



ISTITUTO COMPRESIVO "SANDRO PERTINI"

SCUOLA DELL'INFANZIA > SCUOLA PRIMARIA > SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Via Leonardo Da Vinci - 71045 ORTA NOVA (FG) | www.icsandropertini-ortanova.edu.it | FGIC880001@pec.istruzione.it
C.F. 90043140715 | Codice Mecc. FGIC880001 | FGIC880001@istruzione.it | Tel./Fax: 0885784215

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

CNP: 13.1.5A-FESRPN-PU-2022-237

CUP: I14D22000780006

ISTITUTO COMPRESIVO - "SANDRO PERTINI"-ORTA NOVA
Prot. 0000021 del 03/01/2023
VI-1 (Entrata)

PROGETTO/CAPITOLATO DI SPESA - PON INFANZIA

Progettare lo spazio per una fascia d’età delicata come quella dei bambini dai 3 ai 6 anni di età significa proporre un’idea di un ambiente capace di riempirsi e contenere attività, emozioni, esperienze.

Il progetto di arredo non esprime il solo obiettivo educativo, ma propone uno strumento aperto, flessibile e agile.

Si è ritenuto, in base alle esigenze emerse, progettare 7 ambienti dedicati alla

1. lettura
2. musica
3. drammatizzazione
4. attività motoria
5. scoperta attraverso il gioco
6. implementazione sensoriale
7. interattività

1 Ambiente LETTURA

Gli spazi ludici e le biblioteche per bambini sono molto più belli ed efficaci quando sono realizzati con arredamenti di alta qualità, funzionali alle attività infantili, con la cura e l’attenzione a tutti i particolari. Anche i colori hanno la loro importanza: in psicologia hanno un forte valore simbolico; il significato dei colori a livello psicologico riguarda il campo delle emozioni, delle esperienze personali. Si è pensato, quindi, all’acquisto di arredi di qualità, attraenti e colorati, per costruire differenti esperienze emozionali.

Q.tà	DENOMINAZIONE PRODOTTO
1	POLTRONA IMBOTTITA Dimensioni cm 45x49x46h Seduta cm 25 h colore rosso
1	DIVANO IMBOTTITO Dimensioni cm 80x49x46h Seduta cm 25 h colore rosso
1	DIVANO AD ANGOLO SEDUTA E SCHIENALE IN POLISTIROLO CON SCHIUMA RG 25/40, RIVESTIMENTO ANTISCIVOLO, SFODERABILE 185X120X55H, ALTEZZA SEDUTA 30 CM colore giallo
1	SEDUTA MORBIDA DRAGO Fridolin.cm. 110x110x70h
2	SCHIENALE AD ALBERO DOPPIO Dimensioni cm 40 x 115 h

3	CONTENITORE CURVO A 6 CASELLE CON SCHIENALE sulle 2 casse in basso cm.100x145x129h
3	MODULO SEDUTA CURVILINEO RIVESTIMENTO ARANCIO (TESSUTO A POIS) CON PIEDI IN ACCIAIO DA INSERIRE ALL'INTERNO DEI MODULI LIBRERIA
1	GRANDE ALBERO DEI LIBRI VERDE CON 5 MENSOLE per varie possibilità di esposizione cm 110x120h

2 Ambiente MUSICA

Nel progetto didattico l'educazione musicale assume un valore aggiunto. Il far musica a scuola, con la voce, con gli strumenti, permette ai bambini di esplorare la propria emotività, di scoprire la dimensione interiore e quindi di sviluppare e affinare la propria affettività: tutto parte dal gioco, dalla dimensione ludica, per rinforzare le capacità di attenzione degli alunni, per creare rapporti basati sull'empatia, per raggiungere i traguardi di sviluppo immaginati e programmati. Attraverso l'esperienza musicale si possono sviluppare competenze corporee, motorie e percettive, come ad esempio la possibilità di conoscere e utilizzare al meglio le proprie capacità sensoriali; competenze affettive e relazionali, come la capacità di maturare sicurezza interiore, di ascoltare e interpretare le emozioni dell'altro, di accettare il diverso, di porsi in relazione con il gruppo, di interiorizzare comportamenti civilmente e socialmente responsabili.

Q.tà	DENOMINAZIONE PRODOTTO
1	CARRELLO DELLA MUSICA IN LEGNO DI BETULLA CON 2 RIPIANI INTERMEDI REGOLABILI MONTATO SU RUOTE CON FERMO DI SICUREZZA CM 92X38X90H
1	B SET MUSICALE (47 STRUMENTI)
1	GIOCO MUSICALE A PARETE (rotante) codice 038003

3 Ambiente DRAMMATIZZAZIONE

L'attività drammatico-teatrale è una metodologia didattica che si inserisce nella dimensione del gioco dei bambini. Attraverso il corpo e il movimento e attraverso il travestimento viene favorita, infatti, l'espressione e la comunicazione nei piccoli dell'autonomia, dell'affettività e delle relazioni.

La strutturazione in ogni scuola di un laboratorio della teatralità diviene l'espressione di un luogo dove ogni bambino può:

- riconoscere le proprie emozioni e i propri pensieri
- accettare le diversità
- superare le inibizioni
- canalizzare adeguatamente forme di aggressività.

Diventa importante avere a scuola uno spazio dedicato in cui ogni se per ogni bambino significa poter esplicitare sentimenti e comunicare la propria identità, per l'adulto di riferimento avere un campo di osservazione necessario a rilevare la positività della crescita del sé e del rapporto con l'altro, oltre che caratterizzarsi per elemento di raccolta di dati necessari a promuovere interventi educativi miranti alla socializzazione, all'integrazione nel gruppo, allo sviluppo del senso dell'iniziativa personale, al superamento di ruoli gregari.

Q.tà	DENOMINAZIONE PRODOTTO
6	PODIO GIGANTE IN MULTISTRATO DI BETULLA A FORMA QUADRATA CON PARTE SUPERIORE IN MOQUETTE verde scuro cm.130x130x45h
4	PALI DI SOSTEGNO TELI PER PODIO GIGANTE
1	TELI PER TEATRO IN FIBRA SEMITRASPARENTE DA POSIZIONARE SUI PALI
1	PEDANA IN LEGNO C BASSA moquette giallo
1	PEDANA IN LEGNO C MEDIA moquette arancio

1	PEDANA IN LEGNO B ALTA moquette rosso
---	---------------------------------------

4 Ambiente ATTIVITÀ MOTORIA

L'attività motoria è importante per l'acquisizione della socializzazione scolastica e delle prime regole sociali. Gli schemi corporei sono il frutto dell'elaborazione delle esperienze vissute che fondano la coscienza corporea che ciascuno ha di sé. Gli schemi motori, per attuarsi, dipendono e procedono dagli schemi corporei precedentemente immagazzinati come strisciare, rotolare, camminare, saltare, afferrare, lanciare, arrampicarsi, etc. Gli schemi corporei dipendono dalle informazioni senso-percettive che il bambino riceve dall'ambiente, mentre gli schemi motori rappresentano le risposte schematico-motorie che il bambino produce per influire attivamente sull'ambiente. Importante, quindi prevedere la presenza di attrezzi come i seguenti:

Q.tà	DENOMINAZIONE PRODOTTO
2	ALBERO DA ARRAMPICATA
1	ALBERO DA ARRAMPICATA CON PASSAGGIO
3	STAFFA A PARETE
2	PALO DI SOSTEGNO
1	MENSOLA INTERMEDIA
1	CORDE (3 PEZZI)
1	CERCHIO a DONDOLO
1	PALLA A DONDOLO
1	CINTURE CONNETTIVE
10	TAPPETI ANTICADUTA
2	ARRAMPICATA GRANDE
2	ARRAMPICATA MIX
1	SET DI EQUILIBRIO 8
1	SUPPORTO PARETE PER TAVOLE DI EQUILIBRIO

5 Ambiente GIOCO e IMPARO

La ricchezza dei materiali è necessaria anche per soddisfare interessi e capacità diverse dei bambini permettendo loro di scegliere tra le attività che l'ambiente offre, anche col superamento dell'aula tradizionale e lo sfruttamento di ogni spazio fisico. Il corridoio si presterà per le esperienze sensoriali sulle pareti attrezzate con i seguenti pannelli:

Quantità	DENOMINAZIONE PRODOTTO
6 + SET montaggio	SISTEMA PARETI FUNZIONALI DA FISSARE A PARETE TRACCIA, MOTRICITÀ, PIOGGIA, CAMPANE, LAVAGNA, CON FINESTRELLE
4	MURI SENSORIALI per imparare SET DI 6 PANNELLI (3 SENSORIALI, SUONA E GUARDA, ALLACCIATURE, CAUSA-EFFETTO)

6 Ambiente multisensoriale

La *Snoezelen* è una terapia originariamente fondata in Olanda nel 1970 per le persone con disabilità cognitive e di sviluppo che consiste nell'offrire un'esperienza multisensoriale o ipersensoriale all'interno di un ambiente controllato chiamato Stanza Snoezelen, adattando semplicemente l'illuminazione, l'atmosfera, i suoni e la consistenza tattile ai bisogni specifici dell'utente.

La stanza multisensoriale Snoezelen è costruita in modo tale da stimolare tutti i sensi attraverso un mix di arredamento e tecnologia: luci a LED, colonne d'acqua, letti ad acqua, impianti per la riproduzione di suoni o vibrazioni, proiettori, diffusori di essenze oltre ad arredi e protezioni morbide.

Le attività che si possono intraprendere favoriscono il miglioramento delle motivazioni, della concentrazione e della coordinazione aiutando il bambino disabile a conoscere l'ambiente ed interagire con esso, senza alcuno stress. Nelle persone con autismo il metodo Snoezelen riduce i sentimenti di angoscia e i comportamenti aggressivi, favorisce la calma, il rilassamento e la fiducia nell'ambiente.

Si vuole, quindi, realizzare tale ambiente con le seguenti caratteristiche:

Q.tà	DENOMINAZIONE PRODOTTO
1	DIVANO AD ANGOLO
1	MATERASSO FINALE DESTRO per attività motorie crn 130x145x18h, in similpelle color bianco polare
1	GRANDE CUSCINO RETTANGOLARE interno in poliuretano espanso alta qualità RG 40/45, rivestimento in pelle sintetica. Dimensioni crn 130x65x18h
1	TAPPETO DA PAVIMENTO 1/4 di cerchio Dimensioni cm 65x65x1 8h
1	CUSCINO QUADRATO interno in poliuretano espanso ad alta qualità RG 40/45, rivestimento in pelle sintetica. Dimensioni cm 65x65x18h
1	DIVANO QUADRATO h44
1	SPECCHIO ANGOLARE ONDULATO
3	PARETE IMBOTTITA CONVESSA h 97
2	PARETE IMBOTTITA CONCAVA h 97
1	FASCIO DI LUCE A LED n 100 fibre luminose - lunghezza cm 200
1	CASCATA DI LUCE A PARETE CON CAMBIO COLORE AUTOMATICO Comprende una mensola a parete cascata leggera con 200 fili in fibra di vetro preassemblati di 200 crn ciascuno, la sorgente luminosa e il telecomando. Dimensioni della mensola: cm 100x32x27,5h
2	ARCO SENSORIALE
1	ASTA DI RACCORDO PER ARCO SENSORIALE
1	RETE LUMINOSA con 208 lampadine LED Dimensioni Cm 200x200
1	ARMADIO PER IMPIANTO MUSICALE
1	CENTRALINA DI CONTROLLO
1	VIDEOPROIETTORE EPSON
1	GRANDE cubo luminoso completo di telecomando, con fumione 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
1	cubo da costruzione in acrilico
1	SFERA DI SPECCHI
1	MOTORE PER SFERA DI SPECCHI
1	MENSOLA A MURO
1	COLONNA D'ACQUA
1	POUF GIGANTE Seduta a sacco "bianco"
1	PIASTRE SENSORIALI con gel effetto cambio colore 50x50

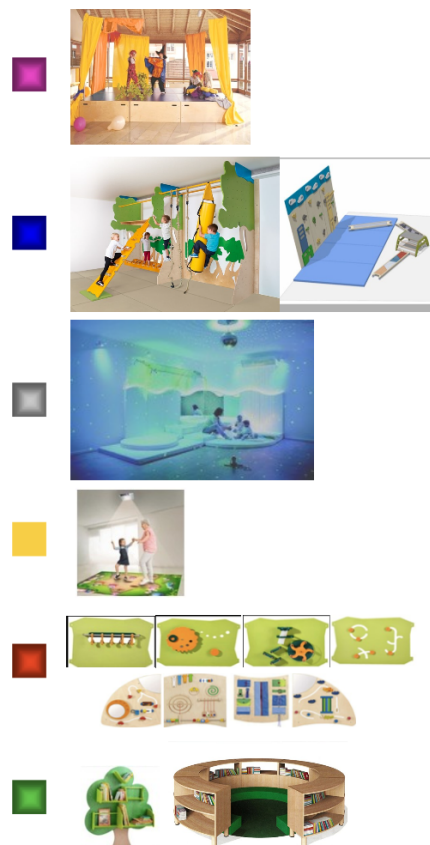
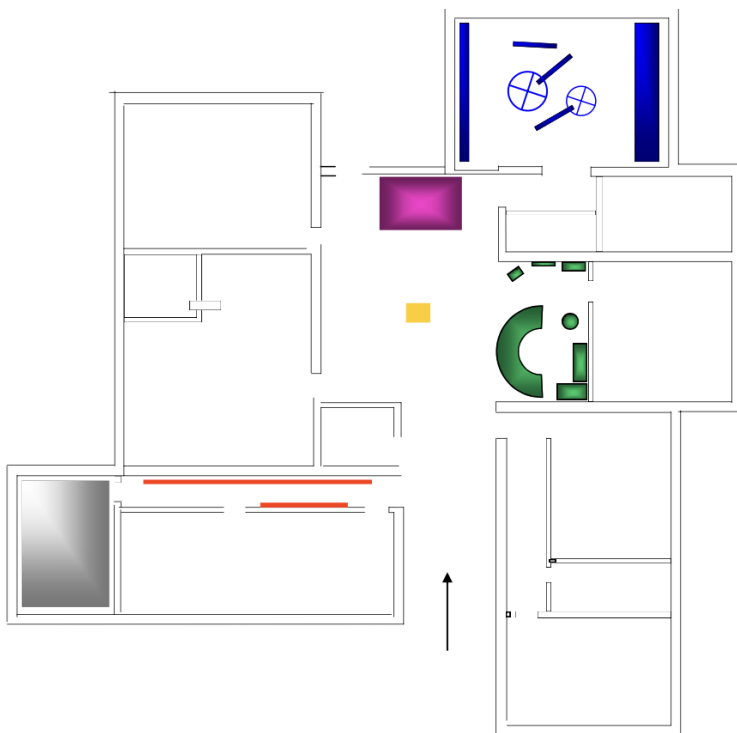
- Corso Base per docenti Snoezelen 1, certificato ISNA/MSE validi per la qualifica di operatore certificato Snoezelen in collaborazione con enti formativi professionali

7 Ambiente tecnologico interattivo

- *Obie* è una **console di gioco** interattiva con **proiettore avanzato incorporato** che trasmette su qualsiasi superficie (pavimento, parete, tavolo), permettendo ai partecipanti di impegnarsi attivamente nel gioco con movimenti del corpo, tattiche di coordinamento occhio-mano e contatto tattile con le immagini visualizzate. *Obie* diventa un innovativo strumento educativo e interattivo per spazi gioco per l'infanzia.

Q.tà	DENOMINAZIONE PRODOTTO
1	Obie proiettore interattivo con 25 giochi/attività inclusi

Istituto Comprensivo
 "Sandro Pertini"
 ORTANOVA (FG)



Il Dirigente Scolastico
 Prof.ssa *Teresa Mazzamurro*

(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3, c. 2 D. Lgs. n.39/93)