



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. SAN REMO LEVANTE

### Codice meccanografico

IMIC81700E

### Città

SANREMO

### Provincia

IMPERIA

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNA MARIA

### Cognome

FOGLIARINI

### Codice fiscale

FGLNMR65B61I138X

### Email

annamaria.fogliarini@gmail.com

### Telefono

3495835952

## Referente del progetto

### Nome

VALENTINA

### Cognome

VASSALLO

### Email

valentina.vassallo@icsanremolevante.education

### Telefono

3474904386

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C14D22002990006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15536

#### Titolo progetto

InnovAzione: ripensiamo i nostri spazi

#### Descrizione progetto

Con il progetto si vuole dare seguito alle priorità del Piano di miglioramento; ciò attraverso la qualificazione e l'innovazione degli ambienti di apprendimento secondo un modello di gestione ibrida che valorizzi le NT, rinnovi spazi già esistenti. La progettazione sarà rispondente alle finalità pedagogico didattiche dei singoli plessi interessati, coinvolgerà la comunità professionale, motivata a ripensare alla propria idea di scuola, a rinnovare i propri stili di insegnamento per rispondere ad esigenze, a bisogni formativi sempre più differenziati. Il progetto coinvolgerà 10 scuole secondarie e 12 scuole primarie, ma l'innovazione avrà impatto su tutto l'istituto, grazie alla ricaduta sulle pratiche professionali della learning organization che verrà a costituirsi attraverso processi di confronto e di interscambio. La rimodulazione degli ambienti sarà finalizzata ad accrescere il senso di partecipazione degli studenti alla comunità scolastica, responsabilizzarli, a promuovere le loro competenze cognitive, metacognitive e sociali, il pensiero critico, riflessivo e collaborativo nell'ottica della cittadinanza attiva. Le aule diventeranno laboratori per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati; ambienti specifici con connotazione disciplinare mirata saranno a disposizione di tutte le classi. Si opterà per arredi flessibili, rimodulabili, versatili, tali da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e da sviluppare il senso estetico negli studenti. Si valorizzeranno soprattutto le NT, partendo dalle diffuse dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD. Nei setting d'aula rinnovati, la dotazione tecnologica diffusa, la connessione con idonei ripetitori il Wi-Fi consentirà l'integrazione tra la dimensione reale e virtuale. Sarà ampliata la dotazione dei dispositivi personali Chromebook, posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, integrati in banchi modulari. Si progetteranno ambienti tematici per potenziare le competenze disciplinari del curriculum verticale acquistando set per la creazione di contenuti digitali originali, stazione video, podcast, stop motion, set di robotica educativa, kit per le STEM. I laboratori di informatica saranno dotati di sistema ChromeOS per la riconversione dei PC acquistati con il PON Ambienti digitali, di software specifici per l'approccio digitale all'insegnamento della lingua2. Si realizzeranno una o più aule immersive, per creare nuovi e motivanti contesti di apprendimento un'aula multisensoriale snoelezen per l'inclusione degli alunni diversamente abili. Si attendono i seguenti risultati: implementazione del curriculum verticale di Istituto aggiornato sulla base delle indicazioni fornite dal frame del Dig Comp Edu, promozione dell'apprendimento attivo, collaborativo, della motivazione, del benessere degli studenti, reale inclusione di tutti i soggetti portatori di bisogni educativi speciali attraverso l'utilizzo versatile degli spazi, la sollecitazione delle abilità cognitive, metacognitive, sociali, della cittadinanza responsabile tramite cura, attenzione per l'ambiente scolastico, sensibilità per la sostenibilità democratica attraverso spazi che favoriscono l'interazione nel piccolo e grande gruppo.

#### 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. Sanremo Levante è articolato in 5 plessi di scuola primaria e 3 di scuola secondaria, conta complessivamente di 39 classi; dispone di 6 laboratori di informatica, 3 aule di lettura, un laboratorio di scienze, due laboratori artistici e qualche piccola aula utilizzata per le attività di sostegno e potenziamento. L'Istituto ha già aderito alle azioni PON FESR per la realizzazione di ambienti digitali, ampliamento LAN/WLAN, reti locali, cablate e wireless ma nonostante questi interventi alcune aule o plessi necessitano di indispensabili migliorie dal punto di vista della connessione, specificatamente di amplificatori di segnale Wi-Fi al fine di poter garantire la copertura necessaria ai nuovi ambienti di apprendimento. Grazie ai bandi PON FESR Realizzazione di smart class per la scuola del primo ciclo e Digital Board, complessivamente 33 aule del nostro istituto sono già state dotate di Panel interattivi. Nelle rimanenti classi sono presenti LIM, inadatte al modello didattico che si intende ora perseguire grazie alla presente misura. Allo stato attuale l'istituto è dotato di un centinaio di PC Desktop distribuiti in 6 laboratori di informatica, una trentina di pc portatili per l'uso nelle aule e 50 Chromebook su due carrelli ricaricabili; a questi vanno aggiunti una cinquantina di tablet utilizzabili per il comodato d'uso degli alunni, anch'essi acquistati grazie ai finanziamenti pregressi e al Decreto Sostegni. Questi ultimi sono stati finora utilizzati sia per la didattica a distanza che per la didattica digitale integrata, che per il comodato d'uso.. Nell'anno scolastico in corso, 9 classi della scuola secondaria di I° grado aderiscono al progetto "Classe 3.0" con il supporto della Fondazione Franchi ed ogni alunno ha come dotazione personale un tablet o un Chromebook che utilizza quotidianamente nella didattica come BYOD. Oltre a questa dotazione di dispositivi, una sola classe è fornita di 20 tavoli modulari che si sono rivelati particolarmente utili per attività di gruppo e per rendere l'ambiente facilmente riconfigurabile alle attività didattiche orientate al cooperative learning, al peer tutoring e alla didattica laboratoriale. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di aule ibride che costituiscano nuovi sistemi di apprendimento.

## 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.**

Grazie ai fondi PNRR si intende riprogettare all'interno dell'istituto 22 ambienti di apprendimento innovativi ottimizzando spazi e risorse già esistenti. Alcune aule saranno ripensate in modo da connotarle in base alle discipline di riferimento e all'approccio metodologico: tali ambienti saranno fruiti a rotazione dagli studenti. Si adatteranno il più possibile gli arredi esistenti, dove non possibile si acquisteranno arredi modulari in quanto più flessibili degli esistenti, facilitanti la rimodulazione del setting delle aule a seconda dell'attività didattica. A questi si integrerà la dotazione tecnologica: accessori minimi per le Digital board, poichè in molte aule i monitor sono già presenti, dispositivi personali (Chromebook) con carrelli per la ricarica, set di indirizzo caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale), che saranno individuati congiuntamente dai vari docenti, in base alle diverse esigenze formative ed agli obiettivi del curricolo verticale. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Si intendono realizzare -aule immersive dotate di tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata sicura e contenuti didattici adatti all'età degli studenti -laboratorio di musica digitale con attrezzatura specifica; -laboratorio di lingua 2, riconvertendo i PC Desktop già in dotazione con nuovo sistema operativo flessibile, software e piattaforme cloud specifiche per le lingue e l'inclusione degli alunni stranieri; -aula snoezelen multisensoriale per facilitare il benessere, lo sviluppo delle autonomie, le relazioni per chi ha maggiormente bisogno di essere accompagnato nel proprio percorso di crescita; -atelier lettura con angolo agorà per il confronto tra pari; -laboratori con arredi flessibili e carrelli per le scienze sperimentali e la robotica educativa; -spazi per il confronto, la messa in scena e la recitazione ma anche la registrazione di podcast o la produzione di elaborati multimediali -aule collaborative con banchi modulari, torrette di ricarica, chromebook -aula creatività per l'approccio in digitale al linguaggio artistico -aula relax per la fruizione informale degli spazi. Tali ambienti innovativi agevoleranno il raggiungimento delle priorità del Piano di Miglioramento.

### **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)**

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
AULA SNOELEZEN	1	Ripetitore wi-fi; Tubo a bolle e tubi sonori diatonici. Proiettore a parete o pavimento con altoparlante; Pietre sensoriali luminose.	Arredi polisensoriali specifici come letto ad acqua musicale con vibrazioni, poltrona basculante, cubi sensoriali, cuscini massaggianti, specchi plexiglass	L'aula mira alla stimolazione sensoriale controllata per facilitare il benessere, lo sviluppo delle autonomie, la relazione, l'inclusione degli alunni H
ATELIER LETTURA	4	Rip. wi-fi, monitor touch su carrello, con sistema videoconferenza. Tablet per lettura, carrello mobile ricarica o postazioni elettrificate.	Librerie modulari con sedute integrate. Possibilità di cambiare setting con panche estraibili ed angoli morbidi.	Promuovere innovazione metodologica (debate, cooperative learning, scrittura collaborativa, problem solving), ricerca e uso competente informazioni, competenze civiche e di cittadinanza attiva

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		Software per audiolettura e piattaforma di gestione biblio		
TECH HUB - AULA LINGUA2/INFO	1	Monitor touch su carrello, sistema audio e cuffie professionali, software lingue multiutente e di gestione classe, sistema videoconferenza Riconversione degli attuali PC in ChromeOS Flex		Promuovere le competenze chiave di cittadinanza in modo dinamico, interattivo , coinvolgente sollecitando partecipazione sociale, dibattito, interscambio
InsegArti - LABORATORIO TEATRO/CINEMA/PODCAST	2	Dotazioni audio-video connesse allo schermo, software, app musicali	Panche estraibili o sedute morbide per agorà. Tende oscuranti ignifughe.	Promuovere la fruizione del linguaggio artistico digitale, consolidare abilità cognitive e metacognitive, pratiche, pensiero critico e divergente in un ambiente attivo, collaborativo, inclusivo .
Il nostro Bauhaus - AULA della CREATIVITA'	1	Monitor touch su carrello elettrificato con funzione tavolo, sistema audio, dispositivi personali con tavoletta di supporto grafico e sistema videoconferenza		Promuovere la fruizione del linguaggio artistico digitale, consolidare abilità cognitive e metacognitive, pratiche, pensiero critico e divergente in un ambiente attivo, collaborativo, inclusivo .
SPAZIO RELAX - LOUNGE	1	Ambiente connesso in wi-fi alla piattaforma Google Workspace dove l'intero istituto lavora e collabora in cloud. Sedute/Poltrone elettrificate, pc ad uso dei docenti, stampanti.	Sedute elettrificate per la fruizione individualizzata. Arredi modulari, tavolo e sedie per la collaborazione	Rinforzare la partecipazione sociale, il dibattito, l'interscambio all'interno della comunità professionale, l'inclusione, il benessere psico fisico.
AULA COLLABORATIVA	6	Monitor touch a muro, sistema audio e dispositivi personali con scrittura naturale e carrello mobile. Software inclusivo e sistema	Arredi flessibili e modulari a basso impatto ambientale. Cattedra mobile adatta per insegnamento seduto o in piedi, tavoli	Favorire l'apprendimento attivo, innovativo, collaborativo, la motivazione, l'interazione sociale, la co-progettazione, l'inclusione, la personalizzazione, le abilità cognitive, metacognitive, sociali

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		videoconferenza.	ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica. Sedie e sedute impilabili.	
AULA IMMERSIVA	2	Ripetitore segnale wi-fi, parete immersiva modulabile con 2/3 videoproiettori connessi da server di gestione, tablet per controllo attività, struttura a pannelli e licenza per contenuti didattici.	Tende oscuranti ignifughe	Favorire l'apprendimento attivo, innovativo, collaborativo, la motivazione, l'interazione sociale, la co-progettazione, l'inclusione, la personalizzazione, le abilità cognitive, metacognitive, sociali
AULA CODING/STEM/SCIENZE	2	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con monitor touch su carrello, sist. videoconferenza e dispositivi personali; carrello mobile per ricarica e strumentazione specifica. Rip. Wi-Fi	Arredi flessibili e modulari per configurare l'aula a basso impatto ambientale. Tavoli ignifughi ad alta resistenza chimico-fisica e sedute impilabili. Tavolo STEM convertibile in base alle necessità	Prevenire il divario di genere, potenziare le competenze matematico tecnologico scientifiche, favorire il Dig comp edu
Spazio Fuoritempo - AULA di MUSICA e registrazione PODCAST	1	Rip.Wi-Fi; Digital Board su carrello; Casse/diffusori con BT e lettore USB; Mixer microfonico 6/8 canali, microfoni wireless; pianoforte digitale 88tasti, software	Pannelli fonoassorbenti (a soffitto "a scacchi" oppure a parete), leggio, armadio, tavoli modulari	Promuovere la fruizione del linguaggio artistico digitale, consolidare abilità cognitive e metacognitive, pratiche, pensiero critico e divergente in un ambiente attivo, collaborativo, inclusivo .
LeoLab - AULA di SCIENZE	1	Rip.Wi-Fi; Digital Board all-in one su carrello con sistema videoconferenza; Microscopio e strumentazione digitale; dispositivi ad uso personale (chromebook) su carrello ricarica; software	Arredi flessibili e modulari a basso impatto ambientale. Cattedra mobile adatta per insegnamento seduto o in piedi, tavoli ignifughi e ad alta resistenza chimico-fisica. Sedie e sedute impilabili.	Prevenire il divario di genere, potenziare le competenze matematico tecnologico scientifiche, favorire il Dig comp edu

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

La progettazione degli spazi all'insegna di flessibilità mobilità, consentirà di cambiarne agevolmente la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate. Il modello delle aule laboratorio, fruibili a rotazione, comporterà la rielaborazione dell'orario, una oculata e dinamica scansione dei tempi, la valorizzazione degli spazi orari ricavati dall'articolazione delle lezioni in 55 minuti nella scuola secondaria. Le aule non saranno più l'unico punto di riferimento fisso delle classi e gli studenti potranno fruire anche informalmente degli spazi della scuola, imparando ad averne cura. Gli spazi dedicati alle attività disciplinari laboratoriali renderanno più agevole la progettazione didattica e il raggiungimento di abilità, conoscenze, competenze del curricolo di Istituto; lo stesso sarà aggiornato sulla base del Dig Comp Edu ai fini di consentire l'effettivo conseguimento da parte degli studenti delle competenze digitali. Gli spazi riqualificati saranno lo scenario versatile in cui potranno aver seguito didattiche innovative supportate dalle strumentazioni, dai dispositivi e dalla risorse digitali: dal debate al service learning al compito di realtà, con possibilità di interscambi con il territorio; dal cooperative learning , al tutoring, all'apprendimento autonomo per meglio adattarsi ad ogni stile cognitivo; dalla scrittura collaborativa , al problem solving, alla flipped classroom, al brain storming, al role playing per incoraggiare partecipazione attiva e motivazione; dal tinkering all'hackathon per promuovere pensiero critico riflessivo, dinamiche collaborative, pensiero divergente . La didattica laboratoriale integrata con le nuove tecnologie e valorizzante tutti i linguaggi, consentirà a tutte le intelligenze di esprimersi. Lo spazio così articolato rinforzerà la partecipazione sociale, il dibattito, l'interscambio, la motivazione all'interno di tutta la comunità professionale, il potenziamento delle competenze civiche e di cittadinanza attiva degli studenti che saranno motivati a salvaguardare il loro ambiente scolastico all'insegna della sostenibilità.

## **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.**

Sia la progettazione versatile degli spazi, con possibilità di variare agevolmente i diversi setting per adattarsi alle necessità emergenti, ai diversi stili di apprendimento, sia l'uso delle nuove tecnologie, consentiranno la personalizzazione dei processi di insegnamento/apprendimento. Come già sperimentato durante l'emergenza pandemica, saranno possibili esperienze didattiche ibride consentendo agli alunni costretti ad assentarsi per lunghi periodi di partecipare da remoto alle attività didattiche. La creazione di aule sensoriali snoelezen permetterà agli alunni con disabilità di fruire di spazi rilassanti calibrati sui bisogni individuali; ciò a beneficio del loro benessere e del raggiungimento degli obiettivi del PEI. Lo svolgimento di attività incentrate sulle STEM e sulla robotica, con scambi incrociati tra gli alunni delle diverse classi, consentirà di prevenire il divario di genere e meglio calibrare le attività di orientamento.

## **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

E' stato individuato nella seduta del CDD del 1 09 22 con del 8. Si compone dei collaboratori del DS che orientano la progettazione sulla base della vision di Istituto, dell'animatore digitale, dei membri del team dell'I D che forniscono consulenza relativa a dispositivi, software, app, innovazione metodologica, di docenti con competenze nel settore del design . Il gruppo è allargato ai fiduciari di plesso che garantiscono riscontri immediati relativi alle disponibilità di spazi, strumentazioni, arredi, alla ricognizione di esigenze, bisogni. E' stato definito un cronoprogramma (individuazione del modello di scuola da realizzare sulla base delle singole visioni pedagogiche, ricognizione dell'esistente tramite specifica modulistica, prima progettazione di massima),una prima definizione degli acquisti e ipotesi dei relativi costi, cui seguirà nella fase esecutiva del progetto, la pianificazione specifica step by step. Il collegio è informato sullo stato di avanzamento della progettazione

## 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

L'Istituto ha aderito alla rete che fa capo all'IT.T.L. Nautico San Giorgio di Genova e Camogli che ha risposto all'Avviso pubblico per la presentazione di proposte progettuali per la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata nelle scuole di cui alla nota n. 84780 del 10/10/2022, risultando assegnataria dei relativi fondi. Pertanto il personale docente fruirà degli interventi formativi previsti dal conseguente progetto "In.Digitale - La palestra dell'insegnante digitale". Saranno attivate costanti attività di tutoraggio e mentoring da parte del team dell'innovazione digitale e si sfrutteranno le opportunità formative proposte dalla piattaforma FUTURA. Si attiverà una comunità di pratiche dove il confronto e lo scambio di esperienze origineranno nuovi saperi, stimoleranno l'innovazione e la diffusione di buone pratiche, saperi taciti.

## 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	650

## 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	19	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%		84.948,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.316,19 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.158,09 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.158,09 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			141.580,98 €	

## 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.