



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. CHIETI N.1

Codice meccanografico

CHIC838006

Città

CHIETI

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

SIMONA

Cognome

DI SALVATORE

Codice fiscale

DSL5MN74H64G482D

Email

simonadisalvatore@gmail.com

Telefono

3204566250

Referente del progetto

Nome

Federica

Cognome

Melchiorre

Email

federica.melchiorre@ic1chieti.it

Telefono

3294441473

Informazioni progetto

Codice CUP

E74D22005050006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12385

Titolo progetto

Scuol@f@cendoHDMI

Descrizione progetto

Con i fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: l'Istituzione riorganizzerà le aule in modo da destinare agli alunni di ciascun plesso ambienti tematici, multitasking quindi flessibili e trasversali. In quest'ottica, gli alunni vivranno una molteplicità di spazi che verranno riconvertiti come nuovi ambienti di apprendimento. Le aule saranno sfondo integratore di una didattica attiva, collaborativa, partecipativa in modalità hands-on, supportata quindi dalle TIC e da sistemi innovativi. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori tematici, a disposizione dei singoli plessi dell'Istituto. Nello specifico, andremo a intervenire fisicamente su 21 ambienti di apprendimento, ma la stessa riprogettazione avrà una ricaduta su tutto l'istituto. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento multidimensionali e operative. Verranno acquistate principalmente le nuove tecnologie, e verranno riconvertite le strumentazioni acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. In riferimento alla rimodulazione dei setting, verranno anche riutilizzati gli arredi presenti considerando le dotazioni già in essere nell'Istituto nei plessi di scuola primaria Senza Zaino. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, si unirà una dotazione tecnologica diffusa e si implementeranno i corner lab all'interno dei numerosi open space presenti nell'Istituto. Verrà integrata la dotazione dei monitor interattivi già presenti nell'istituto. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali con schermi touch dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico in un'ottica di promozione di sostenibilità. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano l'introduzione di ambienti tematici, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari e le soft skills. Per le aule linguistiche espressive saranno acquistati set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEAM, che sono da ritenere indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza per una didattica altamente motivazionale.

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.).

Nel nostro Istituto abbiamo già una significativa dotazione acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento. Il numero verrà implementato al fine di consentire a tutte le classi di fruire quotidianamente di una strumentazione interattiva. All'oggi invece la scuola non gode di ottima un'ottima dotazione di arredi come tavoli modulari a ribalta, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per le aule "ordinarie", sgabelli per i laboratori e sedie su ruote o pouf, che potrebbero essere utilizzati per le aree comuni dell'Istituto, ovvero negli open space, perché ogni spazio diventi un'occasione di apprendimento e di sperimentazione. Investire sugli arredi, dunque, per riconvertire i setting e promuovere il più possibile una didattica laboratoriale, collaborativa e partecipativa ed altamente inclusiva, al fine di determinare le condizioni più favorevoli per la realizzazione di forme di didattica innovativa I device personali che verranno acquistati andranno invece ad arricchire la dotazione di diversi device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti del PON SMART CLASS. In questo modo si potrà garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque anche priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

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 s'intendono realizzare, all'interno dell'Istituto 21 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Le aule verranno riorganizzate in modo da destinare agli alunni delle 2 primarie non appartenenti al modello SENZA ZAINO, due ambienti dedicati, uno per le lezioni artistiche e linguistiche e uno per le lezioni tecnico-scientifiche in chiave STEAM. L'agito didattico sarà quindi volto a creare una rotazione degli alunni, che non saranno sempre nello stesso ambiente, ma vivranno quotidianamente una flessibilità costante, che caratterizzerà anche i percorsi curricolari integrando i saperi tra loro. Nelle due scuole secondarie verranno invece realizzati 5 innovativi ambienti tematici per singolo plesso suddivisi tra aule artistico espressive, scientifico - matematiche, tecnologico informatico e musicali. In un'ottica di verticalizzazione anche delle metodologie, come per la primaria anche nella secondaria ci sarà una rotazione degli spazi che consentirà una didattica ad approccio dinamico non statico e in continua evoluzione. Verranno in parte convertiti gli arredi possibili e in parte implementati i corner laboratoriali negli open space, e dove funzionali, verranno riutilizzati gli arredi già presenti nell'Istituto, per consentire una rimodulazione dei setting delle aule che dovranno essere collocate all'interno di un cambio di paradigma che dovrà essere in continua evoluzione per rispondere all'esigenze del territorio. Gli ambienti verranno ulteriormente attrezzati con le TIC come digital board, device, tools kit e digital set per la robotica educativa in funzione delle esigenze dei vari ambiti disciplinari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo.

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 BRECCIAROLA	1	DEVICE CON SCHERMO TOUCH + PENCIL	BANCHI MODULARI E FLESSIBILI CON SEDIE	FAVORIRE LE SPERIMENTAZIONI ATTRAVERSO L'USO DI WEB APP IN UN AMBIENTE COOPERATIVO E CREATIVO
AULA LINGUAGGI BRECCIAROLA	1	MONITOR INTERATTIVO	ANGOLO MORBIDO/DIVANETTI + LIBRERIE A GIORNO	INCREMENTARE AZIONI INNOVATIVE SULL'ASSETTO DEI LINGUAGGI MEDIANTE ATTIVITÀ COOPERATIVE VOLTE ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ARGOMENTATIVE
AULA STEAM S.ANDREA	1	DEVICE CON SCHERMO TOUCH + PENCIL	LIBRERIA CIRCOLARE BASSA + BANCHI MODULARI E SEDIE	REALIZZARE UNO SPAZIO MULTIDISCIPLINARE CHE IMPLEMENTI LE OCCASIONI PER SPERIMENTARE SULLA REALTÀ CONIUGANDO IL REALE CON IL VIRTUALE
AULA LINGUAGGI S.ANDREA	1	DISPOSITIVI INTERATTIVI + AMPLIFICATORE WI FI	LIBRERIA CIRCOLARE E LINEARE - POLTRONCINE MORBIDE	CREARE UN AMBIENTE FUNZIONALE DI APPRENDIMENTO PER INTEGRARE OBIETTIVI DISCIPLINARI CON PERCORSI ESPERENZIALI E DIDATTICA LABORATORIALE
AMBIENTE CO-WORKING S.ANDREA	1	SCHERMO INTERATTIVO	ANGOLO MORBIDO CON TRIBUNETTA E DIVANETTI	ATTIVARE UN AMBIENTE MULTISENSORIALE, FLESSIBILE, DINAMICO ED INCLUSIVO, PER ANCHE PROMUOVERE LO SVILUPPO DI COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
AULA BIBLIO NOLLI	1	DIGITAL BOARD CON PIANO INCLINATO ELETTRIFICATO	PANCHE CON BUCHETTE A GIORNO CON SEDUTA MORBIDA	PROMUOVERE LA PRATICA EDUCATIVA DELLA LETTURA ATTRAVERSO UN AMBIENTE INCLUSIVO IN UN'OTTICA INNOVATIVA
AMBIENTE CO-WORKING NOLLI	1	ISOLA MODULARE ELETTRIFICATA PER COLLEGAMENTO DISPOSITIVI VARI	AGORÀ A TRIBUNETTA + SEDUTE	IMPLEMENTARE GLI AGITI DIDATTICI ORIENTATI AD AZIONI COOPERATIVE ED ESPRESSIVE
AULA 3 TEMPI NOLLI	1	SCHERMO INTERATTIVO O DEVICE CON SCHERMO TOUCH + PENCIL	BANCHI MODULARI E FLESSIBILI + SEDUTE	SOSTENERE DEI SETTING COLLABORATIVI E PARTECIPATIVI FORMALI E INFORMALI

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AMBIENTE CO-WORKING CESARII	1	DEVICE CON SCHERMO TOUCH E PENCIL + SMART GARDEN CON SERRA IDROPONICA E KIT MAKING	AGORÀ CON ANGOLO MORBIDO E TRIBUNETTE	RELIZZARE UNO SPAZIO MULTITASKING PER AZIONI IN COOPERATIVE LEARNING E DI SPAZIO SOCIO AFFETTIVO
AULA SCIENZE CHIARINI	1	MICROSCOPIO TRINOCULARE + BANCHI ELETTRIFICATI CON DISPOSITIVI	SEDUTE E BANCHI MODULARI	CREARE UN AMBIENTE DI SPERIMENTAZIONE E DIDATTICA COOPERATIVA
AULA LINGUE CHIARINI	1	SOFTWARE + CUFFIE WIRELESS + DEVICE CON SCHERMO TOUCH	BANCHI MODULARI O TAVOLI A ISOLE CON SEDIE E LIBRERIE FLESSIBILI	ATTIVARE UNO SPAZIO INNOVATIVO DOVE IMPLEMENTARE LA PRATICA CURRICOLARE DELLE LINGUE CON TOOLS SPECIFICI
AULA TECNO CHIARINI	1	BANCHI ELETTRIFICATI + KIT CON SCHEDE DI PROTOTIPAZIONE	SEDUTE	COMPLETARE LO SPAZIO-AMBIENTE GIÀ ESISTENTE DEDICATO ALLA ROBOTICA EDUCATIVA E ALLE ATTIVITÀ STEAM
AULA ARTE CHIARINI	1	DISPOSITIVI CON SCHERMO TOUCH	TAVOLI DA DISEGNO + SEDIE	IMPLEMENTARE GLI AGITI DIDATTICI ORIENTATI AD AZIONI COOPERATIVE ED ESPRESSIVE
AULA EDITING CHIARINI	1	DISPOSITIVI TIPO LAPTOP O PC + ACTION CAM E MICROFONI WIRELESS O BLUETOOTH CON MIXER E TASTIERA SYNTH CON FUNZIONE MIDI	PARETE GREEN SCREEN + TAVOLI A ISOLA PER SPAZIO COWORKING + SEDUTE	PROMUOVERE UNO SPAZIO DI MAKING TRASVERSALE CHE APRÀ AD AZIONI DI COWORKING TRA GLI ALUNNI RISPETTO ALL'EDITING DI CONTENUTI DIGITALI SIA AUDIO SIA VIDEO PER SVILUPPARE LE SOFT SKILLS
AMBIENTE CO-WORKING CHIARINI	1	MONITOR INTERATTIVO + DISPOSITIVI TIPO LAPTOP E TAVOLETTE GRAFICHE	BANCHI MODULARI CON SEDIE + POUF E DIVANETTI E LIBRERIE A GIORNO FLESSIBILI	ATTIVARE UN AMBIENTE MULTITASKING SIA COME AREA SOCIOAFFETTIVA SIA COME LUOGO PER ATTIVITÀ STRUTTURATE E DI APPROFONDIMENTO PER PROGETTARE E COSTRUIRE NUOVI APPRENDIMENTI
AULA SCIENZE DE LOLLIS	1	MICROSCOPIO DIGITALE BINOCULARE CON VIDEOCAMERA INCORPORATA + BILANCIA ELETTRONICA + COLORIMETRO WIRELESS +	LAVELLO + SGABELLI GIREVOLI DA LAVORO	CREARE UN AMBIENTE DI SPERIMENTAZIONE E APPROFONDIMENTO CON SUPPORTI INNOVATIVI E WEBAPP

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		MINICENTRIFUGA DA TAVOLO + WEBAPP SPECIFICHE		
AULA LINGUE DE LOLLIS	1	SOFTWARE + CUFFIE WIRELESS + DEVICE CON SCHERMO TOUCH	BANCHI MODULARI O TAVOLI A A ISOLE CON SEDIE + LIBRERIE FLESSIBILI	ATTIVARE UN LABORATORIO INNOVATIVO DOVE IMPLEMENTARE LA PRATICA DELLE LINGUE CON TOOL SPECIFICI
AULA TECNO DE LOLLIS	1	DISPOSITIVI CON SCHERMI TOUCH E PENCIL + CASSA WIRELESS + NOTEBOOK + CARRELLO CON STAZIONE DI RICARICA VENTILATA	BANCHI MODULARI O A ISOLA PER DIDATTICA COOPERATIVA	FAVORIRE L'ATTIVAZIONE DI UNO SPAZIO CHE APRÀ ALL' ACCESSIBILITÀ PER PERCORSI DI RICERCA AZIONE CURRICOLARI E NON, VALORIZZANDO I TALENTI E LE ECCELLENZE, INVESTENDO IN UNA DIDATTICA MOTIVAZIONALE
AULA ARTE DE LOLLIS	1	DISPOSITIVI CON SCHERMO TOUCH	BANCHI MODULARI + SEDIE E PUOF MODULARI DIVANETTI + LAVANDINO	IMPLEMENTARE GLI AGITI DIDATTICI ORIENTATI AD AZIONI COOPERATIVE ED ESPRESSIVE
AULA EDITING DE LOLLIS	1	DISPOSITIVI TIPO LAPTOP O PC + ACTION CAM E MICROFONI WIRELESS O BLUETOOTH CON MIXER	PARETE GREEN SCREEN + TAVOLI A ISOLA PER SPAZIO COWORKING + DIVANETTI POUF E SEDUTE	PROMUOVERE UNO SPAZIO DI MAKING MULTIDIMENSIONALE CHE APRÀ AD AZIONI DI COWORKING TRA GLI ALUNNI RISPETTO ALL'EDITING DI CONTENUTI DIGITALI SIA AUDIO SIA VIDEO PER SVILUPPARE LE SOFT SKILLS
AMBIENTE CO-WORKING DE LOLLIS	1	MONITOR INTERATTIVO + DISPOSITIVI TIPO LAPTOP O PC ALL IN ONE	BANCHI MODULARI CON SEDIE	REALIZZARE UN AMBIENTE MULTITASKING SIA COME AREA SOCIOAFFETTIVA SIA COME LUOGO PER ATTIVITÀ STRUTTURATE E DI APPROFONDIMENTO PER PROGETTARE E COSTRUIRE NUOVI APPRENDIMENTI

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

Le aule quindi saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli alunni ruoteranno all'interno di ambienti dedicati e l'orario nei 2 ordini di scuola coinvolti sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. I ragazzi ruoteranno nelle aule, trovandosi in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione e dell'autoregolazione. Le nuove tecnologie permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su modelli di project work, in modo attivo, incentivando azioni di problem solving su modelli altamente motivazionali in modalità hackaton, e/o inquiry based learning per alunni protagonisti sempre. L'aspirazione è quella di rendere gli alunni, non meri consumatori ma veri produttori di contenuti e consapevoli costruttori di significato per una vera sfida formativa. Sarà costantemente promossa l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento in un'ottica anche inclusiva investendo in un'accessibilità diffusa andando ad integrare la didattica tradizionale con i contenuti immersivi, per permettere di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio olistico e globale al curricolo.

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 scelte per le aule sono pensate per supportare l'apprendimento personalizzato, esperienziale e sensoriale, per includere nelle lezioni tutti gli alunni nel rispetto delle neurofunzionalità di ciascuno e quindi permettere a ognuno di esprimersi al meglio per il loro successo formativo. L'utilizzo delle TIC e l'accessibilità diffusa, consentiranno di svolgere tali attività in modalità inclusiva, grazie alle funzioni presenti nei dispositivi e negli applicativi dedicati. Ci saranno azioni per la prevenzione del divario di genere, con meet di peer education e incrementando con la gamification, e i serious gaming. Tutte le azioni attivate avranno ricadute positive sul superamento dei divari di genere e sulle pari opportunità, con attività collaborative e laboratoriali in gruppi misti che consentiranno agli alunni parimenti, di approfondire attività utili a definire meglio le loro competenze, unicamente sulle loro effettive inclinazioni, senza alcun preconcetto o stereotipo.

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

In una logica di scuola comunità tutti i protagonisti dello scenario educativo sono coinvolti nella ridefinizione del paradigma neuroscientifico che la scuola vuole fare proprio, puntando ad azioni di ricerca azione. Il gruppo di lavoro appositamente individuato nelle figure di sistema, ha operato in una fase iniziale sulla macroprogettazione, sulla base delle necessità espresse dal corpo docente nel corso di incontri dedicati alla riflessione epistemologica e pedagogica. I desiderata e le esigenze dei singoli sono stati tradotti dal gruppo di lavoro, che ha operato nella fase prodromica alla stesura del presente progetto di massima con il coinvolgimento, in momenti specifici, dell'intero corpo docente. Sono stati alternati momenti in presenza con coordinamenti puntuali e periodici, anche in modalità mista, mediante meet online e condivisioni di file nel drive del dominio d'Istituto. Anche nella fase esecutiva progettuale si manterrà il pieno coinvolgimento della comunità educante.

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

La possibilità di poter essere testimoni di una vera e propria rivoluzione didattica e pedagogica chiaramente dovrà anche prevedere un training formativo ad ampio spettro che coinvolga tutto il personale docente dell'Istituto, attraverso specifici momenti di orientamento professionale. Saranno già previsti nel corso dell'anno 2023 e a partire dal 2024/2025 i momenti di formazione, saranno strutturati su base follow - up, al fine di monitorare le pratiche educative attivate rilevando criticità ove presenti e punti di forza al fine di definire buone prassi attraverso l'attivazione di comunità di pratica e di ricerca azione. Anche per gli alunni stessi, verranno previsti dei percorsi formativi di apprendimento atti ad implementare la consapevolezza riferita all'utilizzo delle TIC, privilegiando percorsi di peer educazione e peer tutoring.

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	650

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	21	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%		102.211,74 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.070,57 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.035,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.035,28 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			170.352,87 €	

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.