



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

BOLZANO II - DON BOSCO

### Codice meccanografico

IBIC80900T

### Città

BOLZANO \* BOZEN

### Provincia

BOLZANO

## Legale Rappresentante

### Nome

DIEGO

### Cognome

PAOLIZZI

### Codice fiscale

PLZDGI79R05E058J

### Email

diego.paolizzi@scuola.alto-adige.it

### Telefono

3472549958

## Referente del progetto

### Nome

Marino

### Cognome

Sartin

### Email

marino.sartin@scuola.alto-adige.it

### Telefono

3487657892

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J54D22004280006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20894

#### Titolo progetto

DIDATTICHE IN NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 passeremo all'interno dei tre plessi del nostro Istituto Comprensivo ad una Didattica per ambienti di apprendimento, dedicando aule e laboratori a materie e obiettivi d'apprendimento specifici e riorganizzando almeno in parte i plessi in modo che siano gli alunni a ruotare in base a materie e attività didattiche. Aule e laboratori saranno organizzati per specifiche discipline o ambiti esperienziali e accoglieranno alunne/i che ruoteranno tra i diversi ambienti di apprendimento sulla base dell'orario delle attività. Sarà favorita una dimensione maggiormente laboratoriale delle attività didattiche, nell'intento di potenziare l'autonomia degli apprendimenti, lo sviluppo di competenze sociali e metacognitive e la responsabilizzazione delle ragazze e dei ragazzi. I vari team docenti modelleranno gli ambienti su esigenze concrete e specifiche di insegnamento proprie delle diverse discipline. Andremo ad intervenire su almeno 38 ambienti di apprendimento divisi tra i tre plessi che renderemo innovativi, ma la rivoluzione metodologica avrà ovviamente impatto su tutto l'Istituto Comprensivo. Per ottenere questo obiettivo lavoreremo in molti casi su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare, anche all'interno di aule caratterizzate per disciplina o per finalità didattiche, l'adozione di metodologie di insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Con i fondi PNRR acquireremo prevalentemente nuova dotazione tecnologica. Per quanto riguarda gli arredi andremo principalmente a riutilizzare in modo maggiormente flessibile quelli già presenti, integrandoli in parte con arredi più innovativi per permettere una rimodulazione del setting delle aule. Ai setting di aula rinnovati andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo infatti la dotazione di base delle aule con alcuni Monitor Touch Interattivi, che andranno ad integrare - e a sostituire nel caso dei modelli ormai obsoleti - le LIM e i monitor già presenti nell'istituto, supportati da accessori utili alla creazione di modalità comunicative e alla realizzazione di contenuti digitali. Sarà anche ampliata la dotazione di dispositivi a disposizione di studenti e docenti. Alcuni di essi saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistema di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In molte aule e laboratori saranno poi previste dotazioni digitali "caratterizzanti" di base, per potenziare a lungo raggio le competenze più strettamente legate alla disciplina che si svolgerà. In linea con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa del nostro IC, che prevede di potenziare la didattica STEAM dal prossimo anno scolastico 2023-2024, sarà dedicata una particolare attenzione alle dotazioni legate a questo approccio metodologico di insegnamento e apprendimento. Integreremo, ad esempio, le dotazioni già esistenti con nuovi set di robotica educativa, che riteniamo fondamentali per sviluppare, con gli studenti, creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Una certa attenzione, infine, in un'ottica esperienziale e di apprendimento sarà dedicata anche agli ambienti meno formali, come atrio e spazi nei corridoi, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione.

#### 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.).**

Il nostro istituto è formato da due plessi di scuola primaria, "Don Bosco" e "Langer", e un plesso di scuola secondaria di primo grado, "Ada Negri". In quest'ultimo è in corso un'imponente opera di ristrutturazione con ampliamento degli spazi, che saranno solo parzialmente allestiti e arredati con i fondi dell'intervento. Nel plesso "Langer" abbiamo 14 Lavagne Interattive Multimediali, di cui 5 ormai obsolete e 2 Monitor SmartMedia 75". Nel plesso "Don Bosco" abbiamo 10 Lavagne Interattive Multimediali, di cui 2 ormai obsolete e 5 Monitor SmartMedia 75". Nel plesso "Ada Negri" abbiamo 12 Lavagne Interattive Multimediali ormai obsolete e 8 Monitor SmartMedia 75". Andremo a sostituire i modelli più obsoleti e a potenziare la dotazione esistente acquistando dei Monitor Touch Interattivi e arricchendo ulteriormente la dotazione con nuovi accessori e setting. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui andremo poi a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche in base agli ambiti disciplinari o esperienziali. I dispositivi (in particolare PC portatili) che acquisteremo andranno invece ad arricchire la dotazione di device fissi e portatili: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando ancora maggiore attenzione all'inclusione e all'individualizzazione dell'apprendimento, nonché ai soggetti a maggior rischio di dispersione. Nei tre plessi abbiamo una dotazione di base di arredi poco adatti a setting flessibili d'aula, a cui andremo ad aggiungere di più specifici per adattare le aule agli ambiti disciplinari dedicati, nell'ottica di una didattica per ambienti di apprendimento. Nei tre plessi sono già disponibili alcuni set di robotica: Microbit corredati da Bosom Kit, Bee Bot e Blue Bot che intendiamo potenziare per sviluppare gli ambiti di STEAM, coding e robotica educativa. Nell'Istituto è presente una stampante 3D. Come spazi specifici disponiamo di alcuni ambienti disciplinari e laboratori parzialmente da potenziare, ma ne andranno allestiti di nuovi con strumentazione all'avanguardia.

## 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 miriamo a realizzare all'interno dell'istituto almeno 38 ambienti di apprendimento innovativi e perlopiù tecnologici. Gli ambienti diventeranno disciplinari o esperienziali, orientati a una didattica del fare, in cui gli alunni siano protagonisti dei propri apprendimenti. Gli spazi e le strumentazioni saranno adeguati alle diverse tipologie di attività didattiche proposte. Saranno valorizzate, laddove possibile, le dotazioni già in possesso, acquistate grazie ai finanziamenti PON e degli enti locali. Partendo dall'esistente, intendiamo riutilizzare gli arredi già presenti e integrarli con altri che permettano un'ulteriore rimodulazione del setting delle aule e flessibilità degli spazi, cercando anche di ricavare all'interno dell'Istituto nuovi ambienti destinati ad apprendimenti informali. Agli arredi uniremo una dotazione tecnologica diffusa che acquisiremo con i fondi a disposizione: alcuni monitor touch interattivi - che andranno ad integrare quelli già presenti nell'istituto e a sostituire alcune LIM ormai obsolete e non più supportate dai sistemi operativi più aggiornati - notebook da utilizzare con i monitor o come device per la didattica e alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Sarà poi previsto l'acquisto di un pacchetto base di dotazioni tecnologiche per specifiche attività (set di robotica educativa, kit digitali per esperimenti scientifici e altre soluzioni STEAM, strumentazione audio digitale per una migliore fruizione, kit per coding e robotica educativa), in base alla tipologia di ambiente che verrà innovato. La scelta delle strumentazioni sarà effettuata in maniera condivisa dai vari dipartimenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi di apprendimento. Si prevede anche l'allestimento di un particolare spazio immersivo-multisensoriale a disposizione di tutti i plessi, in una logica di sviluppo del senso di unitarietà dell'Istituto. Tutte le nuove dotazioni sono da intendersi come potenziamento di una didattica quotidiana inclusiva e personalizzata, incentrata sull'apprendimento esperienziale, sul cooperative learning e sul peer tutoring.

### **Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su**

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

### **Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)**

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
Aula STEAM	2	Monitor interattivo con notebook collegato - Kit digitali e strumentazioni per esperimenti scientifici - kit per robotica educativa	Arredo per completare un setting d'aula flessibile	Sviluppare la scoperta, l'esplorazione, il coding e problem solving, con modalità di lavoro cooperative e di piccolo gruppo, individuali o maggiormente frontali in base al tipo di attività.
Ambiente per favorire l'inclusione	2	Monitor interattivo con notebook collegato - Eventuali licenze almeno triennali per software specifici e/o sistema operativo - Tablet	Morbidoni e tappetoni	Favorire un approccio maggiormente ludico e un lavoro cooperativo ed inclusivo, con particolare attenzione agli alunni con BES.
Ambiente per il lavoro cooperativo	2	Tablet e/o notebook - Monitor interattivo	Completamento dell'arredo per un setting d'aula flessibile e/o	Favorire una maggior cooperazione e consapevolezza dell'importanza del lavoro collaborativo in alunne e alunni.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			morbidoni	
Aula attiva	3	Monitor interattivo con notebook collegato - Active Floor	Morbidoni e/o sedie con rotelle, tavoletta per prendere appunti	Apprendere in modo maggiormente ludico e cooperativo. Animare i contenuti statici, testuali o visivi in maniera fluida e veloce.
Ambiente di apprendimento	12	Monitor interattivo con Notebook	Eventuali armadietti da porre fuori dall'aula	Lavorare contemporaneamente con alunne/i sullo schermo favorendo collaborazione, produzione di idee e contenuti rendendo le lezioni più coinvolgenti.
Laboratorio di manipolazione	1	Monitor interattivo con Notebook	0	Favorire la socializzazione, la creatività ed il lavoro in piccolo gruppo.
Ambiente linguistico	3	Monitor interattivo con Notebook - sistema audio wifi e/o cuffie - Eventuale carrello ricarica Notebook	Arredo per completare un setting d'aula flessibile	Setting flessibile per favorire attività di ascolto e conversazione in L2 e L3.
Laboratorio musicale	1	Monitor interattivo con carrello	0	Favorire attività di ascolto e attività di gruppo collaborative.
Laboratorio di danza e motricità	1	Videoproiettore con telo mobile	0	Immagini, video e sonorità per rendere la lezione più dinamica.
Agorà	1	Cassa altoparlante portatile con microfoni	Morbidoni e/o divanetti	Permettere agli studenti di partecipare attivamente e consapevolmente alle proposte didattiche.
Aule disciplinari secondaria	5	Monitor interattivo e notebook - kit e dotazioni tecnologiche disciplinari specifiche	0	Lavorare con alunne/i sullo schermo favorendo collaborazione, produzione di idee e contenuti rendendo le lezioni più coinvolgenti. Apprendere attraverso l'osservazione e la sperimentazione.
Aule disciplinari secondaria	3	Carrello e Notebook	0	Utilizzare le nuove tecnologie con consapevolezza e sviluppare le competenze disciplinari attraverso le nuove tecnologie.
Laboratorio di lettura creativa e teatro	1	Monitor interattivo con carrello mobile	Morbidi e arredi modulabili	Attività di lettura e attività teatrale. Lavorare con alunne/i sullo schermo favorendo collaborazione, produzione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				di idee e contenuti e favorendo l'articolazione dell'aula su setting flessibili.
Laboratorio di robotica e coding	1	Monitor interattivo con carrello - Kit robotica	0	Lavorare con alunne/i sullo schermo favorendo collaborazione, produzione di idee e contenuti rendendo le lezioni più coinvolgenti e favorire l'articolazione dell'aula su setting flessibili.
Arte	1	Plotter da incisione e taglio	0	Integrare con la tecnologia diversi aspetti delle tecniche artistiche.
Laboratorio attivo per piccoli gruppi	1	Carrello con monitor interattivo	Eventuale arredo per completare un setting d'aula flessibile	Lavorare contemporaneamente con alunne/i sullo schermo favorendo collaborazione, produzione di idee e contenuti da sviluppare anche praticamente, rendendo le lezioni più coinvolgenti.
Aula polivalente	1	ActiveFloor mobile	0	Rendere gli apprendimenti accattivanti ed inclusivi in un ambiente adatto a piccoli e grandi gruppi.
Aula immersiva-multisensoriale	1	Strumentazione multisensoriale ed immersiva	Morbidoni	Proporre un luogo attrezzato dove esplorare la modulazione degli stimoli sensoriali, ridurre le situazioni di stress e sperimentare un'esperienza piacevole, positiva e di benessere.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, cioè dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Le studentesse e gli studenti si sposteranno tra gli ambienti di ora in ora, per facilitare il recupero della concentrazione, lo sviluppo delle autonomie e il conseguimento di competenze socio-relazionali. L'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestire la complessità organizzativa e la promozione di attività laboratoriali di ampio respiro. Sarà potenziata l'impostazione interdisciplinare delle attività didattiche, in modo peculiare nella scuola secondaria, dove l'introduzione della sperimentazione MODI (organizzazione didattica con modulazione dell'orario disciplinare) punterà ad una riduzione del sovraccarico cognitivo delle alunne e degli alunni e della frammentarietà delle conoscenze mediante un'impostazione di percorsi didattici trasversali, perlopiù miranti al conseguimento di competenze chiave anche di educazione civica. In tal senso saranno inoltre promosse le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse tecnologiche, utilizzate non solo per il conseguimento di specifiche abilità ma anche come strumento trasversale per tutti gli apprendimenti disciplinari. Saranno incentivate pratiche didattiche esperienziali e cooperative, in cui alunne/i lavoreranno alla realizzazione di progetti in modo attivo ed in un'ottica di problem solving, oltre che alla elaborazione di prodotti digitali, sviluppando e mettendo in gioco competenze progettuali, che andranno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche o della fruizione passiva di contenuti multimediali. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico, quanto in quello umanistico e sociale. Le strumentazioni come i set STEAM, i notebook su carrelli mobili o gli schermi interattivi consentiranno di supportare e potenziare quanto descritto in maniera capillare e licenze per software specifici o strumentazioni, come gli active-floor, permetteranno di incentivare una didattica sempre più inclusiva.

### **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 realizzeremo sono volti a supportare la personalizzazione degli apprendimenti, rispettando i bisogni del singolo. L'allestimento di una stanza immersiva e multisensoriale darà la possibilità di strutturare percorsi mirati per alunni con gravi disabilità e fornirà occasione di condivisione di esperienze con piccoli gruppi o con la classe. L'implementazione della dotazione digitale garantirà feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Con le nuove tecnologie si potrà, all'interno di una stessa lezione, andare incontro ai diversi stili di apprendimento degli alunni sfruttando tutti i canali sensoriali. Oltre a ciò, l'attuazione del modello DADA renderà le aule scolastiche ambienti di apprendimento attivi, in cui gli studenti saranno sempre più protagonisti del loro processo di formazione e svilupperanno maggiore autonomia. La promozione di robotica e di discipline STEAM per tutti sarà funzionale anche alla riduzione del divario di genere.

### **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 DS ha proposto al Collegio Docenti e al Consiglio di Istituto un gruppo di lavoro e nelle riunioni dei due organi sono state accolte altre candidature. Il team è costituito, oltre che da docenti referenti per plesso e dipartimento, anche dalla componente dei genitori, per un maggiore coinvolgimento di tutta la comunità scolastica. Famiglie e docenti dell'Istituto sono stati invitati a fornire proposte di innovazione, di cui si è discusso in successivi incontri. Il confronto e la condivisione con docenti dei diversi ambiti disciplinari sono stati costanti per rilevare bisogni e intenti innovativi, per valorizzare il contributo di ciascuno e potenziare il senso di appartenenza all'Istituto. DS e referenti hanno partecipato ad un convegno DADA e a webinar. Abbiamo alternato incontri in presenza a momenti di progettazione individuali o nel piccolo gruppo, secondo specifici compiti. Il lavoro è stato effettuato su file editabili condivisi, con archiviazione nella repository Onedrive.

### 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

Un cambiamento come questo ha bisogno di competenze diffuse: i docenti dell'Istituto hanno già iniziato a seguire una formazione DADA e una sulla metodologia STEAM in collaborazione con UniBz. Tutti i docenti della scuola secondaria di primo grado frequenteranno in questo anno scolastico la formazione MODI (miglioramento dell'organizzazione didattica). I docenti fruiranno di iniziative proposte sia da poli formativi nazionali, sia nell'ambito del piano provinciale di aggiornamento, che sarà potenziato anche in un'ottica STEAM. Inoltre, nei limiti di quanto possibile con il budget dell'Istituto, saranno previsti anche nei prossimi anni scolastici dei momenti di formazione interna, peer-tutoring più o meno formale tra docenti e iniziative di condivisione di buone pratiche per implementare le nuove metodologie didattiche e l'utilizzo delle tecnologie che verranno acquistate. In questo modo ci assicureremo un bagaglio di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

## 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	950

## 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	38	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%		167.661,70 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		55.887,22 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		27.943,61 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		27.943,61 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			279.436,14 €	

## 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.