



OGGETTO: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 - Asse II - Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) – REACT EU. Asse V – Priorità d'investimento: 13i – (FESR) “Promuovere il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di COVID-19 e delle sue conseguenze sociali e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia” – Obiettivo specifico 13.1: Facilitare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia - Avviso pubblico prot.n. 38007 del 27 maggio 2022 “Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia”. Azione 13.1.5 – “Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia

CIG: 95790588B9

CNP: 13.1.5A-FESRPON-LO-2022-85

CUP: I44D22000460006

1.Finalità del progetto	2
2.Plessi coinvolti	2
3.Modalità di progettazione	2
4.Ambienti di apprendimento plesso di Castelnuovo	2
4.1 Ambiente psicomotorio	2
4.2 Casa sull'albero	2
5.Ambienti di apprendimento plesso di via Roncoroni	3
5.1 Ambiente immersivo Aula delle Meraviglie	3
SPAZIO FISICO	3
ESPERIENZA DIDATTICA	3
ELEMENTI DELL'INSTALLAZIONE	3
5.2 Atelier Arte	4
SPAZIO FISICO	4
DESCRIZIONE	4
5.3 Ambienti Outdoor	4
SPAZI	4
DESCRIZIONE	5
6.Ambienti di apprendimento plesso di via Repubblica	5
6.1 AMBIENTE ESPLORATIVO-SCIENTIFICO	5



1. Finalità del progetto

Il progetto è finalizzato alla realizzazione di ambienti didattici innovativi nelle scuole dell'infanzia statali afferenti all'IC di Olgiate Comasco per la creazione o l'adeguamento di spazi di apprendimento innovativi per poter garantire 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 per il sistema integrato zerosei.

Per il raggiungimento di tali obiettivi saranno effettuati acquisti di beni finalizzati a rendere disponibili spazi didattici e di strumenti ottimali per favorire le pratiche più appropriate per l'esplorazione e la scoperta, il gioco, la creatività, la sperimentazione e il benessere, con la creazione di ambienti esperienziali.

2. Plessi coinvolti

Gli ambienti didattici innovativi saranno realizzati presso i tre plessi delle scuole dell'infanzia dell'IC di Olgiate Comasco:

1. plesso di via Roncoroni sito in via Roncoroni a Olgiate Comasco e costituito da 9 sezioni divise in tre moduli di 3 sezioni ciascuna (ADH, BCF, EGI);
2. plesso di via Repubblica sito in via Repubblica a Olgiate Comasco e costituito da 3 sezioni;
3. plesso di Castelnuovo Bozzente sito in via Stoppani a Castelnuovo Bozzente e costituito da 3 sezioni.

3. Modalità di progettazione

Il team di progetto è costituito dal Dirigente Scolastico (progettista) e da 6 docenti delle scuole dell'infanzia (4 per il plesso di via Roncoroni e 1 per ciascuno degli altri due plessi). Nella valutazione degli impatti degli ambienti che richiedono installazioni negli spazi interni ed esterni dei plessi sono stati coinvolti anche i referenti degli Uffici Tecnici dei Comuni proprietari (Olgiate Comasco e Castelnuovo Bozzente).

4. Ambienti di apprendimento plesso di Castelnuovo

4.1 Ambiente psicomotorio

Per il plesso di Castelnuovo è previsto l'acquisto di beni utilizzabili per allestire un ambiente psicomotorio che verrà messo a disposizione in un'aula dedicata del piano seminterrato o nel salone del piano seminterrato.

4.2 Casa sull'albero

L'obiettivo del progetto è creare uno spazio esterno all'edificio scolastico immerso nel verde del giardino del plesso e confinante con il parco Pineta in cui il Comune di Castelnuovo Bozzente è immerso. Osservare, vedere, sentire, percepire, fare, giocare: i bambini come dei "piccoli baroni



rampanti” possono godere della natura e di uno spazio “Magico” a loro misura, sollevato da terra: un nuovo punto di vista per immaginare, sognare, imparare. Il dettaglio della proposta tecnica è riportato nei documenti dedicati [Proposta tecnica ambiente di apprendimento sull'albero](#) e [Progetto di Ambiente innovativo all'aperto Castelnuovo Bozzente](#).

5. Ambienti di apprendimento plesso di via Roncoroni

5.1 Ambiente immersivo Aula delle Meraviglie

SPAZIO FISICO

Verrà allestita nello spazio attualmente dedicato al “ricreio”, ossia, entrando dalla porta principale della scuola, nell’aula a sinistra dopo la mensa. È stato scelto questo spazio, in quanto è possibile regolarne la luminosità e di ottenere una notevole attenuazione della rumorosità

ESPERIENZA DIDATTICA

La didattica diventa esperienza immersiva nella misura in cui i bambini possono entrare nei contesti esperienziali di apprendimento con un'intensità tale da estraniare il mondo circostante.

Nell’ambiente immersivo i bambini possono rilassarsi, muoversi a ritmo di musica, percepire odori e suoni. Vi è la possibilità di costruire degli scenari in base al tema trattato in sezione o ricostruire una narrazione drammatizzata. Mediante videoproiettori interattivi e strumentazione adatta si possono vivere le EMOZIONI.

Grazie all'utilizzo di proiettori la materia viene ingigantita, rimpicciolita creando giochi di luci e ombre. Attraverso attività di realtà aumentata, utilizzando strumenti digitali, i bambini si possono "accompagnare" in luoghi lontani.

Gli specchi rappresenteranno uno strumento importante per la ricerca sulla propria auto-individuazione, sulla propria identità corporea, stimolando al tempo stesso la creatività dei bambini e ampliando i loro orizzonti logico-spaziali.

ELEMENTI DELL'INSTALLAZIONE

Lo spazio educativo per l'Infanzia dal modello di scuola di Impara Digitale è un ambiente totalmente immersivo, basato su una grandissima zona di proiezione interattiva, installata a 30-40 cm da terra, in modo da essere resa accessibile ai più piccoli.

L'installazione deve prevedere una parete libera di dimensioni minime di 500 cm di larghezza e 220 cm di altezza: bisogna inoltre prevedere un ulteriore spazio su uno dei due lati di circa 100 cm per posizionare un tavolo con il computer necessario all'operatività dell'impianto. .

La zona di proiezione ha un'altezza di circa 120 cm.

Un notebook collegato alla parete immersiva permette al docente di creare il contenuto, da proiettare successivamente sulla parete. In questo ambiente l'esperienza viene amplificata, diventando coinvolgente, ingaggiante e impressiva. Questo ambiente coinvolge tutti i sensi ed utilizza un linguaggio vicino a quello dei più piccoli. Due proiettori Epson, creeranno un'immagine unica di oltre



4 metri di larghezza, dove i bambini potranno interagire, disegnare e colorare tramite le penne incluse. Il docente avrà la possibilità di utilizzare l'intera parete per far interagire i bambini o scegliere di dividerla in due per lavorare insieme a loro.

In sintesi per realizzare l'ambiente servono::

- una parete libera di dimensioni minime di 5 m x 2,2 m presso la quale fissare la zona di proiezione da fissare a 30-40 cm da terra;
- due videoproiettori interattivi Epson fissati al muro sopra la parete all'altezza di circa 40 cm sopra la zona di proiezione e a circa 190 cm da terra. I due dispositivi sono a focale ultra corta per non abbagliare gli studenti, hanno una garanzia di 5 anni con lampada a lunga durata;
- un notebook con doppie uscite video dedicato (Cpu Intel I5 - 8 Gb memoria ram - Memoria 256 Gb Ssd - Windows 10 Pro e connessione wi-fi);
- casse audio preamplificate da 100 W per rendere l'ambiente più immersivo;
- penne che permettono a più bambini di interagire con la parete multitocco.

Completano l'ambiente 4 pareti fonoassorbenti che servono a separare l'ambiente Aula delle Meraviglie dal locale ufficio e 3 specchi a parete che verranno fissati ad un'altezza adeguata all'altezza dei bambini. Gli specchi saranno usati anche per le attività teatrali, musicale e di danza.

5.2 Atelier Arte

SPAZIO FISICO

Verrà allestito, in un'area del salone comune, uno spazio atelier dedicato alle attività artistiche, dove poter sperimentare i vari materiali pittorici e per la creazione di diverse opere d'arte.

Questo spazio darà modo di collocare il materiale acquistato con il progetto artistico realizzato con i fondi del diritto allo studio e darà modo di ricollocare e dare nuove funzionalità ai materiali presenti nel "ricreio", che verrà smantellato per fare spazio all'aula immersiva.

Questo spazio sarà delimitato con elementi di arredamento (mobili bassi) dove collocare il materiale necessario alle attività e con pareti fonoassorbenti. Vi saranno inoltre posizionati tavoli e cavalletti già in dotazione al plesso.

DESCRIZIONE

La finalità di un atelier artistico è quella di favorire un ambiente accogliente e stimolante dove permettere al bambino di esprimersi e comunicare attraverso i materiali. È importante valorizzare l'esperienza e il processo di crescita e di apprendimento, non il prodotto.

Il laboratorio espressivo è una delle strategie della scuola per promuovere nel bambino il piacere di fare. La padronanza di spazi e materiali fornisce al bambino l'opportunità di seguire tendenze e preferenze tecniche, ritmi di lavoro e tempi di esecuzione.

5.3 Ambienti Outdoor

SPAZI

Tutto il materiale acquistato verrà collocato nelle zone di pertinenza di ciascuno dei 3 moduli (unione di tre sezioni) del giardino della scuola così da organizzare spazi-gioco di diverso carattere (percorsi di equilibrio varie attività sensoriali). L'esatta collocazione dei beni acquistati verrà indicata con



riferimento alle planimetrie esterne avendo cura di rispettare le distanze di sicurezza dagli altri giochi (3 m) e da altri ostacoli presenti (1,5 m) come tronchi, muri perimetrali, recinzione. Prima dell'installazione sarà necessario fare un approfondito sopralluogo per verificare l'assenza di radici che potrebbero ostacolare il fissaggio dei beni al terreno.

DESCRIZIONE

Per il bambino agire con il corpo è parte del suo modo di vivere e conoscere, perché l'intelligenza che sostiene il suo sviluppo in quest'età è quella senso-motoria. Organizzare uno spazio outdoor che possa diventare un'estensione dell'ambiente sezione e dove il bambino possa esplorare/manipolare/sperimentare a contatto con gli elementi della natura, garantisce lo sviluppo degli apprendimenti e quindi delle competenze, perché ogni apprendimento passa attraverso esperienze e il movimento/agire del corpo.

6.Ambienti di apprendimento plesso di via Repubblica

L'assenza di spazi comuni liberi rende impossibile l'allestimento di ambienti didattici innovativi fisici. I beni acquistati saranno quindi usati dalle diverse sezioni in modo dinamico e flessibile o all'interno delle aule assegnate a ciascuna sezione o nel salone o nello spazio esterno di pertinenza del plesso (cortili delle aule o giardino)

6.1 AMBIENTE ESPLORATIVO-SCIENTIFICO

Il bambino impara ad esplorare, scoprire e osservare la realtà, l'ambiente naturale con i suoi fenomeni, le sue caratteristiche, le piante e gli insetti. Ponendo domande, formulando ipotesi, impara a sperimentare e riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, programmandole, riorganizzandole con criteri diversi. Sperimentando e giocando con i compagni, opera classificazioni e raggruppamenti in base a colore, forma, dimensione, quantità e qualità ricavando maggiori informazioni e nuove conoscenze.

Così mediante attività concrete di esplorazione e scoperta si avvia un primo approccio attivo al mondo scientifico, ad una conoscenza dell'ambiente naturale in ogni sua parte e una maggiore consapevolezza del rispetto verso ogni forma vivente.

L'esplorazione avviene mediante strumenti di analisi, coding, tinkering e problem solving (microscopio elettronico, webcam, tavolini luminosi) che potranno essere collegati a notebooks o a tablets. Il monitor interattivo mobile montato su un carrello di cui è possibile regolare l'altezza e l'inclinazione favorisce l'inclusione immersiva e lo sviluppo delle abilità degli studenti durante le diverse attività e occasioni ludiche. Grazie al carrello potrà essere usato sia negli ambienti comuni che nelle aule delle varie sezioni.



6.2 AMBIENTE MOTORIO - TEATRALE

Mediante l'uso di percorsi sensoriali e strutture morbide sono proposti al bambino attività psicomotorie che lo aiutano a conoscere il proprio corpo e a mettere alla prova le proprie abilità, acquisire fiducia in se stesso e a muoversi nello spazio circostante in modo ludico e sereno imparando a superare le difficoltà e a riconoscere i propri limiti.

All contempo, attraverso il gioco simbolico, si potranno offrire al bambino stimoli per vivere nuove esperienze immedesimandosi in personaggi reali o fantastici che permetteranno di vivere e creare nuove storie, comunicare ed esprimere emozioni che potranno essere condivise con i coetanei favorendo l'inclusione e la partecipazione di ogni compagno.