



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

IC G.VERGA

Codice meccanografico

LTIC840007

Città

PONTINIA

Provincia

LATINA

Legale Rappresentante

Nome

ELIANA

Cognome

FIUME

Codice fiscale

FMILNE71E43H501H

Email

elyfiume@gmail.com

Telefono

3398448121

Referente del progetto

Nome

Daniele

Cognome

Raponi

Email

daniele.raponi@hotmail.it

Telefono

3463331181

Informazioni progetto

Codice CUP

G84D22006130006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16674

Titolo progetto

4C_LAB: creare, comunicare e collaborare negli ambienti innovativi

Descrizione progetto

Con il progetto 4_CLAB si intende potenziare la filosofia delle quattro "C": Creatività, Collaborazione, pensiero Critico e Comunicazione, come obiettivi trasversali da vivere in ambienti innovativi. La soluzione progettuale è di tipo ibrido: si organizzeranno alcune aule in modo da destinare agli studenti ambienti dedicati e si creeranno spazi comuni innovativi ripensando e/o implementando aree attraverso una vocazione digitale/interattiva/immersiva. In un numero specifico di aule della scuola primaria e secondaria si andranno quindi a specializzare gli spazi per far sì che siano a costante supporto della didattica disciplinare, con strumenti caratterizzanti e di indirizzo. Non serviranno nuovi spazi ma si sfrutteranno diversamente quelli esistenti. La biblioteca di ognuno dei tre plessi sarà convertita in mediateca, saranno realizzati il laboratorio di musica digitale e linguistico nel plesso della secondaria, implementato il Fablab della scuola secondaria, già impostato su una didattica innovativa, il quale sarà replicato nei due plessi della scuola primaria. Si interverrà fisicamente su 7 ambienti di apprendimento comuni e su 11 aule didattiche, ma l'innovazione avrà un forte impatto su tutto l'IC. Si lavorerà con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative. L'investimento nella dotazione digitale sarà l'aspetto più significativo in quanto, per alcuni arredi, si partirà dalle dotazioni già presenti nell'istituto acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. Si unirà una dotazione tecnologica specializzata, sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili) che sarà posta su carrelli mobili dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. La mediateca sarà uno spazio in cui promuovere l'educazione all'informazione (information literacy), lettura/scrittura, per cercare libri su schermi touch-screen, ascoltare musica su sedie iPod con altoparlanti integrati, sfidare amici con videogiochi didattici o vedere film su schermi giganti. Il Fablab sarà implementato rispetto alla dotazione attuale e tutte le sezioni esistenti o da replicare nei plessi saranno rese ancor più innovative con visori VR, stampanti 3D, kit di progettazione. Altro ambiente innovativo sarà il Digimusic_4.0: l'uso degli strumenti digitali per fare musica a scuola può contribuire ad allargare gli orizzonti didattici dei discenti, considerando anche la presenza di percorsi ad indirizzo musicale nell'istituto, andando ad allestire un ambiente innovativo a carattere laboratoriale fruibile da tutti gli alunni (non solo quelli dell'indirizzo musicale). In questo laboratorio la musica avrà carattere trasversale in uno scenario multidisciplinare attraverso l'approccio STEAM. Grazie all'utilizzo di software di editing e scrittura musicale, si progetteranno composizioni in ambienti digitali, lavorando su competenze trasversali: ascolto, condivisione degli spazi e rispetto del proprio ruolo in un gruppo. Nella Scuola secondaria si realizzerà infine un laboratorio linguistico dotato di tablet con armadio/stazione di ricarica, impianto audio con casse bluetooth, pannello interattivo smartboard accompagnati da una fornitura di arredi adeguata, con banchi modulari trapezoidali; l'apprendimento delle lingue sarà più agile e dinamico, spontaneo e adatto a tutti gli alunni nella lettura e nella comprensione, nell'ascolto e nel parlato, sempre in ottica immersiva e collaborativa.

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'IC Verga conta complessivamente 64 aule, distribuite su 3 edifici. Nel plesso principale, quello della scuola secondaria primo grado in viale della Libertà (Pontinia), sono presenti n. 34 aule, di cui una adibita come laboratorio di informatica, un'area laboratoriale Fablab comprendente aula VR, aula progettazione/automazione con Arduino/Robot, area stampa 3D. Nel plesso di Largo Pasubio sono presenti 14 aule. Nel plesso di Via Migliara 54 sono presenti 11 aule. Grazie al bando PON Digital Board, complessivamente 18 aule della scuola secondaria e 4 della primaria del nostro IC sono già state dotate di Panel interattivi. Nelle rimanenti classi sono presenti 9 LIM inadatte al modello didattico che si intende ora perseguire grazie alla presente misura. L'IC è inoltre dotato di 84 tra pc e tablet, di cui alcuni obsoleti, disposti in buona parte all'interno di un laboratorio informatico e di un carrello ricaricabile. Questi strumenti sono utilizzabili dagli alunni, anch'essi in parte acquistati grazie ai finanziamenti PON/PNSD e finora sono stati adibiti sia per la didattica a distanza che per la didattica digitale integrata. Va considerato che alcuni panel già presenti nell'istituto sono poco adeguati agli ultimi prodotti disponibili di didattica digitale e inadatti ai più recenti software. A questa dotazione di dispositivi va aggiunta una rilevazione degli arredi flessibili già presenti a scuola, quali banchi modulari e sedie impilabili, adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari, innanzitutto orientati al cooperative learning e alla didattica laboratoriale. Se si fa eccezione per le attrezzature presenti nei locali di segreteria, nell'aula informatica e del laboratorio FABLAB del plesso Scuola sec.1^ grado, il resto della dotazione di dispositivi è presente nelle singole aule in cui gli alunni svolgono la maggior parte delle proprie attività didattiche. Occorre pertanto ampliare la dotazione esistente ai fini della realizzazione di ulteriori e innovativi spazi di apprendimento per il consolidamento delle attività scolastiche, per il supporto agli alunni con difficoltà nell'apprendimento (disturbi specifici, disabilità, deficit di natura linguistica e altri bisogni educativi speciali), potenziamento dello studio delle lingue straniere, della musica, della fabbricazione digitale, in un'ottica di attività didattica collaborativa e laboratoriale.

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.

Il progetto 4C_Lab propone, per migliorare l'offerta formativa del nostro Istituto, il modello ibrido, dimostrandosi quello che più di altri permetterà di ottimizzare le risorse e valorizzare i nuovi ambienti di apprendimento. Il modello ibrido favorirà il coinvolgimento e la partecipazione di tutte le componenti scolastiche, orientando la didattica tradizionale verso un approccio più laboratoriale ed esperienziale, a partire dalle materie STEM sino a coinvolgere le competenze linguistiche e musicali. Secondo le indicazioni dipartimentali e collegiali, si realizzeranno n. 18 spazi innovativi (previsti dal target): trasformare n. 6 aule della scuola secondaria e n. 5 aule della scuola primaria in ambienti di apprendimento disciplinari e interdisciplinari innovativi; implementare il Fablab scolastico rendendolo un ambiente didatticamente ancora più innovativo realizzando uno spazio condiviso con la biblioteca della scuola secondaria che potenzi la dotazione esistente e crei un'area per progettare, comunicare, collaborare; si realizzeranno altri n. 2 FABLAB impostati come quello della secondaria (area VR, area progettazione/automazione con Arduino/Robot, area stampa 3D) nei plessi della scuola primaria; la biblioteca scolastica sarà quindi convertita in "Mediateca" in ognuno dei tre plessi (n. 3 mediateche); infine, visto l'indirizzo musicale dell'IC, si realizzerà uno spazio innovativo dedicato alla musica digitale fruibile da tutti gli alunni del primo ciclo. Ogni plesso dell'istituto sarà dotato di un carrello contenente una flotta di Chromebook e di uno spazio immersivo (tappeti digitali). Per alcune delle nuove aule laboratorio si prevede di acquistare tavoli e banchi interattivi, dotate di monitor touchscreen incorporato; per altre, specifici kit didattici per le attività di Robotica e Coding con le STEM o per la produzione Podcast e montaggio audiovideo. Gli ambienti nuovi saranno dotati di arredi flessibili e adattabili alla creazione di isole di apprendimento cooperativo. Quelli già presenti verranno integrati con l'acquisto di nuovi banchi tecnologici dotati di device integrati quali pc e stampanti 3D polifunzionali. Tutti gli ambienti saranno potenziati con software didattici per l'apprendimento, l'inclusione, la progettazione e la collaborazione finalizzate alla creazione di prodotti digitali interattivi e divulgativi ideati in contesti laboratoriali.

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 "fissa" per l'apprendimento disciplinare e interdisciplinare innovativo	11	Pannelli interattivi, Notebook, software didattici, kit didattici digitali, pavimento interattivo, PC con microscopio USB, Leap motion device controller, Joypad sfide didattiche, HDD server/archivio	Arredi flessibili e modulari per isole cooperative e aree differenziate per compito; spazi specializzati con scaffalature e tavoli in chiave interattiva/immersiva, con postazioni caratterizzanti	Promuovere apprendimenti esperienziali e attività cooperative e collaborative, sostenendo la motivazione e un apprendimento attivo e consapevole per tutti, nel rispetto delle differenze individuali
Laboratorio di fabbricazione digitale per la realtà virtuale/aumentata,	2	Pannelli interattivi; stampanti e scanner 3D, penne 3D PLA, plotter, pantografo 2D,CNC, visori	Arredi flessibili e modulari per isole cooperative e aree differenziate per compito; spazi specializzati con	Promuovere la cooperazione e la personalizzazione finalizzati alla creazione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
robotica e coding, stampa 3d		VR, sussidi realtà aumentata, kit didattici coding/robotica, piattaforme tipo Arduino, tappeti digitali	scaffalature e tavoli in chiave interattiva/immersiva, con postazioni caratterizzanti	di ambienti virtuali, oggetti 3d ed esperienze di coding e robotica per potenziare competenze trasversali e disciplinari
Mediateca innovativa	3	Pannelli interattivi, videocamere, sistemi audio/altoparlanti, software di editing e didattici, lettori portatili musica digitale, cataloghi e-book, tappeti digitali, Kit comandi vocali, Kit AR	Arredi flessibili e modulari per isole cooperative e aree differenziate per compito; spazi specializzati con scaffalature e tavoli in chiave interattiva/immersiva, con postazioni caratterizzanti	Potenziare le possibilità comunicative e didattiche della biblioteca creando ambienti in cui ricerca, lettura, approfondimento e creatività si intrecciano con linguaggi innovativi e personalizzabili
Laboratorio linguistico digitale innovativo	1	Tablet con armadi/stazioni di ricarica, impianto audio con casse/cuffie Bluetooth, pannello/schermo interattivo; software didattici, tappeti digitali	Arredi flessibili e modulari per isole cooperative e aree differenziate per compito; spazi specializzati con scaffalature e tavoli in chiave interattiva/immersiva, con postazioni caratterizzanti	Promuovere un apprendimento delle lingue straniere agile e dinamico, adatto a tutti gli alunni e ad ogni funzione comunicativa, sfruttando le potenzialità del digitale e le risorse del web
Laboratorio musicale digitale innovativo	1	PC con software per la produzione/creazione di musica digitale; Casse Bluetooth, mixer digitale con impianto/sistema di amplificazione, batteria elettronica, Kit musica elettronica	Arredi flessibili e modulari per isole cooperative e aree differenziate per compito; spazi specializzati con scaffalature e tavoli in chiave interattiva/immersiva, con postazioni caratterizzanti	Potenziare le competenze musicali, la creatività individuale e di gruppo, per arricchire le esperienze di apprendimento con linguaggi innovativi ed immersivi integrandoli con la musica strumentale

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

L'innovazione organizzativa e didattica sarà promossa sia nelle aule innovative "fisse" fruite dalle classi nelle lezioni curricolari, sia negli spazi di apprendimento innovativi condivisi (FABLAB, mediateca, lab. linguistico e lab. di musica digitale) che gli alunni frequenteranno assiduamente nei vari plessi. Le aule innovative "fisse" saranno caratterizzate internamente da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività e delle metodologie didattiche adottate. Gli studenti di tutte le classi dell'IC, inoltre, ruoteranno negli ambienti innovativi dedicati (Fablab, musica digitale, mediateca): i ragazzi potranno trovarsi di ora in ora in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della motivazione e della concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun laboratorio anche problem posing e problem solving su discipline diverse. Le competenze digitali della popolazione scolastica saranno potenziate consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali promuoverà l'acquisizione di un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso, che va al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche: occorreranno competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare gli studenti da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che ci si pone è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Si promuoverà inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con spazi comuni a disposizione di tutto l'istituto che integreranno la didattica tradizionale con contenuti innovativi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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 da realizzare supportano la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento, inteso come apprendimento esperienziale e come occasione di didattica ibrida. L'implementazione della dotazione digitale garantisce feedback adattati alle esigenze di ognuno. Si promuoveranno attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte (Mediateca e DigiMusic_4.0), anche con esperienze di gamification (Fablab e DigiMusic_4.0). L'inclusività sarà garantita sia nella dotazione hardware che software, con strumentazioni, app e programmi specifici per i disturbi specifici di apprendimento e le disabilità sensoriali. In un contesto di neuro-varietà e di didattica inclusiva, in cui è fondamentale rinforzare le abilità sociali ed emotive e il peer learning, saranno individuate soluzioni specifiche per tutti gli studenti con Bisogni Educativi Speciali sia nel contesto classe che negli spazi condivisi.

Composizione del gruppo di progettazione

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

☐ Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione è coordinato dal referente di progetto ed è composto, oltre che da DS e DSGA, da docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche e dall'assistente tecnico in servizio. Al suo interno sono già stati suddivisi i ruoli: un responsabile tecnico, esperti in progettazione didattica, un coordinatore della comunicazione e varie figure per l'aggiornamento della dotazione esistente e il reperimento delle esigenze nei vari plessi, anche per l'inclusione. Il gruppo opererà, per la stesura del progetto, raccogliendo il riscontro e le esigenze, anche al fine di orientare il dettaglio della progettazione da prodursi entro giugno. È previsto un calendario di incontri sia in presenza che in videocall. Si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma in uso nell'istituto. Si procederà coinvolgendo in modo capillare docenti e dipartimenti, in modo da usufruire di scelte deliberate collegialmente.

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 promozione/fruizione di ambienti innovativi necessita di competenze diffuse: si prevedono percorsi di formazione e di condivisione di esperienze per assicurare un bagaglio di competenze, risorse ed attività che, grazie anche al peer to peer, consentirà la massima fruizione delle potenzialità innovative dei nuovi ambienti. Il percorso di formazione del personale prevede una prima fase mirata alla condivisione degli obiettivi e delle caratteristiche del sistema didattico che si intende adottare; una seconda fase verrà erogata parallelamente all'implementazione dei nuovi ambienti di apprendimento con una metodologia "learning by doing", al fine di abilitare all'utilizzo dei nuovi dispositivi e modelli didattici. Una terza fase, in itinere e continua, avrà il fine di accompagnare e monitorare la messa in atto del nuovo sistema didattico-organizzativo. Saranno promosse inoltre nel PTOF attività progettuali, partecipazione a contest interni/esterni, collaborazioni con il territorio.

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	850

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%		87.282,48 €
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%		4.000,00 €
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

20/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.