



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

CASIRATE D'ADDA

Codice meccanografico

BGIC83700B

Città

CASIRATE D'ADDA

Provincia

BERGAMO

Legale Rappresentante

Nome

NUNZIA

Cognome

TEDESCO

Codice fiscale

TDSNNZ63P43E897M

Email

dirigente@iccasirate.edu.it

Telefono

0363 879275

Referente del progetto

Nome

Federica

Cognome

Colombo

Email

federica.colombo@suitecasirate.it

Telefono

3478181421

Informazioni progetto

Codice CUP

J54D22004720006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22691

Titolo progetto

Direzione Futuro

Descrizione progetto

Il progetto si propone di strutturare e implementare metodi e strumenti per l'acquisizione di competenze digitali e di cittadinanza europee, adeguate al processo di evoluzione tecnologica in costante accelerazione, finalizzati al raggiungimento degli obiettivi del PTOF e allo sviluppo del curriculum di Istituto. A tal fine si intende trasformare aule e spazi preesistenti in ambienti di apprendimento innovativi, atti a potenziare il processo di inclusione scolastica già in atto nella scuola, che incrementino il benessere degli alunni a scuola nel quotidiano e favoriscano quindi l'attuazione di pratiche didattiche efficaci, realizzando in tal modo anche contrasto alla dispersione scolastica, sia implicita che esplicita. La riqualificazione interesserà almeno 18 ambienti didattici. Nei tre plessi di Scuola primaria si seguirà una soluzione ibrida, in cui aule polifunzionali si integrano con ambienti tematici, mentre nei due plessi di Scuola secondaria di primo grado si passerà dall'utilizzo di aule di classe alla realizzazione di aule tematico-disciplinari, sviluppando autonomia e responsabilizzazione nei vari gruppi di lavoro, ma anche negli alunni, che saranno chiamati a prendersi cura degli ambienti non più dedicati solo alla propria classe, ma a tutti i compagni fruitori. I rinnovati ambienti didattici saranno innovativi, modulari e connessi. Il rinnovamento degli ambienti sarà accompagnato in parallelo da un'innovazione del paradigma didattico. Ogni docente ed ogni dipartimento modelleranno le aule su esigenze concrete e specifiche di insegnamento, rifacendosi a metodologie didattiche innovative quali Cooperative learning, Peer education, Learning by doing, E-learning, Flipped classroom, Problem Based Learning, Lezione segmentata, e ad attività quali Brainstorming, Storytelling, Role playing, Hackathon, Tinkering, Podcasting, Gamification. L'intervento che si intende effettuare per innovare gli ambienti di apprendimento verrà realizzato anche grazie all'utilizzo di hardware e software che promuovano l'acquisizione delle competenze digitali del DigComp2.2. Si privilegeranno configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare, anche all'interno delle aule caratterizzate per disciplina, l'adozione di tecniche didattiche e metodologie di lavoro adattabili e duttili sia ai bisogni di personalizzazione e individualizzazione dell'apprendimento di ciascun alunno, sia alla tipologia di lavoro da svolgere e agli obiettivi di apprendimento prefissati. Gli arredi esistenti e i setting di aula rinnovati si integreranno con una dotazione tecnologica di base diffusa, supportata poi da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion...), nonché di kit didattici specifici per l'ambiente da riqualificare. Saranno poi previste dotazioni più caratterizzate, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alle discipline che vi si svolgeranno. Una predilezione particolare sarà dedicata alle dotazioni atte a sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Verranno anche predisposti ambienti di apprendimento versatili per la condivisione tra ordini diversi e per lo sviluppo di competenze digitali trasversali.

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.).

Le risorse tecnologiche dedicate all'attività didattica nella Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado, già presenti nel periodo pre-pandemico, si sono incrementate notevolmente negli ultimi anni, soprattutto grazie ai fondi per la didattica a distanza e la didattica digitale integrata, e in misura minore con altri tipi di finanziamenti. Nei due plessi di Scuola Secondaria di primo grado e in due dei tre plessi di Scuola Primaria è presente un laboratorio mobile multimediale, che ha visto incrementare progressivamente il numero dei notebook del carrello. Il terzo plesso di Scuola Primaria attualmente dispone di un'aula adibita a laboratorio di informatica. Tutte le aule di classe sono dotate di notebook dedicati, anche se per alcuni di essi si rileva necessità di sostituzione con modelli più performanti. Nell'Istituto sono presenti e funzionali schermi interattivi multimediali, acquisiti prioritariamente grazie ai fondi del PON "Digital Board" e in misura minore con altre risorse finanziarie, e che realizzano quasi per intero il fabbisogno di ciascuna aula, il quale verrà completato grazie alle risorse disponibili nel progetto che si sta descrivendo. L'istituto dispone inoltre di stampanti e fotocopiatrici, nonché dell'accesso alla Google Workspace for Education e a una MediaLibraryOnLine scolastica (Biblòh), di scanner portatili e di strumenti dispensativi per la lettura come le C-Pen Reader, nonché di licenze software SymWriter, un programma di videoscrittura in forma simbolica, supporto essenziale per alunni con bisogni comunicativi complessi. Sono presenti altresì tablet e chromebook, acquisiti con i fondi per la didattica a distanza e la didattica digitale integrata, alcune tavolette grafiche, una document camera, alcuni microfoni, cuffie e kit per la robotica e il coding. La scuola può usufruire infine di banchi monoposto rettangolari, che possono essere configurati a seconda della necessità in isole, a coppie, a ferro di cavallo, etc... e di banchi a rotelle monoposto, forniti in seguito alla pandemia, che possono essere utilizzati anche per le aree comuni dell'istituto. Il plesso di Calvenzano della scuola secondaria dispone inoltre di una biblioteca scolastica appena rinnovata con scaffalature e uno spazio con sedute morbide dedicato alla lettura individuale.

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 si intendono realizzare almeno 18 ambienti fisici e digitali di apprendimento, che permettano di innovare in modo efficace la didattica secondo il modello SAMR (Sostituzione-Ampiamento-Modifica-Ridefinizione), utilizzando cioè la strumentazione non solo come sostituto di carta e penna, ma come prezioso strumento per aumentare, modificare e ridefinire le opportunità fornite attraverso il processo di insegnamento-apprendimento. Verranno modificate aule dei due plessi della Scuola secondaria di primo grado, che diventeranno aule tematiche. Si provvederà inoltre ad innovare alcuni ambienti della scuola primaria in tutti e tre i plessi dell'Istituto. Si partirà dalle dotazioni digitali già in essere nell'istituto, per buona parte acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, integrando gli arredi già presenti con soluzioni flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule. Alla dotazione esistente si andranno ad aggiungere alcuni monitor interattivi supportati da software per la creazione di contenuti digitali originali. Verranno acquistati anche una dotazione di base di dispositivi personali (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base di dotazioni tecnologiche di indirizzo e caratterizzanti, alcuni dei quali andranno a incrementare i kit per le STEAM già presenti in Istituto, microscopi digitali e interfacce per la raccolta e analisi di dati, strumenti per la creatività digitale, green screen, microfoni, strumenti per l'apprendimento delle lingue straniere, software specifici per ciascun ambiente interessato, visori VR. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. Si prevede anche l'incremento dei dispositivi e dei software utili a favorire le diverse tipologie di bisogni educativi speciali (diverse abilità, disturbi specifici dell'apprendimento, alunni bisognosi di alfabetizzazione di primo e/o di secondo livello) al fine di realizzare nell'ambito scolastico il massimo livello di inclusività possibile

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 Scuola primaria	3	microscopio digitale, notebook con licenza SymWriter, kit didattici, strumenti e software ad hoc, strumenti e software per alunni con bisogni comunicativi complessi	Tavoli da lavoro, libreria e/o scaffalatura, tappeti e/o sedute morbide	Promuovere il learning by doing, effettuando osservazioni e formulando ipotesi, in cui gli allievi diventano soggetti attivi. Realizzare setting inclusivi per alunni con Bisogni educativi speciali .
Agorà polifunzionale	1	Digitalboard su carrello, notebook	sedute morbide, tendaggio per ambiente teatro	Creare luogo di incontro della comunità scolastica, idoneo a ospitare eventi, incontri, riunioni, dibattiti e collaborazione, dove la scuola si apre al territorio e gli alunni diventano protagonisti.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
aula STEAM Scuola secondaria primo grado	2	digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica, kit didattici, strumenti e software ad hoc, strumenti e sw specifici per l'inclusione	libreria e/o scaffalatura	Stimolare gli alunni attraverso l'inquiry con esecuzione di esperimenti secondo il metodo scientifico, sviluppare il problem solving e analisi di dati tramite strumenti digitali e matematici.
aula polifunzionale storia-geografia/chromecasting-videoediting	1	Digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica, pacchetto registrazione/podcast interfaccia audio USB, microfono professionale, cuffie, pannello green screen, videocamera, visori	pannelli per fissaggio cartine di grandi dimensioni, libreria e/o scaffalatura, pedana da adibire a spazio teatrale	Stimolare ed educare la sensibilità e la creatività degli studenti realizzando prodotti comunicativi promuovendo l'uso consapevole delle nuove tecnologie in una dimensione multidisciplinare inclusiva
aula chromecasting/videoediting	1	PC con schermo interattivo, device personali, pacchetto registrazione/podcast interfaccia audio USB, microfono professionale, cuffie, pannello green screen, videocamera, stampante 3D, Visori., cricut	materiale fonoisolante alle pareti, libreria e/o scaffalatura	Stimolare ed educare la sensibilità e la creatività degli studenti realizzando prodotti comunicativi promuovendo l'uso consapevole delle nuove tecnologie in una dimensione multidisciplinare inclusiva
aula linguistica- intercultura	4	Digital board, notebook, sistema di filodiffusione con casse, cuffie, device personali con sistema di ricarica, sistema di gestione di laboratorio linguistico	pedana da adibire a spazio teatrale, libreria e/o scaffalatura	Connessione e accesso a contenuti digitali in lingua, con possibilità di interazione docente-alunni tramite software dedicato. Realizzare spazi inclusivi per alunni con Bisogni Educativi Speciali.
aula musica	1	Digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica, tastiere elettroniche a 5 ottave, lettore CD con microfono e cassa amplificata, con entrate USB e jack, cavi jack	strumentario Orff, libreria e/o scaffalatura, leggii	Stimolare ed educare la sensibilità musicale e sviluppare capacità esecutive partendo dallo studio teorico fino all'esecuzione; educare alla cura degli strumenti musicali. Creare un ambiente inclusivo
aula tecnologia e falegnameriaria	1	digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica e licenze AutoCAD, cricut, stampante 3D	armadi e cassettiere, carrello per asciugatura disegni, scaffalatura	Stimolare ed educare la sensibilità artistica e la creatività degli studenti sviluppare le capacità pratiche e manuali educare alla cura degli strumenti

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				tecnico-artistici. Creare un ambiente inclusivo
aula lettura	1	Digital board, notebook, device personali con sistema di ricarica, abbonamento audiolibri, software e hardware per la gestione dei prestiti bibliotecari, casse audio, strumenti per l'inclusione	arredo morbido e punti luce	Spazio per la costruzione di una comunità di pratiche per l'apprendimento di strategie funzionali alla comprensione di un testo. Condivisione, anche digitale, delle attività svolte sui testi.
aula scrittura	1	digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica, strumenti e sw specifici per l'inclusione, software dedicati allo storytelling	libreria e/o scaffalatura	Apprendimento della scrittura di testi anche in modalità digitale, utilizzando metodologie innovative e scritture funzionali alla realizzazione di un progetto, mediante strategie funzionali al compito
aula di matematica	1	Digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica, strumenti e sw specifici per l'inclusione	libreria e/o scaffalatura, banchi trapezoidali componibili con rotelle e piano ribaltabile, sedie impilabili	Stimolare con metodologie innovative la curiosità degli alunni tramite l'utilizzo di simulazioni, attività di coding e storytelling, creazione e condivisione di contenuti digitali collaborativi
aula storia-geografia	1	Digitalboard, notebook, device personali con sistema di ricarica, strumenti e sw specifici per l'inclusione,	libreria e/o scaffalatura	Connessione e accesso a contenuti digitali, con possibilità di interazione tra classi differenti. Realizzazione di spazi inclusivi per gli alunni con bisogni educativi speciali

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

Unitamente alla realizzazione degli ambienti innovativi di apprendimento si intendono promuovere pedagogie e metodologie didattiche all'avanguardia che consentano di utilizzare appieno il potenziale degli spazi di apprendimento trasformati al fine di incoraggiare e rafforzare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione in tutta la scuola. Tale progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, utilizzerà una pluralità di pedagogie innovative (a esempio apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, etc.) e di metodologie (a esempio Cooperative learning, Peer education, Learning by doing, E-learning, Flipped classroom, Problem Based Learning, Gamification) trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale, soprattutto in ambito scientifico e matematico, e proposte cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, sviluppando competenze imprenditoriali attraverso il problem posing, il problem solving e la creazione di prodotti digitali, che andranno a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, nonché un'educazione digitale tout court, che sensibilizzi ai rischi, ma anche alle potenzialità della tecnologia. La produzione di contenuti digitali che verrà messa in atto grazie ai nuovi strumenti, inoltre, comporterà un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiederà lo sviluppo di competenze differenziate tecnologiche e operative, ma anche logiche, computazionali, linguistiche, argomentative, semantiche e interpretative. Allo stesso tempo i dispositivi digitali acquisiti nel corso del progetto rappresenteranno una importante occasione di cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie digitali che consentono di avere feedback in itinere per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento da parte del docente

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 innovativi approcci formativi e didattici permetteranno di stimolare e rafforzare i processi di inclusione e di personalizzazione della didattica resa possibile grazie alle tecnologie innovative acquisite. Ad esempio, particolare attenzione verrà data agli alunni con disturbi specifici di apprendimento, attraverso l'acquisto di strumenti e sw per l'inclusione e l'iscrizione alla piattaforma Biblòh, dotata, tra le altre cose, di audiolibri, che potranno essere ascoltati anche a scuola con i device in dotazione. Le tecnologie prescelte inoltre, avranno modo di sollecitare in maniera molteplice i diversi tipi di intelligenze, favorendo anche gli alunni con stili di apprendimento e cognitivi divergenti e gli alunni con disabilità. Le esperienze formative che verranno sviluppate con l'utilizzo dei dispositivi digitali acquisiti nell'ambito del presente progetto consentiranno di rafforzare le tematiche delle pari opportunità e di promuovere il processo di superamento dei divari di genere

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

All'interno dell'istituto è stato creato un gruppo di lavoro formato da insegnanti dei due plessi della scuola secondaria e dal collaboratore della dirigente per l'ambito della Scuola primaria. Sono anche stati coinvolti i singoli docenti dell'istituto che nelle riunioni di dipartimento e di interclasse, hanno avuto modo di esplicitare le loro impostazioni pedagogiche e didattiche e le loro esigenze che sono state poi recepite e rimodulate dal gruppo di progettazione, che ha alternato momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. La Dirigente scolastica ha coordinato il lavoro di progettazione, incaricando il team e assegnando compiti e le responsabilità connesse. Inoltre, i membri della commissione hanno suddiviso le attività di formazione necessarie per lo sviluppo del progetto, attraverso uno studio personale, visite a scuole con impostazioni pedagogiche e didattiche innovative e visione di webinar informativi

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

Perché gli acquisti previsti supportino realmente un cambio di paradigma nella proposta didattica, è necessario prestare grande attenzione alla formazione sia iniziale che continua dei docenti. Negli anni precedenti i docenti hanno individuato nello sviluppo delle competenze digitali una priorità formativa, richiedendo corsi di aggiornamento sulle metodologie e gli strumenti didattici digitali, organizzati dall'Istituto e realizzati grazie a personale esterno ed interno; docenti di ogni ordine e grado hanno anche aderito a iniziative organizzate da enti nazionali e proposte dall'AD e alcuni docenti hanno già partecipato a corsi del portale "Scuola Futura". Tali azioni continueranno ad essere esercitate nel corrente e nel prossimo anno scolastico e saranno accompagnate a proposte di peer tutoring all'interno dell'Istituto. Le attività saranno finalizzate alla progettazione di metodologie e di protocolli per cogliere le opportunità di miglioramento e adattamento a situazioni specifiche.

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	779

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.