



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

E.S.VERJUS - OLEGGIO

Codice meccanografico

NOIC81600D

Città

OLEGGIO

Provincia

NOVARA

Legale Rappresentante

Nome

CLAUDIA

Cognome

FACCIN

Codice fiscale

FCCCLD70L54D938G

Email

claudia.faccin@istruzione.it

Telefono

3486052656

Referente del progetto

Nome

Claudia

Cognome

Faccin

Email

claudia.faccin@istruzione.it

Telefono

3486052656

Informazioni progetto

Codice CUP

H34D22003990006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11180

Titolo progetto

#PNRR_Verjus

Descrizione progetto

Dal 2017 l'IC Verjus ha perseguito, con i finanziamenti PON FESR e PNSD: AZIONE #1 FIBRA in tre plessi dell'istituto; AZIONE #2 CABLAGGIO di tutte le scuole; AZIONE #4 DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA con la realizzazione di spazi laboratoriali per Stem; AZIONE #11 DIGITALIZZAZIONE con dematerializzazione amministrativa; AZIONE #12 REGISTRO ELETTRONICO per tutto l'Istituto; AZIONE #14 Curricolo Digitale d'Istituto (DigComp2.0); AZIONE #15 COMPETENZE DIGITALI con cittadinanza digitale nell'educazione civica per il Primo Ciclo; AZIONE #18 CURRICOLO DI TECNOLOGIA con tecniche e applicazioni digitali; AZIONE #25 INNOVAZIONE DIDATTICA, con corsi di formazione per le applicazioni digitali per la didattica; AZIONE #26 ASSISTENZA TECNICA un A.T. un giorno alla settimana; AZIONE #27 INNOVAZIONE DIDATTICA per i docenti neo immessi in ruolo; AZIONE #28 ANIMATORE DIGITALE dal 2015 con il Team dell'innovazione. La commissione PNRR, per attuare la Strategia Scuola 4.0 elaborata dal Collegio dei docenti, intende realizzare ambienti di apprendimento misti per continuare a migliorare la qualità dell'istruzione, rendendola innovativa, inclusiva e più attenta alle esigenze dei giovani studenti, sempre più immersi in un mondo digitale. Le aule didattiche fisse destinate alle classi sono tutte dotate di smart board e di rete internet, di banchi con sedute monoposto rimodulabili in configurazioni adatte all'apprendimento individuale, di gruppo e cooperativo e per momenti di confronto, discussione e rielaborazione. Gli alunni e i docenti possiedono account istituzionale su piattaforma Google Workspace for Education, per l'archiviazione, la condivisione e la creazione di prodotti multimediali, quali documenti di testo, presentazioni multimediali, fogli di calcolo, pagine web, video, lavagna interattiva digitale, classi virtuali e posta elettronica. Per raggiungere il target previsto dal PNRR, saranno integrati gli spazi fisici e virtuali esistenti con device per implementare e sperimentare metodologie didattiche innovative sia in spazi dedicati con modalità e attrezzature specifiche, sia nelle aule regolari; le classi divideranno carrelli con 24 pc portatili con ricarica da utilizzare durante le lezioni curricolari. Saranno acquistati PC portatili e carrelli in modo che le classi possano utilizzare i device in aula almeno per il 30% delle ore di lezione. Nella scuola Primaria è previsto un target di 6 classi quarte e di 6 classi quinte destinatarie di carrelli con pc per un totale di 240 alunni coinvolti. Nella scuola secondaria di I grado è previsto un target di 7 classi prime, 7 classi seconde e 7 classi terze per un totale di 500 alunni coinvolti. Gli alunni di tutte le classi primarie e secondaria di I grado avranno inoltre a disposizione nei diversi plessi del comprensivo spazi dedicati con strumentazioni digitali dove potranno acquisire competenze specifiche: nel plesso Verjus saranno realizzati una sala di registrazione, un laboratorio linguistico, uno spazio polivalente per il cooperative learning; nel plesso Rodari sarà creato un laboratorio coreutico; nel plesso Palestrini sarà allestita una sala di lettura/biblioteca digitale; nel plesso Maraschi sarà attrezzato un laboratorio per coding e robotica. I docenti saranno formati per padroneggiare la pedagogia costruttivista che fonda le metodologie attive che guideranno le attività negli ambienti progettati a fianco della continua formazione sul fronte dell'uso degli strumenti digitali.

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.).

Dall'A.S. 2017, l'IC Verjus ha ottenuto i finanziamenti per i progetti PON FESR Ambienti Digitali, Smart Class, Digital Board e Cablaggio di reti locali LAN e WLAN e per i progetti PON FSE-POC Competenze di base, Supporti Didattici e Apprendimento e Socialità, oltre ai finanziamenti per la ripresa delle attività didattiche post Covid. Nell'ambito del PNSD, la scuola ha beneficiato dei finanziamenti relativi a numerose azioni, tra cui la connessione con la fibra ottica, il cablaggio interno, la creazione di ambienti per la didattica digitale integrata con la realizzazione di spazi laboratoriali, completi di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM. Ogni aula scolastica/laboratorio/spazio comune è connesso con rete Lan/Wlan. Sono presenti le seguenti attrezzature e dispositivi: LIM connesse con PC fissi/portatili nelle 14 sezioni e nei saloni polifunzionali delle scuole dell'Infanzia; una smart board connessa con un PC portatile è installata in ognuna delle 32 aule delle classi delle scuole primarie; nelle scuole Primarie Rodari e Maraschi sono presenti due laboratori multimediali con 10 postazioni dotate di PC fissi e attrezzature programmabili per lo sviluppo del pensiero computazionale e delle discipline STEM; 24 tablet da 10". Nella scuola secondaria di I grado: una smart board connessa con un PC portatile in ognuna delle 21 aule; una smart board e 24 pc portatili, con attrezzature programmabili per il pensiero computazionale e le STEAM, oltre a una stampante 3D nel laboratorio STEAM; 24 pc portatili su carrello con ricarica; una smart board e postazioni attrezzate per attività di manipolazione/creazione di manufatti nel laboratorio di arte/falegnameria; una smart board e postazioni per l'apprendimento delle lingue straniere nel laboratorio linguistico; una smart board e diversi strumenti musicali, con attrezzature multimediali per service audio/video nel laboratorio di musica; nelle 4 aule dedicate allo studio di strumenti musicali (chitarra, percussioni, pianoforte e violino) per le tre classi ad indirizzo musicale, è presente una smart board e gli strumenti musicali. Per integrare le attrezzature e gli arredi forniti dall'ente locale, sono stati acquistati 150 banchi e 150 sedie monoposto colorate; alcuni laboratori sono dotati di sedute innovative, per un totale di 84 sedie mobili. Le aule della scuola secondaria e della scuola primaria Maraschi sono state imbiancate, previo studio del colore adatto agli ambienti di apprendimento.

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.

La commissione PNRR, per attuare la Strategia Scuola 4.0 elaborata dal Collegio dei docenti, intende realizzare ambienti di apprendimento misti per migliorare la qualità dell'istruzione, rendendola innovativa, inclusiva e più attenta alle esigenze dei giovani studenti, sempre più immersi in un mondo digitale. Le aule didattiche fisse destinate alle classi sono tutte dotate di smart board e di rete internet, di banchi con sedute monoposto rimodulabili in configurazioni adatte all'apprendimento individuale, di gruppo e cooperativo e per momenti di confronto, discussione e rielaborazione. Gli alunni e i docenti posseggono account istituzionale su piattaforma Google Workspace for Education, per l'archiviazione, la condivisione e la creazione di oggetti multimediali, quali documenti di testo, presentazioni multimediali, fogli di calcolo, pagine web, video, lavagna interattiva digitale, classi virtuali e posta elettronica. Per raggiungere il target previsto dal PNRR, saranno integrati gli spazi fisici e virtuali esistenti con device per implementare e sperimentare metodologie didattiche innovative; le classi condivideranno carrelli con 24 pc portatili con ricarica da utilizzare durante le lezioni curricolari. Nella scuola Primaria è previsto il target di 12 classi (quarte e quinte), per un totale di 240 alunni coinvolti e nella secondaria di I grado, il target di 21 classi per un totale di 500 alunni coinvolti. Gli alunni avranno a disposizione a rotazione in ogni plesso anche i seguenti spazi per l'acquisizione di competenze chiave specifiche: Laboratorio coreutico (Primaria Rodari), con attrezzature modulari e multimediali per la realizzazione di spettacoli teatrali e musicali, con postazione multimediale per registrazioni audio/video. Sala lettura e biblioteca (Primaria Palestrini), per sperimentare il piacere della lettura anche su supporti multimediali, con hardware e software per la gestione del prestito libri. Laboratorio Coding e Robotica (Primaria Maraschi), per sviluppare il pensiero computazionale e la robotica, attraverso metodologie didattiche attive, in spazi modulari e multimediali, con device, robot e dispositivi programmabili tramite software dedicato. Laboratorio linguistico, sala di registrazione e spazio polivalente per il cooperative learning (scuola secondaria), per l'apprendimento delle competenze chiave multilinguistiche, della consapevolezza del sé e dell'espressione culturale e sociale, in ambienti modulari e multimediali.

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.)
Sala di registrazione - plesso Scuola Secondaria di I grado Verjus con rotazione delle classi	1	1 postazione multimediale con software e hardware per riprese audio/video.	Armadi per riporre le attrezzature e gli strumenti musicali. Pareti mobili insonorizzate. Studio desk.	Apprendere competenze alfabetico funzionali con materiali visivi, sonori e digitali in vari contesti.
Laboratorio linguistico - plesso Scuola Secondaria di I grado Verjus con rotazione delle classi	1	10 pc portatili + 1 smart board + rete LAN e WIFI + cuffie + software dedicato	Banchi modulari + sedie	Apprendere attivamente, utilizzando strumenti multimediali per l'ascolto, la comprensione, la scrittura e la lettura in lingua straniera, guidati dal docente con software di controllo dedicato.
Laboratorio coreutico -	1	1 pc portatile + 1 smart	Armadi, sedie, divanetti e	Apprendere attivamente

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
plesso scuola Primaria Rodari con rotazione delle classi		board + rete LAN e WIFI + sistema audio/video	tappeti modulari per le attività del laboratorio coreutico, un palco e una postazione multimediale.	competenze personali e sociali, in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
Sala di lettura e biblioteca - plesso scuola Primaria Palestrini con rotazione delle classi	1	1 pc portatile + 1 smart board + rete LAN e WIFI	Sedie e arredi modulari per lo spazio lettura e scaffalature per la biblioteca, con una postazione multimediale.	Imparare a leggere anche su supporti multimediali in sala lettura modulare. Gestione della biblioteca fisica e del prestito dei libri cartacei e digitali con software dedicato.
Laboratorio Coding e Robotica - plesso scuola Primaria Maraschi con rotazione delle classi	1	10 pc portatili + 20 tablet + 1 smart board - rete LAN e WIFI	Banchi e cattedra mobili e modulabili per adattare lo spazio fisico. Armadi per i materiali, tappeto e divanetto.	Sviluppare il pensiero computazionale e la robotica, attraverso metodologie didattiche attive, in spazi modulari e multimediali, con device, robot e dispositivi programmabili.
Spazio polivalente per cooperative learning - plesso Scuola Secondaria di I grado Verjus con rotazione delle classi	1	1 pc + 1 smart board su carrello + rete LAN e WIFI	Sedute fisse per il pubblico e postazioni mobili per apprendimento inclusivo, cooperativo e attivo.	Apprendere attivamente competenze relazionali, sociali e personali, con modalità cooperative, partecipate e inclusive.
Aule attrezzate per l'apprendimento ibrido e attivo	33	Ogni aula dotata di carrello per ricarica PC con 24 PC portatili in condivisione tra più classi + 1 smart board + rete LAN e WIFI	Banchi modulari + sedie	Apprendere attivamente, integrando con device e software per l'archiviazione, la condivisione, la produzione di oggetti multimediali, con attività individuali, di gruppo, collaborative e partecipate.

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

Nell'A.S. 2022-23 saranno intraprese le seguenti innovazioni: organizzative, con la predisposizione di proposte per la riorganizzazione oraria settimanale per l'utilizzo dei device sia in aula sia nelle aule speciali; didattiche, con la predisposizione di format per i piani dell'equipe (primaria) e per la progettazione didattica disciplinare (secondaria) in cui i docenti declineranno i setting d'aula, le metodologie didattiche e l'acquisizione delle competenze digitali nelle singole discipline; predisposizione di rubriche per la valutazione dei livelli raggiunti nelle 5 aree di competenza previste nel DigiComp2.2; curricolari, con la revisione del curricolo digitale e di educazione civica; revisione delle progettazioni didattiche per conseguire gli obiettivi previsti nel piano di miglioramento per il triennio 2022-2025; metodologiche, con la formazione/sperimentazione per tutti i docenti sull'apprendimento attivo e ibrido, con percorsi integrati e approcci didattici inclusivi e finalizzati al miglioramento degli apprendimenti, con l'utilizzo di device e della piattaforma Google Workspace, con esempi pratici per l'uso di metodologie didattiche innovative, quali cooperative learning, flipped classroom e debate. A.S. 2023-24: saranno intraprese le seguenti innovazioni: organizzative: sperimentazione della riorganizzazione oraria settimanale per l'utilizzo dei device sia in aula sia nelle aule speciali, con monitoraggio, risoluzione delle criticità e revisione in itinere; didattiche: sperimentazione dei setting d'aula, delle metodologie didattiche e dell'acquisizione delle competenze digitali nelle singole discipline; sperimentazione delle rubriche per la valutazione dei livelli raggiunti nelle 5 aree di competenza previste nel DigiComp2.2; monitoraggio e revisione delle azioni. curricolari: adozione dell'adattamento del curricolo digitale e di educazione civica; sperimentazione delle progettazioni didattiche per conseguire gli obiettivi previsti nel piano di miglioramento per il triennio 2022-2025; metodologiche: formazione/sperimentazione e consolidamento per tutti i docenti sull'apprendimento attivo e ibrido, con percorsi integrati e approcci didattici inclusivi e finalizzati al miglioramento degli apprendimenti, con l'utilizzo di device e della piattaforma Google Workspace, con esempi pratici per l'uso di metodologie didattiche innovative, quali cooperative learning, flipped classroom e debate.

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.

Secondo la Strategia Scuola 4.0 ogni docente preparerà un'unità didattica da implementare con una metodologia attiva e innovativa, combinata con lo sviluppo delle competenze digitali, individuate nel Curricolo Digitale elaborato a partire dal DigComp 2.2. Per consentire una transizione sostenibile si partirà per il primo anno dal consolidamento delle competenze già in parte formate sia per i docenti sia per gli alunni con un utilizzo esteso alle varie app (elaboratore di testo, foglio di calcolo, presentazione con slide, questionario e canali video per scopi documentali) presenti nella piattaforma educativa in uso nell'istituto dal 2017. Dal secondo anno sarà richiesto di integrare le precedenti competenze, auspicabilmente consolidate per consentire agli studenti di esplorare con responsabilità e intenzionalità l'edu-verso di cui saranno sempre più protagonisti, con metodologie attive quali il cooperative learning, il debate e la flipped classroom.

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

A partire dal Collegio Docenti di settembre è stata individuata una commissione per elaborare i lavori di progettazione che sarebbero stati sviluppati nelle riunioni del gruppo di lavoro e periodicamente presentate al Collegio Docenti in plenaria per una piena condivisione di tutte le fasi del progetto fin dalla sua ideazione. I componenti del gruppo hanno preparato un incontro con tutti i docenti dei plessi che rappresentavano per abbozzare una lista di possibili ambienti innovativi secondo le specifiche caratteristiche ed esigenze dei plessi, di cui hanno anche curato la progettazione preliminare e l'indagine di fattibilità, attraverso una scheda progetto uniforme per tenere traccia dell'evoluzione del progetto e per portare in commissione proposte dettagliate e confrontabili. Nelle varie riunioni le ipotesi dei vari ambienti sono state quindi analizzate e collimate per consentire il rispetto delle linee guida e dei parametri 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

Secondo la Strategia Scuola 4.0 i docenti verranno formati sulle pedagogie innovative costruttiviste che sono alla base delle metodologie attive individuate come obiettivi per la realizzazione di un apprendimento ibrido che si concretizzerà negli ambienti progettati. Nel corso degli ultimi anni i docenti sono stati formati sull'uso di app e di ambienti virtuali che hanno consentito la didattica digitale; si continuerà a sostenere questa linea formativa per consentire a tutti di poter padroneggiare questi strumenti, come si ripeteranno occasioni di confronto e approfondimento rispetto alle tematiche della cittadinanza digitale, dell'uso del pensiero computazionale nella didattica, dell'apprendimento esperienziale e della gamification già proposte dall'animatore digitale e dal team essendo modalità che consentono un'inclusione di tutti gli alunni, dando rilievo alle varie caratteristiche individuali e potenziandone i punti di forza, dalle situazioni di difficoltà alle eccellenze.

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	740

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	27	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%		128.174,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		39.493,64 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.800,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			197.468,21 €	

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.