



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

I.C. FRANCAVILLA "F. MASCI"

Codice meccanografico

CHIC82800G

Città

FRANCAVILLA AL MARE

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

Gabriella

Cognome

Di Mascio

Codice fiscale

DMSGRL64M60D612U

Email

gabridima@gmail.com

Telefono

3493975004

Referente del progetto

Nome

Ugo

Cognome

Piccirilli

Email

ugopiccirilli@istitutocomprensivomasci.edu.it

Telefono

335401734

Informazioni progetto

Codice CUP

F24D22003550006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21533

Titolo progetto

PORTE APERTE SUL FUTURO

Descrizione progetto

L'I.C. Masci grazie alle risorse del "Piano Scuola 4.0" da realizzare nell'ambito delle azioni del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e nel rispetto del principio "Leave no one behind" sancito dall'Agenda 2030, intende progettare per gli studenti nuovi ambienti di apprendimento funzionali e supportivi, per potenziare l'apprendimento e lo sviluppo di competenze cognitive, sociali, emotive delle studentesse e degli studenti. Il fine ultimo di tale Progetto è garantire il successo formativo a ciascun alunno attraverso la costruzione di un nuovo modello didattico-organizzativo fondato sull'utilizzo da parte dei Docenti di metodologie e tecniche di insegnamento in linea con la trasformazione degli ambienti. Gli interventi sono pertanto finalizzati alla innovazione delle aule dedicate alla didattica frontale trasformate in ambienti di apprendimento rinnovati (negli arredi e nelle attrezzature), connessi, digitali ed inclusivi e al cambiamento del setting d'aula, per favorire la didattica cooperativa, nella consapevolezza che l'ambiente rappresenti un importante alleato (lo spazio inteso come "terzo educatore"). Il Progetto è ispirato alle seguenti idee: - predisporre le aule come ambienti specifici di apprendimento per facilitare le attività laboratoriali in un'ottica di cooperazione, la cui regia è affidata ai docenti delle aree disciplinari di riferimento e di cerniera, in una dimensione adattabile alle diverse esigenze e ai diversi stili cognitivi; - promuovere il confronto tra i docenti in merito alle metodologie didattiche utilizzate e in relazione alla diffusione di best practices per favorire l'innovazione didattica, secondo quanto previsto nei documenti strategici dell'Istituto; - realizzare luoghi flessibili del sapere, che favoriscano processi di insegnamento- apprendimento di tipo attivo, costruttivistico, collaborativo ed inclusivo; - favorire un approccio didattico fluido e dinamico, che possa mutare in base alle esigenze del gruppo classe e del singolo studente e si adegui ai continui cambiamenti della società della conoscenza; - promuovere la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica e sostenere motivazione ad apprendere e benessere emotivo; - consolidare abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale) attraverso percorsi formativi che implementino la "connessione orizzontale" tra conoscenze disciplinari, comunità scolastica educante e mondo più in generale; - declinare la pluralità delle pedagogie innovative (ad esempio, apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle multiliteracies e debate, gamification, etc.), per l'intero corso dell'anno scolastico; - accogliere i nuovi paradigmi delle neuroscienze, che invitano a favorire un'organizzazione dinamica della giornata scolastica, per potenziare la concentrazione e rinnovare l'energia ad ogni cambio di disciplina; - rispondere ai bisogni formativi ed informativi degli studenti della Next Generation, che usano codici diversi di comunicazione, apprendono attraverso canali formali, non formali ed informali, e privilegiano l'apprendimento visivo ed il lavoro di gruppo. I fondi verranno impiegati per i plessi di S. Primaria e Secondaria dell'Istituto.

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.).

Lo stato della digitalizzazione dell'Istituto si può considerare ad un livello accettabile. Tutte le aule della scuola secondaria e la maggior parte di quelle della scuola primaria sono dotate di Monitor interattivi o Digital Board (n.56 complessivi) - di supporto da tempo a molti docenti nella pratica didattica quotidiana - acquisiti con il progetto PON FESR, indirizzato a questo intervento, con PON precedenti e con finanziamenti di privati. Le altre attrezzature tecnologiche (pc fissi, notebook, tablet - circa 110 -, n. 2 carrelli di ricarica, n.1 stampante 3D e kit per la robotica) sono state parzialmente rinnovate grazie agli stanziamenti di precedenti PON, PNSD e ai fondi erogati per la pandemia. Tali attrezzature, utilizzabili dagli alunni, sono stati utilizzati per DAD e DDI. Sono presenti n.2 piattaforme di videoconferenza (TEAMS e GSUITE), una delle quali largamente utilizzata durante la pandemia e tuttora integrata nelle attività scolastiche, poiché si è rivelata un'ottima opportunità di innovazione metodologica. Diffuso in modo capillare l'uso del registro elettronico. Negli ultimi due anni è stata migliorata la connettività e il cablaggio interno, passando alla fibra ottica, anche se in alcuni plessi permangono ancora difficoltà strutturali. Per quanto riguarda gli spazi, sono presenti aule laboratorio e aule tradizionali - alcune già attrezzate con arredi modulari (banchi trapezoidali, sedie impilabili e banchi con rotelle), che è possibile riorganizzare agevolmente. Parte di tale dotazione costituisce la base di partenza per la progettazione di un sistema di nuovi ambienti di apprendimento, nei quali le attrezzature esistenti verranno riorganizzate, valorizzate, integrate e sostituite (in quanto obsolete), per ottenere spazi fisici flessibili e modulari e setting funzionali alle diverse attività.

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.

Partendo dal concetto di "ecosistema di apprendimento", si intende intervenire su 24 aule dell'Istituto dove allestire ambienti innovativi, ibridi e avanzati, anche se la trasformazione avrà una ricaduta su tutto l'Istituto. Il progetto elaborato prevede, quindi, la realizzazione di setting d'aula rinnovati e flessibili (laddove possibile con più zone di apprendimento disciplinari e interdisciplinari), rispondenti a nuove esigenze didattiche, che privilegino l'apprendimento collaborativo multidisciplinare, l'esplorazione e l'interattività alla lezione frontale. L'acquisizione di una dotazione tecnologica diffusa - che amplia le attrezzature digitali a disposizione dell'Istituto - , la predisposizione di aree comuni confortevoli, di aule fisse e di spazi polifunzionali immersivi, interattivi e coinvolgenti - dotati di arredi rapidamente riconfigurabili e rimodulabili - consentono l'attivazione di metodologie variabili e diversificate di ora in ora, l'apertura dell'apprendimento-insegnamento a una dimensione "on-life" e il ricorso ad una didattica quotidiana attiva, collaborativa, hands-on, fondata sull'apprendimento esperienziale. Per la realizzazione di tali finalità sono necessari i seguenti interventi: • riorganizzazione delle aule esistenti in ambienti dedicati/specifici per discipline, che ogni singola classe a rotazione potrà utilizzare per approfondimenti ed attività laboratoriali collaborative; • ampliamento della dotazione di dispositivi personali (notebook, tablet, ecc.), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Detti dispositivi, anche in rete tra più aule, consentiranno la comunicazione digitale, la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, lo studio delle STEM e la sperimentazione scientifica, la creatività digitale, l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, e la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata; • allestimento di arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili; • previsione di spazi polifunzionali con zone di apprendimento (learning by doing); • integrazione della strumentazione preesistente (monitor interattivi) nelle aule in cui non sono presenti; • tinteggiatura degli ambienti; • divisori mobili; • eventuale integrazione con prese e/o dispositivi per una maggiore copertura della rete internet.

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 immersiva polifunzionale/con zone di apprendimento SCUOLA PRIMARIA SAN FRANCO/CETTI/PRETARO	3	Monitor interattivo, kit e sw di produzione/ fruizione video, creatività digitale e scrittura facilitata, visori di realtà virtuale, casse, carrelli di ricarica, dispositivi digitali	Tavoli, sedie, mobili contenitori angolo morbido	Approfondimenti ed attività laboratoriali collaborative Spazio di interazione, scambio e discussione (flipped classroom, problem based e problem solving, TAPPS)
Aula CODING - SCUOLA PRIMARIA	2	Monitor interattivo, stampante 3D, kit e software per robotica educativa,	Sgabelli con schienale	Stimolare l'attitudine al problem solving e alla creatività attraverso la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		coding e apprendimento pensiero computazionale		ricerca autonoma di nuove soluzioni a fronte di tentativi ed errori. Apprendere a usare in modo critico la tecnologia.
Aula CODING - SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	2	Monitor interattivo, stampante 3D, kit per robotica educativa, coding e apprendimento pensiero computazionale	Tavoli modulari e sedie	Stimolare l'attitudine a case - study, problem solving e creatività attraverso la ricerca autonoma di nuove soluzioni a fronte di tentativi ed errori. Apprendere a usare in modo critico la tecnologia.
Aula STEAM-MUSIC - SCUOLA PRIMARIA	2	Monitor interattivo, kit e dispositivi per lo studio STEM, dispositivi per attività grafica, amplificatore e microfoni	Tavoli, sgabelli, mobili contenitori	Esprimersi e comunicare in modo creativo e personale attraverso il problem solving, il learning by doing e l'apprendimento di tipo cooperativo
Aule indirizzo tecnico-scientifico STEM SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	2	Monitor interattivo, kit e dispositivi per lo studio STEM, per l'apprendimento pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica, stampante 3D	Tavoli modulari, sedie, libreria	Apprendimento pratico laboratoriale. Think-pair-share Sviluppare il pensiero critico, la creatività, la collaborazione e la cooperazione Multiliteracies e gamification
Aula UMANISTICA/BIBLIOTECA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO	4	Monitor interattivo, set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali ,e-book, carrelli di ricarica, sistema di scrittura facilitata, dispositivi personali (scuola secondaria)	Tavoli, sedie, mobili contenitori, eventualmente pannelli divisori fonoassorbenti.	Attività laboratoriali collaborative e personalizzate, anche tramite il ricorso allo storytelling. Promozione scrittura/lettura e/o per la possibile fruizione a distanza di tutte le attività
Aula LINGUISTICA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO	4	Monitor interattivo, kit e software dedicati, carrelli di ricarica e dispositivi digitali, cuffie bluetooth, casse ad alta definizione, piattaforme di videoconferenza	Tavoli, sedie contenitori, eventualmente pannelli divisori fonoassorbenti.	Sviluppare competenze plurilingue, digitali e trasversali tramite cooperative learning e peer education
Aula polifunzionale ARTE, MUSICA TECNOLOGIA SCUOLA SECONDARIA DI I	2	Software e contenuti disciplinari (anche per la progettazione) o	Contenitore di sedie e arredi adatti allo scopo	Sviluppare creatività, capacità di progettazione Approfondimento

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
GRADO		interdisciplinari, disponibili anche sul cloud, stampanti 3D, dispositivi digitali, strumenti musicali digitali		competenze digitali e trasversali
Aula REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	2	Monitor interattivo, kit e software per produzione/fruizione di video, per la creatività digitale, visori di realtà virtuale, dispositivi digitali	Tavoli modulari e sedie, eventualmente pannelli divisorii fonoassorbenti.	Approfondimenti ed attività laboratoriali collaborative Spazio di interazione, scambio e discussione (flipped classroom, problem based e problem solving, TAPPS)
Aula MUSICA/STRUMENTO MUSICALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – sede centrale	1	Strumenti digitali, componenti per la registrazione e la postproduzione	Ambiente insonorizzato con elementi d'arredo funzionali allo scopo	Approfondimenti, creazione, registrazione, postproduzione e divulgazione dei contenuti generati

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

I nuovi ambienti di apprendimento - flessibili, modulari, destrutturati, adattabili alle esigenze didattiche e incentrati sullo stile di apprendimento dei discenti - permettono di:

- progettare attività interdisciplinari e trasversali e assicurare un approccio pedagogico esperienziale, con il potenziamento delle metodologie attive (ricorso a cooperative learning, flipped classroom, esperienze concrete, compiti autentici, problem solving, role playing, ricerca- azione e nel contempo sperimentazione di altre poco utilizzate: attività di problem posing, debate, storytelling, goal- based scenarios (GBSs), warming up, cooling off, outdoor training);
- contrastare la frammentazione del sapere e lo scollamento dell'apprendimento dalla realtà, migrando progressivamente e senza indugio alla "didattica del fare";
- porre la motivazione alla base del processo di insegnamento-apprendimento, in quanto fattore irrinunciabile per garantire il successo delle studentesse e degli studenti, intercettando e coltivando talenti e vocazioni;
- "formare" menti attive e creative per la costruzione autonoma dei saperi;
- superare modelli educativi di tipo trasmissivo, volti essenzialmente allo sviluppo delle conoscenze;
- rimodulare non solo gli spazi, ma anche l'orario curricolare;
- integrare la "programmazione" delle singole discipline con le modifiche necessarie ad includere nel curriculum metodologie innovative e nuovi contenuti;
- favorire le relazioni e il benessere emotivo, amplificando la motivazione all'interno di un contesto stimolante, collaborativo e inclusivo. Di conseguenza gli studenti, protagonisti e responsabili del loro percorso formativo, potranno:
- sviluppare le capacità per reperire, comprendere, utilizzare e produrre informazioni strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale;
- potenziare competenze trasversali interdisciplinari logiche, digitali, computazionali argomentative, interpretative, oltre che il pensiero critico e creativo;
- acquisire, maturare e consolidare le abilità di studio e delle competenze chiave previste dal framework europeo, nella logica del lifelong learning;
- migliorare l'autonomia, nel rispetto degli spazi della scuola, della strumentazione e della gestione del tempo fornito per lo svolgimento delle attività.

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 innovativi si configurano come spazi accoglienti, interattivi, flessibili e polifunzionali, pensati per permettere la personalizzazione dell'apprendimento, per offrire pari opportunità formative, per rispondere a bisogni e a stili di apprendimento differenti e per facilitare attività didattiche diversificate, anche grazie alla tecnologia, facilitatore per eccellenza. In questi ambienti, così progettati, sarà possibile inoltre realizzare una didattica ludico – esperienziale per gli alunni che sostengono con difficoltà l'impegno scolastico, una didattica ibrida per gli alunni che non possono frequentare le lezioni e la didattica STEM e gaming per superare il gender gap - come divario di genere - con il potenziamento delle competenze logico scientifiche.

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

Con specifico decreto del Dirigente scolastico, è stata formalizzata la costituzione del "GRUPPO DI LAVORO Scuola 4.0" - composto dall'Animatore e dal Team Digitale, dai componenti del Nucleo Interno di Valutazione e da un docente individuato dal Collegio dei Docenti. Il gruppo di progettazione ha tenuto conto di un'attività preliminare con cui è stato possibile reperire una base di dati che, analizzati, hanno fatto emergere le esigenze di Docenti e Studenti. Si è svolta anche una ricognizione degli spazi esistenti e delle strumentazioni digitali in dotazione. Questo ha permesso, attraverso incontri online, in presenza e tramite file condivisi, di elaborare il presente Progetto. Dalle esigenze emerse, è stato possibile effettuare un'attenta analisi delle offerte presenti sul mercato per sviluppare soluzioni ad hoc per l'Istituto.

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

La formazione continua e permanente, per fasi ed obiettivi, rappresenta una imprescindibile azione di supporto per implementare le pratiche metodologico-didattiche innovative. Una prima fase, da avviare nell'a.s. in corso, sarà mirata alla condivisione degli obiettivi del sistema progettato. Una seconda fase si concretizzerà nell'organizzazione di: • percorsi formativi rivolti ai docenti per abilitarli all'utilizzo dei dispositivi (con il contributo dell'animatore digitale e del team per l'innovazione) e per consentire l'acquisizione di competenze nelle pratiche didattiche; • occasioni di confronto, di tutoring e di autoriflessione della comunità dei docenti; • gruppi di progettazione didattica interdisciplinare; • incontri di disseminazione di buone pratiche attraverso momento collegiali e condivisione nel cloud di materiali e risorse ("valore aggiunto"); Una terza fase in itinere, infine, consisterà nel monitoraggio costante dell'efficace utilizzo degli ambienti realizzati.

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	550

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	24	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%		116.813,42 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.937,79 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.468,89 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.468,89 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				194.688,99 €

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.