CAPITOLATO PER IL PROGETTO PRESSO LE SCUOLE DELL' INFANZIA DI BAREGGIO (MILANO)

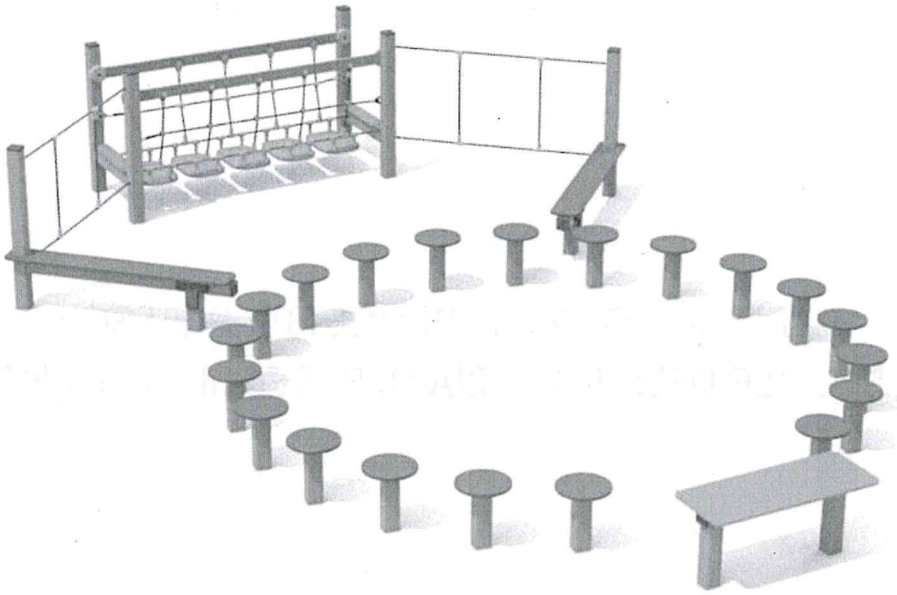
Progettista: Mirko Gelsomini

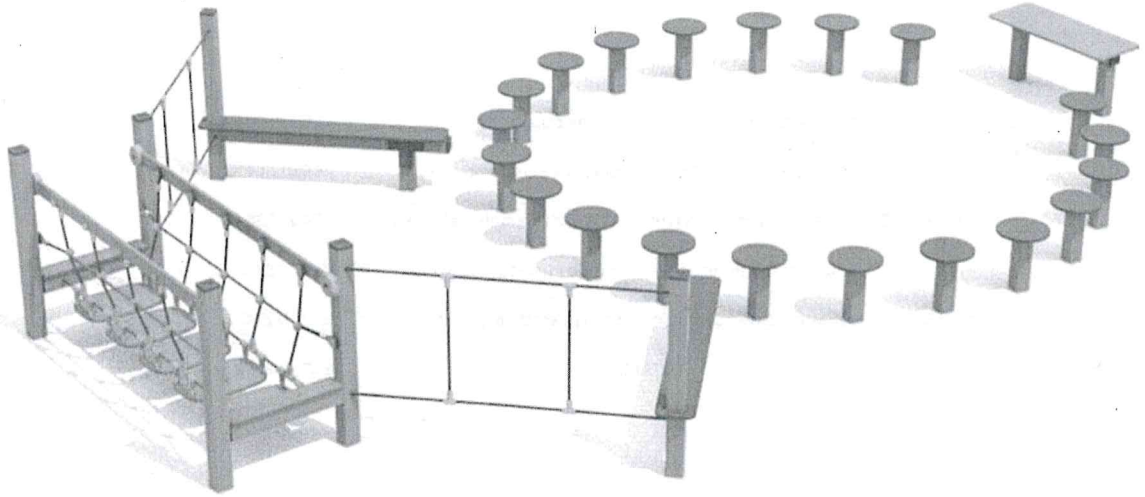
Preventivo fornito da Stile Urbano

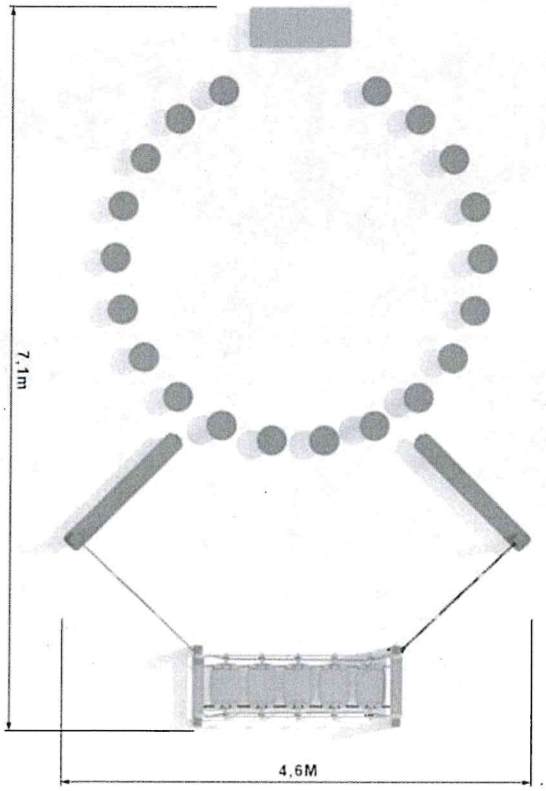
#	Nome articolo	Costo (iva compresa)
1	Percorso della Civetta + installazione + trasporto materiale	€ 6.539,20
2	Tettoia 3.5 x 3.5 x 2.2m + installazione + erba sintetica	€ 6.017,04
3	Erba sintetica con giochi a terra 5x4 (3 giochi da stabilire) + posa	€ 4.274,88
4	Ambiente multisensoriale immersivo interattivo (silver)	€ 21.275,00
5	Ambiente multisensoriale immersivo interattivo (platinum)	€ 29.382,50
TOTALE		**€ 67.488,62**

1. Percorso della Civetta

Fornitura e posa di: percorso completo come mostrato in figura

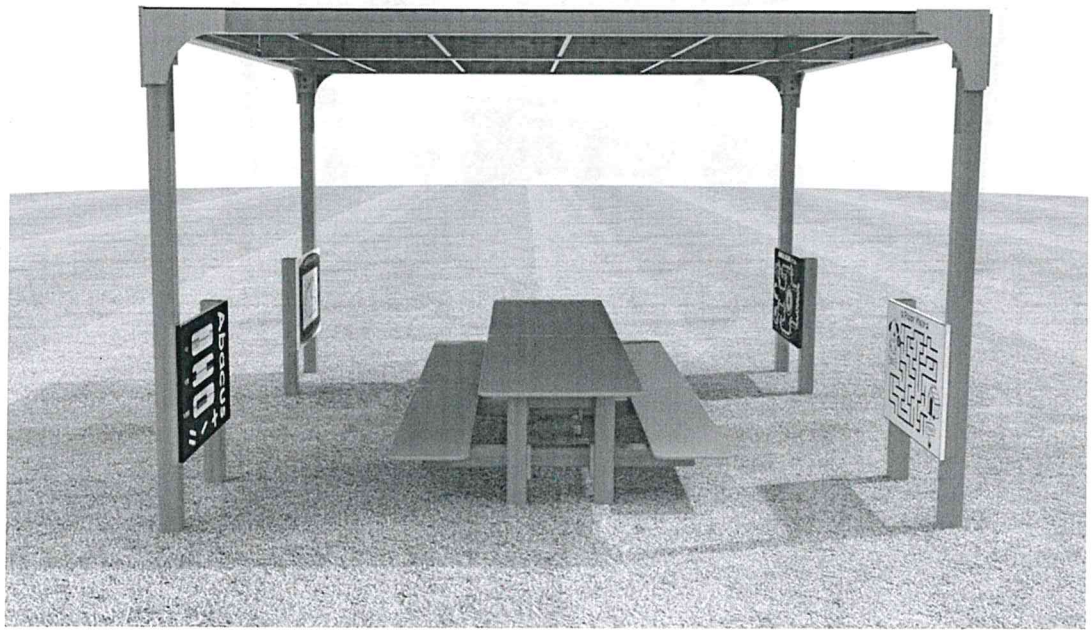




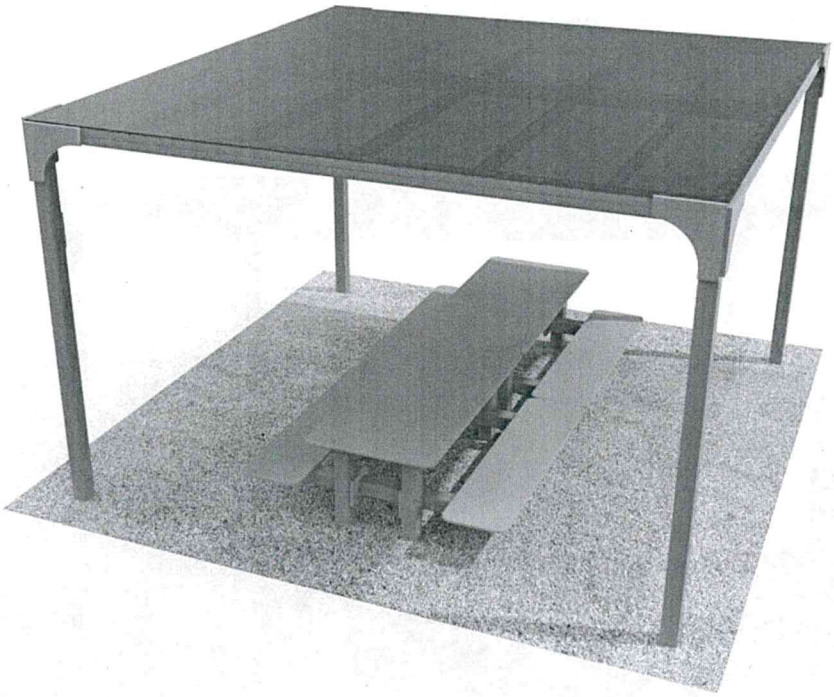


2. Tettoia

Fornitura e posa di: tettoia 3.5 x 3.5 x 2.2m, erba sintetica sotto tettoia
Elementi assenti: tavolo + seduta, giochi

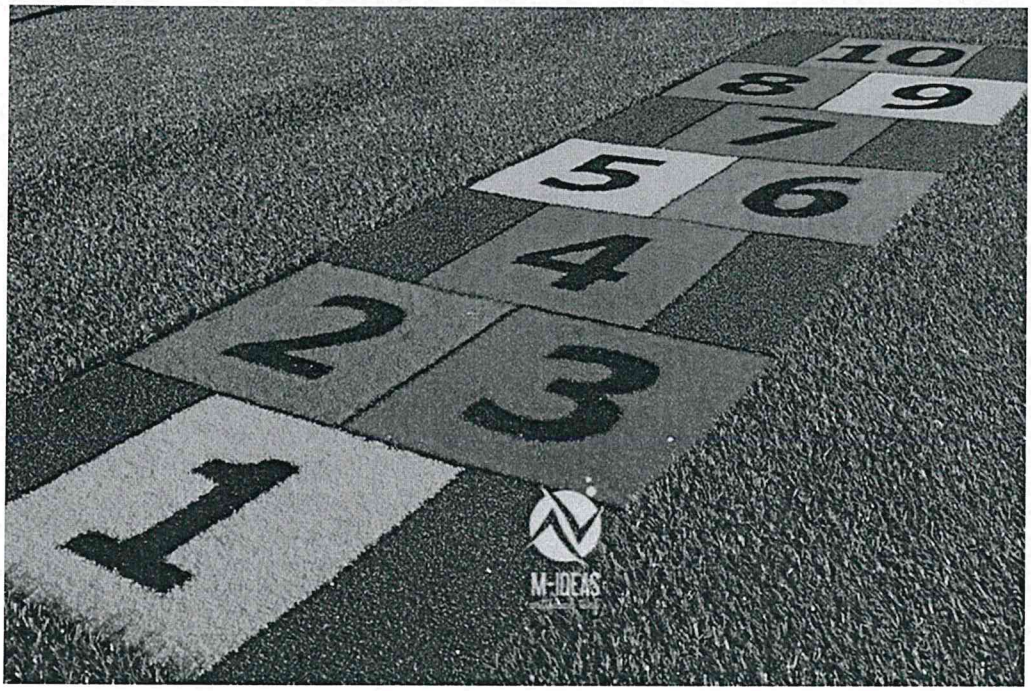



Abacus

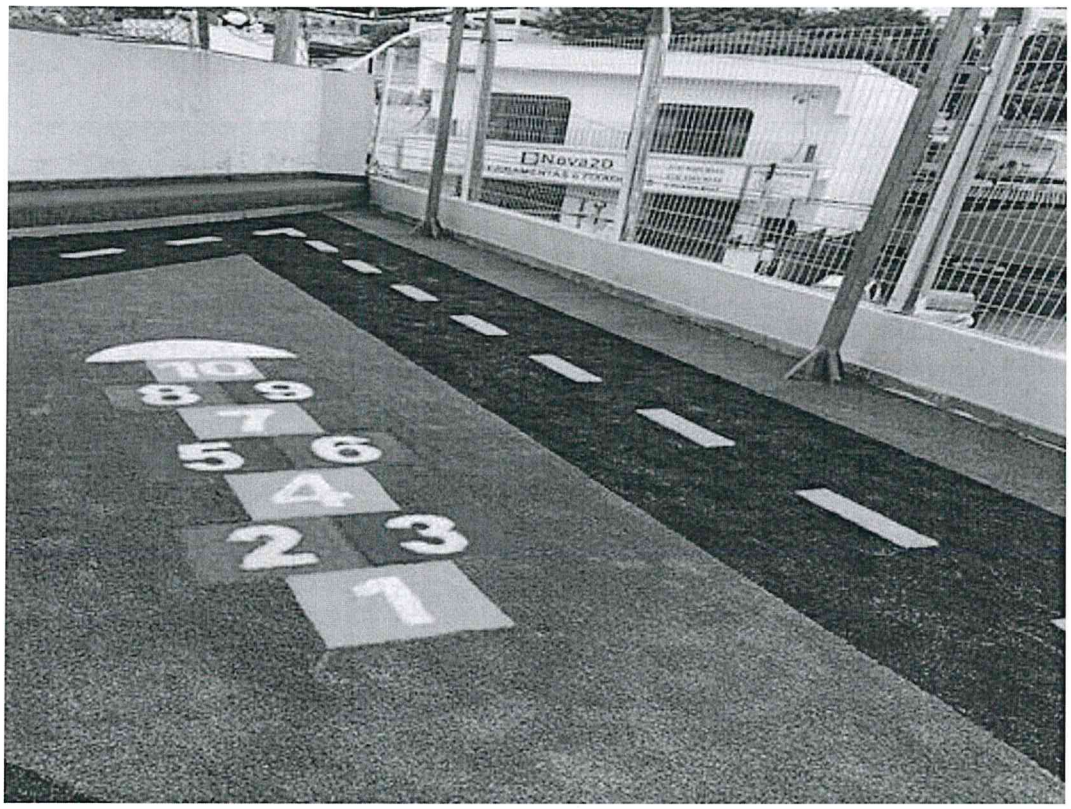


3. Erba sintetica con giochi a terra

Fornitura e posa di erba sintetica 5 x 4 metri con 3 giochi a scelta

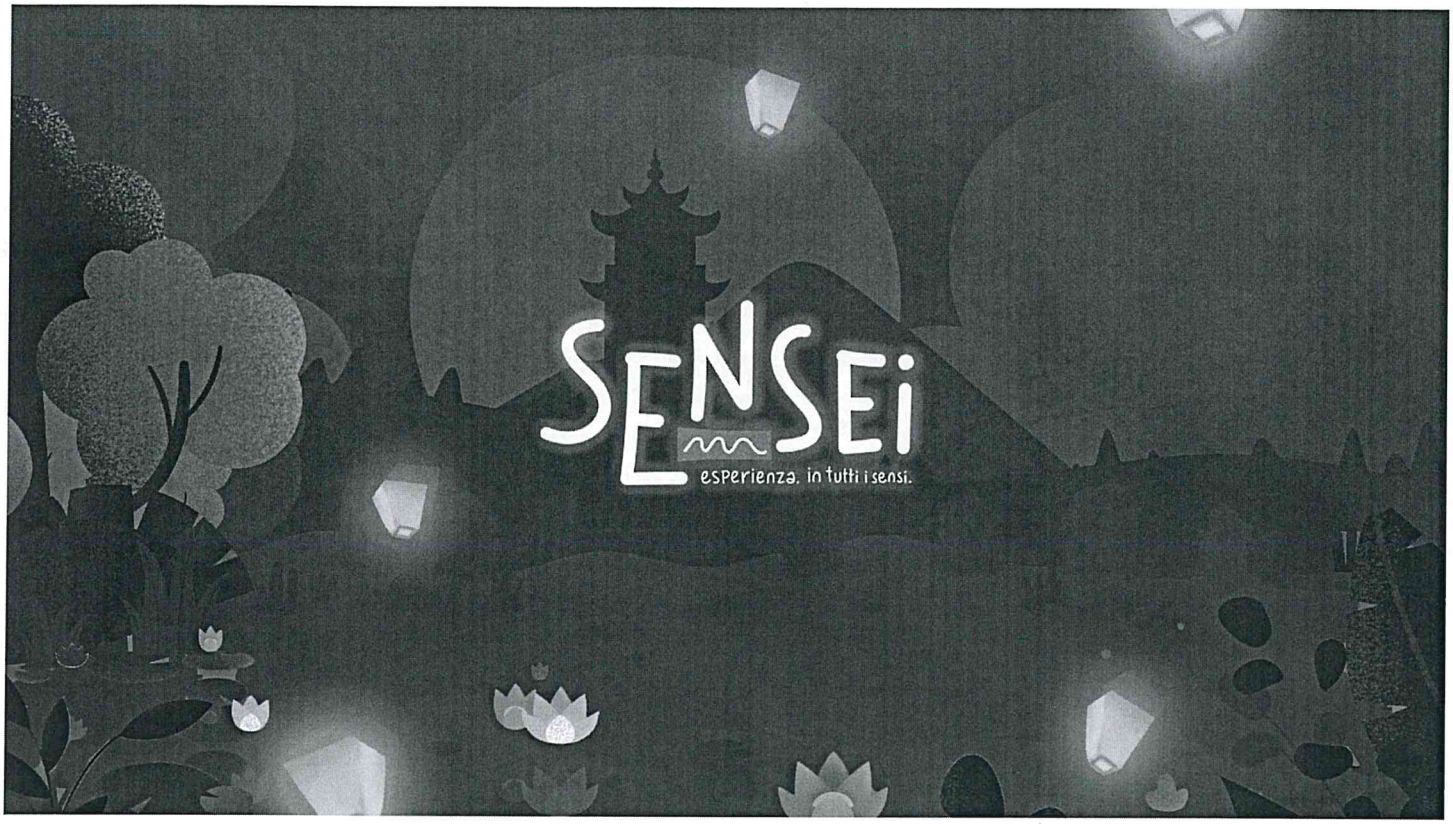






4. Ambiente multisensoriale immersivo interattivo (silver)
5. Ambiente multisensoriale immersivo interattivo (platinum)

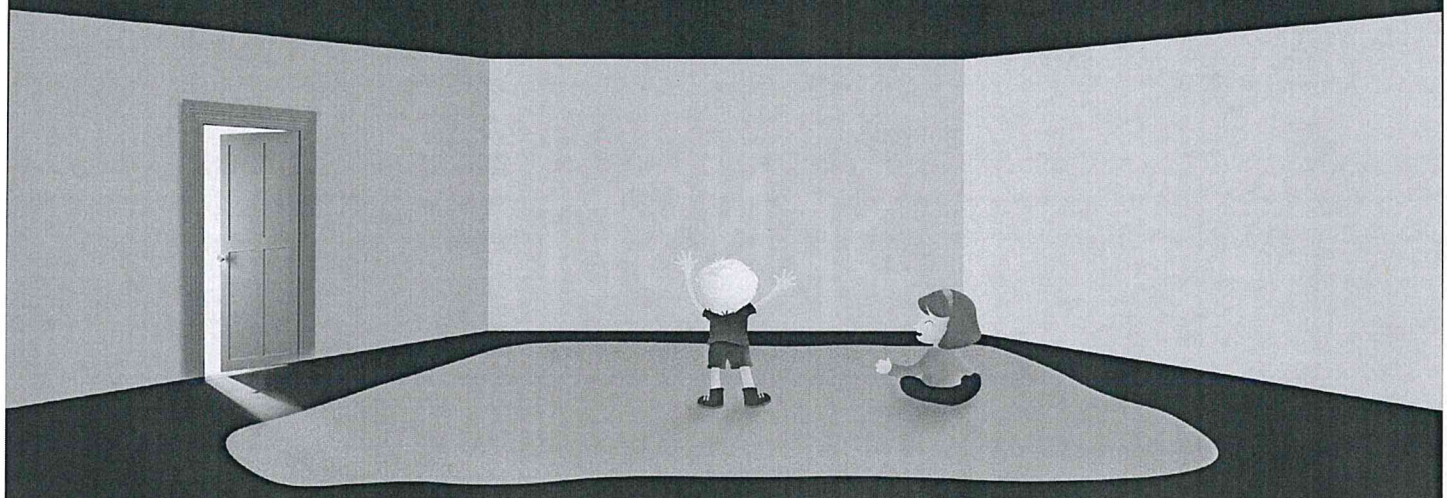
Come da descrizione nelle prossime pagine.


SENSEi
esperienza. in tutti i sensi.


SENSEi è...
Uno spazio immersivo
di rilassamento, gioco
ed apprendimento

SENSEi è

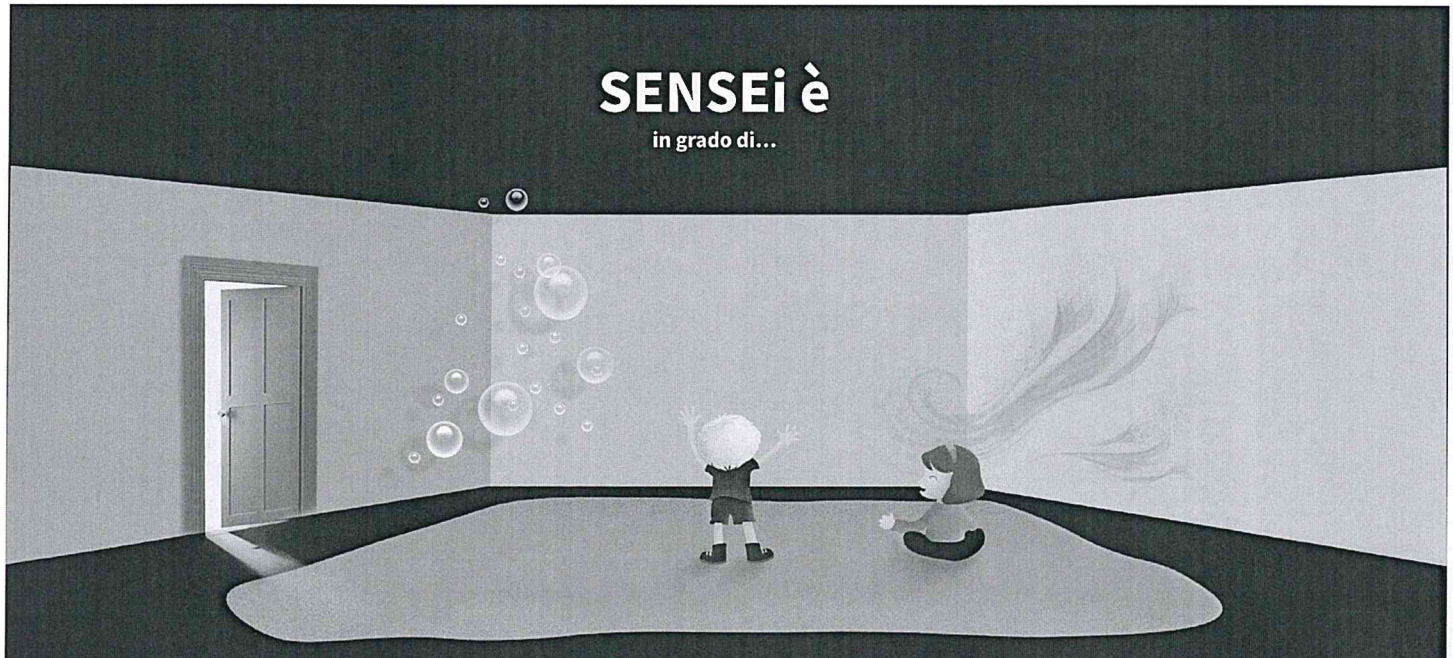
in grado di...



...riconoscere i comportamenti di più utenti, quali gesti, movimenti, tocchi di una o più parti del corpo...

SENSEi è

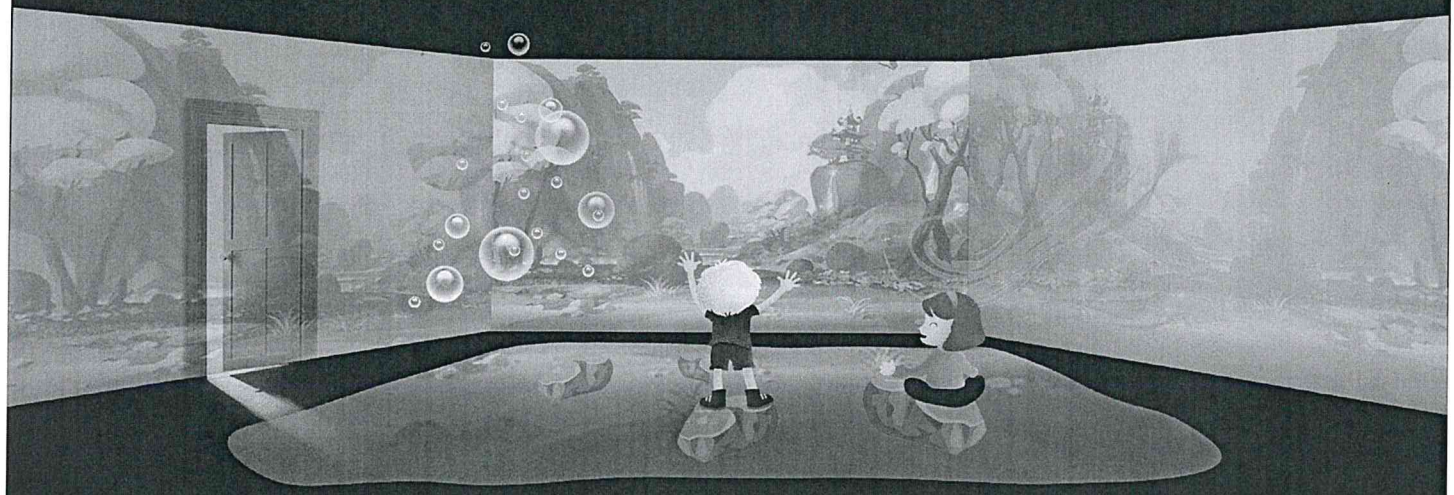
in grado di...



...orchestrare le periferiche connesse e gli effetti risultanti nell'ambiente,
quali luci, proiezioni, bolle, fragranze...

SENSEi è

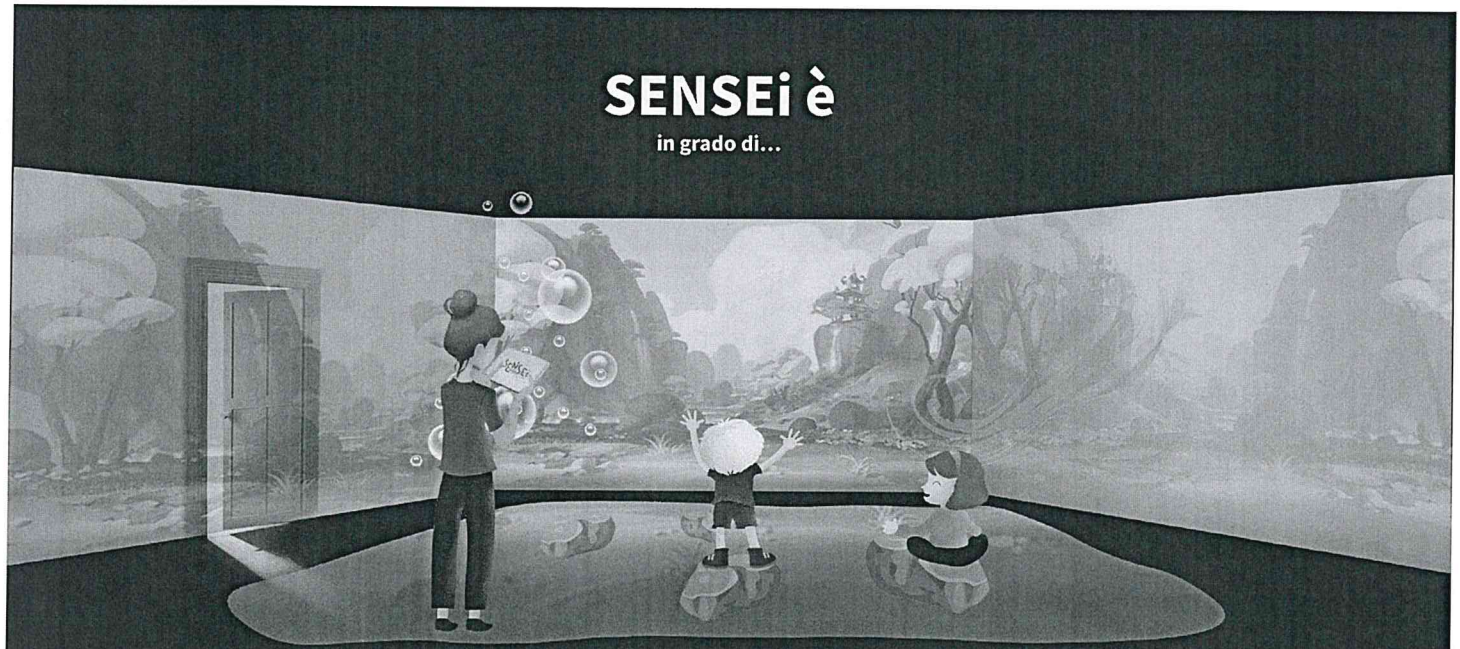
in grado di...



...adattare l'esperienza autonomamente o abilitare il controllo in tempo reale di un educatore...

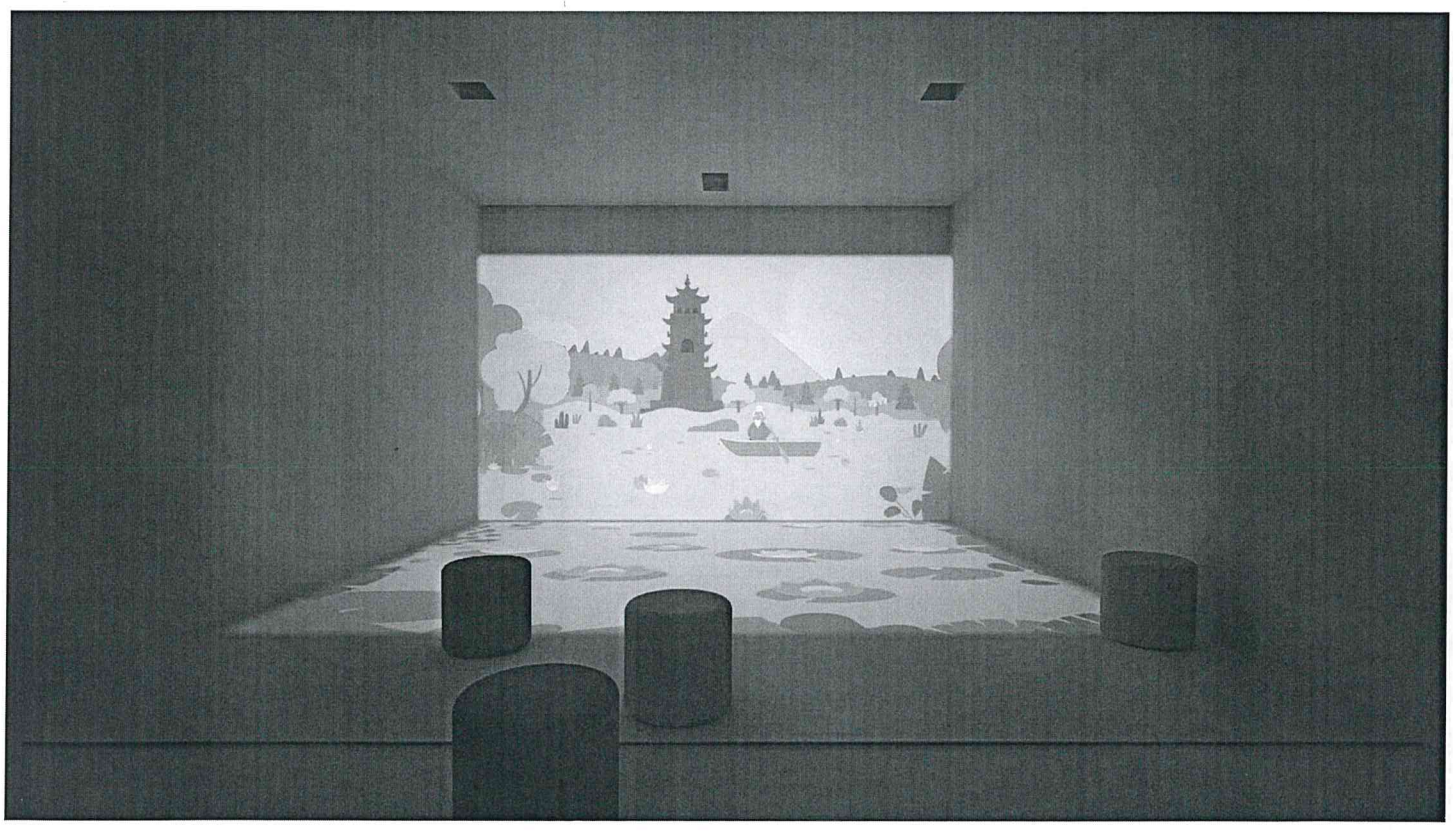
SENSEi è

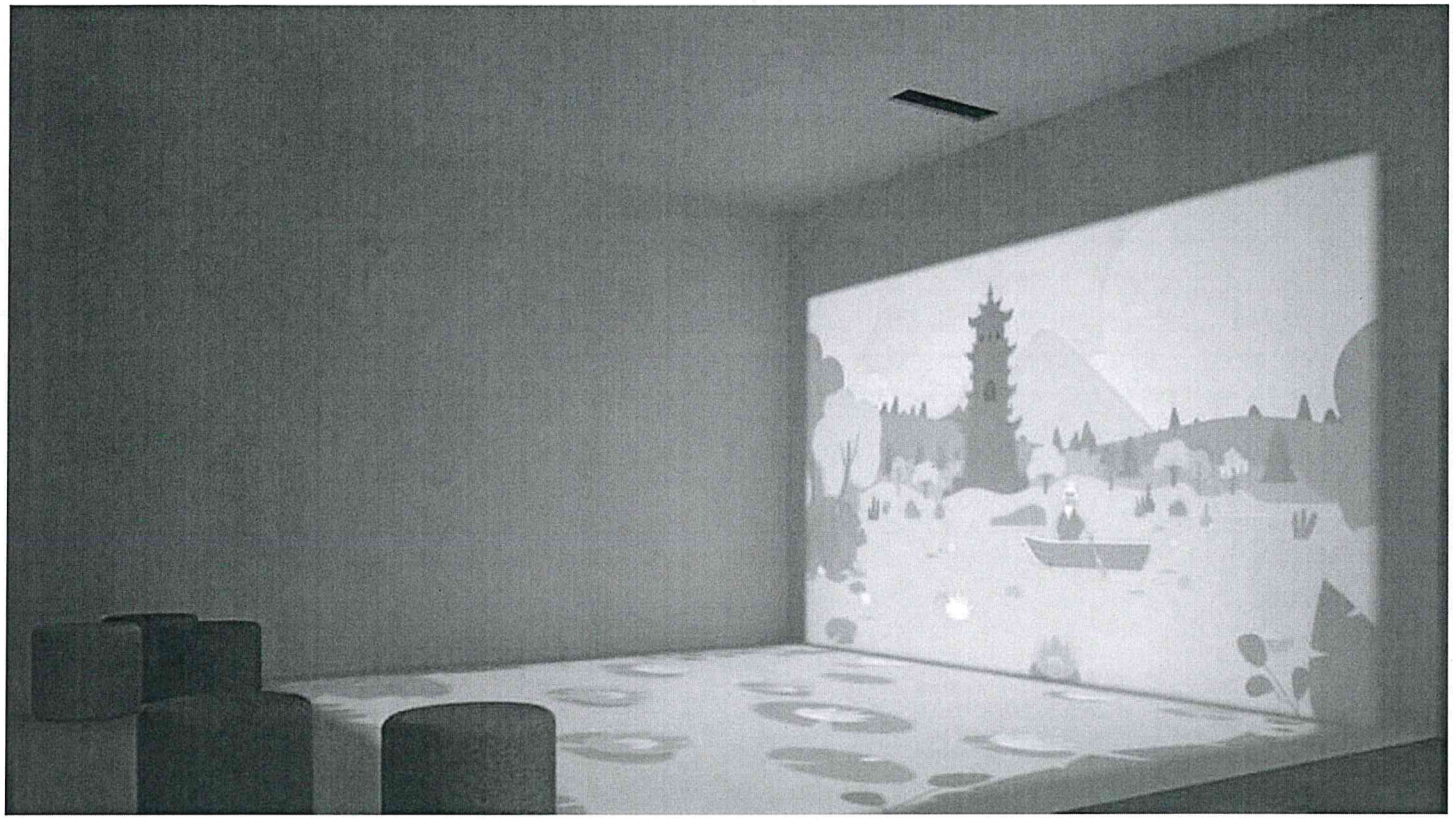
in grado di...

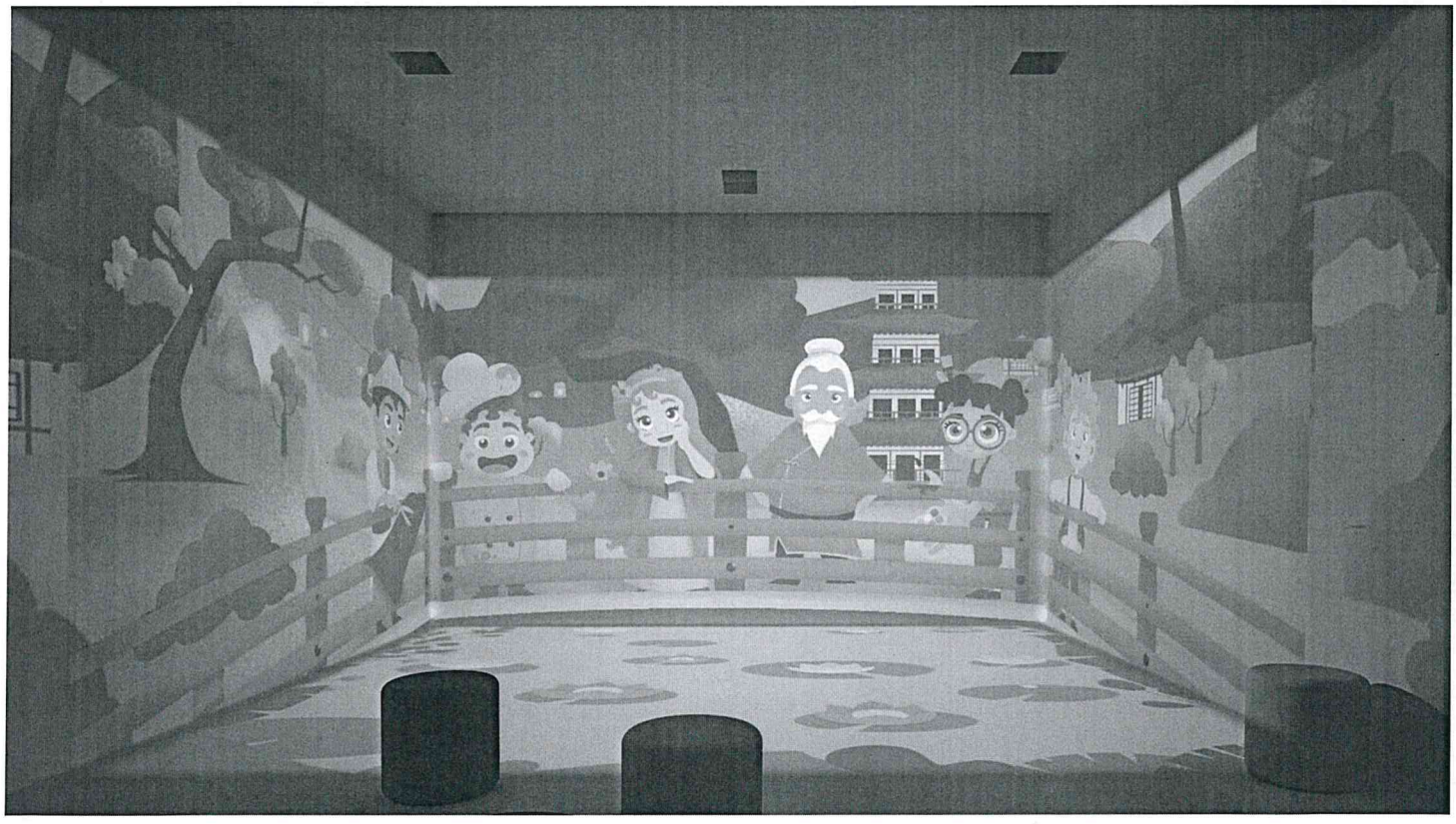


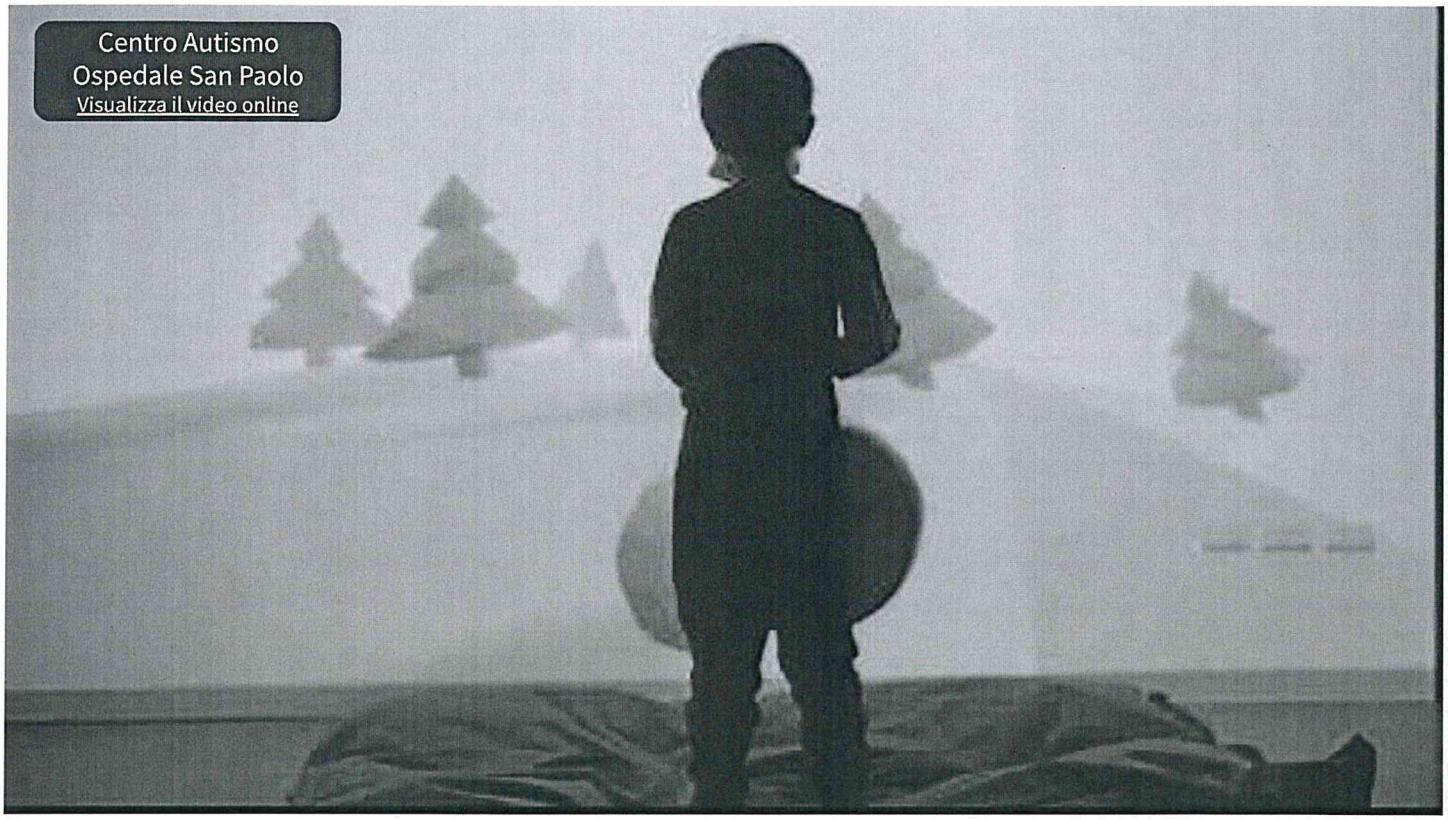
...generare indici significativi e report dei progressi dell'utente di facile interpretazione.


1,2,3 AZIONE...

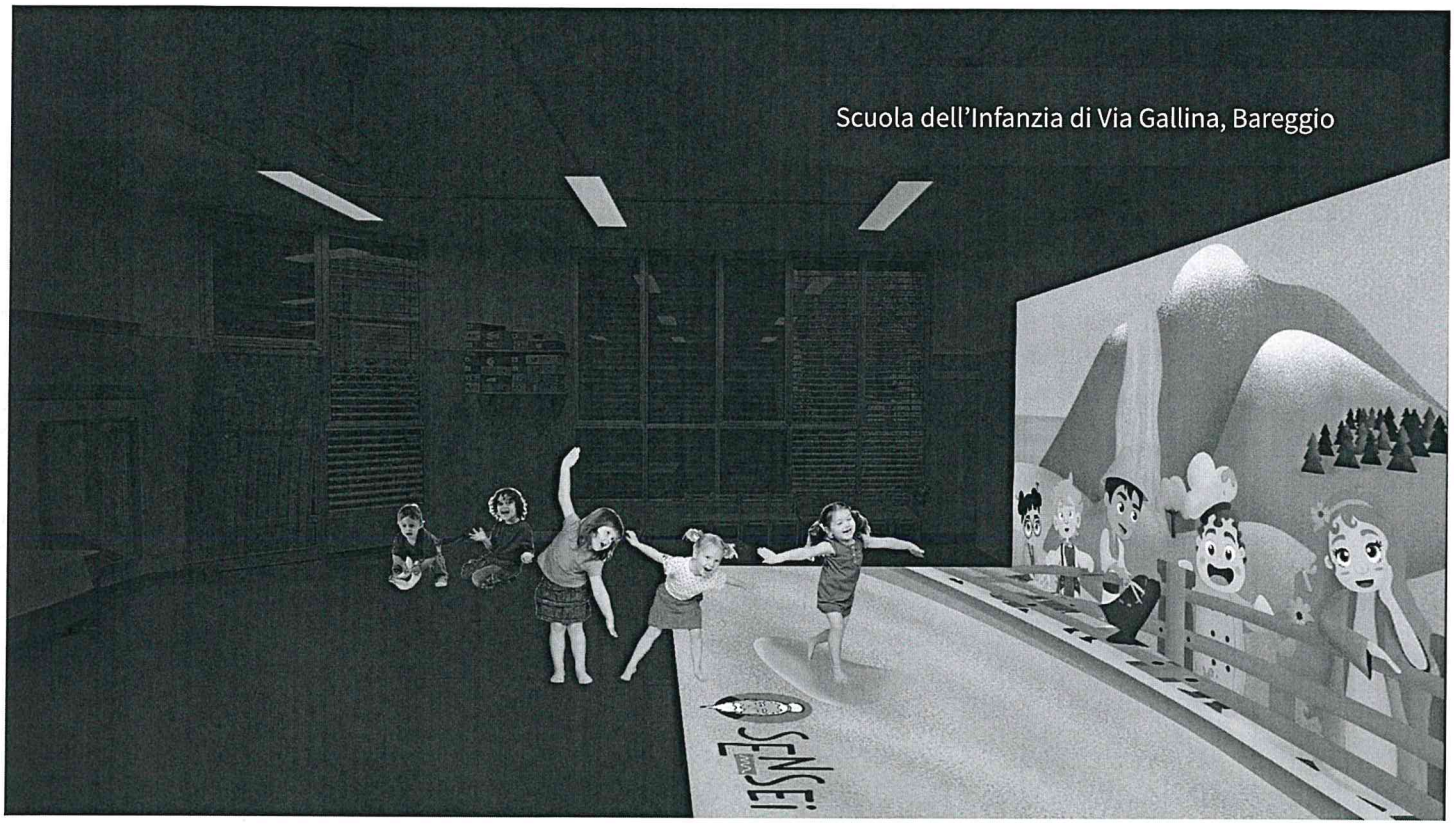


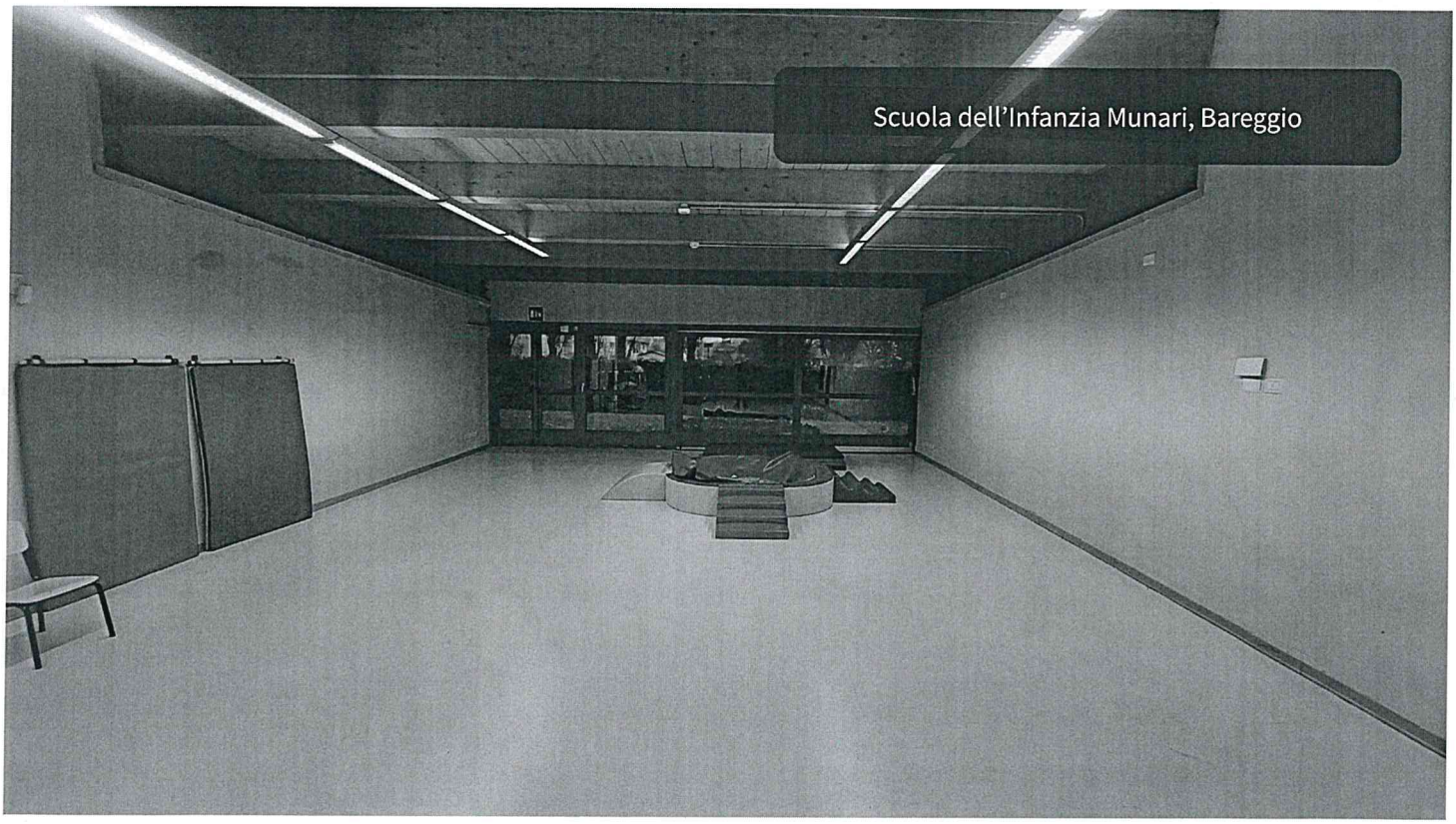


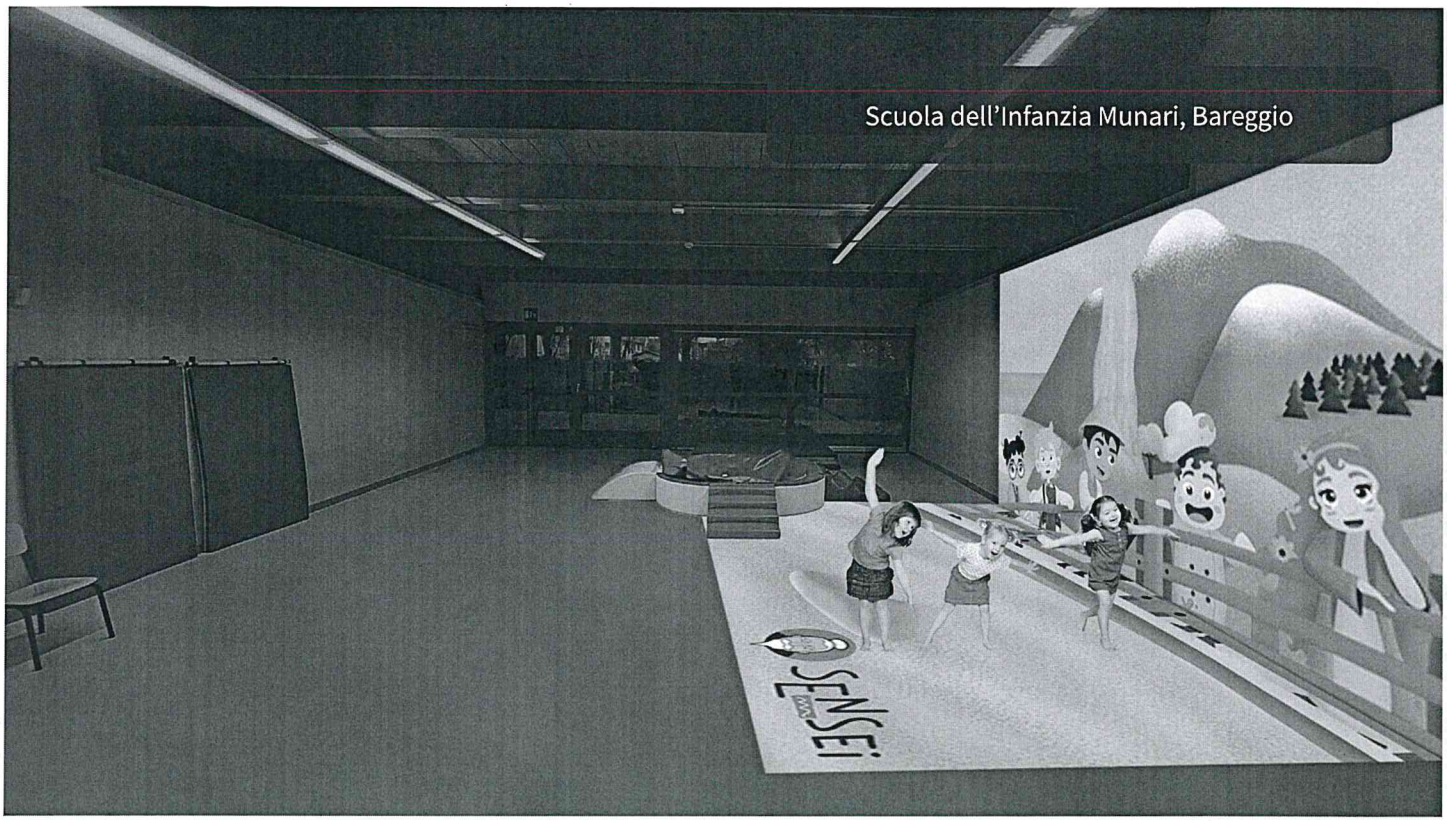



Centro Autismo
Ospedale San Paolo
Visualizza il video online


Scuola dell'Infanzia di Via Gallina, Bareggio


Scuola dell'Infanzia di Via Gallina, Bareggio


Scuola dell'Infanzia Munari, Bareggio



Scuola dell'Infanzia Munari, Bareggio

I valori

EMPOWERMENT

EFFICACIA

COMUNITÀ

ADATTIVITÀ

MAGIA

IMMERSIVITÀ

MULTIMODALITÀ

MULTISENSORIALITÀ

CO-PROGETTAZIONE

PERSONALIZZAZIONE

INDICATIVITÀ

ESTENDIBILITÀ



Modelli di attività

Di seguito verranno mostrati alcuni **modelli di attività** attuabili in SENSEi.

Per modello si intende un contenitore all'interno del quale i contenuti didattici possono variare (ad esempio in base alla materia) ma rimane costante la loro disposizione e il metodo con cui gli studenti interagiscono con quei contenuti.

In altri termini, **per ogni modello può variare il contenuto ma non la forma**.

Ad esempio, nel modello #2 Memory ciò che potrà cambiare sono i contenuti all'interno delle carte e quindi gli obiettivi (es. abbina parola inglese a immagine per l'inglese, abbina monumento a città per geografia, ...) e rimarrà invariata la proposta della carte posizionate su una griglia e selezionabili dagli studenti.

Per ogni modello è stato definito un identificativo numerico univoco, un nome, una breve descrizione, dei possibili esempi di attività, un'immagine rappresentativa e le modalità di interazione dei bambini con i relativi contenuti.

Gran parte dei modelli offrono un'esperienza triadica: interazione con contenuti digitali, una manipolazione con elementi fisici dell'ambiente, socializzazione con i pari e l'insegnante.

Modalità di interazione

Il controllo delle attività da tablet per l'insegnante è sempre garantito.

Di seguito verranno descritte le **modalità di interazione per gli studenti** all'interno di SENSEi.

- **Controllo tablet**: il tablet per rispondere (senza fili)
- **Tastiera alfanumerica**: la tastiera per rispondere (senza fili)
- **Bacchetta magica**: una bacchetta magica dotata di sensore di movimento (senza fili)
- **Tocco parete frontale**: tocco sulla parete proiettata per rispondere (mano)
- **Pulsante**: un pulsante senza fili per rispondere (senza o con fili)
- **Joystick**: un controller simile alle cloche per aerei (con filo)
- **Mani all'aria***: una o più mani muovendole all'aria
- **Piedi sul pavimento***: piedi per selezionare i contenuti a pavimento*
- **Movimenti del corpo***: il corpo per essere rappresentato nello spazio virtuale
- **Telecamera**: una telecamera/microscopio inquadrerà l'oggetto posizionato
- **Carte badge**: delle carte apposite vengono appoggiate su un lettore
- **Voce**: parla e il sistema riconosce cosa è stato detto

*un sensore apposito traccerà il movimento

#1 Quiz

Descrizione:

Una serie di domande (testo e/o immagini) con risposta multipla. Scegli la risposta giusta per procedere.

Attività di esempio:

ARTE:

Quiz di arte a domande con possibilità di scegliere tra 4 risposte proposte. Ogni domanda può essere integrata da un'immagine.

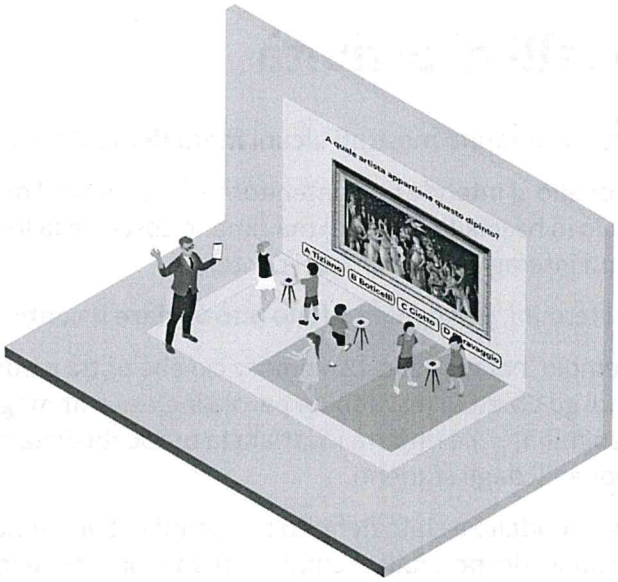
(come se fossimo in un museo) Le diverse squadre si prenotano per la risposta grazie all'utilizzo di un buzzer.

Altre possibili attività:

- quiz di matematica (svariate attività)

- quiz di scienze (sia con domande classiche che con immagini)

- quiz di qualsiasi materia...



Modalità di interazione

bacchetta magica ( ), tocco sulla parete frontale ( ), pulsante ( ), carte badge ( )

#2 Memory

Descrizione:

Forma coppie di carte attinenti. Si può giocare a carte scoperte o a carte coperte.

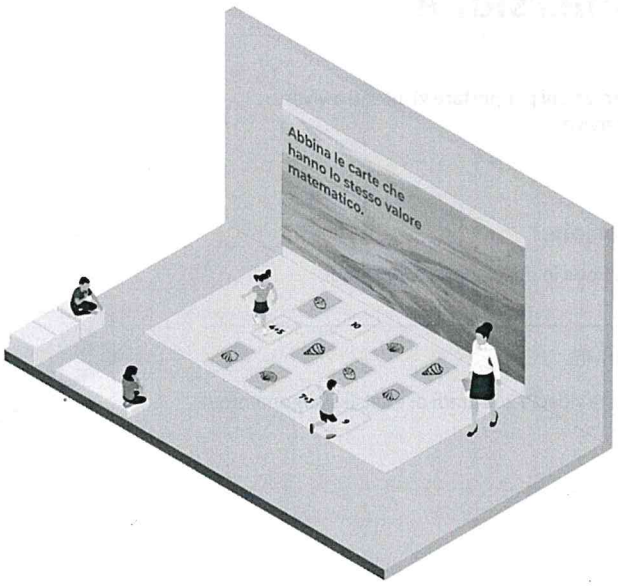
Attività di esempio:

MATEMATICA:

Memory matematico: su una carta ho una somma (2+5) e sull'altra il risultato (7).

Altre possibili attività:

- Memory italiano (abbina parola e immagine)
- Memory di inglese (abbina parola italiana e inglese)
- Memory di geografia (abbina forma della regione al nome)
- Memory sull'orario (abbina orologio a orario scritto)



Modalità di interazione

bacchetta magica (🪄), tocco sulla parete frontale (👆), piedi sul pavimento (🦶)

#3 Cattura

Descrizione:

Raccogliere gli elementi che compaiono sulla proiezione frontale per totalizzare punti, eventualmente seguendo una sequenza.

Attività di esempio:

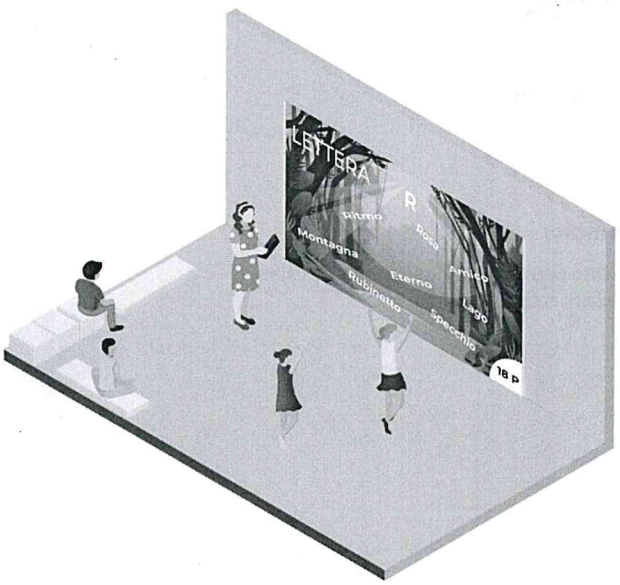
ITALIANO:

Catturare gli elementi che cadono dal cielo che iniziano con la lettera data

---

Altre possibili attività:

- cattura di matematica (raccogli i numeri della tabellina del 3)
- cattura di geometria (cattura le linee spezzate)
- cattura gioco (dopo aver letto una storia, catturare solo gli elementi chiamati "tesori" nella storia e evitare gli elementi "bomba")



Modalità di interazione

tocco sulla parete frontale (👆), mani all'aria (✋), piedi sul pavimento (🦶)

#4 Immersione

Descrizione:

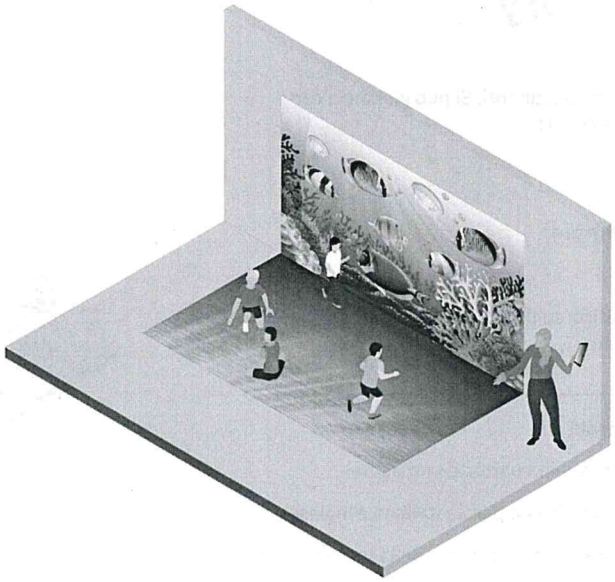
Video su tutte proiezioni per portare gli utenti a vivere esperienze immersive.

Attività di esempio:

SCIENZE: immersione in un acquario a 360 gradi

Altre possibili attività:

possibilità di avere video a 360 gradi di qualsiasi argomento / ambientazione



Modalità di interazione
joystick (🕹)

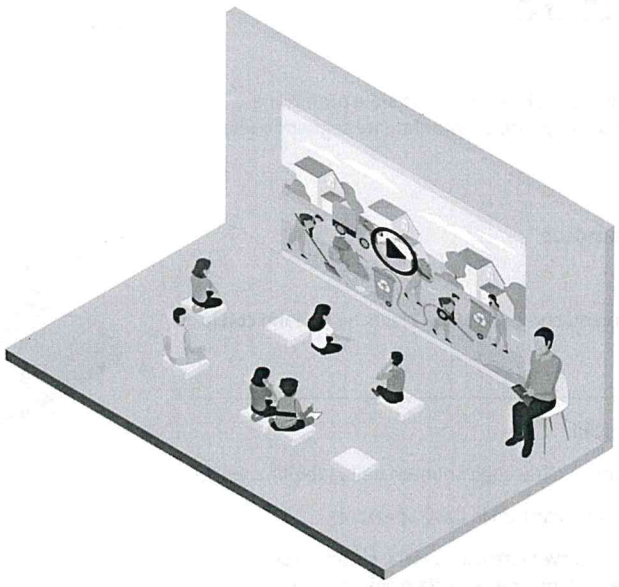
#5 Cinema

Descrizione:

Video sulla proiezione frontale

Attività di esempio:

Facilita l'inserimento di contenuti video tramite il sistema. Diversamente dalla ricerca su Youtube



Modalità di interazione
nessuna

#6 Categorizza

Descrizione:

Raggruppare elementi sparsi che appartengono alla stessa categoria.

Attività di esempio:

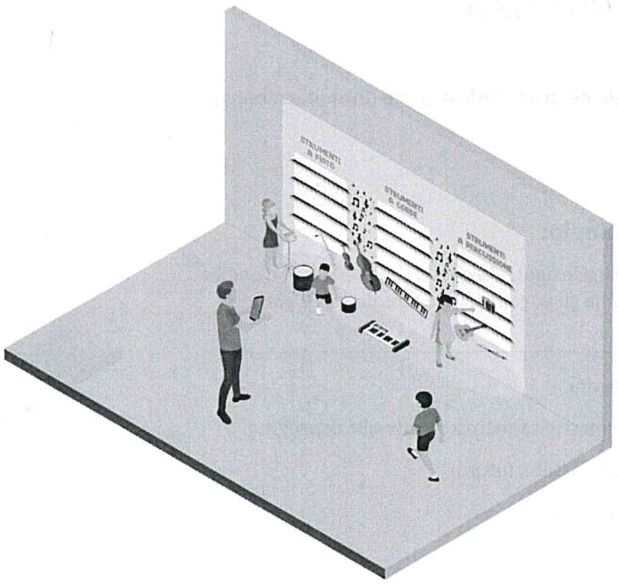
MUSICA: raggruppa gli strumenti musicali a seconda della categoria (strumenti a fiato/strumenti a corde/strumenti a percussione..)

In base alla categoria, posizionare nello scaffale corrispondente. Se la scuola dispone di alcuni strumenti musicali è possibile realizzare la collocazione anche con gli strumenti reali

---

Altre possibili attività:

- Matematica (raggruppa i multipli di 4 in un barattolo e i multipli di 5 nell'altro, gli elementi sia multipli di 4 che di 5 in un terzo barattolo)



Modalità di interazione

bacchetta magica ( ), tocco sulla parete frontale ( ), carte badge ( )

#7 Abbina

Descrizione:

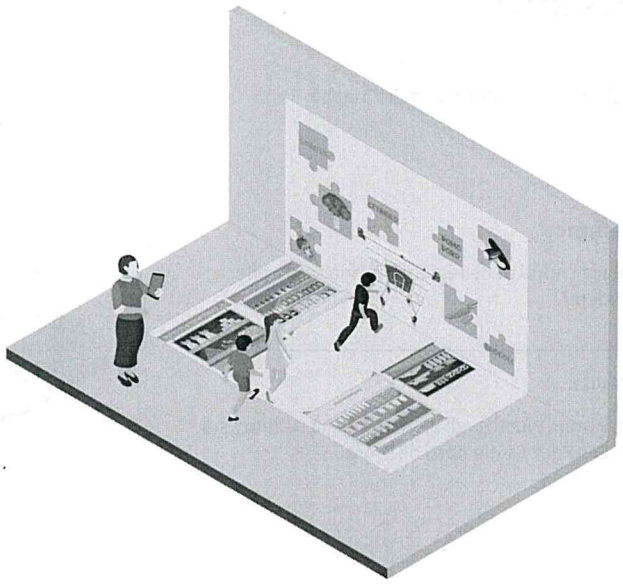
Abbinare gli elementi sparsi nello spazio a due a due.

Attività di esempio:

INGLESE: abbina la parola inglese al disegno corrispondente

Altre possibili attività:

- Matematica (associa gli amici del 10)
- Italiano (abbina i contrari)



Modalità di interazione

bacchetta magica ( ), tocco sulla parete frontale ( ), carte badge ( )

#8 Sequenza

Descrizione:

Posizionare gli elementi nell'ordine giusto (in linea, colonna).

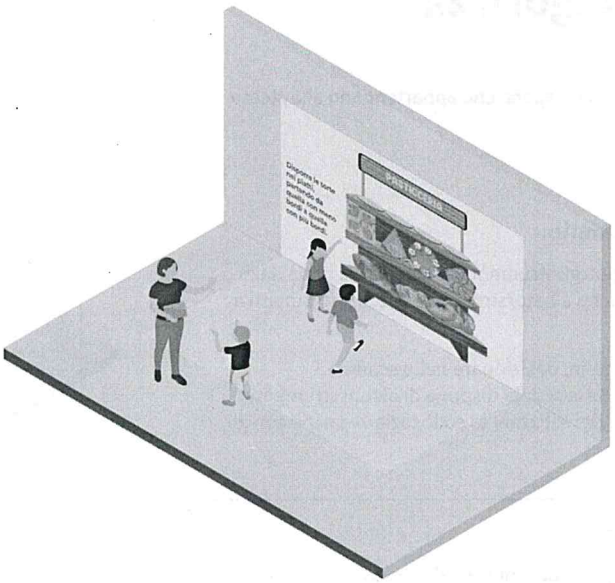
Attività di esempio:

GEOMETRIA: ordina le figure da quella con meno lati, a quella con più lati / ordina gli angoli, dal più piccolo al più grande

---

Altre possibili attività:

- Matematica (numeri in sequenza in base alla consegna)
- Storia (presente, passato, futuro)
- Scienze (ciclo dell'acqua)



Modalità di interazione

bacchetta magica (🪄), tocco sulla parete frontale (👆), carte badge (🎴)

#9 Posiziona

Descrizione:

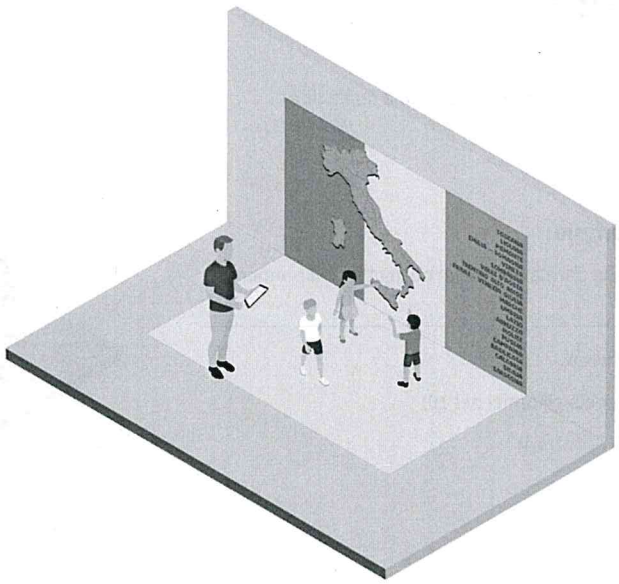
La posizione degli elementi è definita dalla mappa sottostante

Attività di esempio:

GEOGRAFIA: Colloca i nomi delle regioni italiane sopra alle regioni corrispondenti.

Altre possibili attività:

- Scienze: colloca i nomi giusti sugli elementi della cellula / sui pianeti del sistema solare / sulle parti del fiore...



Modalità di interazione

bacchetta magica (🪄), tocco sulla parete frontale (👆)

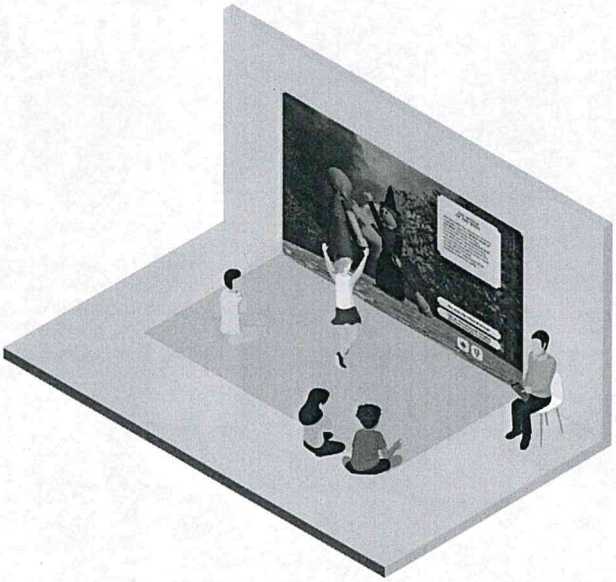
#10 Narrazione

Descrizione:

Percorso narrativo anche non lineare, dove l'utente sceglie come proseguire all'interno della storia.

Attività di esempio:

LIBRO-GIOCO: lettura di un libro dove sono i bambini a scegliere come proseguire (per esempio, scegli se entrare nella casa o continuare a camminare lungo il sentiero. Struttura tipica del libro-gioco. La storia può anche basarsi su disegni realizzati dai bambini.

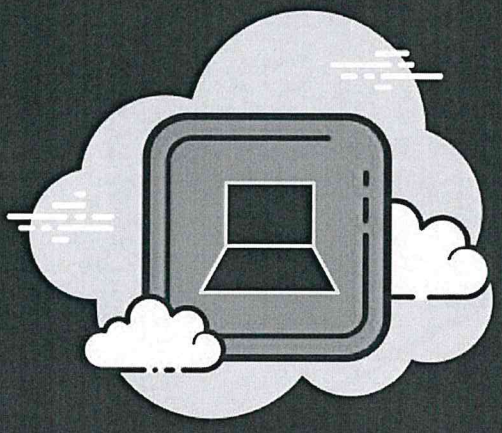


Modalità di interazione

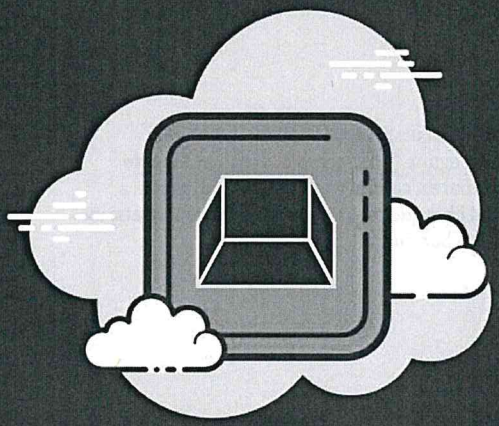
bacchetta magica (🪄), tocco sulla parete frontale (👆)



IMMERSIONE

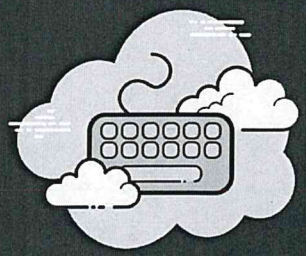


Due proiezioni
(frontale e a pavimento)

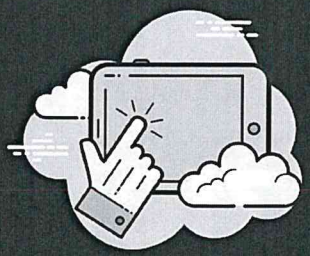


Quattro proiezioni
(frontale, sinistra, destra, e a pavimento)

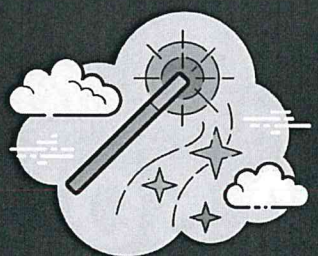
INTERAZIONE



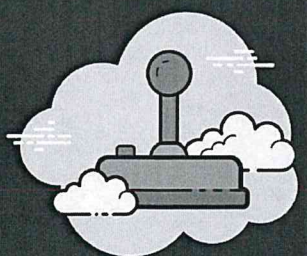
Tastiera + Trackpad



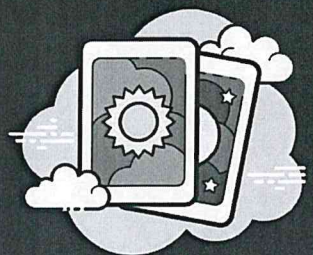
Tablet



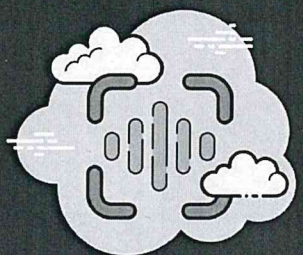
Bacchetta magica



Joystick



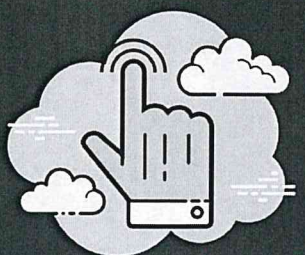
Carte badge



Voce

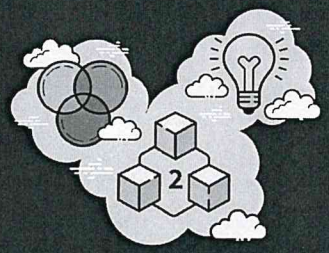


Movimento corpo

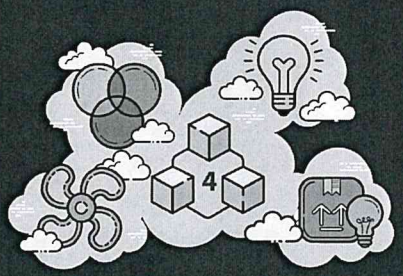


Tocco parete

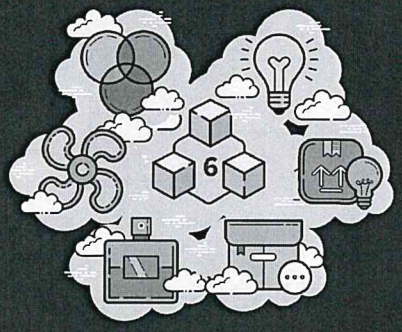
ATTUAZIONE



2 oggetti connessi



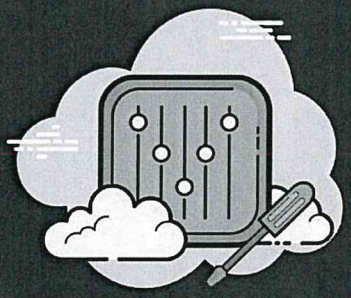
4 oggetti connessi



6 oggetti connessi

scelti da una lista che comprende: luci colorate fissi e portatili, macchina delle bolle, pedana vibrante, materiali tattili, ventola, luci riscaldanti, emettitore di fragranze e altri…

CONTROLLO e CREAZIONE



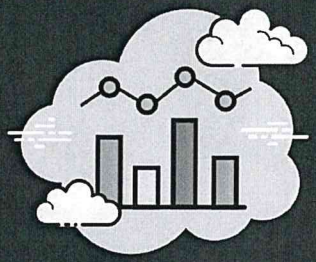
sistema di controllo
(in tempo reale)



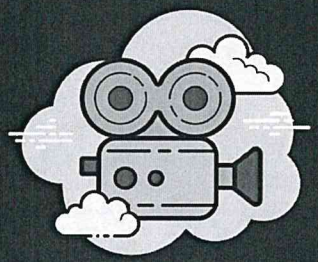
sistema di creazione
(pre-esperienza)

***sistema di controllo**: seleziona e controlla le attività in tempo reale per mezzo di un tablet/smartphone*
***sistema di creazione**: crea le tue attività selezionando grafiche, inserendo testi e contenuti, sul proprio dispositivo*

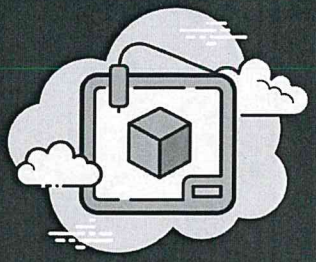
VISUALIZZAZIONE E ANALISI DATI



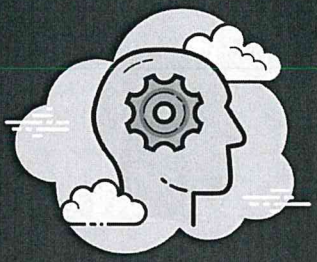
Dati d'uso e indici



Videoregistrazione



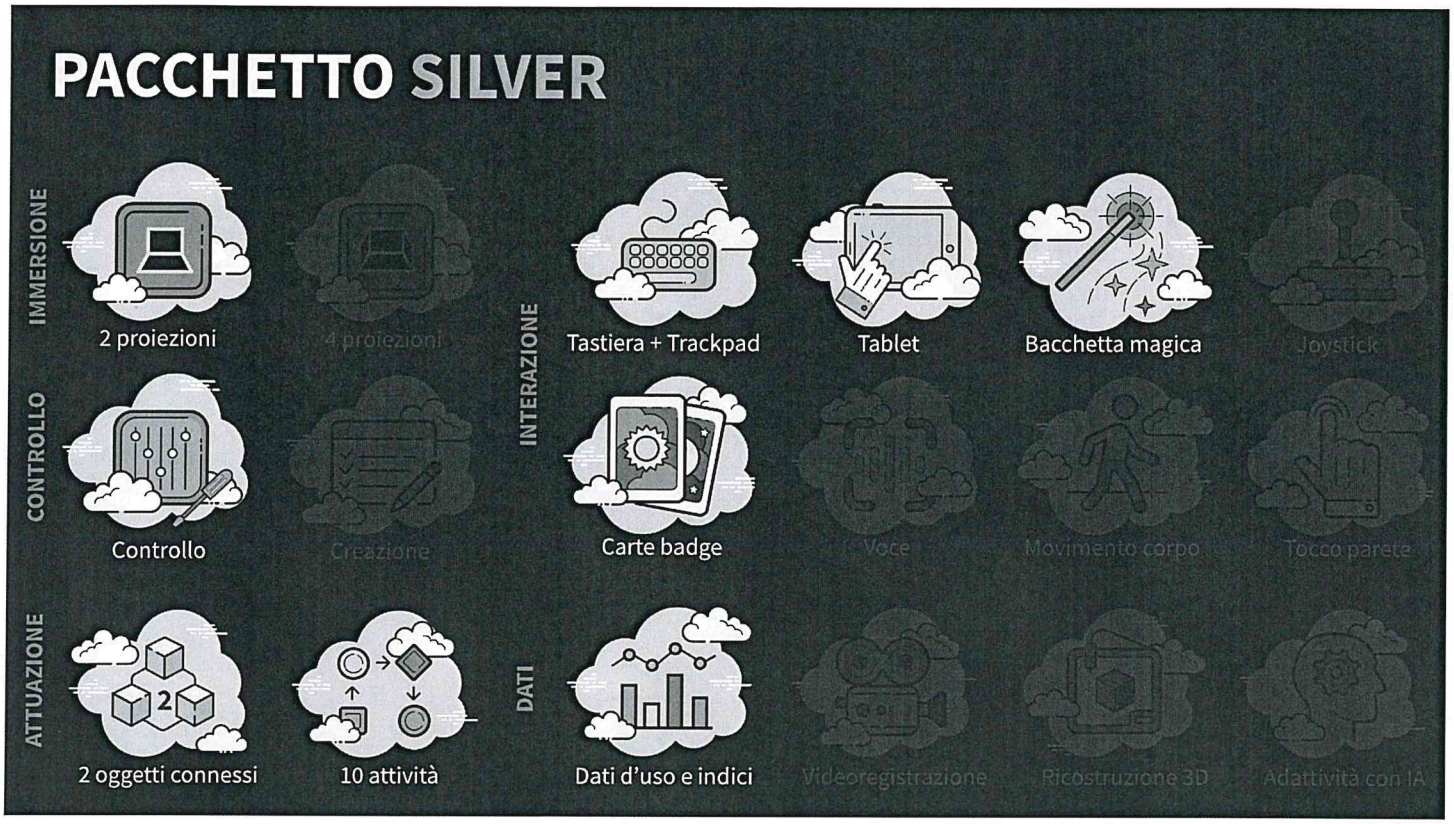
Ricostruzione 3D



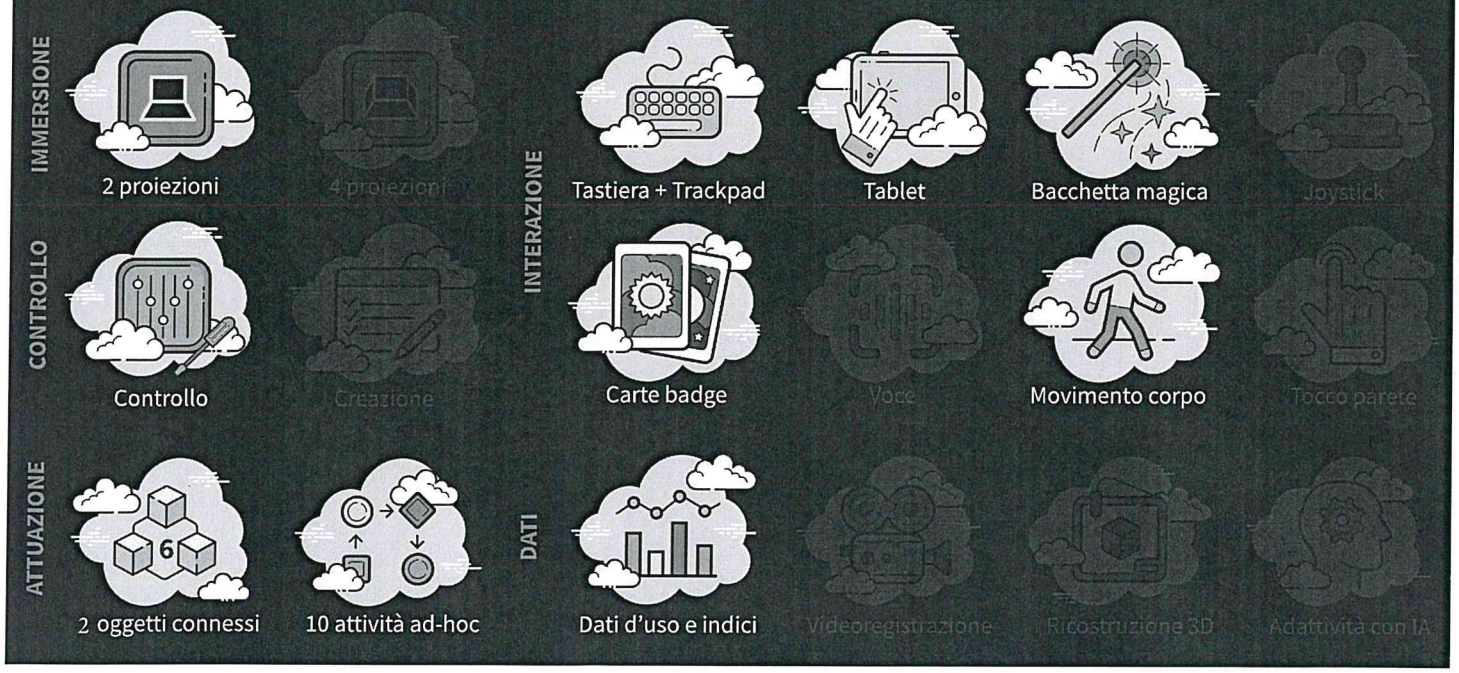
Adattività con
Intelligenza artificiale



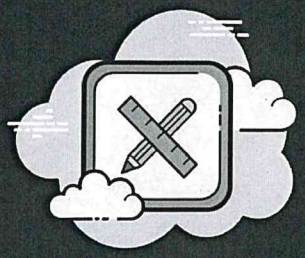
PACCHETTO SILVER



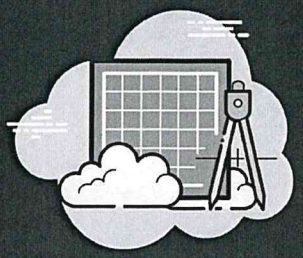
PACCHETTO PLATINUM



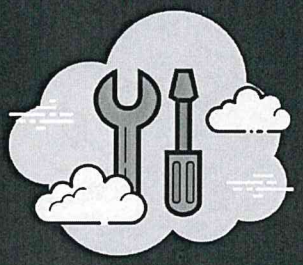
QUALSIASI PACCHETTO SCELTO COMPRENDE:



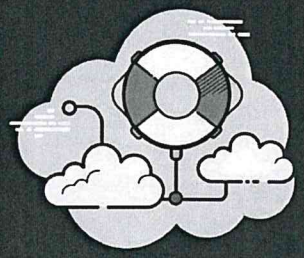
Progettazione stanza



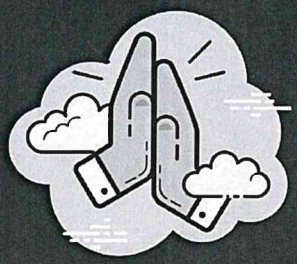
Progettazione impianto tecnologico



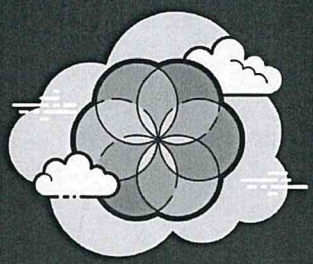
Installazione software



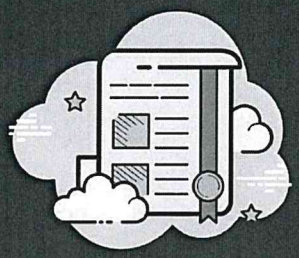
Assistenza all'installazione
(Da fornire: muratore/elettricista)



Co-progettazione attività



Fornitura 30 attività già pronte



Corso di formazione



Assistenza al primo anno