



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

NICOLA BADALONI

### Codice meccanografico

MCIC83100E

### Città

RECANATI

### Provincia

MACERATA

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNAMARIA

### Cognome

DE SIENA

### Codice fiscale

DSNNMR67H54F537C

### Email

annamaria.desiena@istruzione.it

### Telefono

3385665126

## Referente del progetto

### Nome

SILVIA

### Cognome

COCCIA

### Email

silvia.coccia@icbadaloni.edu.it

### Telefono

3348641516

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J24D22003040006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13079

#### Titolo progetto

A SCUOLA DI FUTURO

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Scuola 4.0 e la progettazione "A scuola di futuro" si intendono creare 14 ambienti di apprendimento, destinati a tutta la popolazione scolastica della scuola primaria e secondaria di primo grado. L'obiettivo è strutturare un sistema ibrido con 11 aule dedicate, progettate come ambienti flessibili, avanzati tecnologicamente e trasformabili a seconda delle esigenze metodologiche, per una didattica oltre che disciplinare anche esperienziale, e 3 aule innovative assegnate ad altrettante classi (precisamente alle tre classi terminali della scuola primaria) in cui alunni e docenti possano disporre quotidianamente di device multimediali personali (posti su carrelli mobili per la ricarica, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico), per un'educazione digitale quotidiana in preparazione del passaggio all'ordine di scuola superiore e ad un'età in cui l'uso dei device si intensifica, spesso senza la giusta consapevolezza. Tutti i plessi dell'Istituto Badaloni, i tre della scuola primaria e l'unico plesso della scuola secondaria di primo grado, saranno interessati dalla creazione di differenti ambienti laboratoriali, fruibili da più classi durante le giornate di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra. Gli spazi scelti, fatta eccezione per le tre classi quinte innovative fisse, sono aule libere, laboratori, biblioteche, ambienti di passaggio che, con pannelli rimovibili, arredi modulabili e flessibili diventeranno set di apprendimento, facilmente raggiungibili da tutte le classi. Questi ambienti sono destinati ad attività di apprendimento cooperativo e sperimentazione e saranno corredati da carrelli e dotazioni tecnologiche mobili e trasportabili in qualunque classe dell'edificio scolastico, per trasformare ognuna delle 27 aule in ambiente di apprendimento innovativo. In questi ambienti sarà quindi possibile svolgere direttamente le attività didattiche o prendere i vari carrelli e dotazioni tecnologiche da utilizzare all'interno della propria aula didattica. Gli stessi arredi scelti, modulari e riposizionabili, si potranno spostare con facilità per configurare l'ambiente a seconda delle esigenze disciplinari, interdisciplinari e metodologiche. Allo stesso modo potranno essere spostati facilmente, coinvolgendo in maniera laboratoriale tutti gli alunni delle varie classi in maniera inclusiva, i carrelli organizzati con materiali disciplinari STEAM, utili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Le dotazioni tecnologiche andranno ad arricchire e completare sistemi di apprendimento innovativi già avviati negli anni grazie ad altri PON con tablet, notebook, monitor mobili e trasformabili connessi alla rete e collegati a Google Workspace, piattaforma già da tempo utilizzata dall'Istituto. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (notebook o tablet), che verrà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Più in particolare, verranno scelti anche software e dotazioni tecnologiche per aiutare nel loro percorso di integrazione gli alunni stranieri, gli alunni BES o con disabilità. Uno dei laboratori sarà dotato di strumentazioni altamente innovative per la sperimentazione di realtà aumentata con contenuti specifici e adeguati al percorso di apprendimento degli alunni.

#### 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. Badaloni è composto da 4 plessi di Scuole dell'Infanzia, 3 di Scuola Primaria ed uno di Scuola Secondaria di I grado. Le quattro scuole dell'Infanzia hanno in dotazione almeno una LIM per ogni plesso ed ulteriori dotazioni tecnologiche ed innovative grazie al PON Ambienti Didattici Innovativi per la Scuola dell'Infanzia. L'Istituto ha aderito al Piano Connettività a banda ultralarga-Piano Scuole connesse, che interessa tutti i plessi di primaria e secondaria. Ogni plesso è dotato di materiali per il coding e per le discipline STEM grazie ai fondi del Bando PNSD per la realizzazione di spazi laboratoriali e strumenti digitali per le STEM. Le tre scuole Primarie sono interessate dalla riorganizzazione di alcuni spazi esterni grazie al Pon EduGreen. La Scuola Primaria Le Grazie ha 10 aule su 2 piani, di cui 5 fruite dalle classi e 5 non utilizzate. Con i fondi PNSD è stato riorganizzato un ampio spazio comune con tribunette, proiettore e schermo. Il plesso è dotato di kit Blue Bot. La Scuola Primaria Urbani è su 2 piani, ha 7 aule, di cui 6 usate dalle classi. Gli spazi più ampi usati per attività cooperative sono un'aula di circa 35 mq e un ambiente comune antistante alcune aule. Il plesso è dotato di 24 banchi modulari, un carrello caricatore con 14 tablet grazie al PON Smart Class e di 12 kit LEGO SPIKE ESSENTIAL e kit per le scienze grazie al PON STEM. La Scuola Primaria San Vito è attigua alla Scuola dell'Infanzia San Vito e alla Scuola Secondaria di I grado San Vito. È disposta su un unico piano affacciato sul cortile centrale ed è suddivisa in 6 aule di cui 5 scolastiche e 1 polifunzionale di circa 42 mq. Appartengono alla Scuola Primaria San Vito anche i locali del MomusAtelier: un ambiente di 78 mq, innovativo e condiviso, con 24 banchi modulari, 1 monitor touch con pc, stampante laser e 3D, armadio caricatore con 12 notebook, laser box, robottini DOC, kit di Strawbees e materiali per il tinkering. La Scuola Secondaria di I grado San Vito, è suddivisa su tre piani. Piano terra: mensa e palestra in comune con primaria e infanzia. 1° piano: 9 aule per le classi, 2 aule polifunzionali e 1 laboratorio informatico (con 25 notebook), 1 sala insegnanti. 2° piano: 2 aule per le classi, 1 aula polifunzionale, 1 laboratorio dotato di kit per le scienze grazie al Pon STEM e 1 biblioteca. Nuovi monitor touch acquistati grazie al finanziamento PON Digital Board sostituiranno i vecchi, destinati, qualora ancora funzionanti, agli altri plessi.

## 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.**

L'Istituto Badaloni da sempre ha partecipato a bandi e Pon per rinnovarsi ed aggiornare modalità didattiche, ambienti di apprendimento e dotazioni tecnologiche. Grazie ai fondi del PNRR Scuola 4.0 e alla realizzazione del progetto "A scuola di futuro" si andranno a realizzare 14 ambienti di apprendimento innovativo che avranno una ricaduta reale e significativa su tutta la popolazione scolastica dell'Istituto. Gli ambienti saranno di tipologia differente per adattarsi il più possibile alle diverse realtà scolastiche e alle esigenze degli utenti finali. Nei vari plessi verranno realizzati dei veri e propri laboratori flessibili, con carrelli mobili, device, materiali per le STEM, arredi modulari e dotazioni tecnologiche a disposizione di tutte le classi della scuola. Questa modalità organizzativa porta il laboratorio stesso nelle classi per un rinnovamento della didattica quotidiana, una fruizione semplice e diretta, una maggiore inclusione grazie alla modalità esperienziale e collaborativa. Inoltre saranno attrezzati nuovi ambienti destinati all'apprendimento cooperativo, al peer learning, all'insegnamento delle multiliteracies e gamification in spazi comuni, che saranno trasformati grazie ad arredi flessibili e riconfigurabili a seconda delle esigenze disciplinari e interdisciplinari e della personalizzazione delle metodologie didattiche innovative. Infine tre "aule fisse" saranno destinate alle classi quinte delle scuole primarie, che verranno dotate di device posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Si è scelto così di avviare una sperimentazione realizzando un sistema di maggiore fruibilità e semplificazione per promuovere un utilizzo immediato ed un sistema misto di attività didattica online e offline quotidiano.

**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 apprendimento esperienziale Primaria San Vito	1	L'aula sarà dotata di carrelli per i materiali STEM, monitor touch mobile, da usare anche in altri ambienti attigui, corredato di notebook, stampante a colori A3, software e strumenti per l'inclusione	L'aula sarà dotata di banchi mobili con sedie impilabili ed un armadietto a muro per la sicurezza del dispositivo notebook	Dotazioni innovative per una didattica esperienziale trasportabile e fruibile direttamente nelle classi e creazione di un ambiente per l'apprendimento collaborativo
Ambiente di Apprendimento cooperativo Primaria San Vito	1	In questo ambiente di apprendimento si utilizzeranno le dotazioni tecnologiche già presenti nel plesso	In questo ambiente di passaggio sarà realizzata una parete a lavagna magnetica da sfruttare con vari gruppi di lavoro che si potranno organizzare grazie a sedute mobili in modo flessibile e modulare	Ambiente di studio, scambio, confronto e costruzione di esperienze di apprendimento condiviso tra gli alunni, anche in modalità informale
Classe Innovativa Primaria	3	Le classi quinte delle Primarie saranno dotate di armadi	Le aule sono già dotate di monitor touch, sistema per	Si potranno usare i dispositivi quotidianamente

<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>
		caricatori, ove necessario, e fornite di dispositivi personali, anche aggiuntivi a quelli preesistenti	videoconferenza e arredi mobili	individualmente o a piccoli gruppi per fare ricerca, creazione e rielaborazione di contenuti, essere educati ad un uso consapevole delle tecnologie
Laboratorio tecnologico-atelier San Vito	1	L'aula sarà dotata di ulteriori dispositivi protetti e tenuti in un carrello caricatore preesistente e di dotazioni per la realtà virtuale e aumentata	Le aule sono già dotate di monitor touch, sistema per videoconferenza e arredi mobili	Didattica esperienziale e collaborativa con dotazioni fruibili in questo ambiente di apprendimento o trasportabili in altri ambienti
Aula laboratorio tecnologico Urbani	1	L'aula sarà dotata di ulteriori dispositivi protetti e tenuti in un carrello caricatore preesistente, cuffie e tastiere bluetooth, software e hardware per l'inclusione di alunni BES e stranieri	Le aule sono già dotate di monitor touch mobile, sistema per videoconferenza e arredi mobili	Didattica esperienziale e collaborativa con dotazioni fruibili in questo ambiente di apprendimento o trasportabili in altri ambienti
Spazio Collaborativo Urbani	1	In questo spazio di apprendimento saranno utilizzate le dotazioni tecnologiche già presenti nel plesso con dispositivi e materiali per robotica e coding	L'ambiente di apprendimento sarà dotato di tavoli collaborativi con sedie impilabili e pannelli divisori per rimodulare lo spazio	Lo spazio sarà dotato di arredi per attività di collaborazione e cooperative learning e soluzioni d'arredo modulare che consentano una riconfigurazione puntuale, veloce e sistematica degli spazi
Laboratorio tecnologico Le Grazie	1	L'aula sarà dotata di tavoli mobili componibili con hub di ricarica, notebook e tavolette grafiche protette in un armadio di ricarica, stampante, software e hardware specifici per l'inclusione	L'aula, già dotata di monitor touch, sarà organizzata con banchi mobili, sedie impilabili ed un tavolo collaborativo	Lo spazio sarà arredato con mobili per attività di collaborazione, cooperazione e soluzioni d'arredo modulare che consentano una riconfigurazione puntuale, veloce e sistematica degli spazi
Aula Apprendimento collaborativo Le Grazie	1	L'aula sarà organizzata con tavoli mobili, carrello per le dotazioni STEM, monitor touch mobile, da usare anche in altri ambienti attigui, hardware e software specifici per l'inclusione	L'aula sarà dotata di banchi mobili, tavolo collaborativo con sedute impilabili e mobili, un tavolo collaborativo	Aula di coding e di scambio, caratterizzata da angoli confortevoli per la condivisione di idee. apprendimento cooperativo e didattica innovativa con dotazioni tecnologiche per le STEM e l'inclusione
Biblioteca Secondaria San	1	Nella biblioteca sarà potenziata la rete wireless e	L'aula sarà dotata di sedute a mezzaluna imbottite di	L'aula sarà una sala lettura immersiva con libri e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Vito		sarà dotata di alcuni device per la lettura e la ricerca	colori diversi	contenuti audio e digitali. Saranno a disposizione tablet per la lettura di e-book e l'ascolto di audiolibri
Laboratorio STEAM di scienze e arte Secondaria San Vito	1	Il laboratorio, già fornito di strumentazione STEAM, dovrà essere potenziato nella rete wireless e attrezzato con tavolette grafiche	L'aula sarà dotata di banchi mobili con sedie impilabili e di un carrello per trasportare il materiale scientifico e artistico a disposizione	L'aula STEAM propone la metodologia didattica TEAL che unisce lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali per un apprendimento esperienziale e collaborativo
Laboratorio di informatica e tecnologia Secondaria San Vito	1	Il laboratorio sarà potenziato nella rete Wireless con hub di ricarica, notebook e dispositivi di connessione alla rete	L'aula è già dotata di monitor touch, sistema per videoconferenza e arredi mobili.	Aula di apprendimento di competenze digitali e coding
Aula di musica Secondaria San Vito	1	L'aula sarà dotata di ulteriori dispositivi per la videoregistrazione e l'audio registrazione, oltre che hardware per potenziare la rete internet	Le aule sono già fornite di monitor touch, sistema per videoconferenza e arredi mobili. Saranno ulteriormente dotate di pannelli fonoassorbenti utili alle registrazioni video e audio	Didattica esperienziale e sensoriale: realizzazione di musica d'insieme, registrazioni audio e video, prodotti multimediali, podcast.

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

L'Istituto Badaloni vuole creare e trasformare spazi di apprendimento che possano facilitare l'uso di metodologie innovative rendendo più significativo il processo di apprendimento e insegnamento. La possibilità per ogni docente di usufruire di aule e ambienti già predisposti o facilmente organizzabili renderà più semplice e immediata una pratica pedagogica che mette al centro le studentesse e gli studenti tramite metodologie d'avanguardia. Tra le metodologie didattiche che sicuramente potranno essere messe in atto in questi ambienti ci sono e-learning (uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione a supporto dei processi formativi; uso delle tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento facilitando l'accesso alle risorse e ai servizi, agli scambi e alla collaborazione) multiliteracies (alfabetizzazioni molteplici) gamification (utilizzo di elementi mutuati dai giochi e di tecniche di creazione di giochi in contesti non ludici) Challenge-based Learning (approccio didattico collaborativo basato su delle sfide che vengono identificate e risolte dai partecipanti stessi.) cooperative learning (didattica cooperativa) learning by doing (didattica esperienziale) peer learning debate Problem-based Learning (apprendimento basato sui problemi )

### **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.**

Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a sostenere la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale. L'implementazione della dotazione comune digitale di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Si andranno anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEAM, per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. Inoltre molte delle dotazioni digitali sono state pensate per favorire l'inclusione di tutti gli alunni DVA o con bisogni educativi speciali, permettendo una didattica individualizzata o che tenga conto anche del background esperienziale o di una lingua differente, come per gli alunni stranieri.

### **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

Team Innovazione Digitale

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

La DS con l'AD, referente di progetto, hanno avuto degli incontri preliminari per confrontarsi sulle indicazioni riguardanti il PNRR Scuola 4.0 e per individuare le figure da coinvolgere nel gruppo di lavoro, in collaborazione con la DSGA. In seguito si sono svolti degli incontri di studio del Piano Scuola 4.0 tra DS, AD e Team Innovazione, per poi presentare ed informare anche le FFSS ed i fiduciari dei plessi che saranno interessati dal Progetto. Con la collaborazione dei fiduciari è stato possibile stilare un quadro puntuale e completo di tutte le risorse e dotazioni già presenti e al contempo coinvolgere tutto il corpo docente per una valutazione delle esigenze reali e sentite per un rinnovamento profondo delle metodologie didattiche tramite l'innovazione. Durante tutto il periodo operativo il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi.

### **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

Accordo di rete con I.I.S.E.MATTEI: INNOVAZIONE-INTERAZIONE-SPERIMENTAZIONE

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse, quindi si prevede una fase di intensa formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e successivamente percorsi di formazione continua, sia esterna che interna. Il Team innovazione provvederà ad organizzare la formazione interna sulle nuove tecnologie per tutti i docenti dell'Istituto e contemporaneamente l'Istituto si avvarrà anche di alcune collaborazioni consolidate con alcune scuole superiori del territorio per la formazione riguardante le tecnologie e gli strumenti più complessi. A partire dal 2024/2025 si prevedono momenti di formazione, condivisione e feedback relativi ai nuovi strumenti e metodi di insegnamento-apprendimento, rivolti sia ai docenti che agli studenti, con il vantaggio di raccogliere un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui attingere.

## 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	500

## 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	13	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%		67.309,84 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		19.374,24 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		500,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		9.687,12 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				96.871,20 €

## 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**  
20/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.