



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

IC U. AMALDI

Codice meccanografico

PCIC80900D

Città

CADEO

Provincia

PIACENZA

Legale Rappresentante

Nome

LEONARDO

Cognome

MUCARIA

Codice fiscale

MCRLRD65E11G535L

Email

dirigente@cadeo.istruzione.it

Telefono

3492720155

Referente del progetto

Nome

Romina

Cognome

Bertuzzi

Email

bertuzzi.romina@cadeo.istruzione.it

Telefono

3391132112

Informazioni progetto

Codice CUP

F54D22003200006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17106

Titolo progetto

A scuola di innovAzione

Descrizione progetto

Il Progetto consentirà all'istituto di poter costruire nuovi spazi di apprendimento innovativi, fruibili a rotazione dagli studenti, anche a classi aperte e in verticalità, e di dotare di nuove strumentazioni alcune aule fisse trasformandole. Tale progetto si costituisce come la naturale prosecuzione di varie azioni di rinnovamento didattico e metodologico che da diversi anni l'istituto persegue anche attraverso la modifica del setting scolastico, nella consapevolezza che lo spazio sia un elemento fondamentale per sostenere la trasformazione didattica e la sperimentazione di nuovi approcci pedagogici. Era il 2000 quando fu creato il primo ambiente open, la biblioteca Osvaldo: da quel momento in poi, nei plessi sia a Cadeo che a Pontenure, sono stati convertiti spazi esistenti e realizzati ambienti nuovi per creare open space, ampi e funzionali, il più possibile riconfigurabili, in cui sperimentare momenti di collaborazione, ma anche di individualizzazione, di ricerca e rielaborazione. Sono state inoltre attrezzate, con le tecnologie necessarie, aule didattiche in cui realizzare laboratori di scienze, musica e arte; sono stati costruiti atelier creativi. La partecipazione a vari bandi ministeriali ed europei, l'azione di sponsor e della comunità locale, i recenti fondi per la didattica hanno inoltre consentito di acquisire dotazioni digitali che via via sono andate ad implementare quelle già esistenti con le ultime novità. Come si legge nel PTOF "Nuove tecnologie, ambienti di apprendimento rinnovati (con grande attenzione a situazioni di apprendimento cooperativo e alla valorizzazione delle esperienze dirette e dei saperi dei ragazzi), cambiamento del setting d'aula, innovazione didattica con lo sguardo sempre rivolto al soggetto in apprendimento, forme di didattica a distanza (etwinning formali e non), esperienze di attività che sviluppino il pensiero computazionale, momenti di peer to peer learning, robotica educativa, outdoor education: queste le scelte prioritarie dell'istituto". A fronte di tale vision, il Progetto "A scuola di innovAzione" si pone come un'opportunità straordinaria di mettere a sistema le buone pratiche iniziate e di sostenere concretamente i valori identitari su cui si fonda l'istituto: il dirigente, sulla linea di una progettazione quanto più partecipata, ha coinvolto tutti i docenti e gli alunni per una prima rilevazione dei bisogni, passando successivamente ad una ricognizione degli spazi da modificare/implementare/ridefinire, grazie al gruppo di lavoro del team innovazione. La discussione è partita da una riflessione sull'orientamento pedagogico degli spazi individuati: in ogni plesso, ci si è focalizzati sull'esistente e sulle necessità didattiche ragionando su come farvi fronte attraverso dotazioni di arredi e tecnologie. La proposta ha preso forma progressivamente: si è deciso di costruire alcuni spazi multifunzionali ed interdisciplinari, di arredare alcuni laboratori con microambienti diversi, di completare la dotazione tecnologica di alcune aule di classe o ambienti di scuola già costituiti. Importante sarà anche la definizione di un catalogo di applicazioni e tools di base. In tal modo l'istituto potrà puntare su attività che non siano tradizionali ed andare sempre più verso un apprendimento onlife, per consentire agli alunni di proseguire a casa il lavoro iniziato a scuola.

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.).

Il nostro istituto, da diversi anni, lavora alla creazione di ambienti di apprendimento innovativi e alla dotazione, all'interno delle aule, di strumenti per sradicare il modo tradizionale di fare scuola. Nelle sedi scolastiche dei due poli, frutto di un lavoro di anni grazie a risorse di avvisi ministeriali o europei o al coinvolgimento dei comuni e di sponsor del territorio, sono presenti laboratori tematici, biblioteche ed atelier creativi, utilizzati da tutti gli ordini rispetto ad un calendario, dove gli studenti si incontrano per esperienze anche a classi aperte o in verticale, e possono accedere a risorse e strumenti tecnologici specifici. L'impronta che viene data a tutti i laboratori implica flessibilità nell'organizzazione degli spazi e scelte metodologiche innovative e inclusive, che favoriscono il coinvolgimento, l'esplorazione attiva, la cooperazione. Tali spazi sono complementari a quelli della didattica quotidiana; all'interno delle classi, tutte le aule della secondaria e alcune aule della primaria dei due comuni sono dotate di monitor touch interattivi, grazie alle risorse dell'Avviso PON Digital Board, al progetto interno Città digitale supportato da sponsor locali e al Decreto PNRR Didattica digitale integrata. Inoltre, grazie anche alle risorse del Decreto PNRR Didattica a distanza ed al Decreto sostegni, sono stati acquisiti pc o ipad ad uso delle varie classi della primaria. Con il Pon Reti cablate e wireless è stata sistemata la connettività nei plessi dell'istituto. Con risorse di bandi PNSD sono state acquistate tecnologie per la robotica, le stem, arredi modulabili. Il progetto in oggetto sarà, quindi, funzionale a creare nuovi spazi per la didattica in continuità con quelli già esistenti e ad acquisire ulteriori tecnologie e dispositivi ad arricchimento della dotazione in essere per proseguire, in coerenza con la vision d'istituto, le scelte strategiche e metodologiche innovative al fine di mettere a sistema tale innovazione.

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.

Nella consapevolezza che anche lo spazio insegna, con il Progetto si intende procedere alla creazione di ambienti innovativi, per realizzare interventi qualificanti ed entusiasmanti e accendere la motivazione di alunni e docenti. Il lavoro è previsto in ogni plesso: a) Nella secondaria di Pontenure si intende creare ex novo un laboratorio multidisciplinare, utilizzabile da tutte le classi a rotazione, in uno spazio che occuperà due locali attualmente esistenti (laboratorio di robotica e aula adiacente) per creare un unico ambiente di apprendimento in cui l'ambito scientifico/tecnologico si possa sposare con l'ambito umanistico e linguistico, all'interno del quale vi siano microspazi per lo storytelling, la realtà aumentata, la robotica educativa. Si pensa ad un ambiente aperto sul corridoio antistante in modo da sfruttare didatticamente anche tale spazio. Dotazioni ulteriori saranno acquistate per completare l'aula delle ombre, il laboratorio musicale e la biblioteca, ambienti usati da tutti; b) Nella primaria di Pontenure si intende creare un'aula multifunzionale comprendente carrelli con kit disciplinari, con microspazi attrezzati, ampliando la dotazione di Chromebook, e attrezzare l'aula di musica; c) Nella secondaria di Roveleto si intendono attrezzare 3 spazi: due ampi atri da attrezzarsi per il lavoro individuale e in piccolo gruppo, al fine di proseguire l'attività al di fuori dell'aula; un corridoio da attrezzare con postazioni morbide e/o divanetti funzionali a momenti di relax o di lettura individuale o a piccoli gruppi; d) Nella primaria di Roveleto si pensa di dotare alcune aule di banchi modulabili e facili da spostare per alternare attività più statiche ad attività di movimento; creare un'aula STEM attrezzata; dotare l'ingresso e un corridoio di divanetti/librerie/armadi per renderli zone utilizzabili; attrezzare un'aula di musica e una zona morbida. Saranno inoltre integrate le dotazioni tecnologiche all'interno di quelle aule che, sebbene già in essere, necessitano di implementazioni. Chiare le finalità didattiche: stimolare il lavoro cooperativo, sfruttando spazi dedicati a precise attività o luoghi cosiddetti di passaggio appositamente strutturati, sostenere il lavoro di ricerca e il problem solving dotando gli ambienti delle attrezzature, mettere gli alunni in situazioni stimolanti per renderli i reali protagonisti dell'apprendimento, assegnando al docente il ruolo di mentore che accompagna il processo di co-costruzione della conoscenza.

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.)
Laboratorio del fare	1	dispositivi per il making (1 macchina per taglio laser) e robot educativi Mbot (1 kit da 12 robot) con alcuni PC (8) per il controllo di questi dispositivi e di altri di cui già si dispone	Parete con pannelli forati, Mobili contenitori bassi con ruote con cassetti multiuso impilabili da disporre sotto le finestre	ambiente adatto alla metodologia del learning by doing e per potenziare lo studio delle materie STEAM
Laboratorio del narrare	1	sistema di proiezione per angolo immersivo (con proiettori). Dispositivi Chromebook (10) con relativo armadio per la ricarica	Mobile contenitore componibile con elementi curvilinei e rettilinei. Quattro tavoli modulari con sedute. Sedute mobili per angolo immersivo. Pannello a parete scrivibile, postazioni per	Ambiente destinato allo sviluppo dello storytelling in ambito multidisciplinare attraverso svariati approcci (green screen, strumenti immersivi) e con l'utilizzo di sw, app e piattaforme dedicati

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			PC	
Aula 4'33"	1	tastiere con cuffie		Laboratorio disciplinare, già in parte attrezzato come arredo e dotazioni tecnologie
Biblioteca "La stanza degli aquiloni"	1	monitor più apps dedicate		Open space già arredato per attività di lettura, storytelling, ricerca individuale o a gruppi
Atelier delle ombre	1	lavagne luminose		Spazio già attrezzato come laboratorio delle ombre da completare con attrezzature digitali mancanti
Corridoio primo piano secondaria	1	Pc e apps per dispositivi mobili	Pannello murale a parete scrivibile, tavoli a 4 posti con lato appoggiato alla parete, panche da 2 posti, pareti divisorie per angolo accogliente, cuscini per angolo accogliente, sedute relax	Spazio in cui sia possibile condurre attività diversificate fuori dall'aula, che abbia anche come obiettivo quello di consentire il movimento e il rilassamento grazie all'angolo morbido
Spazio primo piano secondaria	1	Schermo da proiezione	Cubi, tavoli panca liberi a 4 posti, sedute da due posti per tavolo panca	Spazio didattico flessibile con postazioni modulabili che permetta diverse tipologie di lavoro: dal rapporto 1:1, al lavoro a piccoli gruppi, alla lettura individuale o ad attività di ricerca
Spazio piano terra secondaria	1	Pc e apps per dispositivi mobili	Cubi, banchi a trapezio modulabili, banchi curva e sedie, pannelli divisorii utilizzabili da entrambi i lati (magnetico e scrivibile), pareti divisorie libreria	Spazio didattico flessibile con postazioni modulabili che permetta diverse tipologie di lavoro: dal rapporto 1:1, al lavoro a piccoli gruppi, alla lettura individuale o ad attività di ricerca
Ingresso primaria/corridoio	1	apps per dispositivi mobili	divano componibile + libreria bassa+ armadio attrezzature e giochi esterno	spazio accogliente e flessibile con divanetti modulabili e una libreria bassa per favorire l'incontro e la lettura nei momenti di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				autonomia
Spazio morbido	1	cubi interattivi	cuscini morbidi	spazio che consenta il movimento e il rilassamento. La presenza di cubi interattivi rende dinamica l'attività e di un angolo morbido permette il rilassamento
Classi modulabili primaria	2	monitor	52 sedie per cl.1 [^] /2 [^] . Banchi impilabili 2 Armadi con due ante +scaffalatura a giorno	spazio didattico flessibile con banchi modulabili che possono essere posizionati con il piano verticale in modo da liberare spazio in aula per proporre attività che richiedono movimento
Aula STEM	1	MICROSCOPI (con piccolo monitor), STEREOSCOPI SU CARRELLO- PROIETTORE - LAMPADE /FARETTI/ TAVOLO LUMINOSO - LAVAGNA LUMINOSA- tavoli specifici per le tecnologie con prese per alimentazione (web cam)	Scaffalatura e armadi per riporre materiali ed esporre manufatti	spazio polifunzionale per condurre attività di esplorazione, costruzione, che possa sollecitare attività Stem, ma proporre sfondi per lo storytelling
Aula musica primaria	1	1 TASTIERA DIGITALE, 1 MONITOR TOUCH, MICROFONI WIRELESS,1 CASSA WIFI, IMPIANTO STEREO		AULA DOVE POTER ASCOLTARE MUSICA, FARE ESERCIZI RITMICI, DI MOVIMENTO, SUONARE NOTAZIONE
Aula Arcobaleno	1	CHROMEBOOK, PC, STAMPANTE WIRELESS, UNITA' MOBILE DI RICARICA NOTEBOOK/TABLET, MICROSCOPI STEREOSCOPI SU CARRELLO, PROIETTORE, LAMPADE /FARETTI/ PIANO LUMINOSO, LAVAGNA LUMINOSA	BANCHI MODULABILI A TRAPEZIO, CARRELLO PORTAOGGETTI, ARMADIATURE A VISTA, ARMADIATURE CON CONTENITORI LAVAGNA LUMINOSA	AULA POLIFUNZIONALE DOVE SVOLGERE ATTIVITA' DI INGLESE, STORYTELLING, SCIENZE IN UN AMBIENTE VERSATILE ADATTABILE (LAVORO DI GRUPPO, A COPPIE, COOPERATIVE LEARNING, PEER TO PEER....)
Aula musicale primaria	1	Tastiera e microfoni panoramici; carrelli con strumentazioni disciplinari specifiche	scaffalature	Aula disciplinare, da completare
Aule didattiche	7	Monitor touch e dotazioni		Implementazione delle

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		tecnologiche didattiche		tecnologie all'interno delle aule

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

Gli ambienti di apprendimento che si intendono allestire saranno caratterizzati da flessibilità, con possibilità di cambiarne la configurazione sulla base di attività e metodologie didattiche adottate dai docenti. I laboratori e gli open space, ai quali potranno accedere tutti gli alunni dei due ordini scolastici, secondo un piano organizzativo di calendarizzazione oraria, permetteranno di passare agevolmente da un ambiente di apprendimento ad un altro, facilitando il mantenimento della capacità di attenzione e concentrazione. Le nuove tecnologie saranno funzionali a promuovere una didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo, per problemi e in ricerca azione. La finalità precipua è trasformare gli alunni da consumatori in costruttori di contenuti, anche digitali: tutto questo implica lo sviluppo di competenze alte e non si risolve in un saper usare specifici sw o apps, ma nell'acquisizione di un bagaglio di competenze molto articolato che prevede competenze operative, logiche, argomentative, interpretative, soft skills. In sintesi, sfruttare gli spazi di apprendimento e le tecnologie in funzione di sradicare il tradizionale modo di fare scuola, per puntare su attività che mettano al centro l'apprendimento e quindi l'alunno, vero protagonista dell'apprendere, nella logica di valorizzare esperienze educativo-didattiche centrate su un apprendimento cooperativo e metacognitivo, problem solving, didattica laboratoriale, per sostenere una valutazione orientativa e formativa... Secondo questa logica, si punta su ambienti aperti, modulabili, funzionali, il più possibile riconfigurabili, in cui sperimentare una varietà di metodologie con momenti di collaborazione, ma anche di individualizzazione, di ricerca e rielaborazione personale. Le nuove tecnologie, sempre più all'avanguardia, saranno inserite con l'obiettivo di integrare il digitale con strumenti tradizionali, sfruttando le potenzialità dell'uno e degli altri in base al contesto di lavoro organizzato e agli obiettivi che si vogliono raggiungere nelle attività proposte, quali strumenti che possono essere utilizzati per potenziare l'azione didattica e consentire di vivere esperienze appaganti e motivanti. Fondamentale, infine, è puntare su una didattica che faccia dell'interdisciplinarietà e della laboratorialità i suoi nodi focali, in cui formale ed informale, tradizione e innovazione trovino spazio e interconnessioni costanti.

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.

Gli ambienti che si intendono realizzare e le tecnologie individuate sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento, puntando, sia in aula che fuori, ad un apprendimento esperienziale, che metta al centro l'alunno e che lo motivi ad un processo di co-costruzione del sapere tra pari e con il docente, in linea con la vision d'istituto che fa dell'inclusione uno dei suoi capisaldi. Gli spazi e il digitale saranno funzionali per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili e individualizzabili, ma anche per la promozione di attività per la prevenzione del divario di genere, come robotica e STEM, utili a consolidare consapevolezza delle ragazze nei confronti delle 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 Dirigente scolastico, insieme ai suoi collaboratori, ha individuato preliminarmente il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili a cui sono stati assegnati compiti e responsabilità: funzioni strumentali, animatore digitale, docenti del team digitale, referenti di plesso. Il gruppo di progettazione, riunitosi da novembre, alterna momenti in presenza a coordinamenti puntuali grazie alle tecnologie e a file condivisi. E' stato proposto preliminarmente un brainstorming per gli alunni della primaria e della secondaria e per i docenti. Le risposte sono state sintetizzate dal gruppo di lavoro, base di partenza per capire quali interventi possono essere attuati a partire dai bisogni emersi, indagando, in linea con gli elementi di innovazione che l'Istituto porta avanti da anni, sulle pratiche didattiche e pedagogiche sottese alle proposte metodologiche che si intendono potenziare, definendo gli spazi da creare o riprogettare.

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

Per un utilizzo proficuo di ambienti e tecnologie, non solo nell'immediato ma anche per il futuro, occorrono competenze diffuse: saranno, quindi, proposti momenti di formazione iniziale e percorsi di formazione continua, esterna e interna, per tutti i docenti, non solo sull'uso delle tecnologie, ma soprattutto per sostenere nuove metodologie didattiche all'interno degli ambienti e delle classi. Nel corso del 2023/2024 e più intensamente nel 2024/2025 saranno anche calendarizzati momenti di formazione, condivisione e confronto tra pari, con azioni di tutoraggio del team digitale e di docenti più esperti nei confronti di docenti nuovi. L'obiettivo è quello di creare una comunità interna che condivida buone pratiche e diffonda il più possibile le competenze necessarie in funzione di un rinnovamento didattico, a cui da anni il nostro istituto lavora. Inoltre la partecipazione ad Avanguardie Educative di Indire garantirà un confronto a livello nazionale su nuove pratiche didattiche

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	920

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	23	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%		102.832,50 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.277,50 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.138,75 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.138,75 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				171.387,50 €

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.