



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

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

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

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

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.I.S. AMEDEO AVOGADRO

Codice meccanografico

VCIS02100Q

Città

VERCELLI

Provincia

VERCELLI

Legale Rappresentante

Nome

Paoletta

Cognome

Picco

Codice fiscale

PCCPTT58D51L750V

Email

paoletta.picco@gmail.com

Telefono

3474103586

Referente del progetto

Nome

Paoletta

Cognome

Picco

Email

paoletta.picco@gmail.com

Telefono

3474103586

Informazioni progetto

Codice CUP

H64D22004830005

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20504

Titolo progetto

Amedeo Avogadro 4.0

Descrizione progetto

Nell'ambito del Piano Scuola 4.0, il progetto didattico ideato dall'I.I.S. "A. Avogadro" di Vercelli (costituito dall'accorpamento del Liceo Scientifico Avogadro con sede a Vercelli e dall'ITIS Galilei con sede a Santhià) si propone di innovare la pratica didattica attraverso una riscrittura di spazi, strumenti e supporti utilizzati quotidianamente da docenti e studenti potenziando quanto già in dotazione all'Istituto (acquistato con gli stanziamenti degli scorsi anni). Tutto questo sarà possibile grazie all'integrazione di tecnologie avanzate per la didattica, nuovi ambienti e nuovi modelli pedagogici che costituiranno i cardini di un progetto teso a migliorare i dati emersi dal R.A.V. , sia per quel che riguarda i risultati delle prove INVALSI, sia per quel che riguarda la dispersione scolastica, anche nel rispetto della strutturazione di attività di potenziamento personalizzate e di competenze digitali elencate nel DigCompEdu 2.0. Un ulteriore risultato atteso è poi l'incremento del c.d. "Effetto scuola", dato che, in modo particolare nel plesso ITIS, ha evidenziato criticità da colmare soprattutto negli alunni in entrata. Obiettivo? Rendere decisamente più efficace l'apprendimento in genere e anche quello degli alunni con bisogni educativi speciali (BES) e disturbi specifici dell'apprendimento (DSA). - Sotto il profilo metodologico, l'Istituto costruirà percorsi di formazione volti ad introdurre o ampliare l'utilizzo di metodologie didattiche quali il Cooperative learning, il Debate, il Project based learning. Il tutto nel rispetto delle competenze chiave (Quadro europeo) con particolare attenzione agli obiettivi di cittadinanza digitali e "all' imparare ad imparare". - Sotto il profilo spaziale, l'organizzazione delle classi si avvarrà di zone dedicate alle diverse necessità: un esempio per tutte, la bolla geodetica che, allestita all'esterno dell'Istituto (liceo), creerà uno spazio verde polifunzionale per attività sia didattiche che di studio autonomo; o l'aula per lo studio lingue all'ITIS la cui dotazione sarà interamente rinnovata. L'Istituto allestirà inoltre veri e propri spazi scolastici virtuali, che, senza soluzione di continuità, potranno rispondere anche ad esigenze formative estemporanee, attraverso la "Realtà Aumentata e Virtuale" e il "Metaverso", installate su device mobili di cui ci si intende dotare. Tutto questo partendo dal necessario restyling di alcune aule presenti in Istituto attraverso una vera e propria "rivoluzione" che prevedrà la loro dotazione con le migliori tecnologie infrastrutturali ed accessorie (sfruttando la recente creazione della rete Wi-Fi su entrambi i plessi), Rivoluzione che sarà funzionale al raggiungimento di obiettivi di apprendimento di alto livello e di eccellenza ma che, contemporaneamente, riserverà anche un occhio di riguardo all'aspetto inclusivo. Alcune delle aule interessate dal progetto avranno poi una connotazione specificatamente tematica legata alle cosiddette pratiche Coding e STEAM. Queste ultime in modo particolare oggetto della didattica CLIL, già sperimentata in Istituto. Innovazioni progettuali tutte possibili se precedute da un adeguato piano di formazione rivolto al personale docente così da garantire la fruizione e il buon esito del potenziamento e dell'utilizzo delle menzionate nuove tecnologie e metodologie.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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.).

L'Istituto (sia sul plesso Liceo che sul plesso ITIS) è stato oggetto negli ultimi anni di un continuo ammodernamento strutturale interno che non ne ha tuttavia modificato gli spazi esterni. Questi ultimi rimarranno tali per l'ITIS mentre per il Liceo Scientifico è previsto l'imminente ampliamento della struttura con un nuovo padiglione che accoglierà aule di grandi dimensioni, una hall raggiungibile anche dall'esterno e una biblioteca digitale aperta anche su richiesta del pubblico che fruisce dell'accesso al Sistema Bibliotecario regionale. Questo ampliamento coinvolgerà necessariamente anche la parte dell'area verde esterna del Liceo. Se le due strutture (Liceo e ITIS), ad oggi, risentono pertanto di annose impostazioni, non così le dotazioni digitali e tecnologiche che, a partire dalle ormai obsolescenti lavagne LIM (che tuttavia hanno consentito anni fa l'avvio della digitalizzazione), hanno interessato, anche grazie a fondi PON, la realizzazione della rete WIFI, l'acquisizione di strumenti per la didattica STEM e la robotica educativa nonché l'acquisto di digital board. Inutile dire che tali interventi non hanno soddisfatto l'intero fabbisogno legato ad un'utenza numerosa e costante nel tempo, eterogenea e che presenta sui due plessi alti livelli di competenza e eccellenza ma anche sempre maggiori necessità legate ai bisogni educativi speciali (BES/DSA) e nel caso del plesso ITIS legate a un alto numero di alunni H. Gli anni che, causa pandemia, hanno visto l'impossibilità della didattica frontale in presenza e che hanno quindi richiesto l'introduzione della DAD e DDI, hanno visto l'Istituto dotarsi di piattaforme ad hoc, ad esempio Goggle Suite e BricksLab. Resta tuttavia ancora molto da implementare per arrivare a vedere la tecnologia come impatto significativo su taluni indicatori quali l'INVALSI, l'effetto scuola etc... per perseguire accanto all'innovazione strumentale la parallela innovazione didattica e metodologica (che si sta applicando con buoni risultati nell'anno in corso con il l'avvio del percorso Liceo Scientifico quadriennale). Decisamente meno performante la situazione sul setting delle aule che tradisce un'impostazione non solo tradizionale, decisamente datata. Su tale setting si interverrà pertanto (nella percentuale indicata nel target) avviando così una trasformazione che potrà in futuro essere base prodromica e proficua per altri più capillari interventi.

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 Amedeo Avogadro 4.0 intende realizzare nell'Istituto (Liceo e ITIS) 25 ambienti innovativi come da target: 20 nella struttura del Liceo (Vercelli) e 5 nella struttura dell' ITIS (Santhià). Per la loro realizzazione si sceglierà la modalità ibrida, in quanto si applicherà sia la struttura spaziale delle delle aule fisse che quella di ambienti di apprendimento dedicato per discipline che prevede la rotazione delle classi. Le nuove aule saranno concepite sulla base di due linee fondamentali: l'implementazione della situazione esistente con nuove apparecchiature e la creazione di spazi innovativi. In merito alla prima linea, si avrà cura di provvedere a un restyling dello spazio esistente attraverso il rinnovamento degli arredi e della componente digitale; relativamente alla seconda linea, si procederà con maggiore libertà di azione trattandosi di ambienti del tutto nuovi creati su spazi esistenti ma non completamente utilizzati o del tutto inutilizzati. Ecco allora che il target proposto si riferisce per il Liceo (citiamo due degli spazi interessati a titolo esemplificativo) alla creazione di una nuova biblioteca digitale (con annesso e adiacente spazio per lo studio autonomo); una cupola geodetica nell'area esterna che permetterà agli studenti ed ai docenti di attivare esperienze e metodologie educative legate all'educazione ambientale e delle tecnologie IoT. Il potenziamento legato alla disciplina delle Scienze Motorie (potenziamento destinato al Liceo che ha da dieci anni ha un corso di Liceo Scientifico Sportivo ministeriale) prevedrà invece la realizzazione di un'aula-palestrina (attigua a una delle due palestre interne), dotata di strumenti fitness e apparecchiature per lo studio della biomeccanica del movimento. Anche la disciplina Disegno/Storia dell'Arte, sempre per il Liceo, sarà interessata da un cambiamento volto a digitalizzare le competenze didattiche legate al disegno sia libero che su CAD (metodologia che troverà implementazione anche all'ITIS) così come, sempre all'ITIS verrà realizzata l'aula specifica per le lingue, le discipline STEM. Particolare attenzione sarà data all'aula per l'inclusione. Al Liceo uno spazio apposito sarà predisposto per l'applicazione della realtà virtuale e aumentata e metaverso, che prevedrà anche l'autoproduzione di tali prodotti.

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 New future generation	4	Smartboard su carrello, computer portatile di classe, 1 dispositivo digitale ogni 4 studenti, carrello mobile di ricarica, licenze software per l'inclusione, piattaforme per la DDI	arredi flessibili e modulari per creare setting d'aula adatti a diverse modalità di gestione dell'apprendimento, cattedra mobile.	Aumentare la motivazione negli studenti e il successo formativo, favorire l'inclusione, promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma all'apprendimento e al team working.
Cupola geodetica Green-Tech	1	dispositivi digitali, Isola elettrificata modulare, schede e sensori ambientali IoT	sedute morbide e pouf, piante verdi su scaffali a ripiani.	Incrementare le competenze digitali, scientifiche e dell'educazione ambientale, tramite il rilevamento e trattamento di dati ambientali e fisici

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula tematica STEAM	2	Connesso alla rete, monitor touch, dispositivi per l'apprendimento cooperativo, carrello mobile, sistema videoconferenza, KIT per le STEAM	arredi flessibili e modulari per creare setting d'aula adatti a diverse modalità di gestione dell'apprendimento, tavolo STEM convertibile in base alle necessità	Potenziare le capacità logico-operative, di riflessione critica legate alla materie STEAM, imparare a lavorare in team
Aula Arte Digitale	1	Connessione in rete, monitor touch, sistema audio e dispositivi personali con tavoletta di supporto grafico	arredi flessibili e modulari per creare setting d'aula adatti a diverse modalità di gestione dell'apprendimento.	Sviluppare competenze digitali legate all'arte e alla creatività, ai prodotti per la comunicazione iconica e grafica
Comunicazione e creatività	1	Connessione in rete, monitor touch, sistema audio, dispositivi condivisi, postazione PC alte prestazioni, software di progettazione grafica e social media communication	arredi flessibili e modulari per creare setting d'aula adatti a diverse modalità di gestione dell'apprendimento	Sviluppare competenze digitali legate alla creazione di contenuti digitali, alla comunicazione in rete e alla progettazione grafica creativa, competenze linguistiche (lingua madre / inglese).
Scienze motorie 4.0	1	Software e sensori per studiare la biomeccanica del movimento, postazione pc, monitor touch, dispositivi personali.	arredi modulari, armadio con chiusura di sicurezza	Sviluppare competenze legate alla salute e al benessere connesso con la cura del proprio corpo, rilevamento e miglioramento delle capacità motorie.
DDI.plus	6	piattaforme software per la didattica digitale integrata, carrello mobile di ricarica	armadio con chiusura di sicurezza	Permettere l'incremento dell'uso della DDI per ottenere una maggiore acquisizione delle conoscenze e competenze specialistiche delle varie discipline di indirizzo
FourYear.0	2	piattaforme software per la didattica digitale integrata, carrello mobile di ricarica, monitor touch con sistema audio e di videoconferenza	armadio con chiusura di sicurezza, arredi modulari	Ottenere una maggiore acquisizione delle conoscenze e competenze multidisciplinari e interdisciplinari, ritenute fondamentali nel percorso del liceo quadriennale.
Biblioteca digitale	1	Isola elettrificata modulare, dispositivi condivisi, software biblioteca digitale	Arredi flessibili e modulari per garantir e basso impatto ambientale	migliore connessione all'interno del sistema bibliotecario regionale e fruizione di contenuti a

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				distanza e gratuiti a beneficio della formazione culturale di base
Hall nuovo padiglione	1	bacheca digitale e dispositivi digitali	Arredi flessibili e modulari per garantir e basso impatto ambientale	Area comune di studio autonomo per sfruttare i tempi scolastici curricolari ed extracurricolari
Aule Realtà aumentata e virtuale	1	Visori e monitor touch per VR, PC ad alte prestazioni	Arredi flessibili e modulari per garantir e basso impatto ambientale	Sviluppare competenze su prodotti in AR e VR e/o autoprodotte esperienze e lezioni in ambienti virtuali da proporre come peer education
Aula apprendimento lingue	1	26 notebook, 1 work station, 1 digital board, 26 cuffie con set audio copn software specifico	26 banchi mobili, armadio per notebook e cuffie,	Sviluppare l'apprendimento delle lingue attraverso l'ascolto e la produzione verbale finalizzata alle ecertificazioni e aalla lettura di manuali e test tecnici
Aula inclusione BES e rischio abbandono	1	1 digital board, 5 notebook	10 postazioni mobili diversamente aggregabili, 1 armadio stoccaggio/ricarica	Attivare percorsi di recupero e potenziamento atti a motivare alunni fragili e a rischio dispersione. o diversamente abili.
Sala Biblioteca/Conferenze	1	1 videoproiettore, 1 pc, 1 sistema di videoconferenza con telecamera	1 tavolo/relatori	Creare un ambiente fruibile da tutto il personale, aperto anche all'esterno per riunioni,assemblee, videoconferenze anche da remoto per collegamenti nazionali e internazionali
Aula-spazio dedicato allo sportello psicologico rivolto a docenti, alunni e famiglie.	1	1 notebook,	Arredi flessibili (divanetto, poltroncina, colori diversi alle pareti per l'apposita terapia, materiale d'ausilio allo psicologo. .	Attivare tecniche di ascolto (come parafrasi e verbalizzazione), di comunicazione efficace (io messaggio) e di mediazione dei conflitti in un contesto dedicato e avvolgente

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

L'innovazione didattica passerà soprattutto attraverso un nuovo metodo di insegnamento, inizialmente multidisciplinare, quindi interdisciplinare, che si sostanzierà nei nuovi spazi a disposizione e nella creazione di oggetti di apprendimento, digitali e non, che costituiranno il punto di arrivo di un dialogo condotto dagli alunni tra tutte le discipline di studio e il lavoro, reale e concreto che sarà svolto. Saranno, in sintesi, gli stessi alunni immersi in questi nuovi ambienti e spazi, a poter raggiungere un'elevata e reale consapevolezza delle proprie competenze e conoscenze. Secondo quanto previsto dal Curricolo dell'autonomia scolastica, considerando i due ambiti (metodologico e curricolare), si destinerà poi una percentuale congrua di ore a specifiche attività che si svolgeranno, a rotazione, nei nuovi spazi tematici, in modo da potere assicurare l'uso di questi ultimi con frequenza e costanza a tutti gli studenti. L'innovazione didattica e quella metodologica, considerate interdipendenti, saranno costituite dalla sperimentazione di nuove prassi e dall'adozione di metodologie attive e laboratoriali ulteriori rispetto a quanto già attivato in Istituto. Fermo rimanendo che i nuovi spazi costituiranno il migliore habitat anche per migliorare la pratica delle metodologie già in uso (flipped classroom, cooperative learning), è indubbio che potranno essere sperimentati con profitto anche metodi nuovi. La versatilità degli spazi, inoltre, si sposerà perfettamente con le dinamiche di pausa/lavoro dell'apprendimento intervallato, e permetterà un ottimo inserimento anche del debate. L'innovazione metodologica, d'altro canto, troverà alleati più che adeguati nei device digitali e negli strumenti analogici messi a disposizione degli studenti, così da permettere all'Istituto di creare un ecosistema di insegnamento e apprendimento dove ogni componente troverà senso e utilità reali e dove si creerà veramente quella "comunità di apprendimento" di Istituto da sempre auspicata. Ultima caratteristica perseguita nel modello proposto, quella della sostenibilità. L'Istituto crede infatti fermamente in un progetto progressivo, che possa gradualmente interessare non solo una percentuale residuale del monte ore dedicato ma che via via possa portare ad una ridefinizione della modalità di "fare scuola", normalizzando ciò che ora viene considerato innovativo, in un'ottica sempre più al servizio degli studenti.

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 attività proposte, collaborative e laboratoriali, attivate singolarmente e in gruppi misti, consentiranno a studenti e studentesse in ugual misura di approfondire attività utili a definire meglio le loro competenze, anche in funzione di una scelta professionale che sia la più libera possibile, costruita sui loro desideri e sulle loro effettive inclinazioni, senza alcun preconcetto di genere. Il progetto si presume produrrà infatti anche un impatto positivo per quel che riguarda le pari opportunità, il gender gap e il divario sociale. Tecnologia e metodologie consentiranno poi di svolgere le attività nel modo più inclusivo possibile, grazie alla grande quantità di funzioni presenti nei dispositivi dedicati anche agli utenti con difficoltà di apprendimento e grazie alla molteplice tipologia di lavori proposti che permetteranno a tutti gli studenti di esprimersi al meglio e, nella maggioranza dei casi, di compensare ogni difficoltà e di soddisfare ogni bisogno educativo.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA

Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il Gruppo di progettazione, sulla base della necessaria e preliminare analisi dei bisogni, definirà tempi e modalità d'uso degli spazi-aula e delle aule tematiche nei plessi interessati (Liceo e ITIS). Fatta salva la richiesta di disponibilità a tutto il corpo docente, si farà leva sui docenti più motivati e con competenze accertate per creare una prima attività modello, (uguale per tutte le classi, una per annualità), che possa poi essere validata ed esportata come metodologia allargata (verificatene anche l'aderenza al PTOF e agli obiettivi del RAV.). Il risultato di tale lavoro-pilota sarà la base, definiti e configurati tutti gli strumenti adottati, per tarare i corsi di formazione più adatti alle necessità di tutto il corpo docente.

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

Il percorso di formazione della componente docenti sarà erogato attraverso sessioni in presenza e fruizione di contenuti online su di una piattaforma apposita per la formazione asincrona. Tutte le discipline e le aree tematiche (comprese nel target) saranno oggetto di tale formazione (esempio tra tutti, l'attivazione del percorso formativo "Apple teacher" per i docenti impegnati sulle classi fornite di iPad). Più in generale, la formazione (che sarà curata da un team docente referente) riguarderà sia i contenuti metodologici, sia le tecnologie, sia gli strumenti digitali ad esse strettamente connessi. I docenti in via di formazione verranno richiesti, attraverso un questionario periodico, di segnalare progressi, dubbi, necessità di ulteriori approfondimenti nonché di nuove linee guide per migliorare ulteriormente metodi, spazi, strumenti e il loro utilizzo. Tutto il percorso formativo sarà oggetto di monitoraggio costante.

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	400

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	25	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%		109.538,98 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		36.512,99 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.256,49 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.256,49 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			182.564,95 €	

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.