



Candidatura N. 12714
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	'VILLANOVA MONDOVI'
Codice meccanografico	CNIC812005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	CORSO MARCONI 37
Provincia	CN
Comune	Villanova Mondovi'
CAP	12089
Telefono	0174699101
E-mail	CNIC812005@istruzione.it
Sito web	icvillanovamondovi.gov.it
Numero alunni	1042
Plessi	CNA812012 - FRABOSA SOPRANA-CAPOLUOGO CNA812023 - VILLANOVA MONDOVI'-CAPOLUOGO CNA812034 - FRABOSA SOTTANA CNA812045 - MONASTERO DI VASCO-CAPOLUOGO CNE812017 - FRABOSA SOPRANA - CAPOLUOGO CNE812028 - FRABOSA SOTTANA - CAPOL. CNE812039 - ROCCAFORTE MONDOVI'- CAPOL. CNE81204A - VILLANOVA MONDOVI' - CAPOLUOGO CNE81205B - VILLANOVA M. FRAZ. BRANZOLA CNE81206C - VILLANOVA M. - FRAZ. PASCO CNE81207D - MONASTERO DI VASCO CNMM812016 - VILLANOVA MONDOVI'

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	11
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	11
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	26
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 11
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
Il progetto prevede l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	Sì
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	Registro elettronico E-learning a sostegno degli studenti Webmail Materiali didattici online

Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	INFORMATICA SYSTEM
Estremi del contratto	Prot.n. 4735/C22 del 27/10/2012



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 12714 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	ACCESSO AI DATI E ALLA PIATTAFORMA E-LEARNING	€ 2.000,00	€ 1.875,00
4	Laboratorio mobile in condivisione	€ 20.000,00	€ 6.340,00
5	Didattica aumentata		€ 13.340,00
	TOTALE FORNITURE		€ 21.555,00

Articolazione della candidatura
10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Progetto	
Titolo progetto	PENSARE UN MONDO
Descrizione progetto	<p>Il nostro istituto ha adottato il metodo CoPS per la ricognizione precoce dei disturbi di apprendimento che consente di rilevare difficoltà specifiche ed a-specifiche già nella scuola dell'infanzia. Si ritiene infatti che una individuazione precoce dei disturbi cognitivi permetta di avviare tempestivamente una didattica curvata sui bisogni formativi dei singoli e prevenire insuccessi scolastici e sociali.</p> <p>E' infatti concezione unanime e condivisa anche dai centri di ricerca preposti alla diagnosi e trattamento di tali disturbi, che tanto più l'intervento è precoce e finalizzato tanto più ampi e stabili sono i margini di miglioramento. La robotica ed il pensiero computazionale che ne sottende l'utilizzo risultano particolarmente idonei ad una didattica che sia davvero conforme ai diversi stili cognitivi : l'intrinseca modularità prevista da questa metodica ne consente un utilizzo conformabile ai diversi livelli e stili di apprendimento .</p> <p>Si intende introdurre il pensiero computazionale già nella scuola dell'infanzia, attraverso un approccio ludico e psicomotorio, per poi svilupparne ed ampliarne l'uso e l'abitudine nel corso della scuola primaria fino a raggiungerne un utilizzo consapevole e finalizzato nella scuola secondaria di primo grado, attraverso la creazione di un ambiente innovativo di apprendimento. Gli alunni verranno infatti immersi in realtà (sia concrete che virtuali) ricche di stimoli volti a favorire un apprendimento reticolare, inclusivo e personalizzato, consentendo l'integrazione di aspetti formali ed informali dell'imparare. A tal fine si utilizzeranno strumentazioni tecnologiche, metodologie cooperative e volte a facilitare la collaborazione in gruppo.</p> <p>Il nostro Istituto Scolastico ha già intrapreso percorsi di coding (ha recentemente partecipato alla settimana del codice, evento europeo capitanato quest'anno dall'Italia), dispone inoltre di un ambiente virtuale di apprendimento costruito con gli alunni sfruttando la metodologia Flipped.</p> <p>L'introduzione di laboratori mobili si pone come obiettivo quello di portare nella nostra scuola dispositivi e strumenti in carrelli mobili, a disposizione di più classi, in modo da trasformare un'aula "normale" in uno spazio multimediale e tecnologico che faciliti l'interazione tra alunni e l'apprendimento.</p> <p>Considerata la presenza di più plessi facenti parte del nostro istituto si ritiene utile usufruire anche del modello delle classi aumentate. Le aule aumentate arricchiscono le aule tradizionali di dotazioni come le LIM per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'integrazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento (in collegamento wired o wireless), per un inserimento quotidiano e progressivo del digitale nella didattica.</p> <p>Obiettivo principale è anzitutto permettere l'accesso quotidiano ai contenuti digitali specificamente concepiti per l'ambiente scolastico, ma è anche quello di permettere agli studenti di diventare attori attivi nel processo di apprendimento, arrivando a creare in prima persona contenuti didattici integrativi da presentare sia come "prodotti finiti" condivisibili che come processi didattici utili da cui trarre una formazione trasversale davvero efficace.</p> <p>Un'adeguata dotazione strumentale mira dunque ad estendere e qualificare la didattica, proponendola anche nelle realtà ove al momento risulta difficoltoso per carenze materiali e consentendone un uso frequente in ogni ordine di scuola.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

1. Si promuove lo sviluppo di:
 - abilità manuali;
 - abilità relazionali;
 - conoscenze disciplinari di matematica, lingua italiana, scienze, inglese, geografia, storia, ed. motoria

ecc...

- competenze trasversali;
- capacità di usare i linguaggi di programmazione;
- pensiero intuitivo e logico;
- alfabetizzazione digitale;
- creatività, imprenditorialità, capacità di innovazione;
- problem solving;
- capacità di pianificare;
- capacità di argomentare;
- pensiero critico;
- capacità di cooperare;
- applicazione di aspetti logico matematici;
- uso scientifico ed educativo dell'errore;
- capacità di imparare ad imparare, gestendo in autonomia il percorso di apprendimento;
- collegamento tra sistemi formali ed informali di apprendimento;
- uso critico e consapevole della tecnologia;
- pensiero democratico;
- senso di responsabilità;
- cittadinanza attiva.

1. Il pensiero computazionale promuoverà il benessere dell'intera comunità scolastica attraverso la creazione di prodotti digitali correlati alle discipline di studio, da condividere in un ambiente di apprendimento inclusivo, reticolare e accessibile a tutti, che possa risultare utile agli altri studenti (blog connesso al sito dell'Istituto Scolastico e piattaforma e-learning).

2. Attraverso la pratica del pensiero computazionale e la dotazione strumentale ad esso correlato, ci si pone l'obiettivo di creare una **smart school**, una **scuola che sia sempre più in rete**, connessa e integrata con il territorio, una scuola innovativa nell'utilizzo degli spazi, delle tecnologie e degli approcci didattici. Questo potrà favorire l'uso degli edifici anche in orario extra-curricolare e lo sviluppo di sistemi di insegnamento e apprendimento più avanzati, in un'ottica di miglioramento continuo e di profilare la scuola come una organizzazione che apprende.

**Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-
metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali
cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso**

Le attività verranno differenziate a seconda dell'ordine di scuola (infanzia, primaria, secondaria di primo grado), della numerosità della classe o sezione, degli insegnanti coinvolti e del percorso già effettuato dagli alunni in precedenza.

In generale, si prevede una scelta tra le seguenti attività:

- riflessione sull'impatto della tecnologia sulla vita dell'uomo;
- osservazione dell'ambiente e della presenza di tecnologie in esso;
- riflessione e discussione circa il funzionamento degli oggetti tecnologici;
- apprendimento dei linguaggi di programmazione;
- sperimentazione-applicazione (senso motoria, su carta, su computer) dei linguaggi di programmazione;
- costruzione di robot e programmazione dei medesimi;
- utilizzo di software per l'apprendimento e l'applicazione del coding;
- studio e lavoro in ambienti virtuali;

- attività di problem solving, pianificazione e verifica correlate alle discipline scolastiche;
- sviluppo di argomentazioni e confronto tra le medesime;
- pratiche di e-learning;
- sviluppo di progetti in connessione con il territorio;
- attività in connessione con realtà europee (progetto e-twinning)
- creazione di prodotti digitali di gruppo correlati alle discipline di studio, da mettere a disposizione della comunità scolastica al fine di creare ambienti di apprendimento comuni;
- costruzione e condivisione di un blog connesso al sito dell'Istituto ove raccogliere i materiali digitali;
- progettazione ed attuazione di attività con ricadute di utilità sociale.

METODOLOGIE

- Cooperative learning
- Peer education
- Flipped classroom
- Debating
- Strutturazione di una classe "liquida"
- Utilizzo di ICT
- Riflessione meta cognitiva
- Autovalutazione e verbalizzazione del percorso da parte del gruppo di lavoro
- Uso di compiti autentici con ricaduta sul benessere della comunità (gruppo classe – popolazione dell'Istituto – comunità locale)

Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

La scuola ha istituito una funzione strumentale preposta all'inclusione degli alunni disabili e BES ed ha individuato un Gruppo di Lavoro per l'Inclusione che prevede al suo interno oltre che docenti, educatori e personale ATA anche la presenza di due genitori di alunni affetti da disabilità e DSA. Il suddetto Gruppo di lavoro ha redatto un Piano Annuale per l'Inclusività che fa parte integrante del POF i cui aspetti più qualificanti si possono così enucleare :

- Sportello psico-didattico-pedagogico destinato ai docenti , tenuto dalle figure professionali interne alla scuola che hanno acquisito particolari competenze nell'ambito delle metodologie di trattamento degli alunni con difficoltà.
- Sportello pedagogico tenuto da educatori ed esperti destinato ai genitori di alunni con difficoltà e finalizzato a fornire loro un supporto e a definire linee di intervento comuni e sinergie educative tra scuola e famiglia.
- Utilizzo di specifici sussidi didattici .
- Definizione di comuni strategie di intervento elaborate dalle docenti di classe/sezione, insegnante di sostegno ed assistenti alle autonomie.
- Condivisione a livello collegiale del Piano Educativo Individualizzato redatto per ogni alunno disabile.
- Incontri periodici tra i docenti che hanno in carico alunni disabili con gli esperti ASL per definire il grado di conseguimento degli obiettivi di sviluppo previsti e delineare eventuali azioni correttive

Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola

cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. b) dell'Avviso

Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso.

Il presente progetto è conforme a quanto indicato nel POF 2015/16 di questo istituto e pertanto si riporta integralmente quanto ivi previsto in merito alla implementazione delle nuove tecnologie nell'attività didattica :

SVILUPPO DI TECNOLOGIE INFORMATICHE

Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione rappresentano una dimensione culturale nel processo formativo e possono apportare un notevole contributo al miglioramento e all'efficacia dei processi di insegnamento ed apprendimento, in quanto risultano essere altamente coinvolgenti e motivanti. La Scuola dispone nel plesso di Villanova Capoluogo di un' aula multimediale attrezzata, presso la scuola primaria. Le Scuole primarie di Villanova Capoluogo e di Frabosa Sottana e il plesso di Scuola secondaria di 1° grado sono dotati di una LIM ciascuno. Quasi tutti i plessi hanno l'accesso alla rete Internet, pur con linee molto lente; alcuni dispongono di postazioni multimediali, mentre altri riscontrano notevoli difficoltà nello svolgimento dei laboratori informatici per carenza di postazioni e, nel plesso di Branzola, per mancanza di uno spazio strutturato.

Si cerca, tuttavia, di integrare la didattica con le tecnologie informatiche ogni qualvolta è possibile e gli insegnanti si impegnano a seguire le proposte di aggiornamento in tale direzione. Nel corrente anno scolastico il registro elettronico è stato esteso a tutte le classi dell'Istituto confidando che il suo utilizzo possa snellire e facilitare i rapporti scuola-famiglia garantendo ai genitori un monitoraggio più assiduo sul percorso scolastico del proprio figlio .

Attività attuate

Attività didattica con gli alunni con l'attivazione di laboratori di alfabetizzazione informatica

Laboratorio informatico a sostegno ed integrazione delle discipline

Creazione e gestione del sito Web di Istituto.

Utilizzo di software per alunni portatori di handicap

Utilizzo di software per alunni stranieri

Utilizzo di software specifici per alunni con certificazione D.S.A.

Le funzioni strumentali per le nuove tecnologie, nominate all'interno del Collegio Docenti si occupano di censire i bisogni , organizzare e attuare eventuali attività informatiche sia con i docenti sia con gli alunni. L'Istituto ha partecipato al Bando Officina Didattica 2015 promosso dalla Fondazione CRC per la realizzazione del progetto formativo "Flipped classroom" ottenendo un finanziamento per formazione e acquisto di strumenti di nuova tecnologia.

Si tratta di un progetto realizzato in rete da Istituto Comprensivo di Villanova Mondovì (capofila) e da altre quindici istituzioni scolastiche e formativa della provincia .

Il presente accordo, nel contesto territoriale di riferimento, ha per fini:

Il successo formativo degli studenti

La promozione e la messa a sistema di una didattica per competenze

Lo sviluppo di sistemi di interazione, convergenza e collaborazione tra i diversi

attori del progetto

La dematerializzazione della prassi didattica

L'avvio e l'implementazione di un circuito di buone pratiche

L'obiettivo del progetto è sostenere la qualità del sistema di istruzione provinciale con la promozione di progetti di formazione degli insegnanti, l'applicazione nelle classi e l'acquisto e l'utilizzo di nuove attrezzature didattiche, dando valore e risalto alle iniziative positive che le scuole hanno realizzato negli ultimi anni.

Per l'a.s. 2015/2016 sono previsti formazione e aggiornamento del personale docente, raccolta e analisi delle esperienze didattiche e formative già realizzate nelle scuola della provincia di Cuneo sul modello flipped, ampliamento e integrazione dell'Offerta formativa attraverso corsi specifici per la metodologia flipped relativamente alla lingua inglese, acquisto di attrezzature.

Le attività del POF che risultano congruenti al presente progetto sono :

- UN PERCORSO PER APPRENDERE
- FLIPPED CLASSROOM
- PENSIERO COMPUTAZIONALE E ROBOTICA

Il link presso il quale è reperibile il POF 2015/2016 è :

<http://www.icvillanovamondovi.gov.it/attachments/article/8/POF%202015-16.pdf>

**Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato
(cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. c) dell'Avviso)**

**Si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende
acquisire**

Il nostro Istituto Scolastico ha già intrapreso percorsi di coding (ha recentemente partecipato alla settimana del codice, evento europeo capitanato quest'anno dall'Italia), dispone inoltre di un ambiente virtuale di apprendimento costruito con gli alunni sfruttando la metodologia Flipped. L'introduzione di laboratori mobili si pone come obiettivo quello di portare nella nostra scuola dispositivi e strumenti in carrelli mobili, a disposizione di più classi, in modo da trasformare un'aula ' normale' in uno spazio multimediale e tecnologico che faciliti l'interazione tra alunni e l'apprendimento.

Considerata la presenza di più plessi facenti parte del nostro Istituto si ritiene utile usufruire anche del modello delle classi aumentate. Le aule aumentate arricchiscono le aule tradizionali di dotazioni come le LIM per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'integrazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento (in collegamento wired o wireless), per un inserimento quotidiano e progressivo del digitale nella didattica.

Obiettivo principale è anzitutto permettere l'accesso quotidiano ai contenuti digitali specificamente concepiti per l'ambiente scolastico, ma è anche quello di permettere agli studenti di diventare attori attivi nel processo di apprendimento, arrivando a creare in prima persona contenuti didattici integrativi da presentare sia come "prodotti finiti" condivisibili che come processi didattici utili da cui trarre una formazione trasversale davvero efficace.

Un'adeguata dotazione strumentale mira dunque ad estendere e qualificare la didattica, proponendola anche nelle realtà ove al momento risulta difficoltoso per carenze materiali e consentendone un uso frequente in ogni ordine di scuola.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ACCESSO AI DATI E ALLA PIATTAFORMA E-LEARNING	€ 1.875,00
Laboratorio mobile in condivisione	€ 6.340,00
Didattica aumentata	€ 13.340,00
TOTALE FORNITURE	€ 21.555,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 219,95
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 219,95
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 445,00)	€ 439,90
TOTALE FORNITURE		€ 21.555,00
TOTALE PROGETTO		€ 21.994,90

Si evidenzia che la pubblicità è obbligatoria. Pertanto qualora si intenda non valorizzare la percentuale di costo associata a tale voce, si dovranno garantire adeguate forme di pubblicità da imputare a fonti finanziarie diverse da quelle oggetto del presente Avviso.

Si fa presente che le modalità di pubblicità effettuate saranno richieste in fase di gestione.

Elenco dei moduli

Modulo: 6

Titolo: ACCESSO AI DATI E ALLA PIATTAFORMA E-LEARNING

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	ACCESSO AI DATI E ALLA PIATTAFORMA E-LEARNING
Descrizione modulo	Acquisizione di dispositivi atti a favorire l'accesso ad informazioni ed attività presenti in piattaforma e per consentire alle famiglie che non posseggono dotazioni informatiche di collegarsi al registro elettronico ,procedere alle iscrizioni on-line, ed acquisire informazioni relative all'attività didattica.
Data inizio prevista	20/01/2016
Data fine prevista	30/05/2016
Tipo Modulo	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
Sedi dove è previsto l'intervento	CNAA812012 CNAA812023 CNAA812034 CNEE812017 CNEE812028 CNEE812039 CNEE81204A CNMM812016

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Schermi interattivi e non	MONITOR LCD-LED 21,5"	1	€ 115,00
PC Laptop (Notebook)	NOTEBOOK 15,6"	2	€ 540,00
Pc Desktop (PC fisso)	P.C. DESKTOP	1	€ 540,00
Stampanti b/n o a colori	STAMPANTE LASER A4 BIANCO NERO	1	€ 140,00
TOTALE			€ 1.875,00

Elenco dei moduli
Modulo: 4
Titolo: Laboratorio mobile in condivisione

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio mobile in condivisione
Descrizione modulo	3. Attraverso la pratica del pensiero computazionale e la dotazione strumentale ad esso correlato, ci si pone l'obiettivo di creare una smart school, una scuola che sia sempre più in rete, connessa e integrata con il territorio, una scuola innovativa nell'utilizzo degli spazi, delle tecnologie e degli approcci didattici. Questo potrà favorire l'uso degli edifici anche in orario extra-curricolare e lo sviluppo di sistemi di insegnamento e apprendimento più avanzati, in un'ottica di miglioramento continuo e di organizzazione che apprende.
Data inizio prevista	20/01/2016
Data fine prevista	30/05/2016
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	CNEE81204A CNMM812016

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notebook/tablet (anche wireless)	Laboratorio mobile	1	€ 1.030,00
PC Laptop (Notebook)	NOTEBOOK 15,6"	9	€ 540,00
Software per lo storage e la produzione di contenuti integrativi multimediali	LICENZA SOFTWARE RETE DIDATTICA	9	€ 50,00
TOTALE			€ 6.340,00

Elenco dei moduli
Modulo: 5
Titolo: Didattica aumentata

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Didattica aumentata
Descrizione modulo	L' aula aumentata dalla tecnologia che si intende realizzare prevede la gestione simultanea di un numero congruo di aule tradizionali arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva e individuale del web e di contenuti, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired o wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica e per delineare una didattica curvata sui diversi livelli e stili di apprendimento.
Data inizio prevista	20/01/2016
Data fine prevista	30/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	CNAA812023 CNAA812045 CNEE81205B CNEE81206C CNEE81207D CNMM812016

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale con kit	LIM multitouch ad ottica ultra corta	3	€ 1.750,00
PC Laptop (Notebook)	NOTEBOOK 15,6"	6	€ 540,00
Componenti e schede elettroniche	LEGO	1	€ 3.285,00
Componenti e schede elettroniche	ROBOT	1	€ 1.565,00
TOTALE			€ 13.340,00

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 12714)
Importo totale richiesto	€ 21.994,90
Num. Delibera collegio docenti	11
Data Delibera collegio docenti	29/10/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	5
Data Delibera consiglio d'istituto	30/10/2015
Data e ora inoltro	28/11/2015 10:59:19
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Si
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>ACCESSO AI DATI E ALLA PIATTAFORMA E-LEARNING</u>	€ 1.875,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Laboratori mobili: <u>Laboratorio mobile in condivisione</u>	€ 6.340,00	€ 20.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>Didattica aumentata</u>	€ 13.340,00	
	Totale forniture	€ 21.555,00	
	Totale Spese Generali	€ 439,90	
	Totale Progetto	€ 21.994,90	€ 22.000,00
	TOTALE PIANO	€ 21.994,90	