

Informazioni progetto

Codice CUP

C84D23000120006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20115

Titolo progetto

ICAP 4.0

Descrizione progetto

Attraverso l'introduzione di nuove apparecchiature si vuole ripensare radicalmente l'ambiente di apprendimento e modificare l'allestimento dell'aula a favore di setting che consentano, attraverso l'introduzione di postazioni di lavoro tecnologicamente avanzate, di superare la linearità e di abbattere la tradizionale disposizione che sottolinea la gerarchia dei ruoli docente-discente. I docenti diventano «tutor», facilitatori di processi che integrano gli apprendimenti acquisiti dagli alunni a scuola ma anche in ambienti esterni alla scuola, puntando sulle competenze. L'utilizzo delle apparecchiature tecnologiche nell'ambiente di apprendimento, sposta l'attenzione dalle strumentazioni al contesto, che diventa ambiente sociale in grado di connettere le intelligenze multiple presenti nella classe. L'obiettivo è arrivare ad una progettazione che stimoli la creatività degli studenti e che potenzi comunicazione e collaborazione, migliorando le competenze e stimolando il pensiero critico. I percorsi didattici innovativi servono per allenare le skills del XXI secolo, destinate a sviluppare abilità come il pensiero computazionale, il problem solving, la creatività. Ciò naturalmente incrementerà la collaborazione fra i docenti, la condivisione di esperienze e di buone pratiche e porterà a operare per classi aperte, favorendo sia l'acquisizione delle competenze digitali da parte degli studenti sia un reale e concreto processo di innovazione. Quanto richiamato apre la strada alla progettazione di ambienti di apprendimento inclusivi, che favoriscano apprendimento e socializzazione, attraverso l'uso di tecnologie digitali, dei ragazzi con e senza fragilità. Con i fondi stanziati si è progettato di acquistare un insieme di arredi e attrezzature che facciano diventare la classe flessibile, trasformandola in un laboratorio attivo di ricerca. La progettazione e l'attuazione di una classe flessibile implicano la correlazione di alcuni elementi fondamentali: l'organizzazione dello spazio fisico, puntando su arredi funzionali agli studenti e alla didattica; l'uso delle nuove tecnologie e della comunicazione; l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo, sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Che gli alunni di una classe non imparino tutti allo stesso modo è ormai un fatto assodato. Una didattica davvero efficace sa progettare e realizzare degli ambienti di apprendimento complessi che tengono conto di queste differenze individuali. Sono classi in cui tutti gli/le alunni/e, pur condividendo uno spazio e una progettualità comuni, trovano una risposta individualizzata al loro unico e particolare stile di apprendimento. Approcci che contribuiscono alla realizzazione di questa idea di didattica inclusiva sono molti, tra cui la didattica aperta, la didattica delle intelligenze multiple e l'apprendimento cooperativo. Ogni proposta può dare un contributo per la gestione dell'eterogeneità in classe. Per didattica aperta intendiamo una metodologia che parta dalle iniziative e dalle scelte degli alunni e che affida all'insegnante il ruolo di osservatore e accompagnatore, piuttosto che di guida, e rappresenta un'importante innovazione. Permette infatti di attivare percorsi di apprendimento in chiave costruttivista, individualizzati e personalizzati. Questo rappresenta un passo decisivo per una didattica inclusiva che voglia garantire un'equa personalizzazione per tutti gli alunni e, contemporaneamente, la piena partecipazione di ciascuno al gruppo.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

L'Istituto è composto da 4 plessi (3 di scuola Primaria e 1 di Scuola Secondaria di Primo Grado) collocati in 4 edifici distinti. Le sedi sono dotate di aule destinate alle classi, alcuni laboratori disciplinari e spazi dedicati agli alunni con particolari bisogni educativi speciali. Le classi sono provviste di banchi singoli modulabili e arredi fissi. Alcuni laboratori disciplinari sono provvisti di arredi specifici (sgabelli, banchi da disegno, banchi da lavoro) e la scuola ha in dotazione circa 70 sedie su ruote. In 3 plessi è presente un laboratorio informatico con arredi e pc fissi. Nella maggior parte delle aule sono presenti lim di vecchia generazione (30 unità), in poche sono installati monitor touch (4 unità) e alcuni ambienti sono sprovvisti di schermo digitale. La scuola grazie a fondi propri e finanziamenti ottenuti tramite precedenti bandi provinciali ha potuto acquistare i seguenti device distribuiti nei vari plessi: un carrello di ricarica con pc (20 unità), 70 tablet utili solo per la navigazione perché non più aggiornabili, 2 carrelli di ricarica con dispositivi a disposizione delle classi (25 + 20 unità). La scuola ha investito anche in attrezzatura per lo studio delle STEM, il pensiero computazionale e la robotica: 3 macchine da taglio Cricut, 12 robot M-boot, 18 Bee-boot, 6 kit Lego Spike, 3 set di carte Codey Roby, 2 Instant Camera 360°, 4 document Camera, 1 stampante 3D, 1 microscopio digitale. Grazie alla partecipazione ad un progetto sostenuto da Save the Children, la scuola dispone di un ambiente innovativo e flessibile con 2 tavoli a ribalta, 1 tribuna e uno spazio di lavoro per il lavoro individuale, l'ambiente è equipaggiato con 4 laptop, 1 video proiettore portatile, 3 smartphone, 3 cuffie, 3 microfoni. Tre plessi sono connessi a internet via fibra, ma comunque l'utilizzo delle tecnologie è limitato dalla mancanza di una connettività wireless diffusa e stabile, dovuta allo scarso numero di access point. Gli studenti e i docenti possiedono un account Google Workspace for education per lavorare in modo collaborativo e inclusivo, sfruttando l'estensione read&write che facilita la letto-scrittura. La piattaforma attivata da parecchi anni e sfruttata durante la pandemia, offre l'opportunità di trasformare l'aula in un ambiente digitale di apprendimento che si allarga anche fuori dalla scuola. Grazie alle funzioni di videoconferenza, è possibile coinvolgere anche alunni in situazione di svantaggio più o meno prolungato nel tempo.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Dare il via ad un processo di realizzazione di spazi innovativi di apprendimento trova radici nella consapevolezza che i luoghi influenzano la qualità dell'apprendimento e dell'insegnamento. Obiettivo prioritario del nostro istituto comprensivo è quello di individuare e progettare risorse per l'inclusione per poter rispondere in modo individualizzato ed efficace ai Bisogni Educativi Speciali. Nei tre plessi di scuola primaria presenti nell'istituto si intendono allestire ambienti di lavoro diversi per numero e tipologia. Nel plesso di Miola si prevede l'allestimento di un'aula STEAM a disposizione delle cinque classi che a rotazione la utilizzeranno per attività tecnico/scientifiche ed interdisciplinari volte allo sviluppo del pensiero scientifico e computazionale. Nel plesso di Bedollo si allestiranno quattro ambienti di lavoro a tema, ciascuno caratterizzato da strumentazioni specifiche per lo sviluppo delle competenze di area: aula STEAM, aula a Righe, Aula a Quadretti e Aula Multilingue. Si prevede la rotazione delle classi terza, quarta e quinta. Nel plesso di Baselga si allestiranno tre ambienti di lavoro a tema, ciascuno caratterizzato da strumentazioni specifiche per lo sviluppo delle competenze di area: aula STEAM, aula a Righe, Aula a Quadretti. L'aula STEAM sarà a disposizione delle cinque classi che a rotazione la utilizzeranno per attività tecnico/scientifiche ed interdisciplinari volte allo sviluppo del pensiero scientifico e computazionale. Per le aule a Righe e a Quadretti si prevede la rotazione di due classi parallele che si alterneranno negli spazi caratterizzati da strumentazioni specifiche per lo sviluppo delle competenze di area. Nel plesso della Scuola Secondaria di Primo grado si intendono ripensare luoghi dedicati alle otto competenze chiave europee, allestendo sette nuovi ambienti di apprendimento, integrando quelli già presenti. Gli ambienti da realizzare sono: Aula laboratorio Literacy, Aula Laboratorio STEM, Aula Laboratorio Multilingue, Spazio Agorà, Aula Laboratorio Arte, Aula laboratorio del fare, Spazio quadrifoglio e Spazio Benessere per imparare ad imparare. Quest'ultimo potrebbe servire per dividere le classi in gruppi, organizzare laboratori pratici e favorire la partecipazione di tutti, potrebbe ospitare un laboratorio di studio guidato pensato appositamente per gli alunni in particolare difficoltà, che necessitano di attività diversificate e flessibili per mantenere la motivazione e reggere la frustrazione.

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula STEAM MI	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso;Cassa bluetooth;Cuffie e mouse per i dispositivi già presenti.Piattaforma per promozione scrittura, lettura e calcolo;Tastiera facilitat	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività STEM in modo collaborativo ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula	Aula utilizzabile dagli studenti del plesso per attività interdisciplinari volte allo sviluppo del pensiero scientifico e computazionale, dedicato ad attività di cooperative learning e problem solving
Aula STEAM BE	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso;Carrello ricarica con dispositivi portatili e mouse esterni;Piattaforma per promozione scrittura, lettura e	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività STEM in modo collaborativo ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula.	Aula utilizzabile dagli studenti del plesso per attività interdisciplinari volte allo sviluppo del pensiero scientifico e computazionale, dedicato ad attività di cooperative learning e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		calcolo.Tastiera facilitata		problem solving
Aula STEAM BA	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso;Cassa bluetooth;Cuffie e mouse per i dispositivi già presenti.Piattaforma per promozione scrittura, lettura e calcolo.Tastiera facilitat	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività STEM in modo collaborativo ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula	Aula utilizzabile dagli studenti del plesso per attività interdisciplinari volte allo sviluppo del pensiero scientifico e computazionale, dedicato ad attività di cooperative learning e problem solving
Aula a Quadretti BA	1	Access point; Proiettore interattivo e pc connesso;	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività in modo collaborativo ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula; Pannelli scrivibili	Aula laboratorio disciplinare, utilizzata da due classi parallele, versatile rispetto alle necessità della disciplina matematico/scientifica e per l'uso di metodologie collaborative e inclusive
Aula a Quadretti BE	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso;microscopi digitali; Piattaforma per promozione scrittura, lettura e calcolo.	Arredi modulari e flessibili già presenti nell'aula.	Aula laboratorio disciplinare, utilizzata da tre classi, versatile rispetto alle necessità della disciplina matematico/scientifica e per l'uso di metodologie collaborative e inclusive
Aula a Righe BA	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso;cassa bluetooth; stampante;	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività in modo collaborativo ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula; Pannelli scrivibili.	Aula laboratorio disciplinare, utilizzata da due classi parallele, versatile rispetto alle necessità della disciplina linguistica e della narrazione digitale,per metodologie collaborative e inclusive.
Aula a Righe BE	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso; Stampante; Attrezzature per video maker; Piattaforma per promozione scrittura, lettura.	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività in modo collaborativo ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula.	Aula laboratorio disciplinare, utilizzata da tre classi, versatile rispetto alle necessità della disciplina linguistica e della narrazione digitale,per l'uso di metodologie collaborative e inclusive.
Aula Multilingue BE	1	Access point;Schermo digitale con webcam/doc-cam e pc connesso;Cassa bluetooth;Cuffie e microfono;	Arredi modulari e flessibili già presenti nell'aula.	Aula laboratorio disciplinare, utilizzata da tre classi, versatile rispetto allo sviluppo di competenze comunicative in L2
Aula laboratorio STEM	1	Access point; Sistema di schermi digitali con dispositivi	Arredi modulari per svolgere attività STEM in	Spazio per lo sviluppo del pensiero scientifico e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		audio e di video conferenza e pc connessi al sistema; microscopi digitali; Dispositivi portatili.	modo collaborativo che integrano gli arredi per le attività scientifiche già presenti.	computazionale dedicato al Project Based Learning: compiti complessi, nei quali gli studenti collaborano in attività di ricerca.
Aula laboratorio Literacy	1	Access point; schermo digitale con sistema audio e di video conferenza e pc connesso; Tastiera facilitata La dotazione integra quella già presente per il digital storytelling.	Arredi modulari e flessibili per aumentare i posti disponibili, ad integrazione degli arredi già presenti nell'aula.	Spazio dedicato allo sviluppo di competenze linguistiche e della narrazione, ricerca e selezione di informazioni, con dotazione specifica per produrre digital storytelling
Aula laboratorio Multilingue	1	Access point; schermo digitale con sistema di video conferenza e pc connesso; Cassa bluetooth; Carrello ricarica con dispositivi portatili e cuffie	Arredi modulari e flessibili per svolgere attività di comprensione e produzione individuali e collaborative;	Spazio per attività volte allo sviluppo delle competenze espressive e comunicative in lingua L2 al fine dell'integrazione tra culture diverse dalla propria.
Spazio Agorà	1	Ambiente connesso in rete mediante access point; schermo digitale con sistema di video conferenza e pc connesso;	Arredi modulari e flessibili per favorire il confronto ad integrazione di ciò che è già presente nell'aula.	Spazio utilizzabile dalla consulta degli studenti e dalle classi per attività di cittadinanza attiva e sviluppo del pensiero critico: debate, role playing, peer education, circle time.
Aula laboratorio del fare	1	Ambiente connesso in rete mediante access point; Macchina da taglio materiale e pc connessi;	Arredi modulari e flessibili ad integrazione di ciò che è già presente nell'aula.	Spazio per attività di progettazione e realizzazione pratica e manuale, utilizzato anche come spazio di azione per l'inclusione e la prevenzione della dispersione scolastica
Aula laboratorio arte	1	Ambiente connesso in rete mediante access point; schermo digitale con sistema di video conferenza e pc connesso; Tavole grafiche e pc connessi;	Arredi modulari e flessibili ad integrazione di ciò che è già presente nell'aula.	Spazio per attività di progettazione e realizzazione artistica, la dotazione tecnologica consente di conoscere e visitare virtualmente il patrimonio storico artistico e museale.
Spazio quadrifoglio Spazio benessere e ed imparare ad imparare	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete con access point; Sistema di schermi digitali con dispositivi audio e di video conferenza e pc connessi al sistema; Dispositivi portatili per gli studenti.	Arredi modulari per la zona di apprendimento cooperativo; Arredi modulari per la zona benessere; Pannelli divisorii;	Spazio per pratiche di didattica aperta con gruppi flessibili in ottica inclusiva. L'aula quadrifoglio è dotata di 4 ambienti: zona benessere, digital corner, area imparare ad imparare, area cooperativ

Innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti

Nel corso dell'anno scolastico 2022-23 si è avviato nell'Istituto un percorso formativo volto alla prevenzione del disagio attraverso attività esperienziali di promozione del benessere e della riflessività. Si sono volute valorizzare la pluralità dei linguaggi, le sfumature delle narrazioni, la ricchezza dei differenti punti di vista, attivando processi partecipativi di tutti gli interlocutori del sistema scuola (bambini/e, insegnanti, genitori) per migliorare la qualità della vita scolastica e co-costruire i cambiamenti desiderati. Il percorso ha messo in evidenza la necessità di un impegno costante per creare e mantenere il benessere a scuola e ne è nato un progetto orientato a cambiare l'idea di scuola "tradizionale": l'ambiente di apprendimento che si intende promuovere è il più possibile attivo, partecipativo e interattivo. Si partirà quindi da una visione socio-costruttivista dell'apprendimento: l'interazione fra pari faciliterà l'acquisizione di competenze e arricchirà ciascuno studente dal punto di vista sociale, cognitivo ed emotivo. Ciò significa che l'eterogeneità della classe costituirà un'opportunità per tutti di sperimentarsi in maniera attiva, potendo vedersi riconosciute competenze sia rispetto al saper fare che al saper essere. Ecco in sintesi i punti cardine su cui si fonda il processo di innovazione: Orientamento al problema: la didattica deve partire dalla presentazione di problemi reali, che gli studenti sono chiamati a risolvere attraverso un processo di ricerca e di apprendimento autonomo. Lavoro di gruppo: la collaborazione tra studenti è fondamentale, poiché favorisce lo scambio di conoscenze e competenze e consente di affrontare i problemi in modo più efficace. Autonomia degli studenti: gli studenti devono essere responsabilizzati del proprio apprendimento e guidati nella ricerca autonoma delle informazioni e delle conoscenze necessarie per risolvere i problemi proposti. Feedback continuo: la didattica prevede un costante feedback tra i docenti e gli studenti, che consente di monitorare il processo di apprendimento e di valutare i risultati raggiunti. Uso delle nuove tecnologie: la didattica aperta si avvale delle nuove tecnologie per favorire l'apprendimento, ad esempio attraverso la creazione di ambienti virtuali di apprendimento o l'utilizzo di strumenti per la collaborazione online.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

Il nostro obiettivo è la realizzazione di una scuola maggiormente inclusiva, con migliori capacità di accogliere le specificità di ognuno. Una scuola che sa creare un ambiente in grado di armonizzare il proprio intervento, modificando la propria organizzazione così da proporre modalità educative e didattiche funzionali ai diversi bisogni, rendendo ciascun alunno e alunna protagonista dell'apprendimento, qualunque siano le sue capacità, le sue potenzialità e i suoi limiti. La modularità degli ambienti che si intende riprogettare sarà, insieme all'innovazione metodologica dei docenti, la base dalla quale partire per porre l'alunno al centro dell'esperienza di apprendimento, sostenendo e stimolando lo stile di ciascuno. L'inclusione va perseguita sia attraverso specifiche azioni mirate a tutti gli studenti, sia agendo trasversalmente sul clima del gruppo classe, sulle relazioni educative positive, sulle tecnologie come strumento abilitante inclusivo e sulla formazione degli insegnanti.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente

- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Scopo della commissione è la redazione di un progetto di dettaglio, recante le motivazioni pedagogiche, le risorse da impiegare, i materiali da acquistare. Dopo aver nominato il gruppo di lavoro, la modalità organizzativa adottata è stata quella di diversificare il lavoro sia in momenti di condivisione comuni sia in sottogruppi con compiti specifici, in modo da valorizzare le competenze di ciascuno. C'è stato anche il coinvolgimento, attraverso moduli google, degli studenti della SSPG. Il progetto è stato approvato dal Collegio dei docenti per la parte didattica e dal Consiglio di Istituto per il suo inserimento nel PTOF. A questo si è aggiunta, da parte della dirigente, coinvolta in prima persona, un'azione di monitoraggio continuo al fine di mantenere una visione di insieme e di verificare l'efficacia e l'efficienza del progetto in termini di previsione di un miglioramento della qualità didattica, dell'aumento della motivazione degli studenti e dell'inclusione.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Promozione di interventi finalizzati alla qualità dei processi primari della scuola ovvero alla creazione di nuove condizioni di sviluppo nel processo di insegnamento-apprendimento più coerenti con le abituali modalità di approccio all'apprendimento degli alunni. Organizzazione di corsi di formazione per i docenti sull'utilizzo delle strumentazioni innovative e sulla progettazione, anche multidisciplinare, di attività didattiche per competenze, avvalendosi delle risorse a disposizione. Fondamentali saranno le riunioni di dipartimento disciplinare, all'interno delle quali progettare, condividere e motivare.

Indicatori

INDICATORI: compilare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi. TARGET: precompilato dal sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	515

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	15	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		70.231,63 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		21.609,72 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		5.402,43 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.804,86 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				108.048,64 €

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data
27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.