



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

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

I.C. "MARIO BOSCO"

Codice meccanografico

CHIC840006

Città

LANCIANO

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

MIRELLA

Cognome

SPINELLI

Codice fiscale

SPNMLL64B46E435L

Email

mirellaspinelli79@gmail.com

Telefono

360822013

Referente del progetto

Nome

Agnese

Cognome

Senerchia

Email

agnese.senerchia@icmarioboscolanciano.org

Telefono

3203167941

Informazioni progetto

Codice CUP

F44D22002900006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13809

Titolo progetto

Una scuola SMART!

Descrizione progetto

Il progetto intende puntare sull'organizzazione dell'ambiente formativo, partendo dal presupposto che dall'allestimento del setting educativo dipendono sia il modello pedagogico-didattico che si intende proporre e adottare, sia il modello relazionale che sta alla base dei rapporti tra gli attori scolastici: gli elementi di diversa natura che intervengono a scuola si intrecciano gli uni negli altri, perché è l'esperienza scolastica nel suo complesso ad essere formativa ed è dunque necessario progettarela nella sua globalità, senza lasciare niente al caso. Il contesto educativo è visto come un sistema complesso composto da una struttura materiale, l'hardware (spazi e architetture in genere, arredi, strumenti didattici, tecnologie), e da una struttura immateriale, il software (le relazioni, le competenze professionali dei docenti, ma anche quelle degli allievi, le Indicazioni nazionali e i piani formativi, i sistemi di valutazione, ecc.) L'intervento principale mirerà a rinnovare ed implementare le metodologie didattiche, l'organizzazione, il tutto all'insegna della creatività e del coinvolgimento attivo. Il digitale, strumento peraltro irrinunciabile con i nativi digitali, verrà alla fine del percorso. Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale, e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con le STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. Il motore di questa nuova realtà è l'apprendimento: una scuola che non fornisca istruzioni e procedure, ma padronanza di processi per costruire soluzioni e rappresentazioni utili, ma flessibili, di un mondo complesso fatto di azioni e reazioni spesso non prevedibili. Sarà necessario, quindi, non solamente acquisire dotazioni digitali innovative, arredi e piattaforme, ma predisporre condizioni di flessibilità nella gestione degli spazi, del tempo e nella diversificazione dei percorsi educativi degli studenti. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti per permettere di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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'Istituzione scolastica ha negli anni attuato un rinnovamento profondo della didattica e delle modalità educative, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione, al cooperative learning e al learning by doing. L'occasione dei fondi PNRR ha fatto nascere nella nostra scuola una riflessione profonda su quale modello pedagogico e didattico riteniamo più efficace e remunerativo per migliorare l'offerta formativa del nostro Istituto. Interverremo principalmente nel plesso di scuola Secondaria I grado "G. Mazzini", dove sono presenti 23 di cui 6 adibite come laboratorio di informatica, scienze, sostegno, musica, arte. Sono già presenti 15 Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo ad installare nelle aule che ancora non ne dispongono o a sostituire con le LIM ormai obsolete. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. A scuola abbiamo inoltre un'ottima dotazione di arredi: 54 tavoli modulari, 54 sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, 54 sedie su ruote, che utilizzeremo per le aree comuni del plesso, perché ogni spazio vogliamo diventi un'occasione di apprendimento. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili Windows e tablet) andranno invece ad arricchire la dotazione di 59 device (42 PC + 17 tablet) che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. Nella scuola Primaria "Eroi Ottobrini", invece, sono presenti 25, pertanto prevediamo la realizzazione ex novo di un laboratorio multimediale polivalente (informatica e scienze) a disposizione di tutto il plesso e l'allestimento degli spazi comuni con arredi flessibili e adattabili alla creazione di isole di apprendimento cooperativo. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento con aule tematiche mirate a specifici obiettivi disciplinari, nelle quali le dotazioni esistenti verranno integrate e valorizzate dalle nuove soluzioni.

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 intendiamo adottare una soluzione ibrida: riorganizzeremo alcune aule in modo da destinare agli studenti ambienti dedicati "specializzati", in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline: suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo, dunque non ci serviranno spazi in più, ma sfrutteremo in modo diverso gli spazi esistenti. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su 9 (inserire numero target) ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione avrà impatto su tutto l'Istituto. Nella scuola Secondaria I grado acquisteremo contenitori modulari con sedute configurabili grazie alla mobilità degli elementi su ruote da collocare nei corridoi, in modo da trasformare alcuni angoli in luoghi dove consultare tablet, riunirsi e confrontarsi oppure appartarsi per ascoltare musica, scrivere, disegnare, studiare. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa: doteremo di Digital Board di ultima generazione le aule che ancora non ne dispongono o sostituiranno le LIM ormai obsolete. Doteremo ogni piano del plesso di un carrello mobile, dotato di sistema di ricarica intelligente per il risparmio energetico, contenente una flotta di dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet). Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per l'area umanistica acquisteremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali, mentre per l'area tecnico-scientifico prediligeremo kit per le STEM e stampa 3D che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving. Nella scuola Primaria realizzeremo un laboratorio multimediale polivalente completo di schermo interattivo e PC al fine di valorizzare ed accrescere l'esperienza laboratoriale come strumento per migliorare l'apprendimento degli alunni al sapere scientifico e l'approccio alle nuove tecnologie, per promuovere la condivisione di esperienze e luoghi di apprendimento interattivo e collaborativo.

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.)
NEXT GENERATION LAB	2	Touch board, dispositivi digitali (tablet e pc), dispositivi per le STEM, la creatività digitale, l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e robotica	Arredi facilmente riposizionabili per dare la possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche	Per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo, con didattica personalizzata, relazioni, motivazione, benessere emotivo, peer learning, problem solving e progettazione e consolidare tutte abilità
BIBLIOTECH	1	L'aula sarà dotata di e-book, PC, cuffie e software per audiolibri. Inoltre verrà attivato il prestito digitale che	Gli arredi e gli spazi saranno adattabili a una varietà di usi: studio, lettura, attività sociali e culturali. Sarà posta	Avvicinare i "nativi digitali" alla lettura, fare annotazioni, recensioni, comunicare, manipolare

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		consiste in una "biblioteca virtuale"	attenzione alla scelta del colore, alla luce, all'insonorizzazione	testi, sviluppare trame, costruire personaggi e ambientazioni con l'ausilio di software dedicati.
TECNOLAB	1	Visori per la AR e VR per esperienze immersive, dispositivi per il making e per la creazione e stampa in 3D, software e APP innovativi per la didattica digitale delle STEM e realtà aumentata.	L'aula verrà riconfigurata implementando altri arredi funzionali allo sviluppo della creatività digitale	Acquisire nuovi linguaggi digitali, potenziare abilità pratico-costruttive, sviluppare capacità logico-formali,
SCIENCLAB	1	L'aula verrà dotata di strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale. kit didattici per le discipline STEM, stereomicroscopi, visori, fotocamera	L'aula sarà allestita con arredi modulari e flessibili per rapida riconfigurazione secondo le necessità, per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo e una didattica personalizzata	Promuovere la metodologia scientifico-sperimentale, migliorare l'apprendimento dei concetti di chimica, biologia e scienze della Terra, potenziare il sistema induttivo e ipotetico deduttivo.
AULA #2030	1	Videoproiettore, monitor video 50", lettore DVD, scanner, stampante, Telecamera digitale HD professionale, fotocamera HD professionale, kit Boom con giraffa microfonica e antiveneto, Microfoni panoramic	L'aula sarà allestita con arredi modulari e flessibili per rapida riconfigurazione secondo le necessità, per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo e una didattica personalizzata	stimolare gli studenti nello sviluppo di nuove competenze; nella realizzazione di un percorso di crescita umana e culturale; nella comprensione dei progetti profondi e «visioni» del tempo che si sta v
SPAZIO RICRE-ATTIVO	1	Si allestirà uno spazio accogliente, digitale, informale e multicolore, fisico e virtuale per promuovere la lettura, accessori per ascoltare musica (cuffie, device, cubo), e-reader per leggere.	L'ambiente relax sarà realizzato in materiali morbidi, sedute comode e colorate, divani, poltrone, tappeti colorati e morbidi pouf	Lo spazio aiuterà la socializzazione, svilupperà la capacità di rilassarsi e il rispetto per gli altri, incrementare l'interesse e la motivazione, così da favorire momenti di crescita personale.
RADIO MAZZINI	1	Aula con computer/laptop, software DAW per registrare, editare e mixare musica sul computer, interfacce audio, monitor da studio,, filtri antipop, ear training, microfoni.	l'aula sarà dotata di trattamento acustico: I bass strap; Pannelli acustici; Diffusori..	Favorire un nuovo approccio al mondo degli eventi sonori che superi l'ascolto e l'esecuzione passiva per creare, manipolare, smontare, modificare, mixare ed editare materiale sonoro e multimediale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
EroiOttobriniLAB	1	Il laboratorio di scienze sarà dotato di: kit laboratorio dell'acqua, microscopio digitale, kit per esperimenti scientifici, arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni.	L'aula sarà allestita con arredi modulari e flessibili per rapida riconfigurazione secondo le necessità, per favorire l'apprendimento attivo e collaborativo e una didattica personalizzata	Si mirerà a far acquisire agli alunni una competenza informatica di base fornendo competenze di base per l'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione

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

Non basta mettere in una stessa aula gli alunni per far quadrare i conti (educativi). Sarà necessario ripensare l'impostazione pedagogica delle attività, facendo in modo che le differenze tra gli alunni possano essere una risorsa in termini di educazione tra pari, e allo stesso tempo non far mancare a ciascun alunno l'attenzione individuale necessaria. Gli ambienti trasformati e/o rinnovati saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti dedicati: l'orario sarà rielaborato attraverso la realizzazione di un calendario di fruizione ragionevole, per gestirne la complessità (ad es. in un mese tutti docenti utilizzatori hanno x ore di accesso). I ragazzi fruiranno degli spazi polifunzionali e utilizzeranno un pc/tablet dove conservare i propri lavori (Classroom e drive di @icmariobosco) faciliteranno lo scopo. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving, nonché la rinascita continua della concentrazione. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Lo scopo del progetto non è solo quello di digitalizzare la scuola, fornendo una grande quantità di dispositivi e dotazioni, è soprattutto quello di farla diventare centrale nell'evoluzione della società verso contesti e stili di vita profondamente diversi, gestendo i luoghi dell'abitare in modo da integrare gli ambienti fisici con quelli digitali in un nuovo territorio, creando nuovi abitanti.

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.

La scuola italiana è caratterizzata da forti divari territoriali. Per rispondere a questa criticità il PNRR prevediamo di monitorare i divari nei risultati scolastici attraverso i test INVALSI, cercando di allineare il livello delle competenze di base attraverso la personalizzazione dei percorsi per le scuole che riportano livelli critici. Essa va intesa quasi come un organismo in grado di evolversi e ricomporsi con gli altri spazi dell'edificio, con il suo intorno e con il territorio per soluzioni adeguate allo sviluppo della didattica in una rete complessa di relazioni educative. Si potranno così creare gruppi di studenti per specifici bisogni di apprendimento, per interessi, per sincronia di apprendimento e non solo per età; essi potranno spostarsi all'interno dei "luoghi" e seguendo tempistiche atte a realizzare il loro personale percorso educativo e curricolo. L'insegnante, al contrario, diventa il gestore specializzato di uno o più specifici ambienti digitali di apprendimento.

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

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare. Il gruppo di progettazione del nostro istituto è composto, oltre che dal DS, collaboratore del DS e DSGA, da docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche. Al suo interno sono già stati suddivisi i ruoli, tra cui, a titolo di esempio, l'Animatore Digitale per coordinare la comunicazione, un docente esperto in progettazione metodologico didattica, un docente Architetto per la progettazione degli ambienti innovativi. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Drive Google), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: prevederemo un momento forte di formazione iniziale e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, articolati per fasi e obiettivi. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori. Andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire. La realizzazione di spazi innovativi avrà come obiettivo sia il miglioramento delle competenze di base che sono oggetto di valutazione nazionale, sia delle competenze chiave di cittadinanza (attraverso laboratori sulle discipline STEM) in una progettualità multidisciplinare.

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	340

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%		80.309,23 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.769,73 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		13.384,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.384,86 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			133.848,68 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.