



Candidatura N. 8761
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	I.C. FALCONE /FONDO RAFFO -PA
Codice meccanografico	PAIC86900X
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MARCHESE PENSABENE, 34
Provincia	PA
Comune	Palermo
CAP	90146
Telefono	0916710763
E-mail	PAIC86900X@istruzione.it
Sito web	www.icsgiovannifalcone.gov.it
Numero alunni	670
Plessi	PAAA86901R - MARIA CRISTINA LUINETTI PAEE869012 - I.C. FALCONE/F.RAFFO -T. PESCIA PAMM869011 - FALCONE GIOVANNI EX FONDO RAFFO

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	10
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	10
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	9
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 3
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Tutte le classi presenti
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)	un corso o una sezione intera
Servizi online disponibili	è attivo e costantemente aggiornato il sito internet dell'istituzione scolastica da cui vengono diffusi avvisi, circolari e comunicazioni agli utenti

Rilevazione connettività in ingresso

La scuola non è dotata di connettività in ingresso



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 8761 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	Postazioni informatiche	€ 2.000,00	€ 2.000,00
5	Imparo meglio	€ 20.000,00	€ 5.700,00
4	Imparo facile		€ 10.300,00
3	Imparo comodo		€ 1.500,00
	TOTALE FORNITURE		€ 19.500,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

Titolo progetto	Impariamo in Digitale
Descrizione progetto	<p>Il territorio in cui ricade l'ICS G.Falcone è il quartiere San Filippo Neri, ex Zen, un quartiere urbano di periferia a forte degrado socio-economico, isolato fisicamente e socialmente dal resto della città.</p> <p>La scuola si ritrova a fronteggiare e combattere il fenomeno della dispersione scolastica provando ad arginare l'emarginazione culturale e l'analfabetismo consentendo a tutti l'esercizio di una piena cittadinanza, la possibilità di espressione e l'accesso all'informazione, anche sperimentando innovazioni nell'ambito didattico e educativo.</p> <p>La condizione giovanile è caratterizzata da una tendenza a non riconoscere e rispettare le regole fondamentali della convivenza civile, da una scarsa capacità di autocontrollo e di ascolto, da un deterioramento della self-image e quindi basso livello di autostima, da una carenza motivazionale e alla frequenza scolastica e allo studio con un conseguente disagio negli apprendimenti.</p> <p>per tanto è necessario proporre azioni che possano riaccendere il 'desiderio' di conoscere anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.</p> <p>il progetto prevede la realizzazione di uno spazio alternativo per l'apprendimento un laboratorio mobile e 3 aule 'aumentate dalla tecnologia'.</p> <p>Si prevede altresì di costituire ambienti dotati di dispositivi digitali per l'inclusione e l'integrazione.</p> <p>il progetto si integra con le metodologie utilizzate della didattica attiva con una connotazione fortemente laboratoriale proprie dell'istituzione scolastica.</p> <p>il progetto include anche la realizzazione di postazioni informatiche per l'accesso ai dati del personale e della segreteria</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici e risultati attesi

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

La finalità principale del progetto è quella di implementare l'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica quotidiana e di creare una comunità di buone pratiche e di scambi di esperienze tra docenti. Obiettivo prioritario della scuola sarà sviluppare negli allievi le capacità di cercare, trovare, selezionare e utilizzare informazioni per la soluzione di un problema, attivando un atteggiamento di continua autoformazione, e collegare tutto ciò con la capacità di relazionarsi, confrontarsi e collaborare con altri.

- Aumentare la motivazione all'apprendimento stimolando la curiosità, l'autonomia e lo spirito di iniziativa con un coinvolgimento cognitivo ed emozionale
- Sviluppare la propria motivazione ad apprendere attraverso la socializzazione, la cooperazione e il confronto costruttivo
- Assumere un ruolo attivo nel proprio apprendimento sviluppando la responsabilità dello stesso
- Promozione dell'apprendimento attivo e di forme di lavoro cooperativo attraverso l'uso delle ICT
- Acquisire familiarità con l'uso del computer, e delle nuove tecnologie in generale
- Promuovere l'acquisizione della capacità di orientarsi nella cultura digitale, con spirito critico e consapevolezza, in vista di un apprendimento permanente e per l'esercizio attivo e responsabile della cittadinanza
- Sperimentare nuove modalità espressive e comunicative, con particolare riferimento a quelle informatiche e multimediali
- Sviluppare la capacità di leggere, capire/interpretare e produrre messaggi verbali e non verbali utilizzando elementi multimediali significativi quali immagini, suoni, filmati,
- Saper organizzare le informazioni a disposizione e/o i risultati di ricerche svolte scegliendo tra differenti modalità

comunicative

- Naturalizzare le tecnologie nelle attività quotidiane di apprendimento
- Utilizzare le ICT per rinnovare la didattica negli strumenti e nei metodi
- Promuovere l'apprendimento attivo attraverso l'uso delle ICT
- Agevolare le occasioni di confronto/aiuto/condivisione anche al di fuori della stretta permanenza a scuola
- Utilizzare le tecnologie informatiche per la realizzazione di attività basate su un tipo di apprendimento cooperativo

RISULTATI ATTESI.

Si vuole trasformare l'aula in "agorà informatica", ambiente di apprendimento multimediale, coniugando l'uso delle ICT e dell'innovazione didattica, dotando ciascun alunno di strumenti informatici individuali collegati in rete, in modo da strutturare relazioni comunicative interne (intranet) ed esterne (internet). La trasformazione dell'aula in luogo di esercizio della conoscenza diffusa, condivisa, aperta alle influenze esterne, capace di riflettere su sé stessa, avviene adottando strumenti informatici di facile accessibilità come sono i dispositivi portatili, affiancati da strumenti di comunicazione centralizzata; partendo dall'hardware (notebook individuali e connessi in rete, LIM, proiettori) si progetta un itinerario didattico che sia ad un tempo laboratorio di esercizio di competenze e palestra di educazione all'emotività positiva, empatia, solidarietà, collaborazione, travaso di saperi, metodologie, cassette degli attrezzi individuali che divengono collettivi. 1. inserimento e training degli strumenti informatici e multimediali nella pratica didattica; 2. strutturazione e ristrutturazione del materiale cognitivo in base a modalità diversificate di fruizione: testi ed immagini, suoni e video; 3. elaborazione di percorsi individuali/di gruppo, con il docente in veste di facilitatore, con criteri di costruzione continua; 4. sviluppo nel corpo docente della consapevolezza di competenze cognitive, relazionali, didattiche ispirate e fondate sulla multimedialità, unitamente alle necessarie competenze informatiche.

**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**

Con l'avvento delle nuove tecnologie multimediali e di Internet si afferma un nuovo processo di sviluppo e di organizzazione delle persone, si genera un nuovo linguaggio e un nuovo modo di organizzare il pensiero. L'uso delle TIC ed il loro utilizzo applicato alla didattica offre la possibilità ai nativi digitali di confrontarsi con i contenuti curricolari delle varie discipline in maniera innovativa e coinvolgente, utilizzando un linguaggio condiviso, comune, offre nuove opportunità di partecipare attivamente al processo educativo all'interno di comunità virtuali che apprendono collaborativamente. In ambito scolastico risulta fondamentale servirsi della tecnologia per diversificare i metodi e le strategie di apprendimento, favorendo l'espressione della personalità di ciascuno e accrescendone la motivazione, potenziando le opportunità educative e agendo una didattica collaborativa di stampo costruttivista. Queste tecnologie consentono di realizzare percorsi di formazione interattivi e collaborativi che focalizzano l'attenzione sulla persona che apprende (learner-centered), potendosi adattare alle peculiari caratteristiche del discente (adattività) qualunque sia il suo stile cognitivo, in maniera continua per tutto l'arco dell'attività scolastica, in diversi contesti e ambiti spaziali (widelonglearning). I soggetti con BES, che potrebbero avere difficoltà nell'utilizzare tecnologie eLearning tradizionali, possono in tal modo fare uso di applicazioni "intelligenti" che si adattano alle loro esigenze. L'idea chiave alla base del progetto è spostare l'asse della didattica dalla trasmissione discorsiva dei contenuti alla produzione di conoscenza attraverso il fare e il collaborare. In questa prospettiva la tecnologia assume un ruolo fondamentale perché permette, attraverso l'uso integrato nella prassi didattica quotidiana, di plasmare l'ambiente classe in funzione delle esigenze; è stato scelto prioritariamente di dotare alcune aule di una LIM perché è uno strumento in grado di fornire nuovi e importanti contributi alla didattica, rappresenta al tempo stesso uno strumento per comunicare, cooperare e generare apprendimenti significativi e consente di spostare il fulcro del processo formativo sulla classe e sugli alunni. Le lezioni diventeranno più partecipate e dialogate e si svilupperà maggiormente l'uso della didattica attiva ponendo l'alunno come soggetto attivo e non passivo del proprio processo di apprendimento, usando un repertorio di metodologie didattiche quali la simulazione operativa, l'analisi e la risoluzione di casi/problemi, il lavoro di progetto, i lavori e le esercitazioni di gruppo, il gioco psico-pedagogico, l'apprendimento cooperativo (cooperative learning), il roleplaying, tentando di superare quelle modalità tradizionali basate sull'ascolto (per esempio la lezione frontale) o sull'osservazione ed imitazione (per esempio l'affiancamento addestrativo). Le aule dotate di LIM verranno utilizzate, secondo una

programmazione, da tutte le classi dell'istituto che avranno anche l'opportunità di essere "aumentate" dalla dotazione di un carrello con 20 tablet. Si precisa altresì che l'utenza dell'istituto è caratterizzata da scarsa motivazione alla frequenza e presenta, nella quasi totalità dei casi, carenze socio economico e affettive che si ripercuotono sugli apprendimenti, si ritiene che l'utilizzo delle ICT possa rendere più attrattive le lezioni e migliori in termini di efficienza e di efficacia l'attività didattica. E' innegabile che un utilizzo integrato delle risorse multimediali nell'attività didattica quotidiana favorisca l'integrazione e l'abbattimento di quelle invisibili barriere di ostacolo alla crescita culturale e sociale di ciascuno. La predisposizione dei documenti per lo studio o per i compiti a casa in formato elettronico, anche grazie alle potenzialità aperte dal libro di testo in formato elettronico, facilitano gli alunni che utilizzano ausili e computer per svolgere le proprie attività di apprendimento. Altro aspetto positivo è l'arricchimento della professionalità docente per quanto riguarda l'acquisizione di capacità progettuale di ambienti virtuali di apprendimento cooperativo. L'insegnante diventa artefice di un ambiente di apprendimento innovato dovendo scegliere obiettivi, linguaggio, attività e strumenti atti a programmare tempi e strategie per l'approfondimento e/o il recupero. Ne consegue una trasformazione a favore della didattica di tipo blended dagli indubbi benefici rispetto a quella tradizionale, in quanto superante le barriere dell'aula in termini spaziali, relazionali ed emotivi.

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

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione facilitano la vita sociale, lavorativa, comunicativa di coloro che sono in situazione di difficoltà (OMS 2001) Un uso consapevole ed appropriato delle tecnologie può, quindi, migliorare le condizioni di vita dei diversamente abili, in quanto strumenti adattabili alle caratteristiche della persona e facilitanti un proficuo inserimento nella vita sociale e lavorativa. Essi, inoltre, favoriscono i processi di apprendimento e l'acquisizione di autonomie di base e contribuiscono ad accrescere l'attenzione e la motivazione. La progettualità didattica orientata all'inclusione, grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie, dunque ne trarrà beneficio, infatti attraverso le TIC si possono adottare strategie e metodologie favorevoli, quali: l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o a coppie, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici e di software e sussidi specifici. Inoltre l'uso del computer nella didattica: · consente all'insegnante di adattare le lezioni alle difficoltà del singolo, e permette allo studente di lavorare in maniera autonoma, creativa, costruttiva, favorendo quindi le potenzialità personali e consentendo lavori individualizzati; · favorisce l'apprendimento collaborativo per la natura stessa dei prodotti multimediali, per la necessità di uno scambio di informazioni e di competenze informatiche; · dà possibilità al disabile di sopperire ad alcuni suoi limiti e quindi di superare in parte la propria disabilità, infatti esso è adattabile, con l'impiego di ausili, ai diversi handicap sensoriali e motori così come facilita l'apprendimento nei casi di ritardo mentale, rendendo più espliciti i processi mentali.

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.

Tra le finalità del Pof di istituto ritroviamo:

- Offrire agli studenti occasioni di apprendimento dei saperi e dei linguaggi culturali di base
- Favorire il successo scolastico di tutti gli studenti con particolare attenzione al sostegno delle varie forme di diversità, disabilità, svantaggio
- Dedicare particolare attenzione alla formazione della classe come gruppo, alla promozione dei legami cooperativi tra i suoi componenti,

Tali finalità sono raggiunte attraverso percorsi formativi tra i quali si trovano i percorsi di alfabetizzazione informatica, ma l'uso delle ICT avviene anche nei percorsi di Potenziamento e recupero Attività di laboratorio Attività di sostegno per alunni diversamente abili Nel pof inoltre sono presenti progetti didattici per i quali è previsto l'uso della rete: · " La cultura digitale per contenere il fenomeno della dispersione scolastica" Sperimentazione sull'introduzione del pensiero sistemico attraverso l'uso della LIM Scuola Secondaria di I° grado; · "Progetto Palermo apre le porte" la scuola adotta un

monumento: il progetto prevede un percorso di studio sul bene adottato, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie (visita virtuale mediante google street, rielaborazione informazioni,...); · Progetto 'NonMelaBevo' Corso di formazione sulle dipendenze per docenti e genitori: il progetto prevede attività didattica anche con l'uso delle TIC con esperti e tutor · Laboratori con gli alunni della scuola Secondaria di I grado: Nello svolgimento del progetto sono previste attività in aula informatica; "Piantiamola!" il progetto prevede uno studio della flora locale con successiva piantumazione di esemplari vegetali arborei e la cura degli stessi; il percorso di studio si avvale dell'utilizzo delle tecnologie al fine di identificare, classificare,...le specie più adatte alle condizioni pedoclimatiche locali; Laboratori di preparazione al CARNEVALE SOCIALE 2016 in aula e in aula informatica · "Conoscere per migliorarsi" progetto presentato alla regione Sicilia per la formazione civica e la promozione della cittadinanza attiva Bullismo, cyber bullismo e generazione web responsabile. "la scuola di tutti e per tutti: senza discriminazione, prevaricazioni e isolamento.

www.icsgiovanifalcone.gov.it/?page_id=101

**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
acquistare**

Il progetto prevede l'attivazione di 3 moduli: 1. Spazi alternativi all'apprendimento Si intende realizzare un laboratorio lettura dotato di tavoli, sedie, angoli morbidi che consentano una disposizione più comoda, attrattiva e funzionale allo scopo. Tale spazio potrà essere utilizzato durante le attività curriculari dai docenti di classe ma anche dai docenti che comporranno l'organico potenziato con una modalità di fruizione che può essere individuale e collettiva. 2. Laboratori mobili Il modulo prevede l'acquisto di un carrello mobile con 20 tablet, a disposizione di tutta la scuola, per una didattica multimediale che possa affiancare quella tradizionale. 3. Aule aumentate dalla tecnologia si prevede l'acquisto di una lavagna interattiva e di 6 videoproiettori fissi non interattivi dotati di casse; la lavagna si aggiungerà a quelle già in possesso dell'istituzione scolastica (2 al plesso della secondaria e 1 al plesso primaria) per un'integrazione quotidiana del digitale nella didattica. Si precisa che tali aule potranno essere utilizzate da tutte le classi secondo una programmazione predefinita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Postazioni informatiche	€ 2.000,00
Imparo meglio	€ 5.700,00
Imparo facile	€ 10.300,00
Imparo comodo	€ 1.500,00
TOTALE FORNITURE	€ 19.500,00

Sezione: Spese Generali



Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 440,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 440,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 1.100,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 300,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 220,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 2.500,00)	€ 2.500,00
TOTALE FORNITURE		€ 19.500,00
TOTALE PROGETTO		€ 22.000,00

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: Postazioni informatiche

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Postazioni informatiche
Descrizione modulo	Si prevede di potenziare la dotazione informatica per l'accesso ai dati al personale docente e amministrativo
Data inizio prevista	07/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
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	PAMM869011

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	Pc fisso dotato di scanner	1	€ 1.500,00
Stampanti b/n o a colori	Stampante b/n e colori fronte retro formato A4-A3	1	€ 500,00
TOTALE			€ 2.000,00



Elenco dei moduli
Modulo: 5
Titolo: Imparo meglio

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparo meglio
Descrizione modulo	Si installeranno all'interno delle aule dei videoproiettori dotati di casse e in un'aula si installerà una LIM
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Aule "aumentate" dalla tecnologia
Sedi dove è previsto l'intervento	PAMM869011

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Lavagna Interattiva Multimediale	LIM comprendente di casse, proiettore, notebook	1	€ 2.100,00
Videoproiettori fissi non interattivi	Videoproiettore munito di casse	6	€ 600,00
TOTALE			€ 5.700,00

Elenco dei moduli
Modulo: 4
Titolo: Imparo facile

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparo facile
Descrizione modulo	Si prevede la realizzazione di una postazione mobile che possa essere utilizzata all'interno delle aule che in questo modo diventano 'aumentate'
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Laboratori mobili
Sedi dove è previsto l'intervento	PAMM869011

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
PC Laptop (Notebook)	PC portatile	1	€ 500,00
Carrello e box mobile per ricarica, alloggiamento sincronizzazione notebook/tablet (anche wireless)	Carrello comprendente 20 tablet	1	€ 9.800,00
TOTALE			€ 10.300,00



Elenco dei moduli
Modulo: 3
Titolo: Imparo comodo

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Imparo comodo
Descrizione modulo	Si prevede di realizzare una sala lettura dotata di arredo confortevole
Data inizio prevista	11/01/2016
Data fine prevista	31/05/2016
Tipo Modulo	Spazi alternativi per l'apprendimento
Sedi dove è previsto l'intervento	PAMM869011

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Arredi mobili e modulari	Costituzione spazi alternativi per apprendimento	1	€ 1.500,00
TOTALE			€ 1.500,00



Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 8761)
Importo totale richiesto	€ 22.000,00
Num. Delibera collegio docenti	5365/A1
Data Delibera collegio docenti	03/11/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	5364/A1b
Data Delibera consiglio d'istituto	27/10/2015
Data e ora inoltro	30/11/2015 12:27:54
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>Postazioni informatiche</u>	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>Imparo meglio</u>	€ 5.700,00	€ 20.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Laboratori mobili: <u>Imparo facile</u>	€ 10.300,00	
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <u>Imparo comodo</u>	€ 1.500,00	
	Totale forniture	€ 19.500,00	
	Totale Spese Generali	€ 2.500,00	
	Totale Progetto	€ 22.000,00	€ 22.000,00
	TOTALE PIANO	€ 22.000,00	