



## Candidatura N. 1008356 37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	'ARTURO ISSEL' - FINALE LIGURE
<b>Codice meccanografico</b>	SVPS02000D
<b>Tipo istituto</b>	LICEO SCIENTIFICO
<b>Indirizzo</b>	VIA FIUME 42
<b>Provincia</b>	SV
<b>Comune</b>	Finale Ligure
<b>CAP</b>	17024
<b>Telefono</b>	019692323
<b>E-mail</b>	SVPS02000D@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.liceoissel.gov.it
<b>Numero alunni</b>	633
<b>Plessi</b>	SVPS02000D - 'ARTURO ISSEL' - FINALE LIGURE



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1008356 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.8.1.B1 Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding	LisseLIQUID: laboratorio liquido al Liceo Issel	Non previsto	€ 11.270,00
Laboratorio di scienze e tecnologia - Biologia	E-laborando	Non previsto	€ 9.950,00
Laboratorio di scienze e tecnologia - Altro	Istruzione ospedaliera	Non previsto	€ 3.740,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 24.960,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base

##### Sezione: Progetto

#### Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	TIC-chettiamo
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il Liceo ISSEL di Finale Ligure è articolato nei tre indirizzi : Liceo Scientifico, delle Scienze Umane e Linguistico . Sono inoltre attive l'opzione del Liceo economico-sociale ed una proposta di Scientifico potenziato che nasce dall'utilizzo della quota di autonomia conferita alle istituzioni scolastiche dal DPR 275/1999. In quest'ultima opzione è dunque riconoscibile la scelta formativa operata dall'istituto e volta a promuovere una didattica laboratoriale ed ampiamente declinata sul potenziamento delle competenze afferenti ai diversi indirizzi . Viene dunque incentivata la didattica digitale e laboratoriale, sostenendo l'utilizzo delle tecnologie e degli strumenti informatici come supporto ad uno stile di insegnamento basato su metodologie didattiche attive. Il progetto è volto alla realizzazione di ambienti didattici innovativi e al potenziamento delle dotazioni già presenti nell'Istituto allo scopo di promuovere una riorganizzazione della didattica basata sull'apprendimento in contesti laboratoriali.</p> <p>Con l'allestimento di spazi laboratoriali modulari scomponibili e di aule potenziate si intende favorire un'organizzazione flessibile della didattica finalizzata ad aumentare le opportunità di apprendimento attivo in classe, il lavoro a gruppi, le attività di ricerca o il lavoro individuale.</p> <p>La scelta di tecnologie digitali mobili e di arredi adattabili e flessibili, che possono essere modificati ogni volta in base alle esigenze, consentono lo svolgimento di attività diversificate, a piccoli gruppi o per più classi (anche in collegamento a distanza) .</p> <p>Un impiego diffuso delle tecnologie che contribuisca ad accreditare la scuola come centro educativo, civico e culturale mediante la piena partecipazione della comunità scolastica. Le nuove tecnologie rappresentano il canale di comunicazione naturale e privilegiato dagli studenti: nel contesto scolastico offrono un'importante opportunità per potenziare l'efficacia delle pratiche didattiche, migliorare la qualità degli apprendimenti e attuare un percorso di media education proponendo, attraverso la didattica disciplinare, un modello positivo e critico di utilizzo dei dispositivi e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Le possibilità offerte dalla didattica digitale comprendono la fruizione di contenuti multimediali già disponibili su apposite piattaforme, il potenziamento della didattica attiva attraverso l'impiego dei tablet, l'introduzione di strumenti didattici con cui produrre materiale originale, la diffusione di un ambiente di apprendimento virtuale online. Negli anni il Liceo ha progressivamente sostenuto l'innovazione sia della dotazione tecnologica sia della didattica in chiave digitale. In una prima fase a ciascuna classe è stata dotata di un computer portatile, e nello stesso tempo è stata realizzata la copertura della rete; successivamente 15 aule sono state attrezzate con videoproiettori e sistemi multimediali.</p> <p>A fronte di questi investimenti, per i docenti è previsto un percorso di formazione continua di carattere sia tecnico sia metodologico finalizzato ad incoraggiare la sperimentazione della didattica digitale. Il presente progetto è finalizzato a completare ed implementare la dotazione digitale già in uso, in particolare all'interno dei laboratori di scienze naturali e Fisica, così come nelle aule del Liceo Linguistico che si auspica di dotare dei supporti tecnologici atti a consentire i collegamenti in streaming con le scuole con cui siamo associati all'interno del Progetto Erasmus. In particolare, poichè il nostro Istituto sorge vicino all'Ospedale Santa Corona di Pietra Ligure e dunque è il liceo di riferimento per progetti di istruzione ospedaliera, si intende installare in ogni aula un videoproiettore interattivo con supporto alla trasmissione wireless dei contenuti dei dispositivi. Questo contesto consente di utilizzare una lavagna interattiva multimediale; proiettare documenti, presentazioni e filmati; riprodurre in tempo reale lo schermo di uno o più tablet del docente e degli studenti; accedere alle risorse locali e online, come piattaforme di e-learning,</p>



applicazioni per l'istruzione, libri digitali e rispettivi contenuti aggiuntivi consentendo dunque una fruizione didattica in tempo reale del lavoro svolto in aula.

Sono possibili diversi scenari didattici:

lezione del docente arricchita da materiali multimediali;  
lezione partecipata con i contributi ricercati e proposti dagli studenti;  
laboratorio individuale o a gruppi su specifici temi o progetti, con produzione di contenuti originali;  
discussione ed argomentazione di lavori svolti, questioni disciplinari e di attualità;  
prove di valutazione strutturate con correzione in tempo reale.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Obiettivi specifici

*Peculiarità del progetto rispetto a: riorganizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali*

Il presente progetto è volto alla trasformazione del modello di didattica tradizionale, trasmissiva e docente-centrica, in una didattica laboratoriale attiva, in modo particolare nelle materie di base (italiano, matematica, scienze e lingue straniere). Poiché proprio nel biennio si concentra il più alto numero di debiti formativi, ripetenze e drop-out, il progetto mira a favorire una nuova progettualità didattica, basata appunto su metodologie laboratoriali sviluppo di un percorso di formazione-assistenza da parte dei docenti.

Il ruolo abilitante delle ICT è centrale in questo percorso, ad esempio per alcune proposte di didattica attiva quali la *flipped classroom*, il *game-based learning*, il TEAL (*Technology Enhanced Active Learning*) e per quelle concernenti l'autorialità di docenti e studenti rispetto ai libri di testo. Ricadute significative sono auspicabili anche in termini di organizzazione del setting d'aula, dei tempi del fare scuola e della progettazione interdiscipline. Si auspica di poter realizzare una formazione rivolta ai docenti come per altro è previsto dal Piano di Miglioramento di questo istituto : i docenti saranno introdotti alle metodologie innovative proposte, in particolare il *debate*, la *flipped classroom* e la creazione di contenuti didattici digitali integrativi del libro di testo.

## Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità ed eventuale impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione degli allievi con bisogni educativi speciali

La progettualità didattica orientata all'inclusione ha condotto all'adozione di strategie e metodologie favorevoli e facilitanti, 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, di software e sussidi specifici. Il presente progetto ribadisce la necessità che i docenti predispongano i documenti per lo studio o per i compiti a casa in formato elettronico, affinché essi possano risultare facilmente accessibili agli alunni che utilizzano ausili e computer per svolgere le proprie attività di apprendimento. Allestire lezioni in videoconferenza che consentano la partecipazione a eventi particolarmente significativi (conferenze di esterni, lezioni tenute da docenti interni, attività di laboratorio, ecc) superando i vincoli spazio-temporali conseguenti alla necessità di presenza fisica in tempi definiti.- Progettazione di interventi di consolidamento-recupero a distanza, mediante la produzione da parte dei docenti interni di filmati su particolari tematiche che possano agevolare gli studenti nell'acquisizione delle competenze disciplinari.- Produzione e fruizione di filmati di esperienze di laboratorio ripresi da studenti o docenti del Liceo che costituiscano un archivio in fieri consultabile in tempo reale

## Descrizione del singolo progetto e descrizione di come le attrezzature si integrano con quelle esistenti

Il progetto si pone come finalità la fusione delle attività laboratoriali 'classiche' con le possibilità di condivisione ed amplificazione consentite dagli strumenti multimediali. In particolare si intende dotare i laboratori esistenti (di Scienze e Biologia, Fisica e Lingue Straniere) di collegamenti e dispositivi informatici atti a divulgare, diffondere e quindi rendere fruibili anche in tempi differiti o in altri spazi le esperienze condotte dagli studenti in laboratorio. L'esperienza al microscopio o gli esperimenti di fisica o i collegamenti con le classi gemellate che attualmente sono fruibili solo agli alunni direttamente coinvolti nell'attività laboratoriali possono invece diventare simultanea esperienza di più classi e addirittura anche all'esterno della scuola (si pensi al caso dell'istruzione ospedaliera a cui spesso questo istituto è chiamato a far fronte essendo esso la scuola viciniora di un importante ospedale di fama europea). Con l'allestimento di spazi laboratoriali modulari *scomponibili* e di aule potenziate si intende favorire un'organizzazione flessibile *della didattica finalizzata ad aumentare le opportunità di apprendimento attivo in classe, il lavoro a gruppi, le attività di ricerca o il lavoro individuale. Un impiego diffuso delle tecnologie che contribuisca ad* accreditare la scuola come centro educativo, civico e culturale mediante la piena partecipazione della comunità scolastica.

**Informazioni sulle strumentazioni necessarie alla realizzazione dei laboratori, sugli interventi di rimodulazione degli spazi, da mostrare anche attraverso un layout grafico, e sulle modalità di utilizzo delle attrezzature che si intende acquisire, evidenziando in particolar modo gli elementi innovativi nel processo di formazione e di potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti che si vogliono sviluppare.**



progetto garantiscono e stimolano la creazione di materiale scolastico multimediale. Si è pensato dunque di dotare tutte le classi dell'Istituto di un accesso ad una piattaforma di contenuti grazie alla quale i docenti possono realizzare delle unità didattiche interattive, per stimolare e accompagnare i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse e assicurare un apprendimento maggiormente produttivo. S-Realizzare spazi alternativi modulari e flessibili allo scopo di a) favorire il riassetto del gruppo classe in modi funzionali alle diverse tipologie di attività didattica (es: lezione frontale, flipped lesson, CLIL, problem solving cooperativo, attività di progettazione di itinerari didattici, ecc); b) ospitare attività di formazione dirette ai docenti interne alla scuola e sul territorio c) rafforzare le funzioni del Liceo Issel come centro di produzione ed elaborazione culturale mediante attività di formazione continua aperte alla cittadinanza. -Potenziare le dotazioni informatiche di classe allo scopo di favorire l'utilizzazione sistematica delle risorse multimediali presenti nel web in percorsi didattici innovativi, che integrino risorse on line e repertori classici

**Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il PTOF della scuola**

*La strutturazione di spazi di apprendimento con gli arredi e le tecnologie scelte favorisce la messa in atto di metodologie didattiche collaborative e laboratoriali, la gestione di contenuti digitali, di lezioni multimediali, di servizi di e-learning in coerenza con le linee generali del P.O.F. del Liceo Issel ed in particolare con i progetti attivati:*

**Progetto Erasmus**

**Progetto di Istruzione ospedaliera presso Ospedale Santa Corona di Pietra Ligure**

**Educazione alla legalità ed alla cittadinanza consapevole:** "Per questo mi chiamo Giovanni" Centro anti-violenza Savona, Progetto "migranti"

**Educazione ambientale:** "Progetto Terra", "Rotta verso un mare più blu" Università di Genova.

**Percorsi CLIL - didattica integrata lingua straniera-discipline: scienze, fisica, storia, arte.**

**Percorsi di scienze umane:** Gioco e comunicazione creativa, Progetto mente-cervello, Progetto sulla Percezione.

**Progetti di storia:** "Solo la bellezza salverà il mondo" percorsi pluridisciplinari, Progetto "Novecento, secolo di genocidi: perché?"

**Progetti culturali di scambio linguistico e-twinning**

**ECDL, patente europea per il computer**

**Certificazioni di Lingue Straniere: FIRST, DELF, DELE**

Sezione: Criteri di valutazione	
Elementi progettuali a supporto della valutazione	
Criterio di valutazione	Valore



1) livello di copertura della rete esistente all'atto della presentazione del progetto (con riferimento alle aree da destinare ai laboratori):	tra l'80% e il 100%
2) connessione internet	Si Estremi del contratto / Convenzione: 01913008482 - 05.02.2015
3) realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e attrezzature 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	Si Si auspica di poter implementare le dotazioni informatiche mobili che la scuola assegna in dotazione agli alunni BES. In particolare si prevede l'acquisto di software e programmi di videoscrittura per creare unità didattiche calibrate sul singolo allievo.
4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si Si prevede di collegare i laboratori esistenti (Scienze, Fisica e Lingue) alle classi e/o al laboratorio di informatica per poter amplificare le esperienze condotte da alcuni docenti e alunni e condividerle potenzialmente con l'intera popolazione scolastica e con gli alunni che fruiscono del percorso di istruzione ospedaliera
5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Apprendimento intervallato (Spaced learning) Didattica per scenari (Learning story) Altro (specificare) -Realizzare spazi alternativi modulari e flessibili allo scopo di favorire il riassetto del gruppo classe in modi funzionali alle diverse tipologie di attività didattica (es: lezione frontale, flipped lesson, CLIL, problem solving cooperativo, attività di progettazione di itinerari didattici, ecc);b)rafforzare le funzioni del Liceo Issel come centro di produzione ed elaborazione culturale mediante attività di formazione continua aperte alla cittadinanza.
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curriculari apertura previste: 12

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LisseLIQUID: laboratorio liquido al Liceo Issel	€ 11.270,00
E-laborando	€ 9.950,00
Istruzione ospedaliera	€ 3.740,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 24.960,00</b>

## Sezione: Spese Generali



### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 5,33)	€ 2,66
Spese organizzative e gestionali	(€ 5,33)	€ 2,66
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 16,00)	€ 8,00
Pubblicità	(€ 5,33)	€ 2,66
Collaudo	(€ 2,66)	€ 1,33
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 5,33)	€ 2,66
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 40,00)</b>	<b>€ 19,97</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 24.960,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 24.979,97</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: Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding

### Titolo: LisseLIQUID: laboratorio liquido al Liceo Issei

#### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LisseLIQUID: laboratorio liquido al Liceo Issei
<b>Descrizione modulo</b>	Si intende allestire uno spazio polifunzionale, con arredi modulari per gli alunni componibili e scomponibili secondo le diverse necessità didattiche e realizzare spazi alternativi modulari e flessibili allo scopo di a) favorire il riassetto del gruppo classe in modi funzionali alle diverse tipologie di attività didattica (es: lezione frontale, flipped lesson, CLIL, problem solving cooperativo, attività di progettazione di itinerari didattici, ecc); b) ospitare attività di formazione dirette ai docenti interne alla scuola e sul territorio c) rafforzare le funzioni del Liceo Issei come centro di produzione ed elaborazione culturale mediante attività di formazione continua aperte alla cittadinanza
<b>Data inizio prevista</b>	01/12/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	SVPS02000D

#### Sezione: Tipi di forniture

#### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Tavolo mobile per docente	1	€ 300,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Sedie leggere impilabili Julie	24	€ 65,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	banco triangolare 120x85x85 ( Pitagora)	25	€ 200,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	Unità di alloggiamento e ricarica 16 notebook	1	€ 1.600,00
Stampante 3D	Stampante laser	1	€ 300,00
Ausili per l'utilizzo di strumenti e attrezzature per utenti con bisogni educativi speciali	Ambiente di videoscrittura facilitata	1	€ 170,00
Ausili per l'utilizzo di strumenti e attrezzature per utenti con bisogni educativi speciali	Tastiera espansa colorata	2	€ 170,00



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero 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  
MIUR

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

Scuola 'ARTURO ISSEL' - FINALE LIGURE  
(SVPS02000D)

Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	Notebook: schermo 15" , RAM 4GB, HD 500 GB,	5	€ 400,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 11.270,00</b>



## Elenco dei moduli

### Modulo: Laboratorio di scienze e tecnologia - Biologia

#### Titolo: E-laborando

#### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	E-laborando
<b>Descrizione modulo</b>	Si intende dotare i laboratori esistenti (di Scienze e Biologia/Chimica, Fisica e Lingue Straniere) di collegamenti e dispositivi informatici atti a divulgare, diffondere e quindi rendere fruibili anche in tempi differiti o in altri spazi le esperienze condotte dagli studenti in laboratorio. L'esperienza al microscopio, gli esperimenti di fisica o i collegamenti con le classi gemellate che attualmente sono fruibili solo agli alunni direttamente coinvolti nell'attività laboratoriali possono invece diventare simultanea esperienza di più classi e addirittura anche all'esterno della scuola (si pensi al caso dell'istruzione ospedaliera a cui spesso questo istituto è chiamato a far fronte essendo esso la scuola viciniora di un importante ospedale di fama europea). Le attività condotte in laboratorio possono poi essere archiviate nella piattaforma e-learning e diventare materiale esperienziale fruibile da docenti ed alunni.
<b>Data inizio prevista</b>	21/01/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio di scienze e tecnologia - Biologia
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	SVPS02000D

#### Sezione: Tipi di forniture

#### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	videocamera Full HD, zoom ottico, microfono estern	2	€ 350,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc)	video proiettori portatili XWGA, 2700 Alumen	3	€ 500,00
Impianti ed infrastrutture necessari alla realizzazione del laboratorio	Dispositivo per connessione wireless Monitor / PC	1	€ 700,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	Dispositivi multimediali per la microscopia	1	€ 630,00
Strumenti e attrezzature - senza supporto di tipo digitale	microscopio trinoculare	1	€ 970,00
Strumenti e attrezzature - senza supporto di tipo digitale	Stereomicroscopio	1	€ 400,00



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

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

Scuola 'ARTURO ISSEL' - FINALE LIGURE  
(SVPS02000D)

Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	Kit analisi delle acque con sensori digitali	1	€ 1.600,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	Stazione meteorologica wireless	1	€ 700,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc)	Lavagna elettronica Colour Nobo 92x130 cm 148x67,5	1	€ 2.750,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 9.950,00</b>



## Elenco dei moduli

### Modulo: Laboratorio di scienze e tecnologia - Altro

#### Titolo: Istruzione ospedaliera

#### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Istruzione ospedaliera
<b>Descrizione modulo</b>	Al liceo Issel afferisce un territorio litoraneo in cui sorge un ospedale di fama europea noto soprattutto per la chirurgia ortopedica e per le terapie riabilitative condotte nell'unità spinale. Pertanto sono piuttosto frequenti i casi di istruzione ospedaliera a cui il nostro liceo è chiamato a far fronte. Si è formulato il presente progetto al fine di favorire gli studenti ospedalizzati e consentire loro una ampia e diffusa fruizione dell'attività didattica sia in streaming che in tempi differiti mediante l'utilizzo della piattaforma e-learning.
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Laboratorio di scienze e tecnologia - Altro
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	SVPS02000D

#### Sezione: Tipi di forniture

#### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Ausili per l'utilizzo di strumenti e attrezzature per utenti con bisogni educativi speciali	Videocamera con supporto treppiede mobile	1	€ 350,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc)	Lavagna interattiva Colour Nobo	1	€ 2.750,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	Notebook	2	€ 300,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	Cuffie pc headband con microfono incorporato	2	€ 20,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 3.740,00</b>



## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
TIC-chettiamo	€ 24.979,97
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 24.979,97</b>

<b>Avviso</b>	37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi(Piano 1008356)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 24.979,97
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	2
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	27/09/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	49
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	28/09/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	22/02/2018 11:00:36
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Sì
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo da parte dei revisori contabili all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.8.1.B1</b> - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding: <u>LisseLIQUID: laboratorio liquido al Liceo Issel</u>	€ 11.270,00	Non previsto
<b>10.8.1.B1</b> - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di scienze e tecnologia - Biologia: <u>E-laborando</u>	€ 9.950,00	Non previsto
<b>10.8.1.B1</b> - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di scienze e tecnologia - Altro: <u>Istruzione ospedaliera</u>	€ 3.740,00	Non previsto
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 24.960,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 19,97</b>	



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  
MIUR

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

## Scuola 'ARTURO ISSEL' - FINALE LIGURE (SVPS02000D)

	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 24.979,97</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 24.979,97</b>	