



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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

LICEO F. MASCI CHIETI

Codice meccanografico

CHPS01000X

Città

CHIETI

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

SARA

Cognome

SOLIPACA

Codice fiscale

SLPSRA61D49E058Z

Email

chps01000x@istruzione.it

Telefono

087165931

Referente del progetto

Nome

Sara

Cognome

Solipaca

Email

sara.solipaca@gmail.com

Telefono

3288169138

Informazioni progetto

Codice CUP

C74D23000250001

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12088

Titolo progetto

Masci NextGenClasses

Descrizione progetto

Partendo da un'autovalutazione del livello attuale di adozione di metodologie e di pratiche didattiche innovative e di utilizzazione delle ICT nel nostro Liceo, assunta come benchmarking per il setting di obiettivi e delle relative azioni progettuali, la presente proposta progettuale intende disegnare e pianificare uno scenario di innovazione digitale verso le Classi del Futuro, attraverso la progettazione e la realizzazione di n. 17 aule digitali secondo un sistema di classi fisse. In vista del trasferimento del nostro Liceo in un edificio scolastico unico e completamente nuovo presso la ex caserma Berardi di Chieti, nell'ambito di una "cittadella dei servizi", un polo amministrativo, esempio di Federal building, queste classi digitali, intese come ambienti di apprendimento innovativi, costituiscono un punto di partenza per uno scenario di sviluppo più ampio che coinvolge tutta la Comunità scolastica, dal Team per l'Innovazione digitale attivo nella scuola, ai docenti che utilizzeranno le aule nella loro pratica didattica e ai quali sono destinate apposite attività di formazione a più livelli, finalizzate al potenziamento delle loro competenze pedagogico-digitali che andranno ad influire positivamente sugli esiti di apprendimento degli studenti.

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.).

A seguito dell'abbandono forzato della centenaria sede storica, oggetto di un'imponente opera di adeguamento sismico, il Liceo Masci svolge temporaneamente dal 2015, le proprie attività didattiche in 3 sedi distinte: il Seminario Regionale di proprietà della Curia Arcivescovile e la sede centrale, entrambe ubicate a Chieti, e la sede succursale, in condivisione con altra istituzione scolastica, ubicata a Chieti Scalo, ed è in attesa del trasferimento in un nuovo edificio presso la ex Caserma Berardi di Chieti, in base ad un accordo di programma tra il Demanio e la Provincia di Chieti del 2016. Con l'abbandono della sede storica il Masci ha perduto l'Aula Magna, la Biblioteca e i numerosi laboratori disciplinari. Pertanto ad oggi il Liceo, con una popolazione di quasi 800 studenti e in forte espansione demografica, dispone esclusivamente di: n.1 laboratorio informatico con n. 17 postazioni informatiche n. 1 laboratorio linguistico su carrello con n.35 iPad n. 1 laboratorio mobile di Scienze con n.15 iPad n.10 pc portatili HP n.22 pc portatili Lenovo. A fronte di questa limitata dotazione tecnologica, molte aule nelle 3 sedi dispongono di lavagne LIM di vecchia generazione ed altre di nuovi schermi interattivi-Smart board. Nella prospettiva del trasferimento nella nuova sede dedicata al Liceo, previsto per settembre 2023, o al più tardi per gennaio 2024, si rende necessario allestire ed attrezzare ex novo, presso il nuovo edificio, che consta di 2 ali o corpi di fabbrica denominati B1 e B2, un set di 17 aule fisse, dotate di attrezzatura standard, quale smart board a tecnologia touchscreen e relativo pc, nonché di banchi componibili, a struttura modulare, adatti per molteplici configurazioni, nella prospettiva di successivi interventi volti ad arricchire e caratterizzare tali aule.

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.

In vista del trasferimento nella nuova sede del Liceo, previsto per settembre 2023, o al più tardi per gennaio 2024, si intende progettare e realizzare ex novo, presso il nuovo edificio, che consta di 2 ali o corpi di fabbrica denominati B1 e B2, un set di 17 aule didattiche, intese come ambienti di apprendimento innovativi, allestite secondo un sistema composto da aule-classi fisse, dotate di attrezzatura standard, quale smart board a tecnologia touchscreen con sistema per videoconferenza e pc connessi in rete, nonché di banchi componibili, a basso impatto ambientale e a struttura modulare che consente varie configurazioni e una pluralità di flussi di comunicazione, nella prospettiva di successivi interventi volti ad arricchire e caratterizzare tali aule inserendole in un sistema-scuola unitario. Finalità didattica è l'apertura di un più ampio scenario culturale che implica una vera e propria svolta digitale della didattica, a partire dall'adozione di approcci e modelli psico-pedagogici e di metodologie didattiche innovative che devono supportare i nuovi ambienti di apprendimento e l'uso responsabile delle ICT, accompagnato da un forte empowerment e potenziamento delle competenze pedagogico-digitali dei docenti che, in quanto componenti la Comunità educante, devono essere coinvolti collettivamente ed individualmente nella transizione digitale per essere pronti a raccogliere la sfida di Scuola Futura 4.0. Assunto che lo spazio possa "insegnare", il progetto intende creare setting d'apprendimento in grado di supportare la fluidità dei processi comunicativi innescati dalle TIC e riconnettere i saperi disciplinari con i saperi della società della conoscenza, ripensando gli spazi del nuovo edificio scolastico a favore di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta.

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 B1.1	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali e logico-matematiche.
Aula B1.2	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B1.3	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B1.4	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B1.5	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B1.6	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B1.7	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B1.8	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B2.1	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B2.2	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B2.3	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B.2.4	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B.2.5	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	digitali, logico-matematiche.
Aula B2.6	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B2.7	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B2.8	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.
Aula B2.9	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sistema audio e carrello mobile con dispositivi personali - software inclusione, sistema di videoconferenza.	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Cattedra mobile, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili.	Favorire l'apprendimento delle STEM in modalità cooperativa e partecipata; sviluppare le competenze digitali, logico-matematiche.

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

Le innovazioni saranno sinergiche e finalizzate al cambiamento ed al miglioramento continuo. **INNOVAZIONI ORGANIZZATIVE** Ri-organizzazione del tempo scolastico e dell'unità-lezione a seguito della trasformazione degli spazi scolastici a favore della flessibilità e dell'apertura delle classi. **INNOVAZIONI DIDATTICHE** Innovazione del curriculum e adozione di una didattica laboratoriale nell'area STEM, basata sul cooperative learning per la costruzione cooperativa dei saperi nel setting di apprendimento laboratoriale. **INNOVAZIONI CURRICOLARI** Adozione di un curriculum digitale di scuola da declinare in finalità generali, Obiettivi Specifici di Apprendimento-OSSA e i traguardi di competenza rispetto al PECUP del Liceo Scientifico e alle competenze pedagogico-digitali dei docenti in relazione al DigCompEdu2.2. **INNOVAZIONI METODOLOGICHE** Promozione di pedagogie innovative connesse alle nuove tecnologie digitali e ai nuovi setting di apprendimento. Adozione dell' approccio TEAL e del Debate. Promozione della valutazione formativa in itinere grazie ai feedback dei dispositivi digitali e della valutazione autentica di compiti di realtà svolti in contesti laboratoriali "significativi". Adozione delle tecniche didattiche del Problem-solving e del project-working.

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.

Dal punto di vista del curriculum, la proposta progettuale, che prevede l'allestimento di classi digitalmente "aumentate", potrà contribuire a promuovere l'uguaglianza di genere nei processi di apprendimento e nei risultati educativi, integrando la de-costruzione degli stereotipi di genere e la prospettiva di genere nella didattica della Digital Literacy e delle STEM nelle nuove classi digitali. Dal punto di vista metodologico, il progetto incoraggia un approccio inclusivo in quanto partecipativo e costruttivo nonché cross-disciplinare dei saperi nella classe digitale e consente a tutti gli studenti di avere un ruolo proattivo nel proprio processo di apprendimento. In particolare un forte impatto si prevede su campi come l'alfabetizzazione emotiva, le abilità interpersonali e sociali (cd soft skills), abilità di group-building e di comunicazione nel gruppo, il pensiero critico, l'utilizzo corretto e responsabile delle ICT, le competenze civiche per la cittadinanza attiva.

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

Considerata la varietà di composizione del gruppo di progettazione e i compiti da svolgere nella fase progettuale, si è proceduto alle seguenti operazioni: 1. distribuzione ruoli all'interno del team (ricognizione e valutazione della dotazione di attrezzature digitali esistenti, individuazione tipologia aule, scrittura testi sul format nella piattaforma) 2. attribuzione equilibrata delle attività ai componenti il gruppo quali: a) Design degli ambienti di apprendimento b) Progettazione didattica contestuale al punto a) riguardante la progettazione degli spazi didattici c) Previsione delle misure di accompagnamento. 3. integrazione di attività collegate tra di loro 4. valorizzazione del lavoro di squadra del gruppo 5. flessibilità organizzativa 6. individuazione del referente di progetto.

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

Formazione in servizio continua nell'ottica del LLL-LifeLong Learning (corsi strutturati e job shadowing) nell'ambito del programma europeo Erasmus+ con il quale il Liceo ha attiva una Convenzione di accreditamento per il periodo 2021-2027 ed ha già svolto due progetti di mobilità di staff dedicati all'innovazione pedagogica e alla transizione Digitale: - Coding the future (dedicato al BYOD e al Pensiero Computazionale) - Launching innovation for school improvement (Attività di benchmarking di ambienti e curricoli attraverso visite didattiche e job observation in alcune scuole di eccellenza di Finlandia ed Estonia). Ulteriori progetti di mobilità degli studenti e di staff sulle competenze digitali sono previste dal Piano di Miglioramento del Liceo e, in particolare dal Piano di sviluppo europeo che è alla base della richiesta di accreditamento fino al 2027 che è stata valutata e approvata dall' Agenzia Nazionale INDIRE.

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Il progetto prevede le seguenti misure di accompagnamento: Formazione sul Digitale a cura dell' Animatore Digitale; Formazione sulle competenze della Digital Literacy e della Media Literacy, sulle competenze logico-matematiche, sul Pensiero Computazionale e sulle competenze di cittadinanza attiva attraverso progetti di mobilità del personale docente ed ATA e mobilità degli studenti, finanziati con l'accREDITAMENTO 2021-2027 ottenuto dal Liceo nell'ambito del programma europeo Erasmus+; Formazione tra pari-Peer Education, Tutoring e Mentoring tra docenti in formazione e Comunità educante; Scambio di buone pratiche all'interno della piattaforma e-Twinning; Formazione sul Debate, percorso "La forza del dialogo", nella rete di scuole con capofila l'IIS "Savoia-Benincasa" di Ancona; Formazione sulle competenze digitali nell'ambito della Rete di scuole ambito n.6 della provincia di Chieti e organizzata dalla scuola-polo per la formazione.

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	425

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%		87.533,29 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		27.580,94 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		9.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.790,47 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			137.904,70 €	

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.