



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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. VIA DELLE CARINE

Codice meccanografico

RMIC8D6009

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

Andrea

Cognome

Caroni

Codice fiscale

[REDACTED]

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Referente del progetto

Nome

Laura

Cognome

Lenzi

Email

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Informazioni progetto

Codice CUP

J84D23000490006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24832

Titolo progetto

INNOVADADA

Descrizione progetto

Il progetto INNOVADADA, in sinergia con la prima azione del Piano "Scuola 4.0", mira alla realizzazione e potenziamento di ambienti di apprendimento innovativi al fine di accogliere e soddisfare le esigenze formative degli alunni e delle alunne e garantire il successo formativo di ciascuno e ciascuna. Il progetto si basa sulla centralità dell'allievo/a che, spostandosi da un ambiente all'altro nel corso della giornata scolastica, diventa protagonista del suo apprendimento e anche sull'ambiente stesso di apprendimento, in quanto questo incoraggia l'impegno attivo degli alunni e delle alunne e sviluppa in loro la dimensione metacognitiva dell'attività di discenti. Si intende sostenere e potenziare l'apprendimento cooperativo ben organizzato attraverso la motivazione e il ruolo chiave delle emozioni durante il percorso di crescita. L'ambiente di apprendimento valorizza le differenze individuali perché offre ad ogni alunno e alunna lo stimolo per essere al centro del processo di apprendimento e, pertanto, dal 2018 l'Istituto Comprensivo Via delle Carine ha scelto di attuare nella scuola Secondaria di I grado il DADA, la Didattica per Ambienti Di Apprendimento. Le Scuole che adottano questo modello organizzativo e metodologico, riunite nella Rete Scuole Dada, si caratterizzano per la didattica che vede e considera tutto il mondo ambiente di apprendimento, non soltanto l'aula scolastica. L'esperienza di questi primi anni di attivazione ha reso possibile il miglioramento della didattica e il senso di cura degli spazi condivisi. Questi risultati incoraggiano il Collegio dei Docenti e il Dirigente Scolastico ad attivare, con il Piano "Scuola 4.0", una parte dell'attività didattica secondo il modello del DADA anche per gli alunni della scuola Primaria, coerentemente con lo sviluppo del curriculum verticale d'Istituto che vuole sostenere l'alunno e l'alunna nella sua crescita per tutto il percorso del I Ciclo di studi. Nel progetto INNOVADADA si prevedono, pertanto, per la scuola Primaria e la scuola Secondaria, la configurazione di 14 ambienti fissi in spazi flessibili, e il potenziamento delle aule tematiche e per l'inclusione con moduli di arredi, di monitor, di device, di tecnologia STEM, di piattaforme di contenuti e realtà virtuale. Il progetto INNOVADADA mira, quindi, alla realizzazione di un "ecosistema didattico" inclusivo e laboratoriale, in cui ogni alunno e alunna possa implementare il pensiero critico, computazionale, divergente, creativo e le competenze inerenti alla alfabetizzazione mediatica e, nello stesso tempo, contribuisca attivamente alla gestione dello spazio fisico e relazionale in cui si trova. L'aula innovata diventa ambiente adattabile alla lezione, proposta di volta in volta, e costituisce il luogo elettivo in cui si svolge ampia parte del processo conoscitivo, nel quale gli alunni possono sentirsi protagonisti del percorso di apprendimento e costruzione di nuovi contenuti.

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.).

La riflessione che ha guidato il Dirigente scolastico e il Collegio dei docenti nella definizione di INNOVADADA è che gli "ambienti di apprendimento" rappresentano lo strumento e l'obiettivo da realizzare quando si vuole promuovere un apprendimento significativo ed esperienziale, basato sulla rielaborazione attiva delle informazioni, la produzione consapevole di conoscenza, l'utilizzo critico e proattivo dei contenuti didattici. La nuova configurazione degli ambienti sarà finalizzata a consolidare e potenziare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale), per sostenere la "connessione orizzontale" tra conoscenze disciplinari, comunità scolastica educante e mondo. Il progetto si sviluppa con differenti azioni che mirano ad implementare da un lato la dotazione di arredi esistenti con quelli modulari e flessibili e dall'altro a potenziare la dotazione tecnologica e digitale acquisita attraverso i finanziamenti PON e PNSD precedenti. Nel nostro istituto sono presenti 24 aule tematiche, 20 LIM e Digital Board associati ad altrettanti computer, 19 tablet, 40 computer a postazione fissa, 39 access point, 20 tavoli modulari ergonomici. Parte della dotazione verrà integrata nei nuovi ambienti di apprendimento, spazi fisici riorganizzati in modo flessibile, modulare e inclusivo con la disposizione funzionale alle diverse attività e progettualità didattiche. Grazie alle dotazioni attuali e da implementare, gli alunni guidati dal docente nella ricerca e nel confronto, diventano sempre più capaci di rielaborare e creare i contenuti con l'uso di linguaggi digitali. Le differenti azioni permetteranno di creare ambienti di apprendimento che garantiscano il successo formativo di ogni singolo alunno, anche con bisogni educativi speciali. Per favorire il miglior utilizzo didattico dei dispositivi l'istituto predisporrà un proprio catalogo di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud. Il progetto elaborato per il nostro istituto prevede, quindi, ambienti fisici e virtuali di apprendimento, che permettono di andare anche oltre il semplice spazio fisico, aprendo l'apprendimento-insegnamento a una dimensione laboratoriale "on-life".

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.

Nel progetto INNOVADADA si prevede per la scuola Primaria la configurazione di 4 aule e spazi fissi: 1 ambiente per l'accoglienza di alunni e alunne con bisogni educativi speciali, innovato in spazi flessibili, polivalenti e multimediali, con arredi confortevoli e device condivisi dotati di kit didattici; 1 aula tradizionale polivalente trasformandola in ambiente multimediale per la fruizione condivisa dei materiali dei kit didattici e la costruzione collaborativa di contenuti multimediali; 1 biblioteca tradizionale innovata in biblioteca multimediale per la fruizione della lettura multicanale, l'esplorazione di contenuti digitali e la costruzione condivisa di narrazioni digitali; 1 aula di informatica a postazioni fisse individuali, innovata con nuovi dispositivi e software adatti a svolgere il laboratorio linguistico e le altre esperienze disciplinari. Per la scuola secondaria di I grado, si prevede l'innovazione di 6 ambienti: 1 aula dedicata ad alunni e alunne con bisogni educativi speciali trasformandola in uno spazio integrato con arredi confortevoli e device condivisi dotati di kit didattici; 3 aule tematiche di scienze, arte e tecnologia, da integrare con piattaforme didattiche tematiche e contenuti digitali che consentono la fruizione condivisa e immersiva; 1 laboratorio di informatica da potenziare con un dispositivo per la fruizione di contenuti digitali e l'analisi, la progettazione e la simulazione di esperienze relative alle aree disciplinari di riferimento; 1 Biblioteca multimediale da potenziare con dispositivi individuali per la fruizione di contenuti digitale e l'esperienza della lettura immersiva. Si prevede inoltre l'innovazione di 4 spazi ampi e di fruizione condivisa dagli alunni della scuola primaria e secondaria di I grado: 1 teatro tradizionale da innovare in sala teatro multimediale per la realizzazione di rappresentazioni ed attività che prevedono l'interazione di supporti audiovisivi; 1 aula magna multimediale da potenziare in spazio policentrico, da integrare con ambienti connettivi per molteplici attività di apprendimento e arredi flessibili per le attività di gruppo; 1 aula riunioni multimediale da innovare in sala polivalente per conferenze e videoproiezioni; 1 aula tradizionale multidisciplinare da innovare in spazio polifunzionale, con un dispositivo condiviso per la fruizione, l'analisi e la progettazione di contenuti digitali. Ogni ambiente innovato è predisposto per l'apprendimento significativo ed esperienziale.

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambienti Multimediali per la fruizione condivisa e individuale dei materiali dei kit didattici e la costruzione collaborativa di contenuti multimediali (per la scuola Primaria e Secondaria) 2 Dispositi	2	Dispositivi di fruizione collettiva (smart board) e di fruizione individuale (tablet); risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari	Arredi modulari flessibile (tavoli e sedie), armadi di sicurezza; tende oscuranti	Consolidare e potenziare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione)
Biblioteca Multimediale per la scuola Primaria per la fruizione della lettura multicanale, l'esplorazione di contenuti digitali e la costruzione condivisa di narrazioni digitali (per la scuola Seconda	1	Dispositivo di fruizione collettiva (smart board); risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari; l'esperienza della lettura immersiva.	Arredi modulari flessibile (tavoli e sedie), armadi di sicurezza; tende oscuranti	Promuovere, sostenere e potenziare la lettura; sostenere la "connessione orizzontale" tra conoscenze disciplinari, comunità scolastica educante e mondo

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
"BiblioInnova": biblioteca Multimediale Polifunzionale per la scuola con ambienti connettivi per molteplici attività di apprendimento (per la scuola Secondaria di I grado) 1 Risorse digitali di base,	1	Risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari; strumenti per l'esperienza della lettura immersiva; carrello di ricarica per tablet	Arredi per zona confort	Promuovere, sostenere e potenziare la lettura; sostenere la "connessione orizzontale" tra conoscenze disciplinari, comunità scolastica educante e mondo
Sala Teatro Multimediale per la realizzazione di rappresentazioni ed attività che prevedono l'interazione di supporti audiovisivi (per la scuola Primaria e Secondaria) 1 Telo da proiezione motorizzato	1	Telo da proiezione motorizzato; video proiettore; sistema di amplificazione; microfoni individuali; sistema di illuminazione della scena	Tende oscuranti	Promuovere, consolidare e potenziare le abilità cognitive e metacognitive: pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione
Aula Magna Multimediale – spazio policentrico con ambienti connettivi (per la scuola Primaria e Secondaria)	1	Dispositivi di fruizione collettiva (smart board); dispositivi di amplificazione	Arredi flessibili per le attività di gruppo, postazioni mobili per il debate	Implementare il pensiero critico, computazionale, divergente, creativo e le competenze inerenti alla alfabetizzazione; promuovere la gestione dello spazio fisico e relazionale in cui ci si trova
Sala Polivalente Multimediale per conferenze e videoproiezioni (per la scuola Primaria e Secondaria) 1 Dispositivo di fruizione collettiva (smart board); Postazioni mobili per il debate; tende oscuranti	1	Dispositivo di fruizione collettiva (smart board);	Postazioni mobili per il debate; tende oscuranti	Implementare il pensiero critico, computazionale, divergente, creativo e le competenze inerenti alla alfabetizzazione nei diversi linguaggi espressivi e comunicativi
Ambienti per l'accoglienza di alunni e alunne con bisogni educativi speciali, con spazi flessibili, polivalenti e multimediali (per la scuola Primaria e Secondaria di I grado)	2	Device condivisi dotati di kit didattici specifici per i Bisogni educativi speciale	Arredi per zona confort	Promuovere l'inclusione e il successo formativo di ogni alunno e alunna; valorizzare i punti di forza personali; sostenere la capacità di affrontare e superare le criticità
Aula di informatica con laboratorio linguistico (per la scuola Primaria)	1	Postazioni fisse individuali con software specifici per il laboratorio linguistico; contenuti disciplinari o interdisciplinari	Sedie per le postazioni	Consolidare e potenziare l'uso critico di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale; Implementare il pensiero critico, computazionale, divergente, creativo
Laboratorio di Informatica	1	Dispositivo di fruizione	Sedie per le	Promuovere la fruizione di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Multimediale (per la scuola Secondaria di I grado)		collettiva (smart board)	postazioni	contenuti digitali e l'analisi, la progettazione e la simulazione di esperienze relative alle aree disciplinari di riferimento
Aule tematiche di scienze, arte e tecnologia con dotazioni digitali di tipo immersivo (per la scuola Secondaria di I grado)	3	Piattaforme didattiche tematiche e contenuti digitali che consentono la fruizione condivisa e immersiva	Tende oscuranti	Promuovere un apprendimento significativo ed esperienziale; sostenere la capacità di analisi e progettazione, e la simulazione di esperienze relative alle aree disciplinari di riferimento

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

I nuovi ambienti di apprendimento, per le peculiari caratteristiche di cui sono dotati, permettono una configurazione modulare e flessibile delle attività disciplinari e interdisciplinari ispirata alle recenti ed innovative metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Infatti, i linguaggi e i dispositivi digitali potenziano, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, già in essere, in cui gli alunni lavorano su progetti in modo attivo attraverso il problem posing e il problem solving. Grazie anche ai nuovi ambienti progettati, il potenziamento delle competenze digitali sostiene ancora di più gli alunni e i docenti ad un uso critico, consapevole delle differenti modalità di ricerca, fruizione ed elaborazione dei contenuti digitali nel pieno rispetto della normativa in materia di sicurezza in rete. L'esigenza formativa condivisa è quella di accompagnare alunni ed alunne a porsi non più come "consumatori" ma come "fruitori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative più impegnative che ci assumiamo è relativa proprio allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata in modo consapevole, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti alle risorse e ai contenuti innovativi e virtuali. La comunicazione tra le diverse classi supera lo spazio fisico e si integra in un ampio spazio comune, come quello degli ambienti virtuali di apprendimento immersivi previsti, che connettono le diverse architetture didattiche ai contenuti innovativi e virtuali, atti a scoprire ed esplorare le molteplici risorse, con un approccio cooperativo e laboratoriale. L'innovazione degli ambienti di apprendimento comporta una conseguente revisione del curriculum di istituto e, per la scuola primaria, un ripensamento dell'orario curricolare.

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 di apprendimento innovativi progettati garantiscono che ciascun alunno e alunna possa rintracciare in essi i linguaggi in sinergia ai propri bisogni e ai propri stili di apprendimento. Consentono, inoltre, ai docenti di strutturare attività didattiche personalizzate che nell'equilibrio fra momenti individuali, informali, di gruppo, esplorativi, di incontro con la comunità, siano in grado di offrire una proposta educativa per tutti e per ciascuno. Gli ambienti si configurano come uno spazio interattivo, flessibile e polifunzionale, pensato per offrire pari opportunità formative, rispondere a bisogni differenti e facilitare attività didattiche diversificate. Il conseguente aumento della gradevolezza del tempo scuola favorisce per ogni alunno e alunna il riconoscimento del proprio benessere e lo /la sostiene ad assumere ruoli attivi per raggiungerlo, valorizzando i punti di forza e superando gli stereotipi di genere.

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

Eventuali figure di supporto per la gestione contabile ed amministrativa

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il Dirigente scolastico, dopo aver individuato il gruppo di lavoro, ha condiviso traguardi formativi e modalità organizzative con il collegio. I diversi componenti del gruppo di progettazione hanno effettuato una ricognizione delle attrezzature digitali già in possesso della scuola, delle esigenze educative, didattiche, metodologiche e formative espresse dal collegio docenti e stilato una progettazione preliminare che hanno poi condiviso. Per l'organizzazione e la gestione delle attività vengono utilizzati fogli di lavoro condivisi, documenti di testo, videoconferenze e un calendario condiviso.

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

L'introduzione di metodologie didattiche innovative negli ambienti di apprendimento sarà accompagnata da percorsi formativi mirati, rivolti ai docenti per implementare la professionalità ed acquisire competenze nelle differenti pratiche didattiche e conoscenze pedagogiche che sono alla base del percorso di innovazione del nostro istituto. Diverse le modalità previste che contemplano corsi di formazione in sede, corsi on-line su Scuola Futura, momenti di tutoring tra docenti e disseminazione di buone pratiche attraverso incontri collegiali e condivisione nel cloud di materiali e risorse.

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	700

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	14	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%		62.593,71 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.864,56 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.432,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.432,28 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				104.322,83 €

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.