

#### ALLEGATO 4 BIS ALL'AVVISO

AVVISO DI ISTRUTTORIA PUBBLICA FINALIZZATA ALL'INDIVIDUAZIONE DI SOGGETTI DEL TERZO SETTORE DISPONIBILI ALLA CO-PROGETTAZIONE E CO-GESTIONE DEL POLO DI INNOVAZIONE EDUCATIVA, CULTURALE E ARTISTICA PER BAMBINE E BAMBINI TRA 0 E 6 ANNI DENOMINATO LABZEROSEI, IN APPLICAZIONE DELL'ART. 55 DEL D. LGS. 117/2017, IN ATTUAZIONE DELL'OPERAZIONE MI. 4.4.11.1.a DENOMINATA "SMART CREATIVITY HUB - II° EDIZIONE" FINANZIATA DAL PROGRAMMA NAZIONALE METRO PLUS E CITTÀ MEDIE SUD 2021-2027 - CUP B49J21028790006

## SCHEDA SPAZIO LABZEROSEI

### DESCRIZIONE GENERALE DELLA STRUTTURA

Il LABZEROSEI si caratterizza per essere uno spazio polifunzionale che vede la commistione tanto di attività educative-laboratoriali quanto di attività creative-culturali e di disseminazione-ricerca.

Al fine di organizzare le attività citate, è stata progettata la seguente articolazione degli spazi:

- area dedicata all'ingresso e accoglienza, alla segreteria;
- servizi igienici;
- agorà centrale destinata alle attività educative-laboratoriali, eventi artistici-culturali ed attività di disseminazione, ricerca e formazione.
- area destinata alle attività educative-laboratoriali; nello specifico è previsto un ampio atelier 2 e due spazi più piccoli quali l'atelier 3 e 4.

Il percorso prevede l'entrata dell'utente tramite l'ingresso posto a sinistra della struttura; l'utente si troverà nell'area di ingresso e accoglienza e quindi verrà accolto dal personale dedicato. Dopo aver depositato i propri oggetti personali in un'area individuata appositamente, l'utente accederà all'agorà centrale, ancora, attraverso il corridoio, potrà accedere gli atelier 2, 3 e 4 (*di seguito un maggiore dettaglio degli spazi*).

### PRESENTAZIONE SPAZI

Gli spazi sono articolati come descritto di seguito.

#### AREA DI INGRESSO

All'ingresso è presente un'area di accoglienza allestita con un desk accoglienza, divanetti e un grande schermo per scopi comunicativi e documentativi; a seguire, l'utente viene accompagnato nell'area cambio dotata di ripiani e panche dove lasciare i propri oggetti personali.

#### AGORA' CENTRALE

L'agorà è uno spazio ampio, aperto e multifunzionale dedicato alla realizzazione sia di attività educative laboratoriali, sia eventi e appuntamenti culturali, nonché seminari e convegni di formazione, ricerca e disseminazione.

#### ALLEGATO 4 BIS ALL'AVVISO

A livello strumentale, lo spazio è dotato di:

- un sistema di americane motorizzate a forma quadrata con sistema di proiezione audio-video e teli realizzati ad hoc per la proiezione degli “scenari” realizzati a cura di Thebuss e/o per eventuali ulteriori giochi audio-visivi
- un impianto audio e luci con pannello di controllo dedicato
- un impianto di video proiezione standard

Presso l'agorà sono inoltre presenti alcune installazioni di artisti che sono intervenuti presso il LABZEROSI:

- installazioni artistiche realizzate a cura di Daniele Papuli
- installazioni artistiche-digitali a cura di TheBuss
- intervento artistico di Coquelicot Mafilles (corridoio)

#### ATELIER ARTE E BOTTEGA

L'atelier l'arte e bottega è lo spazio laboratoriale più grande e dedicato alle arti tradizionali. Questo spazio è dedicato ad attività educative e laboratoriali di espressività artistica quali pittura, scultura, manipolazione di materiali, lavorazione del legno, etc. Elemento centrale è la ricchezza e varietà di materiali, differenti per natura, tipologia, colore (es: crete, carta, stoffe, etc). Nella stanza è presente un punto acqua.

L'organizzazione dello spazio permette quindi la disponibilità di materiali di varia natura per la realizzazione di attività creativo-espressive e uno “spazio espositivo” dei materiali prodotti dai laboratori. Sono disponibili macchine fotografiche a supporto dell'attività documentativa. È inoltre presente una stampante 3D.

#### SPAZIO IMMERSIVO

Si tratta di uno spazio più piccolo, raccolto e dedicato a piccoli gruppi. È uno spazio immersivo e narrativo che coniuga esperienza corporea ed esperienza immaginativa. Lo spazio può essere ampliato grazie ad una porta scorrevole che collega lo spazio immersivo con il laboratorio attiguo (laboratorio di coding e robotica).

A livello strumentale, lo spazio è dotato di un impianto audio e video che permette la proiezione degli “scenari” digitali realizzati a cura di Thebuss e/o di ulteriori forme di proiezioni.

#### LABORATORIO DI CODING E ROBOTICA

Il laboratorio di coding e robotica è dedicato alla realizzazione di attività laboratoriali e percorsi di coding e robotica che prevedono lo sviluppo del pensiero computazionale e scientifico da parte dei bambini e delle bambine. La progettazione dello spazio verte su attività di natura più scientifica e attività di costruzione.

Sono disponibili robot educativi di diversa tipologia, percorsi dedicati, materiali per costruzioni e microscopi e stampanti 3D.

#### SPAZIO ESTERNO

#### ALLEGATO 4 BIS ALL'AVVISO

Oltre che inserirsi nel singolare contesto del Parco scolastico Trotter, esternamente il LABZEROSEI è composto da due ali esterne recintate: fronte stabile, un'ala a sinistra dedicata all'ingresso; un'ala a destra con tettoia e punto acqua e dove sono allestiti percorsi e piccole zone verdi.

Si può accedere all'ala di destra tramite il corridoio centrale oppure tramite l'atelier arte e bottega ed il laboratorio di coding e robotica che godono di un accesso diretto allo spazio esterno permettendo una connessione tra il dentro ed il fuori, un aspetto centrale dell'attività di osservazione scientifica e della produzione creativa.

#### ARREDI E ALLESTIMENTI

La struttura, inoltre, presenta un arredo e un allestimento progettato ad hoc ed è dotata di risorse materiali, strumentali ed impiantistiche specifiche.

Si segnala la presenza dei seguenti allestimenti:

- mobili scrigno: mobili apribili, con un'ampiezza fino a 180° dotati di rotelle. Al loro interno possono ospitare il materiale dedicato e pensato così da essere trasportati come degli "scrigni" da aprire nello spazio; considerato il loro possibile raggio di apertura, possono essere anche utili per modulare lo spazio;
- pedana composta da diversi blocchi per la costruzione di un palco "mobile" in prossimità dello schermo motorizzato;
- arredi morbidi;
- arredi standard (es: panche, scaffalature, mobili, tavoli e sedie di diverse altezze).