



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

CORINALDO

Codice meccanografico

ANIC834008

Città

CORINALDO

Provincia

ANCONA

Legale Rappresentante

Nome

SIMONE

Cognome

CERESONI

Codice fiscale

CRSSMN68H10D007Q

Email

anic834008@istruzione.it

Telefono

07167161

Referente del progetto

Nome

Somone

Cognome

Ceresoni

Email

anic834008@istruzione.it

Telefono

07167161

ANIC834008 - A4C9479 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001771 - 23/02/2023 - IV.5 - E

Informazioni progetto

Codice CUP

F74D22003700006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19248

Titolo progetto

SCUOLA FUTURA

Descrizione progetto

Per rispondere ai nuovi bisogni, è necessario trasformare le aule in ambienti di apprendimento innovativi secondo i principi di flessibilità, molteplicità di funzioni, cooperazione, inclusione, apertura e integrazione dell'analogico con il digitale; ambienti connessi a una visione pedagogica che pone al centro le studentesse e gli studenti, coinvolgendoli attivamente nel processo di apprendimento; ambienti che fanno leva sul lavoro di gruppo, sulle motivazioni e sulle emozioni degli allievi, nel rispetto delle diversità e si basano su programmazioni stimolanti per tutti, con aspettative chiare e continui feedback formativi, per sostenere apprendimenti profondi legati a esperienze e ad attività didattiche autentiche e di realtà; ambienti in cui le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici si fondono con gli ambienti digitali per sviluppare competenze trasversali, interdisciplinari, formali, informali e non formali, necessarie per le cittadine e i cittadini del XXI secolo. L'I. C. Corinaldo comprende tre plessi di scuola primaria e tre di secondaria di I grado, dislocati in tre Comuni diversi. Considerate le caratteristiche strutturali dei singoli plessi, con i fondi del Next Generation Classroom si intende adottare una soluzione ibrida: ambienti di apprendimento fissi assegnati a ciascuna classe e ambienti di apprendimento dedicati a gruppi di discipline, nei quali i gruppi classe ruoteranno a turno. Saranno riorganizzati e sfruttati tutti gli spazi dei plessi interessati: nello specifico si interverrà su almeno 18 ambienti che saranno resi estremamente innovativi, ma l'innovazione didattica e metodologica riguarderà l'intero istituto e coinvolgerà tutte le classi della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado. Sia gli ambienti di apprendimento fissi che quelli disciplinari saranno riconfigurabili in base alle attività che vi si andranno a svolgere, grazie ad arredi flessibili e trasformabili, in modo da supportare efficacemente l'adozione di una didattica attiva e di processi di apprendimento innovativi e variabili. Saranno versatili e inclusivi per permettere la personalizzazione dei percorsi, l'espressione della personalità di ciascuno e per sviluppare il senso di appartenenza. I diversi setting d'aula utilizzabili consentiranno di organizzare momenti per la didattica frontale arricchita dalla tecnologia, momenti per il dibattito, per lo svolgimento di attività cooperative, collaborative e laboratoriali, per la riflessione individuale, per il lavoro on line, per lezioni in videoconferenza, per l'apprendere facendo. Gli ambienti dedicati a gruppi di discipline saranno a disposizione di tutte le classi dell'istituto per attività curriculari secondo una definita organizzazione settimanale. Saranno ambienti per le discipline umanistiche, la lettura e il digital story telling; ambienti per le discipline scientifiche, le STEM e il tinkering; ambienti per l'apprendimento delle lingue straniere; ambienti per le discipline artistiche e la musica. Non sarà necessario avere un maggior numero di spazi, ma innovare, riorganizzare e utilizzare al meglio l'esistente. Un'attenzione particolare sarà riservata ai luoghi comuni come atri e corridoi e alle pareti stesse della scuola, che diventeranno anch'essi veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi e che potranno essere arricchiti e personalizzati dai docenti e dagli stessi alunni.

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.).

Quasi tutte le aule delle scuole primarie e secondarie di I grado sono dotate di una Digital Board (totale n. 34), acquisite grazie al progetto PON-Digital Board; altre due Digital Board sono state acquisite attraverso i finanziamenti di due diversi progetti PNSD e sono collocate nell'atelier creativo della primaria Goretti e nell'ambiente di apprendimento STEM della primaria Api. Questi ultimi due ambienti sono arredati con banchi di ultima generazione, che consentono una certa flessibilità nell'organizzazione del setting d'aula. L'I.C. Corinaldo dispone, inoltre, di n. 80 sedie con ruote e tavolino collocate nelle due aule magne dei plessi di scuola secondaria di I grado Foscolo e Sforza. Per quanto riguarda dispositivi e tecnologie, la situazione attuale è la seguente: dispositivi personali (notebook Windows e tablet android) n. 210; diversi kit di robotica sia per la primaria sia per la secondaria di I grado (n. 1 cubetto; n. 2 set di Bee bot, ormai usurate e da sostituire; n. 1 kit per la classe di Lego education We-Do; n. 1 kit per la classe di Lego education Spike prime; n. 1 kit di Codey Rocky; alcuni Dash and Dot; 4 Lego education EV3); n. 5 stampanti 3D; n. 1 plotter da taglio; n. 1 scanner 3D; n. 1 fotocamera/Action camera a 360°; n. 2 visori realtà virtuale Oculus; n. 3 droni Tellu-edu; diversi kit Stem (strawbees, elettricità, energie rinnovabili, magnetismo). Tutti i dispositivi e le tecnologie elencati sono stati acquisiti grazie a precedenti finanziamenti ottenuti con progetti PON e PNSD (atelier creativi, ambienti di apprendimento, progetto Stem). Di recente la rete digitale interna di tutti i plessi dell'I.C. è stata potenziata grazie al finanziamento del PON Reti. Tutte le aule sono state cablate e la rete Wi-Fi copre completamente l'interno degli edifici e gli spazi esterni ad uso didattico. Tuttavia, nei plessi dei Comuni di Corinaldo e Ostra Vetere, sussistono ancora problemi di collegamento perché non sono raggiunti dalla fibra ottica. In ciascuno dei due plessi delle scuole secondarie Sforza e Foscolo c'è un ambiente dedicato alle discipline artistiche con arredi adeguati e moderni; nel plesso Sforza esiste un ambiente di apprendimento di recente realizzazione dedicato alla musica con una ricca dotazione di strumenti musicali. In ogni plesso di scuola primaria e scuola secondaria esiste un ambiente dedicato alla lettura e alla biblioteca, ma tutti sono privi di tecnologie e di arredi innovativi e flessibili.

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.

Le aule saranno riprogettate come ambienti di apprendimento sulla base di pedagogie didattiche innovative, creando un continuum fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale, con l'implementazione di strumenti e dispositivi digitali e l'utilizzo di arredi modulari e flessibili. Attraverso la pluralità di percorsi e di approcci, gli ambienti saranno adeguati a favorire l'apprendimento attivo e collaborativo, il peer learning e il problem solving, la co-progettazione, il debate e il learning by doing, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Gli ambienti saranno inclusivi, sensibili alle differenze e alle caratteristiche di ciascuno. Il comfort, la salute, la sicurezza e l'accesso di tutti gli utenti saranno assicurati anche con la previsione di azioni didattiche sui rischi connessi all'utilizzo improprio delle tecnologie. Saranno adatti a supportare diverse esigenze di apprendimento e a permettere di raggiungere gli obiettivi educativi prefissati. Le metodologie proposte troveranno adeguati tempi, spazi e strumenti per raggiungere gli esiti scolastici attesi. La pluralità di approcci metodologici consentirà di affrontare la complessità: la scuola e la classe saranno collocate all'interno di un ecosistema che comprende anche il bagaglio non formale e informale degli alunni e che gli insegnanti potranno organizzare e mediare affinché l'apprendimento risulterà efficace. Gli ambienti saranno flessibili, per poterli riempire e svuotare velocemente; gli alunni saranno coinvolti nella riorganizzazione del setting d'aula per passare da una metodologia all'altra e saranno responsabilizzati per la cura dei materiali e dei luoghi. L'uso e la gestione degli spazi saranno efficienti per ottenere il massimo risultato nel processo di apprendimento. Gli ambienti di apprendimento c.d. disciplinari saranno dedicati ad aree di apprendimento contigue (nel caso di ambienti di apprendimento c.d. fissi, a tutte le discipline) o a progetti didattici caratterizzanti e si curerà la connessione orizzontale tra le aree di conoscenza e la multidisciplinarietà. I docenti progetteranno il setting e pianificheranno i percorsi, tenendo in considerazione i bisogni di ciascuno e di tutti: sarà necessario fornire molteplici forme di rappresentazione, di azione e di espressione e diversi mezzi di coinvolgimento così che gli spazi potranno diventare sistemi di integrazione, di inclusione, anche per favorire le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

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.)
"Ambienti di apprendimento c.d. fissi" assegnate a ciascuna classe per l'intero anno scolastico	5	Dispositivi individuali, strumenti per videoconferenza; dispositivi per realtà virtuale e aumentata; software e dispositivi per promozione lettura, sviluppo pensiero computazionale e problem solving.	Banchi mobili; sedie impilabili; armadietti; tavolo collaborativo.	Sviluppare: competenze digitali; apprendimento attivo e collaborativo; problem solving; motivazione; benessere emotivo; peer-learning; co-progettazione; inclusione e personalizzazione didattica
Ambienti di apprendimento per le discipline umanistiche	5	Dispositivi individuali; Strumenti per videoconferenza; Dispositivi per realtà virtuale e aumentata; strumenti per la promozione della lettura; software specifici; Kit per produzione pod cast e	Banchi mobili; sedie impilabili; armadietti; tavolo collaborativo.; angolo lettura.	Sviluppare: competenze comunicative e digitali; apprendimento attivo e collaborativo; motivazione; benessere emotivo; peer-learning; co-progettazione; inclusione e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		video		personalizzazione didattica
Ambienti di apprendimento per le discipline scientifiche e le Stem	5	Dispositivi individuali; Strumenti per videoconferenza; Dispositivi per realtà virtuale e aumentata; Strumenti per sviluppo pensiero computazionale e problem solving; software specifici; Tavolo coding	Banchi mobili; sedie impilabili; armadietti; tavolo collaborativo.	Competenze digitali; apprendimento attivo e collaborativo; problem solving; motivazione; benessere emotivo; peer-learning; co-progettazione; inclusione e personalizzazione didattica; abilità pratiche
Ambienti di apprendimento per le lingue straniere	1	Digital board Dispositivi individuali; Strumenti per videoconferenza; Dispositivi per realtà virtuale e aumentata; cuffie ; software specifici Kit per la produzione di pod cast di contenuti video	Banchi mobili; sedie impilabili; armadietti; tavolo collaborativo.	Competenze comunicative e digitali; apprendimento attivo e collaborativo; motivazione ad apprendere; benessere emotivo; peer-learning; co-progettazione; inclusione e personalizzazione didattica
Ambienti di apprendimento per le discipline artistiche	1	Digital board Strumenti per videoconferenza Dispositivi individuali; Dispositivi per realtà virtuale e aumentata; kit per creare contenuti video Cloud Catalogo di risorse digitali	----	Sviluppare: varie forme di comunicazione (espressione artistica, linguaggio pittorico, corporeo, poetico, teatrale, cinematografico); competenze digitali; motivazione ad apprendere; benessere emotivo;
Ambienti di apprendimento per la musica	1	Digital board Sistema per videoconferenza Dispositivi individuali n. 4; Strumenti per videoconferenza; Dispositivi per realtà virtuale e aumentata; kit per creare contenuti video	----	Linguaggio musicale competenze digitali; apprendimento attivo e collaborativo; motivazione ad apprendere; benessere emotivo; peer-learning; co-progettazione; inclusione e personalizzazione didattica

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

La promozione delle pedagogie innovative e delle connesse metodologie didattiche sarà lo snodo fondamentale del processo attraverso cui si vorrà utilizzare il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati. I docenti favoriranno la motivazione e l'impegno attivo degli studenti, utilizzando modelli educativi progettati in base alla loro inclinazione naturale verso il gioco, la creatività, la collaborazione e la ricerca. La progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare, adotterà il cambiamento progressivo e declinerà la pluralità delle pedagogie innovative (apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, multiliteracies, debate, gamification), lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando il gruppo classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e degli esiti scolastici. Oltre agli spazi, saranno riprogettati il PTOF e gli orari settimanali, adottando un sistema che preveda tempi più distesi di lavoro. Gli ambienti di apprendimento fissi per gruppi classe offriranno nuove esperienze, perché saranno caratterizzati da modularità e flessibilità e dotati di strumenti e dispositivi digitali per supportare diverse metodologie. Dove, invece, saranno realizzati ambienti di apprendimento per ambiti disciplinari, gli alunni ruoteranno e l'orario sarà puntualmente organizzato. Lo spostamento dei gruppi classe darà ampio respiro ai ragazzi, che si troveranno in ambienti nuovi e ciò faciliterà la rinascita continua della concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale, le attività cooperative e collaborative, il problem posing e il problem solving. L'elaborazione e la produzione di contenuti digitali comporterà il potenziamento e lo sviluppo di un bagaglio di competenze, di docenti e studenti, molto articolato e complesso, che va al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Si farà riferimento a competenze digitali, tecnologiche e operative, ma anche a competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare gli studenti, da consumatori passivi a "produttori critici e consapevoli" di contenuti e architetture digitali. Sarà creato un catalogo di risorse digitali in cloud a disposizione di tutto il personale docente.

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.

Sarà supportata la personalizzazione dell'esperienza d'apprendimento e gli studenti posti al centro, affinché ciascuno, con la supervisione dei docenti, possa costruire il proprio sapere e potrà esprimersi nel modo che gli è più congeniale. Sarà promossa l'inter-connettività degli ambienti, l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti, e la comunicazione attraverso spazi comuni ed esperienze immersive, che permetteranno di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, sarà pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno entro percorsi collettivi. Saranno promosse specifiche attività per la prevenzione del divario di genere anche attraverso periodici momenti di confronto tra classi aperte.

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

Esperto esterno in tecnologie didattiche per fornire supporto tecnico in fase di attuazione del progetto a fronte del fatto che la scuola, rientrando nella casistica degli istituti comprensivi, non è dotata di un ufficio tecnico. Esperto esterno in procedimenti amministrativi complessi al fine di supportare il Dirigente Scolastico e la segreteria amministrativa nel completare tutte le procedure connesse all'avvio, alla gestione, alla conclusione e alla rendicontazione del progetto.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il dirigente scolastico ha individuato il gruppo di lavoro composto da figure professionali indispensabili che svolgeranno i diversi compiti assegnati, con le responsabilità conseguenti, attraverso momenti in presenza alternati ad attività di coordinamento svolte anche con il supporto delle tecnologie. Gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività di progettazione consisteranno in documenti e fogli di lavoro condivisi, videoconferenze e un cronoprogramma, relativo all'utilizzo delle risorse e dei tempi a disposizione successivi alla definizione del progetto preliminare. Sarà coinvolto il collegio dei docenti e le sue articolazioni organizzative interne (dipartimenti disciplinari e classi parallele) per riprogettare la didattica condividendo esperienze, strumenti e risorse e per creare un forte senso di appartenenza all'istituto e un autentico processo di partecipazione basato su scelte e visioni condivise.

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

Il personale scolastico seguirà percorsi di formazione su piattaforma Futura e quelle offerte dalle EFT. In particolare, dall'a.s. 2023/2024, l'I.C. organizzerà un programma di formazione per favorire la transizione digitale delle attività didattiche, focalizzando l'attenzione sull'utilizzo delle tecnologie nei processi di apprendimento-insegnamento e sulle metodologie didattiche innovative (secondo il DigiComp). I corsi riguarderanno progettazione, realizzazione, gestione e utilizzo degli ambienti di apprendimento innovativi e saranno finalizzati a rafforzare il confronto e l'autoriflessione della comunità professionale, l'attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare, la revisione del curriculum, degli strumenti di valutazione e dei documenti strategici della scuola. Linfa vitale sarà costituita dalle attività di ricerca – azione, le comunità di pratica e gli scambi sviluppati nelle reti di scuole di cui l'I.C. è capofila.

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	705

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	18	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%		91.282,48 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		26.080,70 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		13.040,35 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				130.403,53 €

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.