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 curricolo, 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
SIGNA

Codice meccanografico
FIIC82200N

Città
SIGNA

Provincia
FIRENZE

Legale Rappresentante

Nome
Francesca

Cognome
Bini

Codice fiscale
BNIFNC81P69G999K

Email
dirigenza@icsigna.edu.it

Telefono
3494709314

Referente del progetto

Nome
Francesca

Cognome
Zanieri

Email
francesca.zanieri@icsigna.edu.it

Telefono
0558734665

Informazioni progetto

Codice CUP

G14D22005310006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22237

Titolo progetto

“Scuola 4.0: in viaggio insieme verso il futuro dei nostri ragazzi”

Descrizione progetto

L'Istituto intende dare pieno valore educativo alla dimensione personale ed emotivo-relazionale degli alunni creando, attraverso la realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento innovativi che si adattino a stili cognitivi ed esigenze assimilative diversi, maggiore inclusività e più frequenti momenti di collaborazione e cooperazione tra pari. I nuovi arredi e la strumentazione acquisita consentiranno nelle aule la flessibilità necessaria a favorire lo scambio di idee, la relazione, la discussione. La natura modulare dei banchi permetterà di creare un ambiente di apprendimento dinamico e vivace che possa agevolare i docenti, nelle vesti di educatori, mediatori e facilitatori, a stimolare: competenze empatiche tali da permettere a ciascun individuo di riconoscere l'altro e di accettarne la visione differente della realtà (Morin 2001); abilità sociali e interpersonali che, nelle sessioni di apprendimento collaborativo, creeranno interdipendenza positiva, costruiranno fiducia, aiuteranno la comunicazione e la gestione dei conflitti. In un'ottica costruttivista e puerocentrica, resta cruciale l'importanza di un ambiente di apprendimento stimolante e dinamico, al fine di creare realmente quella Community of Learners (Brown e Palincsar) in cui il gruppo di studenti assomigli sempre di più ad un team di piccoli ricercatori. L'apprendimento, anche esperienziale (Kolb), è il risultato di un'integrazione sinergica della persona con l'ambiente in cui questa impara, un ambiente che risponda sempre più e pienamente al modello VARK proposto da Fleming in relazione agli stili di apprendimento dello studente. L'Istituto intende altresì attingere appieno alla ricca varietà strumentale tecnologica al fine di creare ambienti integrati di apprendimento, fisico/reale e digitale/virtuale, per favorire una progettazione didattica quanto più universale e inclusiva, che sia funzionale alla attuazione di diverse metodologie di insegnamento e alla realizzazione di esperienze di apprendimento autentiche e personalizzate. Facendo leva su un apprendimento di tipo attivo, in cui (grazie all'acquisizione di nuovi learning object, device e contenuti digitali integrativi) le attività siano condotte in prima persona dagli studenti, sarà più facile ricreare sessioni di Student Team Learning e affidarsi a momenti in cui gli alunni costruiscano il proprio sapere (Jigsaw, Jigsaw II, TGT...) o ne affrontino le complessità a partire da un problema (tinkering, insegnamento Just in Time e Classe Capovolta...). Il processo d'apprendimento, anche quello attraverso il fare (Dewey 1916), aiuterà il fanciullo a organizzare la sua conoscenza, svilupperà creatività e motivazione, risulterà così emotivamente significativo e accrescerà interesse, impegno e partecipazione. Allo stesso modo, sarà più semplice valorizzare modalità di comunicazione alternative al testo scritto in un approccio olistico che tenga conto di disabilità e bisogni educativi speciali. In merito alla dislocazione degli investimenti, troveranno spazio nel progetto di ammodernamento, sviluppo e creazione dei nuovi ambienti, aree, aule e laboratori presenti nei quattro plessi di scuola primaria e secondaria dell'Istituto. Una maggiore verticalità degli insegnamenti e insieme una maggiore trasversalità degli stessi contribuiranno a rendere quanto più diffuse nella comunità educante metodologie, strategie, tecniche e pratiche d'insegnamento condivise.

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.).

L'I.C. Signa conta 3 scuole primarie: la scuola Ciampi e la scuola Alighieri, ciascuna con 5 classi, dalla prima alla quinta; la scuola primaria Da Vinci, attualmente con 18 classi. Quest'ultima è dotata di un'ampia biblioteca, 3 aule funzionali allo svolgimento di attività per l'inclusione di alunni con BES, 2 aule polivalenti, 2 aule esterne per attività di didattica outdoor. In tutti i plessi è presente la connessione internet e il Comune sta completando un progetto per la realizzazione della connettività e telefonia VOIP. Soltanto la biblioteca è priva di connettività e quindi anche di strumentazione digitale. Gli arredi delle aule di tutti e tre i plessi sono in gran parte datati, di tipo tradizionale, non flessibili e non funzionali ad una didattica innovativa. Per quanto concerne i dispositivi digitali, grazie ai finanziamenti ricevuti per la DAD e ai finanziamenti PON, la metà delle classi dispone di monitor touch interattivi e nei restanti ambienti sono presenti kit LIM ormai obsoleti. Nella maggior parte delle classi sono presenti: 1 pc fisso e/o un pc portatile. Sono inoltre a disposizione di tutti gli alunni alcuni tablet e chromebook. Nell'ambito del progetto STEM, per le scuole primarie, saranno acquistati 6 kit di coding e robotica educativa. La scuola secondaria Paoli accoglie 19 classi (7 terze, 7 seconde e 5 prime), ciascuna dotata di arredi tradizionali, di un monitor touch interattivo, acquistato con il finanziamento PON Digital Board, di connessione internet: alunni e docenti di tutte le classi utilizzano la piattaforma Google Workspace for Education. Inoltre col bando STEM verranno acquistati alcuni kit di robotica. Nella scuola secondaria sono inoltre presenti laboratori di uso comune, ciascuno dotato della seguente strumentazione: aula di musica: monitor touch, sedie con rotelle, mobili contenitori, strumenti musicali; aula di arte: LIM con pc fisso, mobili contenitori datati e ingombranti, 6 tavoli non modulari, per 24 postazioni; laboratorio di scienze: kit LIM, microscopio collegabile al computer non funzionante, 5 tavoli da 6 sedute con sgabelli, bancone docente; aula di tecnologia: kit LIM, armadio e scaffale; aula 3.0: kit LIM, 50 chromebook e circa 20 notebook in appositi carrelli di ricarica, 2 pc portatili, 5 tavoli da 6 posti non modulari, una postazione docente; 2 biblioteche: 2 pc fissi, tavoli non modulari, scaffali; aula informatica: in disuso, ci sono 25 computer fissi non funzionanti, kit LIM, robottino.

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.

Nel nostro Istituto sono stati individuati 26 ambienti da trasformare, 12 dei quali verranno trasformati in aule tematiche comuni, a disposizione di tutti gli alunni, 14 invece diventeranno aule fisse multifunzionali. In ciascuno degli ambienti previsti, saranno introdotti nuovi dispositivi digitali e/o arredi modulari necessari per una didattica laboratoriale e innovativa. Verranno realizzate: - 8 aule per attività di coding e robotica educativa nella scuola primaria e 1 aula dedicata ad attività di tecnologia e robotica avanzata, per gli alunni della scuola secondaria, da implementare con l'acquisto di strumenti per introdurre gli alunni al pensiero computazionale, con un approccio multidisciplinare che permetta di apprendere attraverso l'esperienza e il gioco; - 1 laboratorio Scientifico-Matematico da realizzare con l'acquisto di un monitor interattivo mobile, microscopio trioculare con fotocamera, strumentazione scientifica digitale e kit per esperienze; visori, software e dispositivi di simulazione 3D; per attività di inquiry-based learning, anche con utilizzo della classe capovolta; - 2 ambienti Google per apprendimento collaborativo, 1 alla scuola primaria, 1 alla secondaria e 1 laboratorio di informatica alla scuola secondaria da implementare con monitor, licenze office, software di gestione tramite pc centrale, software per gamification, per favorire un apprendimento più inclusivo e migliorare l'utilizzo della piattaforma Google Workspace e degli strumenti digitali; - 1 aula di arte e 1 aula di musica da innovare con dispositivi digitali specifici per la creazione di ambienti flessibili che, poggiando su una didattica laboratoriale ed esperienziale, incentivino l'apprendimento attraverso il fare e stimolino la creatività; - 1 aula per l'apprendimento delle lingue e 6 aule multidisciplinari per accrescere inclusività, interdisciplinarietà attraverso sessioni di circle time, debating, public speaking, role playing, peer education, classe capovolta, learning by doing; perché la didattica si renda inclusiva promuovendo l'utilizzo di più codici comunicativi nonché valorizzazione delle abilità di ciascuno, sarà destinata a finalità didattiche simili 1 aula, denominata "Friendly Room"; - 3 ambienti biblioteca per consentire archiviazione e catalogazione digitale, incontri con autori, percorsi di lettura inclusiva, integrazione con le nuove tecnologie nelle attività di lettura, apprendimento immersivo.

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.)
Coding e robotica educativa	8	Computer desktop; monitor, kit di robotica educativa	0	Basi del pensiero computazionale come metodo per risolvere problemi di vita quotidiana e uso di kit di robotica come stimolo per apprendimento collaborativo basato sull'apprendimento esperienziale.
Biblioteca	3	Computer desktop; monitor; stampanti multifunzione; mouse; connessione di rete; software catalogazione (es. ClavisNG); Iscrizione alla Biblioteca digitale gratuita	Tavoli modulari, sedie mobili e leggere; sedute (pouf, poltrone e divani) e tappeti morbidi; mappamondo, tappetone; impianto termico/di climatizzazione;	Prestito bibliotecario, Archivio e catalogazione digitale, incontri con autori, percorsi di lettura inclusiva, integrazione con le nuove tecnologie nelle attività di lettura, apprendimento

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		MLOL; tablet	illuminazione; lampade da lettura	immersivo
Friendly Room	1	Monitor interattivo, notebook convertibili, tablet, pc all-in-one, tastiere semplificate, penne con lettore OCR, unità esterne,software specifici per varie discipline.	Armadio con ante battenti e serratura, tende oscuranti.	Peer tutoring in un'ottica di didattica innovativa e inclusiva. Utilizzo di più codici comunicativi, superamento delle difficoltà e valorizzazione delle proprie abilità.
@tuttinsieme	6	Cuffie, microfoni, soundbar, computer laptop, armadi di ricarica, tavoli modulari elettrizzabili, licenze software per una didattica inclusiva e interattiva	Armadi, sedie e sedute morbide, lavagne magnetiche, scaffali, tavoli/banchi modulari ribaltabili con gancio portazaino;tavoli modulari scrivibili e ribaltabili; tende fonoassorbenti e ignifughe	Maggiore interdisciplinarietà e accrescere momenti di circle time, debating, public speaking, role playing, apprendimento collaborativo, peer education, classe capovolta, learning by doing
Laboratorio informatica	1	Monitor touch, pc fisso con schermo e audio integrato ; licenza office con software per gestione pc da remoto, cuffie con microfono richiudibile, software specifici per varie discipline.	0	Creazione di un ambiente per l'acquisizione delle competenze digitali, applicabili in tutte le discipline.
Ambiente laboratorio collaborativo Google	2	Monitor touch, pc fisso con schermo; licenza office con software per gestione chromebook da una pc centrale; software per coding (es. Scratch)	Postazione per docente	Incentivare interdisciplinarietà e momenti di cooperative learning, role playing, peer education, didattica laboratoriale, Favorire un apprendimento più inclusivo. Acquisire le competenze digitali.
Laboratorio Sperimentiamo insieme	1	Monitor interattivo mobile, microscopio trinoculare con fotocamera e set vetrini, pHmetri digitali e bustine di calibrazione; visori + software di simulazione; Maglie virtualTee bilancia digitale.	banconi/ banchi trapezoidali CS ; sgabelli, bancone docente; lavandino; armadi metallici (180*60*120).	Interdisciplinarietà, cooperative learning, role playing, peer education, didattica laboratoriale. Apprendimento più inclusivo, mediato dalla collaborazione tra pari e in un ambiente fluido innovativo
Tecnologia e Robotica	1	Monitor interattivo; visori; kit stem Robotica e Coding VEX IQ Bundle; Kit vari Arduino, kit per lo studio delle	Banco scuola trapezoidale 80*500 cm con piedini sferici . Armadio con serratura.	Incentivare interdisciplinarietà e accrescere momenti di cooperative learning, role playing, peer education,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		energie rinnovabili STARTER; kit per la prototipazione di circuiti elettronici.		didattica laboratoriale, che favoriscono un apprendimento più inclusivo.
Lang4lavie	1	Cuffie; microfoni; soundbar; computer desktop; armadi di ricarica, tavoli modulari elettrizzabili; licenze software per una didattica inclusiva e interattiva; plastificatrice; laboratorio linguistico	Armadi, sedie e sedute morbide, lavagne magnetiche, scaffali, tavoli modulari scrivibili e ribaltabili; tavoli/banchi modulari ribaltabili con gancio portazaino	Incentivare interdisciplinarietà e accrescere momenti di circle time, debating, public speaking, role playing, apprendimento collaborativo, peer education, classe capovolta, learning by doing
Laboratorio di musica	1	Coppia Casse Acustiche per monitor touch: Empire interactive; playtronics; soundbar	Armadi e altri mobili con più vani; pannelli fonoassorbenti autoportanti con piedi; tende fonoassorbenti e ignifughe	Incrementi i momenti di creatività, anche percettiva; acquisizione lessico musicale di base necessario alla crescita culturale e al personale processo di costruzione della personalità dell'alunno
Laboratorio artistico	1	Tavolette grafiche, proiettore portatile e pc.	Armadi colorati con ripiani interni e richiudibili, mobili porta cartoncini e mobili pittura con cassetti estraibili per asciugatura disegni, carrelli per artista, scaffale con ripiani visibili.	Creazione di un ambiente flessibile per favorire la didattica laboratoriale e stimolare la creatività, e l'acquisizione di specifiche competenze.

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

Una volta sopraggiunte le modifiche da apportare agli ambienti esistenti e attuati gli interventi necessari a crearne di nuovi (digitali e innovativi), potrà trovare pieno sviluppo la dimensione personale ed emotivo-relazionale degli alunni. La realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento innovativi che si adattino a stili cognitivi ed esigenze assimilative diversi garantirà maggiore inclusività e, in misura più rilevante, momenti più significanti di collaborazione e cooperazione tra pari. La ricca varietà strumentale tecnologica predisposta dal Piano per procedere alla realizzazione di ventisei ambienti digitali, consentirà una risposta più agile a una più rilevante varietà di stili d'insegnamento, creando maggiore corrispondenza nel rapporto alunno-docente. Al termine dei lavori e in ragione di una più capillare implementazione delle metodologie declinate nella presente scheda progetto, saranno resi possibili interventi e, per ovvia conseguenza, esperienze di apprendimento non solo autentiche ma anche emotivamente più significative tali da accrescere interesse, impegno e partecipazione degli alunni, la motivazione intrinseca degli alunni e l'intelligenza emotiva costituendo un volano essenziale per un apprendimento reale e il pieno sviluppo educativo-formativo e delle competenze di ciascun bambino-adolescente. Infine, la diffusione nel progetto di ammodernamento, sviluppo e creazione dei nuovi ambienti, di aree, aule e laboratori presenti in un rilevante numero di plessi tra quelli dell'Istituto renderanno possibile maggiore verticalità degli insegnamenti; giungerà altresì a maturazione una più completa trasversalità degli stessi tale da rendere condivise, e pertanto efficaci, nella comunità educante le migliori metodologie, strategie, tecniche e pratiche d'insegnamento.

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.

L'ammodernamento, sviluppo e creazione dei nuovi ambienti consentirà alla didattica di rispondere sempre più e pienamente al modello VARK proposto da Fleming in relazione al variegato prisma degli stili di apprendimento dello studente. In un'ottica di maggiore inclusività, saranno garantiti con piena efficacia: l'incontro tra multimedialità (comunicazione parallela su diversi codici basati su immagini, testi, suoni, filmati, ecc.) e multisensorialità (vista, udito, motricità, capacità cognitiva, emotività, ecc.); l'accesso a più codici comunicativi che permetterà agli alunni con BES di utilizzare al meglio il canale più congeniale per comprendere e comunicare agli altri il proprio pensiero. La creazione di nuovi ambienti che diano pieno vigore agli insegnamenti alle discipline STEM, inoltre, consentirà di ridurre quel gap che vede le donne ancora sottorappresentate nei percorsi educativi scientifici, presupposto essenziale per raggiungere la piena parità di genere.

Composizione del gruppo di progettazione

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

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione si è inizialmente riunito per analizzare i bisogni formativi dei discenti dell'Istituto in relazione alle priorità del PTOF. Si è quindi proceduto alla ricognizione degli spazi, degli arredi e della strumentazione tecnologica esistente. Sono state individuate le priorità del Piano, tenendo conto della progettualità dell'Istituto e dei nuovi obiettivi in termini di innovazione didattica. Sono stati coinvolti gruppi di docenti per ogni dipartimento disciplinare o area di progetto, al fine di raccogliere le proposte in termini di spazi innovativi e relativa strumentazione. Le proposte sono state vagliate dal gruppo operativo di progetto, considerando le finalità, l'impatto ai fini dell'inclusione e della reale innovazione delle metodologie didattiche utilizzate. Si è quindi proceduto, ad una prima valutazione di fattibilità in termini organizzativi e finanziari e alla successiva definizione del Piano di intervento.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- [x] Formazione del personale
- [x] Mentoring/Tutoring tra pari
- [x] Comunità di pratiche interne
- [x] 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

Attualmente il team docenti dell'Istituto ha già intrapreso un percorso formativo nell'ambito delle proposte Scuola Futura. In particolare i corsi denominati "InnovaMenti_Metodologie" e "InnovaMenti_Tech". Altro percorso formativi in essere, nell'ambito delle metodologie innovative, è quello relativo alla didattica outdoor in collaborazione con la "Rete nazionale di scuole all'aperto". Grazie anche all'intervento dell'animatore digitale, i contenuti delle suddette formazioni saranno condivisi internamente fra i docenti dei diversi ordini di scuola al fine di avviare una riflessione d'Istituto sulle buone pratiche e metodologie per un apprendimento efficace in relazione ai curricoli delle discipline e al curricolo locale dell'Istituto. Sono inoltre previsti workshop didattici nell'ambito delle varie sperimentazioni di metodologie negli ambienti didattici innovativi. All'interno dei percorsi formativi (PNRR e rete outdoor) sono già in essere scambi di pratiche a livello nazionale.

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	922

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%		111.774,47 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		37.258,15 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		18.629,07 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		18.629,07 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			186.290,76 €	

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
23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.