



Simulatori VR per il Bando POC: obiettivi e punteggi associati

1. Inclusività e accessibilità (fino a 20 punti)

“Gli ambienti di simulazione proposti favoriscono un apprendimento accessibile, sicuro, flessibile e coinvolgente, abbattendo le barriere fisiche e promuovendo la partecipazione attiva di tutti gli studenti.”

Cosa offriamo:

- Esercitazioni sicure, anche per studenti con disabilità
- Accesso anche da remoto per studenti ospedalizzati o con mobilità ridotta
- Adattabilità a diversi ritmi e stili di apprendimento

2. Parità di accesso e pari opportunità (fino a 13 punti)

“I simulatori promuovono l’equità di genere nei percorsi tecnico-professionali, rappresentando attivamente figure femminili in ruoli operativi e strategici.”

Cosa offriamo:

- Avatar femminili presenti nei simulatori
- Scenari privi di stereotipi
- Evidenze sull’aumento di motivazione delle studentesse

3. Coerenza con il PTOF e competenze chiave (6 punti + impatto trasversale)

“Le soluzioni proposte sono pienamente coerenti con il PTOF, poiché rafforzano sia le competenze professionali specifiche che le competenze chiave del quadro europeo.”

Cosa offriamo:

- Sviluppo di competenze tecniche e trasversali
- Rafforzamento di competenze chiave europee
- Allineamento con metodologie innovative: esperienziale, collaborativo, formativo

4. Capacità progettuale e sostenibilità

“Il fornitore garantisce un’esecuzione completa del progetto, comprensiva di fornitura, installazione, formazione, assistenza tecnica e sostenibilità a lungo termine.”

Cosa offriamo:

- Soluzioni chiavi in mano con supporto tecnico e formativo
- Riutilizzabili su più corsi, a basso impatto ambientale

Servizi a supporto della candidatura:

- Assistenza alla stesura del progetto
- Documentazione tecnica per inclusione e parità di genere
- Materiali didattici e guide per l’integrazione in aula
- Video dimostrativi e installazioni test