



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
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. "G.BIANCHERI-VENTIMIGLIA"

Codice meccanografico

IMIC81800A

Città

VENTIMIGLIA

Provincia

IMPERIA

Legale Rappresentante

Nome

ANTONELLA

Cognome

COSTANZA

Codice fiscale

CSTNNL66A65I138W

Email

imic81800a@istruzione.it

Telefono

0184351180

Referente del progetto

Nome

LAURA

Cognome

MUSTICA

Email

LAURA.MUSTICA@IC1VENTIMIGLIA.IT

Telefono

0184351742

Informazioni progetto

Codice CUP

C34D22003930006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17526

Titolo progetto

Tr@sformAzione Digitale

Descrizione progetto

In una società sempre più incentrata sul digitale, il progetto, attraverso l'innovazione tecnologica e le richieste di nuove esigenze nella didattica, mira ad elevare il livello di qualità degli apprendimenti degli studenti e delle studentesse. Questo percorso è stato intrapreso dal nostro Istituto ancor prima del "lockdown" attraverso la partecipazione ai PON FERS 2014-2020, a progetti partecipati e alle azioni del PNSD. Si è dunque ben consapevoli che la progettazione non deve essere finalizzata ad un mero acquisto di tecnologie, ma aiuta la scuola a proporre apprendimenti attivi e costruttivisti in ambienti sempre più innovativi didatticamente e digitalmente. Una delle sfide formative che come scuola abbiamo davanti è centrata sullo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni sempre più complesse e strutturate, in tutti gli ambiti del sapere. Nella scuola, attraverso la progettazione, la realizzazione del PNRR, e come già specificato nel PTOF dell'Istituto, la didattica digitale integrata è e sarà parte fondamentale del curriculum di ogni disciplina. Mission dell'istituto sarà quella di considerare dunque il digitale come strumento pervasivo e al pari degli altri. Grazie ai fondi PNRR l'Istituto intende adottare soluzioni "ibride" che permetteranno di riorganizzare le aule in modo da destinare gli spazi non soltanto a una specifica scolaresca e a una disciplina, ma gli studenti dovranno ruotare, secondo una specifica calendarizzazione, passando da un'aula all'altra a seconda delle materie programmate. Non serviranno spazi aggiuntivi, ma gli ambienti esistenti saranno sfruttati in modo diverso. Si prevedono interventi su 18 ambienti che implementeranno la creatività digitale sui tre plessi (due di scuola primaria e uno di scuola secondaria di I grado). Pertanto si avrà un impatto innovativo su tutte le classi del primo ciclo di istruzione, perché la progettualità e la didattica potranno concretizzarsi ovunque ci siano spazi comuni, intercambiabili e ambienti atti alla socializzazione, all'inclusione e alla collaborazione. I fondi saranno destinati principalmente all'acquisto di nuove tecnologie che andranno ad implementare quelle già esistenti; lavoreremo rimodulando i setting delle aule con arredi flessibili che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili.

Data inizio progetto prevista

01/02/2023

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, curriculari, 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.).

Il nostro istituto è composto da due scuole dell'infanzia, due scuole primarie e da una scuola secondaria di I grado. Oltre alle aule "fisse" a disposizione delle classi, ci sono anche ambienti comuni utilizzati come "laboratori multidisciplinari" o aule tematiche. Grazie principalmente ai fondi PON, PNSD e ai finanziamenti del periodo emergenziale, l'Istituto si è arricchito di strumenti tecnologici e ha ampliato l'offerta formativa non trovandosi così impreparata davanti alle situazioni causate dall'emergenza sanitaria. Con i fondi del PNRR, quindi, andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente, grazie a nuovi accessori e setting, molti spazi che saranno sempre più innovativi e flessibili.

Scuola secondaria di I grado: 19 classi hanno a disposizione una digital board, una web cam, e un notebook nel plesso vi è un'aula video al secondo piano dotata di Lim e un'aula simile al terzo piano (con videoproiettore interattivo e telo), in altre 5 classi "laboratori multidisciplinari" sono state ricollocate le LIM che erano in altre aule. l'aula "laboratorio" di informatica ha 27 postazioni di pc desktop, una lim, 2 stampanti, 11 tavolette grafiche, un iris scanner. 25 tablet, in un carrello di ricarica, sono utilizzati nelle classi a rotazione.

Scuola primaria di via Roma: 7 classi sono dotate di monitor interattivi; una classe ha la LIM. Tutte le classi sono dotate di un notebook. 3 LIM sono presenti in spazi comuni/aule multidisciplinari Sono a disposizione delle varie classi: 15 notebook, 8 tavolette grafiche, un iris scanner, web cam, 14 tablet Scuola primaria di via Veneto: tutte le 10 classi sono dotate di monitor interattivo con notebook, sono presenti 4 aule "laboratori multidisciplinari" con LIM un ambiente innovativo- multimediale PNSD: comprensivo di tappeto digitale, zona morbida per la lettura e lo storytelling, tappeti per il coding unplugged, dispositivi per la robotica educativa (lego education, makey makey, blue/bee bot e altri robot), videoproiettore interattivo, tavoli cooperativi, tablet e stampante 3D e laser a colori e b/n un'aula laboratorio di informatica con 22 pc desktop, un server dedicato, 11 tavolette grafiche e stampanti laser sono a disposizione delle varie classi 14 tablet, un iris scanner, 5 webcam.

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.

L'Istituto intende adottare soluzioni ibride nelle quali saranno riorganizzate le aule in modo da destinare gli spazi a più studenti che utilizzeranno gli ambienti innovativi a seconda delle materie. Pur intervenendo su 18 ambienti associati all'innovazione e alla creatività digitale, distribuiti sui tre plessi, si avrà un impatto innovativo su tutte le classi del primo ciclo di istruzione, perché la progettualità e la didattica potranno concretizzarsi ovunque, in spazi comuni, interscambiabili e ambienti atti alla socializzazione, all'inclusione e alla collaborazione. Lavoreremo rimodulando i setting delle aule con arredi flessibili che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. L'adozione di ambienti innovativi ibridi comprenderà quindi spazi che saranno utilizzati sia come aule tematiche (ma su più discipline) sia come aule fisse destinate a specifiche classi; fondamentale sarà dunque la calendarizzazione di tali spazi per consentire al meglio la loro fruizione da più alunni. Tale scelta organizzativa è nata dalla considerazione del numero degli spazi a disposizione nei singoli plessi e il voler coinvolgere il maggior numero di alunni, senza creare ipotetiche situazioni di classi più e meno digitalizzate, anche se quasi tutte le aule del nostro istituto possiedono già una dotazione che potremmo definire minima, ovvero un monitor interattivo o una lavagna interattiva multimediali e un notebook, oltre la possibilità di utilizzare altri device quali tablet. Gli ambienti che si intendono realizzare nei tre plessi pur avendo alcune caratteristiche simili tra loro, differiranno sia nel setting sia in alcune dotazioni tecnologiche per meglio rispondere alle esigenze dei fruitori. In tutti gli ambienti sarà prioritario favorire l'inclusività, l'approccio cooperativo ed esperienziale, attraverso innovazioni organizzative, curriculari e metodologiche. A tutti i nuovi ambienti di apprendimento sarà dato un nome specifico. Gli ambienti saranno suddivisi in diverse macroaree: una per le discipline umanistiche (legate quindi ai linguaggi verbali), una per le discipline legate alle lingue straniere (inglese, francese, ma anche italiano L2, dato l'elevatissimo numero di alunni stranieri), una STEAM con particolari riferimenti alle scienze o dedicata agli approfondimenti storico/geografici, un'area per i linguaggi non verbali e artistici, tutti gli ambienti garantiranno l'inclusività.

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.)
primaria v. Roma Ambiente STEAM: un'aula polifunzionale utilizzata da più classi secondo una specifica calendarizzazione nella quale approfondire alcune tematiche relative a vari ambiti disciplinari	1	microscopio digitale dotazioni per il visual learning e software specifico kit steam, kit per la robotica educativa e il coding	0	migliorare le competenze curricolari, sapere interagire in modo adeguato con i mezzi tecnologici, migliorare la collaborazione e l'inclusione
primaria v. Roma Ambiente Linguistico: un'aula dove a rotazione gli alunni potranno approfondire diverse tematiche legate alle diverse tipologie espressive	1	armadio di ricarica, software didattici, kit e microfoni per diffusione e creazione podcast	0	migliorare la competenza linguistica, sapere interagire in modo adeguato con i mezzi tecnologici migliorare la collaborazione e l'inclusione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
primaria v. Roma Ambiente per la lingua straniera: uno spazio dedicato soprattutto all'ascolto delle lingue straniere (inglese e francese) e dell'italiano come L2.	1	monitor interattivo chromebook o notebook cuffie con microfono	banchi cooperativi e sedie	migliorare la competenza linguistica, la collaborazione e l'inclusione; potenziare le competenze multilinguistiche, favorendo un apprendimento attivo e partecipativo e sostenendo la motivazione
primaria v. Roma Ambiente ricerca e esplorazione: un'aula dove gli alunni possono esprimere le loro potenzialità e dare un significato ai loro perchè	1	dotazioni per il visual learning software tablet armadio di ricarica	armadi	migliorare le competenze disciplinari e sociali anche attraverso la ricerca-azione; sapere interagire in modo adeguato con i mezzi tecnologici migliorare la collaborazione e l'inclusione
primaria v. Veneto Lingua straniera: uno spazio dedicato soprattutto all'ascolto delle lingue straniere (inglese e francese) e dell'italiano come L2.	1	dotazioni per il visual learning, software specifici cuffie con microfono notebook carrello ricarica point access	0	migliorare la competenza linguistica, la collaborazione e l'inclusione; potenziare le competenze multilinguistiche, favorendo un apprendimento attivo e partecipativo e sostenendo la motivazione
primaria v. Veneto Ambiente del tempo e dello spazio: un'aula per l'approfondimento storico geografico	1	dotazioni per il visual learning e software specifici tablet carrello di ricarica point access	0	Migliorare le competenze disciplinari e sociali attraverso anche la ricerca-azione e la gamification, sapere interagire adeguatamente con i mezzi tecnologici, migliorare la collaborazione e l'inclusio
primaria v. Veneto Ambiente dei linguaggi non verbali ed espressivi: uno spazio dove l'arte si fonde con il digitale promuovendo situazioni di apprendimento nuove	1	monitor interattivo	0	Stimolare la comunicazione attraverso la creatività grafica, gestuale, l'immagine e la fantasia; stimolare all'uso di tecniche creative miste; utilizzare tecniche figurative e strumenti digitali
primaria v. Veneto Il fare STEAM: un ambiente per lo studio delle scienze, ma anche della tecnologia e del coding, della logica e della matematica	1	software specifici tablet o notebook carrello di ricarica kit steam microscopio visori 3d point access	0	Migliorare le competenze disciplinari e sociali anche attraverso il "fare" e la gamification; interagire adeguatamente con i mezzi tecnologici migliorare collaborazione, inclusione e pari opportunità

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
primaria v. Veneto ambiente umanistico: uno spazio dove il linguaggio verbale assume la centralità non solo attraverso la lettura e lo storytelling, ma anche con la creazione di mediateche, in partic	1	software didattici, tablet, kit e microfoni per diffusione e creazione podcast, ebook e audiolibri	0	Migliorare le competenze legate alla produzione e alla lettura anche attraverso la creazione di podcast e di storie virtuali; favorire l'inclusione anche attraverso la gamification.
Secondaria I grado Ambiente inclusione: un'aula dove alunni in situazione di disabilità gravi e lievi possano ancor più interagire con i compagni	1	Sintesi vocale Riconoscimento Ottico di caratteri Riconoscimento vocale Programma di videoscrittura audiolibri	tappeti	creare le condizioni di apprendimento ottimali per tutti gli studenti; appianare difficoltà e differenze; mettere l'alunno nelle condizioni di scoprire, valorizzare ed esprimere il proprio potenzial
Secondaria I grado STEAM: un ambiente polifunzionale: logica, scienze, matematica e astronomia utilizzata da più classi secondo una specifica calendarizzazione	1	monitor interattivo telescopio digitale visori tridimensionali kit steam point access	0	Migliorare le competenze disciplinari e sociali; migliorare la cooperazione e la collaborazione.
Secondaria I grado Ambiente umanistico con biblioteca e mediateca: un'aula dove a rotazione gli alunni potranno approfondire diverse tematiche legate alle diverse tipologie espressive	1	strumentazione con cuffie postazione multimediale (microfono per diffusione e creazione podcast) notebook armadio di ricarica software didattici point access	0	Stimolare ad un apprendimento dinamico delle lingue; migliorare la competenza linguistica; sapere interagire in modo adeguato con i mezzi tecnologici
Secondaria I grado Ambiente lingua straniera: uno spazio dedicato soprattutto all'ascolto delle lingue straniere (inglese e francese) e dell'italiano come L2.	1	monitor interattivo notebook cuffie con microfono software specifici point access	banchi cooperativi e sedie	Migliorare la competenza linguistica; sapere interagire in modo adeguato con i mezzi tecnologici; migliorare la collaborazione e l'inclusione
Secondaria I grado Aula di tecnologia e regia	1	notebook point access .videocamere. GoPro digitale subacquea Registratore audio Microfoni cuffie e aste di supporto Mixer di piccole dimensione per la gestione audio	Tavoli collaborativi e relative sedute. Cavalletti per videocamera con testa fluida. Pannelli riflettenti	Narrazione digitale con utilizzo dei diversi linguaggi comunicativi spressivi Interconnessione delle aree disciplinari: umanistiche, scientifiche, artistiche e tecnologiche.
Secondaria I grado aula dei linguaggi non verbali ed	1	kit makey makey kit per stop motion tablet	armadio ricarica point access	Stimolare gli alunni alla creatività grafica, manuale e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
espressivi: uno spazio dove l'arte si fonde con il digitale promuovendo situazioni di apprendimento nuove				digitale; stimolare gli alunni all'uso di tecniche creative miste; Utilizzare tecniche figurative e strumenti per una produzione creativi
Secondaria I grado Ambiente musicale: un'aula dove l'educazione musicale si sposa con gli strumenti digitali	1	software specifici sintetizzatore monitor interattivo point acces	0	Stimolare gli alunni all'ascolto e alla produzione musicale
Secondaria I grado Aula delle emozioni: un ambiente per l'inclusione e l'alfabetizzazione	1	notebook, cuffie, microfoni, ebook e audiolibri software specific	tappeti, cuscini	Creare condizioni di apprendimento ottimali per tutti gli alunni; appianare difficoltà e differenze, allo scopo di mettere ogni alunno nelle condizioni di valorizzare ed esprimere il suo potenziale
Secondaria I grado Aula ambiente informatico e del coding	1	notebook, software specifici monitor interattivo point access armadio ricarica	0	Diffondere il pensiero computazionale Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondiment

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

Innovazioni organizzative La principale innovazione organizzativa sarà costituita dal fatto che gli ambienti innovativi non saranno aule destinate ad una singola classe o ad un gruppo di lavoro, ma saranno ambienti "diffusi" dove gli studenti passeranno e si cambieranno, secondo una specifica calendarizzazione, da un'aula all'altra a seconda delle materie affrontate. Ciò determinerà una ricaduta su tutti gli studenti.

Innovazioni didattiche- curricolari I docenti oltre a predisporre le "classiche" lezioni frontali, utilizzando le varie metodologie a seconda delle situazioni e della propria attitudine e preparazione, attueranno un'offerta articolata di situazioni di apprendimento funzionali ai bisogni formativi, cognitivi e di competenze degli alunni.

Metodologie: "Advanced Storytelling" Try&Learn Peer learning, Tutoring Tinkering, Project work/learning by doing Problem solving e Project Based Learning (PBL) TEAL (Technology Enhanced Active Learning) per unire la lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. Debate Flipped classroom Ricerca/azione Role playing Robotica educativa e coding gamification Brain storming visual learning (apprendimento basato sulla memoria visiva)

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.

Un apprendimento più efficace porrà le basi al benessere ovvero “allo star bene a scuola”, che ogni studentessa e ogni studente dovrebbe sentire nel frequentare la propria scuola. Ciò porrà le basi nel continuare ad offrire pari opportunità a tutti, ponendosi nella prospettiva di continuare a colmare il divario di genere e offrire un valido contrasto a quello che potrebbe poi divenire dispersione scolastica. I nuovi ambienti, propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, saranno basati su apprendimenti esperienziali e collaborativi, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. In questi nuovi ambienti ci saranno ottime premesse anche per consolidare la consapevolezza e la riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

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, nominato come commissione di lavoro, in Collegio dei Docenti si è organizzato inizialmente condividendo uno specifico google drive nel quale sono stati inseriti i documenti di lavoro e di studio (note ministeriali, faq, presentazioni, documenti condivisi... Ha partecipato a webinar promossi dal miur/usr o da aziende. Sono stati organizzati degli incontri di riflessione e condivisione sia in presenza sia online. Il gruppo è stato coordinato dalla dirigente scolastica e dall'animatrice digitale. Ha condiviso e informato i colleghi; ha raccolto le idee emerse dai confronti con i docenti dei vari plessi. Ha collaborato con l'animatrice digitale nella compilazione del format di progettazione.

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 competenze diffuse sono alla base di un corretto ed efficace utilizzo degli ambienti e delle loro dotazioni digitali. E' quindi fondamentale una formazione continua dei docenti: una formazione sia interna che esterna, supportata dalle iniziative dai FuturLabs presenti su tutto il territorio nazionale. Altrettanto importanti saranno attivare le "comunità di pratiche" ovvero le attività di autoformazione con la condivisione delle esperienze e delle metodologie adottate. Un'ulteriore misura di accompagnamento promossa sarà la strutturazione di un repository condiviso con tutti i docenti dell'Istituto: un catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari e interdisciplinari. Un bacheca visuale specifica potrebbe poi essere un ulteriore repository da condividere con le famiglie e la comunità. Fondamentale sarà anche attivare una netiquette sul corretto utilizzo dei materiali e sull'adeguato comportamento da adottare nei diversi ambienti di apprendimento.

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	900

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	18	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%		80.477,62 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.825,87 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.412,93 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.412,93 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				134.129,35 €

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
24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.