



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

OSTRA

Codice meccanografico

ANIC81000Q

Città

OSTRA

Provincia

ANCONA

Legale Rappresentante

Nome

MARILENA

Cognome

ANDREOLINI

Codice fiscale

NDRMLN72M66I608E

Email

marilena.andreolini@istruzione.it

Telefono

347 4556928

Referente del progetto

Nome

Francesca

Cognome

Biagetti

Email

francesca.biagetti@iscostra.edu.it

Telefono

333 9698883

Informazioni progetto

Codice CUP

H54D22003900006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12341

Titolo progetto

La Scuola: ponte tra Presente e Futuro

Descrizione progetto

Il progetto ideato dal nostro Istituto prevede la trasformazione di aule e di ambienti tematici/multifunzionali adottando una soluzione ibrida, andando dunque ad intervenire su ambienti già esistenti da potenziare ed incrementare. Il primo step è stato quello di una ricognizione degli spazi e dotazioni esistenti in modo da poter rilevare, attraverso un questionario orientativo e uno spazio aperto alle proposte, i fabbisogni del personale della scuola. L'intento sarà quello di rendere ancora più innovativi gli ambienti a disposizione, introducendo arredi modulari e dotazioni digitali per supportare l'attività didattica per renderla aperta a tutti i possibili linguaggi che ogni studente possiede affinché l'uso delle risorse e degli strumenti digitali possa arricchire e integrare lo stare a scuola, motivare e coinvolgere gli alunni, stimolare la partecipazione e l'apprendimento attivo, i legami cooperativi e contribuire allo sviluppo delle competenze trasversali. È risaputo poi quanto lo spazio abbia importanti ricadute sui processi di apprendimento dei ragazzi. Arredi innovativi e flessibili consentono di configurare l'aula secondo molteplici setting, differenziando l'attività didattica, rendendola talvolta cooperativa, altre attiva ed interattiva, altre personalizzata e riflessiva. Considerata la fluidità dei processi comunicativi innescati dalle nuove tecnologie e dalla Rete in continua evoluzione, si vogliono creare soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, che possano soddisfare contesti diversi al fine di mettere in atto un'innovazione trasferibile e sostenibile. Desideriamo creare un setting che possa garantire un insegnamento volto ad una maggiore comprensione dei processi individuali di apprendimento degli studenti e delle dinamiche di gruppo che si innescano in classe; che riesca a superare il modello trasmissivo grazie ad attività basate su una pratica laboratoriale integrata con la didattica curricolare; che dia vita a spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale al fine di promuovere competenze chiave che valorizzino la creatività del singolo tramite laboratori attivi che permettano ai ragazzi di utilizzare i saperi nei diversi contesti: da quello scolastico a quello reale. Questa trasformazione verrà supportata da una continua e costante formazione in un'ottica di lifelong learning, partendo dalle buone pratiche educative dei docenti che sperimentano l'innovazione con l'obiettivo di promuovere la trasformazione "dal basso" attraverso le metodologie didattiche e organizzative innovative. Formazione sulle dotazioni digitali che richiedono sempre nuove competenze ed aggiornamenti; sulle metodologie e tecniche di insegnamento/apprendimento ad esse sottese; occasioni di scambio e confronto tra i docenti per la condivisione di buone pratiche educative con momenti di tutoring e reciproco supporto. Saranno fondamentali le capacità dei docenti di saper calare le "nuove tecnologie" all'interno di un progetto consapevole, reale e condiviso. Il potenziale insito in esse è di indubbio valore e la riflessione messa in atto nella stesura di questo progetto, ci ha spinto a valutarne e ricercarne le più corrette e funzionali applicazioni. Lo scopo è porre al centro del processo formativo lo studente, con le sue attitudini, passioni ed intelligenze, intese come canali cognitivi a disposizione di ognuno da poter utilizzare in modo flessibile nei diversi contesti.

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.).

L'Istituto comprensivo Ostra si articola in 3 plessi di Scuola dell'Infanzia, 3 di Scuola Primaria e 1 di Scuola Secondaria di I grado. Le scuole primarie contano 20 classi, ognuna delle quali dotata di LIM o D. Board. (acquistate con i fondi del PON "Digital board"). Ogni plesso ha una sua specifica caratterizzazione (sperimentazione MOF, partecipazione Rete Scuole Green) a cui l'ambiente cerca di rispondere. Il plesso Crocioni è composto da 10 classi, tre delle quali partecipano alla sperimentazione MOF. Ospita una biblioteca accessibile con arredi morbidi, albi illustrati ed audiolibri. È presente un atelier creativo: uno spazio in cui coesiste tecnologia, creatività e manualità in un ambiente che coniuga conoscenze, abilità e competenze. All'interno del plesso sono presenti aule multifunzionali dedicate a promuovere l'inclusione e il lavoro personalizzato per rispondere ad ogni bisogno educativo speciale. L'obiettivo è quello di creare ambienti che si configurino quindi come spazi modulari e flessibili in cui diversificare l'offerta formativa offrendo esperienze che rispondano ai diversi linguaggi di ogni studente, in un'ottica inclusiva. La scuola primaria Fiorini è composta da 4 classi. Dispone di un'aula multifunzionale con LIM, una biblioteca con angolo morbido, tavoli modulari per consentire una diversificazione delle attività e delle metodologie. C'è una palestra ampia, ricca di attrezzature che permettono ai ragazzi di sperimentare con il proprio corpo e di renderlo quindi primo motore di apprendimento. Il plesso ha una vocazione "green" e dispone della presenza di un'aula verde all'esterno attrezzata con terrari per l'orto didattico e un ampio giardino. Il plesso Don Morganti, iscritto alla Rete delle Scuole Green, conta un ampio spazio all'aperto usato quale ambiente didattico per la scoperta e la sperimentazione, 6 classi, una palestra, un'aula multifunzionale adibita a biblioteca, a laboratorio informatico e ai lavori di gruppo inclusivi provvista di devices e arredi funzionali, un'aula per le attività laboratoriali di scienze nel piccolo gruppo. La scuola secondaria Menchetti ospita al suo interno 9 classi, anch'esse dotate di D. Board. Sono presenti, inoltre, un'aula di musica; un'aula di informatica con n. 22 postazioni, utilizzata anche per attività di ascolto in lingua; un'aula di arte in cui sperimentare la creatività e manualità; un'aula di scienze in cui poter osservare, sperimentare, avanzare ipotesi.

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.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida: riorganizzeremo le aule e gli ambienti tematici/multifunzionali in modo da creare degli spazi che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline; nelle aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo. Sfrutteremo in modo diverso gli spazi esistenti, in particolare andremo a intervenire fisicamente su 21 ambienti di apprendimento. Lavoreremo con arredi flessibili, modulari e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. Acquisiremo nuove tecnologie e arredi di diverso genere per garantire a tutti gli studenti, oltre a un luogo sicuro in cui riporre le proprie risorse personali all'interno di aule accoglienti, anche efficaci ambienti di apprendimento dove gli studenti sviluppino competenze importanti: sapersi spostare in modo ordinato ed autonomo, fruire attivamente di spazi e materiali, rapportarsi con i compagni delle altre classi. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di nuovi dispositivi digitali di carrelli mobili, (dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico), di Digital Board. Acquisiremo inoltre le licenze necessarie per l'utilizzo degli strumenti in dotazione nella nostra scuola. Per le aule tematiche di informatica e lingue, scienze, arte, musica e per la biblioteca acquisiremo arredi modulari e strumenti per la creazione di contenuti digitali originali che andranno ad implementare i materiali acquistati con le STEM. Questi strumenti risultano indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza e alle arti. In ogni plesso andremo a implementare le aule multifunzionali a disposizione di tutte le classi, creando in tal modo ambienti che rispondano ai diversi talenti degli allievi anche con bisogni educativi speciali. L'obiettivo è quello di rendere le aule adatte a sviluppare tutte le potenzialità degli alunni. Tali spazi saranno corredati di contenuti didattici specifici (software, utilizzo di testi semplificati ed adattati alle varie esigenze degli alunni, giochi interattivi, ...), di arredi flessibili con possibilità di comporre e scomporre a piacere.

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 MULTIFUNZIONALE	1	Digital Board, licenze, arredi per device	sedute, armadietti, struttura divisoria	Creare un ambiente multifunzionale inclusivo con accesso al piccolo e grande gruppo, dotato di spazi flessibili che possano integrare i diversi linguaggi.
AULA TEMATICA STEAM	1	carrello porta device, licenze	armadietti	Creare un ambiente inclusivo e accogliente per il lavoro nel piccolo gruppo e individualizzato.
AULA MULTIFUNZIONALE	1	stampanti di diverse tipologie, sistema amplificazione - microfoni, macchina fotografica e	armadietto, sedute componibili	Creare un ambiente inclusivo e innovativo aperto ai diversi linguaggi e accessibile alle diverse abilità.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		accessori, licenze, carrello porta device		
AULA	1	device, licenze	tavoli e sedute, armadietti, struttura divisoria	Creare un ambiente didattico confortevole e funzionale per promuovere la partecipazione attiva degli allievi.
AULA POLIFUNZIONALE/INCLUSIVA	1	Digital board, device, Software e licenze, stampante, carrello porta device, periferiche per software audio e video, tastiera digitale	Arredi morbidi, pannelli magnetici, banchi e sedute, struttura divisoria	Creare un ambiente inclusivo e accogliente per il lavoro nel piccolo gruppo e individualizzato accessibile alle diverse abilità.
AULA POLIFUNZIONALE/INCLUSIVA	1	Digital board, device, Software e licenze, stampante, carrello porta device, periferiche per software audio e video	Arredi morbidi, pannelli magnetici, banchi e sedute, struttura divisoria	Creare un ambiente inclusivo e accogliente per il lavoro nel piccolo gruppo e individualizzato accessibile alle diverse abilità.
AULA	2	software, licenze	armadietti	Creare un ambiente didattico confortevole e funzionale per promuovere la partecipazione attiva degli allievi.
AULA ATELIER CREATIVO	1	device, periferiche audio, software per coding, videoproiettore, stampanti di diverse tipologie	armadietti	Realizzare uno spazio in cui coesistano tecnologia, creatività e manualità coniugando conoscenze, abilità e competenze.
AULA	5	device, licenze	scaffalature, sedute, banchi modulari	Rendere l'ambiente – aula più funzionale alle proposte didattiche e più rispondente agli stili di apprendimento degli alunni.
AULA	1	Digital Board, device, licenze, carrello porta device	scaffalature, sedute, banchi	Rendere l'ambiente – aula più funzionale alle proposte didattiche e più rispondente agli stili di apprendimento degli alunni.
AULA TEMATICA PER LE ATTIVITA' SCIENTIFICHE	1	Digital board, device, software, licenze	scaffalature	Creare un ambiente didattico che favorisca lo sviluppo di un pensiero critico e scientifico attraverso l'utilizzo di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				attrezzature specifiche.
AULA TEMATICA PER INFORMATICA/LINGUE	1	Digital Board, device, armadi materiale informatico, stampanti, periferiche audio	sedute, banchi	Rendere l'aula tematica un ambiente didattico innovativo con dotazioni digitali aggiornate che possano favorire l'esperienza educativa degli allievi anche con attenzione alle lingue straniere.
AULA MULTIFUNZIONALE	1	device, stampanti, penna scanner vocale, tastiera facilitata, licenze	tavoli e sedute	Creare un ambiente polivalente inclusivo aperto ad attività personalizzate e in piccolo gruppo, mirate a facilitare l'utilizzo di supporti didattici innovativi.
AULA TEMATICA BIBLIOTECA	1	device, licenze	sedute, arredi modulari	Predisporre un ambiente didattico che possa rendere la lettura un'esperienza coinvolgente e piacevole. Gli strumenti digitali saranno utilizzati per realizzare la catalogazione.
AULA TEMATICA PER LA MUSICA	1	Pianoforte elettrico	armadietti	Corredare l'aula tematica di un ulteriore strumento musicale che arricchisca le dotazioni già presenti per fornire un approccio innovativo alla musica.
AULA MULTIMEDIALE	1	Telecamere - fotocamere digitali, periferiche per software audio e video, device, microfoni, scheda audio, sistema proiezione immersiva, pannelli insonorizzazione	tavoli e sedute, armadi	Creare un ambiente innovativo immersivo nel quale sperimentare le diverse tecnologie alla scoperta di nuovi linguaggi e sonorità, per dare spazio alla creatività e alla libera espressione.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Le nuove tecnologie e gli arredi modulari permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e le attività cooperative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo. Andremo poi a consolidare, grazie ai nuovi strumenti e ai setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale e partecipativo di studenti e docenti; questo non tanto per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per accedere in modo consapevole e attivo al digitale. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto grazie ai nuovi strumenti comporta un bagaglio di conoscenze e abilità sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. L'intento è quella di trasformare i nostri studenti da consumatori passivi del digitale a creatori di contenuti. Promoveremo l'utilizzo degli spazi di apprendimento per l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti. Le aule multifunzionali saranno a disposizione di tutti gli alunni e integreranno la didattica tradizionale con contenuti innovativi; questo permetterà di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale. Le strumentazioni modulari (come i set Stem, i carrelli mobili, i PC, le Digital Board e gli arredi di diverso genere, ...), l'acquisto di licenze, di contenuti digitali, e gli eventuali interventi a corredo di tali beni, consentiranno di supportare e potenziare quanto descritto.

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.

La società odierna, in costante evoluzione, richiede alle istituzioni scolastiche un orientamento sistematico all'innovazione degli ambienti di apprendimento in chiave inclusiva, garantendo a tutti la piena partecipazione ai processi di apprendimento secondo principi di flessibilità, personalizzazione, collaborazione. L'intento è quello di trasformare la classe in un laboratorio di inclusione attivo, flessibile, multifunzionale, modulare in cui le tecnologie digitali e gli arredi si muovano in stretta relazione con gli spazi dell'aula; tali ambienti verranno modificati in base alle esigenze didattiche, offrendo la possibilità di svolgere attività di ricerca, attività di gruppo che consolidano la relazione e l'inclusione. Saranno aule con arredi ad utilizzo individuale e collettivo, arricchite da device che consentano di riconfigurare l'ambiente creando uno spazio dove aree didattiche, laboratoriali e di socializzazione si integrino nell'ottica di un reciproco arricchimento.

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

Le attività del gruppo sono organizzate per aree di competenza per dar corpo all'idea di innovazione prefigurata. Nel prospettare gli ambienti si dovranno configurare gli spazi in modo che siano caratterizzati da flessibilità e modularità per essere riorganizzati velocemente sulla base del metodo di lavoro da adottare in classe (cooperative learning, circle time, debate, ...). Per quanto riguarda i dispositivi tecnologici la progettazione dovrà essere realizzata in modo da garantire i requisiti imprescindibili indicati nei documenti ministeriali arricchendoli con altri dispositivi innovativi che soddisfino le richieste espresse dai docenti per migliorare le competenze. Il gruppo ha effettuato una ricognizione degli arredi e della dotazione tecnologica già presenti nella scuola che è andata crescendo anche per la partecipazione a progetti finanziati con i fondi europei del PON e STEM. Sarà coinvolto anche in altre attività tecnico operative funzionali alla realizzazione del progetto.

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

Per garantire un efficace utilizzo degli ambienti realizzati sarà previsto un momento di formazione iniziale per tutto il personale e poi percorsi di formazione, sia interna che esterna, più specifici per tutti i docenti. Oltre alle risorse formative messe a disposizione dalle scuole, dalle Reti di scuole e dalle EFT, l'intento è quello di prevedere momenti di formazione e confronto attraverso il mentoring e tutoring tra pari; creare comunità di pratiche interne in cui condividere temi, idee e materiali per avere a disposizione una cassetta degli attrezzi per rispondere alle reali e diverse esigenze presenti. Non soltanto occasioni di apprendimento formale, ma soprattutto, una formazione permanente, che spinga ogni individuo ad Imparare ad Imparare, ad acquisire sempre nuove competenze in un costante percorso di apprendimento. L'innovazione ci chiede infatti un Continuous Learning, una continua formazione per rispondere ai repentini cambiamenti e aggiornamenti delle dotazioni digitali.

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	300

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	15	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%		67.064,68 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.354,89 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.177,45 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.177,44 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			111.774,46 €	

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

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.