



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.C. "RITA LEVI MONTALCINI"

Codice meccanografico

SAIC8AB00N

Città

SALERNO

Provincia

SALERNO

Legale Rappresentante

Nome

IDA

Cognome

LENZA

Codice fiscale

LNZDIA63B61H703N

Email

ida.lenza@gmail.com

Telefono

3493829514

Referente del progetto

Nome

Luca

Cognome

Scalzullo

Email

lucascalzullo@gmail.com

Telefono

3346509894

Informazioni progetto

Codice CUP

I54D22003680006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18801

Titolo progetto

New Spaces for Future Generation

Descrizione progetto

Alla nostra scuola piace un'idea sopra le altre. La definizione dell'OCSE2 di apprendimento innovativo è quella che permea l'intero progetto e l'intera nostra azione didattica. Un ambiente di apprendimento innovativo è un insieme organico che abbraccia l'esperienza di apprendimento organizzato per determinati gruppi di studenti intorno ad un singolo nucleo pedagogico e va oltre una classe o un programma predefinito, include le attività e i risultati, gode di una leadership comune che assume decisioni di progettazione su come migliorare l'apprendimento per i suoi partecipanti. Riveste, quindi, una grande rilevanza il ruolo dei docenti nella gestione dello spazio, che viene valorizzato dai 7 principi dell'apprendimento (consapevolezza degli studenti, apprendimento cooperativo, emozioni e risultati, personalizzazione degli apprendimenti, impegno senza sovraccarico, feedback formativi, connessioni con la comunità ed il mondo). Nasce da questo fondamento pedagogico l'idea di trasformare anche gli spazi fisici in ambienti che favoriscano un apprendimento aperto tra classi parallele, ma anche tra classi e alunni di età diverse. Abbiamo l'idea che l'apprendimento tra pari favorisca la formazione di cittadini consapevoli e capaci di fare comunità. L'idea principale è di creare spazi favorevoli allo scambio e alle capacità espressive degli studenti. Corridoi, spazi aperti possono diventare volano di un apprendimento rinnovato che mette il ragazzo al centro di un processo che lo rende capace di frammentare la conoscenza in blocchi modulari da riassemblare secondo la propria personalità ed il proprio modo di essere. C'è la necessità di spazi di discussione e di una didattica che sia laboratoriale e che permetta agli studenti di imparare a scoprire il mondo dopo aver indagato i segreti più intimi della conoscenza. Ci piace l'idea di una didattica di tipo DADA con aule disciplinari e con i ragazzi che ruotano nelle classi in un movimento creativo che deve impregnare la scuola. L'aula disciplinare consente al docente, in maniera agevole di personalizzare l'insegnamento, di creare possibilità espressive a tutto tondo utilizzando i mezzi che la tecnologia ci offre. Podcast, video, realtà aumentata e virtuale, making e stampa 3D, robotica educativa, tinkering sono solo alcuni degli straordinari mezzi che dovranno essere presenti in ogni aula, consentendo non solo di fruire di contenuti già presenti nella comunità scolastica, ma anche di crearne di nuovi, spaziando tra la lettura e la scrittura e la tecnologia più spinta. Il nostro è un mondo digitale e occorre preparare i nostri ragazzi a lavori che ad oggi non esistono ancora. Questo risultato può essere raggiunto solo applicando metodologie innovative mirate a sviluppare sia le soft skills che le hard skills, ingenerando quel pensiero critico e quella capacità creativa di risolvere situazioni critiche a qualsiasi livello. Ed ecco che la metodologia STEM (legata intrinsecamente al metodo scientifico), il metodo delle 5E ed il cooperative learning diventano esse stesse ambiente di apprendimento innovativo. Per questo la scuola sarà dotata di aula immersiva, di biblioteca diffusa, di mura interattive cariche di contenuti audio/video creati dai ragazzi e fruibili con dispositivi personali. Le aule disciplinari guideranno poi una didattica transdisciplinare con la possibilità di lavorare distribuendo un dispositivo elettronico per ogni ragazzo e con salvataggio in cloud.

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'Istituzione scolastica ha partecipato a precedenti finanziamenti PON FESR come Smart class, Digital Board e Reti cablate. Si è dunque dotata, per una buona parte della aule, di strumentazione digitale funzionale all'attuazione delle metodologie didattiche che i docenti utilizzano quotidianamente nella loro pratica educativa. Pertanto, nel nostro istituto, già tutte le aule di scuola SSI e primaria sono dotate di Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo; andremo a potenziare ed arricchire queste aule grazie a nuovi accessori e setting. Abbiamo, inoltre, dei tavoli modulari in una sola classe, ma i tavoli nuovi acquistati in periodo COVID (SMART CLASS) sono adatti alla rimodulazione per i nuovi ambienti di apprendimento. Abbiamo laboratori STEM attrezzati con materiale acquistato con i bandi ATELIER CREATIVI e STEM. I dispositivi personali che andremo ad acquisire, andranno invece ad arricchire la dotazione di dispositivi, già in possesso grazie ai Decreti sostegni e che, dopo il periodo emergenziale (in cui erano stati dati alle famiglie in comodato d'uso), sono tornati nell'istituto: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione ed immaginare classi sperimentali in cui ridurre la presenza di libri cartacei e favorire la ricerca attiva dei contenuti condivisi in tutte le discipline.

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.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto 24 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi già presenti, in quanto disponiamo già di arredi flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule. Le aule diventeranno disciplinari, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale. Ogni docente ed ogni dipartimento modellerà le aule su esigenze concrete di insegnamento laboratoriale. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Implementeremo la dotazione di Digital board -che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto-supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (Stazione video, stazione podcast, Stop motion). Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti, posti su carrelli mobili per la ricarica e la protezione . In alcune aule saranno previste dotazioni STEM a completamento di quelle già presenti, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. In una scuola che fa dell'inclusione la sua bandiera, sarà prevista un'aula di supporto per i DVA con pareti sensoriali e Robot adatti allo sviluppo emotivo ed empatico dei ragazzi. Abbiamo, inoltre, avviato da tempo sperimentazioni con i visori AR/VR. La nostra idea è quella di far sì che i contenuti multimediali siano realizzati direttamente dai docenti, permettendo, in questa maniera, una vera didattica transdisciplinare grazie all'utilizzo di dispositivi digitali. Infine, una certa attenzione sarà lasciata agli spazi comuni come corridoi e pareti della scuola che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi.

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 lettere	2	Stazione podcast, Stazione video, Chromebook per studenti, DigitalBoard, Software dedicati	Adesivi murali tematici, Arredi modulari, sedute morbide, scaffalature, pannello di Plexiglass per la scrittura	Destrutturare i contenuti e permettere ai ragazzi di riassemblarli con i metodi a loro congeniali. Linea del tempo, geografia sperimentale e lettura e scrittura diventano strumenti di laboratorio
Aula Matematica e Scienze	2	Kit di robotica, sensoristica, stampanti 3D, Microscopi digitali, chromebook per gli studenti	Lavello per lavare gli strumenti, adesivi murali tematici, tavoli modulari per esperimenti, pannello in plexiglass per la scrittura	Potenziare la didattica laboratoriale in ottica STEM. Sviluppare competenze scientifico-digitali, spirito critico e pensiero computazionale
Aula Lingue	2	Chromebook per studenti,	Sedute morbide, tavoli	Garantire una didattica per le

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		cuffie per l'ascolto, visori AR/VR, Software dedicati	modulari, adesivi murali tematici, scaffalature, pannello in plexiglass per la scrittura	lingue immersiva che consenta l'ascolto e l'uso della lingua e la produzione multimediale di contenuti.
Aula Arte	1	DigitalBoard, Proiettore per la visione di contenuti a parete, Visori AR/VR, tavolette grafiche	Lavello per i materiali, tavoli da disegno, Cavalletti per tele	Niente si presta di più dell'arte alla didattica sperimentale. Tecniche consolidate, Tecniche innovative e capacità reinterpretative come strumenti per godere della bellezza della disciplina
Aula Tecnologia	1	Kit robotica, Kit Sensoristica avanzata, Kit making, Stampanti 3D, Stampanti a taglio laser, Visori AR/VR, Software dedicati, Dotazione dispositivi personali per gli studenti	Tavoli modulari, Tavoli da lavoro, Campi di gara per competizioni robotiche, Adesivi murali tematici, Pannelli in plexiglass per la scrittura	Il fare come mezzo di apprendimento. Insegnare a generare idee che prescindano dai sensi, ma sviluppare tutte le competenze necessarie per realizzarle. Uno spazio creativo che prepari al mondo del fut
Aula Musica	1	Chromebook per gli studenti, cuffie per l'ascolto, DigitalBoard	Arredi modulari, sedute morbide, Leggii per gli spartiti, Scaffalature e armadi per gli strumenti	Come l'arte, anche la musica si presta ad una nuova didattica che si sposti tra la valorizzazione della tradizione e l'uso avanzato delle tecnologie. Al centro gli studenti e la loro voglia di esprimere
Aula Religione	1	DigitalBoard, Proiettore per la visione di contenuti a parete	Adesivi murali tematici, arredi modulati, pannelli in plexiglass per la scrittura	Immergersi nella storia delle religioni apre la mente ad una società serena e il nostro spazio diventa strumento didattico di integrazione tra i popoli
Aula Strumento	1	Casse, Mixer, Software dedicati, Tablet per la lettura digitale degli spartiti, microfoni, DigitalBoard, cuffie, Computer dedicato	Insonorizzazione, sedute morbide e modulari, armadi per gli strumenti	Lo strumento è il vanto della scuola e uno spazio di registrazione permette a tutti di esprimersi con la musica e di lasciare che famiglie e cittadinanza possano ascoltare le note dei nostri ragazzi
Aula Podcast	1	Microfoni, software dedicati, dispositivi per l'editing audio, cuffie per l'ascolto, videocamere, Stream Deck Controller	Insonorizzazione, tavolo, sedute	È idea della scuola che lo spazio è dei ragazzi che devono poter esprimersi raccontando la loro vita personale, comunitaria e scolastica. Il podcast è lo strumento adatto per questo obiettivo.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula Immersiva	2	Proiettori con videomapping, Occhiali AR\VR, Software dedicati	Sedute morbide modulari, strutture di supporto	Il metaverso permette ai ragazzi di vivere i contenuti didattici sentendosi parte di essi. La possibilità di tutti di creare i propri contenuti ci convince che questa è una strada da seguire.
Aula Sostegno	2	Kit sensoristica, vernice conduttiva, microcontrollori, DigitalBoard, robot per agire sulle emozioni	Parete sensoriale, arredi morbidi e modulari	Una parete che reagisca al contatto con colori, suoni, voci e movimento e robot per operare sulle emozioni sono, per i nostri alunni speciali, un'occasione di crescita da cui non si può prescindere
Aula Biblioteca Diffusa	2	Cuffie, Lettori di eBook, Dispositivi per audio libri, Schermi digitali interattivi	Scaffalature modulari e sedute morbide	La biblioteca è uno stato dell'anima e non può essere posta tra quattro pareti. Recupereremo spazi aperti all'interno della scuola per permettere a tutti di godere di spazi di lettura ed ascolto
Aula Storia	1	Cuffie, schermi interattivi digitali, dispositivi per la lettura di codici QR e visori AR	Sedute morbide	Usiamo un corridoio della scuola per creare una linea del tempo su cui i ragazzi trasformeranno i contenuti disciplinari in codici QR (testi, video e audio). Il loro sapere a portata di smartphone.
Aula Diritti Civili ed educazione civica	1	Cuffie, schermi interattivi digitali, dispositivi per la lettura di codici QR e visori AR	Sedute morbide e scaffalature modulari, adesivi murali tematici, pannello in plexiglass per la scrittura	Un angolo interno dove leggere, vedere, ascoltare, creare contenuti, percorsi che abbiano come tema l'educazione civica. Uno spazio dedicato alla coscienza sociale è centrale nella nostra didattica
Aula Discussione	2	Microfoni, DigitalBoard, Dispositivi personali, cuffie	Scaffalature, tavoli modulari, sedute morbide, Pannelli in plexiglass per la scrittura,	Sono spazi previsti per la socializzazione dei contenuti, l'incontro di idee, l'organizzazione del lavoro. Ad uso comune possono essere usati anche per metodologie come il Debate
Aula Making e Tinkering	1	Stampanti a taglio laser, Macchine da taglio, stampanti 3D, kit di making e	Adesivi murali tematici, arredi modulari, tavoli da lavoro, pannelli in	Uno spazio di tutti per la creazione di oggetti didattici fatti dagli studenti per gli

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		sensoristica, kit di robotica, sistemi Cobot, Software dedicati, DigitalBoard, Dispositivi personali	plexiglass per la scrittura	studenti per favorire immaginazione, creatività, spirito critico e inclusione ed integrazione
Aula ascolto musicale	1	Cuffie, Dispositivi per la lettura di audiolibri ed eBook, Computer dedicato	Adesivi murali tematici, Pannello in plexiglass per la scrittura, sedute morbide e modulari	Questo spazio comune interno sarà adibito a biblioteca musicale che abbracci tutta la musica, dalla classica alla moderna e che diventi spazio di socializzazione, condivisione e crescita umana.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche. L'orario sarà rielaborato, cercando di evitare sovrapposizioni di singole discipline per consentire a tutti l'utilizzo dei laboratori disciplinari creati con questo bando. Questo consentirà ampio respiro ai ragazzi che ruoteranno nelle aule trovandosi sempre in ambienti di apprendimento nuovi e permettendo la rinascita continua della concentrazione. Le nuove tecnologie ci permetteranno di promuovere e sviluppare, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula problem posing e problem solving, col metodo delle 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate e Evaluate). Andremo a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole ai contenuti, per sviluppare il pensiero critico e la cittadinanza digitale. La produzione di contenuti digitali (Video, Podcast, Trasmissioni radio, Stopmotion, Blog, Giornalismo, Data Journalism) che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare gli studenti, da consumatori a consumatori critici e produttori di contenuti e architetture digitali. Ci preme che la didattica abbia al centro i nostri studenti che possano diventare capaci di esprimersi nel modo più congeniale, frammentando le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno il proprio sapere. Una delle sfide formative più impegnative che abbiamo davanti è quindi relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. La possibilità di strumentazioni modulari (visori VR e i Chromebook su carrelli mobili) consentono di potenziare quanto descritto,

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.

Le tecnologie prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni gli studenti che non potranno essere in classe. L'implementazione del digitale nelle aule, con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback adattati alle esigenze di ognuno. Affronteremo il problema del peso dei libri da sostituire con versioni digitali o da contenuti creati dai docenti e dagli stessi studenti. Promuoveremo attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto a classi aperte incrociate. Ciò sarà trasmesso a cascata dagli studenti alle classi di ordine inferiore con l'intento di creare uno spirito di continuità tra studenti della primaria e della SSI, in un apprendimento tra pari. Ci piace la passeggiata nel metaverso, vera innovazione e vera sfida a cui non si può rinunciare.

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

Il gruppo di progettazione si riunirà ad intervalli temporali costanti per preparare ed espletare le azioni necessarie alla realizzazione delle aule. Inizialmente verrà svolto un confronto con i consigli di classe ed i dipartimenti, per recepire le maggiori esigenze metodologiche. L'animatore digitale ha dedicato un account di posta istituzionale, per la raccolta di contributi dei docenti e del personale; questi contributi saranno alla base del progetto esecutivo e della redazione del capitolato tecnico necessario per avviare l'attività negoziale e per espletare le gare per l'acquisto del materiale. Il team di progetto, in ultimo, seguirà le fasi di allestimento delle aule e di supporto al loro utilizzo.

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

Le misure di accompagnamento messe in atto dalla scuola consisteranno in formazione continua del personale per l' utilizzo delle tecnologie digitali delle aule e delle metodologie didattiche Saranno previste attivate di mentoring/tutoring tra pari, parallelamente all'istituzione di spazi digitali per la condivisione di buone pratiche interne. Si incentiverà lo scambio di buone pratiche e di collaborazione con scuole su territorio nazionale ed internazionale.

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	760

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	24	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%		114.379,80 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.126,59 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.063,29 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.063,29 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				190.632,97 €

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

17/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.