



Candidatura N. 14698  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.I.S. 'DI POPPA - ROZZI'
<b>Codice meccanografico</b>	TEIS00800N
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA F. BARNABEI, 2
<b>Provincia</b>	TE
<b>Comune</b>	Teramo
<b>CAP</b>	64100
<b>Telefono</b>	0861247248
<b>E-mail</b>	TEIS00800N@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.iisdipopparozzi.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1147
<b>Plessi</b>	TERA00801N - IPA 'I.ROZZI' ABR. MERID. TERA00802P - TERAMO TERC00801L - IST.PR.SERV.ALB.RIST.COMM.TUR. DI POPPA TETA00801D - ISTITUTO TECNICO AGRARIO

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteri di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	2
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	2
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	58
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	No
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	No
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 Formazione docenti Materiali didattici online

### Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	TISCALI
Estremi del contratto	418940865



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.I.S. 'DI POPPA - ROZZI' (TEIS00800N)

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 14698 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
3	L@boratorio 3.0	€ 20.000,00	€ 19.577,96
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 19.577,96</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

### Sezione: Progetto

#### Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	L@boratorio 3.0
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il MIUR (Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca) ha inteso valorizzare la qualità scolastica per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità individuali.</p> <p>In coerenza, quindi, con le linee guida definite dal MIUR, si vuole progettare un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e si soffermi sulla nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali, per raggiungere gli obiettivi prioritari di miglioramento dell'istituto (qualità della formazione, prove INVALSI, posizionamento competitivo, placement) e per permettere alla scuola italiana ed europea di beneficiare significativamente del potenziale offerto dall'introduzione della tecnologia digitale. Qualsiasi modello didattico venga assunto deve avere come méta primaria il successo formativo dell'alunno e orientare gli itinerari scelti verso metodologie didattiche innovative più funzionali alla realizzazione e al conseguimento di risultati significativi, nello specifico di capacità dirette a esplorare, classificare fenomeni, definire questioni e problemi, stabilire e comprendere connessioni, costruire nuovi scenari interpretativi e progettare soluzioni. Un tipo di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali può garantire un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo. Occorre un progetto metodologico didattico in cui ogni alunno diventa protagonista della propria formazione; non esiste un unico tipo di intelligenza ma ognuno ha un proprio "stile di apprendimento".</p> <p><b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Le procedure didattiche da adottare al fine del raggiungimento delle finalità generali sopra prefissate prevedono che le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente siano progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive.</p> <p>In quest'ottica nell'Istituto si utilizzano le seguenti strategie didattiche: Apprendimento partecipato o Cooperative Learning, Classi Capovolte o Flipped Classroom, Apprendimento differenziato e stili cognitivi, Episodi di Apprendimento Situati (metodo EAS).</p> <p><b>SPAZI</b></p> <p>Il laboratorio multimediale come ambiente di apprendimento multimediale in cui si utilizza il modello di didattica innovativa è la proposta per ricreare un nuovo spazio di apprendimento collaborativo e individuale.</p> <p>Il laboratorio sarà allestito con tutti gli strumenti multimediali che facilitano l'apprendimento. Ogni studente potrà avere accesso a questi strumenti sia singolarmente per il lavoro individuale che con il gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo.</p> <p>Il nuovo ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio, liberando la scuola dai retaggi del modello tradizionale della scuola di massa. Nel nuovo spazio non c'è l'aula-classe, intesa come un microcosmo chiuso, fatto di convenzioni e meccanismi consolidati, e non c'è posto neanche per il banco, inteso come tavolo su cui scrivere e leggere soltanto per confezionare saperi di breve durata, che si disperdono dopo le interrogazioni.</p> <p>Il modello che deve realizzarsi sarà così costituito: grandi spazi aperti personalizzabili con arredi flessibili utilizzabili per creare ambienti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe. I docenti cercano in questo modo di osservare e valutare le fasi dello sviluppo dell'alunno per predisporre un'azione educativa e didattica adeguata. Lo spazio è flessibile e organizzato negli arredi per essere aperto e modificato in qualsiasi momento. Si può allestire una piccola biblioteca e l'area ricerca, l'area relax.</p> <p>Individualizzazione e collaborazione sono le parole chiave del modello pedagogico-didattico. Ciascun alunno segue il piano di studi, aggiornato di comune accordo tra docenti e ragazzi: il docente discute con l'alunno degli obiettivi da raggiungere, dei progressi fatti e di come continuare in un percorso di crescita continua. La sensazione deve essere quella di vivere in un unico grande appartamento multimediale. Organizzare l'ambiente di classe è l'occasione per dare valore aggiunto al processo didattico innovativo.</p> <p><b>TECNOLOGIE</b></p> <p>A supporto dei docenti, in un approccio alla didattica rinnovata, secondo i modelli didattici proposti e gli spazi fisici rinnovati, si inseriscono le tecnologie hardware e software indispensabili per concorrere al raggiungimento delle</p>

	finalità generali su descritte.
	<p>In particolare vengono individuati diversi elementi tecnologici a seconda della tipologia di approccio didattico ricercato. Possiamo quindi parlare di strumenti per:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Presentazione</li><li>2. Lavoro di Gruppo</li><li>3. Lavoro individuale</li><li>4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti</li></ol> <p>1. Presentazione</p> <p>Gli strumenti necessari alle Presentazioni includono tutti quei device utili ad instaurare una relazione frontale tra il docente (o l'alunno-alunni presentatori) e la classe, favorendo un coinvolgimento di tutti gli alunni. In particolare rientra primariamente il Monitor interattivo touchscreen che non necessita del videoproiettore. Questo strumento hardware è provvisto di un software che consente di creare facilmente lezioni ad impromptu in aula. Tra gli strumenti per la condivisione di materiale didattico troviamo il visualizzatore (o document camera) che consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o libri o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione sui tablet e quindi sul monitor touchscreen, riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe. Il coinvolgimento di un'intera classe fa sì che sia particolarmente importante una diffusione totale dell'audio in aula: gli speaker del monitor certamente sono un valido supporto.</p> <p>2. Lavoro di gruppo</p> <p>Gli strumenti atti a favorire il lavoro di gruppo sono i tablet che insieme al software di gestione sono utili ad instaurare relazioni tra diversi gruppi di alunni che lavorano insieme ad uno stesso progetto, per un apprendimento partecipativo.</p> <p>3. Lavoro individuale</p> <p>Gli strumenti atti a favorire uno studio individuale sono i tablet "personali" BYOD (Bring Your Own Device).</p> <p>4. Creazione, gestione e condivisione dei contenuti</p> <p>La spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo.</p> <p>Il nuovo ambiente e la piattaforma dei contenuti (piattaforma e-learning già in uso nella scuola <a href="http://www.iisdpr.gov.it">http://www.iisdpr.gov.it</a>) si prestano pienamente alla realizzazione del modello-processo didattico innovativo perché ha l'obiettivo di migliorare l'apprendimento degli alunni, aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. È quindi possibile un nuovo tipo di gestione dei contenuti (contenuti didattici) e di collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi.</p> <p>La piattaforma didattica è semplice da utilizzare senza competenze tecniche. Il principio guida nella progettazione e per la funzionalità della piattaforma è stato quello di abbassare la barriera tecnologica e di creare le lezioni o i progetti attraverso la produzione di contenuti multimediali. Si vuole fornire un sistema in cui i docenti possono sperimentare in proprio e produrre contenuti didattici molto più velocemente rispetto ai metodi tradizionali.</p>

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

Gli obiettivi specifici previsti e i risultati che ci prefissiamo di raggiungere con tale progetto sono: • favorire l'apprendimento delle competenze chiave, • facilitare l'accesso ai contenuti presenti nel web; • favorire "l'inclusione digitale, uno degli obiettivi dell'Agenda Digitale, incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili "; • l'aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo; • favorire una cultura aperta alle innovazioni; • favorire la centralità dell'alunno, nel quadro di una cooperazione tra scuola e genitori favorendo la comunicazione scuola-famiglia, fornendo un servizio attento al rapporto con i genitori/tutori; • promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, fornendo alle scuole modelli e strumenti per valutare il proprio lavoro e per identificare, valorizzare e utilizzare efficacemente le risorse disponibili, e per promuovere un migliore riconoscimento delle proprie potenzialità e dei risultati raggiunti dagli studenti e garantire a questi

ultimi le competenze necessarie per un buon inserimento professionale e sociale, quindi la prosecuzione degli studi, attraverso la collaborazione con le imprese e le università e lo sviluppo di percorsi di formazione iniziale e permanente (lifelong learning); • consentire l'erogazione di servizi per gli utenti fruibili in modalità mobile.

### **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**

Il progetto individua le presenti peculiarità: • riorganizzazione del tempo-scuola: tramite la possibilità di gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all'interno della scuola che verso le famiglie; snellendo le procedure burocratiche i docenti avranno modo di migliorare quantitativamente e qualitativamente la loro presenza in aula con gli alunni, a scuola con gli altri docenti e con le famiglie; riducendo i tempi necessari per la condivisione di documenti. • riorganizzazione didattico-metodologica: per i docenti e gli studenti è possibile accedere a nuovi contenuti grazie all'accesso ad internet; si avviano progetti di collaborazione con scuole estere tramite la piattaforma dei contenuti; le attività didattiche disciplinari nel nuovo ambiente "connesso" sono progettate come momenti di particolare attività per lo studente, che formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati dal web, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate, negozia e costruisce significati interindividuali, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture per la costruzione delle conoscenze personali e collettive. • innovazione curriculare: la scuola non può trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie sta producendo nel modo di relazionarsi con la gente, e deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli a scoprire il mondo che ci circonda • uso di contenuti digitali: la spinta all'innovazione e l'utilizzo degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiscono la creazione di materiale scolastico multimediale. I docenti devono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento produttivo. Gli alunni possono interagire, modificare o creare a loro volta del nuovo contenuto analizzando le fonti messe a disposizione dal vasto mondo del web, possono creare documentazione da poter utilizzare offline (ebook) o online (web-book).

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

Nel caso di alunni con DSA e disabilità, fare riferimento nella prassi formativa agli stili di apprendimento e alle diverse strategie che lo caratterizzano diventa un elemento essenziale e dirimente per il loro successo scolastico e la tecnologia certamente aiuta questo processo.

Per **stili di apprendimento** intendiamo modalità cognitive (da quelle percettive a quelle operative) che lo studente utilizza abitualmente in situazioni di raccolta ed elaborazione di informazioni, per la loro memorizzazione e la loro utilizzazione nello studio in generale. La predisposizione verso certe modalità piuttosto che altre non è considerata come "innata" e "fissa", ma come una costruzione risultante dall'esperienza che i singoli hanno fatto fino a quel momento e che può essere modificata se essi lo ritengono opportuno.

Ai docenti è utile conoscere quali sono gli stili prevalenti tra i loro studenti, sia per tenerli presenti nell'intento di rendere più efficaci le loro lezioni, sia per contrastarli quando risultassero più di ostacolo che di aiuto, facilitando l'uso di stili ritenuti più adeguati. L'attenzione per gli stili degli allievi consente inoltre di valorizzare alcune caratteristiche su cui non ci si sofferma adeguatamente e favorisce le relazioni interpersonali. Non si tratta di contrapporre una modalità ad un'altra, ma di esplicitare quando è più efficace e opportuna una e quando l'altra.

Tramite l'utilizzo di sistemi di condivisione di contenuti, inoltre, è possibile sostenere gli studenti nell'apprendimento, anche a prescindere dalla loro presenza fisica in classe, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni tenute. Ciò consente all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento e di essere incluso nelle dinamiche della propria classe.

**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.**

Wedding Planner

Placement

Col-laboriamo

Il quotidiano in classe

Bibliosognando

Un esperimento di ludodidattica

Monitoraggio apprendimenti

Erasmus plus KA1

Leonardo Qu.A.\_Li\_TOUR

Link POF: [http://www.iisdipopparozzi.it/wp-content/uploads/2014/01/POF-2015\\_2016.pdf](http://www.iisdipopparozzi.it/wp-content/uploads/2014/01/POF-2015_2016.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**

**1. SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO**

Lo Spazio alternativo per l'apprendimento che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la creazione di un'ambiente adatto principalmente alla metodologia del Cooperative Learning, ma allo stesso tempo provvisto di elementi che possono essere adattati a diverse tipologie di ambienti di apprendimento.

In questo spazio viene inserito per l'apprendimento frontale e condiviso un monitor interattivo touchscreen da 65" con speaker integrati collegato in rete e collegabile con ogni tipo di device in uso da studenti e professori (tablet, PC/portatili). Un touch screen sostituisce la tradizionale lavagna e collega il docente con alunni e proiezioni. E' una interazione totale di tutti verso tutti per un utilizzo della tecnologia più avanzata al fine di un apprendimento attivo (basato su problem solving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente, attività hands-on (didattica “3.0” come definizione di **superamento della “2.0”** in cui la tecnologia è “semplicemente” presente nella scuola ma non finalizzata ad una specifica metodologia didattica).

Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la piattaforma e-learning dei contenuti multimediali e interattivi.

A completare l'ambiente così creato gli arredi: sedie in polipropilene e tavoli a trapezio singoli modulari facilmente componibili in isole di lavoro.

Questo ambiente permette al docente di essere un regista silenzioso all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi.

**2. POSTAZIONI INFORMATICHE E PER L'ACCESSO DELL'UTENZA E DEL PERSONALE (O DELLE  
SEGRETERIE) AI DATI E AI SERVIZI DIGITALI DELLA SCUOLA**

Per la realizzazione delle "Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola" il nostro Istituto ritiene opportuno dotare la segreteria di una nuova postazione composta da un pc desktop con monitor e una document camera per scansionare rapidamente i documenti. Si vuole inoltre creare una postazione per l'utenza con un pc desktop con monitor e una stampante b/n.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
L@boratorio 3.0	€ 19.577,96
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 19.577,96</b>

## Sezione: Spese Generali

### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.200,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 400,00)	€ 400,00
Collaudo	1,00 % (€ 200,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 400,00)	€ 0,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 422,04)</b>	<b>€ 400,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 19.577,96</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 19.977,96</b>

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: 3  
Titolo: L@boratorio 3.0

## Sezione: Moduli

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	L@boratorio 3.0
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>1. SPAZI ALTERNATIVI PER L'APPRENDIMENTO</b> Lo Spazio alternativo per l'apprendimento che si vuole realizzare nel nostro Istituto prevede la creazione di un'ambiente adatto principalmente alla metodologia del Cooperative Learning, ma allo stesso tempo provvisto di elementi che possono essere adattati a diverse tipologie di ambienti di apprendimento. In questo spazio viene inserito per l'apprendimento frontale e condiviso un monitor interattivo da 65' con speaker integrati. Il materiale creato in aula e a casa potrà essere modificato, condiviso e valutato mediante la piattaforma e-learning dei contenuti multimediali e interattivi. A completare l'ambiente così creato gli arredi: sedie coloratissime in polipropilene e tavoli a trapezio singoli modulari facilmente componibili in isole di lavoro. Questo ambiente permette al docente di essere un regista silenzioso all'interno dell'aula per favorire il libero scambio tra gli alunni all'interno dei diversi gruppi.</p> <p><b>2. POSTAZIONI INFORMATICHE E PER L'ACCESSO DELL'UTENZA E DEL PERSONALE (O DELLE SEGRETERIE) AI DATI E AI SERVIZI DIGITALI DELLA SCUOLA</b> Per la realizzazione delle "Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola" il nostro Istituto ritiene opportuno dotare la segreteria di una nuova postazione composta da un pc desktop con monitor e una document camera per scansionare rapidamente i documenti. Si vuole inoltre creare una postazione per l'utenza con un pc desktop con monitor e una stampante b/n.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Spazi alternativi per l'apprendimento
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	<p>TERC00801L - SERVIZI ENOGASTRON. E L'OSPITALITA' ALBERGHIERA - BIENNIO COMUNE TERC00801L - SERVIZI DI SALA E DI VENDITA - TRIENNIO TERC00801L - ACCOGLIENZA TURISTICA - TRIENNIO TERC00801L - ENOGASTRONOMIA - TRIENNIO TETA00801D - AGRARIA, AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA - BIENNIO COMUNE TETA00801D - VITICOLTURA ED ENOLOGIA TERC00801L - SERVIZI COMMERCIALI BIENNIO - TRIENNIO TERA00801N - SERVIZI PER L'AGRICOLTURA E LO SVILUPPO RURALE BIENNIO - TRIENNIO TERC00801L - PRODOTTI DOLCIARI ARTIGIANALI E INDUSTRIALI - OPZIONE TERA00801N - VALORIZ.NE COMMERC.NE DEI PROD. AGRIC. DEL TERRIT. OPZIONE</p>

## Sezione: Tipi di forniture



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.I.S. 'DI POPPA - ROZZI' (TEIS00800N)

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Tablet	TABLET ANDROID 8" Galaxy TAB A 16GB WIFI	40	€ 134,20
Schermi interattivi e non	Monitor Laser Air 65" interattivo 10 tocchi FULL H	2	€ 3.050,00
PC Laptop (Notebook)	NOTEBOOK R50-B-11Z Siae inclusa	2	€ 390,40
Software per il controllo macchine in remoto	Chimpa Licenza perpetua 1 CLASSE con 3 anni di man	2	€ 813,74
Arredi mobili e modulari	BANCHI CLASSE 3.0	44	€ 65,88
Arredi mobili e modulari	SEDIE CLASSE 3.0	44	€ 57,34
Document Camera portatile USB	DOCUMENT CAMERA ZIGGY HD	2	€ 140,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 19.577,96</b>

## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 14698)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 19.977,96
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	29/10/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	67
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	10/11/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	02/12/2015 08:50:29
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Si
<b>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</b>	Si

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: <a href="#">L@boratorio 3.0</a>	€ 19.577,96	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 19.577,96</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 400,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 19.977,96</b>	€ 20.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 19.977,96</b>	