

ISTITUTO COMPRENSIVO “ De Cillis”

PROGETTO SCUOLA DELL’INFANZIA

“Ambienti didattici innovativi per la scuola dell’infanzia” Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 – Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR) – REACT EU



PREMESSA

Il presente progetto nasce per la creazione o l’adeguamento di spazi di apprendimento innovativi destinati alla scuola dell’infanzia dell’ Istituto Comprensivo “De Cillis” di Rosolini con un intervento finanziato con i fondi resi disponibili dal Regolamento (UE) n. 2020/2221 del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 dicembre 2020, che modifica il regolamento (UE) n. 1303/2013 per quanto riguarda le risorse aggiuntive e le modalità di attuazione per fornire assistenza allo scopo di 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 (REACTEU), nell’ambito del Programma operativo nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 – Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR).

L’obiettivo che si vuole raggiungere è 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 consapevoli che i primi cinque anni di vita sono fondamentali per lo sviluppo dei bambini, in quanto imparano a un ritmo più veloce che in qualsiasi altro momento della loro vita e sviluppano abilità cognitive e socio-emotive di base, che determineranno i successivi risultati scolastici e condizioneranno anche la loro vita adulta. Le attività proposte devono, dunque, essere finalizzati a creare un ambiente stimolante e la realizzazione di esperienze di apprendimento dei bambini nella fascia di età 3-6 anni 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. Il raggiungimento di tali obiettivi, presuppone la disponibilità di 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. Gli interventi di trasformazione degli ambienti sono finalizzati a potenziare e arricchire gli spazi didattici per favorire le esperienze delle bambine e dei bambini, lo sviluppo delle loro abilità, nelle diverse attività e occasioni ludiche, e delle proprie potenzialità di relazione, autonomia, creatività e apprendimento, anche al fine di superare disuguaglianze, barriere territoriali, economiche, sociali e culturali.

PROPOSTE

Gli ambienti individuati si caratterizzano per garantire sicurezza, comfort, accessibilità, inclusività, flessibilità, rispetto dei principi di sostenibilità ambientale. Lo spazio, inteso come "contenitore fisico e materiale in cui si realizza l'insegnamento" è un elemento da non trascurare: è importante scegliere la disposizione delle postazioni di lavoro in funzione del tipo di didattica.

La predisposizione degli ambienti e la selezione della strumentazione è stata guidata dalla programmazione didattica stilata e che prevede per i campi d'esperienza i seguenti obiettivi:

CORPO E MOVIMENTO-

- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del proprio corpo.
- Rispetta regole condivise
- Mostrare destrezza nello stare in equilibrio, coordinarsi in varie attività individuali e di gruppo.

CONOSCENZA DEL MONDO

- Utilizzare conoscenze matematiche e scientifiche, tecnologiche per trovare soluzioni a problemi;
- Utilizza tecnologie in contesti comunicativi;
- Elabora dati e interagire con soggetti diversi

IL SE' E L'ALTRO

- Riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali, le tradizioni religiose
- Rispettare l'ambiente, le cose, le persone
- Riuscire ad essere consapevoli e ad esprimere sentimenti ed emozioni grazie ad ambienti stimolanti e accoglienti

IMMAGINI SUONI E COLORI

- Esplorare i materiali e scegliere gli strumenti in relazione al progetto da realizzare.
- Utilizzare tecniche diverse riuscendo ad utilizzare le risorse;
- Sviluppare interesse per la pratica musicale

DISCORSI E PAROLE

- Comprendere enunciati
- Ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie.
- Sviluppare un repertorio linguistico adeguato.
- Sperimentare le prime forme di scrittura incastrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

ARREDI

| DESCRIZIONE | Q. |
|--|-----------|
| | |
| Mobile basso h83 con 2 ante colorate | 9 |
| Mobile 3 vani e 2 ante colorate | 8 |
| Mobile con 12 vaschette colorate | 8 |
| Mobile 15 caselle | 12 |
| Armadio 2 ante colorate h198 | 17 |
| Mobile porta cartoncini | 7 |
| Staccionata in legno con albero con contrassegni | 9 |

ATTREZZATURE DIGITALI

| DESCRIZIONE | Q. |
|--|----|
| <p>MONITOR INTERATTIVI 65". Ideali per rendere l'attività didattica semplice, intuitiva e incredibilmente versatile. I pannelli retroilluminati touchscreen con supporto fino 40 tocchi simultanei, con risoluzione 4K Ultra HD, rendono performante la didattica in classe e a distanza, possono essere utilizzati come lavagna per lezioni e videolezioni ideali per gli ambienti didattici innovativi. Rendono possibile un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consente, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. Funzione di touch differenziato e contemporaneo tra penna, dito e pugno per cancellare; funzionalità aggiuntiva palm detection con cui il palmo viene riconosciuto come entità differente dalla penna/dito. Design esclusivo made in Italy, dalle forme curvilinee, facilmente smontabile per una facile e veloce manutenzione con angoli arrotondati. Webcam full HD 1080 con microfono integrato</p> | 11 |
| <p>MONITOR INTERATTIVI 86". Ideali per rendere l'attività didattica semplice, intuitiva e incredibilmente versatile. I pannelli retroilluminati touchscreen con supporto fino 40 tocchi simultanei, con risoluzione 4K Ultra HD, rendono performante la didattica in classe e a distanza, possono essere utilizzati come lavagna per lezioni e videolezioni ideali per gli ambienti didattici innovativi. Rendono possibile un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consente, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. Funzione di touch differenziato e contemporaneo tra penna, dito e pugno per cancellare; funzionalità aggiuntiva palm detection con cui il palmo viene riconosciuto come entità differente dalla penna/dito. Design esclusivo made in Italy, dalle forme curvilinee, facilmente smontabile per una facile e veloce manutenzione con angoli arrotondati. Webcam full HD 1080 con microfono integrato</p> | 1 |
| <p>SUPPORTO MONITOR: Stand mobili sono accessori indispensabili per un utilizzo efficiente dei dispositivi tecnologici per l'apprendimento, con regolazione di altezza e ruote.</p> | 1 |
| <p>APPLICAZIONE SMART TALES: Applicazioni Smart Tales per Monitor interattivo</p> | 11 |

Interactive flat panel display



Monitor interattivi per la didattica

4K UHD Display | Android 11 | soluzioni interattive | Lavagna interattiva | ZeroGap Technology

E11 Series Education



 android 11



PARAMETRI TOUCH

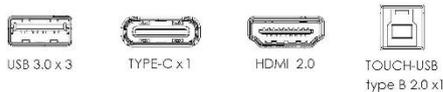
| | |
|---------------------------------|---|
| Tocchi supportati | Fino a 40 tocchi simultanei |
| Vetro | Temperato caldo, sp 4mm, anti glare |
| Modalità di scrittura | Dita, penna o strumento non trasparente |
| Durezza del vetro | 7 Mohs |
| Trasmissione del vetro | > 92% |
| Materiale scocca | Scocca in lega di alluminio, PCBA |
| Precisione di puntamento | ≤ 1mm |
| Profondità del tocco | 3 ± 0.5mm |



DISPLAY

| | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Caratteristiche display | IPS Direct LED |
| Rapporto di visualizzazione | 16:9 |
| Risoluzione | 4K UHD 3840 x 2160 pixels, Freq 60 HZ |
| Touch resolution | 32.768 x 32.768 |
| Angolo di visualizzazione | 178°(H)/178°(V) |
| Life time | 50,000 hrs min. |
| Working hours/day | 24/7 |
| Saturazione colori | 70% |
| Profondità colori | 1.07b (10bit) |

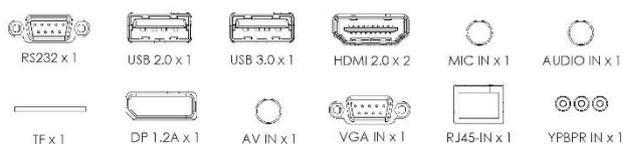
PORTE FRONTALI



OUTPUT PORTS



INPUT PORTS



SISTEMA OPERATIVO

| | |
|--------------------------------|--|
| Sistema operativo | Android 11 |
| Lingue supportate | En, De, Es, It, RU, Fr, Croato, Arabic |
| CPU | Quad core ARM Cortex-A55 |
| Ram | 4GB DDR4 |
| Rom | 32 GB |
| Slot OPS intel standard | Max support 3840*2160/ 60 Hz |
| Wifi | Wireless Built-in 802.11 a/b/g/n/ac/ax Wifi 6 2.4/5GHz, 2x2 |
| Bluetooth | 5.0 integrato |



DOTAZIONE

| | |
|-------------------------------|--|
| Speakers | Integrati frontalmente 2 x 20W |
| Accessori in dotazione | Touch pen x 2, antenna WIFI x 2 , antenna bluetooth x 1, cavo USB 3m x 1, telecomando x 1, cavo HDMI 3 m x 1, Cavo di alimentazione 1,5 x 1, Guida Quick start (incluso certificato di garanzia) |



DATI AMBIENTALI

| | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| Temperatura di funzionamento | 0°C - 40°C |
| Temperatura di conservazione | -20 °C - 60 °C |
| Umidità di funzionamento | 10% - 90% senza condensa |



ALIMENTAZIONE E CONSUMI

| | |
|---------------------------|--------------------------------|
| Alimentazione | 100-240V~, max 90-264V-50/60Hz |
| Consumo in standby | > 0,5 W |
| Consumo massimo | ≤ 180W (con OPS) |

Visit our website

Supporti e accessori per monitor

Monitor Stand Cod. DBL01058

ACCESSORI E SUPPORTI CHE FACILITANO LA ROTAZIONE E LO SPOSTAMENTO DEI DISPOSITIVI DI APPRENDIMENTO COME LIM & MONITOR



- Il carrello è compatibile con la maggior parte degli schermi
- Ruote mobili con freno che rendono agevole in qualsiasi momento lo spostamento in modo da soddisfare tutte le diverse esigenze, dall'ufficio alla sala riunioni.
- Il carrello è regolabile in altezza 1576-1759mm in base alla distanza di visualizzazione per una migliore esperienza visiva

Gli stand mobili e i carrelli elettrici sono gli accessori indispensabili per un utilizzo efficiente dei dispositivi tecnologici per l'apprendimento, con regolazione elettrica di altezza/inclinazione e molteplici applicazioni di utilizzo

Specifiche tecniche carrello mobile DBL01058

| | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| Articolo | DBL01058 |
| Gamma di modelli VESA | 200*200mm-1000*600mm |
| Capacità di carico | 100KG |
| Regolazione dell'altezza del display | 1576-1759MM dal pavimento |
| Meccanismo di movimento | Sollevamento manuale |

Ripiano portaoggetti

