



Candidatura N. 15037  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	ARIANO NEL POLESINE
<b>Codice meccanografico</b>	ROIC80100A
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA MANTOVANI, 23
<b>Provincia</b>	RO
<b>Comune</b>	Ariano Nel Polesine
<b>CAP</b>	45012
<b>Telefono</b>	042671078
<b>E-mail</b>	ROIC80100A@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.ic-ariano-polesine.gov.it/">http://www.ic-ariano-polesine.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	427
<b>Plessi</b>	ROAA801017 - FRAZ. S.MARIA IN PUNTA ROEE80101C - MARCONI G.- ARIANO NEL POLESINE ROEE80102D - DE AMICIS EDMONDO - FRAZ. RIVA' ROEE80104G - DANTE ALIGHIERI - CORBOLA ROMM80101B - J.TUROLLA - ARIANO NEL POLESINE ROMM80102C - F.VIOLA - CORBOLA

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	1
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	1
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	13
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 4
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Tutte le classi presenti
Il progetto prevede l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	Sì
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	Registro elettronico Formazione docenti Webmail Materiali didattici online

## Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	fornito dall'ente locale
Estremi del contratto	fornito dall'ente locale



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 15037 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	LA SCUOLA IN UN TOUCH	€ 2.000,00	€ 1.980,20
3	"CLASSE 3.0" FLESSIBILITA' E TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL'APPRENDIMENTO	€ 20.000,00	€ 19.230,79
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.210,99</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori

#### 10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

### Sezione: Progetto

#### Progetto

<b>Titolo progetto</b>	"CLASSE 3.0" FLESSIBILITA' E TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL'APPRENDIMENTO
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il progetto proposto prevede la realizzazione di un ambiente di apprendimento dinamico e flessibile rientrante nella fattispecie definita "spazio alternativo per l'apprendimento". Lo spazio sarà destinato ad accogliere l'intera comunità scolastica presente all'interno dell'istituto ovviamente regolarizzando il flusso secondo un calendario stabilito ad inizio anno scolastico. Il progetto consiste nella trasformazione di una aula, attualmente dedicata a laboratorio musicale, in un ambiente attrezzato con arredi e tecnologie digitali versatili tali da soddisfare le necessità didattiche più varie. La classe sarà dotata di nuovi e modulari arredi ergonomici su ruote, di colore e forma diversi, componibili e assemblabili secondo le necessità didattiche per la creazione di gruppi di lavoro e di ricerca o singole postazioni di autoapprendimento. La vecchia lavagna di ardesia sarà sostituita da due lavagne interattive multimediali (lim) con video proiettore ad ottica ultracorta, a cui saranno collegati i rispettivi notebook che, grazie alla rete wireless presente in tutto l'istituto, permetteranno lo svolgimento di lezioni più adatte alla riorganizzazione dello spazio fisico. A seconda delle esigenze didattiche, sia le attrezzature tecnologiche e digitali che gli arredi si muoveranno in stretta relazione agli spazi a disposizione che gli insegnanti o gli utilizzatori di volta in volta creeranno. Il punto di arrivo è quello di progettare uno spazio di apprendimento polifunzionale, sia godibile singolarmente che in gruppo, e multidisciplinare. Nello stesso ambiente, grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e digitali, si potranno tenere esercitazioni, ad esempio, di matematica, lingue straniere, arti e scienze oppure gestire situazioni didattiche di tipo inclusivo anche con gruppi di lavoro disomogenei. Le tecnologie digitali mobili (tablet) rientranti nel progetto, permetteranno di soddisfare quelle esigenze didattiche legate alla realizzazione di spazi di apprendimento non confinati da mura scolastiche, oltre a garantire a favore dell'utenza scolastica, la fruizione di quei servizi in modalità mobile che la scuola mette a disposizione, come ad esempio il registro elettronico.</p>

### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Obiettivi specifici e risultati attesi

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

L'idea alla base del progetto è quella di creare un ambiente di apprendimento flessibile capace di cambiare e rimodellarsi in tempi brevi, assecondando di volta in volta i bisogni didattici emergenti. Per raggiungere tale obiettivo ci si è focalizzati sulla necessità di combinare l'innovazione tecnologica a servizio della didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale più efficace. La logica seguita è quella di ripensare lo stesso concetto di lezione in aula, in modo che il tempo speso a scuola sia il più possibile produttivo per la formazione dello studente. La semplice trasmissione di nozioni da docente a discente oggi ha perso una parte della sua efficacia, se quest'ultimo è in grado di reperire quella stessa informazione sul web in pochi secondi. E' piuttosto un metodo di studio e di ricerca quello che va insegnato, un metodo che non tema più, ma che piuttosto valorizzi, la strumentazione tecnologica disponibile. Il desiderio è quello di andare al di là della semplice lezione frontale e di mettere lo studente al centro del proprio apprendimento. Le tecnologie a portata di mano e la flessibilità dello spazio consentiranno al singolo o ai gruppi di lavoro di diventare i padroni delle proprie esperienze di apprendimento. Gli spazi didattici potranno essere organizzati per svolgere attività diversificate, più classi, gruppi di classe (verticali, aperti ecc) in plenaria, per piccoli gruppi ecc., nei quali l'insegnante avrà la possibilità di allontanarsi da quel ruolo che lo vede quasi sempre centrale all'interno di una lezione per assumere il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività.

**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**

Attraverso questo progetto, gli studenti avranno la possibilità di sperimentare una modalità di apprendimento nuova, legata sia all'utilizzo delle nuove tecnologie, da cui loro sono molto attratti e interessati, sia ad una metodologia di lavoro molto più collaborativa. Gli studenti avranno la possibilità di apprendere attraverso una modalità didattica assistita, dove l'insegnante non è più la figura centrale per eccellenza ma la guida che accompagna gli stessi verso il traguardo dell'apprendimento. L'aula permetterà di facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti. Sarà possibile superare la divisione per ore delle varie materie curriculari e condividere nello stesso momento esperienze pluridisciplinari. Sarà possibile imparare, e quindi usare nel giusto modo, ciò che il web mette a disposizione maturando la coscienza che la navigazione o l'utilizzo delle risorse della rete deve essere fatto in modo etico e responsabile. Come ultimi ma non meno importanti, altri aspetti peculiari legati alla realizzazione di questo progetto riguardano la possibilità di gestire rapporti a distanza fra studenti di paesi diversi, aprire un canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie, agevolare gli apprendimenti di quei studenti che necessitano di attenzioni particolari, come per esempio, i BES per i quali è sempre più importante individuare forme di intervento didattico nuove a misura esatta rispetto le loro esigenze.

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

Gli ausili tecnologici disponibili nell'aula e la flessibilità di movimento degli spazi favoriranno la comunicazione, l'autonomia e in genere l'integrazione sociale dei soggetti con disabilità/difficoltà. La possibilità di compensare con device tecnologico, le funzioni compromesse o non pienamente efficaci in questi soggetti, con l'intento di rafforzare l'autostima attraverso la facilitazione dell'apprendimento, riveste una notevole importanza educativo-didattica, oltre che psicologica sotto il profilo sia individuale sia sociale. Parlare di scuola inclusiva significa considerare sia l'accessibilità dello spazio fisico sia il setting comunicativo/didattico. L'impiego di apparecchiature portatili come mezzo di apprendimento, grazie a programmi didattici predisposti e ambienti informatici adeguati, permetterà a tutti gli studenti che presentano deficit di interagire in modo costruttivo ed organico con i compagni di classe e con i docenti. Tablet, LIM, Notebook in collegamento fra di loro creeranno una rete integrata che permetterà, grazie ai linguaggi diversi e multimodali, di potenziare gli interventi di apprendimento favorendo sia la crescita sociale che formativa. Con la realizzazione del progetto classe 3.0 si vuole ottenere uno spazio utilizzabile da tutti gli alunni dell'istituto che permetta di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze in modo diretto e semplificato.

**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.**

Nella scuole primaria e secondaria, le attività d'informatica permettono all'insegnante di proporre interventi di supporto didattico alternativi e complementari alla lezione tradizionale, suscitando l'interesse e la curiosità degli alunni e attivandoli

alla scoperta di nuovi modi di conoscere e operare. L'uso del computer/tablet e della lavagna multimediale (LIM), sono strumenti utili ed efficaci nella revisione e nell'approfondimento dei contenuti, nelle attività di ripasso, di sostegno, di recupero didattico e nelle attività di laboratorio. All'interno dell'istituto è previsto un percorso didattico per l'informatica anche nella scuola dell'infanzia. A seguire si riportano alcuni dei progetti inseriti nel POF che presentano elementi di coerenza con la proposta progettuale: 1) PROGETTO ERASMUS E.C.H.O. 2) INTERNET SICURO 3) INTEGRAZIONE ALUNNI STRANIERI E MULTICULTURALITÀ 4) TRAIN TO BE COOL 5) MEDIAZIONE LINGUISTICA 6) CERTIFICAZIONE TRINITY 7) CARO AMICO TI SCRIVO 8) ACCOGLIENZA – CONTINUITÀ 9) ORIENTAMENTO 10) METODO DI STUDIO: PROGETTO O.S.A.R.E. 11) GIOCHI MATEMATICI 12) MUOVIAMO LE PROPRIETÀ GEOMETRICHE LINK AL POF: [http://www.ic-ariano-polesine.gov.it/images/sito\\_documenti/Pof/pof%202014-15.doc](http://www.ic-ariano-polesine.gov.it/images/sito_documenti/Pof/pof%202014-15.doc)

**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**

Nell'ottica di rinnovare la didattica siamo partiti dal presupposto di ridisegnare il contesto di apprendimento partendo dalla riorganizzazione degli spazi e degli arredi che lo compongono in sinergia con le tecnologie digitali che nella scuola attuale non è più lecito trascurare. La configurazione pensata prevede la creazione di un ambiente dinamico dove, i venticinque banchi modulari e componibili assieme alle relative sedute con ruote, possono essere movimentati e riordinati a seconda le esigenze didattiche. L'obiettivo che si intende raggiungere è quello di realizzare uno spazio fortemente high-tech dove la comunicazione tradizionale è rafforzata e migliorata da dispositivi digitali/multimediali di ultima generazione. Due grandi Touch-Panel ciascuno con videoproiettore interattivo saranno collegati entrambi in rete e collegabili con ogni tipo di device presente e in uso da studenti e insegnanti (tablet, pc/portatili). All'interno dello spazio di lavoro niente dovrà essere abbandonato al caso e quindi le zone della classe più scomode per la rimodulazione dello spazio fisico saranno adibite al deposito degli apparecchi non utilizzati o scarichi. In prossimità delle LIM saranno dunque posizionati due box metallici di sicurezza porta notebook e un carrello alloggiamento e ricarica tablet. Ogni tablet sarà munito di cuffie con microfono a padiglione e per quanto riguarda il software in uso, data la necessità di dover assecondare le esigenze più varie, si prevede l'installazione di OS Windows su alcuni dispositivi e di Android sui restanti. Per la rivalutazione dell'aula oggetto d'intervento si prevede nel dettaglio il seguente allestimento:

- N° 02 Kit Lim + Videoproiettore Ottica UltraCorta + Box Metallico a Parete + Notebook Docente
- N° 25 Banco Scolastico Modulare + N°25 Sedute con ruote
- N°05 Tablet per finalità linguistiche con OS Windows Mobile
- N°10 Tablet per finalità didattiche con OS Android
- N°16 Software Rete Didattica con modulo Lab. Linguistico (software Multiplatforma)
- N°1 Unità di Alloggiamento e ricarica Tablet.

Alla presente descrizione è allegato il layout del progetto.

Allegato presente



## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LA SCUOLA IN UN TOUCH	€ 1.980,20
"CLASSE 3.0" FLESSIBILITA' E TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL'APPRENDIMENTO	€ 19.230,79
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 21.210,99</b>

## Sezione: Spese Generali

### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 192,31
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 192,31
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 212,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 192,31
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 789,01)</b>	<b>€ 788,93</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.210,99</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 21.999,92</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: 6  
Titolo: LA SCUOLA IN UN TOUCH

### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	LA SCUOLA IN UN TOUCH
<b>Descrizione modulo</b>	Il progetto proposto prevede l'installazione di un grande monitor con funzionalità multitouch a disposizione degli utenti e rientrante nella fattispecie definita "Postazione informatica per l'accesso dell'utenza e del personale ai dati e ai servizi digitali della scuola". Il totem interattivo permetterà agli studenti, insegnanti, personale tecnico ed amministrativo, visitatori occasionali di accedere ai servizi digitali presenti nell'istituto: consultare il registro elettronico, aggiungere voti e/o presenze o, semplicemente, collegarsi a internet. Il monitor sarà installato nella parete di sinistra dell'atrio della scuola. Sarà dotato del Sistema Operativo Windows versione 7 o superiori, integrato da una potente CPU, 2 GB di memoria RAM, una velocissima memoria SSD da 60Gb per lo storage dei dati, connessione cablata Gigabit Ethernet, WiFi Dual Band incorporata e altoparlanti stereo integrati. Per lo schermo di 23" con risoluzione FullHD e retroilluminazione a LED si prevede l'impiego della tipologia Touchscreen a 10 tocchi contemporanei.
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	ROMM80101B

### Sezione: Tipi di forniture

#### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi per la dematerializzazione e digitalizzazione dei documenti e dei processi	Totem Interattivo a parete-OS Windows,Display Cap	1	€ 1.980,20
<b>TOTALE</b>			<b>€ 1.980,20</b>



## Elenco dei moduli

Modulo: 3

Titolo: "CLASSE 3.0" FLESSIBILITA' E TECNOLOGIA AL SERVIZIO  
DELL'APPRENDIMENTO

## Sezione: Moduli

## Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	"CLASSE 3.0" FLESSIBILITA' E TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL'APPRENDIMENTO
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto proposto prevede la realizzazione di un ambiente di apprendimento dinamico e flessibile rientrante nella fattispecie definita "spazio alternativo per l'apprendimento". Lo spazio sarà destinato ad accogliere l'intera comunità scolastica presente all'interno dell'istituto ovviamente regolarizzando il flusso secondo un calendario stabilito ad inizio anno scolastico. Il progetto consiste nella trasformazione di una aula, attualmente dedicata a laboratorio musicale, in un ambiente attrezzato con arredi e tecnologie digitali versatili tali da soddisfare le necessità didattiche più varie. La classe sarà dotata di nuovi e modulari arredi ergonomici su ruote, di colore e forma diversi, componibili e assemblabili secondo le necessità didattiche per la creazione di gruppi di lavoro e di ricerca o singole postazioni di autoapprendimento. La vecchia lavagna di ardesia sarà sostituita da due lavagne interattive multimediali (lim) con video proiettore ad ottica ultracorta, a cui saranno collegati i rispettivi notebook che, grazie alla rete wireless presente in tutto l'istituto, permetteranno lo svolgimento di lezioni più adatte alla riorganizzazione dello spazio fisico. A seconda delle esigenze didattiche, sia le attrezzature tecnologiche e digitali che gli arredi si muoveranno in stretta relazione agli spazi a disposizione che gli insegnanti o gli utilizzatori di volta in volta creeranno. Il punto di arrivo è quello di progettare uno spazio di apprendimento polifunzionale, sia godibile singolarmente che in gruppo, e multidisciplinare. Nello stesso ambiente, grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e digitali, si potranno tenere esercitazioni, ad esempio, di matematica, lingue straniere, arti e scienze oppure gestire situazioni didattiche di tipo inclusivo anche con gruppi di lavoro disomogenei. Le tecnologie digitali mobili (tablet) rientranti nel progetto, permetteranno di soddisfare quelle esigenze didattiche legate alla realizzazione di spazi di apprendimento non confinati da mura scolastiche, oltre a garantire a favore dell'utenza scolastica, la fruizione di quei servizi in modalità mobile che la scuola mette a disposizione, come ad esempio il registro elettronico.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Spazi alternativi per l'apprendimento
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	ROMM80101B

## Sezione: Tipi di fornitura



Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Arredi mobili e modulari	Tavolo Mobile Componibile e Scomponibile	25	€ 99,43
Arredi mobili e modulari	Sedia Scolastica Mobile	25	€ 29,83
Lavagna Interattiva Multimediale	Lavagna Interattiva Multimediale 80" Formato 4:3	2	€ 976,00
Videoproiettori fissi interattivi	Videoproiettore ad Ottica ULTRACORTA, 4:3, XGA,3.	2	€ 1.244,40
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Box Metallico di sicurezza a Parete PORTA Notebook	2	€ 164,70
PC Laptop (Notebook)	Notebook per LIM CPU i3 - RAM 4 GB - HDD 500 GB	2	€ 719,80
Tablet	Tablet 9,7" con finalità LINGUISTICHE - Display IP	5	€ 472,14
Tablet	Tablet Android 10,1" con finalità DIDATTICHE - Dis	10	€ 296,46
Altri dispositivi di fruizione individuale	Cuffia con Microfono a padiglione chiuso	6	€ 24,40
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	Carrello Alloggiamento & Ricarica per 32 Tablet	1	€ 2.365,79
Altri software indispensabili per l'utilizzo didattico ottimale delle apparecchiature	Software rete Multimediale Didattica con modulo La	16	€ 122,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 19.230,79</b>

## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 15037)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 21.999,92
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	1238
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	12/09/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	1668
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	23/10/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	30/11/2015 12:22:56
<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	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>LA SCUOLA IN UN TOUCH</u>	€ 1.980,20	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Spazi alternativi per l'apprendimento: " <u>CLASSE 3.0</u> " <u>FLESSIBILITA' E TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL'APPRENDIMENTO</u>	€ 19.230,79	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 21.210,99</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 788,93</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 21.999,92</b>	€ 22.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 21.999,92</b>	