

		<p>Ministero dell'Istruzione</p>		<p><b>UNIONE EUROPEA</b> Fondo sociale europeo Fondo europeo di sviluppo regionale</p>
	<div style="text-align: center;">   <b>Istituto Comprensivo "G. Nascimbeni"</b>                  via G. Sinopoli, 38 - 37058 Sanguinetto (VR) C.F. 82001890233                  Tel. 0442 81079 – 81031                  e-mail: <a href="mailto:vric873005@istruzione.it">vric873005@istruzione.it</a> - pec: <a href="mailto:vric873005@pec.istruzione.it">vric873005@pec.istruzione.it</a>  <a href="http://www.icsanguinetto.edu.it">http://www.icsanguinetto.edu.it</a> </div>			

CUP: B24D22000440006

CNP: 13.1.5A-FESR PON-VE-2022-57

## **PROGETTO AMBIENTI DIDATTICI INNOVATIVI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA**

**OGGETTO:** 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. 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. N38007 del 27 maggio 2022 "Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia". Azione 13.1.5 - "Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia".

### **Relazione illustrativa**

L'Istituto Comprensivo "G. Nascimbeni" di Sanguinetto è stato autorizzato dal Ministero dell'Istruzione con prot. n. AOOGABMI - 72962 del 05/09/2022 ad attuare il Progetto FESR-REACT EU candidandosi all'Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID - 38007 del 27/05/2022 emanato nell'ambito del Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "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 COVID19 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.

Il progetto presentato dall'IC di Sanguinetto, identificato con il codice 13.1.5A-FESR PON-VE-2022-57 Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia prevede un finanziamento (forniture e spese generali) di € 75.000,00.

Il progetto (Azione 1 – "Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia") prevede la creazione di un ambiente alla portata dei bambini in tenera età all'interno dei plessi della scuola dell'infanzia di Sanguinetto e di Gazzo Veronese (frazione di Maccacari). L'obiettivo è il potenziamento e il rinnovamento delle strutture preesistenti e la creazione di nuove aree per favorire un approccio esperienziale progressivo, facendo acquisire una prima serie di abilità nel pensiero critico e computazionale mediante l'esplorazione, la comunicazione e l'alfabetizzazione tecnologica oltre che dare libero sfogo alla creatività, al benessere e

all'arricchimento delle proprie potenzialità relazionali e alla libera espressione delle diverse attività ludiche.

Con il progetto vogliamo contribuire a far crescere le nuove generazioni con un'impronta didattica e digitale innovativa privilegiando sempre e comunque l'approccio ludico nel comprendere e sviluppare nuovi modelli di comportamento sempre più integrati e rispettosi dell'ambiente in cui si opera.

Le strumentazioni e le attrezzature da acquistare sono pensate per una didattica che vede al centro l'alunno protagonista del proprio apprendimento, attraverso il saper fare e il saper essere, con il fine ultimo di promuovere azioni che rendano gli alunni cittadini consapevoli e solidali. Attraverso tale progettazione ogni bambino potrà sviluppare le seguenti competenze:

- Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo circostante, che lo stimolano a ricercare spiegazioni di ciò che vede accadere;
- Assumere atteggiamenti di cura verso sé stesso e l'ambiente;
- Sviluppare potenzialità e abilità manuali, visive, sensoriali;
- Imparare a cooperare e a socializzare nel rispetto dei propri ritmi e quelli degli altri;
- Acquisire concetti chiave sul mondo digitale in base all'esperienza diretta

### **Scheda del PON "Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia"**

#### **1. TEMA**

Realizzazione di ambienti didattici innovativi con creazione, adeguamento e sviluppo di spazi di apprendimento per l'infanzia.

#### **2. FINALITA', OBIETTIVI E CARATTERISTICHE**

Scopo principale è creare un ambiente alla portata dei bambini in tenera età potenziando e rinnovando le strutture preesistenti e la creazione di nuove aree, favorendo un approccio esperienziale progressivo, facendo acquisire una prima serie di abilità nel pensiero critico e computazionale mediante l'esplorazione, la comunicazione e l'alfabetizzazione tecnologica oltre che dare libero sfogo alla creatività, al benessere e all'arricchimento delle proprie potenzialità relazionali e alla libera espressione delle diverse attività ludiche.

#### **3. DESTINATARI**

Sono fruitori del progetto tutti gli alunni e le alunne delle scuole dell'Infanzia dell'IC "G. Nascimbeni" di Sanguinetto.

#### **4. ATTIVITA' DEI PLESSI**

Ciascun plesso affronterà la tematica comune utilizzando spazi, attrezzature e strumenti secondo le necessità e le finalità. Nello specifico, per ogni plesso (Maccacari e Sanguinetto) si prevede la riqualificazione del laboratorio digitale e di un laboratorio di lettura oltre che la realizzazione di un laboratorio sensoriale.

### **LABORATORIO DIGITALE**

La tecnologia fa parte integrante della nostra quotidianità ed è sempre più evidente che le conoscenze apprese in merito fin da tenera età possono risultare alla fine determinanti nello sviluppo cognitivo di ogni bambino in relazione all'approccio con il mondo digitale. Un laboratorio interamente dedicato a questo settore mette al centro lo studente e le sue esigenze, la libera creatività, l'espressione di sé, la circolazione di idee in ambienti determinati, accoglienti e innovativi. Negli ultimi anni, il numero di istituti scolastici che si sono adoperati nell'utilizzo di tecnologie digitali per la didattica d'aula è aumentato in modo

esponenziale anche dietro coinvolgimenti promossi dal Ministero contribuendo a rendere “familiare” sia la presenza di una LIM e di un computer di classe nelle aule, sia l’uso di risorse digitali e di Internet nella didattica. La presenza di dotazioni tecnologiche contribuisce quindi ad una trasformazione dell’ambiente di apprendimento che si traduce nella necessità e nella volontà di progettare spazi adatti per la didattica in un particolare ambito disciplinare e per l’attuazione di metodologie o strategie didattiche come il problem solving o l’apprendimento collaborativo che, in contesti differenti, rischierebbero di scontrarsi con difficoltà e limiti di ordine pratico. Sappiamo che per molti studenti (in particolar modo quelli più grandi) partecipare ad un progetto di innovazione tecnologia è l’occasione ideale per guardare lontano, ampliare gli orizzonti, acquisire nuove idee e nuove prospettive. Per altri, invece (ed è il caso dei più piccoli), è l’inizio di una nuova vita, l’ingresso in un mondo nuovo, una vera e propria rinascita. Per questi ultimi, quindi, la motivazione ben precisa ed esplicita è quella di diffondere la cultura digitale sotto forma di gioco in modo da ricavare tramite l’esperienza diretta le competenze primarie necessarie per padroneggiare le nuove tecnologie. In questo contesto, ci viene in soccorso il Coding in quanto permette di sviluppare il pensiero computazionale in modo coinvolgente e intuitivo agevolando la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività. I bambini entrano, così, nel mondo dell’informatica tramite le animazioni, i giochi per computer e i progetti interattivi con l’obiettivo di acquisire una nuova metodologia per pensare e ragionare in modo sistematico e a lavorare in modo collaborativo. Ma chi offrirà un’esperienza ancora più coinvolgente sarà la robotica in quanto favorisce l'apprendimento basandosi esclusivamente su un momento ludico. È noto che se i bambini si divertono mentre imparano, sono molto più propensi a ricordare ciò che hanno imparato. E la robotica educativa stimola lo sviluppo del pensiero computazionale, l’attitudine al problem solving, all’analisi e alla risoluzione dei problemi oltre che incoraggiare lo sviluppo di capacità di comunicazione e relazionali e il lavoro di squadra in un mondo reale fornendo a tutti gli effetti uno strumento per la comprensione del mondo reale.

Le risorse finanziarie verranno utilizzate per l'acquisto di beni e forniture così distribuite:

#### Scuola dell’Infanzia di Maccacari

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
<b>Arredi</b>	Mobili ove disporre parte del materiale utilizzato	2
	Tavolo per eseguire attività individuali o a piccoli gruppi	3
<b>Attrezzature digitali</b>	Percorso per bee bot forme colori e misure utilizzato come momento ludico e di approccio al mondo della robotica	5
	Set cody per l’attività ludica come l’ideazione e la costruzione di oggetti e figure sulla base dell’immaginazione e della creatività	4
	Superfici e piani digitali luminosi per sperimentare le trasparenze e implementare la creatività	2
	Monitor 65” LCD per comunicazione interattiva attraverso il quale attuare un apprendimento attivo e collaborativo, favorendo la motivazione degli alunni, il benessere emotivo, l’inclusione e la personalizzazione della didattica	1
	Licenza MS Office Home & Student 2019 per operare al meglio seguendo le più innovative tecnologie	1
<b>Attrezzature didattiche</b>	Set di vari indirizzi per unire più campi d’esperienza, dalle parole ai numeri fino alla conoscenza del mondo matematico	4

#### Scuola dell’Infanzia “G. Biasi” Sanguinetto

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
<b>Arredi</b>	Tavoli per eseguire attività individuali o a piccoli gruppi	3
	Mobili ove disporre il materiale da utilizzare	4
<b>Attrezzature digitali</b>	Percorso per bee bot forme colori e misure utilizzato come momento ludico e di approccio al mondo della robotica	8

	Set cody per l'attività ludica come l'ideazione e la costruzione di oggetti e figure sulla base dell'immaginazione e della creatività	3
	Estensione digitale kit Lenovo che consente un mix di tecnologia digitale in chiave innovativa e inclusiva con contenuti immersivi ed educativi appositamente per la scuola dell'infanzia	1
	Superfici e piani digitali luminosi per sperimentare le trasparenze e implementare la creatività	2
	Monitor 65" LCD per comunicazione interattiva attraverso il quale attuare un apprendimento attivo e collaborativo, favorendo la motivazione degli alunni, il benessere emotivo, l'inclusione e la personalizzazione della didattica	1
	Stampante professionale 3D a colori per ottimizzare il lavoro svolto o da svolgere e renderlo visibile a tutti	1
<b>Attrezzature didattiche</b>	Strumento linea del 20 per valorizzare le capacità intuitive e approcciarsi con il mondo della matematica	12
	Set di strumenti per tavolo luminoso per varie attività laboratoriali che includono fasci cromatici, zone d'ombra, creatività, pregrafismo	15

### CAPITOLATO TECNICO DEL LABORATORIO DIGITALE

La fornitura ha per oggetto l'acquisizione, il trasporto e la posa in opera dei seguenti beni:

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Mobile con vaschette	1
	Tavolo quadrato 130x130	3
	Mobile a 3 vani 104x46x107,5	1
	Tavolo tondo grande color glicine 130x53	3
	Mobile trasparente comunicativo 104x44x140h	4
<b>Attrezzature digitali</b>	Percorso per bee bot forme colori e misure	3
	Percorso per bee bot cortile della fattoria	3
	Bee bot class pack	1
	Percorso per bee bot mappa edugreen	1
	Percorso per bee bot raccolta differenziata	1
	Set cody roby base tappeto	1
	Set cody feet e cody color	1
	Lego education set costruzioni	1
	Lego education sistema creativo	1
	Superficie digitale cambiacolore	1
	Piano digitale luminoso	1
	Monitor 65" LCD per comunicazione interattiva	2
	Licenza MS Office Home & Student 2019	1
	Bee bot robot per coding	2
	Carte cody roby	3
	Percorso per bee bot ortaggi e numeri	2
	Estensione digitale kit Lenovo	1
Superficie digitale luminosa 75x75x55h	2	
Stampante professionale 3D a colori	1	
<b>Attrezzature didattiche</b>	Primo set matematica	1
	Maxi set pregrafismo	1

Maxi set linguaggio	1
Set Montessori colori	1
Strumento linea del 20	12
Kit palette per tavolo luminoso	4
Costruzioni traslucanti per tavolo luminoso	3
Lettere colorate per tavolo luminoso	3
Sabbia fine per tavolo luminoso	5

## LABORATORIO DI LETTURA

Che si tratti di bambini o adulti, lo spazio dedicato alla lettura rappresenta di per sé qualcosa di particolarmente emotivo. Esso, il più delle volte, può essere visto come una sorta di viaggio dapprima intimo e personale e poi di gruppo, quando la lettura viene aperta ai più. A maggior ragione, per i bambini questo viaggio simboleggia il sogno, l'evasione, l'incanto ed ecco perché un vero e proprio laboratorio di lettura è una parte fondamentale nella crescita e nell'apprendimento. Va da sé che lo spazio ad esso dedicato debba essere confortevole e allo stesso tempo accattivante e intrigante in modo da far respirare ai bambini la struggente e melodiosa aria delle molte storie narrate, del calore emanato dalle emozioni che si vivono e dalla condivisione che la scoperta di un nuovo libro produce. Fondamentale è apparso quindi preoccuparsi di recuperare la "vecchia" biblioteca, curandola e ampliandola con l'inserimento di nuovi tavoli e sedie oltre che cuscini, panche e specchi, utili accessori per rilassarsi e scoprire in autonomia i libri che incuriosiscono. Il laboratorio ha poi un suo rituale perché è fondamentale preparare l'ascolto affinché i bambini vi si predispongano al meglio (seduti in semicerchio, attenzione rivolta alla lettura, rumori ridotti al minimo con la voce "spenta"). Tra gli acquisti non può ovviamente mancare il libro, custode tangibile delle storie narrate. Il libro viene scelto dai docenti in base agli stimoli che si vogliono fornire al gruppo dei discenti coinvolgendoli con una lettura animata e utilizzando tutti gli strumenti necessari: voce, mimica facciale, gestualità, eventuali strumenti ludici che possono contribuire a "far vivere" la storia. Il percorso di lettura si pone diversi obiettivi: sensibilizzare non solo i bambini ma anche le loro famiglie verso una cultura del libro che porti ad esso una sorta di silenzioso rispetto, aumentare nei più piccoli la capacità di ascolto, accrescere la curiosità che porta alla scoperta, stimolare l'intelligenza emotiva e la condivisione. Si tratta di un percorso da svolgere con lentezza e costanza affinché la scoperta non sia momentanea ma abbia un effetto duraturo rappresentando un momento di infinita crescita per tutti coloro che scelgono di seguirlo. Il viaggio potrà essere proseguito a casa, prendendo in prestito un libro dal laboratorio in modo che si possa continuare un altro pezzetto di cammino insieme alla propria famiglia.

Le risorse finanziarie verranno utilizzate per l'acquisto di beni e forniture così distribuite:

### Scuola dell'Infanzia di Maccari

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
<b>Arredi</b>	Mobili per riporre il materiale didattico da utilizzare	6
	Panche e panchine per immergersi e fantasticare durante la lettura	4
	Specchi per donare luce e creare un ambiente più inclusivo dove riflettere le proprie immagini è simbolo anche di riflessione dei propri pensieri	3
<b>Attrezzature didattiche</b>	Set didattico a sostegno di un'attività pedagogica a sostegno delle attività cognitive e linguistiche	1
	Pannello comunicazioni scuola-famiglia in cui inserire emozioni, appunti, disegni e riflessioni in modo da far conoscere alla famiglia ciò che si è provato durante la lettura di un testo	3
	Libri di varia natura dentro i quali lasciarsi coinvolgere e lanciarsi verso l'avventura, il viaggio, l'immaginazione	16

**Scuola dell'Infanzia "G. Biasi" Sanguinetto**

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Tavoli di varie forme per le esperienze personali e in piccoli gruppi	8
	Carrello portacolori e portalibri per accompagnare la lettura con esperienze grafiche	10
	Mobili per riporre il materiale didattico da utilizzare	5
	Panche, poltroncine e divani per immergersi e fantasticare durante la lettura e svolgere nel più completo relax l'ascolto e la rielaborazione di quanto appreso	8

**CAPITOLATO TECNICO DEL LABORATORIO DI LETTURA**

La fornitura ha per oggetto l'acquisizione, il trasporto e la posa in opera dei seguenti beni:

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Contenitore 2 ante 4 vani e 3 ripiani	1
	Mobile a 3 vani 104x46	1
	Panchetta di legno con schienale impilabile	4
	Pannello specchio	3
	Mobile con vaschette	1
	Mobile a 3 vani angolo 90°	1
	Mobile 1 anta 8 vani 6 ripiani 104x46x150	1
	Tavolo spicchio modulare ecomponibile 100x84x53h	8
	Carrello portacolori 85x50x63h	5
	Mobile pittorico, pannello per disegnare, vano porta materiali 104x44x140h	5
	Carrello portalibri con vano superiore espositore 85x50x78h	5
	Panca curva morbida 100x38x32h	3
	Panca onda di vari colori 120x35x32h	2
	Divano in espanso rivestito in materiale lavabile 100x60x32/60h	2
	Poltroncina in espanso rivestita in materiale lavabile 50x60x32/60	1
<b>Attrezzature didattiche</b>	Set readiness	1
	Pannello comunicazioni scuola-famiglia	3
	Libro Julien	1
	Libro primi numeri	1
	Libro alfabeto	1
	Libro Sofia	1
	Libro le lettere che fanno chiasso	1
	Libro cosa dice piccolo coccodrillo	1
	Libro albero	1
	Libro chi vuole un abbraccio	1
	Libro sono io il più forte	1
	Libro zebra	1
	Libro il mio palloncino	1
	Libro il palloncino rosso	1
Libro fabbrica dei colori	1	

	Libro Natale d'amore	1
	Libro ti voglio bene	1
	Libro che rabbia	1

## LABORATORIO SENSORIALE

È ben nota l'importanza delle esperienze sensoriali effettuate nei primi anni di vita poiché essa è direttamente collegata alla plasticità del sistema nervoso del bambino, alla sua naturale capacità di assorbire le esperienze, al suo essere libero da qualsiasi schema prefissato. Sin dai primi mesi di vita, infatti, il bambino è in grado di distinguere gli stimoli interni da quelli esterni: mentre i primi servono ad imparare a conoscersi e formare l'immagine di sé, quelli provenienti dal mondo esterno favoriscono l'esplorazione dell'ambiente circostante e il riconoscimento delle principali caratteristiche degli oggetti. Ogni esperienza che il bambino compie ha, quindi, la fondamentale funzione di ampliare il suo bagaglio sensoriale e promuovere la percezione del proprio corpo. Risulta indispensabile, quindi, abituare il bambino a riconoscere e discriminare i vari stimoli aiutandolo a utilizzarli nel migliore dei modi attraverso esperienze didattiche ricche e divertenti. Partendo dalla conoscenza di se stessi e del proprio corpo, attraverso esperienze sensoriali e il linguaggio corporeo-manipolativo, verbale e grafico pittorico, i bambini esploreranno la realtà che li circonda e andranno alla scoperta del contatto con l'ambiente e con la natura allo scopo di rendere l'apprendimento concreto e costruttivo. La finalità del laboratorio sensoriale è, a conti fatti, quella di mettere a disposizione dei discenti molteplici contesti e materiali volti a stimolarne la curiosità e la voglia di scoprire. Si viene a creare, perciò, uno spazio speciale inserito nella quotidianità per favorire il proprio processo di creatività e di trovare un modo piacevole di sperimentare il proprio corpo in relazione al mondo esterno. Per raggiungere tale obiettivo, si utilizzeranno materiali tendenzialmente legati al mondo naturale con un'importante componente sensoriale. La stimolazione avrà l'intento di favorire sia l'acquisizione di capacità percettive che l'espressione di sensazioni ed emozioni, e ogni bambino potrà liberamente immergersi in un'importante esperienza percettiva sentendosi completamente coinvolto nei percorsi che si costruiranno coinvolgendo tematiche legate alla natura (la luce nelle sue varie forme, il contatto con cortecce, terriccio, sabbia, acqua), alla musica (suoni e rumori), al movimento (schemi motori di base). Ideando un contesto sicuro e stimolante, l'operatore si pone come mediatore tra le potenzialità del bambino e la sua espressività non insegnando al bambino "il fare", ma creando le condizioni di una dinamica evolutiva lasciandogli il piacere della scoperta.

Le risorse finanziarie verranno utilizzate per l'acquisto di beni e forniture così distribuite:

### Scuola dell'Infanzia di Maccacari

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
Arredi	Pannello specchio per la conoscenza di sé	1
	Tavolo per predisporre il materiale inerente le attività	1
Attrezzature didattiche	Set di vari indirizzi per unire più campi d'esperienza, dalla fantasia alla scoperta dei sensi, dalla creatività all'immaginazione fino al movimento	4

### Scuola dell'Infanzia "G. Biasi" Sanguinetto

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
Arredi	Carrello con spazio teatrino per immedesimarsi nei giochi di fantasia	2
	Materasso per sperimentare l'approccio motorio in tutte le sue forme utilizzando posture e figure prestabilite	1
Attrezzature didattiche	Set di costruzioni giganti per dare libero sfogo alla fantasia, fraternizzare e collaborare tramite l'impegno e la propria immaginazione alla creazione di strutture ludiche ma concrete	2

	Gioco casetta per laboratorio creativo e per sviluppo emotivo sulla base di cambi di luce, colori ed esperienze sensoriali	1
	Carrello musicale per l'approccio con il suono e il rumore nel contesto naturale	1
	Giochi strutturali su ampia scala per sviluppare il senso della collettività immersi in un contesto reale e naturale	2
	Attrezzature per lo sviluppo della motricità	12
	Lavagne fiorite per attività a diretto contatto con la natura	2

#### CAPITOLATO TECNICO DEL LABORATORIO SENSORIALE

La fornitura ha per oggetto l'acquisizione, il trasporto e la posa in opera dei seguenti beni:

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
<b>Arredi</b>	Pannello specchio	1
	Tavolo rettangolare 130x65x53	1
	Carrello con spazio teatrino con vani bifronte 114x50x114	2
	Materasso grande 150x75x25h	1
<b>Attrezzature didattiche</b>	Leggo education costruisci le emozioni	1
	Set pregrafismo e creatività	1
	Set attività luminose	1
	Set motricità	1
	Costruzioni giganti	2
	Gioco casetta per laboratorio creativo e per sviluppo emotivo	1
	Carrello musicale completo	1
	Gioco cucina moderna completa	1
	Quadro agility da appoggio (3 scale) per attività motorie	4
	Dischi tattili per attività motorie	4
	Lavagne fiorite per attività all'esterno	2
	Piastrelle tattili per attività motoria all'esterno	2
	Percorso di equilibrio per attività all'aperto	2
	Gioco supermercato	1

#### FORNITURE DI ARREDO VARIO

Operare in un ambiente innovativo significa anche "svecchiare" l'arredo che da tempo dimora in una struttura, sia all'interno delle aule che in uno spazio comune. Di conseguenza, una piccola parte dei fondi è destinata al rinnovamento dei plessi in questione.

Le risorse finanziarie verranno utilizzate per l'acquisto di beni e forniture così distribuite:

#### Scuola dell'Infanzia di Maccacari

Categoria	Descrizione prodotto	Quantità
<b>Arredi</b>	Mobili in ingresso per contenere materiale di pronta necessità	2
	Carrello guardaroba	12

**Scuola dell'Infanzia "G. Biasi" Sanguinetto**

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Tavoli modulari da riporre nell'ampio salone	4
	Mobili per contenere materiale di pronta necessità	7

**CAPITOLATO TECNICO DELLE FORNITURE DI ARREDO VARIO**

La fornitura ha per oggetto l'acquisizione, il trasporto e la posa in opera dei seguenti beni:

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Mobili a 12 caselle 104x44x107,5	2
	Carrello guardaroba 5 posti monofronte	12
	Tavolo modulare e componibile 173x115x53h	4
	Mobile curvo a giorno su ruote 145x44x77	3
	Mobile a 9 caselle 104x44x107,5h	4

**5. ELENCO ACQUISTI DEI PLESSI**

**Scuola dell'Infanzia di Maccacari**

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Mobile con vaschette 104x44x107,5	2
	Tavolo quadrato 130x130	3
	Carrello guardaroba 5 posti monofronte	12
	Pannello specchio	4
	Contenitore con 2 ante 4 vani e 3 ripiani 104x46x150	1
	Mobile a 3 vani 104x46x107,5	3
	Panchetta legno con schienale impilabile 91x33x31/60	4
	Tavolo rettangolare 130x65x53	1
	Mobile a 12 caselle 104x44x107,5	2
	Mobile a 3 vani angolo 90°	1
	Contenitore 8 vani 6 ripiani 104x46x150	1
<b>Attrezzature digitali</b>	Percorso per bee bot forme colori e misure	1
	Percorso per bee bot cortile della fattoria	1
	Bee bot class pack	1
	Percorso per bee bot mappa edugreen	1
	Percorso per bee bot raccolta differenziata	1
	Set cody roby base tappeto	1
	Set cody feet e cody color	1
	Lego education set costruzioni	1
	Lego education sistema creativo	1
	Lego education costruisci le emozioni	1
	Superficie digitale cambiacolore	1
	Piano digitale luminoso	1
	Monitor 65" LCD per comunicazione interattiva	1
Licenza MS Office Home & Student 2019	1	

<b>Attrezzature didattiche</b>	Primo set matematica	1
	Maxi set pregrafismo	1
	Maxi set linguaggio	1
	Set Montessori colori	1
	Set pregrafismo e creatività	1
	Set attività luminose	1
	Set readiness	1
	Set motricità	1
	Pannello comunicazioni scuola-famiglia	3
	Libro Julien	1
	Libro primi numeri	1
	Libro alfabeto	1
	Libro Sofia	1
	Libro le lettere che fanno chiasso	1
	Libro cosa dice piccolo coccodrillo	1
	Libro albero	1
	Libro chi vuole un abbraccio	1
	Libro sono io il più forte	1
	Libro zebra	1
	Libro il mio palloncino	1
	Libro il palloncino rosso	1
	Libro fabbrica dei colori	1
Libro Natale d'amore	1	
Libro ti voglio bene	1	
Libro che rabbia	1	

#### Scuola dell'Infanzia "G. Biasi" Sanguinetto

<b>Categoria</b>	<b>Descrizione prodotto</b>	<b>Quantità</b>
<b>Arredi</b>	Tavolo spicchio modulare ecomponibile 100x84x53h	8
	Tavolo modulare e componibile 173x115x53h	4
	Tavolo tondo grande color glicine 130x53	3
	Carrello portacolori 85x50x63h	5
	Mobile pittorico, pannello per disegnare, vano porta materiali 104x44x140h	5
	Mobile trasparente comunicativo 104x44x140h	4
	Carrello portalibri con vano superiore espositore 85x50x78h	5
	Mobile curvo a giorno su ruote 145x44x77	3
	Panca curva morbida 100x38x32h	3
	Panca onda di vari colori 120x35x32h	2
	Carrello con spazio teatrino con vani bifronte 114x50x114	2
	Materasso grande 150x75x25h	1
	Mobile a 9 caselle 104x44x107,5h	4
	Divano in espanso rivestito in materiale lavabile 100x60x32/60h	2
	Poltroncina in espanso rivestita in materiale lavabile 50x60x32/60	1
	<b>Attrezzature digitali</b>	Percorso per bee bot forme colori e misure
Bee bot robot per coding		2

	Percorso per bee bot cortile della fattoria	2
	Carte cody roby	3
	Percorso per bee bot ortaggi e numeri	2
	Estensione digitale kit Lenovo	1
	Superficie digitale luminosa 75x75x55h	2
	Monitor 65" LCD per comunicazione interattiva	1
	Licenza MS Office Home & Student 2019	1
	Stampante professionale 3D a colori	1
<b>Attrezzature didattiche</b>	Costruzioni giganti	2
	Strumento linea del 20	12
	Kit palette per tavolo luminoso	4
	Costruzioni traslucide per tavolo luminoso	3
	Lettere colorate per tavolo luminoso	3
	Sabbia fine per tavolo luminoso	5
	Carrello musicale completo	1
	Gioco cucina moderna completa	1
	Quadro agility da appoggio (3 scale) per attività motorie	4
	Dischi tattili per attività motorie	4
	Lavagne fiorite per attività all'esterno	2
	Piastrelle tattili per attività motoria all'esterno	2
	Percorso di equilibrio per attività all'aperto	2
	Gioco supermercato	1

#### MODALITÀ E TEMPISTICHE DI ESECUZIONE LAVORI

Per il quantitativo degli articoli individuati ci si è basati sul costo segnalato dalle varie aziende fornitrici, ma lo stesso potrebbe subire variazioni al momento dell'acquisto vero e proprio così come la tempistica sulla consegna e sull'installazione. Si precisa che i lavori relativi a quest'ultima voce si intendono da eseguirsi obbligatoriamente al di fuori dell'orario delle attività didattiche. Per ragioni di sicurezza, gli spazi interessati alla posa in opera dovranno essere compartimentati in modo da non far accedere persone non addette ai lavori, privi di ingombri e resi accessibili esclusivamente ai tecnici incaricati.

Così come previsto da nota ministeriale, le procedure di gara dovranno essere espletate entro il 15 gennaio 2023 mentre il progetto dovrà essere realizzato e chiuso entro il 31 marzo 2023.

Il Progettista

Prof. Cristiano Mazzurana

