Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

PON 2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FESR)

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO "F. D'Amico"

PROGETTO SCUOLA DELL'INFANZIA

ISTITUTO COMPRENSIVO - "F.D'AMICO"-ROSOLINI
Prot. 0000132 del 09/01/2023
VI-2 (Uscita)

"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

Codice identificativo progetto: **13.1.5A-FESRPON-SI-2022-154**

CUP ***G24D22000560006***

PREMESSA

Il presente progetto nasce per la creazione o l'adeguamento di spazi di apprendimento innovativi all'interno dei due plessi scolastici destinati alla scuola dell'infanzia dell' Istituto Comprensivo "F. D'Amico" 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 nella consapevolezza 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 finalizzate 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 nei due plessi 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;
- Rispettare 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;
- Utilizzare tecnologie in contesti comunicativi;
- Elaborare 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.
MOBILI CON 2 ANTE E CASSETTI IN PLASTICA 100X45X100	6
PANCHETTE COLORATE	16
ATTACCAPANNI COLORATE	55
MOBILI 2 ANTE COLORATE 100X45X100	9
MOBILE A GIORNO CON 2 RIPIANI 100X45X100 AVORIO	1
NIDO CON 12 CASELLE INFANZIA	9
ARMADIO 2 ANTE COLORATE 198h	1
TAVOLI 130X65X70 VARI COLORI	10
MOBILE PORTA CARTELLONI	3
SEDIE ERGONOMICHE H46 INFANZIA	38
ARMADIO IN LEGNO CON 2 ANTE INTERE COLORATE	1
PROTEZIONI MURALI ANGOLO ONDA (BASE, SEDUTA E SCHIENALE)	1

ATTREZZATURE DIGITALI

DESCRIZIONE	Q.
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 utlizzati 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.	14
MIXER AUDIO compreso di microfoni: Per consentire il controllo di più strumenti atti a far svolgere attività teatrali e musicali ai bambini.	1
Software didattico interattivo	1

ATTREZZATURE DIDATTICO EDUCATIVE

DESCRIZIONE
Giochi per lo sviluppo della motricità
Giochi e Kit per lo sviluppo delle abilità numeriche e di *problem solving*

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Maria Chiara Ingallina
Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate