



con la tua scuola per il

# Bando **INDID+**

Sostegno agli **IN**vestimenti per la qualità **DI**Dattica  
nelle scuole paritarie non commerciali

La Regione Piemonte ha stanziato un finanziamento complessivo di **8,5 milioni di euro** per il bando **INDID+**, un'iniziativa destinata a sostenere investimenti mirati nelle **scuole paritarie non commerciali** della regione. Il bando è rivolto alle scuole paritarie **dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado**, con l'obiettivo di potenziare l'accesso a servizi didattici di alta qualità e inclusivi. Particolare attenzione sarà dedicata all'evoluzione dell'offerta educativa per **studenti con disabilità o bisogni educativi speciali** e alla promozione di una migliore **conciliazione tra vita familiare e lavorativa**. Ogni scuola potrà presentare la domanda dal **18 settembre 2024 al 19 marzo 2025**. Il contributo massimo per ogni progetto è di 200.000 euro, coprendo fino all'80% delle spese ammissibili.

# Bando **INDID+**

Invio domande dal **18/09/24** al **19/03/25**

Finanziamenti **fino a 200.000€**  
(80% della spesa totale)

Nuovi **laboratori**  
**all'avanguardia** per una  
didattica innovativa



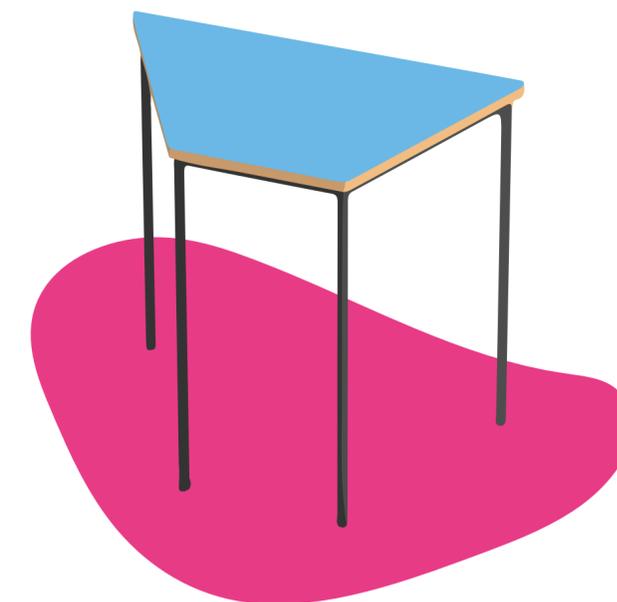
Potenziamento delle  
**attrezzature digitali**, con  
**corsi di aggiornamento**  
per usarle al meglio



Maggiore accessibilità e  
strumenti **hardware** e  
**software** specifici per  
migliorare l'inclusione



**Riconfigurazione di**  
**ambienti** esistenti,  
interni o esterni, con  
**arredi smart modulari**



# Vision del progetto

## Approccio integrato

La Lucerna propone una serie di azioni innovative, **specificamente progettate per il bando INDID+** con l'obiettivo di trasformare gli attuali spazi scolastici in ambienti inclusivi e all'avanguardia. Gli interventi mirano a rinnovare in modo integrato tutti gli aspetti dell'ambiente di apprendimento: **dagli arredi agli strumenti digitali**, fino agli **strumenti didattici laboratoriali**, con l'intento di creare un contesto educativo stimolante e adattabile.

## UDL

La progettazione si fonda sui principi **dell'Universal Design for Learning (UDL)**, una metodologia che punta a creare ambienti accoglienti che supportino ogni studente, indipendentemente dalle sue abilità o caratteristiche individuali. Questo approccio sviluppa percorsi didattici **intrinsecamente accessibili** e inclusivi, in cui **le diversità sono valorizzate come risorse preziose**. In questo modo il contesto scolastico rimane naturalmente accogliente e non ha più la necessità di adattamenti successivi *ad personam*.

## Flessibilità e personalizzazione

Inoltre, per **garantire il successo formativo di ogni studente**, è essenziale implementare una flessibilità che consenta di passare da momenti di condivisione plenaria, a lavoro in piccoli gruppi oppure ad attività individuali. Questi elementi, sostenuti dalla **modularità degli arredi** e la **versatilità delle tecnologie didattiche**, contribuiscono a costruire un **ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo**, in grado di rispondere alle esigenze e potenzialità di ciascun alunno.

# Ambienti che La Lucerna può realizzare nella tua scuola:

**Infanzia**

**Aula polifunzionale**

**Primo ciclo**

**Aula STEAM**

**Biblioteca / mediateca**

**Corridoi e aree comuni**



**Infanzia-Primo ciclo**

**Stanza sensoriale**

**Palestrine e psicomotricità**

**Aree esterne**

Infanzia

# Aula polifunzionale di didattica esperienziale - *learning by doing*

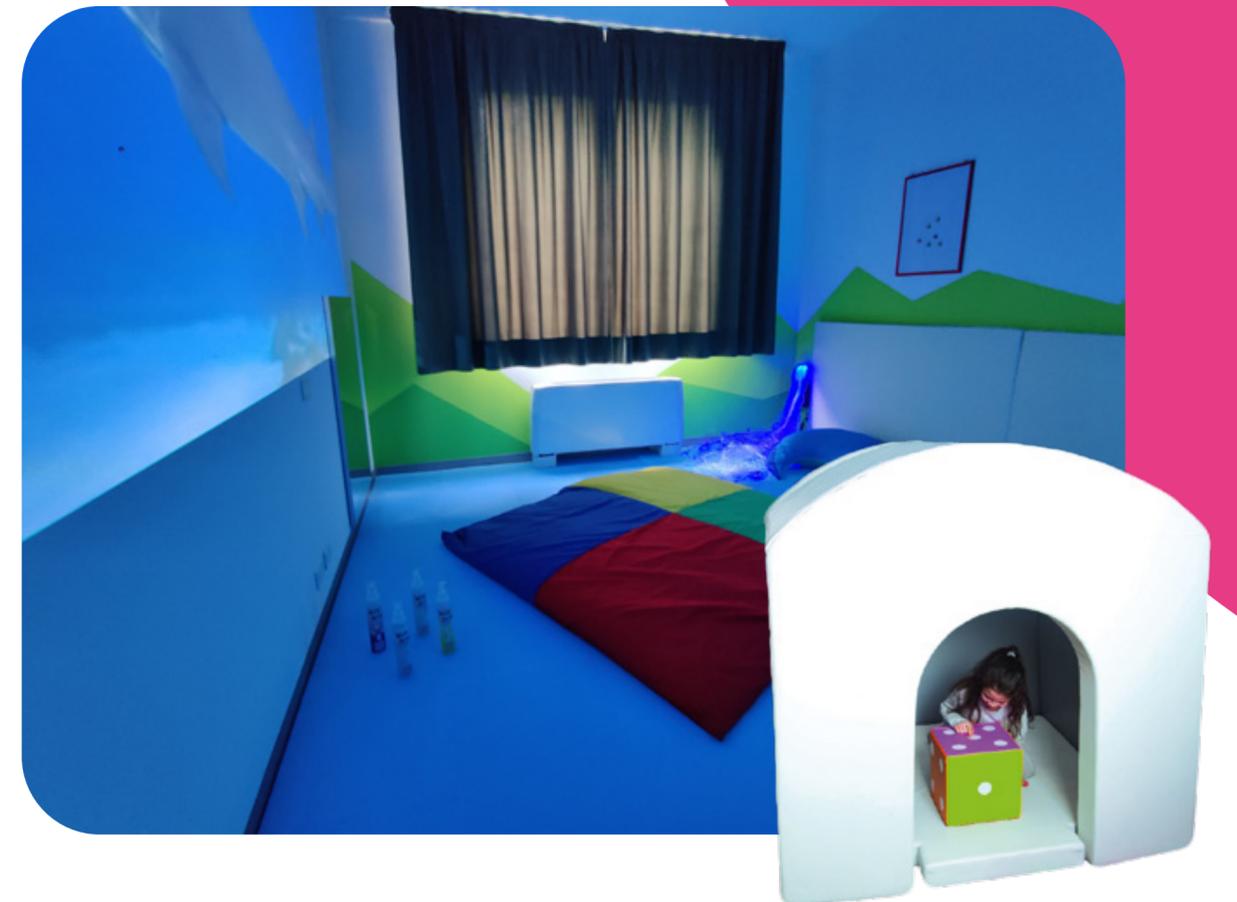
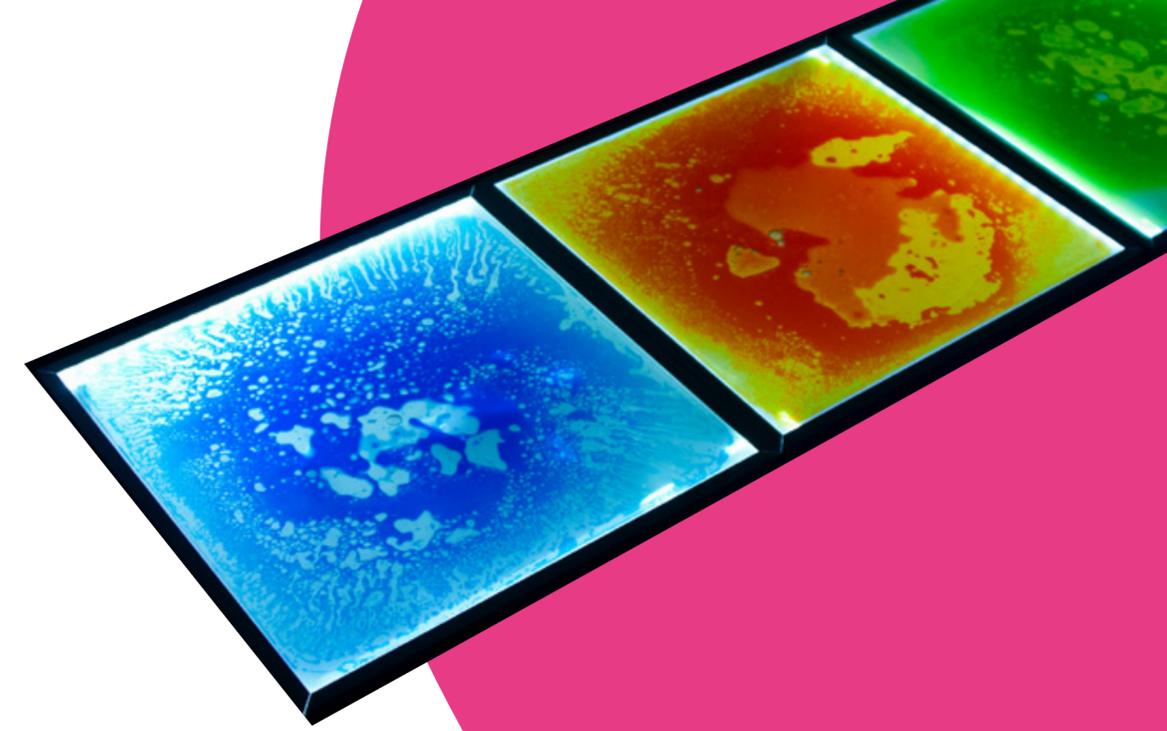
Un ambiente innovativo che promuove la **didattica esperienziale** (“learning by doing - imparare facendo”), con una dotazione di giochi selezionati appositamente, in special modo per le **competenze propedeutiche alle discipline STEM**. I banchi modulari e i moduli-contenitore “smart” consentono una **facile riconfigurazione a seconda del tipo di attività**, incluse quelle di teatro, musica, arte... Sul versante STEM, i **prodotti di robotica educativa** consentono di apprendere in modo divertente i fondamenti di *coding* e pensiero computazionale, con approccio *screen free* senza l’uso di tablet o PC; i relativi corsi di formazione/aggiornamento si possono attivare su richiesta. Inoltre ci sono tanti kit “analogici” (giochi montessoriani, materiali modellabili per **attività creative e di tinkering...**) che possono essere scelti per ampliare la dotazione dell’aula. In caso di classi numerose (o particolarmente energiche) il progetto offre anche la possibilità di installare dispositivi fonoassorbenti tecnologicamente avanzati per risolvere i problemi legati al riverbero.



Infanzia-Primo ciclo

# Stanza sensoriale

Una stanza interattiva che unisce **apprendimento e benessere psicofisico tramite l'integrazione multi-sensoriale**. Questo ambiente è dotato di un'ampia gamma di attrezzature per esperienze stimolanti in modo diversificato e coinvolgente: fasci di luci a fibra ottica, pannelli tattili, sistemi audio immersivi, diffusore di aromi, sistema di proiezione a parete... Le attività svolte all'interno, individuali o in piccoli gruppi, migliorano lo sviluppo cognitivo degli alunni, **inclusi quelli con bisogni educativi speciali**. Gli studenti esploreranno diversi stimoli sensoriali in un setting che **favorisce la concentrazione, la calma e la creatività**. Gli strumenti che la stanza sensoriale ha da offrire, sia analogici sia digitali, sono altamente personalizzabili per adattarsi alle esigenze specifiche di ogni classe, in modo da offrire l'esperienza educativa più efficace. La Lucerna mette anche a disposizione **percorsi di formazione docenti** per acquisire maggiori competenze sull'utilizzo della stanza sensoriale.



Infanzia-Primo ciclo

# Palestrine e psicomotricità

Ambienti di attività fisica per una **pedagogia del corpo** che adoperi l'azione (saltare, correre, arrampicare...) e l'autopercezione (stare in equilibrio, giocare ad occhi chiusi, "galleggiare" in una piscina di palline...) come vettori di apprendimento e di sviluppo. Palestre e stanze psicomotorie possono essere allestite all'interno della scuola così come in cortile, sempre con l'obiettivo di **favorire la crescita di alunne e alunni** e una **maggior consapevolezza** delle proprie abilità corporee, ma anche per insegnare l'arte dello "stare insieme" e **l'attenzione per la diversità**. Oppure semplicemente rendere le lezioni delle varie discipline più movimentate e coinvolgenti, in uno spazio diverso dalla solita aula!



Infanzia-Primo ciclo

# Aree esterne

Giardini e cortili scolastici nascondono un potenziale inespresso che può essere sfruttato in un progetto originale e innovativo di **didattica outdoor**. Grazie ad arredi semplici ma funzionali si possono creare vere e proprie “classi all’aperto”, anche con l’aggiunta di pergolati e teli ombreggianti. Inoltre tra gli strumenti didattici abbiamo selezionato **prodotti green di alta qualità**, creando dei kit da usare nei percorsi di “cittadinanza ed ecologia” (orti didattici, serre...) o per condurre piccoli esperimenti scientifici. Soluzioni innovative che potenziano **l’educazione ambientale** e la creatività in uno spazio **più libero e dinamico** rispetto alle aule tradizionali.



Primo ciclo

# Aula STEAM

Un'aula polifunzionale progettata per supportare una vasta gamma di attività didattiche, con particolare attenzione alle **discipline STEM e artistiche** (da cui l'acronimo STEAM). Gli **arredi modulari** e le **tecnologie all'avanguardia** consentono di riconfigurare rapidamente lo spazio per passare da lezioni frontali a lavori di gruppo, da momenti di studio ad attività pratiche, con **percorsi laboratoriali sempre più ricchi** grazie anche all'attrezzatura fornita. L'aula STEAM mira infatti a combinare in modo sinergico gli aspetti scientifici con quelli artistici: i **dispositivi digitali e per il coding** (monitor interattivi, tablet, robot programmabili...) si complementano con materiali per la creatività e il *tinkering* (ad es. stampanti 3D e tavolette per il disegno elettronico). La didattica è ulteriormente personalizzabile grazie a software specifici che verranno proposti ai docenti dai nostri formatori esperti. Questo ambiente di apprendimento, **dinamico e flessibile**, promuove **l'innovazione e l'integrazione di competenze tecniche e artistiche**, preparando gli studenti a un futuro versatile e creativo.



Primo ciclo

# Biblioteca / mediateca

Rinnovare l'insegnamento significa fare entrare la didattica innovativa in spazi tradizionalmente dedicati soltanto ad attività extracurricolari. La biblioteca, da sempre considerato spazio "classico" e "analogico", viene trasformata in **un ambiente moderno e polivalente, che esalta la natura sociale dell'apprendimento**. Tavoli componibili e moduli a seduta morbida sono ideali per alternare la *peer-to-peer education* a momenti di relax. Il progetto prevede inoltre **postazioni multimediali** che consentono la fruizione individuale di audiolibri, musica, e video. Queste postazioni sono dotate di computer, tablet, oppure e-readers: lettori digitali di ultima generazione che offrono un'esperienza di lettura adattabile anche a chi ha appreso da poco la lingua italiana (L2) o soffre di dislessia. A tale riguardo il progetto include anche **software inclusivi per DSA e BES**, strumenti efficaci nelle attività di studio con l'insegnante di sostegno. Invece per la fruizione di **musica e audiolibri**, i device in dotazione saranno collegati a cuffie bluetooth con sistema dinamico di *noise cancellation*.

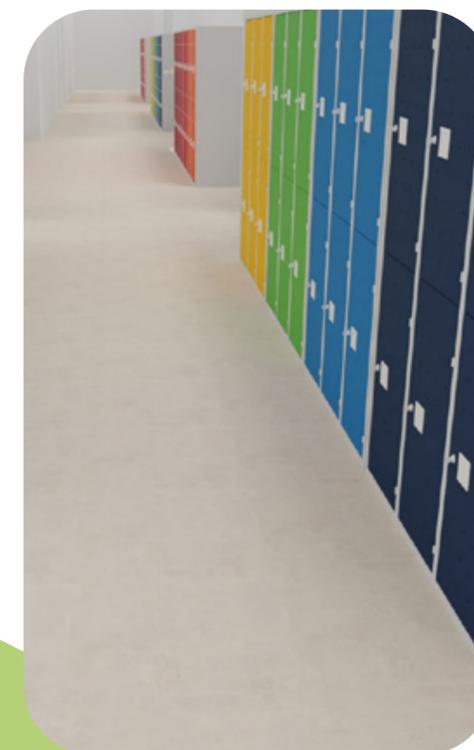


Primo ciclo

# Corridoi e aree comuni

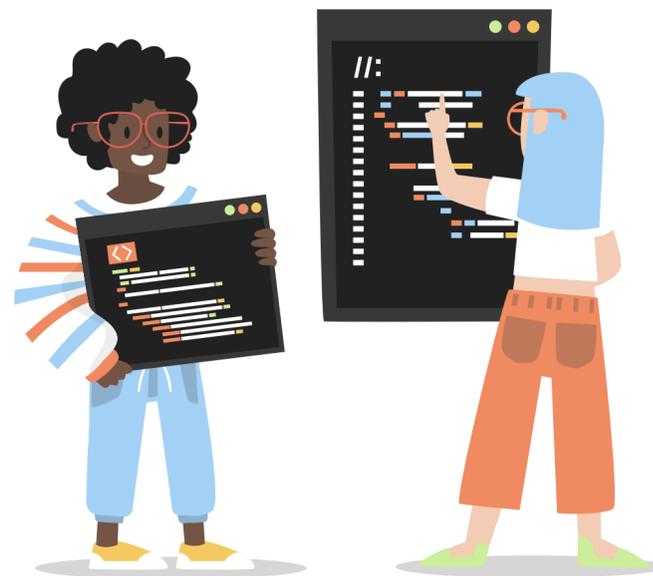
**Reimmaginare gli spazi**, senza bisogno di opere edili ma con la giusta organizzazione e gli arredi adatti ad **aprire nuovi orizzonti al percorso di apprendimento**.

Moderni lockers disposti nei corridoi consentono di alleggerire gli zainetti, implementare una policy attenta alla questione degli smartphone, o ristrutturare completamente la logistica delle lezioni implementando un **innovativo modello DADA** (*Didattica per Ambienti Di Apprendimento*) dove sono gli alunni a cambiare aula a seconda della lezione da seguire. Un atrio o altre aree comuni possono diventare **l'agorà della scuola**, uno spazio di aggregazione formale ed informale con sedute morbide e tribunette per presentazioni collettive, attività teatrali o momenti ricreativi in generale.



# Tecnologie didattiche digitali: **Robotica e coding**

Le **competenze digitali** sono una delle otto Competenze Chiave individuate dal Consiglio Europeo. Svilupparle fin dalla scuola primaria e anche in quella dell'infanzia non solo è possibile, ma è anche divertente grazie ad una nuova generazione di robot educativi studiati apposta per questo. I kit di coding e robotica illustrati qui sotto hanno molto in comune: ad esempio la **valenza interdisciplinare**, che consente loro di arricchire di motivazione ed entusiasmo lezioni di altre materie (anche umanistiche) tramite il *tinkering* o lo *storytelling*. Ma soprattutto la loro funzione educativa arriva fino a comprendere **obiettivi di coesione e inclusività**.



*È un robot progettato per introdurre bambini dai 4 ai 10 anni alla programmazione e al pensiero computazionale senza bisogno di computer o tablet. Gli studenti possono creare le loro mappe personalizzate su cui far muovere KUBO, sviluppando la propria creatività e le abilità di storytelling. In questo modo scoprono il coding in modo analogico, con l'esplorazione visuo-spaziale e la creazione di algoritmi "in situazione", senza trascorrere neanche un minuto davanti a uno schermo!*





*I suoi blocchi interattivi sono lo strumento migliore per imparare il pensiero computazionale e il coding. Ogni blocco contiene dei sensori di input (microfono, termometro, misuratore di luminosità/umidità...) e di output (luci LED, speaker, ruote motorizzate...) che stimolano la creatività e il problem solving. Inizialmente può essere usato in modalità "plug & play" per poi passare alla programmazione a blocchi, sempre in un contesto di didattica STEAM. Assieme a una manciata di mattoncini LEGO® (con cui il kit è compatibile) e tanta fantasia, MODI rappresenta l'approccio più divertente e "pratico" al coding!*



*È un display fatto di LED colorati, programmabile attraverso una app con il linguaggio Python. Lo studente può creare un disegno, un'animazione o uno scritto da proiettare sul dispositivo, il quale può essere indossato o appeso allo zaino. Con imagiCharm il divertimento di tradurre in pratica le proprie idee artistiche continua facilmente anche a casa, per poi tornare sui banchi di scuola seguendo una filosofia BYOD - Bring Your Own Device. Un'altro punto di forza di imagiCharm è il ricchissimo curriculum di attività, molte delle quali studiate apposta per incoraggiare le ragazze alla programmazione e ridurre la differenza di genere nelle carriere STEM.*



# Tecnologie didattiche digitali:

## Apple Education

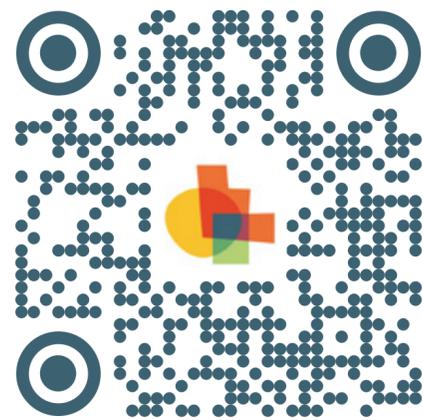
Tantissimi modelli di computer e tablet sono disponibili sul mercato e possono essere acquistati ormai ovunque... ma sono veramente adatti ai bisogni educativi della classe? Per rispondere a questa domanda, La Lucerna collabora con R-Store, Premium Partner di Apple nell'ambito educativo. In questo modo siamo tra i pochi ad offrire **MacBook e iPad configurati su misura per le esigenze scolastiche** con soluzioni di acquisto o leasing ancora più vantaggiose. E con il supporto (online e in presenza) di un **Apple Educational Specialist**, gli insegnanti riceveranno tutto il supporto necessario per il passaggio dal vecchio sistema operativo a MacOS/iOS.

*Tablet e portatili Apple hanno prestazioni superiori rispetto alle altre marche: più veloci, ergonomici, e con maggiore autonomia. Le numerose app educative e le speciali funzioni di accessibilità li rendono i device migliori per la didattica con alunni di ogni età.*



**Avete un progetto per la vostra scuola?**  
Il nostro team vi guiderà verso la soluzione  
più adatta alle vostre esigenze

**CONTATTATECI**



[educational.lalucerna.it](https://educational.lalucerna.it)

*info@lalucerna.it*  
*+39 0171 348302*