



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Informazioni avviso/decreto

Istituto Comprensivo MATILDE SERAO - ORTONA
Codice AOO: AOF6BE4
Prot. 0001971 del 25/02/2023
VI (Entrata)

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. MATILDE SERAO ORTONA N.1

Codice meccanografico

CHIC841002

Città

ORTONA

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

MARCO

Cognome

DE MARINIS

Codice fiscale

DMRMRC61D20G141H

Email

marco.demarinis@istruzione.gov.it -marcodm445@gmail.com

Telefono

085 9063482

Referente del progetto

Nome

Marco

Cognome

de Marinis

Email

chic841002@istruzione.it

Telefono

0859063482

Informazioni progetto

Codice CUP

C74D22002670006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10770

Titolo progetto

"Aule e spazi digitali per una didattica collaborativa, inclusiva e differenziata"

Descrizione progetto

L'I.C. Matilde Serao di Ortona ha aderito, da 3 anni, alla rete nazionale delle scuole "Senza zaino" che adottano il cosiddetto "approccio globale al curricolo", anche censito dall'Indire, tra i modelli delle "Avanguardie educative", quale metodologia dell' "apprendimento differenziato". L'adesione alla rete ha comportato percorsi di formazione ricorrente per molti docenti dall'infanzia alla secondaria e la progressiva articolazione di un curricolo condiviso e verticale, la riorganizzazione, nei plessi dove funziona la sperimentazione, degli spazi e la parziale sostituzione degli arredi, secondo un setting che abolisce la configurazione "frontale" e la centralità dell'insegnante (la cattedra è abolita a favore di un piccolo piano d'appoggio per i docenti) in quanto gli alunni o sono disposti attorno a grandi tavoli quadrati (scuola dell'infanzia e primaria) o dispongono di banchi di forma triangolare/trapezoidale (scuola secondaria) che consentono diverse configurazioni di gruppi di lavoro ma non in maniera occasionale, bensì in permanente modalità cooperativa. In tal modo cambia anche il ruolo del docente, il cui compito è quello di predisporre stimolanti e nuove attività didattiche e di organizzare il processo di apprendimento ai tavoli costituendo i gruppi secondo il diverso livello di competenze raggiunto dai singoli (tutoraggio) in sinergia con il team docenti che dovrà coordinarsi nella progettazione di paesaggi di apprendimento comuni. Il processo di apprendimento privilegia la predisposizione di esperienze significative, dell' "imparare facendo" e l'organizzazione del lavoro è scandita attraverso il ritmo di procedure dettagliate e condivise, la cui finalità è quella di accogliere, condividere, rendere autonomi e responsabili. Inoltre, e questo è il significato di "apprendimento differenziato", l'aula è strutturata come una pluralità di spazi di apprendimento e di socializzazione, in quanto, accanto ai tavoli o ai banchi, nell'aula si prevedono l'agorà (spazio per la quotidiana espressione sociale ed emotiva), i mini laboratori (angolo scientifico e antropologico), le pannellature che rivestono le pareti, dove trovano luogo di divulgazione le istruzioni per l'uso (IPU), definite dal docente in condivisione con la classe. La scuola senza zaino viene attuata, ad oggi, nelle scuole primarie più numerose (2plessi/4), in quasi tutte le scuole dell'infanzia (3 plessi/5) e nella scuola secondaria (1/1). Dunque, si ritiene che il modello pedagogico-organizzativo adottato non solo sia già di per sé coerente con le finalità di innovazione didattica espresse nel Piano scuola 4.0 ma che l'ulteriore evoluzione a livello digitale della scuola possa concorrere al potenziamento degli strumenti e delle prassi didattiche laboratoriali, verso una co-struzione dei percorsi d'apprendimento, in modo che siano sempre più partecipati, integrati, inclusivi e motivanti. Criteri di ottimizzazione delle risorse, di introduzione progressiva del digitale a scuola e di efficientamento degli spazi disponibili, suggeriscono di organizzare spazi laboratoriali condivisi per la scuola primaria e un misto di laboratori e aule digitali (tutte) nella scuola secondaria, dove l'esperienza già condotta delle classi digitali trova terreno fertile. In tal modo, sarà possibile sia portare il digitale in classe che condurre le classi in laboratori digitali specializzati, pensati per la mobilitazione delle competenze trasversali.

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.).

1. Ricognizione delle infrastrutture: 1.1. E' stato ultimato il cablaggio di tutte le aule dell'istituto mediante il finanziamento PON FESR REACT EU "Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole". 1.2. Allacciati n.5 edifici su 11 alla fibra ultra larga. 1.3. Sottoscritti i contratti per il nuovo web e i servizi in cloud. 2. Laboratori digitali comuni realizzati con finanziamenti regionali, statali ed europei ed il concorrere dei finanziamenti per l'emergenza sanitaria: 2.1. n. 1 laboratorio STEM nella scuola secondaria (1 Lim 80', 1 plotter, 1 science bus, 18 banchi tipo virgola con 3 torrette di ricarica centrali, 1 stampante 3D, kit visori 3D, 1 drone, sedute nuove). 2.2. n. 1 laboratorio linguistico/multimediale nella scuola primaria (1 monitor touch, 18 banchi tipo virgola con 3 torrette di ricarica centrali, 18 pc all-in-one, software linguistico, visori 3D, stampante 3D, 1 drone). 2.3. n. 3 laboratori multimediali nella scuola primaria (ciascuno dotato di 1 Lim, 10 notebook dual core, cattedra porta notebook, 18 banchi tipo virgola distribuiti in 3 cerchi, integrati con elementi di robotica e di didattica immersiva) 2.4. n.1 laboratorio multimediale nella scuola primaria (dotato di 1 Lim, tavoli esagonali, 24 notebook dual core). 2.5. n. 1 laboratorio linguistico/multimediale nella scuola secondaria (dotato di 1 monitor touch, 18 notebook dedicati al prestito per DAD, 1 carrello di ricarica). 3. Totale attrezzature e dispositivi 3.1. n. 3 carrelli di ricarica. 3.2. n. 32 schermi interattivi, di cui (tra quelli ben funzionanti) 23 monitor touch 65', n. 5 monitor touch da 75', 5 LIM. 3.3. n. 165 dispositivi di cui circa 15 PC fissi (tra nuovi e donati/ricondizionati quasi tutti collocati negli uffici), 112 notebook (oltre 80 dei quali poco performanti - dual core di vecchie generazioni - in parte ricondizionati con finanziamenti covid o acquistati in emergenza già ricondizionati), circa 40 tablet (di cui 15 con sistema IOS). 3.4. n.2 stampanti 3D. 3.5. n. 2 kit robotica. 3.6. n. 2 droni 3.7. n. 2 kit visori 3D per didattica immersiva 4. Arredi innovativi 4.1. n.39 banchi virgola configurabili ad onda lineare o a gruppi/cerchi di 3 banchi ciascuno con 2 posti/alunno 4.2. n. 6 torrette di ricarica centrali 4.3. n. 50 sedute mobili portazaino Altri arredi innovativi senza zaino sono stati acquistati con contributi volontari, fondi del Comune o fondi per il funzionamento della scuola

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 mira ad integrare le prassi educative già in uso nella scuola senza zaino (didattica laboratoriale sul modello del sapere artigiano, didattica cooperativa, espressione socio-affettiva nell'agorà, condivisione e scrittura delle regole, progettazione concertata dei docenti ad integrare le discipline o aree/disciplinari) con un più capillare e costante utilizzo curricolare dei mezzi digitali, puntando ad una positiva contaminazione della sperimentazione senza zaino negli altri plessi e ad una fase di formazione/diffusione delle buone pratiche, cui integrare nuove ed ulteriori metodologie didattiche in spazi dedicati. Si intende pertanto potenziare e trasformare alcuni spazi d'apprendimento esistenti, come ad esempio le biblioteche o l'aula di musica e di arte, in laboratori digitali espressivi per la lettura libera e digitale, la scrittura creativa, il prestito e l'editoria digitali, l'apprendimento delle STEAM, il debate, la grafica digitale o la realizzazione di podcast. In tal caso si ipotizzano lavori per il miglioramento estetico ed acustico degli spazi, l'installazione/integrazione di arredi nuovi e modulari, l'integrazione delle risorse digitali. Si prevede inoltre l'allestimento del setting d'aula senza zaino in una parte delle classi di scuola primaria, in quanto esse si configurano come spazi d'apprendimento innovativi, sperimentali, inclusivi, collaborativi, dalla cui prassi didattica partire per un uso efficace dei dispositivi digitali. La terza operazione sarà quella di realizzare classi 4.0 in tutte le aule della scuola secondaria. In essa, da alcuni anni sono funzionanti due sperimentazioni parallele, quella senza zaino e quella delle classi digitali, che da quest'anno si sta cercando di integrare in un modello didattico unico. Le aule saranno arredate secondo il setting delle scuole senza zaino e dotate di dispositivi dove saranno caricati i testi in formato digitale, riducendo la fruizione del testo cartaceo prevalentemente all'uso domestico e consentendo a tutti di poter disporre di un device (in media 1/2 alunni). Gli studenti avranno a disposizione poi le risorse digitali dei laboratori realizzati e da integrare. Ciò consentirà la realizzazione di un modello organizzativo ibrido tra quello tradizionale dell'identificazione classe-aula e lo spostamento in laboratori dedicati a discipline integrate (musica-podcast-arte-grafica digitale-debate, ecc).

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.)
Aule scuola secondaria I grado	7	ipad con custodia e penna, monitor touch, carrello di ricarica, software di gestione per l'inclusione e realtà aumentata	banchi per configurazioni multiple per didattica cooperativa, mini laboratori, armadi per la conservazione dei dispositivi, sedute morbide e strutture per mini agorà, postazioni docenti	modello avanguardia educativa dell'apprendimento differenziato, in cui gli arredi e i device consentano di operare per diversi livelli di competenza e di modularità organizzativa
Multiteche (biblioteche scolastiche)	2	monitor touch su carrello e tavoli interattivi, pc portatili, stampante multifunzione, software di editoria e gestione prestito digitale	tavoli, tribunette, pareti attrezzate e mobili, pannelli di legno, sedute	Trasformazione delle tradizionali biblioteche in spazi per la didattica digitale integrata ed interdisciplinare per prestito digitale, debate, editoria digitale, digital storytelling

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
DigitArt (Aula d'arte)	1	monitor interattivo su carrello, pc docente, tavolette grafiche, carrello di ricarica, notebook, software di grafica	postazione docente, pannelli, scaffalature e armadi	digitalizzazione dell'aula d'arte per la produzione di materiali multimediali e realizzazione di prodotti di arte digitale
Laboratorio podcast (Aula di musica)	1	monitor interattivo su carrello, pc postazione docente, strumentazione per la registrazione audio e software di gestione regia per lo streaming di prodotti su varie piattaforme social	armadi, pannellature e pannelli fonoassorbenti, angolo agorà	Trasformazione ed integrazione dell'aula musicale in spazio per lo streaming in piattaforme social, giochi di ruolo e per la mobilitazione competenze espressive e sociali
Multimedia (aula multimediale)	1	monitor interattivo, periferiche, tastiere per alunni con disabilità, pacchetto office, schede arduino, visori VR, robotica	tavoli con passacavi, tavolo robotica	Trasformazione del laboratorio linguistico in un laboratorio multimediale per lo svolgimento di attività didattiche trasversali
Aula STEAM	1	monitor interattivo, microscopio digitale, stampante 3D	postazione docente	Integrazione del laboratorio STEAM per la proiezione più efficiente su schermo delle attività pluridisciplinari didattiche (visori VR e microscopio digitale)
Agorà	1	tavolo interattivo, tablet	librerie, sedute morbide, pannelli mini laboratorio	Trasformazione di uno spazio in luogo per l'espressione socio-affettiva, il confronto e il lavoro di ricerca individuale, relax, ascolto musica e lettura libera
Aule 4.0 scuola primaria	9	monitor touch, carrelli ricarica, notebook, ipad con penna, mini laboratori, robotica, microscopi digitali, libri per realtà aumentata e per l'inclusione, software per editing, com. aument, stamp 3D	tavoli collaborativi e portatavole, pannellature, angoli morbidi per agorà, postazioni docenti con sedute	aule strutturate per l'apprendimento differenziato e cooperativo

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

Sul piano organizzativo, le classi, ad esclusione del primo triennio della scuola primaria (dove la didattica digitale si avvarrà del solo prevalente supporto del monitor touch), utilizzeranno le risorse digitali secondo una certa scansione oraria settimanale in modo da evitare il loro utilizzo da parte di pochi e sporadici insegnanti. Si farà leva sulla programmazione dei paesaggi di apprendimento, cioè sulla elaborazione di progettazioni didattiche comuni ed integrate per ampliare lo spazio della didattica laboratoriale. Gli orti didattici, le aule all'aperto, i laboratori linguistici e multimediali, le aule disciplinari e le risorse digitali messe in rete ma assegnate anche alle singole classi, daranno vita ad aule aggiunte o riconfigurate, solo dopo aver rivisitato le pratiche e i modelli educativi in fase di programmazione e di formazione continua, all'interno di un progetto di lungo periodo. La fase più delicata e complessa di implementazione del progetto next generation classroom, infatti, consisterà nel cambio di paradigma didattico, che richiede talvolta un diverso e capovolto modo di articolare il processo di insegnamento-apprendimento. Per far ciò sarà necessario coinvolgere il personale docente in incontri dipartimentali per comprendere come i mezzi digitali possano riconfigurare l'apprendimento attraverso la mobilitazione di competenze che mettano in gioco la creatività e la collaborazione degli studenti, partendo dalle pratiche per arrivare ai saperi. La nostra scuola si avvantaggia dell'esperienza offerta dal modello pedagogico senza zaino il quale, ispirandosi alla Montessori, alle scuole attive fino a Bruner e Gardner, ha sempre messo in risalto il modello artigianale della bottega, che è stato alla base delle migliori espressioni dell'arte e della manifattura italiana. Tale modello insegna ad apprendere facendo e costruendo, imparando ad osservare a fondo la realtà, a scomporla e ricostruirla, mettendo in discussione modelli preconfezionati e stereotipi mentali, passando dalle fasi sensoriali per acquisire l'intelligenza delle esperienze. In questo, i mezzi digitali possono fornire un utile supporto per ampliare ed integrare il mondo delle competenze e delle esperienze analogiche e sensoriali.

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.

Quanto all'inclusività, il modello educativo senza zaino prevede che gli alunni con BES svolgano le proprie attività stabilmente in piccoli gruppi e il docente di sostegno talvolta diventi un docente/tutor aggiunto. I device dedicati, poi, in alcuni casi (DSA, alcune tipologie di disabilità cognitive) supportano specifici software per l'apprendimento e la comunicazione. Saranno acquistati diversi pacchetti di software individuati dal dipartimento dei docenti di sostegno. Gli stessi arredi saranno di tipo modulare o comunque pensati per ospitare gruppi collaborativi, sia nella scuola primaria che secondaria. I saperi pratici, artigiani, laboratoriali, l'apprendimento delle STEM in specifici ambienti strutturati, poi, offriranno modo alle alunne di misurarsi in esperienze motivanti proprio in quei campi del sapere in cui, per motivi culturali, le stesse non eccellono o non trovano orientamento alla vita professionale.

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

Studenti e genitori non comporranno stabilmente il gruppo di progettazione ma saranno sia invitati a partecipare ad alcune sessioni di lavoro che consultati, anche attraverso questionari on line, per acquisire opinioni e suggerimenti relativi all'organizzazione didattica, agli spazi e alle competenze in uscita da mobilitare.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione sarà in parte individuato dal dirigente tra le figure che hanno specifiche competenze digitali o di progettazione già incaricate (animatore digitale, team per l'innovazione digitale) ma anche individuate a seguito di pubblica consultazione. Il gruppo sarà articolato sulla base delle necessità progettuali (specialista della progettazione degli spazi e degli arredi/ specialisti nel campo della didattica e degli strumenti digitali/ specialista nella progettazione pedagogica/ specialista nel campo della didattica dell'inclusione). Una volta individuato il gruppo, lo stesso procederà ad acquisire informazioni, stimoli, timori, confrontandosi, di volta in volta, con i componenti della scuola; saranno articolate riunioni e lanciati sondaggi con gli studenti della scuola secondaria e i loro genitori, i docenti dei vari gradi e dei plessi interessati agli interventi, fino all'elaborazione del capitolato degli acquisti.

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 realizzazione degli spazi d'apprendimento sarà accompagnata, parallelamente, da un piano di formazione in parte erogato dalle scuole polo per la formazione individuate dal Ministero, in parte programmato dalla scuola e realizzato mediante le risorse per l'animatore digitale. Sulla base di tali risorse saranno individuati e retribuiti sia, all'interno, i docenti che vogliono condividere le buone prassi e le competenze in campo digitale con i colleghi, sia specifici esperti in didattica digitale, con ciò intendendosi non tanto l'utilizzo di sé stesso del mezzo digitale, quanto la strutturazione di un processo d'insegnamento-apprendimento che trovi nei mezzi digitali strumenti di veicolazione dei saperi e di interazione attiva con gli studenti. Ad ogni modo, il capitolato degli acquisti prevederà l'erogazione, da parte delle aziende fornitrici, di alcune ore di formazione specificamente orientati all'utilizzo didattico dei dispositivi richiesti.

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	250

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%		87.372,51 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.392,14 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.196,07 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			141.960,72 €	

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

25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.