



**REPUBBLICA ITALIANA - REGIONE SICILIA
MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. RODARI-G.NOSENGO"**

Via S. Paolo - cap. 95030 - Gravina di Catania (ct)

Email ctic8a4007@istruzione.it- pec ctic8a4007@pec.istruzione.it

Tel. 0957258150- Cod.scuola CTIC8A4007 – Cod. fisc. 93190610878-Distretto 18°



**Finanziato
dall'Unione europea**
NextGenerationEU



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

All'Albo online

Al sito web – sezione Amministrazione Trasparente

Al sito web – sezione Progetti PNRR

Atti della scuola

Linea di investimento

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

Codice Identificativo progetto: M4C1I3.2-2022-961-P-25955

CUP: F14D23000610006

Titolo progetto: "Didattica e oltre..."

Estratto del verbale n°4 del Collegio dei docenti del 13/03/2023 – delibera n. 2

Il giorno 13 del mese di marzo dell'anno 2023 alle ore sedici e minuti quindici nella sala teatro del plesso "Nosengo" a Gravina di Catania (CT) si è riunito il Collegio dei Docenti dell'I.C. "G- Rodari- G. Nosengo" per discutere ed eventualmente deliberare sul seguente ordine del giorno:

[omissis]

2. Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza: "Piano scuola 4.0 in attuazione della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0 scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" nell'ambito della Missione 4 - Componente 1- del piano Nazionale di ripresa e resilienza finanziato dall'Unione Europea- Next Generation. EU;

[omissis]

Presiede la seduta il Dirigente Scolastico Dott.ssa Anna Maria Sampognaro; verbalizza la prof.ssa [omissis]. Sono presenti tutte le insegnanti in servizio alla data odierna e risultano assenti per giustificati motivi i seguenti docenti: [omissis], [omissis].

Il Presidente dichiara aperta la seduta per procedere alla trattazione dei punti all'ordine del giorno.

[omissis]

Si procede con il secondo punto all'ordine del giorno: **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza: “Piano scuola 4.0 in attuazione della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0 scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” nell’ambito della Missione 4- Componente 1- del piano Nazionale di ripresa e resilienza finanziato dall’Unione Europea- Next Generation. EU.**

Il Dirigente Scolastico propone l’adesione al progetto PNRR “Piano Scuola 4.0 – Azione 1 – Next Generation Classroom in attuazione della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0 Scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” nell’ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza finanziato dall’Unione Europea – Next Generation EU” e l’approvazione della seguente proposta progettuale da inserire nella Piattaforma “Futura PNRR”:

Titolo del progetto: “DIDATTICA E OLTRE...”.

Descrizione del Progetto.

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, pari almeno al target minimo assegnato assegnato all’Istituto, in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari e associative, iconiche ed immersive, in connessione con il mondo virtuale. Ogni ambiente o classe oggetto dell'intervento sarà caratterizzato da una componente fisica, attrezzata con arredi modulari e innovativi (alcuni dei quali già in dotazione dell'istituto grazie a precedenti investimenti) in grado di creare *setting* di aula flessibili e da una componente digitale, quest'ultima mirata a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione.

Alcuni ambienti in particolare saranno creati al fine di costituire ecosistemi di apprendimento dedicati per disciplina e altri che siano invece multidisciplinari, con l'obiettivo di far ruotare le classi durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra. A titolo esemplificativo e non esaustivo, la componente fisica integrerà: arredi modulari in grado di creare setting di aula flessibili, pannelli *touch* (alcuni dei quali già in dotazione all'Istituto), *notebook* e *tablet*, tavoli interattivi, tutti interconnessi grazie alle tecnologie di rete cablata e wireless già acquisiti attraverso precedenti finanziamenti. La componente digitale integrerà *kit* per la robotica,

software *repository* in *cloud*, ambienti digitali immersivi e tecnologie a supporto di alunni con bisogni educativi speciali. Le classi/ambienti, così come strutturate ed attrezzate, consentiranno un utilizzo molto flessibile in cui poter realizzare la *flipped classroom*, le classi scomposte, le attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline, attività di *coding*. Il tutto applicando le più moderne metodologie didattiche (debate, flipped classroom, già accennate in precedenza, il gamification, ecc.) tutte atte a potenziare sia le competenze di base sia le capacità di analisi, critica e *problem solving* dei ragazzi. Accanto alla realizzazione delle classi/ambienti, l'Istituto pianificherà attività di formazione dei docenti alle nuove tecnologie al fine di mettere l'intera comunità educante nelle migliori condizioni per favorire la motivazione e l'impegno attivo delle studentesse e degli studenti.

Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Durante gli ultimi anni l'Istituto ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi, nonché delle metodologie didattiche alla base dell'offerta formativa, grazie sempre ad un maggiore utilizzo delle tecnologie didattiche digitali. Tale processo, reso possibile grazie ai diversi piani di investimento finanziati dall'Unione Europea o direttamente dal ministero competente, ha attivato un circolo virtuoso che si intende alimentare grazie alla presente proposta di progetto, la quale pone le sue basi sugli spazi e sulle dotazioni tecnologiche presenti allo stato attuale.

Più specificamente la scuola è dotata di:

- n. plessi: 3
- numero classi: 29 di cui 11 dotate di tecnologie digitali quali pannelli touch con sistemi Android integrati e connessi in rete e 19 dotate di Lim con proiettore
- laboratori con PC fissi per attività multidisciplinari:
 - 23 plesso Nosengo p.p.
 - 18 plesso Rodari p.p.; 15 p.t.
 - numero laboratori di PC/ Tablet mobili per attività multidisciplinari: 25 plesso Nosengo p.t.
 - numero di dispositivi individuali 47 portatili; 6 tablet; 48 netbook;
 - n. 3 tavolette grafiche
 - n. 1 mixer audio.

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

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, pari almeno al target minimo assegnato al nostro istituto, in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari e associative, iconiche ed immersive, in connessione con il mondo virtuale. Ogni ambiente o classe oggetto dell'intervento sarà caratterizzato da una componente fisica, attrezzata con arredi modulari e innovativi (alcuni dei quali già in dotazione dell'istituto grazie a precedenti investimenti) in grado di creare setting di aula flessibili e da una componente digitale, quest'ultima mirata a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione. Più specificamente:

prima tipologia di ambiente: n. 18 Monitor touch con android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete, per supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione; seconda tipologia di ambiente: Ambiente multidisciplinare STEAM con Kit per attività di Robotica, Coding, Modellazione 3D, dotato di arredi specifici (tavoli modulari, divanetti, tavoli per esercitazioni) con area per attività di progettazione design costituita da arredi modulari, area di brainstorming con divani/pouf e area per attività di testing con tavoli ribaltabili per creare un ambiente dall'utilizzo flessibile in cui realizzare la flipped classroom, le classi scomposte, attività laboratoriali di ricerca e sperimentazione in varie discipline; terza tipologia di ambiente: 2 ambienti multidisciplinari per lo sviluppo delle competenze di base, con arredi modulari, notebook, stazione di ricarica, pannello interattivo e piattaforma di condivisione dei contenuti; caratterizzato da arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate. Tavolo per esercitazioni e tribunetta per consentire agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali.

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema: IBRIDO.

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati

Denominazione ambiente	Numero	Dotazioni digitali	Arredi	Finalità didattiche
Multimedialità in classe grazie ai pannelli touch	18	Monitor touch con Android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete	NO	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione

Ambienti multidisciplinari STEAM	1	Kit per attività di Robotica, Coding, Modellazione 3D, dotato di arredi specifici (tavoli modulari, divanetti, tavoli per esercitazioni)	SI E' prevista un'area per attività di progettazione e design costituita da arredi modulari, un'area di brainstorming costituita da divani/pouf e un'area per attività di testing con tavoli ribaltabili	Creare un ambiente dall'utilizzo molto flessibile in cui poter realizzare la flipped classroom, le classi scomposte, le attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo sviluppo delle competenze di base	2	Ambiente dedicato al recupero delle competenze di base, dotato di arredi modulari, notebook per gli studenti, stazione di ricarica, pannello interattivo e piattaforma di condivisione dei contenuti	È caratterizzato da arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate. Tavolo per esercitazioni e tribunetta	Consente agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali

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

È una prassi consolidata quella per la quale, grazie all'utilizzo delle tecnologie in ambito educational, gli studenti diventano, sotto la guida del docente, autori del proprio percorso formativo. Manipolare artefatti digitali, assemblare propri elaborati o altri disponibili in rete, creare correlazioni logiche tra oggetti o tra ricerche effettuate in rete e confezionare il tutto in un prodotto multimediale diventano operazioni semplici ed immediate. Tuttavia, sebbene i nativi digitali abbiano dimestichezza con le nuove tecnologie, è necessario che la scuola faccia maturare in loro le competenze necessarie per usarle in maniera virtuosa. Si deve, quindi, essere in grado di supportare l'evoluzione da una pura abilità tecnica ad una capacità cognitiva; un esempio tra tutti: i ragazzi sono in grado di impostare una ricerca su WEB realmente proficua, valutandone efficacemente le fonti. Le nuove sfide possono essere vinte solo adottando opportune innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche da intraprendere anche grazie alla trasformazione dei classici spazi aula in ambienti multidimensionali nei quali gli allievi superano gli atteggiamenti di estraneità che derivano dalle tradizionali lezioni di matrice frontalistiche.

Perseguendo tale obiettivo, due sono le principali metodologie innovative che saranno inserite nel curricolo scolastico ed attivate nelle classi e negli ambienti coinvolti dal progetto: il debate e la flipped classroom. Il confronto nel quale due squadre sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, tipico del debate, è alla base dell'acquisizione di competenze trasversali. Il debate favorisce il cooperative learning e la peer education, tra studenti e tra docenti e studenti. Il debate si integra con la metodologia flipped classroom, per la quale l'acquisizione delle informazioni è spostata nel tempo a casa, mentre il tempo a scuola è sfruttato per attivare e applicare il bagaglio di nozioni e conoscenze acquisito. Il "Learning by doing" e il "Gaming e gamification" saranno alla base della scelta degli argomenti trattati con le

suddette metodologie. Il tutto attraverso l'uso di strumenti percepiti come "ludici", che favoriscono gli apprendimenti superando il concetto dello "studio" in senso tradizionale, proponendo attività strettamente connesse ai programmi disciplinari in particolare di italiano, matematica, scienze, tecnologia, musica, anche attraverso "Gaming e gamification".

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 scelte progettuali dell'istituto sono improntate a garantire un numero sempre maggiore di momenti di formazione esperienziale anche al fine di contribuire all'aumento del grado di inclusività e alla riduzione del cosiddetto gender gap nel processo di trasformazione digitale che coinvolge già il mondo della scuola e, ancor di più, il mondo del lavoro. È innegabile infatti che se da un lato la parità di genere e le pari opportunità rappresentano valori fondamentali dell'Unione europea, dall'altro lato la realtà del mondo del lavoro è diversa. L'istituto punta ad attivare l'effetto moltiplicatore della formazione: inizialmente i nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica (e, più in generale, delle aree che si avvalgono del digitale quale elemento di forza) fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle Steam che altrimenti rischierebbero di rimanere inespressi.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati.

- Formazione del personale;
- Mentoring/tutoring tra pari.

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

La professionalità del docente gioca un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati: non deve essere solo in grado di utilizzare le nuove tecnologie ma, fattore ancora più importante, deve assumere il ruolo di tutor, conduttore e animatore del momento formativo, in modo da favorire in ciascun alunno e alunna l'evoluzione di una mentalità flessibile, operativa e dinamica, nonché la capacità di elaborare personalmente e criticamente i più diversificati messaggi che provengono dalla realtà esterna. Le tecnologie offerte dai nuovi ambienti di apprendimento favoriranno le occasioni di crescita professionale per i docenti grazie ai contenuti didattici inclusi nei bundle che si intende acquistare. In aggiunta a ciò, ciascun docente sarà anche accompagnato dall'animatore digitale e dal team di progettazione del nostro istituto in un processo di rinnovamento per una formazione continua.

Gruppo di progettazione

Il Dirigente Scolastico espone al Collegio i ruoli che le figure appartenenti al Gruppo di Progettazione:

- **Ruolo 1: Project manager:** Dirigente Scolastico - nomina diretta (previa autorizzazione USR);
 - attività di progettazione degli spazi e degli allestimenti e di coordinamento generale del progetto: "Project Management";
- **Ruolo 2: Figura di supporto al RUP – Project Manager.**
 - Attività specialistiche di supporto tecnico e organizzativo al RUP; costituirà elemento preferenziale per l'assegnazione dell'incarico l'esperienza di svolgimento di pratiche amministrative relative a contratti e bandi di gara;
 - collabora con il RUP e con gli altri membri del team di progetto per redigere il capitolato tecnico relativo ai beni da acquistare, a partire dall'inventario delle risorse disponibili;
 - collabora con il RUP nella definizione delle procedure di affidamento delle forniture (analisi convenzioni CONSIP, analisi di mercato utilizzando gli strumenti del MEPA, definizione dei disciplinari e dei contratti con le ditte fornitrici, previa verifica dei requisiti e della documentazione degli operatori coinvolti; supporto al coordinamento delle procedure di collaudo) e nel caricamento degli atti amministrativi in piattaforma FUTURA;
 - collabora per le verifiche sul rispetto del principio del "non arrecare danno significativo" ("Do No Significant Harm – DNSH);
 - esamina la vetrina delle Convenzioni Consip. Qualora esistessero convenzioni attive per beni previsti in fornitura, procede con la interlocuzione con la ditta affidataria;

- partecipa alla fase di analisi di mercato, effettuata sulla base delle offerte presenti in mercato elettronico MEPA, individuando i fornitori che offrono il giusto rapporto tra caratteristiche del bene e dei servizi accessori e costo;
 - partecipa ad eventuali commissioni aggiudicatrici o di valutazione delle condizioni alla base di un affidamento diretto, il tutto ai sensi della vigente normativa;
 - supporta le fasi intermedie di monitoraggio e verifica; curare le comunicazioni, le pubblicazioni e le notificazioni previste dalla legge; esperire accertamenti tecnici ed ordinare esibizioni documentali;
 - collabora nella fase di collaudo e presa in carico dei beni acquistati.
- **Ruolo 3: progettista - Animatore Digitale**
 - Svolge un sopralluogo approfondito dei locali destinati alle attrezzature di cui al progetto, propedeutico alla progettazione didattica e del setting d'aula;
 - partecipa alla progettazione didattica e del setting d'aula tenendo conto delle principali ricadute pedagogiche dei nuovi ambienti da realizzare;
 - Individua la lista delle attrezzature da acquistare partendo dall'inventario delle tecnologie esistenti, già prodotto in fase di pre-progettazione, e dal formulario prodotto dall'istituto;
 - Collabora con il RUP e gli altri membri del team di progettazione per redigere il capitolato tecnico relativo ai beni da acquistare;
 - supporta le fasi intermedie di monitoraggio e verifica;
 - facilitare l'allestimento degli ambienti;
 - Collabora con gli altri membri del team per organizzare momenti di informazione riguardo l'uso delle tecnologie acquisite e delle metodologie didattiche attivabili (tutoring tra pari).
 - **Ruolo 4: membro del Gruppo di progettazione col ruolo di valutazione delle condizioni di mercato (componente del Team Digitale).**
 - Partecipa alla fase di analisi di mercato, effettuata sulla base delle offerte presenti in mercato elettronico MEPA;
 - partecipa ad eventuali commissioni aggiudicatrici o di valutazione delle condizioni alla base di un affidamento diretto, il tutto ai sensi della vigente normativa;
 - supporta le fasi intermedie di monitoraggio e verifica e facilita l'allestimento degli ambienti;
 - collabora con gli altri membri del Gruppo per organizzare momenti di informazione riguardo l'uso delle tecnologie acquisite e delle metodologie didattiche attivabili (tutoring tra pari).
 - **Ruolo 5: membro del Gruppo di progettazione col ruolo di supporto alla definizione del cronoprogramma e di informazione sull'uso delle tecnologie (componente del Team Digitale).**
 - Organizza momenti di informazione riguardo l'uso delle tecnologie acquisite e delle metodologie didattiche attivabili (tutoring tra pari);
 - Supporta le fasi intermedie di monitoraggio e verifica e facilita l'allestimento degli ambienti;
 - definisce gli step di lavoro.
 - **Ruolo 6: membro del Gruppo di progettazione col ruolo di supporto al adattamento/ridefinizione degli spazi di apprendimento (componente del Team Digitale).**
 - Propone la realizzazione e/o l'adeguamento degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali;
 - individua spazi fisici e/o virtuali, o rivalutazione di quelli esistenti, in base a criteri di adeguatezza/sicurezza, efficacia ed efficienza;
 - previsione e definizione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici;
 - Supporta le fasi intermedie di monitoraggio e verifica e facilita l'allestimento degli ambienti;
 - collabora con gli altri membri del Gruppo per organizzare momenti di informazione riguardo l'uso delle tecnologie acquisite e delle metodologie didattiche attivabili (tutoring tra pari).

Oltre ai componenti del Gruppo di progettazione, sarà individuato, tramite avviso di selezione, una figura di collaudatore con i seguenti compiti:

- Effettua il collaudo tecnico delle attrezzature acquistate con il progetto (l'attività è specifica e non è compatibile con lo svolgimento di altre funzioni o incarichi all'interno dello stesso progetto);

- Supporta il DSGA al collaudo amministrativo (verifica della conformità all'ordine, inventario dei beni, ecc.).

Si passa quindi ai criteri per l'individuazione delle figure di: "supporto al RUP – Project Manager" e di "collaudatore", da individuarsi mediante avviso di selezione:

- Non aver prestato domanda di trasferimento (per il personale titolare nella scuola);
- Disponibilità a svolgere l'incarico;
- Titoli culturali (come risultanti dal curriculum vitae);
- Professionalità (come risultanti dal curriculum vitae);
 - costituirà elemento preferenziale per l'assegnazione dell'incarico l'esperienza di svolgimento di pratiche amministrative relative a contratti e bandi di gara;
- Anzianità di servizio nell'Istituzione Scolastica;
- Eventuali ulteriori criteri attinenti l'avviso.

Si riassumono, pertanto, i ruoli/attività/criteri di selezione per l'attribuzione degli incarichi e la misura dei compensi relativi alle attività previste:

Tipologia delle voci di spesa	N. unità	Compenso orario onnicomprensivo	Criterio di selezione
Compenso D.S. – Project Manager (previa autorizzazione U.S.R.) Ruolo 1	1	€ 33,18	Nomina diretta (Faq n. 4 del 14/01/2023)
Compenso figura di supporto al Rup - Project manager Ruolo 2	1	€ 24,55 (Se DSGA) € 23,22 (se docente) € 19,24 (se Ass. Amm.)	Avviso di selezione (costituirà elemento preferenziale per l'assegnazione dell'incarico l'esperienza di svolgimento di pratiche amministrative relative a contratti e bandi di gara) (Faq n. 5 del 14/01/2023)
Compenso Progettista/membro del Gruppo di progettazione /Animatore Digitale Ruolo 3	1	€ 23,22	Nomina diretta – se animatore Digitale (Faq n. 5 del 14/01/2023)
Compenso membro del Gruppo di progettazione col ruolo di valutazione delle condizioni di mercato Ruolo 4	1	€ 23,22	Nomina diretta – se componenti del Team Digitale (Faq n. 5 del 14/01/2023)
Compenso membro del Gruppo di progettazione col ruolo di supporto alla definizione del cronoprogramma e di informazione sull'uso delle tecnologie. Ruolo 5	1	€ 23,22	Nomina diretta– se componenti del Team Digitale (Faq n. 5 del 14/01/2023)
Compenso membro del Gruppo di progettazione col ruolo di supporto al adattamento/ridefinizione degli spazi di apprendimento Ruolo 6	1	€ 23,22	Nomina diretta – se componenti del Team Digitale (Faq n. 5 del 14/01/2023)
Compenso docente collaudatore Ruolo 7	1	€ 23,22	Avviso di selezione

La liquidazione dei relativi compensi per le ore effettivamente svolte e documentate mediante *time sheet* avverrà dopo l'erogazione delle somme assegnate all'Istituzione Scolastica.

Pertanto, tenuto conto dei suddetti criteri ed esaminati i curriculum vitae, il Collegio, dopo la trattazione, individua il Gruppo di Progettazione il quale sarà composto da:

- 1) “Project Manager” – Dirigente Scolastico dott.ssa Anna Maria Sampognaro (nomina diretta previa autorizzazione U.S.R.), per l’attività di progettazione degli spazi e degli allestimenti e di coordinamento generale del progetto;
- 2) Progettista - prof. [omissis] (nomina diretta), già nominato come Animatore Digitale con delibera di individuazione del Collegio dei Docenti n. 12 del 02/09/2022 e nomina, con allegato curriculum vitae, prot. 9063 del 05/09/2022, che si allega al presente verbale;
- 3) componente del Gruppo di progettazione con ruolo di valutazione delle condizioni di mercato – Ins. [omissis] (nomina diretta), già nominata componente del Team per l’Innovazione Digitale con delibera di individuazione del Collegio dei Docenti n. 12 del 02/09/2022 e nomina, con allegato curriculum vitae, prot. 9063 del 05/09/2022, che si allega al presente verbale;
- 4) componente del Gruppo di progettazione con ruolo di supporto alla definizione del cronoprogramma e di informazione sull’uso delle tecnologie – prof.ssa [omissis] (nomina diretta), già nominata componente del Team per l’Innovazione Digitale con delibera di individuazione del Collegio dei Docenti n. 12 del 02/09/2022 e nomina, con allegato curriculum vitae, prot. 9063 del 05/09/2022, che si allega al presente verbale;
- 5) componente del Gruppo di progettazione con ruolo di supporto all’adattamento/ridefinizione degli spazi di apprendimento – prof.ssa [omissis] (nomina diretta), già nominata componente del Team per l’Innovazione Digitale con delibera di individuazione del Collegio dei Docenti n. 12 del 02/09/2022 e nomina, con allegato curriculum vitae, prot. 9063 del 05/09/2022, che si allega al presente verbale;
- 6) figura di supporto al Rup – Project Manager, individuata a seguito di avviso di selezione rivolto prioritariamente al personale interno.

Piano finanziario

Importo assegnato: 125.736,64 €

Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software)	€ 87.162,98
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	€ 20.000,00
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	€ 6.000,00
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	€ 12.573,66
TOTALE	€ 125.736,64

Le spese di pubblicità del progetto saranno liquidate attingendo alla quota “Spese di progettazione e tecnico-operative” e sono pari ad euro 329,00.

IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO 125.736,64 €

Sulla base della suddetta proposta progettuale, sarà compilato e inoltrato il formulario del Progetto sull’apposita piattaforma “Futura PNRR”.

Dopo la lettura, il Collegio

DELIBERA N.2

Di approvare all’unanimità l’adesione al progetto PNRR “Piano Scuola 4.0 – Azione 1 – Next Generation Class – Ambienti di apprendimento innovativi” in attuazione della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0 Scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” nell’ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza finanziato dall’Unione Europea – Next Generation EU e l’approvazione della suddetta proposta progettuale “Didattica e oltre...”.

[omissis]

Non essendoci altri punti da trattare la seduta viene sciolta alle ore 16:45.

Letto, approvato e sottoscritto in data odierna.

Gravina di Catania, 13 marzo 2023

F.to IL SEGRETARIO

Prof.ssa [omissis]

F.to IL PRESIDENTE

Dott.ssa Anna Maria Sampognaro

Si attesta che il presente estratto è conforme al verbale della riunione del 13 marzo 2023 del Collegio dei docenti dell'I.C. "G- Rodari- G. Nosengo" di Gravina di Catania.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. ssa Anna Maria Sampognaro

**Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.lgs 82/2005 ss.mm.ii. e norme collegate e sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa*