



Scuola 4.0:
Next Generation Classroom

**STEAM ARTE AUMENTATA
CON PINXIT**

Ambiente **STEAM** Arte Aumentata con Pinxit

Questa configurazione permette di sviluppare percorsi didattici basati su una didattica dell'arte in chiave **STEAM**: approccio che prevede un modello unico di **design e sperimentazione** per promuovere tra i giovani una visione delle competenze del XXI secolo, coniugando **interdisciplinarietà, innovazione e impatto sociale**.

Il laboratorio, attraverso **tecnologie uniche e scenari didattici e workshop interdisciplinari**, prevede quindi l'utilizzo dell'arte e delle repliche tridimensionali e digitali, come mezzi alla base di un approccio didattico **sperimentale, trasversale, esperienziale, innovativo** e fortemente **professionalizzante**, per lo sviluppo di numerose traiettorie tra cui:



- **Educazione al patrimonio culturale**, visual literacy e sensibilità estetica
- **Arricchimento digitale del patrimonio culturale** e patrimonio culturale “aumentato”
- **Valorizzazione interdisciplinare dell'arte**, attraverso la contaminazione con numerose discipline
- **Analisi critica**, argomentazione e debate artistico

Architettura e Strumentazioni Digitali

Il Laboratorio Pinxit: STEAM e Arte Aumentata prevede l'inserimento nel contesto scolastico di una configurazione unica, composta da un sistema integrato di tecnologie, contenuti e installazioni.

- Opere d'arte, repliche autentiche, stampate in 3d
- Piattaforma Pinxit by Wonderful Education & HaltaDefinizione, con oltre 1000 opere in gigapixel
- Oltre 100 ore di scenari didattici interdisciplinari in piattaforma



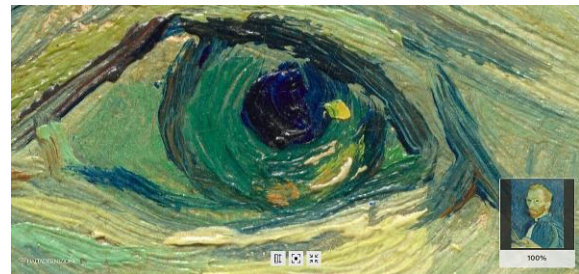


Repliche autentiche di opere d'arte stampate in 3d



Autore	Soggetto	Datazione	Tecnica	Misure	Collocazione	Luogo
Vincent van Gogh	Autoritratto	1889	Olio su tela	57,79 x 44,5 cm	National Gallery of Art	Washington

Credito fotografico: © National Gallery of Art, Washington



Piattaforma Pinxit HaltaDefinizione

Il laboratorio permette inoltre la possibilità di avviare progetti di digitalizzazione e riproduzione 3D di opere d'arte legate al territorio di appartenenza delle scuole coinvolte, instaurando **collaborazioni con musei, gallerie d'arte e mostre locali**.

In questo modo, i docenti e gli studenti potranno interagire con artefatti appartenenti al patrimonio artistico e culturale della propria città, comune o regione, approfondendo senso di appartenenza e consapevolezza artistica.



Architettura Aula STEAM Pinxit Versione **Base**:

- Una o più **repliche di opere pittoriche** identiche alle originali ad altissima definizione, in scala 1:1, per la quale sarà necessario allestire uno spazio dedicato all'esposizione e che permetta l'**interazione fisica, digitale e simultanea** con esse durante i workshop e le lezioni teoriche del laboratorio. Per un maggior dettaglio dell'offerta di opere consultare questa presentazione ([link](#)).
- **Cavalletti espositivi e fonti di luce** per la valorizzazione di ogni dettaglio delle repliche delle opere
- **Piattaforma digitale Pinxit** con tools didattici interattivi per la massima esperienza di fruizione, didattica con accesso a oltre 50 scenari, funzionalità avanzate per l'interazione digitale con le opere d'arte e area educational per la gestione delle classi e svolgimento delle attività . Digital Tools pensati al servizio della didattica e con il minor impatto sugli spazi preesistenti. Flessibilità di utilizzo con ampio uso di piattaforme digitali professionali. Integrazione con attrezzature già presenti in istituto. Per un maggior dettaglio dell'offerta Pinxit consultare questa presentazione ([link](#)).
- **Digital Board** per visualizzare le azioni digitali su un ampio display interattivo adatto al lavoro in gruppo, fino a 20 tocchi in simultanea.
- **Carrello** per ruotare in orizzontale la Digital Board e permettere l'interazione in simultanea degli studenti con l'opera digitale tramite la piattaforma
- **Postazioni di lavoro versatili** per gli studenti, adattabili per le sessioni di team working e apprendimento collettivo.
- **Postazione per il docente** completo di Laptop, mouse e tastiera
- (Se necessari) Devices per gli studenti (tablet o computer) per il lavoro collaborativo sull'opera
- **Framework di realtà aumentata** per progettare sull'opera fisica

Pinxit Versione **Avanzata**:

- **Visori** per l'esplorazione in **realtà virtuale** delle opere e immersione nei dettagli
- **Tavolette grafiche Wacom** per lavoro grafico avanzato
- (Se necessari) Accesso a software per la didattica interattiva, quali:
 - Google **"Teaching & Learning"**
 - **Jamboard**
 - **Openprocessing**

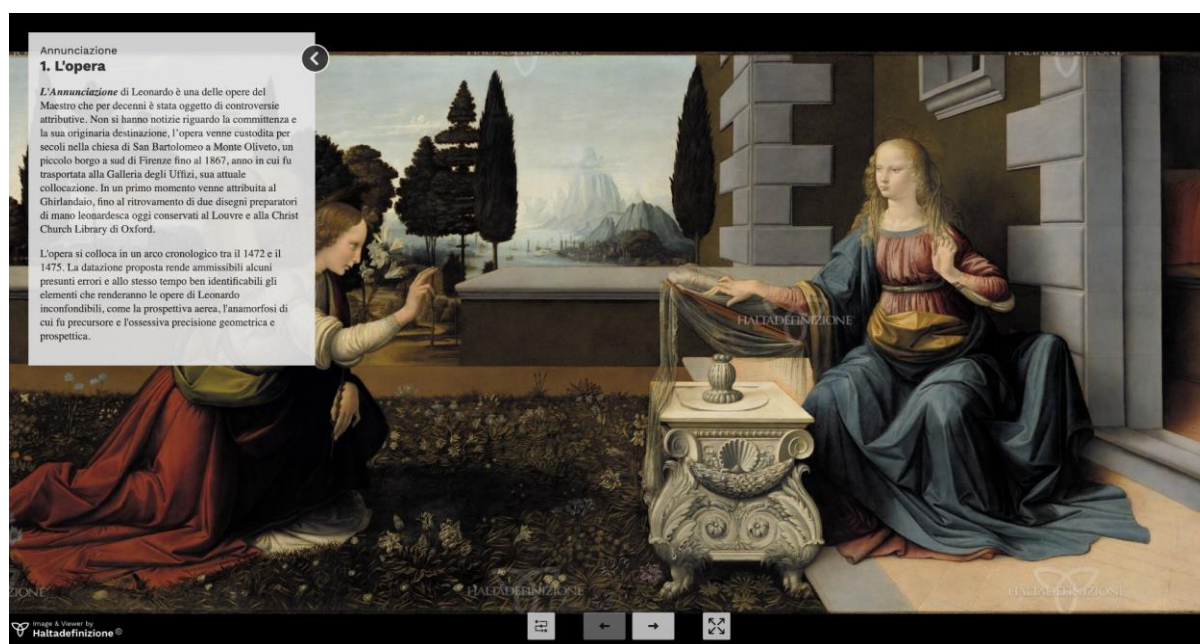


Contenuti Disponibili

Accesso a più di **1.000 opere** digitalizzate in altissima definizione.

I **contenuti**, forniti sotto forma di schede didattiche, presentazioni in slides e attività interattive, sono quindi suddivisi in due tipologie:

- **Scenari didattici di Storia dell'arte:** Scenari didattici e workshop incentrati su tematiche riconducibili all'arte e della sua storia
- **Scenari didattici Interdisciplinari:** Scenari didattici e workshop avanzati che affrontano, attraverso l'arte, nozioni appartenenti a discipline scientifiche, tecnologiche, sociali, digitali, visive, umanistiche e laboratoriali
- **Scenari didattici per competenze digitali, incluse mostre virtuali:** sviluppo di contenuti ed esperienze per la **realtà aumentata e virtuale** e per le digital humanities.



Il filo conduttore che accomuna tutti i contenuti e i percorsi didattici del laboratorio è la loro radicata componente tecnologica, fisica, interattiva e spaziale.

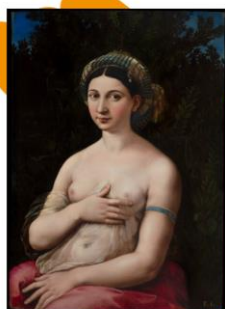
Ogni scenario didattico prevede infatti, oltre a una parte teorica, un **focus pratico e sensoriale** sulle tematiche trattate che approfondisce l'impatto educativo dell'esperienza e che porta docenti e studenti a vivere gli spazi, gli strumenti e i materiali forniti con un approccio laboratoriale e diretto. I contenuti possono essere **generici**, ovvero riferibili a movimenti artistici, autori e opere di vario genere a discrezione del docente, o **specifici**, ovvero progettati in riferimento all'interazione con le repliche tridimensionali delle opere d'arte comprese nel pacchetto del laboratorio.

PINXIT

Scenario didattico 02 Lo storytelling dell'opera

L'immagine come racconto: come raffigurato nell'immagine? Quali storie si sta raccontando? Immagini? L'analisi iconografica di un'opera si permette di comprendere il significato - anche allegorico - di un'opera, in questo modo si possono studiare e identificare i caratteri strutturali e stilistici dell'opera e il significato delle figure rappresentate nell'opera per poi lasciar loro la possibilità di raccontarlo - attraverso un video o la realizzazione di un sito web - per immagini.

Raffaello Sanzio La Fornarina - 1500. Olio su tavola, 84,3 x 65,9 cm, Galleria Nazionale di Arte Antica - Palazzo Barberini - Roma



PINXIT

#03 - Storytelling dell'opera / La Fornarina, una donna comune - risposte

La perla

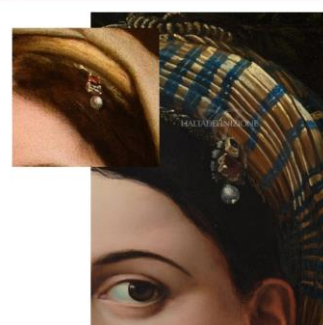
In latino "perla" si traduce con "margarita".

La perla è uno dei particolari che ha permesso rafforzare l'idea che si trattasse proprio di Margherita Luti, figlia di Francesco Luti, fornaio di Trastevere soprannominato il Simese.

Una donna che aveva una vita semplice: lavorava al forno del padre e abitava sopra la bottega.

La perla compare anche in un'altra opera di Raffaello: **La Velata** del 1512 - 1515. E' molto probabile anche qui la donna ritratta sia sempre Margherita - e si presume di cui si crede la donna ritratta si sempre Margherita.

Giuseppina (opera La Velata dipinta 1512 - 1515 su [haltadefinizione](#))



PINXIT

#02 - Storytelling dell'opera / la Venere

La posa



PINXIT

#03 - Storytelling dell'opera / sfondo

Esempi:



Pacchetto opere fisiche

Il pacchetto di opere del laboratorio prevede la scelta tra numerose opere. Sono immediatamente disponibili:

- **La Fornarina**, Raffaello (cm 87 x 63)
- **Fanciullo con canestra di frutta**, Caravaggio (cm 44,7 x 32)
- **Musico**, Leonardo (cm 74 x 78)

Possono essere richieste le repliche di altre opere d'arte presenti nel catalogo Haltadefinizione.

Tutte disponibili all'indirizzo <https://www.haltadefinizione.com/it/>. Il costo di riproduzione fisica dell'opera d'arte sarà quotato a parte



Offerta complessiva

Categoria	Descrizione	Costo i.i.	Scelta
<p>Piattaforma Pinxit</p> <p>Accesso a tutti i contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Almeno 100+ ore di contenuti didattici digitali aggiornati lungo tutti i 3 anni, progettati da FEM e disponibili per tutta la scuola: materiali per docenti, attività con gli studenti ● Materiale di supporto al docente per la preparazione e lo svolgimento dei percorsi didattici: <ul style="list-style-type: none"> - schede didattiche - video metodologici - rubriche di valutazione ● Palinsesto in continua evoluzione di scenari didattici completi per i docenti, da utilizzare in classe per le attività con gli studenti ● Funzionalità interattive e digitali con nuove release periodiche, per lo svolgimento di attività didattiche online e offline in classe ● Community: Partecipazione continuativa specialistica e momenti di confronto all'interno di Canvas con i docenti da tutta Italia che stanno sperimentando le attività didattiche. ● Possibilità di personalizzare i contenuti sulla base delle traiettorie di specializzazione 	<p>€ 4.900 (3 anni)</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>Repliche 3D di opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Consegna alla scuola di 4 repliche tridimensionali identiche all'originale di opere d'arte appartenenti al patrimonio artistico italiano ● Prezzo variabile a seconda delle dimensioni e del numero di opere 	<p>da € 2.000</p> <p>(Prezzo variabile)</p>	<input checked="" type="checkbox"/>



Categoria	Descrizione	Costo i.i.	Scelta
Certificazioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione docenti riconosciuta su SOFIA ● PCTO per tutti gli studenti richiedenti che frequentano i laboratori on demand 	Compreso nel pacchetto	<input checked="" type="checkbox"/>

Strumenti e tecnologie: Hardware, Software, Arredi

**Costi indicativi non precisi che dovranno essere verificati nella data precisa di sottoscrizione contratto ed in funzione delle attuali dotazioni presenti in istituto*

Categoria	Descrizione	Costi stimati	Scelta
Dotazione HW Modulo Base	Dotazioni per 30 postazioni studenti <ul style="list-style-type: none"> ● Maxi display touch Promethean Nickel 75" - con carrello ● n.15 Tablet Samsung Galaxy ● n.1 postazione per docente con Notebook 15", 8GB RAM e 256 GB SSD ● Monitor 27" 	€ 6.500* (da confermare)	<input type="checkbox"/>
Dotazione HW Modulo Avanzato	Dotazioni per 30 postazioni studenti <ul style="list-style-type: none"> ● n. 10 Visori per visualizzazione immersiva Meta Quest 2 ● n. 15 Tavole Grafiche Wacom 	€ 7.200* (da confermare)	<input type="checkbox"/>
Arredi	<ul style="list-style-type: none"> ● n. 30 Postazioni modulari trapezio su ruote con sedia per la facilitazione del team working ● n. 1 Postazione docente con sedia 	€ 6.800* (da confermare)	<input type="checkbox"/>
Licenze SW Modulo Avanzato	<ul style="list-style-type: none"> ● n. 1 licenza profilo docente Openprocessing per 1 anno ● n.5 licenze Ambiente di Realtà Aumentata HoloLink - 1 anno 	€ 640 (Openprocessing) € 3.600 (Holo Link)	<input type="checkbox"/>

