



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

GUGLIELMO MARCONI

Codice meccanografico

VEIC80500V

Città

CEGGIA

Provincia

VENEZIA

Legale Rappresentante

Nome

LAURA

Cognome

ZADRO

Codice fiscale

ZDRLRA78R63G914G

Email

veic80500v@istruzione.it

Telefono

0421329088

Referente del progetto

Nome

Francesca

Cognome

Barbato

Email

barbato.f@marconiceggia.edu.it

Telefono

0421329088

Informazioni progetto

Codice CUP

J84D22004930006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15515

Titolo progetto

I.C. G. Marconi Ceggia 4.0: la scuola del domani è oggi

Descrizione progetto

Il progetto prevede la creazione o il completamento di ambienti di apprendimento innovativi e coinvolgerà in verticale tutti i plessi di Scuola Primaria e Secondaria di I grado dell'Istituto Comprensivo. La linea di finanziamento del PNRR "scuola 4.0", infatti, sarà impiegata a completamento di importanti azioni di digitalizzazione degli ambienti che il nostro Istituto ha intrapreso nel periodo 2015-2020 con fondi nazionali del PNSD e con fondi europei del PON. Tali investimenti hanno reso possibile l'allestimento dei primi spazi di apprendimento innovativi, distribuiti nei diversi Plessi e l'acquisizione dei relativi strumenti e tecnologie digitali che ora saranno implementati. La progettazione, coerente con la mission della scuola, punta allo sviluppo di sei importanti principi (INNOVAZIONE, ORGANIZZAZIONE, METODOLOGIE, TECNOLOGIE DIGITALI, FORMAZIONE, BENESSERE) in grado di condurre alla creazione un ecosistema di apprendimento formato dall'incrocio di luoghi, tempi, persone, attività didattiche, strumenti e risorse. Si prevede una riorganizzazione degli spazi, a supporto delle metodologie attive innovative per la costruzione degli apprendimenti diffusi degli studenti secondo un approccio laboratoriale di tipo learning by doing e/o in peer education, per favorire il raggiungimento di apprendimenti più significativi e duraturi da parte degli allievi. Gli ambienti saranno di tipo ibrido, basati su aule fisse ma con la possibilità da parte degli alunni di usufruire di nuovi spazi versatili. Il design degli ambienti sarà caratterizzato da un'alta innovazione tecnologica e da flessibilità. L'intervento progettuale prevederà, dunque, da un lato l'acquisto di arredi modulari, riposizionabili e polifunzionali, che possano essere impiegati sia nelle aule dedicate alle lezioni, sia negli spazi comuni di collegamento (corridoi, soppalchi, atrii) divenendo così parte dell'ecosistema di apprendimento e garantendo la suddetta flessibilità; dall'altro piccole opere di dipintura/tinteggiatura (su diverse variazioni di cromia) in grado di rendere stimolante e ravvivare l'ambiente aula e gli ambienti di collegamento e polifunzionali. L'intervento porterà altresì all'implementazione delle TIC, degli ambienti fisici e digitali dell'apprendimento on-life operando attraverso l'innovazione degli spazi degli arredi incardinandosi su un nucleo portante di pedagogie innovative secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo. Le azioni prevederanno l'implementazione degli ambienti con schermi digitali e device individuali, allo scopo di promuovere la comunicazione digitale, la scrittura e la lettura con le nuove tecnologie. In conclusione, si vuole sottolineare come le linee di intervento progettate siano volte al raggiungimento del benessere dello studente: l'ambiente e le sue caratteristiche di innovazione (metodologie, tecnologie, strumentazioni digitali) hanno come fine ultimo l'apprendimento attivo del discente che deve sentirsi accolto e posto nelle migliori condizioni per poter apprendere. E proprio la volontà di mettere al centro lo studente, con il proprio percorso di apprendimento in un ambiente innovativo e immersivo, costituisce il filo conduttore delle azioni previste dal progetto ideato.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

In questa fase iniziale della progettazione, partendo dall'analisi dei documenti identitari dell'Istituto, si è provveduto ad una ricognizione degli spazi e dei dispositivi digitali già in possesso della scuola, ottenuti con le diverse linee di finanziamento sia afferenti al Programma Operativo Nazionale 2014-2020 sia alle azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale. È emerso che nel nostro Istituto sono presenti Digital Board sia nella scuola primaria che nella SSPG, acquisite grazie allo specifico finanziamento (PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - Digital Board: trasformazione digitale nella didattica prot. 28966/2021) indirizzato a questo intervento, che andremo ad inserire in ambienti innovativi. Sono presenti, inoltre, PC portatili, PC fissi, Tablet e Chromebook da utilizzare come dispositivi personali per gli studenti nella scuola in appositi laboratori o da utilizzare nelle classi in relazione alla didattica. Il rapporto tra dispositivi e numero totale degli studenti è compreso tra il 20% e il 50%, i dispositivi presenti per gli studenti nella scuola sono per la maggior parte Tablet. La dotazione di arredi innovativi a scuola è buona, è costituita di tavoli modulari a ribalta, di sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per i nuovi ambienti che si vogliono creare, di alti sgabelli per i laboratori (aule STEM), di tavoli trapezoidali modulari con Hub di ricarica PC che utilizzeremo nelle aule tematiche. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili) andranno ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha già acquistato grazie a finanziamenti precedenti, in questo modo verrà garantita una diffusione più ampia della tecnologia e si potranno creare dei veri ambienti di apprendimento 4.0. Il loro impiego avrà l'importante scopo di favorire l'apprendimento anche agli alunni più fragili che potranno essere coinvolti in percorsi di apprendimento tra pari (peer tutoring, cooperative learning, mastery learning) di classe. L'acquisto di arredi modulari ha come obiettivo quello di trasformare le aule e i connettivi i nuovi ambienti di apprendimento, caratterizzati da una forte componente dinamica e trasversale, adatta alle metodologie di apprendimento innovative.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

L'Istituto intende realizzare 21 ambienti didattici di apprendimento innovativi, che vadano oltre lo spazio fisico e permettano di aprirsi ad una dimensione on-life. Nello specifico l'obiettivo è realizzare 9 aule tematiche, 9 aule-plus e 3 piazze di colore. Le prime, intese come aule dedicate all'approfondimento di una specifica area disciplinare, dotate di strumentazioni e arredi funzionali al loro apprendimento. Saranno suddivise secondo la seguente modalità: 5 rivolte alle discipline STEM (n.2 primaria Collodi, n. 1 primaria Filiberto, n. 1 SSPG Marconi, n. 1 SSPG Leopardi), 1 dedicata all'approfondimento e al dialogo in lingua straniera (n.1 SSPG Marconi), 2 rivolte all'ambito umanistico-letterario (n.1 SSPG Marconi, n.1 SSPG Leopardi), 1 rivolta all'ambito artistico espressivo (n.1 SSPG Leopardi). Le aule verranno riorganizzate in modo da destinare agli studenti gli ambienti tematici dedicati per le lezioni tecnico-scientifiche, per quelle umanistiche, per quelle artistico espressive e per le lingue comunitarie. Le aule-plus, formate da spazio aula e area di espansione (connettivo antistante l'ingresso della stessa), sono viste come ambienti innovativi e altamente inclusivi, in quanto dispongono di una componente digitale e di un arredo modulare posto nell'area di espansione, consentendo l'applicazione di metodologie innovative didattiche contemporaneamente. Esse saranno suddivise secondo la seguente modalità: n. 6 primaria Collodi, n.2 primaria Filiberto, n.1 SSPG Marconi. Per quanto riguarda le piazze di colore, intese come ampi spazi a servizio della didattica come bacino di apprendimento costante, che all'occorrenza possono diventare delle zone dedicate ad esposizioni temporanee, legate a particolari ricorrenze, si intende realizzarne 3, suddivise nei plessi come segue: n. 1 primaria Collodi, n. 1 primaria Filiberto, n. 1 SSPG Marconi. Gli spazi fisici saranno allestiti con gli arredi già presenti, implementati con altri arredi modulari e flessibili per favorire il riassetto delle aule in base alle metodologie e alle TIC applicate. Verrà, inoltre, potenziata la dotazione tecnologica con l'acquisto di Digital Board, di dispositivi personali con carrello-ricarica a protezione dei device e di set di indirizzo già presenti. Tali strumenti, propedeutici a una didattica più inclusiva e personalizzata, basata sull'apprendimento esperienziale e collaborativo, saranno condivisi dai docenti per sviluppare le competenze del curriculum.

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula tematica e visual learning finalizzata all'apprendimento delle STEM.	1	Smart Board, stampante 3D Set di indirizzo STEM	Arredo modulare tavolo da tinkering e sgabelli, superficie di lavoro a parete	Sviluppare creatività digitale; skills volte al pensiero critico e computazionale; l'apprendimento dell'intelligenza artificiale con attività laboratoriali, progettazione e analisi di dati.
Aula tematica e visual learning finalizzata all'apprendimento delle STEM.	1	Carrello caricatore con pc portatili, Set di indirizzo STEM	Arredo modulare con tavoli componibili dotati di Hub con prese	Sviluppare creatività digitale; skills volte al pensiero critico e computazionale; l'apprendimento dell'intelligenza artificiale con attività laboratoriali, progettazione e analisi di dati.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula tematica e visual learning finalizzata all'apprendimento delle STEM.	2	Device quali tablet e Smart Board, Set di indirizzo STEM	Arredo modulare con tavoli componibili	Sviluppare creatività digitale; skills volte al pensiero critico e computazionale; l'apprendimento dell'intelligenza artificiale con attività laboratoriali, progettazione e analisi di dati.
Aula tematica e visual learning finalizzata all'apprendimento delle STEM.	1	Smart Board, Set di indirizzo STEM	Arredo modulare con tavoli componibili	Sviluppare creatività digitale; skills volte al pensiero critico e computazionale; l'apprendimento dell'intelligenza artificiale con attività laboratoriali, progettazione e analisi di dati.
Aula tematica e visual learning finalizzata all'apprendimento e alla conversazione in lingua straniera	1	Device quali tablet	Arredo modulare componibile con pouf e sedute morbide, superficie di lavoro a parete	Imparare le lingue straniere in modo semplice e dinamico attraverso il digital storytelling e il debate; migliorare la comunicazione tramite video in lingua originale.
Aula tematica per l'apprendimento delle arti	1	Smart Board	Arredo modulare componibile, superficie di lavoro a parete	Apprendere l'uso del linguaggio espressivo attraverso le TIC, ideare e creare brochure, video, visite virtuali etc; realizzare prodotti artistici (pittorici, musicali, coreutici, teatrali).
Aula tematica e visual learning finalizzata all'approfondimento della lingua italiana con l'impiego delle TIC.	1	Carrello caricatore con pc portatili	Arredo modulare componibile con Hub dotata di prese	Svolgere attività di conversazione e scrittura creativo-collaborativa con l'uso delle TIC mediato da storytelling, lettura attraverso il web letterario, ebook interattivi, social reading.
Aula tematica e visual learning finalizzata all'approfondimento della lingua italiana con l'impiego delle TIC.	1	Smart Board	Arredo modulare componibile con pouf e sedute morbide.	Svolgere attività di conversazione e debate con l'uso delle TIC; promuovere la lettura attraverso siti/blog letterari, social reading, ebook interattivi, videogiochi narrativi, escape room.
Aule plus	9	Smart Board	Arredo modulare componibile con sedute morbide, pannello espositivo e tavoli a consolle richiudibili con sedute integrate.	Svolgere attività in piccolo gruppo creando microluoghi didattici, anche per classi parallele, approfondimenti, attività di ricerca, tinkering, coding e robotica, debate, cooperative learning.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Piazze di colore	3	Smart Board	Arredo modulare componibile con sedute morbide, pannello espositivo e tavoli a consolle richiudibili con sedute integrate.	Aprire la scuola alla comunità che diventa luogo d'incontro per condividere iniziative a tema e promuovere momenti espositivi.

Innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti

Gli ambienti di apprendimento, in un approccio blended learning, saranno polifunzionali, caratterizzati da una adattabilità del setting didattico modulare (frontale, partecipato, cooperativo, di discussione e restituzione) che favoriranno processi di insegnamento/apprendimento basati sull'interazione sociale, sul cooperative learning, sul peer tutoring per un arricchimento reciproco, sul debate collettivo per un confronto costruttivo con l'altro, sull'esperienza diretta e la co-progettazione per l'utilizzo delle conoscenze acquisite al fine di affrontare e risolvere problemi. Gli ambienti innovativi potenzieranno la creatività digitale, l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, per la fruizione di contenuti anche attraverso la realtà virtuale. Gli studenti potranno ruotare all'interno di ambienti dedicati pertanto l'orario scolastico sarà elaborato tenendo conto della complessità. L'organizzazione didattica sarà incentrata su dinamicità e movimento, gli alunni spostandosi nelle aule tematiche si troveranno in ambienti di apprendimento nuovi che ravviveranno la concentrazione. Sarà promossa inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività intesa come comunicazione con un ampio spazio comune. Inoltre, grazie al superamento del setting tradizionale, sarà possibile far collaborare gruppi di alunni di classi diverse anche per ambiti disciplinari diversi in base al principio pedagogico del curricolo per competenze trasversali. Si organizzerà lo spazio in modo funzionale per soddisfare differenti contesti di apprendimento (spazi per esplorare, per costruire, per condividere, per esporre, per rielaborare) in base alle competenze che si intendono sviluppare in modo trasversale. Gli ambienti innovativi renderanno possibile ed agevole l'applicazione di metodologie quali Gamification, Inquiry Based Learning, Storytelling, Tinkering e Hackathon che permetteranno di sviluppare attività dinamiche e accattivanti, motivando e mantenendo alto il livello di attenzione degli studenti, consolidando i diversi livelli di abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche mediante l'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale. In tal modo il senso di benessere dell'alunno farà sì che lo stesso si senta accolto e possa fruire di una didattica personalizzata ponendolo al centro del proprio apprendimento.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

Gli ambienti che si intendono realizzare e le tecnologie prescelte sono volti a supportare la personalizzazione dell'esperienza di apprendimento e pensati per applicare una didattica ibrida che unisca spazi fisici e virtuali, strumenti cartacei e digitali, mettendo al centro lo stile di apprendimento dello studente, adattando l'intervento ai bisogni educativi di ciascuno. Ciò faciliterà l'inclusione di tutti gli alunni. Inoltre si punterà a promuovere la prevenzione del divario di genere attraverso le discipline STEM, per consolidare consapevolezza e sperimentazione del successo di ragazzi e ragazze nelle materie scientifiche. L'obiettivo è far sì che tutti i plessi dell'Istituto possano dotarsi di aule innovative così da creare spazi didattici simili e garantire equità di risorse e stesse opportunità di apprendimento inclusive a tutti gli studenti della scuola. Tali interventi coadiuveranno le azioni già previste nel Piano dell'Inclusione dell'Istituto che è parte integrante del PTOF.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il Dirigente scolastico su delibera del collegio dei docenti ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali con profili specifici. Sono stati pertanto individuati e incaricati i diversi componenti del team, suddivisi e assegnati loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze, strumenti per gestire e condividere documenti e un puntuale calendario condiviso delle risorse. Attraverso riflessioni interlocutorie nei diversi organi collegiali sono stati analizzati e condivisi gli orientamenti innovativi, oltre che le necessità dell'istituto. Quanto emerso ha permesso al gruppo di progettazione di organizzarsi con un metodo di lavoro efficace.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Si intraprenderanno azioni di formazione diffusa per tutti i docenti della scuola e del personale. Saranno condivise buone pratiche metodologiche, risorse e materiali volti all'attivazione di percorsi didattici innovativi. È prevista la partecipazione al Progetto Innovamenti+ promosso dalle Équipe Formative Territoriali, a percorsi proposti attraverso la Piattaforma ScuolaFutura e, infine, a interventi formativi promossi dall'A.D. e dal team digitale, nell'ambito della linea di investimento 2.1 di cui alla Missione 4 Componente 1 del PNRR. L'implementazione delle TIC sarà accompagnata altresì da risorse formative per docenti e studenti messe a disposizione dai produttori, alle quali si affiancheranno azioni volte all'apprendimento e confronto delle esperienze che costituiranno un punto di partenza per progettare le nuove attività.

Indicatori

INDICATORI: compilare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi. **TARGET:** precompilato dal sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	693

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	19	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		85.498,62 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		27.571,03 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.785,51 €
IMPORTO TOTALE RICHiesto PER IL PROGETTO			137.855,16 €	

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data

17/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.