



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



MIUR

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

I.C. "GIOVANNI XXIII" Martina Franca
Prot. 0002102 del 08/02/2023
I (Uscita)

Oggetto: *Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 - Asse II - Infrastrutture per l’istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) – REACT EU.*

**Asse V – Priorità d’investimento: 13i – (FESR) “Promuovere il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di COVID-19 e delle sue conseguenze sociali e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente dell’economia” – Obiettivo specifico 13.1: Facilitare una ripresa verde, digitale e resiliente dell’economia - Avviso pubblico prot.n. 38007 del 27 maggio 2022 “Ambienti didattici innovativi per la scuola dell’infanzia”. 13.1.5 – “Ambienti didattici innovativi per le scuole dell’infanzia”. 13.1.5A-FESR PON-PU-2022-25 –
Cod. CUP C94D22000520006**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Decreto Interministeriale n. 129/2018, “Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii;

VISTO il DPR 275 /99 concernente Norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche;

VISTA La Circolare del Ministero del Lavoro e Politiche sociali n. 2 del 2 febbraio 2009;

VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi Strutturali e di Investimento Europei e il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo

CON RIFERIMENTO all’Avviso prot. n. AOODGEFID/38007 del 27 maggio 2022 “Ambienti didattici innovativi per la scuola dell’infanzia”

VISTA l’approvazione delle graduatorie con decreto del Direttore dell’Unità di missione del Piano nazionale di ripresa e resilienza 11 agosto 2022, n. 49,

PRESO ATTO dell’Autorizzazione progetto. Prot. AOOGABMI - 72962 del 5 settembre 2022
Sottoazione 13.1.5°-13.1.5A-FESR PON-PU-2022-25 Ambienti didattici innovativi per le scuole dell’infanzia per un importo pari a € 75.000,00

IN CONSIDERAZIONE dell’avvenuta delibera n. 68 con cui è stato assunto a bilancio il relativo finanziamento di € 75.000,00

PRESO ATTO della deliberazione n. 69 del 17 ottobre 2022 con cui si autorizza l’incarico di RUP al Dirigente scolastico

CONSIDERATO Il Responsabile Unico del Procedimento è una figura nominata dalle stazioni appaltanti alla quale sono attribuite specifiche funzioni sia nella fase di progettazione e di affidamento che nella fase dell’esecuzione dell’appalto



medesimo

PRESO ATTO del verbale n. 3 del 12/01/2023 al quale è allegato il progetto redatto dalle docenti Palmieri Maria e Cassese Maria che indica i beni e le aziende fornitrici;

VERIFICATA l'indisponibilità di alcuni prodotti sul portale MEPA

VISTA la convocazione urgente della Commissione del 07/02/2023

PRESO ATTO del verbale n. 5 della Commissione del 07/02/2023

Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

DETERMINA

Modificare l'elenco dei beni dei beni di seguito indicati dalle aziende fornitrici individuate sul portale Mepa:

Le attrezzature didattiche e digitali coerenti con gli obiettivi educativi della fascia di età 3-6 anni sono i seguenti

Laboratorio Stem modi Expert Numero 1	Giochi educativi	Con il semplice metodo a blocchi Drag&Drop, i bambini possono facilmente apprendere le basi della programmazione, degli algoritmi di progettazione, e persino eseguire una programmazione avanzata divertendosi!	La Lucerna
EDUTECH I THEATRE Numero 2	Sistema interattivo integrato	i-Theatre favorisce lo sviluppo del pensiero narrativo e metacognitivo in un'ottica di co-costruzione di storie realizzate da un gruppo di bambini e successivamente rappresentate e condivise con un pubblico più ampio.	Edutech
MAKEBLOK MTINY 6 ROBOT Numero1	Robot Educativi	mTiny è un robot educativo per la prima infanzia. L'esclusiva reading pen facilita l'esperienza con un linguaggio di programmazione tangibile: mTiny infatti si muove su mappe tematiche coinvolgenti grazie ai programmi creati attraverso blocchi fisici.	Sfera srl
Codey Rocky	Robot educativi	Codey Rocky è un robot educativo per le materie STEM.	Campustore srl



Scuola dell'Infanzia-Scuola Primaria-Scuola Secondaria di 1°

		La combinazione tra un robot facile da usare e un software di programmazione grafica intuitivo offre anche ai più piccoli l'opportunità di muovere i primi passi nel mondo del coding.	
SUPER DOC PACK CLASSE Numero 1	Robot educativi	Il nuovo Super DOC PRO School kit, accompagna la classe nell'apprendimento delle diverse materie tramite il coding in modo creativo, inclusivo graduale e divertente. Per un approccio multidisciplinare che permette di apprendere tramite l'esperienza e il gioco. Studiato appositamente per l'uso in classe, SuperDoc PRO include materiali personalizzabili per realizzare tante attività didattiche a seconda del tema trattato e delle competenze degli alunni: tabelloni riscrivibili, stencil per la creazione di abiti e della griglia su cui il robot si muoverà, e la ricca guida dell'insegnante, rendono il robot lo strumento ideale per permettere agli studenti di apprendere sperimentando.	Computer House di Maiullari Paolo
SUPERDOC SINGOLO Numero 6	Robot Educativi	Il nuovo Super DOC PRO, con i suoi grandi occhi luminosi, accompagna la classe nell'apprendimento delle diverse materie tramite il coding in modo creativo, inclusivo graduale e divertente.	Campustore srl
SPHERO INDI 8 ROBOT Numero 1	Robot Educativi	Il Class Pack fornisce agli educatori tutte le risorse e gli strumenti necessari per l'utilizzo in classe di indi. Indi Class Pack include 8 robot indi, 8 custodie per caricare e trasportare indie, 1 guida approfondita per l'insegnante, carte per la programmazione di base, tessere colorate in robusto silicone. Indi offre un'esperienza unplugged grazie anche al	Campustore srl



Scuola dell'Infanzia-Scuola Primaria-Scuola Secondaria di 1°

		<p>seniore di colori in dotazione. Gli studenti possono incrementare le loro conoscenze sulla programmazione grazie all'app scaricabile gratuitamente</p>	
<p>VGPLAY 3000D PROIETTORE INTERATTIVO</p> <p>Numero 1</p>	<p>Sistema multimediale interattivo e installazione</p>	<p>1 videoproiettore 1 telecomando proiettore 1 struttura in alluminio 1 sensore di movimento 1 alimentatore 12V 1 amplificatore audio 1 alimentatore switching 12V 2 casse audio Watt Peak 60+60 100mm 1 ventilatore 220/240 1 filtro A.C. 1 miniPC processore i3 (RAM 8GB/HD SSD 128GB) 1 alimentatore per PC 1 sistema operativo Windows 1 manuale d'uso e manutenzione</p>	<p>Ligra DS</p>
<p>Tappeto lineolum</p>	<p>Tappeto per PROIETTORE VGPLAY</p>	<p>Tappeto per PROIETTORE VGPLAY</p>	<p>Ligra DS</p>
<p>TAVOLO INTERATTIVO TAVOLO INTERATTIVO MULTIMEDIALE - ADEKIDS TABLE MOD. AD4321 NUMERO 3 PEZZI CON ORDINATIVI DIVERSI</p>	<p>TAVOLO INTERATTIVO</p>	<p>TAVOLO INTERATTIVO</p>	<p>ADESA S.R.L.</p>
<p>GIOX27128 MIO TAB 7" SMART KID 2021 PLUS</p>	<p>TABLET</p>	<p>TABLET</p>	<p>GRUPPO GIODICART S.R.L</p>

Lotto arredi

<p>I VULCANI Numero 2</p>	<p>TAVOLO PER MAKING Strutture modulari per il gioco e le attività dei bambini</p>	<p>I-Vulcani è un tavolo per il making con tanti accessori, che lo rendono un vero ambiente di apprendimento che favorisce l'apprendimento STEM da parte dei più piccoli, attraverso l'elaborazione scientifica, l'osservazione e lo studio degli infiniti stati di trasformazione della materia, oltre che i principi del coding e della robotica.</p>	<p>Campustore srl</p>
-------------------------------	--	---	-----------------------



Scuola dell'Infanzia-Scuola Primaria-Scuola Secondaria di 1°

CARRELLO PSICOMOTRICITÀ COMPLETO NUMERO 2	Strutture modulari per il gioco e le attività dei bambini	Carrello di psicomotricità compreso di: 12 mattoni colorati 4 palle ritmiche 12 orme motorie 4 corde colorate 3m ciascuna 12 cerchi assortiti in 3 misure 8 bastoni didattici da 80 cm 20perni di collegamento 1 palla pon-pon	CAMPUSTORE SRL
TAVOLI PER CODING kid Numero 11	TAVOLI PER CODING	Tavolo Quadrato per coding gambe legno e sponde	ADESA
Clessidra regolabile 5 secondi - 3 minuti	Clessidra	Clessidra per regolazione attività alunni	CAMPUSTORE srl
KIT CODING N.2	KIT CODING N.2	KIT coding composto da n. 7 attività	ADESA



Il Dirigente scolastico
Dott.ssa Maria Blonda