



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. CARLO ALBERTO DALLA CHIESA

Codice meccanografico

RMIC82900G

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

Maria Elisa

Cognome

GIUNTELLA

Codice fiscale

GNTMLS60P52I855T

Email

mariaelisa.giuntella@icsdallachiesa.edu.it

Telefono

065032541

Referente del progetto

Nome

Maria Elisa

Cognome

Giuntella

Email

mariaelisa.giuntella@icsdallachiesa.edu.it

Telefono

065032541

Informazioni progetto

Codice CUP

I84D23000460006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24346

Titolo progetto

D.A.D.A.U.M.P.A., un balzo nel futuro

Descrizione progetto

Nell'ambito dell'innovazione didattica e metodologica, l'Istituto, riconoscendo l'importanza della creazione di ambienti di apprendimento adeguati, efficaci ed efficienti, intende avviare un processo di trasformazione degli ambienti scolastici e della pratica di insegnamento, che coinvolgerà in toto le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado e, in fase di avvio, le classi quarte e quinte della Scuola Primaria. Nella Scuola Secondaria di Primo Grado si adotterà Il modello di Didattica per Ambienti Di Apprendimento (DADA), trasformando le aule in "ambienti tematici" dedicati ad una sola disciplina o discipline strettamente correlate, dotati di attrezzature, strumentazioni e arredi consoni. Nella Scuola Primaria, in cui il modello non è replicabile per la diversa struttura degli ambiti disciplinari e per i diversi livelli di autonomia personale degli alunni, la trasformazione sarà indirizzata a modellare ambienti di apprendimento flessibili: nell'aula fissa tradizionale, si predisporranno spazi strutturati e arredati in modo da permettere l'utilizzazione di Unità Mobili per la Progettazione Attiva (UMPA). Il processo così attivato configura un significativo implemento, nel curriculum verticale di Istituto, dell'uso di metodologie didattiche innovative in entrambi gli ordini di studi, come anche dell'offerta di molteplici nuovi strumenti per il raggiungimento del successo formativo di ciascuno studente, nel rispetto dei diversi ritmi e modalità di apprendimento formale e non formale. Tutto ciò risulta in piena rispondenza con quanto evidenziato nel RAV e nel PTOF 2022/25 e con gli obiettivi strategici indicati nel PdM. La progettazione di Istituto è infatti orientata soprattutto verso lo sviluppo delle competenze: - **Imparare a imparare:** sviluppare negli studenti la consapevolezza di ciò che fanno, del perché lo fanno, di quando è opportuno farlo e in quali condizioni, rendendoli gestori dei processi cognitivi mediante proprie valutazioni e indicazioni operative. - **Competenze interpersonali, interculturali, sociali e civiche:** lo studente viene stimolato a sviluppare la capacità di collaborazione e di autoaffermazione, di lavorare in gruppo, di provare empatia, affrontare stress e frustrazioni, rispettare le diversità ed essere preparato a vincere pregiudizi, a comprendere ed accettare punti di vista differenti. - **Competenza digitale:** sviluppata attraverso la partecipazione a progetti, la diffusione del Patto BYOD nonché il costante implemento della strumentazione tecnologica a disposizione degli alunni. **I traguardi:** - Sviluppare le competenze digitali degli alunni e promuovere un uso consapevole e critico delle nuove tecnologie, coinvolgendo almeno l'80% dei docenti e l'85% degli studenti in attività e progetti che comportino l'utilizzo attivo di strumenti informatici e la riflessione su di essi. - Sviluppare le competenze sociali e civiche coinvolgendo almeno il 90% degli studenti in lavori di gruppo, attività di tutoring o peer education. - Implementare l'utilizzazione di strumenti digitali e l'approccio laboratoriale adottando sistematicamente metodologie didattiche attive, collaborative e inclusive (cooperative learning, learning by doing, peer education, tutoring, problem solving, debate,...). - Implementare la didattica 4.0 per accelerare la transizione digitale. - Sistematizzare e potenziare strategie didattiche che utilizzino strumenti e applicazioni specifici per sostenere alunni con bes o in difficoltà di apprendimento.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

Il nostro Istituto, grazie a finanziamenti precedenti, soprattutto relativi a fondi europei, ha a disposizione una base di dotazioni tecnologiche già distribuite nelle classi e/o nei plessi. Tutte le aule sono dotate di moderni schermi interattivi, collegati a internet via cavo o tramite wifi, e di una postazione pc fissa; le classi hanno a disposizione, inoltre, mediamente circa 2 tablet/ipad e 2 computer portatili ciascuna. In tutte le sedi esiste un impianto wifi per la rete internet che, proprio in questo momento, è soggetto a lavori di implementazione grazie al PON cablaggio il quale prevede anche che ogni spazio sia raggiunto dal collegamento via cavo. In tutte le sedi di Scuola Primaria e Secondaria è già stata portata la fibra. Si dispone, inoltre, in tutti i plessi, di un corredo di robot programmabili, adatti alle diverse fasce di età, e di kit di Lego Spike e Lego WeDo. In entrambe le sedi della Scuola Secondaria sono a disposizione degli alunni una stampante 3 D e un plotter da taglio. Per le attività di didattica digitale integrata si utilizza la piattaforma Weschool; la piattaforma Workspace, anch'essa attivata nell'Istituto, ma per il momento ad uso esclusivo dei docenti, viene privilegiata per lo svolgimento delle riunioni, per la formazione interna e come repository didattico e documentale. L'Istituto, in tutte le sue sedi, dispone di sedute innovative a rotelle e di banchi singoli che permettono la riconfigurazione degli spazi aule e laboratori in base alle attività e alle metodologie applicate.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Nella scuola primaria all'interno delle aule fisse verranno configurati e distinti spazi laboratoriali ed esperienziali dotati di U.M.P.A. (Unità Mobili di Progettazione Attiva) per la realizzazione del curriculum STEAM. L'aula innovativa/spazio laboratoriale permanente sarà caratterizzata dai colori delle pareti, dalla disposizione dei banchi e delle sedute innovative, dalla presenza delle dotazioni tecnologiche su carrello, predisposte per attività di inquiry, coding, storytelling, tinkering. Gli alunni usufruiranno così di tutti gli strumenti atti a stimolare l'interesse verso le scienze e le tecnologie applicate in diversi ambiti, sollecitando intelligenze multiple, creatività e capacità critica in un ambiente di apprendimento realistico e pratico, al fine di raggiungere pienamente competenze trasversali (digitale, imparare ad imparare, sociali e civiche) e disciplinari. Nella Scuola Secondaria I Grado l'attuazione della DADA prevede la creazione di ambienti tematici dedicati ad una sola disciplina, tra i quali saranno i ragazzi a spostarsi. Secondo questa nuova ottica gli studenti diventeranno sempre di più soggetti attivi protagonisti della propria formazione. Superando i modelli formativi di tipo trasmissivo della didattica esclusivamente frontale, si darà spazio ai processi collaborativi, di brain storming, ricerca, peer teaching, rielaborazione, presentazione, in cui il docente assume il ruolo di facilitatore dell'apprendimento. Il progetto prevede una radicale innovazione pedagogico-didattica e organizzativa, da attuare attraverso la trasformazione degli ambienti scolastici e della pratica di insegnamento. L'obiettivo è quello di trasformare gli alunni in soggetti attivi, motivati e concretamente partecipi della costruzione del loro sapere al fine di migliorare il rendimento scolastico. La condivisione dell'aula fra docenti e la prossimità fisica con i colleghi dello stesso dipartimento favoriranno l'interazione, la collaborazione e la condivisione di idee e di soluzioni funzionali alla didattica, al fine di migliorare la qualità del lavoro e valorizzare le competenze professionali. I docenti collaboreranno alla cura degli ambienti e al miglioramento delle dotazioni, da loro scelte e gestite. Per gli alunni aumenterà la gradevolezza del tempo scuola, grazie alle maggiori interazioni con i compagni, al maggior grado di autonomia, alla possibilità di sperimentare più momenti di socializzazione informale nell'arco della giornata scolastica.

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 con spazi attrezzati per curriculum STEAM con Unità Mobili di Progettazione Attiva (U.M.P.A.) - TIPO A	3	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso, tablet, laptop; Da acquistare: Kit storytelling, STEM, ottica, elettricità e magnetismo; tablet, microfono omnidirezionale, Cpen, Scan desk e webcam	Esistenti: banchi singoli e sedute innovative; Da acquistare: carrello con cassetti mobili dotato di lavagna magnetica scrivibile, panche e cubi morbidi	Stimolare interesse per scienze e tecnologie applicate alle discipline, sollecitando intelligenze multiple, creatività e capacità critica, al fine di raggiungere competenze trasversali/disciplinari
Aula fissa con spazi attrezzati per curriculum STEAM con Unità Mobili di Progettazione Attiva (U.M.P.A.) -	3	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso, tablet, laptop; Da acquistare: Kit storytelling e coding; tablet, microfono omnidirezionale, C pen, ScunCut, tavolo	Esistenti: banchi singoli e sedute innovative; Da acquistare: carrello con cassetti mobili dotato di lavagna magnetica scrivibile, panche e cubi morbidi	Stimolare interesse per scienze e tecnologie applicate alle discipline, sollecitando intelligenze multiple, creatività e capacità critica, al fine di raggiungere

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
TIPO B		luminoso, cuffie con mic, scanDesk webcam		competenze trasversali/disciplinari
Aula fissa con spazi attrezzati per curriculum STEAM con Unità Mobili di Progettazione Attiva (U.M.P.A.) - TIPO C	5	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso, tablet, laptop; Da acquistare: kit storytelling, pc/notebook, tablet, microfono omnidirezionale, C pen, microscopio digitale con vetrini, webcam, stampante	Esistenti: banchi singoli e sedute innovative; Da acquistare: carrello con cassette mobili dotato di lavagna magnetica scrivibile, panche e cubi morbidi	Stimolare interesse per scienze e tecnologie applicate alle discipline, sollecitando intelligenze multiple, creatività e capacità critica, al fine di raggiungere competenze trasversali/disciplinari
Aula umanistica (di cui 1 anche Aula Immersiva)	3	Esistenti Schermo interattivo Pc fisso Da acquistare: Schermo interattivo Software Kit Visori Realtà + Controllers + box di ricarica; licenza annuale piattaforma realtà virtuale; Camera 360°;	Esistenti: banchi singoli, sedute innovative Da acquistare: banchi trapezoidali modulari; tende oscuranti ignifughe; scaffali; poltroncina/divanetto; pannelli sughero e bacchette;	Migliorare i risultati disciplinari; implementare la concentrazione; migliorare la socializzazione con i compagni delle altre classi, il senso di responsabilità, la cura degli ambienti scolastici.
Aula scientifica	2	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso Da acquistare: Schermo interattivo Microscopi digitali Scanner/Stampante a colori	Esistenti: banchi singoli, sedute innovative Da acquistare: banchi trapezoidali modulari; tende oscuranti ignifughe; scaffali; pannelli sughero e bacchette;	Migliorare i risultati disciplinari; implementare la concentrazione; migliorare la socializzazione con i compagni delle altre classi, il senso di responsabilità, la cura degli ambienti scolastici.
Aula linguistica	2	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso Da acquistare: Schermo interattivo Cuffie microfoniche; Casse acustiche; Licenze Software specifico	Esistenti: banchi singoli, sedute innovative Da acquistare: banchi trapezoidali modulari; tende oscuranti; scaffali; pannelli separatori tra postazioni	Migliorare i risultati disciplinari; implementare la concentrazione; migliorare la socializzazione con i compagni delle altre classi, il senso di responsabilità, la cura degli ambienti scolastici.
Aula artistica	2	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso Da acquistare: Schermo interattivo Kit cuffie whisper	Esistenti: banchi singoli, sedute innovative Da acquistare: banchi quadrati grandi; Illuminazione idonea; sgabelli alti; armadi a parete per il materiale e mensole; cassettera per conservare i di	Migliorare i risultati disciplinari; implementare la concentrazione; migliorare la socializzazione con i compagni delle altre classi, il senso di responsabilità, la cura degli ambienti scolastici.
Aula musicale	2	Esistenti: Schermo interattivo Pc fisso Da acquistare: Schermo interattivo Casse acustiche Strumenti musicali digitali	Esistenti: banchi singoli, sedute innovative Da acquistare: contenitori per gli strumenti musicali; leggio sia da terra sia da tavolo;	Migliorare i risultati disciplinari; implementare la concentrazione; migliorare la socializzazione con i compagni delle altre classi, il

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		(hardware/software)	pannelli per Insonorizzazione pareti	senso di responsabilità, la cura degli ambienti scolastici.
Aula tecnologica	1	Esistenti: Schermo interattivo Pc fissi Pc portatili Stampante 3D con incisore laser Fotocamera 360° Lego spike Da acquistare: Schermo interattivo Carrello stazione di ricarica ventilato per notebook;	Esistenti: banchi singoli, sedute innovative Da acquistare: banchi trapezoidali modulari; tende oscuranti; scaffali	Migliorare i risultati disciplinari; implementare la concentrazione; migliorare la socializzazione con i compagni delle altre classi, il senso di responsabilità, la cura degli ambienti scolastici.

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

Nella scuola primaria con la creazione di un formale curriculum STEAM si intende perseguire lo sviluppo delle intelligenze multiple degli alunni, costruendone il pensiero critico e creativo. Il valore aggiunto specifico di questo approccio è l'adozione di una strategia transdisciplinare in cui tutte le discipline concorrono ad un obiettivo comune, in termini di competenze, soprattutto trasversali, attraverso l'attivazione di processi complessi e l'utilizzo consueto e costante di metodologie attive di insegnamento/apprendimento situato, cooperativo, di ricerca di azione, basato su progetti, su problemi, sull'indagine, sul gioco, ma anche sfruttando i diversi spazi che, flessibili e inclusivi, divengono essi stessi mediatori didattici. Le UMPA caratterizzano i diversi ambienti/aule e, pur costituendo il corredo per le attività STEAM di classe, sono comunque sempre interscambiabili. Tale approccio, propedeutico a quanto previsto per la scuola secondaria, richiede cambiamenti importanti, sebbene facilitati dall'impianto della Scuola Primaria, non tanto sull'organizzazione della giornata scolastica degli alunni, quanto sul piano della progettazione e programmazione degli interventi e della costruzione di strumenti valutativi di prodotto e di processo. Nel successivo segmento il progetto DADA impone, infatti, maggiori cambiamenti nell'organizzazione: la revisione del Regolamento di Istituto, in particolare per la gestione degli spostamenti, l'utilizzo degli armadietti, le modalità per lo svolgimento dell'intervallo; la programmazione degli orari delle lezioni; l'organizzazione e l'allestimento dei nuovi ambienti di apprendimento e la riqualificazione degli ambienti di apprendimento già esistenti; l'installazione degli armadietti. Con la creazione di ambienti di apprendimento attivi dove gli studenti diventano protagonisti della propria formazione, si intende favorire la diffusione, nella didattica quotidiana, di approcci operativi che tengano conto della "piramide dell'apprendimento" in cui il "fare" garantisce una migliore sedimentazione delle conoscenze oltre che l'acquisizione di abilità e competenze. Il ripensamento della modalità di fruizione degli spazi educativi implica una necessaria fluttuazione da parte degli studenti tra le "isole didattiche". Tale approccio "dinamico e fluido", considera gli spostamenti degli studenti una buona occasione per l'ottimizzazione delle pause, nei cambi d'ora, e uno stimolo "energizzante" per la capacità di concentrazione

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.

In coerenza con la progettazione e l'organizzazione dei nuovi ambienti, l'Istituto utilizzerà le tecnologie anche in modalità "assistiva" per il superamento delle difficoltà di apprendimento e del divario di genere. La scelta di materiale specifico permetterà di progettare in concreto le attività: costruire una narrazione con immagini per alunni con difficoltà comunicative, utilizzare la sintesi vocale per alunni e alunne con BES, allenare al pensiero computazionale e all'espressione artistica seguendo principi di flessibilità e accessibilità alla tecnologia. Secondo recenti studi dell'ONU, il tempo necessario per colmare la differenza di genere è aumentato di una generazione per il difficile accesso agli strumenti e per la scarsa esposizione precoce delle bambine alle materie scientifiche. La scuola si impegna a promuovere un ambiente di lavoro inclusivo che avvicini ragazzi e ragazze alle materie STEAM, incoraggiando la fantasia, il desiderio di scoperta e di ricerca.

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

A seguito di informativa fornita durante un Collegio Docenti dal Dirigente Scolastico e dall'Animatore Digitale è stato emanato e pubblicato sul sito istituzionale uno specifico Avviso per la costituzione di un gruppo di lavoro, a titolo non oneroso, dedicato ai progetti del PNRR. Esso conteneva le indicazioni circa le funzioni e i compiti del gruppo di lavoro, secondo quanto esplicitato nel Piano Scuola 4.0, insieme ad alcuni requisiti minimi di accesso e una tabella di valutazione di titoli ed esperienze nel settore. I docenti si sono spontaneamente candidati entro il termine stabilito e, esaminate le domande pervenute, che non eccedevano il numero massimo di componenti indicati nell'Avviso, verificato il possesso dei requisiti minimi di accesso, il Dirigente Scolastico ha nominato il Gruppo di lavoro. In fase di progetto esecutivo sarà emanato Avviso Pubblico per la selezione delle figure necessarie.

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 prevedono attività di formazione e autoformazione per aggiornare il profilo professionale del corpo docente sulle nuove tecnologie e sulle metodologie didattiche attive, collaborative e inclusive (cooperative learning, learning by doing, peer education, tutoring,...) e per verificare che siano adottate in tutte le classi: formazione strutturata offerta delle Scuole Polo; percorsi di formazione interni organizzati dall'Animatore Digitale su specifici strumenti e software didattici, pensiero computazionale, soluzioni tecnologiche innovative; organizzazione di workshop dedicati; creazione di protocolli metodologici e tecnologici per strumenti, software, applicazioni; percorsi approfonditi di formazione e autoaggiornamento sulla didattica innovativa ed inclusiva, con la creazione di gruppi interni di ricerca-azione; avvio di un monitoraggio sull'uso delle metodologie innovative nelle classi.

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	600

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	23	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		100.597,04 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		33.532,33 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.766,16 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.766,16 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				167.661,69 €

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.