

ISTITUTO COMPRENSIVO N. 2 - IMOLA

Via Cavour, 26 – 40026 IMOLA – Tel. 054223420

Codice fiscale: 82003830377 – Codice MI: BOIC84300L - Codice Univoco Ufficio: UF9GG3

PEO: BOIC84300L@ISTRUZIONE.IT - PEC: BOIC84300L@PEC.ISTRUZIONE.IT – WEB: ic2imola.edu.it

Prot. n. 6669/VI.3

Imola, 03/07/2023

DETERMINA A CONTRARRE

Acquisto microscopi e set robotica educativa – PROGETTO DigiGeneration IC2, finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU – Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.2: Scuola 4.0

- Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi CNP: M4C1I3.2-2022-961-P-18610 CUP: F24D23000300006 PROGETTO: “DigiGeneration IC2”, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), la cui valutazione positiva è stata approvata con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021 e notificata all'Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21, del 14 luglio 2021 e, in particolare, la Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 1.3 “Piano per le infrastrutture per lo sport nelle scuole”;

VISTO il Decreto del Ministro dell'istruzione 14 giugno 2022, n. 161, con il quale è stato adottato il “Piano Scuola 4.0” in attuazione della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU;

VISTO Allegato 1 - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione del Piano “Scuola 4.0” e della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0”, finanziata dall'Unione Europea - Next generation EU - Azione 1 - Next Generation Classrooms; Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.2: Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi CNP: M4C1I3.2-2022-961-P-18610 CUP: F24D23000300006 PROGETTO: “DigiGeneration IC2”, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU

VISTE le istruzioni operative dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'Istruzione e del Merito prot. n. 107624 del 21 dicembre 2022;

VISTO l'atto di concessione Prot. n. m_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0046247.17/03/2023 che costituisce formale autorizzazione all'avvio del progetto e contestuale autorizzazione alla spesa;

VISTO il progetto finanziato e la sua ripartizione finanziaria;

VISTO il decreto di iscrizione a bilancio del suddetto progetto, con riferimento al Programma Annuale 2023, prot. n. 4659/VI.3 del 29/04/2023, importo euro 137.855,16;

VISTO il R.D. 18 novembre 1923, n. 2440, recante «Nuove disposizioni sull'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato»;

VISTA la L. 15 marzo 1997, n. 59, concernente «Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa»;

VISTO il D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275, concernente «Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della L. 15/03/1997»;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129, recante «Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107»;

VISTO il D.Lgs. n. 165 del 30 marzo 2001, recante «Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche» e successive modifiche e integrazioni;

TENUTO CONTO delle funzioni e dei poteri del Dirigente Scolastico in materia negoziale, come definiti dall'articolo 25, comma 2, del D.Lgs. n. 165/2001, dall'articolo 1, comma 78, della L. n. 107/2015 e dagli articoli 3 e 44 del succitato D.L. n. 129/2018;

VISTO il Regolamento d'Istituto che disciplina le modalità di attuazione delle procedure di acquisto di lavori, servizi e forniture;

VISTO il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF);

VISTO il Programma Annuale 2023 approvato dal Consiglio di Istituto in data 27/01/2023;

VISTA la L. 241 del 7 agosto 1990, recante «Nuove norme sul procedimento amministrativo»;

VISTO il D.Lgs. 18 aprile 2016, n. 50, recante «Codice dei contratti pubblici»;

VISTO Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) del Comparto Scuola 29 novembre 2007;

VISTO Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) dell'area istruzione e ricerca 2016-2018 del 19 aprile 2019;

DETERMINA

Art. 1 – Oggetto ed importo massimo

- l'approvazione di quanto espresso in premessa quale parte integrante e sostanziale del presente atto;
- **l'acquisizione dei sotto specificati beni, tramite Ordine Diretto di Acquisto (ODA), ai sensi del D.lgs 50/2016 e ss. mm.ii., in conformità con il D.I. 129/2018, su MEPA (Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione), con affidamento della fornitura di beni, in ossequio alle specifiche del progetto in premessa, da consegnare presso i locali/plessi ubicati in Imola (BO), facenti capo a questa Istituzione scolastica. La progettualità nello specifico prevede la seguente acquisizione di beni:**

Num.	Prodotto	Q.tà
1	Microscopio biologico digitale Monoculare WiFi LED - RED-50X Plus Tubo monoculare con fototubo usato esternamente CMOS 1/3" Risoluzione: 4 MP (2560 x 1440 pixel) Trasmissione WiFi: 1280 x 1024 pixel (Full HD) Oculare grandangolare WF10X/18 mm Revolver a tripla rotazione rovesciata Obiettivi acromatici 4X, 10X, 40X S Sistema di messa a fuoco grossolana Palco scorrevole rotondo con clip campione "one- touch". Lente del condensatore incorporata NA 0,65 Illuminazione a LED 3,5 V, 70 mW con controllo dell'intensità Alimentazione 100-240 V, spina VDE (CE) Sistema operativo: Software Motic Images 3.1 per Windows, OSX e Linux, App MotiConnect per OSX, Android e iOS.	8
2	Imparo con il videomodeling (KIT: libro + software Professional su chiavetta USB)	1

IL SOFTWARE

L'efficacia del video modeling è ormai comprovata in diversi ambiti, compreso quello del trattamento di bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico e con disabilità evolutiva.

Proprio a loro si rivolge Imparo con il videomodeling, un software operativo a supporto dell'attività clinica del professionista e che al contempo stimola l'interesse del paziente stesso attraverso la proposta e la rielaborazione di situazioni a lui familiari.

È inoltre un valido strumento anche per la famiglia e per tutte quelle figure che collaborano con il bambino o il ragazzo con difficoltà. Il software propone un archivio di modelli di comportamento per l'apprendimento per imitazione delle autonomie relative alla sfera personale, comunicativa e socio-emozionale, personalizzabile con nuovi contenuti video realizzati dal professionista o dalla famiglia. Al fine di permettere un accesso mirato ai materiali e incentivare la condivisione del metodo di apprendimento negli adulti che collaborano con il bambino, è possibile utilizzare il software in due modalità distinte a seconda del fruitore:

«Famiglia» e «Professionista», profili in comunicazione fra di loro per creare una continuità tra le sedute individuali con l'esperto e le attività domestiche.

Pensato principalmente per un utilizzo con bambini e ragazzi dai 5 anni in su, il programma può essere proposto anche a destinatari diversi (adulti, anziani), purché si abbiano le dovute accortezze nella creazione e nella somministrazione dei contenuti video.

L'applicativo è strutturato su due obiettivi essenziali:

- far fronte al bisogno di genitori e terapisti di disporre di un database di video già pronti all'uso e realizzati con metodo per garantirne l'efficacia;
- assicurare un utilizzo autonomo e costruttivo del tablet da parte del bambino (o adulto) con disturbi dello spettro autistico.

Per rispondere a queste esigenze il software si articola in due sezioni principali: famiglia e professionista con il fine di assicurare un utilizzo personalizzato e inerente al contesto di fruizione. A queste aree se ne aggiunge una terza dedicata al bambino. Ognuna delle due aree principali è divisa in tre sezioni specifiche:

VIDEO: database con i video predefiniti divisi in videomodeling e video prompting con la possibilità di aggiungere anche i propri video e condividerli con il professionista per ottenere un riscontro sulla loro efficacia e funzionalità.

LUOGHI: sezione in cui è possibile scattare foto ai propri ambienti e inserire successivamente dei collegamenti con i video delle azioni che si svolgono in quel contesto.

ANDAMENTO: area finalizzata a registrare l'andamento dell'apprendimento, ulteriormente divisa in due parti:

- comunicazioni: una sorta di blocco note in cui il professionista riporta le informazioni inerenti la terapia;
- statistiche: grafici che restituiscono visivamente l'andamento delle acquisizioni delle autonomie.

Il software nel suo insieme propone di creare una connessione strutturata tra famiglia e professionista, sfruttando la forza dei video per guidare i bambini verso un maggiore grado di autonomia nelle piccole azioni quotidiane.

IL LIBRO

Il progetto Imparo con il videomodeling nasce dall'esigenza di individuare uno strumento realmente efficace per favorire l'apprendimento di alcune abilità funzionali in persone con disturbi dello spettro autistico e con altre difficoltà nello sviluppo.

Il volume si apre con una prima parte teorica in cui viene presentato il concetto di apprendimento per osservazione e imitazione (modeling), teorizzato e applicato per la prima volta da Bandura verso la fine degli anni '60, e di come da qui si sia poi sviluppata la tecnica del videomodeling. Segue quindi l'analisi dei risultati ottenuti da esperti nel settore dell'autismo e delle difficoltà evolutive nell'applicazione della tecnica del videomodeling proprio nel campo dei disturbi dello spettro autistico e in altre categorie cliniche. Conclusa questa prima parte teorica, si procede con una sezione più operativa, con indicazioni pratiche su come realizzare dei filmati che rispondano in maniera adeguata a esigenze specifiche e sulle tipologie di filmati possibili (videomodeling, selfmodeling, prompting), sulle fasi filmiche e sui tempi da seguire, sulla scelta degli attori e la stesura della sceneggiatura e su tutti gli aspetti fondamentali per assicurarsi la realizzazione di un video ottimale (audio, luci, device tecnologici, ecc.). Conclude l'opera una sezione interamente dedicata al software, con indicazioni dettagliate sulle funzionalità del programma e su come realizzare un percorso il più possibile adeguato alle esigenze del bambino o del ragazzo.

LEGO Education SPIKE Essential Set

LEGO® Education SPIKE™ Essential è un set di robotica educativa che è stato pensato, sviluppato e realizzato per rendere entusiasmanti tutte le lezioni rivolte agli studenti della scuola primaria, grazie ad esperienze "hands-on" che facilitano l'apprendimento STEAM. Questa esperienza di apprendimento solo apparentemente ludica è parte del continuum didattico di LEGO Education, è basata sullo storytelling e incoraggia gli studenti ad approfondire i concetti trasversali legati alle STEAM, contribuendo allo stesso tempo allo sviluppo di competenze specifiche legate ad alfabetizzazione, matematica e allo sviluppo socio- emotivo.

Questo set da 449 pezzi tra cui un hub intelligente a 2 porte, 2 piccoli motori, una matrice LED e un sensore di colore, dà vita alle creazioni più creative degli studenti fin dalla scuola primaria!

Il set include anche una colorata selezione di mattoncini LEGO familiari e adatti all'età, elementi di ricambio e una resistente scatola per la conservazione dei pezzi, con vassoi di smistamento codificati a colori per facilitare il processo di costruzione e la gestione della classe.

La programmazione (coding) avviene in un ambiente proprietario e liberamente accessibile a blocchi: è basata su icone e parole semplici, adatte anche ai primi anni della primaria.

SPIKE Essential include anche 5 unità didattiche da 8 lezioni STEAM di 45 minuti, per offrire spunti da portare direttamente in classe, senza bisogno di preparazione. Ogni lezione include piani di lezione online completi con approfondimenti sulla matematica e le lingue. Vengono inoltre fornite rubriche di valutazione e video per supportare gli insegnanti alle prime armi.

Per rafforzare ulteriormente la fiducia degli insegnanti e prepararli per un insegnamento STEAM di successo utilizzando il LEGO Learning System, SPIKE Essential è supportato da un programma completo di training per docenti.

I set multipli includono già un corso di formazione di base.

Il set include infine 4 minifigure ciascuna rappresentante un personaggio e una specifica personalità, che permettono agli studenti di agire come narratori delle proprie esperienze STEAM, per rendere la risoluzione dei problemi accessibile a tutti.

Il robot educativo Root® rt1 è capace di scrivere, disegnare, pulire, riconoscere i colori, individuare ed evitare ostacoli e persino muoversi in verticale: infatti grazie ai suoi potenti magneti e alle ruote encoder, può spostarsi con precisione su superfici metalliche di qualsiasi inclinazione rimanendovi attaccato stabilmente. La sua storia è iniziata in un laboratorio di ricerca del MIT il cui focus è lo sviluppo di sistemi bioispirati per affrontare le sfide del mondo reale.

Root® rt1 propone esperienze pratiche e tangibili per insegnare agli studenti il coding e svilupparne il pensiero computazionale: le oltre 30 funzioni e sensori e la lunga durata della batteria offrono alle scuole uno strumento unico per unire l'apprendimento in classe con il mondo reale.

Programmazione per tutte le età

Grazie all'app Root si può programmare in tre modi diversi

- Dai 4 anni: programmazione grafico-simbolica
- Dagli 8 anni: programmazione a blocchi
- Dalla scuola secondaria: programmazione testuale

Programma in totale sicurezza!

Si connette ai dispositivi con cui lo si programma senza fili, grazie alla connettività Bluetooth Low Energy (raggio di 30+ m): ciò permette di non toccare direttamente il robot per poterlo utilizzare, in modo da impostare le lezioni in totale sicurezza.

Perfetto anche per DAD, DDI e home schooling Il software di programmazione include anche un

ambiente di simulazione, per testare le proprie attività di coding in ambiente virtuale prima di farle eseguire direttamente al robot, una fantastica soluzione anche per il ripasso, lo studio e l'approfondimento personale da casa e in assenza di robot!

Il set è composto da:

- 1 robot educativo Root® rt1
- 1 percorso pieghevole riutilizzabile
- 1 set di fogli in vinile
- 1 cavo di ricarica USB-C
- 2 pennarelli a secco cancellabili
- 1 panno per cancellare
- Download gratuito dell'app di codifica Root®

Possibili accessori aggiuntivi: lavagna magnetica bianca, pennarelli a secco/per lavagna aggiuntivi cancellabili (già due inclusi nel set), chiavetta USB Bluetooth v4 per pc.

Età: 4+ - 8+ - 14+

Arduino Starter Kit Classroom Pack (6 set)

1

La soluzione ideale per una classe per iniziare con Arduino (include 6 starter kit italiano) e per apprendere la programmazione e l'elettronica, contiene progetti interattivi divertenti e coinvolgenti.

L'Arduino Starter Kit Classroom Pack è una soluzione contenente 6 Starter Kit Arduino. Questa 6-Pack è per una classe di almeno dodici studenti - il rapporto raccomandato è di due studenti per kit - e destinato all'uso a partire dagli insegnanti delle scuole medie in poi, alla ricerca di una soluzione educativa completa per imparare come utilizzare la piattaforma Arduino.

Ogni kit contiene una scheda Arduino Uno Rev 3, una collezione di sensori e attuatori e, cosa più importante, una guida che aiuterà studenti e insegnanti a muovere i primi passi nel mondo dell'elettronica, con oggetti interattivi e di rilevamento. È incluso anche un accesso di prova di 30 giorni all'app Education di Chromebook.

Ogni kit di avvio Arduino contiene un libro di 170 pagine a colori (in inglese) completo con le istruzioni per quindici progetti:

CONOSCI I TUOI STRUMENTI: un'introduzione alle nozioni di base.

INTERFACCIA SPAZIO: Progetta un pannello di controllo per una nave stellare.

LOVE-O-METER: Misura quanto sei a sangue caldo.

LAMPADA MISCELAZIONE COLORE: produce qualsiasi colore con una lampada che

utilizza la luce come input.
 MOOD CUE: fai sapere alle persone come stai.
 LIGHT THEREMIN: crea uno strumento musicale che suoni agitando le mani.
 STRUMENTO DELLA TASTIERA: Riproduci musica con questa tastiera.
 CLIELE OTTICO: una clessidra illuminante che può impedirti di lavorare troppo.
 PINWORK MOTORIZZATO: una ruota colorata che farà girare la testa.
 ZOETROPE: crea un'animazione meccanica che puoi riprodurre - e al contrario.
 CRYSTAL BALL: un tour mistico per rispondere a tutte le tue domande difficili.
 BLOCCO DEL KNOCK: Sblocca una porta con un colpo segreto.
 LAMPADA TOUCHY-FEELY: una lampada che risponde al tuo tocco.
 TWEAK THE ARDUINO LOGO: Controlla il tuo personal computer dal tuo Arduino.
 PULSANTI DI HACKING: crea un controllo principale per tutti i tuoi dispositivi!

Cosa contiene il kit?

1 Projects Book (170 pages),
 1 Arduino Uno, 1 USB cable,
 1 Breadboard 400 points, 70Solid core jumper wires,
 1 Easy-to-assemble wooden base, 1 9v battery snap,
 1 Stranded jumper wires (black), 1 Stranded jumper wires (red),
 6 Phototransistor,
 3 Potentiometer 10kOhms,
 10 Pushbuttons,
 1 Temperature sensor [TMP36], 1 Tilt sensor,
 1 alphanumeric LCD (16x2 characters), 1 LED (bright white),
 1 LED (RGB),
 8 LEDs (red),
 8 LEDs (green),
 8 LEDs (yellow),
 3 LEDs (blue),
 1 Small DC motor 6/9V, 1 Small servo motor,
 1 Piezo capsule [PKM17EPP-4001-B0], 1 H-bridge motor driver [L293D],
 Optocouplers [4N35],
 Mosfet transistors [IRF520], 5 Capacitors 100uF,
 5 Diodes [1N4007],
 Transparent gels (red, green, blue), 1 Male pins strip (40x1),
 20 Resistors 220 Ohms,
 5 Resistors 560 Ohms,
 5 Resistors 1 kOhms, 5 Resistors 4.7 kOhms, 20 Resistors 10 kOhms,
 5 Resistors 1 Mohms, 5 Resistors 10 MOhms

6 **LEGO Education BricQ Motion Primaria - Set per mezza classe** 1

BricQ Motion Prime è la nuova linea di LEGO Education per rendere innovativo l'apprendimento delle scienze nella scuola primaria.

Questo set è composto da 6 set base e 12 set individuali, è ideale per far lavorare un gruppo di 12 studenti.

7 **LEGO Education BricQ Motion Primaria - Set base** 12

BricQ Motion Prime è la nuova linea di LEGO Education per rendere innovativo l'apprendimento delle scienze senza bisogno di tecnologia.

LEGO Education BricQ Motion Primaria è pensato per gli studenti della scuola primaria ed è incentrato sull'apprendimento STEAM: mentre si divertono i bambini sperimentano forze, movimento e interazioni nel contesto dello sport.

BricQ Motion Primaria offre infatti esperienze di apprendimento semplici e pratiche che danno vita a fantastici momenti "wow", mentre gli studenti mettono in movimento i mattoncini LEGO senza bisogno di tecnologia.

Questa esperienza introduttiva STEAM include anche le indicazioni per 7 attività STEAM di 45 minuti l'una che abbracciano di tutto, da video coinvolgenti e fogli di lavoro stampabili che entusiasmano e ispirano gli studenti, a piani di lezione, video solo per insegnanti, rubriche di valutazione ed estensioni per matematica e lingua che supportano i docenti in questo percorso educativo molto innovativo.

Il set include 522 pezzi tra cui un'ampia selezione di elementi speciali, come ingranaggi, ruote, sfere, pesi e componenti pneumatici, 4 minifigure e altro, mentre i vassoi di

smistamento con codice colore facilitano il processo di costruzione e fanno riordinare il materiale autonomamente agli studenti alla fine del corso in modo veloce ed efficiente. Sono inclusi anche elementi di ricambio e istruzioni per la costruzione stampate con idee ispiratrici che aiutano gli studenti a scoprire la scienza fisica in azione senza capacità di letto-scrittura particolari!.

Età: 6+

8

Blue-Bot - Class Pack (6 Blue-Bot)

2

Il kit è composto da:

6x Blue-Bot (324449)

1x Docking station (299053)

BLUE-BOT (NUOVO MODELLO) Principali novità:

- Grazie alla presenza di un sensore integrato Blue-Bot può ora rilevare un altro Bee-Bot o Blue-Bot e dire ciao
- Gli studenti possono registrare l'audio e poi riprodurlo quando viene premuto il pulsante associato
- Blue-Bot ha 3 interruttori sulla base (invece di 2)

Crea, programma e divertiti con Blue-Bot! Blue-Bot ti aiuta a insegnare e rende più appassionante imparare il coding!

Blue-Bot è la nuova e più avanzata versione di Bee-Bot, con un occhio di riguardo in più al digitale. Blue-Bot si differenzia da Bee-Bot innanzitutto nell'aspetto: i suoi componenti interni sono infatti visibili attraverso il guscio trasparente e i bambini si divertiranno a scoprire tutti i suoi meccanismi.

Come Bee-Bot si programma "on board", permettendo anche ai bambini più piccoli di elaborare sequenze di comandi anche piuttosto complesse.

In più però si può gestire anche attraverso l'app gratuita che consente di espanderne le possibilità di controllo esponenzialmente.

Crea il tuo algoritmo sul tablet e invialo via Bluetooth al Blue-Bot per eseguirlo!

I bambini più piccoli e meno esperti possono usarlo come un normale Bee-Bot (297609)

mentre quelli un po' più avanzati lo possono programmare attraverso il tablet. L'app inoltre permette di visualizzare sul monitor il programma che viene eseguito dall'apina passo dopo passo e ciò rende più evidente ai bambini la connessione tra programma e movimento eseguito.

Oltre a spostarsi avanti e indietro di 15 cm alla volta (come Bee-Bot) Blue-Bot compie rotazioni di 90° oppure di 45° (una grande novità rispetto agli altri dispositivi simili). Inoltre permette di inserire comandi di ripetizione nell'algoritmo e ciò consente di lavorare in modo molto più proficuo sulla ricorsività.

Blue-Bot è ricaricabile tramite la docking station standard di Bee-Bot.

Cavo USB fornito per la ricarica.

Nota: L'app di Blue-Bot è compatibile con dispositivi iOS (ad esempio, iPad3 e successivi) e Android, PC e Mac. Blue-Bot è compatibile con qualsiasi dispositivo con la versione 3.0 / 4.0 + EDR Bluetooth.

Si prega di controllare le specifiche del proprio dispositivo per assicurarsi che sia compatibile.

DOCKING STATION

Con la docking station puoi ricaricare fino a 6 Blue-Bot contemporaneamente. La carica completa richiede circa mezza giornata. Le apette robotiche, una volta completamente ricaricate, possono essere utilizzate per circa 4 ore consecutive.

- **l'importo massimo dell'intera fornitura è di euro 9.274,00 (IVA esclusa), per un totale omnicomprendivo di euro 11.314,28 (IVA compresa).**

La fornitura dei beni dovrà essere realizzata secondo le caratteristiche, le modalità e le specifiche tecniche di cui alla suddetta procedura di acquisto tramite MEPA;

Art. 2 – Modalità di selezione degli operatori economici

Gli operatori economici da selezionare per la procedura vengono individuati:

- a mezzo MEPA;
- tra le imprese iscritte nella categoria merceologica corrispondente a quella oggetto di affidamento;

Art. 3 – Operatori economici individuati e somme impegnate

Gli operatori economici individuati per la procedura di cui trattasi, nel rispetto del principio di rotazione sancito dalle disposizioni vigenti, sono:

- ditta CAMPUSTORE SRL, con sede legale a BASSANO DEL GRAPPA (VI), Codice Fiscale/Partita IVA 02409740244;
- importo da impegnare al netto di IVA, euro 9.274,00, importo IVA compresa euro 11.314,28;
- Gli impegni di spesa trovano copertura finanziaria e registrazione nella specifica scheda di progetto, con riferimento al Programma Annuale 2023;

Art. 4 - Tempi di esecuzione

La fornitura richiesta dovrà essere realizzata, collaudo compreso, **entro e non oltre i limiti stabiliti dal superiore Ministero dell'Istruzione, con riferimento alla nota di autorizzazione del progetto, riportata in premessa.**

Art. 5 – Codici CIG e CUP

Alla procedura di acquisizione di cui al presente atto, sono attribuiti i seguenti Codici Identificativi di Gara (CIG): 992301288B.

La medesima procedura si inserisce nell'ambito della gestione del progetto **“DigiGeneration IC2”, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU**, a cui è stato attribuito il Codice Unico di Progetto (CUP) seguente: **F24D23000300006**.

Si dà atto che i codici CIG e CUP saranno evidenziati in tutte le successive fasi dell'istruttoria di cui al presente dispositivo, oltre che nell'ordinativo di pagamento.

Art. 6 - Responsabile del Procedimento

Responsabile del Procedimento è il Dirigente Scolastico dell'Istituzione scolastica, Prof.ssa Maria Di Guardo.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Maria Di Guardo
(firmato digitalmente)

AMMINISTRAZIONE TRASPARENTE - PUBBLICAZIONE

La presente determinazione viene pubblicata all'Albo on line dell'Istituzione scolastica e nella sezione “Amministrazione Trasparente”.