



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

ISTITUTO COMPRENSIVO CAPONNETTO

### Codice meccanografico

PTIC82000Q

### Città

MONSUMMANO TERME

### Provincia

PISTOIA

## Legale Rappresentante

### Nome

DELIA

### Cognome

DAMI

### Codice fiscale

DMADLE62B66G491P

### Email

ptic82000q@istruzione.it

### Telefono

057282606

## Referente del progetto

### Nome

Luigi

### Cognome

Del Sordo

### Email

delsordo.luigi75@gmail.com

### Telefono

0572 82606

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I94D22003450006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10715

#### Titolo progetto

Architetture di apprendimento

#### Descrizione progetto

La finalità del progetto consiste nel realizzare nuovi ambienti di apprendimento in cui la dimensione spaziale e tecnologica diventino componenti essenziali per realizzare un setting di apprendimento inclusivo ed efficace. La progettazione è iniziata da un ripensamento della configurazione dell'aula dal punto di vista dell'organizzazione degli spazi e dell'uso di arredi flessibili che andranno ad integrarsi con le potenzialità educative offerte dalle nuove tecnologie. Partendo dalla dotazione di arredi e tecnologie presenti, l'obiettivo del progetto è quello di realizzare: - N° 16 Aule fisse innovative da assegnare a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico: nuova concezione dell'ambiente-classe grazie all'allestimento di spazi modulari integrati con le ITC per sfruttare le opportunità offerte dai linguaggi digitali a supporto di nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare; - N° 6 ambienti di apprendimento dedicati alle discipline linguistiche e alle materie STEAM che saranno utilizzati a rotazione dalle classi di ogni plesso: le aule saranno caratterizzate tecnologicamente in funzione delle discipline e allestite con un setting funzionale. Si tratta di una SOLUZIONE IBRIDA in cui le aule diventeranno "spazi di apprendimento" per una didattica attiva e collaborativa supportata da strumenti digitali adeguati ( Digital Board, webcam e document camera, ambiente di apprendimento Microsoft A1, notebook e/o tablet) e arredi modulari. Ogni plesso avrà un ambiente dedicato per l'apprendimento delle materie STEAM; nel plesso di scuola secondaria "Giusti" sarà realizzato un ambiente di apprendimento dedicato all'insegnamento delle materie umanistiche e sarà digitalizzato l'ambiente dedicato all'apprendimento delle lingue straniere con software specifico e arredi di nuova concezione. Dal punto di vista organizzativo l'obiettivo è quello di trasformare il modello trasmissivo della scuola andando oltre l'erogazione della lezione frontale verso modalità di apprendimento attivo che prevedano un diverso utilizzo dello spazio-aula, degli spazi comuni e dei laboratori. Anche l'organizzazione del tempo scuola sarà reso più flessibile, realizzando moduli orari diversificati nei vari momenti dell'anno scolastico. Dal punto di vista curricolare, un gruppo di lavoro sarà impegnato nella costruzione di un curriculum verticale e trasversale di tecnologia che scandirà le competenze specifiche che gli alunni devono raggiungere al termine dei vari anni scolastici. Un obiettivo imprescindibile è la promozione dell'innovazione metodologica-didattica rendendola sostenibile e trasferibile affinché sia concretamente praticabile. Gli ambienti prevedono un massiccio ricorso alla flessibilità degli arredi e delle dotazioni tecnologiche per delineare aree di apprendimento diversificate secondo il paradigma teorico di David Thornburg che ha individuato quattro grandi tipologie di ambienti in cui si apprende: - The Campfire: apprendere da un esperto; - The Watering Hole: imparare dai pari (tutoring, peer education e cooperative learning); - The Cave: imparare attraverso l'introspezione- uno spazio individuale dove lo studente può concentrarsi per svolgere attività personalizzate o lavorare singolarmente assieme ad un tutor; - Life; imparare facendo è lo spazio laboratoriale dell'imparare attraverso l'esperienza e il coinvolgimento diretto. Le conoscenze vengono applicate a situazioni reali in modo che gli studenti possano andare oltre l'astrazione.

#### 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.).**

Dalla ricognizione effettuata dal gruppo di progetto risultano essere presenti nel nostro istituto le seguenti dotazioni tecnologiche: 1. 27 Digital Board ( 7 su carrello mobile) acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente con nuovi accessori e setting di apprendimento. 2. 55 PC fissi presenti in laboratori e aule dedicate al lavoro individuale o per piccoli gruppi. 3. 210 Notebook acquisiti grazie a bandi pubblici e privati che saranno integrati per garantire una diffusione più ampia delle tecnologie con un'attenzione particolare nei confronti dei soggetti più fragili e a rischio dispersione. 4. 25 Tablet acquistati tramite finanziamenti pubblici e privati che integrano la dotazione delle classi e che sono utilizzati per attività di cooperative learning. 5. 2 Tavolette grafiche utilizzate nel laboratorio STEAM 6. 25 visori per la realtà aumentata acquisiti all'interno del bando PNSD 7. 2 Document camera; 8. 6 tavoli interattivi. Per quanto concerne la dotazione di materiale per coding e robotica, l'istituto si è dotato delle seguenti strumentazioni: 15 Mindstorm, 10 Lego EV3, 5 lego We Do, 24 calcolatrici solari, 1 Little Bits Steam, 1 Lego Spike, 1 Sam Labs Smart, 9 Robot a pannelli solari. Inoltre sono presenti materiali specifici di robotica per scuola primaria ( Beebot e scatole Lego per coding e robotica). Nell'istituto abbiamo inoltre la seguente dotazione di arredi: 1. 72 tavoli modulari facilmente riconfigurabili per creare postazioni di lavoro cooperative di varia forma (esagonale, triangolare, a cerchio); 2. 80 sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate; 3. 75 sedie su ruote, che utilizzeremo nelle aule dedicate. I dispositivi personali che andremo ad acquisire andranno ad arricchire la dotazione di devices che la scuola ha già in possesso 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. Le dotazioni tecnologiche e gli arredi presenti costituiranno la fornitura comune di base su cui andremo a realizzare i nuovi ambienti diversificando le aule assegnate alle classi dagli spazi per apprendimenti dedicati dove potranno ruotare gli alunni del plesso e, nel caso della scuola secondaria, tutti gli alunni dell'istituto.

## 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.**

La finalità del progetto è quella di porre lo studente al centro del percorso educativo cambiando il modello pedagogico e passando da un approccio di tipo trasmissivo ad uno esperienziale che possa realizzarsi in gruppi piccoli o medi, attraverso percorsi individualizzati e momenti di dibattito e restituzione. In questo scenario l'aula tradizionale non rappresenta più un setting funzionale per supportare la varietà dei momenti didattici e, per questo motivo, con i fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 22 ambienti fisici di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life" in una continuità educativa fra lo spazio fisico e virtuale. Partendo dalle dotazioni acquisite con finanziamenti PON e PNSD, intendiamo andare a riutilizzare gli arredi flessibili già presenti che permettono la rimodulazione del setting delle aule, aggiungendo ad essi una dotazione tecnologica diffusa che acquisiremo con i fondi a disposizione. Il progetto prevede l'acquisto della seguente dotazione tecnologica: a. alcune Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione; b. una dotazione di notebook/tablet che, nelle aule individuate, andranno ad incrementare il numero di dispositivi già presenti consentendo attività di tipo collaborativo; c. alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi; d. arredi funzionali per gli ambienti di apprendimento dedicati alle discipline Steam, alle lingue straniere e alle materie umanistiche; e. piattaforma specifica per l'aula dedicata all'apprendimento delle lingue straniere con relative cuffie; f. 3 tavoli digitali interattivi da inserire nelle tre aule STEAM della scuola primaria. In tutti i 3 plessi di scuola primaria sarà realizzato un ambiente di apprendimento dedicato alle discipline STEM su cui ruoteranno tutte le classi; nel plesso di scuola secondaria oltre all'aula STEM saranno create ancora due ambienti per l'apprendimento delle lingue straniere e per le materie umanistiche che potranno essere utilizzate da tutti gli alunni dell'istituto. Gli strumenti che saranno acquistati sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification.

**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.)
Plesso GIUSTI - Ambiente di apprendimento STEAM	1	Le dotazioni digitali sono già presenti e comprendono materiale tecnologico STEM, 2 lavagne digitali e computer con relativo carrello	Tavoli di tipo modulare con ricarica per Notebook e sedie impilabili per un uso più funzionale dello spazio	L'ambiente è articolato in "spazi di apprendimento" e "risorse digitali", basato su pratiche didattiche innovative e metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing.
AULA FISSA ASSEGNATA AD UNA CLASSE	12	Monitor Touch, webcam con document camera, Licenza Microsoft A1. Presenti PC portatili per alunni con piattaforma Netsupport per controllo e condivisione	Arredi presenti in aula	La finalità è favorire il coinvolgimento e l'esplorazione attiva degli alunni stimolando i legami cooperativi e il tutoraggio fra pari anche attraverso la riconfigurazione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		materiali		fisica dell'ambiente.
Plesso GIUSTI AULA A RIGHE (Ambiente di apprendimento area umanistica)	1	Monitor Touch con carrello, dispositivi digitali, software specifico, libri digitali	Banchi modulari e sedie, sistema di sedute morbide e/o tribunette per debate, ripiani	Favorire il coinvolgimento degli alunni attraverso App e Web tool efficaci. Stimolare legami cooperativi attraverso il debate. Promuovere tutoraggio attraverso progetti di story telling, videomaking
Plesso GIUSTI AULA LINGUE (ambiente di apprendimento per lingue straniere)	1	Cuffie e licenze software per rete didattica e linguistica, PC per allievi e 1 Pc docente	Gruppo di banchi allievo doppia postazione e 1 tavolo regia per docente	Utilizzare le glottotecnologie per favorire un approccio comunicativo e un apprendimento basato su compiti al fine di migliorare autonomia linguistica e controllo metalinguistico
Plesso ARINCI - AULA STEAM (ambiente di apprendimento per le materie scientifiche)	1	Monitor interattivo, gruppo di dispositivi digitali per alunni e docente con software specifico, carrello per riposizionare e caricare i pc. Tavolo interattivo	Arredi presenti	L'ambiente è articolato in "spazi di apprendimento" e "risorse digitali" basato su pratiche didattiche innovative e metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing.
Plesso MARTINI - AULA STEAM per l'apprendimento delle materie scientifiche	1	Tavolo interattivo e Monitor touch, dispositivi digitali per alunni e docenti con software specifico e carrello.	Tavoli modulari con colonna centrale per ricarica pc e relative sedie impilabili	L' ambiente è articolato in spazi di apprendimento e risorse digitali, basato su pratiche didattiche innovative e metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing.
Plesso MARTINI - Aula fissa assegnata ad una classe	3	Monitor Touch, webcam con document camera, Licenza Microsoft A1. Presenti PC portatili per alunni con piattaforma Netsupport per controllo e condivisione materiali	Tavoli modulari con sedie	La finalità è favorire il coinvolgimento ed esplorazione attiva degli alunni stimolando i legami cooperativi e il tutoraggio fra pari anche attraverso la riconfigurazione fisica dello spazio aula
Plesso MECHINI - AULA STEAM per l'apprendimento delle materie scientifiche	1	Tavolo interattivo e Monitor touch, gruppo di dispositivi digitali con software specifico e carrello.	Tavoli modulari con colonna per ricarica computer, sedie impilabili	L' ambiente è articolato in spazi di apprendimento e risorse digitali, basato su pratiche didattiche innovative e metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing.
Plesso MECHINI - Aula fissa assegnata ad una classe	1	Monitor interattivo, gruppo di dispositivi digitali con carrello per ricarica e riposizionamento	arredi presenti in aula	La finalità è favorire il coinvolgimento ed esplorazione attiva degli alunni stimolando i

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				legami cooperativi e il tutoraggio fra pari anche attraverso la riconfigurazione fisica dello spazio aula

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

La modifica del setting dell'aula e l'introduzione significativa delle TIC nel curricolo comporta l'implementazione di una serie di proposte operative che andranno a modificare le scelte strategiche dell'istituto. Le principali innovazioni riguarderanno: 1. Il superamento del modello trasmissivo; 2. L'utilizzo consapevole delle opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare; 3. Il ripensamento degli spazi per la ricerca di soluzioni flessibili in base all'attività svolta; 4. La riorganizzazione del tempo del fare scuola; 5. La promozione di una innovazione sostenibile e trasferibile attraverso spazi di condivisione, anche virtuali. Nei 6 spazi di apprendimento dedicati in funzione delle discipline, la dimensione spaziale diverrà una componente essenziale nell'ottica di predisporre un setting di apprendimento caratterizzato da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Nelle 16 aule innovative da assegnare alle classi l'obiettivo è quello di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, una didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare il problem posing e il problem solving. Nelle classi potenzieremo, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali degli alunni, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole alla rete e promuovendone al contempo, l'uso critico e consapevole. La produzione di contenuti digitali comporta, infatti, un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a consumatori critici e produttori di contenuti e architetture digitali. Pertanto, una delle sfide formative più impegnativa che abbiamo davanti è quella 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.

### **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.**

Le tecnologie prescelte sono pensate per 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 del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. L'obiettivo è quello di consolidare abilità cognitive e metacognitive ( pensiero critico e creativo), abilità sociali ed emotive ( empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione) e abilità pratiche e fisiche connesse all'uso di dispositivi di comunicazione digitale. Attraverso le attività promosse nelle 4 aule STEM andremo a intervenire sulla prevenzione del divario di genere progettando percorsi mirati a consolidare consapevolezza e riuscita delle alunne nelle materie scientifiche.

### **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**

Il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti periodici in modalità a distanza; il gruppo di lavoro ricorrerà anche a file condivisi per la gestione delle fasi del progetto. Il Dirigente scolastico, insieme al referente, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Sono stati individuati i diversi componenti del team, e sono stati assegnati loro i compiti e le responsabilità connesse. DS: project manager - DSGA: attività tecnico-operative finalizzate alla realizzazione degli ambienti - AD: progettazione del setting d'aula - Team digitale: consulenza didattico-pedagogica - FFSS: progettazione didattica e formazione del personale - Per quanto riguarda gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività, essi consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Google Fogli), 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**

L'elemento comune ai diversi interventi è l'innovazione della didattica realizzando ambienti efficaci e funzionali. La prima misura di accompagnamento consiste in una formazione allargata a tutto il personale sulle competenze digitali essenziali. Successivamente la formazione sarà articolata per ambiti disciplinari con formatori interni (AD e Team digitale) ed esterni. Sarà promossa la formazione a cascata al fine di realizzare un patrimonio di buone pratiche che possa motivare i docenti ad implementare un nuovo modo di fare didattica. Parte delle tecnologie individuate, prevedono risorse formative messe liberamente a disposizione dai produttori; per questo motivo, a partire dall'a.s. 22/23 sono stati programmati momenti di formazione e confronto su questi materiali. La metodologia sarà quella della ricerca-azione: i docenti raccoglieranno i prodotti elaborati negli incontri in un apposito Drive di istituto che sarà progressivamente arricchito di unità didattiche ripetibili.

## **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	750

## 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	22	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%		98.361,52 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		32.787,17 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.393,59 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.393,59 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			163.935,87 €	

## 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.