



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

TOLMEZZO

### Codice meccanografico

UDIC85400C

### Città

TOLMEZZO

### Provincia

UDINE

## Legale Rappresentante

### Nome

TIZIANA

### Cognome

D'AGARO

### Codice fiscale

[REDACTED]

### Email

[REDACTED]

### Telefono

0433487312

## Referente del progetto

### Nome

TIZIANA

### Cognome

D'AGARO

### Email

[REDACTED]

### Telefono

0433487312

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B34D22005810006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17643

#### Titolo progetto

In classe? No, grazie!

#### Descrizione progetto

I recenti finanziamenti a supporto delle Istituzioni scolastiche erogati a seguito dell'attuale situazione epidemiologica hanno permesso di arricchire in modo significativo le dotazioni informatiche della nostra scuola al fine di supportare le attività didattiche in modalità a distanza. L'Istituto si è arricchito di nuovi spazi e strumenti per la didattica laboratoriale, di postazioni mobili e di aule aumentate, tuttavia la situazione non risulta ancora omogenea; in alcuni plessi, infatti, la connettività risulta essere deficitaria. La proposta progettuale prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi, secondo una soluzione ibrida, che possa fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e degli ambienti digitali e la riqualificazione di alcuni spazi comuni per renderli più accoglienti e più funzionali a determinate attività che non sono strettamente disciplinari ma che possono avere una valenza educativa molto importante. L'intervento è quindi mirato a trasformare le aule, i laboratori e le classi potenziandoli con spazi virtuali di apprendimento. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che verteranno al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche, del problem solving, del pensiero creativo e divergente, grazie ad una formazione specifica e costante dei docenti. Tutto questo potrà sicuramente essere utile sia per rimuovere gli stereotipi culturali che allontanano le ragazze dai percorsi di studio in materie tecnico-scientifiche sia per aiutare gli alunni con difficoltà a potenziare le competenze trasversali.

#### 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.).**

Negli anni il nostro Istituto ha partecipato a numerosi bandi europei, nazionali e regionali funzionali all'implementazione delle infrastrutture e delle dotazioni tecnologiche e non della scuola (Reti LAN, Cittadinanza digitale, STEM, Smartclass, Piano Scuola Estate, Digital board ecc.) per l'acquisizione di strumentazioni e dispositivi anche per studenti in situazione di difficoltà. I recenti finanziamenti a supporto delle Istituzioni scolastiche erogati a seguito dell'attuale situazione epidemiologica hanno permesso di arricchire in modo significativo le dotazioni informatiche della scuola al fine di supportare le attività didattiche in modalità a distanza (DAD, DDI). L'Istituto è dotato di nuovi spazi e strumenti per la didattica laboratoriale, di postazioni mobili e di aule aumentate, tuttavia la situazione non risulta ancora omogenea; in alcuni plessi, infatti, la connettività risulta essere deficitaria. L'Istituto promuove la formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze cognitive e sociali degli alunni. Nell'Istituto è attiva da anni la piattaforma Google Workspace for Education che permette a tutti i docenti e a tutti gli studenti di usarne le applicazioni; i docenti hanno seguito corsi per imparare ad utilizzare a scopo didattico e nel modo più opportuno le risorse digitali messe a disposizione della piattaforma; le applicazioni consentono a docenti e studenti di creare momenti e attività collaborative; le attività proposte consentono, inoltre, di includere con più facilità gli studenti con disabilità, DSA e/o BES e di motivare maggiormente gli studenti con doti eccellenti potenziandone le opportunità di crescita e 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.**

La proposta progettuale prevede la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi, secondo una soluzione ibrida, che possa fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e degli ambienti digitali e la riqualificazione di alcuni spazi comuni per renderli più accoglienti e più funzionali a determinate attività che non sono strettamente disciplinari ma che possono avere una valenza educativa molto importante. L'intervento è quindi mirato a trasformare le aule, i laboratori e le classi potenziandoli con spazi virtuali di apprendimento. I plessi interessati sono tutte le scuole primarie (7) e la secondaria di primo grado (1) dove saranno realizzati gli ambienti innovativi assegnati dal target (26): 18 alla primaria e 8 alla secondaria di I grado. L'obiettivo è quello di sfruttare al meglio le attrezzature digitali, la rete wireless o cablata già esistenti implementandole ulteriormente con i nuovi strumenti digitali. Gli spazi avranno a disposizione dotazioni per lo studio delle lingue straniere, per le scienze, per lo storytelling, per le attività STEAM, per l'apprendimento del pensiero computazionale e della robotica e per la biblioteca diffusa. Le disposizioni delle classi saranno riconsiderate prevedendo configurazioni flessibili, polifunzionali, modulari con arredi pensati per favorire un'agile composizione e scomposizione del gruppo e per accompagnare l'alternarsi delle diverse attività e fasi di lavoro, coerentemente con gli obiettivi di apprendimento. In questa maniera agli ambienti della tradizionale didattica frontale ed erogativa si affiancheranno spazi per favorire il coinvolgimento e l'esplorazione attiva degli studenti, per promuovere legami cooperativi e favorire lo stare bene a scuola, condizione necessaria per ottenere una più ampia partecipazione al progetto educativo. Gli insegnanti potranno utilizzare questi spazi per stimolare confronti o proporre esercitazioni che coinvolgano simultaneamente tutta la classe, assumendo così il ruolo di facilitatori e organizzatori delle attività. La trasformazione fisica e virtuale sarà accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che verteranno al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche, del problem solving, del pensiero creativo e divergente, grazie ad una formazione specifica e costante dei docenti.

**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 di tecnologia secondaria di I g.	1	Laptop, Kit Aduino e kit componenti di elettronica	Tavoli e sgabelli	Utilizzando software e schede elettroniche, gli studenti amplieranno la conoscenza della programmazione usando linguaggi atti a potenziare la loro capacità di espressione e pensiero computazionale.
Aula di scienze secondaria di I g.	1	Microscopi digitali, bilance digitali di precisione, misuratori portatili di ph etc.	Tavoli e sgabelli	Attraverso la sperimentazione e l'osservazione sarà possibile agli alunni approfondire e verificare "sul campo" lo studio dei fenomeni scientifici
Aula multimediale secondaria di I g.	1	Monitor interattivo, laptop	Tavoli e sgabelli	L'uso della rete, di applicazioni freeware e piattaforme di contenuti condivisi favoriscono lo sviluppo di nuove modalità di apprendimento e incentivano la curiosità e la motivazione allo studio.
Laboratorio di lingue secondaria di I g.	1	Laptop, carrello di ricarica, software per laboratori linguistici		Potenziamento delle abilità di listening e di interazione immediata e personale con gli alunni mediante l'utilizzo di appositi software per laboratorio linguistico e piattaforme digitali
Laboratorio audio-video scuola secondaria di I g.	1	Telecamera digitale, laptop, software editing audio/video, carrello ricarica laptop		Programmare e realizzare un progetto multimediale audio-video su tematiche di interesse, partendo dalla trama, passando attraverso lo storyboard e il montaggio. audio/video.
Scienze in classe secondaria di I g.	1	Kit per esperimenti scientifici di ottica, meccanica e fisica.	Carrello per attrezzature e dispositivi scientifici	Attraverso la sperimentazione e l'osservazione in classe sarà possibile agli alunni approfondire e verificare lo studio dei fenomeni scientifici.

<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>
Meteo secondaria di I g.	1	Stazione meteorologica digitale wireless		Misurare, registrare e analizzare dati, traendone conclusioni e previsioni.
Laboratorio robotica secondaria di I g	1	Tablet, rete, robot programmabili, software, carrello di ricarica dispositivi		Garantire un primo approccio al coding ed alla programmazione potenziando gli aspetti del learning by doing
Aula/spazio flessibile primaria Adami	2	Carrello di ricarica notebook, stampante, monitor interattivo.		Utilizzo personalizzato dei dispositivi nelle attività di problem solving, nella forma del cooperative learning e flipped classroom per trasformare l'aula in uno spazio multimediale di interazione.
Spazio outdoor primaria Adami	1	Set di robotica	Pergola in legno, tavoli, sedie	Creare un ambiente di apprendimento confortevole e favorire l'interazione
Aula laboratorio multimediale primaria Adami	1	Carrello di ricarica notebook, microscopi elettronici, monitor interattivo.	Carrelli mobili con contenitori, scaffali a giorno, lavello.	Creare un ambiente stimolante per l'apprendimento laboratoriale, creativo e cooperativo.
Aula STEAM primaria Turoldo	1	Document Scanner Fotocamera Tavolo luminoso Carrello musicale Diffusore amplificato portatile con radiomicrofoni	Carrello mobile maker space	Potenziare ed arricchire l'ambiente STEM esistente per realizzare progetti musicali ed artistici innovativi
Spazio comune e apertura all'outdoor primaria Turoldo	1	Kit geometrico per outdoor e indoor learning. Stazione meteo didattica portatile. Kit meteorologia. Carriola edugreen per ambienti innovativi. Kit energia solare o Pavimento interattivo	Carrello universale Cavalletto a 3 lati	Implementare l'apprendimento cooperativo e il learning by doing a classi aperte in spazi interni ed esterni comuni e condivisi
Aula matematica-scienze primaria Turoldo	1	Carrello notebook-tablet. Microscopio digitale. Kit matematico scientifico. Box scienze-fisica.Tavoli interattivi.	Carrello mobile con lavagne	All'aperto favorire un apprendimento cooperativo basato sul problem solving e sulla sperimentazione sul campo di fenomeni e concetti matematico-scientifici.
Aula Multifunzionale (laboratorio creativo dei linguaggi)	1	Sistema interattivo trasportabile per storytelling. Set di robotica	Kit arredo in legno per esterni	Favorire un approccio induttivo attivo; attivare processi collaborativi-cooperativi; favorire lo

<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>
primaria Amaro-Cavazzo				sviluppo del pensiero narrativo e metacognitivo; sviluppare competenze digitali; favorire l'inclusione
Aula con spazio flessibile (laboratorio tecnologico) primaria Amaro-Cavazzo	1	Carrello ricarica notebook Set robotica	Carrello mobile con contenitori	Favorire un approccio di tipo induttivo attivo, sviluppare una didattica di tipo laboratoriale e sviluppare competenze digitali.
Aula con spazio flessibile (laboratorio scientifico) primaria Amaro-Cavazzo	1	Kit di esperimenti per la STEM scuola primaria. Microscopio digitale	Carrello mobile con contenitori	Favorire una didattica di tipo laboratoriale, comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e la sperimentazione, sviluppare competenze digitali.
Aula stem/digitale primaria Betania	1	Kit di robotica, kit scientifici digitali, microscopio digitale da collegare a lim, monitor su carrello, document camera	Carrello mobile con contenitori	Avvicinare gli alunni al coding; stimolare e motivare allo studio dei fenomeni scientifici; creare ambienti flessibili, fruibili da più classi, facilitare e incentivare il lavoro a classi aperte
Aula di musica primaria Betania	1	Carrello ricarica notebook, tablet, casse wifi, software notazione musicale, set radio microfono per teatro wifi	Carrello mobile con contenitori	Creare ambienti flessibili, fruibili da più classi, facilitare e incentivare il lavoro a classi aperte; facilitare e migliorare le attività legate all'educazione musicale e teatrale.
Agorà primaria Betania	1	Set storytelling e stop motion	Librerie, carrello	Avvicinare gli alunni al coding; lavorare con le storie in varie discipline e lingue; creare ambienti flessibili, fruibili da più classi, facilitare e incentivare il lavoro a classi aperte
Aula tematica primaria Caneva	1	Monitor interattivo; fotocamere digitali; carrello ricarica notebook	Carrelli mobili con vassoi; pouf agorà sedute morbide	Un'aula tematica, dedicata a educazione all'immagine e Tecnologia dove le classi si alternano, sperimentano modalità di apprendimento cooperativo - laboratoriale e condividono spazi e materiali.
Biblioteca e ludoteca 1 primaria Caneva	1	tavolo interattivo; kit di robotica educativa;	Tribuna Libreria su ruote	Riqualificare degli spazi comuni, rendendoli più accoglienti e funzionali per farne degli ambienti in cui vivere momenti di relazione e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				di gioco ma anche per trasformarli in una biblioteca "diffusa".
Biblioteca e ludoteca 2 primaria Caneva	1	Carrello ricarica notebook; tavolo interattivo; kit di robotica educativa	Mobile a 3 vani con vasche centrali in plastica	Riqualificare degli spazi comuni, rendendoli più accoglienti e funzionali per farne degli ambienti in cui vivere momenti di relazione e di gioco ma anche per trasformarli in una biblioteca "diffusa".
Aula flessibile primaria Verzegnis e Imponzo	2	Carrello ricarica notebook/tablet		Utilizzazione personalizzata dei dispositivi nelle attività di problem solving, nella forma del cooperative learning per trasformare l'aula in uno spazio multimediale e di interazione.

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

La riprogettazione gli ambienti interni della scuola deve essere collegata all'attuazione di una didattica centrata sullo studente attraverso metodologie e didattiche attive. Queste stimolano e coinvolgono la creatività e il senso di iniziativa e rappresentano le pratiche più efficaci in quanto altamente produttive per attivare negli studenti il conflitto cognitivo e la ricerca collettiva di risultati. Lo scopo è "imparare ad imparare" valorizzando il potenziale di apprendimento di ciascun studente e favorendo la sua autostima. Le metodologie adottate saranno: - l'interdisciplinarietà: è una metodologia didattica che esamina la realtà in tutti i suoi elementi, comprese le interrelazioni tra loro. Lo studente analizza, conosce e percepisce la realtà che lo circonda nella sua interezza, favorendo una conoscenza più ampia e profonda, quindi significativa; - il Cooperative learning: rappresenta il lavoro di gruppo inteso come insieme di responsabilità personale, interdipendenza positiva, importanza delle competenze sociali, riflessione di gruppo. Con il cooperative learning, la classe è intesa come piccoli gruppi che cooperano tra loro per formare un gruppo unito e collaborativo; - la Peer education: mira a limitare i comportamenti a rischio, stimolando lo sviluppo delle life skills. Gli studenti stessi si mettono in gioco assumendo il ruolo di tutor nei confronti dei loro compagni, condividendo informazioni, idee ed esperienze; - la classe capovolta: i ragazzi studiano prima di fare lezione in classe. E' un approccio che consente di guadagnare tempo in aula e di fare del docente una vera e propria guida che dà supporto nel momento di apprendimento; - la didattica laboratoriale: le attività di laboratorio incoraggiano un atteggiamento attivo degli studenti nei confronti della conoscenza e aumentano la loro motivazione; - modello DADA che chiede di riorganizzare le aule trasformandole in laboratori specializzati, attrezzati in funzione delle esigenze didattiche delle varie discipline; - la lezione frontale interattiva: strutturata con azioni volte a massimizzare l'efficacia del trasferimento d'informazioni e della costruzione di valide rappresentazioni mentali da parte degli studenti. La lezione frontale acquista senso in continuità e complementarietà con altri momenti didattici che possono richiedere attività individuali o da svolgere in gruppi di pari, restituzioni e presentazioni in plenaria, discussione e brainstorming.

### **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.**

Attraverso la realizzazione delle aule innovative cercheremo di porre l'accento sulla necessità di insegnare ai ragazzi conoscenze e competenze linguistiche e tecniche scientifiche per far fronte alle trasformazioni sociali in atto. Il nostro obiettivo sarà quello di fare della scuola un luogo d'integrazione di conoscenze, capacità e atteggiamenti attraverso: - la rimozione degli stereotipi culturali che allontanano le ragazze dalle materie tecnico-scientifiche attraverso le discipline STEM; - l'aiuto agli alunni con difficoltà per aumentare le competenze di base attraverso la didattica laboratoriale e l'interdisciplinarietà allo scopo di potenziare le competenze trasversali. Lo sviluppo più strutturato e organico dell'insegnamento attraverso la realizzazione delle aule innovative sarà una grande opportunità per le future generazioni allo scopo di creare un ambiente sempre più inclusivo e abitato dal pensiero critico inteso come sguardo curioso e preciso verso ciò che li circonda.

### **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 dell'innovazione

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

Il gruppo di progetto è composto dalla Dirigente, dal DSGA, dal Team dell'Innovazione, dall'animatore digitale e da alcuni docenti rappresentanti dei singoli plessi. In prima fase ha condotto un'analisi preliminare con la ricognizione degli spazi e delle dotazioni già presenti nell'Istituto. In seconda fase ha seguito vari webinar informativi, chiesto consulenza all'equipe formativa regionale, consultato siti di fornitori e visionato esempi di compilazione in piattaforma. In terza fase ogni plesso ha pianificato ed elaborato le proprie proposte che sono state successivamente discusse dal gruppo per realizzare l'idea progettuale finale.

### **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**

Le misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace degli ambienti di apprendimento prevederanno, come prima fondamentale azione di supporto, la formazione continua dei docenti. Essi potranno partecipare sia alle iniziative formative rese disponibili dal Ministero dell'istruzione sulla piattaforma Scuola Futura e dall'Equipe Territoriale Regionale, sia ai percorsi formativi specifici organizzati dal nostro Istituto. Ogni docente potrà autonomamente sviluppare le sue competenze digitali e l'uso delle tecnologie attraverso corsi individuali. Verranno creati gruppi di progettazione sulla didattica interdisciplinare, sulla revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione.

## 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	790

## 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	26	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%		114.009,97 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.003,31 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.001,65 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.001,65 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>190.016,58 €</b>

## 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.