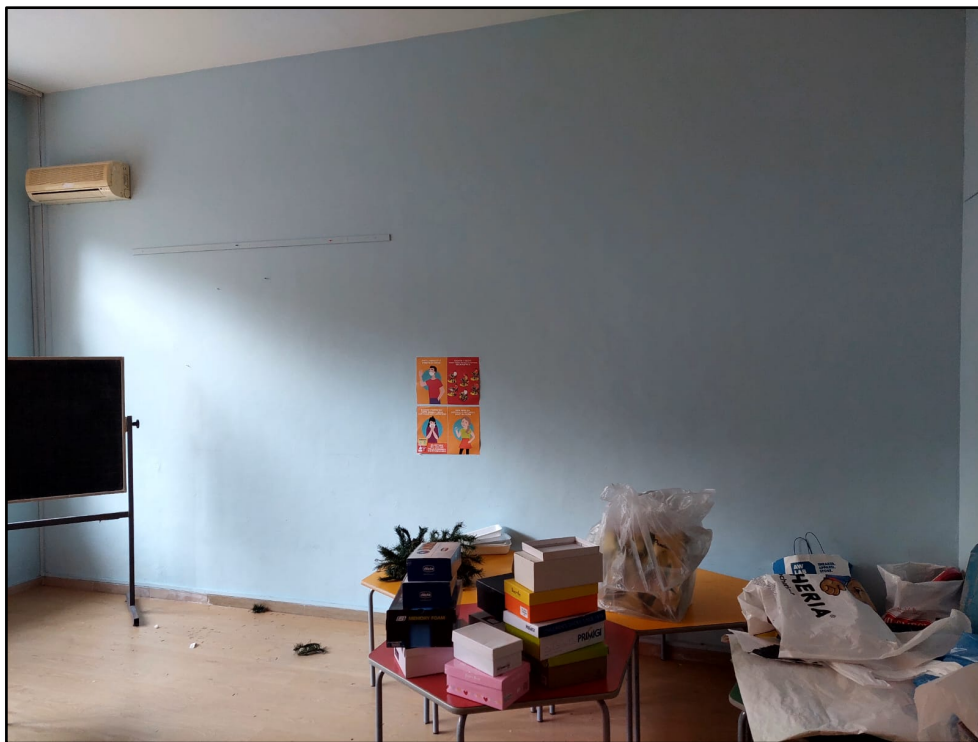
Plesso via S. Antonio (Area laboratoriale 1) San Nicolò



Plesso via Leonardi (Area laboratoriale 2) San Nicolò



Plesso via Sciascia (Area laboratoriale 3) Aci san Filippo



Plesso via S. Giuseppe (Area laboratoriale 4) Aci san Filippo



DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI E DELLE ATTREZZATURE PER GLI AMBIENTI INNOVATIVI

Le azioni del progetto che come già specificato mirano al potenziamento dell'apprendimento "esperenziale".

Secondo le esigenze dell'Istituto comprensivo, il budget complessivo autorizzato dall'Autorità di Gestione del PON è pari ad € 75.000,00 (settantacinquemila/00), di cui € 67.500,00 (sessantasettemilacinquecento/00) sono da impegnare per l'acquisto delle seguenti strumentazioni e attrezzature:

Tipologia di dotazione: ARREDI*		
NOME PRODOTTO	N° PEZZI	Caratteristiche tecniche
Pannello Arredo	4	percorso sensoriale freddo/ruvido/caldo/liscio 70x0x40
Armadio	4	armadio 2 ante e 4 cassetti grandi c/ruote frontale colore bianco (104x44x100) , struttura colore bianco, fondo standard colore struttura, ripiani colore bianco, vaschette colore giallo, completo di ruote
Set 14 Pezzi Forme Geometriche	4	set 14 pezzi forme geometriche comp. da: nd2 cubi grigio (30x30x30h) nd2 parallelepipedo verde (60x30x30h) nd2 tetti fucsia (30x30h) nd2 tetti fucsia (30x30h) nd2 architrave blu (60x30x15h) nd2 cilindri
Composizione Elementi Morbidi	4	Composizione elementi morbidi " Terra" Dimensioni totali 200x160x20h
Collinette per l'equilibrio	4	Collinette per l'equilibrio, composto da 5 pezzi di diverse dimensioni e altezze in plastica. Altezze 8,5 cm/17cm/25,5 cm.
Cavalletto pittura bifacciale	4	Cavalletto pittura bifacciale, regolabile in altezza con due vassoi portacolori. Dimensioni cm 70x43x138h
*Gli arredi rispondono ai criteri ambientali minimi D.M. 28/01/2021 e in particolare quanto esplicitato dall'art. 34 recante i "Criteri di sostenibilità energetica e ambientale" del D.lgs 50/2016 Codice degli appalti e successive modifiche e integrazioni.		

Tipologia di dotazione: ATTREZZATURE DIDATTICO EDUCATIVE

NOME PRODOTTO	N° PEZZI	Caratteristiche tecniche
Giochi e attività didattiche	4	Set di mattoncini in ABS leggeri e trasparenti - 50 pezzi in diversi colori per costruzioni su pannelli luminosi e tavoli. Dimensione cubo cm 3,3x3,3x3,3
Giochi e attività didattiche	4	Grande cubo luminoso - completo di telecomando, con funzione cambio colore e variazione di intensità, e cavo di ricarica batteria. Utilizzabile anche come seduta e per attività ed esperienze con materiali trasparenti e traslucidi.
Giochi e attività didattiche	1	Percorso di equilibrio e tattile - 10 pezzi - 8 travi di diversa difficoltà e due piastre di collegamento Dimensioni trave cm 93x20x3/10h
Giochi e attività didattiche	4	Contiene strumenti per 30 bambini. Il carrello dotato di cassette profonde e di robuste rotelle.
Giochi e attività didattiche	4	Set di esperimenti sull'acqua - comprende: 1 scatola con coperchio, 5 misurini di diverse capacità (tazza più grande alta 15 cm), 3 imbuto di diverse dimensioni (Ø inferiore a 1 - 1,5 cm), 1 tubo (Ø 14 mm, L 10 m), 12 pipette (L 15 cm), 4 secchio trasparente (Ø top 15,5 cm, H 14 cm), 2 mestoli (L 25 cm), 5 tazze (Ø 7 o 5,5 cm, H 9 cm), 10 forme geometriche (H 10 cm)
Giochi e attività didattiche	4	Tavolo da gioco/attività quadrato con vano porta vaschetta e ripiano portaoggetti. Due gambe fisse e due su ruote con freno. Dimensioni cm 50x60x50h
Giochi e attività didattiche	4	Set magnetismo, 262 pezzi - comprende: Assortimento di 8 magneti, 100 graffette giganti, 2 barre magnetiche, 6 magneti a ferro di cavallo, 20 sfere magnetiche giganti, 2 macchinine magnetiche, 23 magneti giganti, 100 chip magnetici
Giochi e attività didattiche	4	Algoritmo ed esplorazione
Giochi e attività didattiche	2	I mostri luminosi

Tipologia di dotazione: MATERIALE DIDATTICO TECNOLOGICO		
NOME PRODOTTO	N° PEZZI	Caratteristiche tecniche
Proiettori e altri strumenti digitali	4	Aula Standard con Panel Touch WACEBO 65" e Carrello elettrico
Software Kidverse	3	KIDVERSE LICENZA SCUOLA TRIENNALE Licenza TRIENNALE (36 mesi) per TUTTI i device compatibili della SCUOLA, dei DOCENTI, degli STUDENTI e dei GENITORI, comprensiva della funzione registro elettronico dinamico
Piani Luminosi	4	Tavolo interattivo 43" T11L-C 4K tecnologia capacitiva OS Android11 RAM4GB Storage32GB

Modalità di esecuzione del progetto

La modalità di acquisizione delle forniture del progetto sarà concordata preventivamente con la Dirigenza dell'Istituto e potrà essere effettuata mediante Affidamento Diretto su MEPA tramite Ordine Diretto (ODA) inferiore ad € 139.000,00 ai sensi dell'art. 36 comma 2 lettera a) del Dgls 50/2016 e successive mm.ii in conformità con il D.l. 129/218 anche in deroga ai sensi dell'art. 55 comma 1 lettera b).

Eventuali piccoli adattamenti dei locali destinati alle forniture (Tinteggiatura, integrazione impianto elettrico, connettività, ecc), saranno effettuati in sede di attuazione, secondo le necessità riscontrate, all'arrivo del materiale.

Verifica, Monitoraggio E Valutazione

La valutazione del processo sarà finalizzata a cogliere gli elementi di coerenza tra le finalità del progetto e gli obiettivi raggiunti.

Le osservazioni sistematiche riguarderanno partecipazione, coinvolgimento e "benessere" dei bambini.

In particolare potranno essere predisposti:

- Pubblicizzazione delle attività svolte in occasione di eventi (laboratori di continuità, open day...)
- Realizzazione di blog o altro strumento tramite i social per la pubblicizzazione sul territorio delle azioni intraprese.

ALLEGATI

Capitolato per l'acquisto delle forniture

Planimetrie dei plessi con attrezzature

Aci Catena, 25 Febbraio 2023

Il progettista
(Prof.ssa. Diletta Colombrita)

