



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e del Merito  
Istituto Omnicomprensivo Popoli

# PROGETTO ESECUTIVO NEXT GENERATION CLASSROOM

## INTRODUZIONE

L' Azione 1 "Next Generation Classroom" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento.

Le istituzioni scolastiche hanno la possibilità e responsabilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR.

L'Istituto omnicomprensivo Popoli è per sua natura abbastanza complesso, pertanto, come gruppo di progettazione, abbiamo tenuto conto delle diverse "anime" della scuola, senza prescindere dal curriculum, dal RAV e dal PdM.

Tale orientamento è andato di pari passo con le *Indicazioni nazionali* e quelle europee che vedono l'alunno protagonista consapevole del processo di apprendimento e insegnanti sensibili ai cambiamenti sociali che inevitabilmente coinvolgono la

didattica. Di qui “la rottura” dello schema classico di aula a vantaggio di schemi flessibili e dinamici che prediligono un approccio cooperativo e laboratoriale.

Nella prospettiva di una pianificazione del progetto *Next generation classroom* il gruppo di progettazione ha preliminarmente effettuato una ricognizione del patrimonio esistente di attrezzature digitali già in possesso della scuola, acquisito mediante risorse provenienti da altre progettazioni.

Buona parte delle aule è già dotata di uno schermo digitale (si tratta per lo più di touchboard).

Gli studi pedagogici ci insegnano che le tecnologie e il comfort degli ambienti possono rappresentare un volano per gli apprendimenti, soprattutto se rispondenti alle esigenze di una didattica rinnovata basata sull’apprendimento cooperativo. In quest’ottica, sulla base dei finanziamenti del PNR, abbiamo predisposto il rinnovamento di 19 aule dal carattere versatile e multifunzionale ripartite tra scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Il gruppo di progettazione ha operato tenendo a mente costantemente i dettami dell’OCSE e in particolare i 7 principi per l’apprendimento da esso elaborati che si riportano di seguito :

1. L’ambiente di apprendimento riconosce nei discenti i principali partecipanti, incoraggia il loro impegno attivo e sviluppa in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti.
2. L’ambiente di apprendimento si fonda sulla natura sociale dell’apprendimento e incoraggia attivamente un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.
3. I professionisti dell’apprendimento all’interno dell’ambiente di apprendimento sono perfettamente in sintonia sia con le motivazioni degli studenti che con il ruolo cruciale che le emozioni hanno nell’ottenimento dei risultati.
4. L’ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse.

5. L'ambiente di apprendimento elabora programmi che richiedono un impegno costante mettendo tutti in gioco senza provocare un sovraccarico eccessivo di lavoro.
6. L'ambiente di apprendimento opera avendo ben presenti le aspettative e implementa strategie di valutazione coerenti con tali aspettative; pone altresì una forte enfasi sul feedback formativo per supportare l'apprendimento.
7. L'ambiente di apprendimento promuove con convinzione la "connessione orizzontale" tra aree di conoscenza e materie, nonché con la comunità e il mondo più in generale.

## *SCUOLA PRIMARIA*

L'innovazione delle metodologie di insegnamento progredisce di pari passo con gli strumenti tecnologici che la supportano, cambiando la tipologia di approccio alla lezione da parte sia dell'insegnante sia degli studenti. Le partecipazione attiva della classe viene stimolata da lavagne interattive, notebook da utilizzare per esercitazioni di gruppo, software per l'attuazione di progetti di classe e programmi videoludici per il raggiungimento di determinati target di apprendimento. La scuola digitale riesce ad integrare alla perfezione la didattica tradizionale affiancando al libro e alla lezione frontale, attività coinvolgenti per tutti gli studenti, dimostrando inclusiva nei confronti della disabilità. L'efficacia dell'insegnamento si palesa attraverso il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento sfruttando modalità alternative.

La metodologia didattica che si utilizzerà negli ambienti scolastici che verranno approntati grazie ai fondi del PNRR sarà adattata al contesto e pronta a cogliere gli spunti più efficaci per catturare l'attenzione degli alunni e spingerli a partecipare in maniera attiva. Tra le metodologie usate dai docenti vi saranno:

- il *cooperative learning*: gli studenti lavoreranno cooperando tra loro e ciò aiuterà il rapporto face to face, la responsabilità personale, lo sviluppo delle competenze sociali nonché la valutazione di sé e del gruppo. Può avvenire con la discussione a coppie prima della lezione, con la preparazione a coppie della lezione e il brainstorming a gruppi.
- *Peer education*: lo studente può parlare liberamente di sé e confrontare le proprie esperienze con quelle dei compagni, sempre “alla pari”, puntando ad abbattere quegli atteggiamenti poco comprensivi e a stimolare la condivisione, anche di fatti e/o pensieri considerati disagiati o motivo di bullismo.
- *Flipped classroom*: il metodo tradizionale si capovolge, l'insegnante svolge il ruolo cruciale di tutor, di guida e di supporto, propone un "compito aperto" o "di realtà" e gli studenti lo sviluppano in maniera autonoma supportati dall'utilizzo di strumenti multimediali.
- *Learning by doing*: è l'apprendimento attraverso il fare, lo studente prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata. Attraverso simulazioni, lo studente persegue un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze integrandole con le nuove. La finalità di questa metodologia è quella di migliorare la strategia per imparare attraverso il comprendere.
- *Brain storming*: le idee emerse nel gruppo vengono poi analizzate e criticate. Si definisce e si scompone un problema e si identificano gli interventi che possono essere di tipo creativo o tradizionale. Le idee vengono valutate in termini di attuabilità, convenienza e compatibilità con il contesto e si prendono delle decisioni. Lo scopo è quello di migliorare la creatività e l'abitudine a lavorare in team.
- *Problem solving*: l'obiettivo consiste nel cercare di risolvere un problema. Elencando le criticità, si sviluppa un piano di risoluzione del problema che, una volta eseguito, porta ad una valutazione finale. Ciò porta al miglioramento delle strategie operative per giungere infine a quella desiderata.

- *Role playing*: gli studenti si immedesimano in ruoli e ipotizzano soluzioni potenziando la creatività individuale.

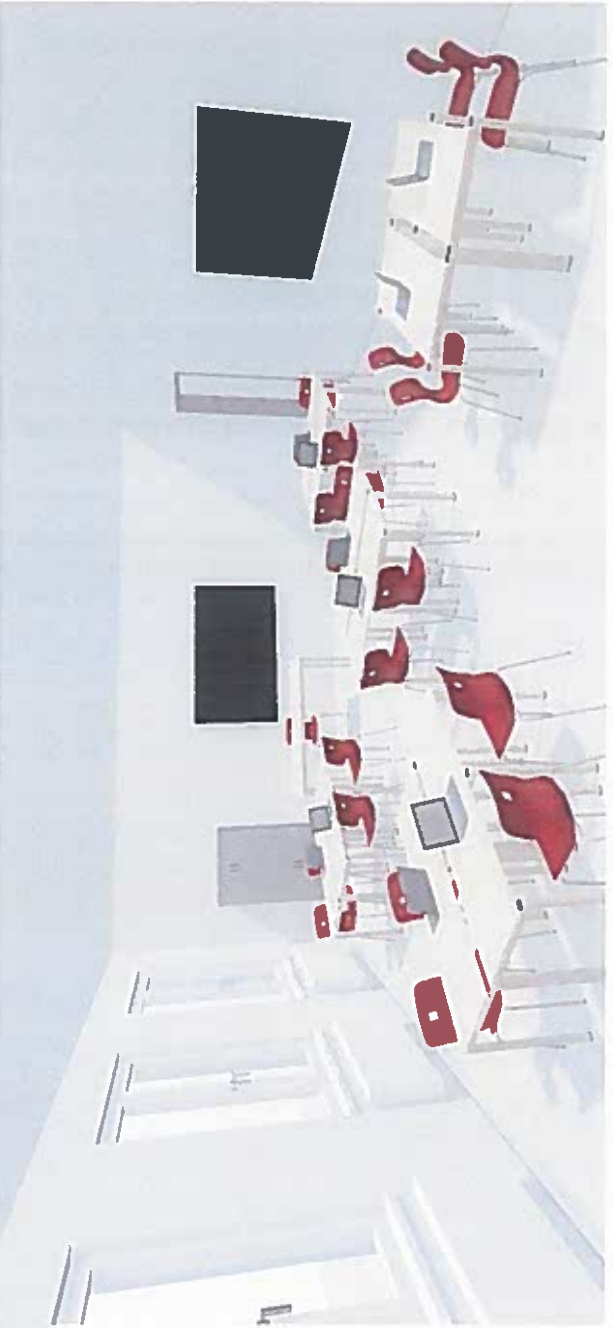
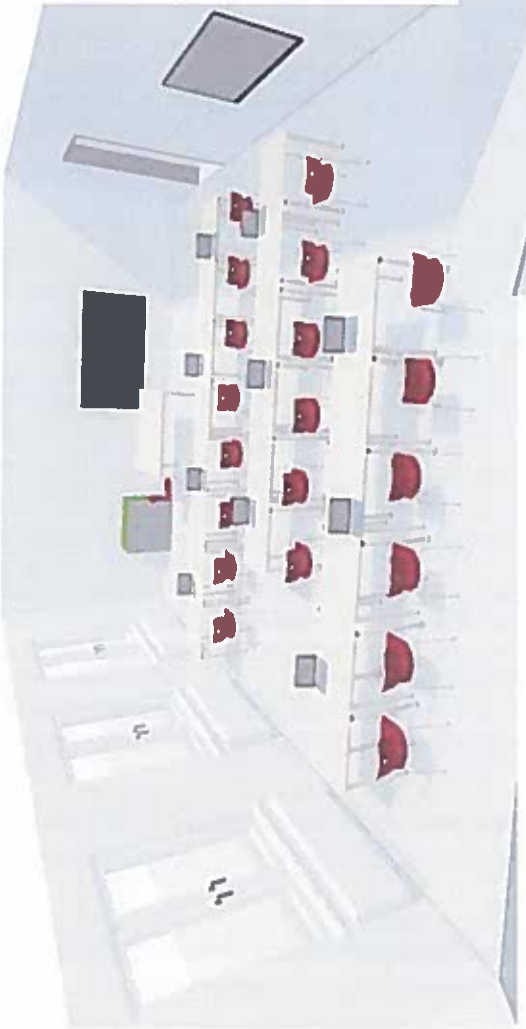
Queste metodologie incoraggiano un atteggiamento attivo degli studenti nei confronti della conoscenza, aumentano la loro motivazione, promuovendo l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo delle competenze. Le metodologie didattiche attive sono quindi le più efficaci se realizzate in un ambiente di apprendimento flessibile.

Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza e che pone al centro del processo formativo lo studente stesso.

La tecnologia offre chiaramente un ampio supporto a questo tipo di metodologia, aggiungendo a ogni attività la possibilità di poter integrare le varie discipline e stimolare le capacità multitasking degli alunni. L'idea è di portare i ragazzi a sentirsi protagonisti e imparare dando concretamente il proprio contributo nello svolgimento di un'attività che viene strutturata dal docente. Lo studio si trasforma dunque in un gioco o talvolta in una sfida che il gruppo deve affrontare per poter raggiungere il traguardo comune seguendo le linee guida fornite dall'insegnante.

Oltre ai dispositivi di base, gli insegnanti utilizzeranno software ed applicazioni che aiuteranno ad approfondire gli argomenti in modo creativo incentivandone la condivisione. Questo metodologia aiuterà lo studente facilitando il processo di apprendimento e favorendo il confronto con attività sempre più multidisciplinari. Lo studente così analizza, conosce e percepisce la realtà che lo circonda nella sua interezza, favorendo una conoscenza più ampia e profonda, quindi significativa. Supera così la visione tradizionale settorializzata a favore di un approccio interdisciplinare.

Un sistema d'insegnamento in continua evoluzione utilizza la partecipazione, il coinvolgimento, l'interdisciplinarietà e la multidisciplinarietà per ampliare i propri orizzonti anno dopo anno.



SCUOLA PRIMARIA	ASSET	ARREDI
<p><b>AULA 1 – Umanistica - POPOLI CARLO COLLODI</b></p>	<p><b>1</b> Notebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz)</li> <li>- Sistema operativo Windows 11 Pro 64</li> <li>- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Glare, Non-Touch, 250 Nits</li> <li>- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )</li> <li>- Unità disco fisso SSD 1TB</li> <li>- AC Adapter Round Tip</li> <li>- Scheda grafica Intel® Iris® Xe</li> <li>- Webcam 720p HD con PrivacyShutter</li> <li>- Tastiera Non Retroilluminata, italiana</li> <li>- Dispositivo di puntamento ClickPad</li> <li>- WLAN 11AC (2x2) &amp; Bluetooth® 5.0</li> <li>- USB 3.0</li> </ul>	<p><b>3</b> Armadio casellario monoblocco a nove posti 120x50x180h cm costruito in lamiera di acciaio.</p> <p>Anta: chiusura con maniglia ruotante con predisposizione per lucchetto opzionale e porta cartellino.</p> <p>Colore grigio</p>
	<p><b>10</b> Notebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz )</li> <li>- Sistema operativo Windows 11 Pro</li> <li>- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch</li> <li>- Memoria RAM 16 GB DDR4</li> <li>- Unità disco fisso SSD 256 GB</li> <li>- AC Adapter Round Tip</li> <li>- Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080</li> <li>- Webcam a colori con microfono incorporato</li> <li>- Tastiera Non Retroilluminata, italiana</li> <li>- Dispositivo di puntamento ClickPad</li> </ul>	<p><b>1</b> Armadio di classe per scuola 90x40x145h</p> <p>Struttura interamente realizzata in legno nobilitato E1.</p> <p>Ante apribili a battente ruotanti su cerniere a molla in acciaio con serratura.</p> <p>Corpo dell'armadio a 2 ante e ripiani.</p> <p>Provvisto di piedini di livellamento.</p> <p>Dotato di serratura e pomello.</p> <p>Vari colori o Naturale</p>

- USB 3.0

**10** Mouse ottico con cavo

**2** Armadio di classe per scuola  
90x40x190h

Struttura interamente realizzata in legno nobilitato E1.

Ante apribili a battente ruotanti su cerniere a molla in acciaio con serratura. Corpo dell'armadio a 2 ante e ripiani. Provvisto di piedini di livellamento. Dotato di serratura e pomello. Vari colori o Naturale

**1** Stampante laser multifunzione

Carta comune

Laser - in bianco e nero

Interfaccia : USB 2.0, LAN, Wi-Fi(n), host USB 2.0

Massima risoluzione copia: fino a 600 x 600 dpi

Sistemi operativi compatibili: Windows 11/Windows 10

**2** Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB, Wi-Fi, 1920 x 1200 pixel, Android 11

**1** Carrello stazione ricarica Ventilato Notebook/Tablet da 30 alloggiamenti in plastica con passacavo

Dotato di 4 ruote pivotanti

30 prese di alimentazione Schuko/bipasso

Porta frontale a doppio battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°

Retro con doppia porta battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°

Interruttore luminoso esterno per accendere e spegnere l'alimentazione e magnetotermico interno da 16A



Con presa esterna IEC C20 per il collegamento elettrico del cabinet

- 1 Hard disk esterno portatile SSD 1TB, USB 3.0 da 2,5 pollici
- 1 Green screen - sfondo completo per fotografia 3 x 6 m
- 1 Kit d'Illuminazione con Cavalletti & Borsa di Trasporto, 2pz RGB Luce 530 LED SMD Controllo via APP, CRI 95, 3200-5600K, Luminosità 0% - 100%, 0-360 Colori Regolabili
- 1 Treppiede per Fotocamera in alluminio 200cm
- 1 Videocamera 4K, Paraluce, Cavo USB, Borsa DV, Microfono Esterno, Stabilizzatore Portatile Telecomando, Cavo HDMI, Manuale dell'utente
- 1 Fotocamera per video-streaming, 4K, microfono integrato, sensore APS-C, risoluzione almeno 24.2 MP con monitor orientabile e touch
- 1 eDigital Box – DSA – Scuola Primaria - Percorsi digitali in download per il recupero e il potenziamento nei casi di DSA - PACCHETTO SCUOLA : 25 installazioni licenza perpetua
- 1 eDigital Box - Autismo e disabilità - Scuola Primaria Percorsi digitali in download per il recupero e il potenziamento di bambini con disabilità e autismo - PACCHETTO SCUOLA : 25 installazioni licenza perpetua
- 1 Software Filmora Wondershare licenza perpetua

**AULA 2 – Umanistica**  
**EDMONDO DE AMICIS**

3 Notebook  
 - Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione

3 Armadio casellario monoblocco a nove posti 120x50x180h cm costruito in

## POPOLI

- (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz)
- Sistema operativo Windows 11 Pro 64
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Gliare, Non-Touch, 250 Nits
- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )
- Unità disco fisso SSD 1TB
- AC Adapter Round Tip
- Scheda grafica Intel® Iris® Xe
- Webcam 720p HD con PrivacyShutter
- Tastiera Non Retroilluminata, italiana
- Dispositivo di puntamento ClickPad
- WLAN 11AC (2x2) & Bluetooth® 5.0
- USB 3.0

### 10 Notebook

- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz )
- Sistema operativo Windows 11 Pro
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch
- Memoria RAM 16 GB DDR4
- Unità disco fisso SSD 256 GB
- AC Adapter Round Tip
- Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080
- Webcam a colori con microfono incorporato
- Tastiera Non Retroilluminata, italiana
- Dispositivo di puntamento ClickPad
- USB 3.0

### 10 Mouse ottico con cavo

### 1 Stampante laser multifunzione

Carta comune

lamiera di acciaio.

Anta: chiusura con maniglia ruotante con predisposizione per lucchetto opzionale e porta cartellino.  
Colore grigio

### 2 Armadio di classe per scuola 90x40x190h

Struttura interamente realizzata in legno nobilitato E1.

Ante apribili a battente ruotanti su

cerniere a molla in acciaio con serratura.

Corpo dell'armadio a 2 ante e ripiani.

Provvisto di piedini di livellamento.

Dotato di serratura e pomello.

Vari colori o Naturale

<p><b>AULA 3 – Umanistica</b> <b>MARIA MONTESSORI</b> <b>POPOLI</b></p>	<p>Laser - in bianco e nero Interfaccia : USB 2.0, LAN, Wi-Fi(n), host USB 2.0 Massima risoluzione copia: fino a 600 x 600 dpi Sistemi operativi compatibili: Windows 11/Windows 10</p> <p><b>2</b> Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB, Wi-Fi, 1920 x 1200 pixel , Android 11</p> <p><b>1 Software Filmora Wondershare</b> licenza perpetua</p> <p><b>1</b> Notebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz)</li> <li>- Sistema operativo Windows 11 Pro 64</li> <li>- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Gliare, Non-Touch, 250 Nits</li> <li>- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )</li> <li>- Unità disco fisso SSD 1TB</li> <li>- AC Adapter Round Tip</li> <li>- Scheda grafica Intel® Iris® Xe</li> <li>- Webcam 720p HD con PrivacyShutter</li> <li>- Tastiera Non Retroilluminata, italiana</li> <li>- Dispositivo di puntamento ClickPad</li> <li>- WLAN 11AC (2x2) &amp; Bluetooth® 5.0</li> <li>- USB 3.0</li> </ul> <p><b>10</b> Notebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz )</li> <li>- Sistema operativo Windows 11 Pro</li> <li>- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch</li> <li>- Memoria RAM 16 GB DDR4</li> <li>- Unità disco fisso SSD 256 GB</li> </ul>
---	--

<p><b>3</b> Armadio casellario monoblocco a nove posti 120x50x180h cm costruito in lamiera di acciaio. Anta: chiusura con maniglia ruotante con predisposizione per lucchetto opzionale e porta cartellino. Colore grigio</p>	<p><b>2</b> Armadio di classe per scuola 90x40x190h Struttura interamente realizzata in legno nobilitato E1. Ante apribili a battente ruotanti su cerniere a molla in acciaio con serratura.</p>
---	--

<p><b>AULA 4 – Scientifica ARCHIMEDE POPOLI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AC Adapter Round Tip</li> <li>- Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080</li> <li>- Webcam a colori con microfono incorporato</li> <li>- Tastiera Non Retroilluminata, italiana</li> <li>- Dispositivo di puntamento ClickPad</li> <li>- USB 3.0</li> <li>10 Mouse ottico con cavo</li> <li>1 Stampante laser multifunzione</li> <li>Carta comune</li> <li>Laser - in bianco e nero</li> <li>Interfaccia : USB 2.0, LAN, Wi-Fi(n), host USB 2.0</li> <li>Massima risoluzione copia: fino a 600 x 600 dpi</li> <li>Sistemi operativi compatibili: Windows 11/Windows 10</li> <li>1 Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB, Wi-Fi, 1920 x 1200 pixel, Android 11</li> </ul>	<p>Corpo dell'armadio a 2 ante e ripiani. Provvisto di piedini di livellamento. Dotato di serratura e pomello. Vari colori o Naturale</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 Notebook</li> <li>- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz) - Sistema operativo Windows 11 Pro 64</li> <li>- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Gliare, Non-Touch, 250 Nits</li> <li>- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )</li> <li>- Unità disco fisso SSD 1TB</li> <li>- AC Adapter Round Tip</li> <li>- Scheda grafica Intel® Iris® Xe</li> <li>- Webcam 720p HD con PrivacyShutter</li> <li>- Tastiera Non Retroilluminata, italiana</li> <li>- Dispositivo di puntamento ClickPad</li> </ul>	<p>3 Armadio casellario monoblocco a nove posti 120x50x180h cm costruito in lamiera di acciaio. Anta: chiusura con maniglia ruotante con predisposizione per lucchetto opzionale e porta cartellino. Colore grigio</p>

- WLAN 11AC (2x2) & Bluetooth® 5.0

- USB 3.0

10 Notebook

- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz ) -

Sistema operativo Windows 11 Pro

- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch

- Memoria RAM 16 GB DDR4

- Unità disco fisso SSD 256 GB

- AC Adapter Round Tip

- Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080

- Webcam a colori con microfono incorporato

- Tastiera Non Retroilluminata, italiana

- Dispositivo di puntamento ClickPad

- USB 3.0

10 Mouse ottico con cavo

1 Stampante laser multifunzione

Carta comune

Laser - in bianco e nero

Interfaccia : USB 2.0, LAN, Wi-Fi(n), host USB 2.0

Massima risoluzione copia: fino a 600 x 600 dpi

Sistemi operativi compatibili: Windows 11/Windows 10

1 Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB,

Wi-Fi , 1920 x 1200 pixel , Android 11

1 Carrello stazione ricarica Ventilato Notebook/Tablet da

30 alloggiamenti in plastica con passacavo

Dotato di 4 ruote pivotanti

30 prese di alimentazione Schuko/bipasso

Porta frontale a doppio battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°

2 Armadio di classe per scuola

90x40x190h

Struttura interamente realizzata in legno nobilitato E1.

Ante apribili a battente ruotanti su

cerniere a molla in acciaio con serratura.

Corpo dell'armadio a 2 ante e ripiani.

Provvisto di piedini di livellamento.

Dotato di serratura e pomello.

Vari colori o Naturale

Retro con doppia porta battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°  
 Interruttore luminoso esterno per accendere e spegnere l'alimentazione e magnetotermico interno da 16A  
 Con presa esterna IEC C20 per il collegamento elettrico del cabinet

**1** Hard disk esterno portatile SSD 1TB, USB 3.0 da 2,5 pollici

**AULA 5 – Scientifica  
 PITAGORA  
 POPOLI**

**1** Notebook

- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz)
- Sistema operativo Windows 11 Pro 64
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Gliare, Non-Touch, 250 Nits
- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )
- Unità disco fisso SSD 1TB
- AC Adapter Round Tip
- Scheda grafica Intel® Iris® Xe
- Webcam 720p HD con PrivacyShutter
- Tastiera Non Retroilluminata, italiana
- Dispositivo di puntamento ClickPad
- WLAN 11AC (2x2) & Bluetooth® 5.0
- USB 3.0

**10** Notebook

- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz )
- Sistema operativo Windows 11 Pro
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch
- Memoria RAM 16 GB DDR4

**3** Armadio casellario monoblocco a nove posti 120x50x180h cm costruito in lamiera di acciaio.

Anta: chiusura con maniglia ruotante con predisposizione per lucchetto opzionale e porta cartellino.  
 Colore grigio

**4** Armadio di classe per scuola 90x40x145h

Struttura interamente realizzata in legno nobilitato E1.  
 Ante apribili a battente ruotanti su

- Unità disco fisso SSD 256 GB
  - AC Adapter Round Tip
  - Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080
  - Webcam a colori con microfono incorporato
  - Tastiera Non Retroilluminata, italiana
  - Dispositivo di puntamento ClickPad
  - USB 3.0
- 10** Mouse ottico con cavo

cerniere a molla in acciaio con serratura.  
Corpo dell'armadio a 2 ante e ripiani.  
Provvisto di piedini di livellamento.  
Dotato di serratura e pomello.  
Vari colori o Naturale

**1** Armadio di classe per scuola  
94x40x104h

Struttura interamente realizzata in legno  
nobilitato E1.

Ante apribili a battente ruotanti su

cerniere a molla in acciaio con serratura.

Corpo dell'armadio dotato di 2 ripiani.

Provvisto di piedini di livellamento.

Dotato di serratura e pomelli.

Vari colori o Naturale

**1** Stampante laser multifunzione

Carta comune

Laser - in bianco e nero

Interfaccia : USB 2.0, LAN, Wi-Fi(n), host USB 2.0

Massima risoluzione copia: fino a 600 x 600 dpi

Sistemi operativi compatibili: Windows 11/Windows 10

**1** Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB,

Wi-Fi , 1920 x 1200 pixel , Android 11

**1** Software Filmora Wondershare licenza perpetua

**AULA 6 – Umanistica  
GIANNI RODARI  
BUSSI**

**1 Notebook**

- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz) - Sistema operativo Windows 11 Pro 64
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Gliare, Non-Touch, 250 Nits
- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )
- Unità disco fisso SSD 1TB
- AC Adapter Round Tip
- Scheda grafica Intel® Iris® Xe
- Webcam 720p HD con PrivacyShutter
- Tastiera Non Retroilluminata, italiana
- Dispositivo di puntamento ClickPad
- WLAN 11AC (2x2) & Bluetooth® 5.0
- USB 3.0

- 12 Tablet 10.5"**, processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB, Wi-Fi, 1920 x 1200 pixel , Android 11

**12 Banchi trapezoidali 100x50x50x71h**  
Struttura in tubolare metallico. Piano in pannello truciolare fibrolegnoso (melaminico) E1 da mm.18 con rivestimento sulle 2 facce con finitura antigraffio, spigoli arrotondati.

Finitura faggio.

**AULA 7  
Umanistico/Artistica  
MICHELANGELO  
BUSSI**

**1 Monitor Interattivo 65"**

- Schermo piatto LCD con touch screen (multi touch)
- Risoluzione UHD 3840 x 2160
- Formato di visualizzazione 4K UHD (2160p)
- Sistema operativo: Android 9 A55 / 1.5GHz / Quad-core/3GB, DDR4/32GB EMMC
- Ingressi : USB 2.0, Touch USB , HDMI IN
- Porte in ingresso:LAN, HDMI 2.0 , VGA , Audio, AV, YPBPR ,Touch TYPE-B ,USB 2.0 ,MIC, RS232
- Connettività Wi-Fi/LAN/Bluetooth 4.2
- Rapporto altezza/larghezza 16:9

**19 Banchi trapezoidali 100x50x50x71h**  
Struttura in tubolare metallico. Piano in pannello truciolare fibrolegnoso (melaminico) E1 da mm.18 con rivestimento sulle 2 facce con finitura antigraffio, spigoli arrotondati.

Finitura faggio.



Sistema audio con 2 altoparlanti 15wx2

Software in dotazione: IQ Kitsmemos in Italiano

Accessori in dotazione : Telecomando, 2 penne touch, staffa per montaggio a parete

#### **1 Notebook**

- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz)-

Sistema operativo Windows 11 Pro 64

- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Glare, Non-Touch, 250 Nits

- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )

- Unità disco fisso SSD 1TB

- AC Adapter Round Tip

- Scheda grafica Intel® Iris® Xe

- Webcam 720p HD con PrivacyShutter

- Tastiera Non Retroilluminata, italiana

- Dispositivo di puntamento ClickPad

- WLAN 11AC (2x2) & Bluetooth® 5.0

- USB 3.0

#### **13 Notebook**

- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz )

- Sistema operativo Windows 11 Pro

- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch

- Memoria RAM 16 GB DDR4

- Unità disco fisso SSD 256 GB

- AC Adapter Round Tip

- Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080

- Webcam a colori con microfono incorporato

- Tastiera Non Retroilluminata, italiana
- Dispositivo di puntamento ClickPad
- USB 3.0

**10** Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB, Wi-Fi, 1920 x 1200 pixel, Android 11

**1** Carrello stazione ricarica Ventilato Notebook/Tablet da 30 alloggiamenti in plastica con passacavo

Dotato di 4 ruote pivotanti

30 prese di alimentazione Schuko/bipasso

Porta frontale a doppio battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°  
 Retro con doppia porta battente areata, con chiusura con maniglia a chiave a due punti e angolo di apertura di 180°  
 Interruttore luminoso esterno per accendere e spegnere l'alimentazione e magnetotermico interno da 16A  
 Con presa esterna IEC C20 per il collegamento elettrico del cabinet

**AULA 8 –Scientifica  
 LEONARDO DA VINCI  
 BUSSI**

**1** Monitor Interattivo 65"

Schermo piatto LCD con touch screen (multi touch)

Risoluzione UHD 3840 x 2160

Formato di visualizzazione 4K UHD (2160p)

Sistema operativo: Android 9 A55 / 1.5GHz / Quad-core/3GB, DDR4/32GB EMMC

Ingressi : USB 2.0, Touch USB,HDMI IN

Porte in ingresso:LAN, HDMI 2.0, VGA, Audio, AV, YPBPR, Touch TYPE-B, USB 2.0 ,MIC, RS232

Connettività Wi-Fi/LAN/Bluetooth 4.2

Rapporto altezza/larghezza 16:9

Sistema audio con 2 altoparlanti 15wx2

**19** Banchi trapezoidali 100x50x50x71h

Struttura in tubolare metallico. Piano in

pannello truciolare fibrolegnoso

(melaminico) E1 da mm.18 con

rivestimento sulle 2 facce con finitura

antigraffio, spigoli arrotondati.

Finitura faggio.

Software in dotazione: IQ Kitsmemos in Italiano

Accessori in dotazione : Telecomando, 2 penne touch, staffa per montaggio a parete

#### **1 Notebook**

- Processore Intel® Core™ i5-1235U di 12a generazione (E-core fino a 3,30 GHz P-core fino a 4,40 GHz) - Sistema operativo Windows 11 Pro 64
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), TN, Anti-Gliare, Non-Touch, 250 Nits
- Memoria RAM 16 GB (16 GB Soldered DDR4 3200MHz )
- Unità disco fisso SSD 1TB
- AC Adapter Round Tip
- Scheda grafica Intel® Iris® Xe
- Webcam 720p HD con PrivacyShutter
- Tastiera Non Retroilluminata, italiana
- Dispositivo di puntamento ClickPad
- WLAN 11AC (2x2) & Bluetooth® 5.0
- USB 3.0

#### **3 Notebook**

- Processore INTEL N 6000 4 CORE ( 3,30 MHz) - Sistema operativo Windows 11 Pro
- Schermo 15,6" FHD (1920 x 1080), Non-Touch
- Memoria RAM 16 GB DDR4
- Unità disco fisso SSD 256 GB
- AC Adapter Round Tip
- Scheda grafica Intel Ultra HD 1920 x 1080
- Webcam a colori con microfono incorporato
- Tastiera Non Retroilluminata, italiana



- Dispositivo di puntamento ClickPad

- USB 3.0

- 10** Tablet 10.5", processore Octa-core, 64 GB, RAM 4 GB, Wi-Fi, 1920 x 1200 pixel , Android 11

## ***SECONDARIA DI PRIMO GRADO***

Per quanto concerne gli ambienti STEM va sottolineato che la robotica è una disciplina tecnica ben definita che sta subendo un forte sviluppo, forse proprio perché ha l'innegabile caratteristica di mettere le sue infinite applicazioni al servizio di qualsiasi branca del sapere umano, finanche quelle umanistiche. Inoltre la robotica è una disciplina capace di attrarre la fantasia e l'attenzione dei ragazzi, i quali, se c'è di mezzo un robot, si sentono coinvolti in qualcosa di grande, di futuristico, in qualcosa di nuovo per tutti, in qualcosa in cui val la pena essere protagonisti.



L'idea di fondo su cui viene allestita l'aula è quella di rendere possibile la realizzazione di robot impieghi in diverse discipline, sulle specifiche idee progettuali dei singoli docenti. Si pensi alla possibilità di progettare un robot capace di disegnare figure geometriche e alla possibilità di programmarlo ragionando sugli angoli interni dei vari poligoni. Si pensi alla possibilità di progettare e programmare un robot che sappia 'fare di calcolo', capace di interagire con

gli alunni con la sua voce metallica, restituendo risultati di operazioni. Le possibilità nel settore della disciplina di tecnologia sono ancor più grandi, permettendo la realizzazione di robot espandibili con apparati disegnati e stampati in 3D, per dare vita a macchine automatiche con cui partecipare anche a gare di robotica.

Ma anche le discipline umanistiche sono settori in cui iniziare a tentare l'inserimento di queste macchine, capaci, se ben ideate e programmate, di dipingere un quadro 'programmato', oppure, di diventare protagonisti di una pièce teatrale con indosso abiti di scena, o ancora, di trasformarsi in un metronomo che detta i tempi durante l'esecuzione di una melodia suonata dagli alunni. Insomma, un robot in aula è un elemento da sperimentare e che spinge alla cooperazione pluridisciplinare; usare un robot in diversi campi di applicazione ha la doppia valenza di sviluppare competenze nella disciplina che lo vede protagonista, che lo ospita, ma anche ovviamente nella robotica stessa: gli alunni sono doppiamente stimolati.

Perché arricchire un'aula di uno scanner 3D?

Lo scanner rappresenta la possibilità di rendere in rappresentazione digitale tridimensionale qualsiasi oggetto circondi l'alunno nelle sue esperienze. Ad una riflessione superficiale questa potrebbe sembrare un'esperienza fine a sé stessa. Se così fosse, l'attrezzatura sembrerebbe più facilmente collocabile all'interno di un laboratorio di tecnologia. Così non è. L'aula è stata immaginata, ad esempio, per l'insegnante di scienze o di educazione motoria o anche di arte e immagine che si trova alle prese con la spiegazione del corpo umano: si potrebbe scansionare la mano di alunni e docenti per vederne le differenze al monitor.

Ancora per gli insegnanti delle discipline tecniche, per scansionare insetti, oppure una stanza, derivandone le misure, o qualsiasi oggetto geometrico per introdurre un compito di realtà. Si potrebbero scansionare oggetti e poi stamparli in un modello in plastica 3D. In effetti, le applicazioni in associazione con una stampante 3D sono le più numerose ed immediate.

Si potrebbe pensare di scansionare gli alunni stessi, magari vestiti con abiti di scena, per farne personaggi teatrali in un set virtuale. A tal fine lo scanner più performante (la prima scelta) sarebbe in grado di riprodurre fedelmente anche i lineamenti del volto, riuscendo a cogliere anche diverse smorfie.

Il PC da associare allo scanner è un computer dalle prestazioni grafiche elevate, indispensabile per il funzionamento dello strumento.



L'insegnamento STEAM prevede un'educazione che viene definita attraverso un'integrazione di più materie ed è l'acronimo anglosassone di Scienze, Tecnologia, Ingegneria (Engineering), Arte e Matematica. In pratica, con la STEAM si prevede un approccio interdisciplinare che ha come obiettivo non solo l'avvicinamento alla tecnologia da parte dei ragazzi, ma anche lo stimolo della creatività artistica e di espressione degli studenti. Il percorso scolastico degli allievi è incentrato alla carriera scientifica, cercando di uniformare ciò che è teoria a quella che sarà poi la pratica una volta entrati nel mondo del lavoro, senza però tralasciare la cultura in generale. Con questa premessa, a maggior ragione nasce la necessità di promuovere la

multidisciplinarietà orientata a fornire agli allievi un'istruzione trasversale a 360 gradi, trasferendo conoscenze scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche, artistiche, umanistiche e relazionali. In pratica, la STEAM rimanda alla realtà, trasmettendo ai ragazzi, fin dai primi anni scolastici, delle nozioni che sono utili per poter vivere la vita in maniera dinamica e "multitasking". Alcune di esse hanno un impianto più conforme alla pratica delle discipline STEM, mentre altre hanno una vocazione di carattere letterario e artistico, atto a favorire l'aggregazione, dove sarà possibile attuare una didattica di tipo cooperativo all'insegna del confronto e dello sviluppo del pensiero critico.

Non a caso per una di queste aule è stato scelto il nome di Cicerone, padre dell'arte oratoria.

Non esistono software che possano stimolare tali abilità, ma certamente l'assetto dell'aula può favorire il perseguimento di tali finalità. Tra le metodologie cooperative che prevediamo di mettere in atto ci sono il jigsaw, il debate, il brainstorming, ma anche



la lettura ad alta voce. Abbiamo per questo pensato ad arredi versatili che permettono facili cambiamenti della conformazione dell'aula per far fronte alle esigenze didattiche che si presentano di volta in volta.

Abbiamo dunque previsto l'inserimento di arredi mobili da poter utilizzare a seconda dell'attività da svolgere con l'ausilio, per esempio, di pannelli fonoassorbenti da poter spostare per praticare il *debate*, occupando solo parte dell'aula e lasciando l'altra parte libera per le altre attività preliminari o comunque per mantenere fruibile l'altra parte dell'aula.



Le soluzioni previste possono rappresentare una soluzione per trasmettere all'allievo una conoscenza migliore delle cose che possa favorire una maggiore apertura mentale nel ragionamento, abbandonando i "comparti stagni" e promuovendo un percorso cognitivo più approfondito, invitando a osservare la stessa situazione da più direzioni.

SECONDAARIA DI PRIMO GRADO	ASSET	ARREDI
<b>AULA 1 STEM-ASIMOV POPOLI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Makeblock - MakeX Starter 2020 - Smart Links Arena</li> <li>● Makeblock - MakeX Starter 2020 - Smart Links Add-on Pack</li> <li>● Makeblock - mBot2 Premium Kit</li> <li>● Makeblock - Ultimate 2.0 - Kit Robot 10 in 1</li> <li>● Arduino Starter kit con manuale in italiano (Elenco delle parti:  1x Arduino Projects Book (170 pagine)  1x Scheda Arduino UNO rev.3  1x cavo USB  1x Breadboard  1x Basetta di supporto in legno  1x Adattatore per batteria 9v  70x Cavi plastificati rigidi  2x Cavi plastificati flessibili  6x Photoresistor [VT90N2 LDR]  3x Potenzziometro da 10kilohm  10x Tasti a pressione  1x Sensore di temperatura [TMP36]  1x Sensore tilt  1x LCD alfanumerico (16x2 caratteri)  1x LED (bianco)</li> </ul>	<p>Carrello mobile 3 ripiani, dimensioni carrello (LxPxA): 102x43,5x103h cm con maniglie</p> <p>Cattedra Multimediale 160x75x72H cm con porta notebook, cassetiera e poggiatesta</p>

1 x LED (RGB)  
8x LED (rosso)  
8x LED (verde)  
8x LED (giallo)  
3x LED (blu)  
1x Motore CC 6/9V  
1x Servo motore  
1x Piezo [PKM22EPP-40]  
1x Ponte H [L293D]  
2x Fotoaccoppiatore [4N35]  
5x Transistor [BC547]  
2x Mosfet transistors [IRF520]  
5x Condensatori 100nF  
3x Condensatori 100uF  
5x Condensatori 100pF  
5x Diodi [1N4007]  
3x Gelatine trasparenti (rosso, verde, blu)  
1x Strip di connettori maschio (40x1)  
20x Resistenza 220 ohm  
5x Resistenza 560 ohm  
5x Resistenza 1 kilohm  
5x Resistenza 4.7 kilohm  
10x Resistenza 10 kilohm  
5x Resistenza 1 megohm  
5x Resistenza 10 megohm)

- **Drone DJI RoboMaster Tello Talent - Premium Kit**  
Il drone DJI RoboMaster Tello Talent è basato su Tello EDU ed è aggiornato con estensioni hardware e software per abilitare il controllo collaborativo multi-dispositivo e più applicazioni AI. Il RoboMaster TT è dotato di un chip ESP32 che fornisce gli ambienti di programmazione open source Arduino e Micro Python.

Il nuovo RoboMaster SDK, sviluppato sulla base di Python 3.0, consente a tecnologie all'avanguardia come la visione artificiale e l'apprendimento profondo di entrare facilmente in classe.

Foto da 5MP e video a 720p con stabilizzazione elettronica dell'immagine.

RoboMaster TT supporta la modalità Wi-Fi AP, che consente a più RoboMaster TT di connettersi a un router WiFi contemporaneamente, ricevendo comandi dal codice di programmazione e fornendo feedback per sincronizzare lo stato di più droni, consentendo così il controllo collaborativo di più droni.

Contenuto del Kit Premium :

- 1 x Confezione Drone DJI RoboMaster Tello Talent con accessori base
- 1 x GAMESIR T1D Controller
- 2 x Batterie aggiuntive
- 1 x Hub di ricarica
- 1 x Set eliche aggiuntivo
- 1 x Set protezione eliche aggiuntivo
- Stampante 3D con dimensioni di stampa minime 220x200x250mm

Caratteristiche principali:

- Tipo di filamento utilizzato: PLA/ABS/PC/PETG/PLA-CF/PETG-CF/ASA
- Diametro filamento: 1.75mm
- Vano porta bobina interno: 1KG
- Dimensioni di stampa: 220x200x250mm
- Piano riscaldato: si
- Camera: si
- Filtro Hepa: si
- Ethernet: si
- Autolivellamento: si, almeno 18 punti
- Porta USB: si
- Tipo stampante: tipo chiuso

File di Input: 3MF/STL/OBJ/FPP/BMP/PNG/JPG/JPEG

- Dobot Mooz 2 Plus - Stampante 3d con incisore laser e CNC (include cover)
- Carrello di ricarica a 8 vassoi medi con porte USB di alimentazione integrata, serrature a chiave. Ciascun vassoio deve avere una profondità di circa 20cm.

- **Scanner 3D Manuale (portatile) a Colori** (per acquisizione di parti di corpo e opere d'arte). Sorgente di luce ibrida LED & Infrarossi. Risoluzione 0,25 mm. Precisione dati scansionati fino a 0,05mm. Accuratezza volumetrica di 0,1 mm/m. Velocità di scansione fino a 1.200.000 punti/s. FOV di scansione di 420\*440 mm. Fotocamera a colori integrata che supporta l'acquisizione e il tracciamento delle texture a colori in base alle texture.

Applicazione per PC per l'acquisizione e la modellazione 3D.

Custodia per il trasporto e connessioni via cavo per PC.

Specifiche tecniche:

Light Source: White Light, visible Infrared light, invisible

Safety: LED light (eye-safe) CLASS I (eye-safe)

Scan Accuracy: Up to 0.05mm / Up to 0.6mm

Volumetric Accuracy: 0.05+0.1mm/m

Scan & Align Speed: 1.200.000 points/s, 20FPS  
720.000points/s, 20FPS

Align Modes: Markers-, Feature-, Hybridand  
Texture Alignment

Camera Frame Rate: 55FPS

Working Distance: 470mm

Depth of Field: 200-700mm / 200-1500mm

Maximum Scan Range: 420mm\*440mm /  
780mm\*900mm

Point distance Built: 0,25-3mm

Built-in Color Camera: Yes

Color Scanning: Support

Connection Standard USB3.0

Output Format OBJ, STL, PLY, P3, 3MF

- **PC portatile**

Dimensione 15,6”

Processore: Intel I7-8700

RAM 32 GB

Sistema operativo WIN 11 64bit

Scheda video NVIDIA GTX1080 o superiore con almeno

4 Gb di memoria dedicata

USB 3.0

**AULA 2 POPOLI-STEM**  
**VERNE -**

- Kit da 8 Visori VR stand alone con 6 gradi di libertà, inclusi i controller. Memoria minimo 64GB massimo 128GB. Valigia per trasporto e ricarica visori. Licenze per applicativi di VR con lezioni pronte e/o abbonamento pluriennale a piattaforma da cui scaricare le lezioni stesse per tutti i visori.

- Sedute morbide leggere e resistenti componibili rivestite in ecopelle ignifuga CL1/IM-M2-CRIB5, antimuffa, antibatterico e antimicrobico e conforme agli

	<p>Possibilità di inviare e riprodurre contemporaneamente un contenuto su tutti i Visori VR compatibili collegati con installata l'app</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotocamera/Action Camera a 360° completa di Selfie Stick Invisibile e Treppiede da tavolo 1 scheda microSD da 64 GB e 1 Cappuccio per obiettivo</li> <li>• Microscopio biologico binoculare digitale con tavolino doppio strato, obiettivi 4x 10x 40x 100x e testata inclinata a 30° e girevole a 360°. Comprende un tablet per la visualizzazione e la raccolta dei dati/immagini.</li> <li>• KIT 100 VETRINI istologia animale, vegetale e umana</li> </ul>	<p>standard EN 12149 con angoli di 60° per comporre un angolo giro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cattedra Multimediale</li> <li>• 160x75x72H cm con porta notebook, cassettera e poggiatesta</li> </ul>
<p><b>AULA 3 BUSSI STEM – GALILEI</b></p>		<p>Cattedra Multimediale 160x75x72H cm con porta notebook, cassettera e poggiatesta</p>
<p><b>AULA 4 POPOLI-UMANISTICA-CICERONE</b></p>	<p>CONTENITORE LOCKER METALLICO 12 UNITÀ versapick con USB 5V A+C, n°12 cavetti USB modulo cablato Versatek con 6 porte usb.5v a 2 porte, per un totale di 12 porte n1 cavo alimentazione tipo FL 2000mm</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cattedra Multimediale</li> <li>• 160x75x72H cm con porta notebook, cassettera e poggiatesta</li> <li>• Pannello bifacciale autoportante fonosorbente 60x60x168</li> <li>• LIBRERIA CUBO in legno - MODULO BASE 6 RIPIANI L51/H214 cm + modulo aggiuntivo</li> </ul>

**CONTENITORE LOCKER METALLICO 12 UNITÀ**  
versapick con USB 5V A+C, n°12 cavetti USB modulo  
cablato Versatek con 6 porte usb.5v a 2 porte, per un  
totale di 12 porte  
n1 cavo alimentazione tipo FL 20000mm

- Cattedra Multimediale  
160x75x72H cm con porta  
notebook, cassettera e poggiatesta
- Pannello bifacciale autoportante  
fonoassorbente 60x60x168
- LIBRERIA CUBO in legno-  
MODULO BASE 6 RIPIANI  
L51/H214 cm +modulo aggiuntivo


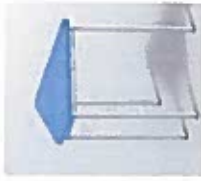

## *SECONDIRIA DI SECONDO GRADO*

Le attrezzature previste per i sei laboratori digitali della Scuola secondaria di 2 grado sono finalizzate alla realizzazione di ambienti innovativi di apprendimento ibridi, che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali. L'obiettivo che ci si prefigge di raggiungere è quello di favorire l'implementazione di una didattica laboratoriale che favorisca lo sviluppo delle competenze digitali.

Gli arredi, specificamente progettati per la didattica laboratoriale, permetteranno un'organizzazione del lavoro più flessibile all'occorrenza, rendendo possibile anche un utilizzo ottimale degli spazi.



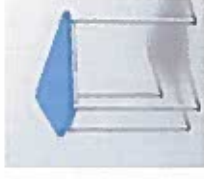


SECONDARIA DI SECONDO GRADO	ASSET	ARREDI
AULAI - STEM-EINSTEIN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 tablet- dimensioni display 10,2", tecnologia IPS, capacità 64 Gb, connettore Lightning, chip A13 Bionic, Connettività Wifi, Bluetooth e Airplay (</li> <li>• Monitor di dimensioni adattabili a quelle della cattedra multimediale</li> <li>• Carrello ricarica tablet 32 posti</li> <li>• Software di gestione rete didattica che supporta reti wireless e dispositivi mobili come tablet, smartphone e ambienti BYOD-licenza perpetua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cattedra multimediale</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 tavoli trapezoidali con piedini in acciaio piano nobilitato sp.2.5 piano colore blu baltico, gambe acciaio colore alluminio, raggio piano 44mm, gradazione 6 h.76cm, con gommini regolabili</li> </ul>  
AULA 2 - - STEM-FERMI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital board 75" 4K, wifi, compatibile air play, mirror link</li> <li>• Hub di ricarica elettrica ed Usb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Contenitore a giorno a 5 vani (faggio fondo bianco) dim 104X44X100h</li> <li>• 1 contenitore a 4 vani+ 2 cassetti</li> </ul>

- Software di gestione rete didattica che supporta reti wireless e dispositivi mobili come tablet, smartphone e ambienti BYOD - licenza perpetua

dim 104X44X100h

- 2 contenitori a 1 anta con 3 vani2 ripiani dim 52X46X100h colore ( faggio/bianco)
- 12 tavoli trapezoidali dim 52X46X100h in acciaio piano nobilitato sp.25 piano colore blu baltico, gambe acciaio colore alluminio, raggio piano 44mm, gradazione 6 h.76cm, con gommini regolabili



- 1 cattedra con ruote e tre cassetti 160x75x72H



**AULA 3- - STEM-  
CORRADINO  
D'ASCANIO**

- Software di gestione rete didattica che supporta reti wireless e dispositivi mobili come tablet, smartphone e ambienti BYOD
- Digital board 75'' 4K, wifi, compatibile air play, mirror link



- 1 cattedra con ruote e tre cassette 160x75x72H
- 12 tavoli trapezio c/piedi dia.60 in acciaio piano nobilitato sp.25 piano colore blu baltico, gambe acciaio colore alluminio, raggio piano 44mm, gradazione 6 h.76cm, con gommini regolabili



<p><b>AULA 4--polisensoriale OVIDIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videoproiettore con angolo di visione di 180°, tecnologia di proiezione LP, risoluzione 1920X1080Pixel, Dimensioni(W/H/D) 10,42cmX17.28cmX9,5cm Sistema di proiezione: Dimensione dello schermo: 30 - 100"; Rumorosità: 30 db(A).</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sedute morbide (2 rettangoli+ 1 semicerchio+1 quadro)</li> </ul>
<p><b>AULA 5- --artistica- FRANCESCO PAOLO MICHETTI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital board 75'' 4K, wifi, compatibile air play, mirror link</li> <li>• Hub di ricarica elettrica ed Usb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armadio digital board 75''4 ante e 18 vani (dim 322X32cm h 218</li> </ul>
<p><b>AULA 6--UMANISTICA- lettura - <b>BENDETTO CROCE</b></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital board 75'' carrellabile-4K, wifi, compatibile air play, mirror link</li> <li>• Digital board 75'' 4K, wifi, compatibile air play, mirror link</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carrello su ruote con mensola per digital board</li> </ul>

		colore legno naturale, ripiani colore alluminio dim cm. 90x60x200	
--	--	--	---

Il presente progetto esecutivo è stato redatto dal gruppo di lavoro PNRR-Piano scuola 4.0

Sezione NEXT GENERATION CLASSROOM

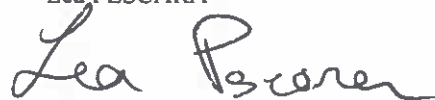
Popoli, 7 giugno 2023

La commissione

Barbara AMOROSINO



Lea PESCARA



Arianna RIZIO

