

PROPOSTA DI FORNITURA

Ambienti Digitali Innovativi

***ISTITUTO COMPRENSIVO
“SAN GIORGIO DI PIANO”***

Prot. ID10194304010_v3

Trento, 13/12/2022

1 Il sistema i-Theatre

i-Theatre è un nuovo strumento tecnologico-digitale per la didattica specialmente concepito e **dedicato all'infanzia**, per i bisogni educativi del nuovo millennio si configura infatti come un vero e proprio ambiente digitale per l'apprendimento in cui ogni aspetto, dalla scelta dei materiali, alla forma estetica, all'interfaccia non solo tattile ma estesa tramite oggetti tangibili, all'elettronica interna e il software, è progettato per facilitare l'attività didattica di narrazione.

Il sistema si offre come un supporto di elevata valenza pedagogica e perfettamente integrabile negli spazi che prevedono l'allestimento di uno o più laboratori innovativi “Narrativo-digitale” con i-Theatre..

Gli ambienti digitali innovativi con i-Theatre, si concretizzano in un modello di spazio “Laboratorio della multimedialità e dei nuovi linguaggi”, sito in continuità con gli spazi tradizionali dedicati all'espressione/elaborazione creativa (disegno, modellazione materiali, espressività corporea, musicale, coreutica, ecc.) e per il gioco simbolico; vicino a spazi dedicati alla narrazione (es., spazio della lettura, con libri e albi illustrati).

i-Theatre, modellato anche nel suo aspetto materiale e percettivo come un mezzo adatto ai bambini che combina la tecnologia a materiali naturali come il legno, permette di esplorare in modo semplice e intuitivo il linguaggio polisemico della multimedialità dando vita, parole, suono, movimento alle sue creazioni nella modalità del racconto per immagini.

Caratteristiche del sistema

In sintesi, gli aspetti più importanti che identificano lo strumento sono i seguenti:

- Perfetta integrabilità negli spazi scolastici / con la didattica tradizionale. Oltre a una facile integrazione negli spazi, viene sempre fornita una formazione di base all'utilizzo ed è disponibile un manuale per gli educatori.
- Caratteristiche uniche. i-Theatre è l'unico strumento che integra in continuità le attività manuali e sensoriali concrete con l'utilizzo del digitale nella stessa esperienza d'uso; dispone di un'interfaccia tangibile fatta di oggetti concreti e manipolabili; offre un approccio metodologico / processo di apprendimento basato su azione narrativa completo e versatile (adatto tutti i traguardi di sviluppo delle competenze, educazione ai media, BES-inclusione).
- Estrema semplicità di utilizzo. L'utilizzo dello strumento è così semplice che anche un insegnante che non ha familiarità con la tecnologia apprende ad usarlo in pochi minuti ed ha l'opportunità di concentrarsi sull'attività educativa senza dover badare all'aspetto informatico.
- Tempi / stimoli: la tecnologia non fornisce mai all'utente stimoli ridondanti, che non siano mirati all'attività di narrazione creativa. L'educatore è quindi sempre libero di scegliere tempi e modi – di ampio respiro – dell'attività potendo fornire un modello espressivo diverso da quelli comunemente adottati nella comunicazione mediale.

- Utilizzo collaborativo/condivisione: l'utilizzo della tecnologia è sempre pensato come ambiente collaborativo e condiviso, sotto la supervisione dell'educatore adulto e può essere utilizzato anche in combinazione con altri dispositivi come LIM, tablet, fotocamere, videoproiettore. Senza escludere che lo strumento possa essere utilizzato anche individualmente, se si vuole.
- Natura e tecnologia/ fisico e digitale: materiali naturali come il legno si combinano sinergicamente con materiali tecnologici, in diverse fasi dell'utilizzo, per un aspetto percettivo e funzionale (sfruttando al meglio le caratteristiche dell'uno e dell'altro). Dal lavoro preparatorio di elaborazione creativa e ideazione, che è necessario fare lavorando a partire dalle percezioni sensoriali con materiali e tecniche tradizionali, alla creazione del racconto animato utilizzando il supporto digitale.
- Tradizione e innovazione: lo strumento poggia sulle basi culturali forti del mondo del teatro e della narrazione, proponendone una forma nuova ibridata con l'invenzione di maggiore portata del secolo scorso (dopo la scrittura e il libro), il cinema. Portando con sé la diversità di linguaggio che esso dà rispetto alle arti puramente performative: la complessità e raffinatezza di linguaggio nella combinazione dei diversi stimoli sensoriali, la naturale possibilità di collaborazione necessaria a giungere al prodotto finale, la potenzialità di riflessione e apprendimento che permette la visione a distanza (in termini di tempo e spazio) dall'atto puramente espressivo.
- Modalità di interazione/intercultura: per utilizzare i-Theatre non sono necessari né tastiera né mouse. Si interagisce mediante uno schermo tattile e oggetti fisici (tangibili) dedicati a specifiche funzioni, come l'archivio personale del bambino che lui stesso volendo può costruirsi creativamente. In questo modo non sono necessarie dall'utilizzatore conoscenze pregresse di linguaggio scritto e bambini appartenenti a popoli e culture diverse possono interagire a costruire insieme il proprio racconto in maniera spontanea.
- Bisogni educativi speciali: visto il lavoro che è possibile fare con le immagini e i diversi stimoli sensoriali per difficoltà di espressione, di linguaggio, disagi non gravi di diverso tipo, numerosi educatori e terapeuti utilizzano lo strumento proprio per proporre attività di questo tipo.
- Animazione alla lettura e possibilità di rete: lo strumento è dedicato all'orizzonte educativo non solo all'interno della scuola ma anche in altri enti sul territorio in cui si fanno attività didattiche, come ad esempio l'animazione alla lettura nelle biblioteche o l'educazione all'immagine e ai percorsi creativi nelle sezioni didattiche di musei e centri d'arte. La possibilità di esportare facilmente le creazioni in forma di oggetti digitali (filmati) permette di aprire sempre di più una cultura del digitale legata alla condivisione in rete, che è quanto auspicato nelle proposte di didattica con i nuovi media.

2 La soluzione per il coding "i-CODE"

Code è il kit di programmazione tangibile per l'infanzia basato sull'invenzione narrativa, che consente ai bambini e alle bambine della scuola dell'infanzia di creare, progettare, e raccontare storie. I-CODE è un modo semplice e affascinante per introdurre il coding nella programmazione scolastica e promuovere fin dalle prime fasi educative l'interesse verso le discipline STEAM.

I-CODE è una soluzione educativa orientata alla narrazione, promuove un approccio di apprendimento laboratoriale basato sul fare ed è composta da un kit di tessere e un'app per tablet. Combinando le tessere e fotografando la sequenza realizzata, i personaggi sullo schermo prenderanno vita. Attraverso la combinazione di elementi fisici e ambienti virtuali, permette non solo di avvicinare i bambini al pensiero computazionale sviluppando il pensiero logico-scientifico e la capacità di risolvere problemi, ma di promuovere allo stesso tempo le competenze affettive, emotive, simboliche e relazionali.

I-CODE è una soluzione realizzata per i bambini della scuola dell'infanzia, pensata per promuovere forme di gioco intelligente e un uso consapevole e attivo della tecnologia digitale e dei nuovi media, in attività laboratoriali rivolte a tutti i traguardi per lo sviluppo delle competenze e le competenze del 21° secolo (senso critico, creatività e problem-solving).

È un prodotto versatile, adatto sia all'utilizzo come supporto durante le attività scolastiche in gruppo sia in maniera autonoma dal singolo bambino.

1. I bambini iniziano disegnando su carta sfondi e personaggi necessari per l'attività e li acquisiscono con la fotocamera del tablet, oppure li scelgono dalla libreria di immagini artistiche disponibili nell'app
2. Combinando le tessere, possono creare una sequenza di azioni per ogni personaggio della storia: vai a destra, scompari, salta, aspetta, vai giù, e molto altro...
3. Poi, fotografano la sequenza di programmazione/stringa realizzata tramite la app i-Code. In questo modo i personaggi prendono vita, eseguendo le azioni scelte
4. Se serve, è molto facile per i bambini trovare e correggere gli errori, grazie al feedback visivo fornito sulle stringhe e alla modalità di esecuzione passo-passo!
5. Riguardando l'animazione creata i bambini possono comporre la storia in più scene, e persino registrare la voce del narratore e di tutti i soggetti, esportando poi il progetto in formato video 6. La storia è quindi pronta per essere condivisa con il gruppo, con le famiglie, riutilizzata in maniera nuova, o archiviata.

3 Preventivo di acquisto.

Pos. 1 –Sistema i-Theatre

Incluso nella fornitura:

- **pannelli protettivi**
- **Interfacce Tangibili:**
 - N. 4 oggetti contenitori
 - N. 4 schede di registrazione
 - N. 6 carte funzione (taglia, incolla, modifica sfondo, cancella, importa/esporta, configura)
- **Manuale tecnico**
- **2 anni di garanzia**
- **Manuale didattico “i-Theatre scenari, didattiche, apprendimenti”**

Incluso nella fornitura i seguenti accessori:

- **n° 1 funzionalità aggiuntiva colore**
- **n° 1 funzionalità aggiuntiva coding**

Prezzo per singolo i-Theatre € 7.880,00 + iva

Prezzo per l'acquisto di N. 2 i-Theatre € 15.760,00 + iva

Pos. 2 – Pacchetto i-Code PLUS – plesso

Il pacchetto i-Code PLUS – plesso include

a. I-CODE PREMIUM – PACCHETTO PLESSO / n. 24 kit I-Code Premium

Il "pacchetto Plesso" consente di avere un prodotto disponibile per l'intero plesso, Include n. 24 i-Code Premium ognuno dei quali comprende:

- **i-CODE app**
- **Tutorial & video**

- **Licenza di attivazione per l'applicazione**
- **43 schede di programmazione i-Code**
- **15 parametri numerici i-Code**
- **Accesso a libreria con risorse artistiche**
- **30 sfide di problem solving**
- **Manuale didattico**

- **Portale per la condivisione e salvataggio in cloud**
- **Portale delle statistiche e analitiche**
- **Utente super Admin per la gestione delle licenze**
- **Integrazione con i-Theatre**

Nella fornitura del pacchetto “Plesso” si prevendono quindi n. 24 i-Code completi con la dotazione sopra descritta. Si specifica che la APP è scaricabile dal Play Store e funziona su tablet con sistema operativo Android alla versione dal 10 e successivi.

b. Tablet Samsung Galaxy / n. 24 tablet android

- Tablet con Fotocamera frontale
- Caratteristiche:
 - Messa a fuoco automatica
 - Lettore di Schede
 - 4 Altoparlanti
 - Connessione alla rete mobile
- Connattività:
 - Bluetooth
 - 4G
 - GPS
 - WiFi
 - Bluetooth 5.0
 - WIFI 5 Ghz
 - Galileo
 - UMTS
- Capacità: 32 GB
- Sistema Operativo: Android
- Memoria RAM: 3 GB
- Connessioni: USB 2.0 x 1
- Connessione:
 - WiFi
 - 4G
- Processore: 2 GHz
- Risoluzione:
 - 1920 x 1080 px

- 1920 x 1200 px

Prezzo per l'acquisto di N. 2 i-Code PLUS

€ 19.320,00 + iva

Pos. 3 – Carrello di ricarica per Tablet e Notebook

Carrello di ricarica da 32 postazioni adatto per Tablet e Notebook progettato per l'arredo scolastico.

Prezzo per singolo carrello

€ 1.450,00 + iva

Prezzo per l'acquisto di N.2 carrelli di ricarica

€ 2.900,00 + iva

Pos. 4 – Formazione all'uso

Incluso nell'offerta un **pacchetto di 6 ore di formazione** all'uso per docenti.

Modalità e tempistiche da definire

Prezzo per n. 6 ore di formazione

INCLUSO

Riepilogo Costi:

- N. 2 sistemi i-Theatre	€ 15.760,00 + iva
- N. 2 i-Code PLUS per il plesso	€ 19.320,00 + iva
- N. 2 Carelli di ricarica per Tablet e Notebook	€ 2.900,00 + iva
- N. 6 ore formazione all'uso	INCLUSO
- Trasporto e consegna	INCLUSO

Prezzo totale: € 37.980 + IVA

Prezzo totale con IVA € 46.335,60

CODICE MEPA A VOI RISERVATO:

ED-2ITP-2CAR

Condizioni

- Pagamento: 30 GG