

Candidatura N. 1007873

37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	F. M. GENCO
Codice meccanografico	BATD02000A
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	PIAZZA LAUDATI 1
Provincia	BA
Comune	Altamura
CAP	70022
Telefono	0803114337
E-mail	BATD02000A@istruzione.it
Sito web	www.itcgenco.gov.it
Numero alunni	1102
Plessi	BATD02000A - F. M. GENCO BATD02050Q - F. M. GENCO

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1007873 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	La classe laboratorio	Non previsto	€ 21.260,00
Laboratorio di scienze e tecnologia - Fisica	LA FISICA IN CLASSE	Non previsto	€ 2.840,00
	TOTALE FORNITURE		€ 24.100,00

Riepilogo moduli - 10.8.1.B2 Laboratori professionalizzanti

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
ITSI-SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI	L'informatica al servizio dell'azienda	Non previsto	€ 25.910,00
ITAF-AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - TRIENNIO	Per un'azienda di qualità	Non previsto	€ 24.770,00
ITRI-RELAZIONI INTERNAZIONALI PER IL MARKETING	Aul@ 3.0	Non previsto	€ 22.542,00
	TOTALE FORNITURE		€ 73.222,00

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	
Titolo progetto	La classe-laboratorio: per un uso diffuso della didattica digitale
Descrizione progetto	L'ITES "F. M. GENCO" di Altamura, rappresenta sul territorio l'unica istituzione che offre ai suoi studenti, accanto ad una solida base umanistica, una preparazione giuridico-economica curvata sui settori dell'Informatica, del Turismo e delle Relazioni Internazionali. Il progetto prevede una nuova declinazione fisica e didattica di n.12 aule destinate ad accogliere gli studenti del primo biennio trasformandole in laboratori permanenti. Il progetto prevede che le TIC non siano più concentrate in un unico laboratorio, fruibile in maniera saltuaria e programmata, ma diventino strumenti strutturali della didattica quotidiana a disposizione dei ragazzi e dei docenti attraverso dotazioni minime quali un tablet, un videoproiettore, penna attiva, che attraverso la rete internet scolastica, farà interagire gli studenti con i propri dispositivi (BYOD). Ciò permetterà di superare la classica lezione frontale e di allinearsi sia agli obiettivi definiti dall'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, che all'obiettivo 4 dell'Agenda Digitale Europea e Italiana: "Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti".

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici

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

- Innovare la didattica delle classi del biennio**, attraverso le TIC in modo da creare **laboratori permanenti**, in cui i docenti e gli studenti possano ricercare, documentare, condividere materiali e strumenti didattici;
- Permettere a tutte quelle discipline (matematica, scienze, italiano), che normalmente non hanno un accesso sistematico ai laboratori tradizionali, **l'uso dei libri digitali e dei loro ricchi contenuti extra, nonché di appositi software**;
- Con l'uso delle TIC e il superamento della didattica frontale, si potrà **rimodulare l'orario scolastico** in maniera più efficace, accorpendo le ore di lezione di alcune discipline, riducendo la frammentarietà dell'orario giornaliero, che talvolta prevede anche 5 – 6 discipline differenti, al fine di migliorare il rendimento degli allievi.
- Aggiornamento dei docenti** che saranno stimolati a sperimentare metodologie didattiche differenziate perché applicabili immediatamente nella classe-laboratorio, anche con corsi che la nostra istituzione ha avviato attraverso il Piano di attuazione del PNSD.
- Avviare percorsi condivisi** con gli studenti in cui stimolare la **riflessione su temi come la legalità, l'intercultura, l'educazione civica**, attraverso l'utilizzo critico degli strumenti e delle opportunità del web.

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

Il Progetto che proponiamo prevede la **creazione in aula di una rete integrata di risorse**: tablet o PC dell'aula, tablet del docente, proiettore, penna attiva, tablet degli studenti diversamente abili. Nello specifico il tablet **touch screen** dell'aula, attraverso il proiettore, diventa a tutti gli effetti una lavagna interattiva su cui sarà possibile scrivere, proiettare filmati, spostare immagini e altri oggetti multimediali, con le mani o con apposite penne digitali, salvare la lezione svolta per poterla riutilizzare, integrare testi, immagini e suoni o utilizzare software ad hoc. Con le TIC i docenti potranno usare quotidianamente i software dedicati ai Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA), usufruendo della sintesi vocale per la lettura e/o per il supporto alla scrittura si realizzerà una didattica **inclusiva**, utile agli alunni stranieri, con disabilità, con problemi di apprendimento o di attenzione, **offrendo a ciascuno percorsi personalizzati**, che favoriscano il successo formativo individuale e che non dovranno più necessariamente recarsi nel laboratorio ad essi dedicato. Sarà data la possibilità ad ogni classe di diventare un **ambiente di lavoro**, in cui poter utilizzare ogni tipo di risorsa multimediale per programmare, trasformare o semplificare il materiale a seconda dei bisogni formativi individuali, gestire i tempi dell'attività, creare archivi recuperabili o utilizzare software per il potenziamento di abilità.

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

Il progetto parte dall'idea di **creare un laboratorio diffuso, dotando cioè le aule destinate alle classi del primo biennio di videoproiettore, tablet, penna attiva, chiavetta di collegamento wireless, tende oscuranti ecc.** al fine di creare la **classe-laboratorio**, come **rete integrata di risorse per la didattica che favorirà l'uso dei libri digitali con tutti i loro contenuti extra**. L'obiettivo è motivare gli studenti, oggi multitask, facilmente distraibili, incuriosirli, guidarli nella ricerca e scoperta di nuovi saperi. Con il **tablet touch screen collegato al videoproiettore, sarà possibile interagire attivamente e proiettare contenuti su semplici lavagne, abbattendo i costi delle tradizionali LIM**. Sarà possibile l'uso simultaneo di diversi codici comunicativi: immagini, testi, suoni o filmati, nonché spostare immagini e altri oggetti multimediali, con le mani o con apposite penne digitali, salvare la lezione svolta per poterla riutilizzare, integrare testi, o utilizzare software ad hoc. Ciò contribuirà a **valorizzare le competenze ed i diversi modi di apprendere, favorirà la comunicazione all'interno della classe e con l'esterno. I contenuti saranno condivisi e usufruiti anche in modalità blended**. I dispositivi si integreranno con le 14 LIM in uso nelle classi del secondo biennio e ultimo monoennio, e con gli 8 laboratori fisici di cui la scuola dispone, in cui si alternano le attuali 43 classi, anche grazie alla fibra di cui la scuola dispone già da un anno.

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.

Il progetto intende dotare 10 aule, alcune della sede centrale altre nella sede succursale, di tutta la strumentazione (tablet, videoproiettore di ultima generazione - laser led -, lavagna etc) al fine di costruire un laboratorio didattico permanente, dove il docente interagisce con gli studenti attraverso un semplice tablet che collegato al videoproiettore trasforma una normale lavagna in interattiva su cui proiettare video, lezioni e scaricare materiali.

Permettendo agli studenti di usare i loro device collegati agli strumenti dell'aula tramite la rete scolastica, non sarà più necessario recarsi nei normali laboratori, ma si potrà lavorare direttamente in classe, condividere materiali, inviarli anche agli studenti assenti ecc. Ciò permetterà anche una diversa collocazione dei banchi organizzati in isole in modo da stimolare i lavori di gruppo e lo scambio di informazioni; lo stesso docente non dovrà più necessariamente dare le spalle agli alunni ma, grazie al tablet, muoversi con disinvoltura tra i banchi continuando nelle sue ricerche e spiegazioni. Si potranno finalmente usare in maniera completa i ricchi contenuti dei libri digitali, fare esercitazioni più complesse, creare classi virtuali a cui tutti potranno collaborare.

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

Il presente bando rappresenta un'importante opportunità per realizzare quanto già programmato nel PTOF dell'ITES "F. M. GENCO" relativo al triennio 2016/19, riguardo ai risultati di apprendimento degli allievi, tra le cui priorità si è posto il **miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate di matematica e di italiano**; e **l'innovazione didattica in chiave digitale**. A tal fine nel Piano di Azione digitale della scuola, parte integrante del PTOF, sono state programmate le seguenti azioni:

Azione n.15 del PNSD: Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate, che nello specifico prevede **corsi di aggiornamento dei docenti sull'uso dei libri digitali attualmente in uso nell'istituto**. Si intende proseguire con questa formazione, avviata lo scorso a.s., cercando di **coinvolgere i docenti nello sviluppo di contenuti digitali** per i diversi indirizzi di studio, **che caricati sul sito della scuola**, saranno fruibili dagli studenti sia in classe che a casa.

Azione n. 17 del PNSD: **Il coding e il pensiero computazionale, per il quale è previsto l'acquisto di materiale a ciò dedicato.**

Azione n. 33 del PNSD: **Acquisto di PC o tablet, penna attiva e video proiettori**

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: Telecom - n. 2 Contratti TUTTO 1 Canale con Tuttofibra + opzione SUPERFIBRA del 25/05/2017
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 La classe-laboratorio, attraverso software specifici, sarà un ambiente alternativo di apprendimento inclusivo in cui costruire percorsi personalizzati e personalizzabili usufruibili in remoto, sia in modalità online che in modalità offline. La copertura WiFi dell'intero edificio scolastico garantisce la possibilità di sfruttare i servizi offerti dalla rete a tutti gli studenti che lo necessitano, compreso il WiFi direct attraverso strumenti più idonei alle disabilità (es. schermi ingranditi).
4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si Le aule-laboratorio saranno in rete con le 14 LIM e i laboratori informatici dell'istituto.
5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Coding/pensiero computazionale/programmazione Flipped Classroom Altro (specificare) Debate, Peer-education, Learning by doing and by creating
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curricolari apertura previste: 100

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
La classe laboratorio	€ 21.260,00
LA FISICA IN CLASSE	€ 2.840,00
TOTALE FORNITURE	€ 24.100,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 120,00)	€ 120,00
Spese organizzative e gestionali	(€ 120,00)	€ 120,00
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 360,00)	€ 360,00
Pubblicità	(€ 120,00)	€ 120,00
Collaudo	(€ 60,00)	€ 60,00

Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 120,00)	€ 120,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 900,00)	€ 900,00
TOTALE FORNITURE		€ 24.100,00
TOTALE PROGETTO		€ 25.000,00

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: Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding

Titolo: La classe laboratorio

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La classe laboratorio
Descrizione modulo	Il Progetto parte dalla necessità di stimolare il pensiero logico, analitico e computazionale degli studenti del primo biennio. Dal RAV dello scorso anno sono stati individuati quali punti critici le competenze matematiche che influenzano quelle scientifiche ed informatiche. A tal fine si è scelto di non creare un unico ambiente didattico in cui le classi del biennio si alternino, ma di dotare ciascuna aula di una rete integrata di risorse: tablet o PC dell'aula, tablet touch screen del docente, proiettore, penna attiva, tablet degli studenti diversamente abili. Attraverso il proiettore, il tablet diventa a tutti gli effetti una lavagna interattiva su cui sarà possibile scrivere, proiettare filmati, spostare immagini e altri oggetti multimediali, salvare la lezione svolta per poterla riutilizzare, integrare testi, immagini e suoni. Con specifici software matematici e coding e la metodologia del BYOD, della flipped classroom, si stimoleranno gli studenti allo studio, alla scoperta e all'approfondimento delle tematiche matematico-scientifiche con ricadute positive sull'acquisizione delle competenze utili al prosieguo degli studi e quindi con riduzione della dispersione scolastica.
Data inizio prevista	10/09/2018
Data fine prevista	30/05/2019
Tipo Modulo	Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding
Sedi dove è previsto l'intervento	BATD02000A

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione collettiva (stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, document camera, ecc)	videoproiettore ultima generazione a risparmio	10	€ 1.400,00
Dispositivi multimediali e digitali di fruizione individuale (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone)	tablet	10	€ 450,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	penna attiva, cavi	10	€ 60,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	lavagne	10	€ 70,00



Software di sistema	S.O., Office, antivirus, software di rete	10	€ 60,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	DERIVE 6 (Computer Algebra System) labpak per 10	1	€ 860,00
TOTALE			€ 21.260,00

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio di scienze e tecnologia - Fisica

Titolo: LA FISICA IN CLASSE

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA FISICA IN CLASSE
Descrizione modulo	La fisica e' una scienza sperimentale che studia i fenomeni naturali , con lo scopo di scoprire leggi generali che permettono di descriverli, comprenderne le cause e prevederne l'evoluzione. Per fare ciò e' importante disporre di strumenti e accessori che , attraverso la pratica e l'osservazione , permettono di comprenderne al meglio la fisica e come questa sia presente in tutto il mondo che ci circonda.
Data inizio prevista	10/09/2018
Data fine prevista	30/05/2019
Tipo Modulo	Laboratorio di scienze e tecnologia - Fisica
Sedi dove è previsto l'intervento	BATD02000A

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Strumenti e attrezzature - senza supporto di tipo digitale	Bobina su base acrilica -	1	€ 60,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	modello d trasformatore	1	€ 104,00
Strumenti e attrezzature - senza supporto di tipo digitale	motore elevatore	1	€ 115,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	banco ottico	1	€ 525,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	kit magnetico	1	€ 210,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	kit per elettrostatica	1	€ 411,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	kit per la densità	1	€ 510,00
Strumenti e attrezzature - con supporto di tipo digitale	kit per la pressione	1	€ 905,00
TOTALE			€ 2.840,00

Articolazione della candidatura

10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	TECNOLOGIE PER UNA SCUOLA DI QUALITA'
Descrizione progetto	Il progetto mira a potenziare gli spazi, gli strumenti e le attrezzature presenti nei laboratori di cui l'Istituto è dotato con l'inserimento del digitale per favorire l'innovazione tecnologica. La didattica in laboratorio, inteso come spazio poliedrico e polifunzionale, permetterà di conseguire le competenze pratiche specifiche del profilo tecnico. Un nuovo modo di apprendere in cui gli studenti non sono più relegati ad un ruolo passivo, vincolati dal limite fisico dell'aula come unico ambiente di apprendimento. Pertanto la scuola, in quanto laboratorio di competenze, è chiamata a progettare luoghi di apprendimento che facciano sperimentare situazioni autentiche che valorizzino la creatività e educino alla collaborazione e a risolvere problemi. Gli obiettivi del progetto sono: sviluppare il gusto per la ricerca e le capacità professionalizzanti; verificare l'applicazione di contenuti acquisiti in discipline diverse; consolidare il livello di integrazione degli alunni con BES per lo sviluppo di una didattica più inclusiva e coinvolgente; riduzione della dispersione scolastica; potenziamento delle capacità di utilizzo delle nuove tecnologie e sviluppo di metodologie didattiche laboratoriali; sviluppo e rafforzamento delle competenze digitali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Obiettivi specifici

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

Obiettivo principale della presente progettualità è dotare il nostro Istituto di ambienti di apprendimento moderni in linea con la visione didattico-metodologica dell'Istituzione stessa, consentendo di elevarne la qualità dell'offerta curriculare mediante l'introduzione di adeguati ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, coerenti con le nuove politiche di riorganizzazione progettuale in termini di adeguamento dei processi formativi dell'Istituto e in linea all'attuale contesto socio-culturale del nostro Paese.

Il presente progetto punta alla conversione dal vecchio metodo di insegnamento (lezione frontale), ad un'esperienza moderna di apprendimento, interattiva e coinvolgente che consenta, di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. L'intento dell'iniziativa è quello di realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi. L'utilizzo delle tecnologie, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni, offre la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento. Una scuola innovativa si apre all'esterno e diventa baricentro e luogo di riferimento per la comunità locale.

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

L'adozione di tecnologie e soluzioni digitali permetterà di sfruttare le risorse informatiche per lo sviluppo e la valorizzazione delle abilità degli alunni con situazioni BES (Bisogni Educativi Speciali) e stimolarne la partecipazione proattiva alle attività di gruppo, favorendo una didattica inclusiva. Integrare le attività didattiche studiate appositamente per venire incontro ad alunni con disabilità, grazie all'utilizzo di mappe concettuali, contenuti multimediali, software dedicati e non, dispositivi digitali, favorisce il processo di apprendimento. Piattaforme di condivisione contenuti, lavori di collaborazione di gruppo attraverso ambienti alternativi, riducono le barriere tra alunni BES e non, favorendone quindi l'integrazione sociale. Inoltre, il lavoro in un contesto di gruppo, accresce la consapevolezza di ognuno e del proprio ruolo all'interno di un gruppo.

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

Il progetto prevede l'ammodernamento di due laboratori di informatica uno presso la sede centrale e uno presso il polivalente con la sostituzione dei PC esistenti con macchine di nuova generazione su cui installare più di un S.O., compilatori e ambienti di sviluppo per la programmazione; Piattaforma software che integri: sistema operativo, server http, DBMS e infine software di tipo ERP per la gestione integrata dei processi aziendali. I due plessi sono distanti e si vuole garantire agli studenti le stesse opportunità didattiche.

Si intende, inoltre, trasformare l'attuale laboratorio di lingue, allocato presso la sede centrale, in un'aula 3.0 attrezzata con nuove tecnologie e ripensando gli spazi con soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi. Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo "star bene a scuola". Condizioni indispensabili, queste, per promuovere una partecipazione consapevole al progetto educativo e innalzare la performance degli studenti.

Presso la sede del polivalente la maggior parte delle aule è sfornita di strumenti didattici digitali, in particolare mancano LIM e video proiettori in aula, pertanto risulta necessario dotare il plesso di postazioni mobili attrezzate di computer, videoproiettore, stampante che all'occorrenza potranno essere utilizzate nelle aule.

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.

La nuova aula-laboratorio rientra nella ricerca sui nuovi spazi della didattica con postazioni costituite da banchi modulari e componibili per il lavoro a gruppi e fortemente high-tech grazie alla presenza di videoproiettore interattivo collegato in rete e collegabile con ogni tipo di device in uso da studenti e professori (tablet, PC/portatili). Un touchscreen 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.

I due laboratori di informatica, invece, andranno a sostituire quelli esistenti presso le due sedi: centrale e polivalente, utilizzeranno gli arredi già presenti: scrivanie, telo per video proiettore, impianto di rete e impianto elettrico, saranno sostituiti i personal computer con adeguati software e le sedie. La configurazione dei laboratori pertanto rimane la stessa.

Con tale progetto si intende investire quindi nella tecnologia e nel software.

Allegato presente

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

Il progetto è compatibile con i punti:

- a) **3.1 Finalità formative:** dove, tra gli altri, si stabilisce che si vuole:
- Fare acquisire le capacità di comprensione e applicazione delle innovazioni che lo sviluppo della scienza e della tecnica continuamente produce;
 - Trasmettere ai giovani la curiosità, il fascino dell'immaginazione e il gusto della ricerca allo scopo di dare significato alla propria storia, alle proprie scelte;
 - Far acquisire le competenze necessarie per inserirsi nel mondo del lavoro e per accedere agli studi universitari.
- b) **5. AZIONE DIDATTICA EDUCATIVA** in cui si precisa che: ... Il nostro Istituto ha avviato un processo di trasformazione verso un percorso di ammodernamento e potenziamento della scuola per farne **"un laboratorio dove sperimentare l'avanzamento digitale e l'innovazione tecnologica"**.

Inoltre presenta elementi di congruità e coerenza con il punto:

7.2 Bisogni Educativi Speciali (BES) del PTOF poiché la didattica laboratoriale si sinergizza con l'uso di spazi interattivi per attività formative più vicine alle esigenze di alunni H, DSA o BES.

Il progetto consentirà ricerca e progettazione che aumentano motivazione e interesse per lo studio, contribuendo a prevenire il disagio scolastico.

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: Telecom - n. 2 Contratti TUTTO 1 Canale con Tuttofibra + opzione SUPERFIBRA del 25/05/2017
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 Non vi sono barriere architettoniche per l'accesso ai laboratori - Software, attrezzature e disposizione spaziale promuovono, con il PAI, la didattica inclusiva e per competenze - La connettività consente interazione di studenti lungodegenti - I gruppi di lavoro tra pari favoriscono collaborazione e esperienze anche tra classi con coinvolgimento ed espressione dei ragazzi H, DSA, BES

4) connessione con altri spazi laboratoriali della scuola e utilizzo coordinato degli stessi	Si Il laboratorio sarà connesso, con la rete d'Istituto, agli altri laboratori e all'aula magna per poter seguire convegni e attività di orientamento e di Alternanza scuola lavoro. Sarà possibile anche l'interazione, via ICT, con studenti geograficamente lontani, di altre scuole o lungodegenti.
5) utilizzo dei laboratori con metodologia didattica innovativa	Si Apprendimento intervallato (Spaced learning) TEAL (Technology Enhanced Active Learning) Didattica per scenari (Learning story) Altro (specificare) - Cooperative learning: le esercitazioni saranno sempre in piccoli gruppi - Peer Education: le esercitazioni potranno anche essere svolte con il supporto degli alunni di classi più avanzate anche tra classi di diversa articolazione - Debate: i gruppi dopo le esercitazioni, dovranno rapportarsi, confrontarsi e giustificare le conclusioni raggiunte con i loro colleghi e proporre/accettare eventuali modifiche, soluzioni e miglioramenti.
6) Utilizzo dei laboratori oltre l'orario scolastico anche per garantire una maggiore apertura al territorio	Si Ore extra curriculari apertura previste: 80
7) Appartenenza alla rete dei poli tecnico professionali	No

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
L'informatica al servizio dell'azienda	€ 25.910,00
Per un'azienda di qualità	€ 24.770,00
Aul@ 3.0	€ 22.542,00
TOTALE FORNITURE	€ 73.222,00

Sezione: Spese Generali

Riepilogo Spese Generali		
Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	(€ 237,06)	€ 237,00
Spese organizzative e gestionali	(€ 237,06)	€ 237,00
Piccoli adattamenti edilizi	(€ 711,20)	€ 711,00
Pubblicità	(€ 237,06)	€ 237,00
Collaudo	(€ 118,53)	€ 118,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	(€ 237,06)	€ 237,00
TOTALE SPESE GENERALI	(€ 1.778,00)	€ 1.777,00

TOTALE FORNITURE		€ 73.222,00
TOTALE PROGETTO		€ 74.999,00

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: ITSI-SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI

Titolo: L'informatica al servizio dell'azienda

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	L'informatica al servizio dell'azienda
Descrizione modulo	Il laboratorio d'informatica proposto sarà installato presso la sede centrale e vuole fornire ai docenti d'informatica e a tutti quelli delle discipline dell'area comune strumenti e attrezzature per operare in ambienti di apprendimento con la presenza di nuove tecnologie. In tali spazi, l'alunno sarà stimolato ed interessato all'acquisizione di nuove conoscenze e competenze grazie alla possibilità di interagire direttamente con il docente, lavorare in gruppo, sviluppare attività di ricerca individuale e di gruppo. La presenza di una rete didattica consentirà al docente di: - presentare dei contenuti all'intera classe, ad un gruppo o ad un asolo alunno - osservare in maniera discreta il monitor di un allievo a sua insaputa - creare gruppi di lavoro - intervenire sul lavoro di un allievo con suggerimenti e proposte Il laboratorio sarà ospitato nello stesso ambiente ampio dell'esistente e sarà costituito da 22 postazioni con PC, monitor, tastiera, mouse. Sarà utilizzato e aggiornato il SW di rete esistente che insieme Monitor Interattivo 65' Multitouch PC integrato e al video proiettore sarà utile per eventuali attività formative per alunni e docenti. Ogni alunno avrà la possibilità di consolidare la propria preparazione, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte, imparare a ricercare ed a raccogliere informazioni e dati dalla rete Internet, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate. In tale contesto, le tecnologie non saranno più dei semplici mezzi per il trasferimento di informazioni, ma diventeranno strumenti capaci di supportare e facilitare la collaborazione e la socializzazione migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti. L'alunno potrà diventare attore nella costruzione della conoscenza e la sua motivazione ad apprendere modificherà in senso positivo anche l'efficacia dell'insegnamento semplificando e rendendo più efficaci ed efficienti le attività professionali del docente. L'Istituto è test center di AICA per il rilascio di certificazioni ECDL e ICT, pertanto il laboratorio di informatica spesso viene aperto al territorio e messo a disposizione anche di coloro che richiedono tali certificazioni.
Data inizio prevista	10/09/2018
Data fine prevista	30/05/2019
Tipo Modulo	ITSI-SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI
Sedi dove è previsto l'intervento	BATD02000A - SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario

Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	PC desktop	22	€ 800,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	Videoproiettore	1	€ 1.200,00
Software di sistema	S.O., Office, antivirus, software di rete	23	€ 60,00
Stampante 3D	Stampante 3D	1	€ 350,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	Software per DBMS, ambiente sviluppo per program.	23	€ 60,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Sedie ergonomiche resistenti	27	€ 50,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	Monitor Interattivo 65' Multitouch PC integrato	1	€ 1.750,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	PC desktop postazione docente	1	€ 900,00
TOTALE			€ 25.910,00

Elenco dei moduli

Modulo: ITAF-AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - TRIENNIO

Titolo: Per un'azienda di qualità

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Per un'azienda di qualità
Descrizione modulo	Si intende realizzare un laboratorio di informatica che dovrà sostituire quello esistente presso la sede del polivalente. La necessità nasce dal fatto che sulle postazioni, ormai obsolete, non si è in grado di installare software CRM (Customer Relationship Management). Il laboratorio proposto sarà installato presso la sede polivalente e vuole fornire ai docenti di Economia Aziendale e a tutti quelli delle discipline dell'area comune strumenti e attrezzature per operare in ambienti di apprendimento con la presenza di nuove tecnologie. In tali spazi, l'alunno sarà stimolato ed interessato all'acquisizione di nuove conoscenze e competenze grazie alla possibilità di interagire direttamente con il docente, lavorare in gruppo, sviluppare attività di ricerca individuale e di gruppo. La presenza di una rete didattica consentirà al docente di: - presentare dei contenuti all'intera classe, ad un gruppo o ad un asolo alunno - osservare in maniera discreta il monitor di un allievo a sua insaputa - creare gruppi di lavoro - intervenire sul lavoro di un allievo con suggerimenti e proposte Il laboratorio sarà ospitato nello stesso ambiente ampio dell'esistente e sarà costituito da 22 postazioni con PC, monitor, tastiera, mouse. Sarà utilizzato e aggiornato il SW di rete esistente che insieme al video proiettore sarà utile per eventuali attività formative per alunni e docenti. Ogni alunno avrà la possibilità di consolidare la propria preparazione, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte, imparare a ricercare ed a raccogliere dati dalla rete Internet, ad analizzarli e a confrontarli con le ipotesi formulate. In tale contesto, le tecnologie non saranno più dei semplici mezzi per il trasferimento di informazioni, ma diventeranno strumenti capaci di supportare e facilitare la collaborazione e la socializzazione migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti. L'alunno potrà diventare attore nella costruzione della conoscenza e la sua motivazione ad apprendere modificherà in senso positivo anche l'efficacia dell'insegnamento semplificando e rendendo più efficaci ed efficienti le attività professionali del docente.
Data inizio prevista	10/09/2018
Data fine prevista	30/05/2019
Tipo Modulo	ITAF-AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - TRIENNIO
Sedi dove è previsto l'intervento	BATD02000A - AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - TRIENNIO

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario

Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	PC desktop postazione alunno	20	€ 800,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	Video proiettore 3300 AL	1	€ 1.200,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	PC desktop postazione docente	1	€ 1.000,00
Software di sistema	S.O. Windows u.v., antivirus, office u.v. sw rete	21	€ 70,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	Software CRP e BPM	22	€ 50,00
Strumenti e attrezzature per allestimento di una configurazione specialistica integrativa - con supporto di tipo digitale	Carrello rich con PC Laptop, videopro., stamp. sps	1	€ 2.500,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	Sedia ergonomica resistente di colore rosso	30	€ 50,00
TOTALE			€ 24.770,00

Elenco dei moduli

Modulo: ITRI-RELAZIONI INTERNAZIONALI PER IL MARKETING

Titolo: Aul@ 3.0

Sezione: Moduli

Dettagli modulo

Titolo modulo	Aul@ 3.0
Descrizione modulo	La conoscenza delle lingue straniere investe una sempre maggiore importanza nel contesto multietnico internazionale in cui si colloca il cittadino moderno. Di qui la necessità di preparare gli studenti ad affrontare questa realtà con una solida preparazione linguistica. Nel nostro Istituto lo studio delle lingue straniere riveste un ruolo preminente, in modo particolare, nell' articolazione Relazioni Internazionali per il Marketing dove l'acquisizione di solide competenze linguistiche, spendibili nel mondo del lavoro o nel successivo percorso di studi, è uno degli obiettivi prioritari del profilo professionale dei nostri studenti. Con il Progetto Aul@ 3.0 si intende ripensare all'approccio didattico e fare in modo che la tecnologia possa contribuire a più efficaci forme di apprendimento. Nell'ultimo decennio è cresciuta la consapevolezza che per elevare la qualità dell'apprendimento è necessario ridisegnare la modalità del lavoro che si svolge nella classe, ancora oggi incentrato prevalentemente sulla lezione frontale. L'introduzione delle nuove tecnologie in ambito scolastico – la lavagna interattiva, il tablet, pc e la lezione via web – sta contribuendo a rinnovare i criteri per riorganizzare la lezione. Il rinnovamento in questa direzione prevede che anche arredi e attrezzature assumano un'importanza decisiva nello sviluppo di metodologie interattive e collaborative tra gli studenti e gli insegnanti. Il Progetto Aul@ 3.0 fa diventare la classe flessibile, trasformandola in un laboratorio attivo di ricerca. La progettazione e l'attuazione di una classe così fatta implicano la correlazione di alcuni elementi fondamentali: • l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e alla didattica; • l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione; • l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Fare lezione in un'aula 3.0 attrezzata con nuove tecnologie e arredi funzionali è senza dubbio stimolante e molto diverso dal fare lezione in modo tradizionale e consente di: • favorire la creazione di un ambiente di insegnamento/apprendimento in un contesto multimediale in cui gli studenti possono usufruire dei media più avanzati e coinvolgenti allo scopo di garantire una 'full immersion' nel contesto didattico-linguistico oggetto dello studio; • incrementare la conoscenza e il sapere dotando i docenti di tools didattici avanzati in grado di gestire e utilizzare tali informazioni in modo razionale ed efficiente, promuovere gli apprendimenti in libera cooperazione e fornire agli studenti non solo conoscenza e sapere ma soprattutto strumenti in grado di gestire e utilizzare tali informazioni. Studiare/insegnare le lingue straniere e/o l'italiano a stranieri in un'aula 3.0, permetterà di usufruire di funzioni didattiche specifiche mediante sistemi hardware e software che: • garantiscano agli studenti di seguire programmi audio e video di qualsiasi genere e natura e materiale linguistico auto-correttivo diversificato per abilità (comprensione orale e scritta, produzione orale e scritta), per livelli (in base al Common European Framework of Reference) e per formato (CD, CD Rom, DVD, internet); • garantiscano al docente di controllare, guidare, correggere l'attività didattica di ogni singolo studente nel modo più flessibile, razionale e completo dando la

	possibilità di creare dei percorsi di apprendimento specifici e di monitorare costantemente il processo cognitivo di ognuno; • permettano di ottimizzare e razionalizzare i tempi di apprendimento, con tools che consentano al docente di porre gli studenti immediatamente nelle condizioni operative di apprendimento; • consentano di proporre attività d'insegnamento collettivo e individualizzato, di attivare recuperi e sostegni contemporaneamente agli approfondimenti, di effettuare l'insegnamento individualizzato su un gruppo d'alunni mentre i rimanenti possono continuare il lavoro in modo autonomo, di apprendere secondo i propri ritmi e secondo le proprie capacità nel modo più proficuo possibile; • trasformare la classe in una comunità di apprendimento che superi i confini spaziali dell'aula. Nello specifico l'aula sarà dotata di sedie e banchi modulari e componibili che permettono agli studenti di passare agevolmente da situazioni di lezione frontale all'apprendimento in gruppi. La lavagna si trasformerà in un grande schermo interattivo, libri e quaderni saranno affiancati dai tablet. Nel suo complesso l'aula 3.0 comprende la copertura Wi-Fi, la dotazione di Tablet o PC e uno o più armadi di ricarica, un videoproiettore interattivo HD, collegato in rete e collegabile con ogni tipo di device in uso da studenti e professori (tablet, PC/portatili). Un touchscreen sostituirà la tradizionale lavagna e collegherà 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 problemsolving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente, attività hands-on. Il nuovo spazio per la didattica delle lingue straniere sarà sufficientemente flessibile da consentire anche lo svolgimento di lavori di gruppo nei quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività. Gli arredi flessibili permetteranno un setting d'aula variabile e coerente con le diverse fasi dell'attività didattica: attività in gruppi (ad es. in gruppi specialistici che lavorano, in parallelo, su argomenti affini), discussione e brainstorming (ad es. studenti e docente che si confrontano sulla soluzione di problemi, condividono le conoscenze pregresse, discutono su ipotesi di lavoro), esposizione/introduzione/sintesi a cura del docente, presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti, esercitazioni che coinvolgono tutta la classe.
Data inizio prevista	10/09/2018
Data fine prevista	30/05/2019
Tipo Modulo	ITRI-RELAZIONI INTERNAZIONALI PER IL MARKETING
Sedi dove è previsto l'intervento	BATD02000A - RELAZIONI INTERNAZIONALI PER IL MARKETING

Sezione: Tipi di forniture

Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	tavolo trapezoidale con ruote	30	€ 180,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	sedie ergonomiche	30	€ 105,00
Arredi (fissi, mobili, modulari ecc)	tenda oscurante a rullo	1	€ 102,00

Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	telo per proiettore a rullo	1	€ 250,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	carrello per trasporto e ricarica 32 tablet	1	€ 1.250,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	tablet	30	€ 250,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	notebook	1	€ 490,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	videoproiettore	1	€ 750,00
Software di sistema	S.O. Windows, antivirus multilicenza, office	1	€ 950,00
Software strettamente indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature (controllo su totale software non superiore al 20%)	software didattico per lezioni interattive	1	€ 1.250,00
Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	dispositivo di condivisione contenuti	1	€ 500,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	cuffie con microfono	30	€ 20,00
Accessori per laboratori (tutti i possibili accessori di un laboratorio, dalle spine ai cavi)	casce amplificate a parete	2	€ 100,00



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

MIUR

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

Scuola F. M. GENCO (BATD02000A)

Computer, periferiche, dispositivi multimediali e digitali (pc desktop, pc laptop, tablet, smartphone, stampanti, scanner, videoproiettori, videoproiettori interattivi, LIM, ecc)	stampante laser a colori	1	€ 150,00
TOTALE			€ 22.542,00

Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
La classe-laboratorio: per un uso diffuso della didattica digitale	€ 25.000,00
TECNOLOGIE PER UNA SCUOLA DI QUALITA'	€ 74.999,00
TOTALE PROGETTO	€ 99.999,00

Avviso	37944 del 12/12/2017 - FESR - Laboratori Innovativi(Piano 1007873)
Importo totale richiesto	€ 99.999,00
Num. Delibera collegio docenti	delibera n. 17
Data Delibera collegio docenti	07/03/2018
Num. Delibera consiglio d'istituto	Delibera n. 136
Data Delibera consiglio d'istituto	07/03/2018
Data e ora inoltro	09/03/2018 12:56:19
Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM	Sì
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	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di matematica/competenze digitali/coding: <u>La classe laboratorio</u>	€ 21.260,00	Non previsto
10.8.1.B1 - Laboratori per lo sviluppo delle competenze di base	Laboratorio di scienze e tecnologia - Fisica: <u>LA FISICA IN CLASSE</u>	€ 2.840,00	Non previsto
	Totale forniture	€ 24.100,00	
	Totale Spese Generali	€ 900,00	
	Totale Progetto	€ 25.000,00	



10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti	ITSI-SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI: <u>L'informatica al servizio dell'azienda</u>	€ 25.910,00	Non previsto
10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti	ITAF-AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - TRIENNIO: <u>Per un'azienda di qualità</u>	€ 24.770,00	Non previsto
10.8.1.B2 - Laboratori professionalizzanti	ITRI-RELAZIONI INTERNAZIONALI PER IL MARKETING: <u>Aul@ 3.0</u>	€ 22.542,00	Non previsto
	Totale forniture	€ 73.222,00	
	Totale Spese Generali	€ 1.777,00	
	Totale Progetto	€ 74.999,00	
	TOTALE PIANO	€ 99.999,00	