SCHEDA FINANZIARIA PROGETTO "PLAY AND LEARN"

AMBITO	OGGETTO	COSTO IN EURO (iva compresa)
DOTAZIONE TECNOLOGICA	n.1 KIT composto da Smart Board SBM680V, 77" resistiva Videoproiettore EPSON EB570 3LCD, FOCAL ULTRA CORTA (50 cm dalla parete)2700 lumens, durata lampada ore 10000 mod. ECO con staffa,cavi ed installazione, compreso software SMART notebook 2014 coppia casse audio installate a parete da 54W	1731,18
	N.10 Ipad retina display 16 Gb wifi per docenti 379 x 10	3790
	n.22 Ipad retina display 16 Gb wifi per allievi 379 x 22	8338
APPLICAZIONE DIDATTICA	Software didattico "Un gioco di classe" edizione base / avanzata	12.000-15.000
RISORSE UMANE	40 ore di docenza (oltre l'orario di cattedra) lordo stato 40 ore x euro 46.45 (due docenti x 20 ore)	1858
	15 ore x 2 docenti per progettazione, monitoraggio e valutazione, lordo stato 30 ore x 23,23	696,9
Totale		28.414,08/ 31.414,08