



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



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

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

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

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

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.C. MONSERRATO 1-2 LA MARMORA

Codice meccanografico

CAIC879009

Città

MONSERRATO

Provincia

CAGLIARI

Legale Rappresentante

Nome

LISA VALENTINA

Cognome

CAO

Codice fiscale

CAOLVL71B53D198F

Email

ds@istitutocomprensivomonserrato.edu.it

Telefono

348 063 4270

Referente del progetto

Nome

CRISTINA

Cognome

PIRAS

Email

cristinapiras@istitutocomprensivomonserrato.edu.it

Telefono

328 166 2575

Informazioni progetto

Codice CUP

H34D22005120006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21118

Titolo progetto

Innovi@Mons

Descrizione progetto

Il nostro istituto si compone di 3 plessi di scuola primaria e 2 di secondaria di primo grado. L'istituto ha investito sulle nuove tecnologie da diversi anni, infatti grazie ai finanziamenti comunali, PON e PNSD si è dotato di strumenti tecnologici diffusi (Monitor Touch - tablet - attrezzature STEAM) ed ha organizzato incontri laboratoriali anche pomeridiani (motivazionali, del fare, digitali) con la partecipazione attiva degli studenti. Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo potenziare le attrezzature già in dotazione e realizzare ambienti di apprendimento innovativi e digitali. L'idea progettuale prevede un intervento misto sia su aule fisse che su ambienti ibridi dotati di arredi mobili e modulari, per rimodulare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere, supportati da strumenti tecnologici e digitali per avvicinare docenti e alunni alla creazione di avventure esperenziali e quasi reali. La scuola primaria già da anni sperimenta metodologie innovative che richiedono un ripensamento del setting d'aula per la creazione di uno spazio policentrico e dinamico non più in funzione di lezioni frontali e trasmissive. La rimodulazione degli arredi darà ampio spazio a processi comunicativi collaborativi e cooperativi, di ricerca, di brainstorming, di rielaborazione e presentazione, dove gli studenti diventano effettivamente soggetti attivi della propria formazione. Un discreto numero di device, integrati anche con i device personali degli studenti in attuazione della metodologia BYOD, con l'installazione di software didattici e applicativi, offriranno percorsi condivisi così come momenti dedicati a giochi individuali per l'esercitazione e il consolidamento di abilità disciplinari e interdisciplinari. Per consentire l'accesso ad uno spazio virtuale di ricerca, produzione e condivisione di informazioni, intraprendere discussioni, rispondere a quiz e sondaggi, si prevede l'attivazione di una piattaforma e-learning, come ambiente di lavoro protetto e sicuro. La scuola secondaria dal prossimo anno intende riorganizzare l'orario scolastico con la settimana corta ed un rientro settimanale durante il quale, tra le altre attività si intendono svolgere laboratori di robotica, tinkering, AR, ecc. privilegiando l'esperienza diretta e creativa per apprendere le materie STEAM con un forte potenziale per lo sviluppo di innovazione, creatività e motivazione. A tal proposito in entrambi i plessi della scuola secondaria, oltre a alcune aule fisse, si intende realizzare un ambiente ibrido con dotazioni per attività multidisciplinari in chiave STEAM. Gli strumenti creeranno un ambiente di lavoro multifunzionale con Monitor Interattivi, stampante 3D, set di robotica educativa, visori e software specifici per diversi ambiti, L'istituto con le nuove dotazioni vuole sperimentare anche la tecnologia AR e VR che crea un nuovo scenario in cui si integrano non solo il virtuale e il reale, ma anche l'istruzione formale e informale utilizzando metodologie innovative.

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 le aule sono organizzate principalmente in modalità tradizionale (banchi mono o biposto, cattedra, lavagna, LIM o Monitor Touch. L'Istituto è dotato di strumenti tecnologici diffusi, la maggior parte delle aule sono datate di Monitor Touch, e residuano alcune aule dove sono comunque presenti LIM. Molte di queste ultime necessitano di essere sostituite mentre le Monitor Touch necessitano di essere potenziate con l'integrazione e l'arricchimento di alcuni accessori (esempio webcam e microfoni per videoconferenza, OPS, tastiere e mouse wireless). L'Istituto ha una dotazione di arredi di recente acquisto: 200 tavoli monoposto, 50 tavoli trapezoidali colorati e 25 sedie con ruote leggere, resistenti e colorate. L'Istituto possiede inoltre una dotazione di 80 PC portatili Windows e 50 Ipad (con due carrelli di ricarica) acquistati grazie ai finanziamenti precedenti. Sono inoltre presenti alcune stampanti laser, una stampante 3D, un lasercutter, alcuni tablet non di ultima generazione, una dotazione di robot educativi (costituita da 12 robot blue bot, 12 ino-bot, 4 docking station, 4 tactile reader, 3 griglie percorso, set pennarelli, 6 Mbot e 4 Lego WeDo 2.0) che verranno integrati con nuove dotazioni digitali. Per la didattica si fa uso delle classi virtuali su classroom e si utilizza il registro elettronico anche per condividere materiali. Tutte le aule della scuola secondaria di I grado sono dotate di infrastruttura virtualizzata con ambienti di lavoro costituiti da desktop virtuali e personali attraverso un server remoto. La rete (lan e/o wireless) interna è abbastanza sviluppata, anche se necessita di alcuni interventi di potenziamento, soprattutto negli ambienti ibridi e nelle aule fisse dedicate al progetto.

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.

Il progetto interessa 3 plessi della scuola primaria e 2 della secondaria e prevede la realizzazione di ambienti ibridi (fissi e multidisciplinari), con arredi modulari e strumenti tecnologici e digitali. Si interverrà su 17 ambienti, completando con Monitor Touch e strumentazioni necessarie per la realizzazione della DDI o DAD (webcam, microfoni, ecc.) nelle aule attualmente sprovviste. Gli ambienti permetteranno di sperimentare l'uso di metodologie didattiche inclusive e partecipative con differenziazione dell'insegnamento secondo gli stili di apprendimento. Le finalità didattiche si propongono di diffondere l'apprendimento differenziato, consentire la personalizzazione dei percorsi formativi, diffondere condizioni di benessere e inclusione. Gli interventi saranno differenziati nei plessi a seconda delle esigenze emerse nella fase di monitoraggio. Nella scuola secondaria di I grado, si prevede l'intervento su 4 aule fisse, con implementazione delle attrezzature digitali e arredi funzionali alla didattica inclusiva. In due aule si prevede la sperimentazione di una piattaforma digitale che consenta di produrre e gestire contenuti didattici, di creare una comunità interna, protetta e sicura, dotata di funzionalità social, di fruire di una digital library. Le altre due aule saranno dotate di tablet, armadio di ricarica e applicativo per creare attività inclusive e interattive in AR e VR. Nella secondaria si prevede inoltre di realizzare 2 ambienti multidisciplinari STEAM a disposizione di tutte le classi, per potenziare creatività, problem-solving, didattica collaborativa. Saranno ambienti multifunzionali con Monitor Touch e dotazioni diversificate quali stampante 3D, robotica educativa, visori, software didattici. Nella scuola primaria si prevedono: 3 ambienti disciplinari con rotazione di classi: Biblioteca Digitale, Aula di Arte e Aula STEM con arredi per composizione modulare di isole di lavoro; 7 aule fisse dotate di Monitor Touch, con OPS, stampante 3D, tablet, carrelli di ricarica, pacchetto STEAM, robot educativi, software per didattica inclusiva e tecnologia per verifiche interattive. In un plesso di scuola primaria si prevede la realizzazione di 1 ambiente multidisciplinare STEAM a disposizione di tutte le classi, per potenziare creatività, problem-solving, didattica inclusiva. Sarà dotato di Monitor Touch e dotazioni quali kit robotica e STEAM, software didattici, biblioteca digitale.

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 fissa A.R. (classe prima della scuola secondaria di 1° grado supportata da strumenti e software per A.R e V.R.)	2	Quanto già in dotazione (Monitor+PC+tablet+armadio ricarica) integrato con: accessori per DDI, applicativo per creare attività in Realtà Aumentata e Virtuale, visori e cubi olografici per la A.R		Rendere in modello 3D ciò che può essere difficilmente visualizzato nella mente degli studenti, il contenuto astratto diventa visibile interattivo e favorisce una migliore comprensione degli argomenti
Aula fissa A.D.I. (classe prima della scuola secondaria di 1° grado supportata da ambiente digitale integrato)	2	Quanto già in dotazione (Monitor+PC+tablet+armadio ricarica) integrato con OPS, accessori per DDI, abbonamento triennale piattaforma contenuti didattici inclusivi, e biblioteca digitale		Metodologie didattiche inclusive e partecipative, possibilità di differenziare l'insegnamento secondo i diversi stili di apprendimento,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				comunicazione interna con creazione comunità protetta e sicura
Aula "Multidisciplinare STEAM" (a rotazione tutte le classi del plesso della scuola secondaria di 1° grado)	2	Quanto già in dotazione (Monitor+PC+tablet+armadio ricarica) integrato con: accessori per DDI, stampante 3D, robot cubi olografici, cuffie, software musicali, di grafica e immagini interattive	arredi modulari, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere	Sviluppare opportunità di apprendimento incentrati sullo studente, incoraggiare la collaborazione di gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune; promuovere inclusività e favorire autostima
Aula fissa "CAPO D'ORSO"	3	Quanto già in dotazione integrato con Monitor touch, accessori per DDI e contenuti digitali, device + carrello ricarica, software didattici, pacchetto STEAM	arredi modulari per organizzare in maniera funzionale e dinamica il setting dell'aula, in base all'attività da svolgere	Modello pedagogico didattico SAMR che prevede integrazione delle tecnologia nelle attività didattiche sostituendo, sviluppando e modificando le didattiche tradizionali per una ridefinizione ragionata
Ambiente tematico con rotazione classi "BIBLIOTECA DIGITALE"	1	Quanto già in dotazione integrato con Monitor touch, accessori per DDI, device + armadio ricarica, strumenti digitali per didattica inclusiva e biblioteca digitale	Tavoli e sedie modulari, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere	Metodologie didattiche inclusive e partecipative, possibilità di differenziare l'insegnamento secondo i diversi stili di apprendimento, comunicazione interna con creazione comunità protetta e sicura
Ambiente tematico con rotazione classi "AULA DI ARTE"	1	Quanto già in dotazione integrato con Monitor touch, accessori per DDI, cuffie, software didattici (musicali, grafica digitale e immagini interattive)	Tavoli e sedie modulari, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere	Sviluppare opportunità di apprendimento incentrati sullo studente, incoraggiare la collaborazione di gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune; promuovere inclusività e favorire autostima
Ambiente tematico con rotazione classi "AULA STEM"	1	Quanto già in dotazione integrato con Monitor touch, accessori per DDI, + pacchetto STEM	Tavoli e sedie modulari, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere	Le attrezzature presenti nell'aula permetteranno a docenti e studenti di lavorare in un ambiente innovativo e stimolante. L'apprendimento è riconosciuto come esperienza dotata di più dimensioni legate

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula fissa "ARCOBALENO"	1	Quanto già in dotazione integrato con accessori per DAD Piattaforma contenuti didattici, software, strumenti digitali didattica inclusiva, per verifiche interattive+ robotica + armadio ricarica	Tavoli e sedie modulari, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere.	Metodologie e didattiche inclusive e partecipative, possibilità di caratterizzare insegnamento secondo i diversi stili di apprendimento, comunicazione interna con creazione comunità protetta e sicura
Aula fissa "GIALLO"	1	Quanto già in dotazione integrato con OPS, accessori DDI, tastiera wireless, piattaforma per contenuti didattici, webapp, software didattica inclusiva, per verifiche interattive armadio ricarica	Pannelli fissi, tavoli e sedie modulari.	Metodologie e didattiche inclusive e partecipative, possibilità di caratterizzare insegnamento secondo i diversi stili di apprendimento, comunicazione interna con creazione comunità protetta e sicura
Aula fissa "INDACO"	1	Quanto già in dotazione integrato con Monitor touch e OPS accessori per DDI tastiera wireless, webapp, software didattica inclusiva, tecnologia verifiche interattive		Metodologie e didattiche inclusive e partecipative, possibilità di caratterizzare insegnamento secondo i diversi stili di apprendimento, comunicazione interna con creazione comunità protetta e sicura
Aula fissa "GREEN"	1	Quanto già in dotazione integrato con Monitor touch, OPS accessori per DDI, device	Tavoli e sedie modulari, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere.	Metodologie e didattiche inclusive e partecipative, possibilità di caratterizzare insegnamento secondo i diversi stili di apprendimento, comunicazione interna con creazione comunità protetta e sicura
Aula Multidisciplinare STEAM (a rotazione tutte le classi del plesso della scuola primaria di via Monte Linas)	1	Quanto in dotazione integrato con OPS, accessori DDI, mobile ricarica, kit robotica e STEAM, hard e software AR e AV, PC e tavoletta grafica, biblioteca digitale, giardinaggio didattico Green screen	Tavoli e sedie modulari, pannelli, per adattare il setting dell'aula a seconda dell'attività che si intende svolgere	Sviluppare opportunità di apprendimento incentrati sullo studente, incoraggiare la collaborazione di gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune; promuovere inclusività e favorire autostima

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

Una delle sfide formative più impegnative che abbiamo davanti è relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Le nuove tecnologie permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari ed extra curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e inclusive, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche problem posing e problem solving. Verranno potenziate le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. La realizzazione di aule fisse, dinamiche e flessibili, e degli ambienti multidisciplinari, permetterà di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente anche con contenuti immersivi. In tali aule si opterà per un setting che sostituisce gli arredi tradizionali con isole di lavoro per favorire le attività collaborative e l'uso funzionale degli strumenti a disposizione. Gli studenti potranno usufruire di spazi condivisi e le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale, con attività collaborative e inclusive, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo. Le strumentazioni, gli arredi modulari, i dispositivi, i software, i device, i set STEAM consentiranno di attuare, supportare e potenziare quanto auspicato e descritto. I nuovi ambienti creati avranno al centro gli studenti, in modo che possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, frammentando le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno, il proprio curriculum.

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 sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale e creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune digitale di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEAM, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e 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

Gruppo di progettazione composto da: DS, DSGA, l'A.D. e docenti in possesso di comprovate competenze professionali, con specifici ruoli, compiti e responsabilità connesse. Il principale ruolo sarà quello di informare e responsabilizzare tutti i docenti sulle intenzioni progettuali. L'attività del gruppo è coadiuvata dai responsabili organizzativi e didattici dei diversi plessi. Il gruppo di progettazione seguirà un calendario di appuntamenti, con frequenti momenti di confronto. Si avvarrà degli strumenti di lavoro necessari all'organizzazione, alla gestione delle attività e di riunione offerti dalla piattaforma in uso nell'istituto. A seguito dell'accordo di concessione, il gruppo di progetto, definirà gli acquisti e rispettivi capitolati, provvederà a definire una proposta per le attività formative rilevando i bisogni degli utenti e la porterà in Collegio per l'approvazione.

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

Si prevede di attivare percorsi di formazione per i docenti utilizzando i fondi PNRR Animatore Digitale 2022-2024; corsi di formazione, scambio di buone pratiche e di esperienze di ambienti di apprendimento innovativi tra le scuole della rete di cui fa parte l'Istituto; piattaforma Scuola Futura. L'Istituto avrà come riferimento i traguardi di competenza previsti dal Curricolo Digitale adottato in coerenza con il quadro di riferimento DigComp 2.2 e DigCompEdu. La fase iniziale riguarderà la condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche principali del sistema didattico che si intende adottare. Successivamente ci sarà una fase di formazione, in itinere e continua, che avrà il fine di accompagnare e monitorare il personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema didattico. La formazione riguarderà l'uso dei monitor touch, delle piattaforme digitali, delle nuove attrezzature, dei software e in particolare metodologie innovative e STEAM.

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	350

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	17	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%		80.309,23 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.769,73 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.384,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.384,86 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			133.848,68 €	

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.