



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"LEOPOLDO II L." FOLLONICA 2

Codice meccanografico

GRIC828005

Città

FOLLONICA

Provincia

GROSSETO

Legale Rappresentante

Nome

PAOLA

Cognome

BRUNELLO

Codice fiscale

BRNPLA58M62G702E

Email

gric828005@istruzione.it

Telefono

3336176171

Referente del progetto

Nome

Ilaria

Cognome

Scarpellini

Email

gric828005@istruzione.it

Telefono

056659066

GRIC828005 - ACA3D2E - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002065 - 21/02/2023 - IV.5 - I

Informazioni progetto

Codice CUP

I34D22004000006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20668

Titolo progetto

La realtà aumentata non è virtuale

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida che interesserà in un primo momento, per motivi logistici, alcune classi pilota. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti di ciascun anno due ambienti dedicati, uno per l'apprendimento dei linguaggi artistico-umanistici ed uno per le materie tecnico-scientifiche. L'implementazione della soluzione deve tener conto che l'Istituto è su tre sedi con spazi e articolazioni dell'orario settimanale diversi. In questo modo, due classi parallele come ad esempio la futura 3^A (17 studenti) e la 3^B (16 studenti) della scuola primaria "Don Milani" o la futura 2^A (21 studenti) e 2^B (21 studenti) della scuola secondaria di 1^ "A. Bugiani" andranno a caratterizzare gli spazi (aule di dimensione simile), in modo che "spazi di apprendimento" e "risorse digitali" siano a reale supporto per un "apprendimento significativo" delle diverse discipline. Gli studenti non staranno più nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) da un'aula all'altra a seconda delle discipline. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva basata su principi e pratiche didattiche innovative, su metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing e sull'interconnessione orizzontale fra aree di conoscenza e discipline. A queste riconfigurazioni delle aule nei due plessi si aggiungeranno un ambiente multidisciplinare e multimediale ed un ambiente STEAM, a disposizione di tutte le classi. Considerate le dimensioni delle singole aule-laboratorio questi ulteriori ambienti sono necessari per attività che richiedano una maggiore flessibilità, adattabilità, multifunzionalità, mobilità come un setting teatrale, attività di debate o particolari attività di tinkering, coding e making. La scuola primaria "B. Buozzi", a tempo pieno, ha già la sua "palestra digitale", un'aula TEAL che le classi usano a rotazione. Le aule libere attigue a quelle di classe sono al momento utilizzate per alcune attività nei momenti di compresenza, ma adottando la soluzione di destinare agli studenti di ciascun anno due ambienti dedicati vogliamo dare a quelle aule una precisa identità disciplinare per un approccio pratico ed esperienziale. L'obiettivo dell'intervento è il "creative thinking", ovvero una delle competenze chiave da far maturare nei ragazzi e assicurare loro un percorso di crescita appropriato. La rivoluzione metodologica con le aule-laboratorio e le "palestre digitali" aggiuntive avrà ovviamente impatto su tutto l'Istituto. L'intera progettazione è coerente con le scelte strategiche e metodologico-didattiche messe in atto da anni dall'Istituto e con i diversi progetti di innovazione didattica (es. coding, robotica, educazione teatrale, io leggo perché, leggere forte), previsti nel Piano dell'Offerta Formativa. Alcune docenti all'interno del dipartimento di Lettere mosse dall'esigenza di rinnovamento della didattica dell'italiano, in un'ottica laboratoriale (per il potenziamento della lettura e della scrittura) e, soprattutto in verticale, entusiasmata anche dalla metodologia "writing and reading workshop" e dal "cavriardage", stanno sperimentando il metodo nelle proprie classi, ma gli spazi devono essere necessariamente trasformati e riqualificati con l'integrazione delle tecnologie che faciliteranno insegnanti e studenti nel percorso di crescita personale e di costruzione di competenze per la vita.

Data inizio progetto prevista

06/03/2023

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

GRIC828005 - ACA3D2E - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002065 - 21/02/2023 - IV.5 - I

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.).

Nel nostro istituto abbiamo già 31 Digital Board di cui 25 acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento e 3 acquistate con il fondo per la Didattica Digitale Integrata. Nel plesso della Don Milani c'è un carrello mobile con 10 notebook windows, nel plesso di Buoizzi ci sono due carrelli mobili con 25 notebook windows e altri due carrelli sono nel plesso della Bugiani con un totale di 35 notebook windows, ma solo 15 notebook sono stati acquisiti con il fondo per la Didattica a Distanza, mentre con il fondo per la Didattica Digitale Integrata sono stati acquistati 3 notebook windows, 6 tavolette grafiche e 12 webcam. La Scuola dispone inoltre di 5 tablet. Con le risorse del progetto "Spazi e strumenti digitali per le STEM" abbiamo iniziato ad attrezzare il nostro ambiente STEAM nel plesso della Bugiani. Tale ambiente è già dotato di 1 banco making scientifico completo di kit per esperimenti in ambito di fisica, biologia chimica e fisiologia; 10 set di robotica educativa Lego, 1 Data Logger con 1 kit di sensori, 1 Drone educativo, 1 stampante 3D, 2 microscopi digitali. Solo l'AULA TEAL del plesso di Buoizzi è arredata con banchi modulari, sedute morbide e sedie impilabili per setting flessibili, mentre le aule ordinarie dei plessi hanno banchi e sedie tradizionali. Il plesso della Bugiani ha una dotazione di 50 banchi con le ruote al momento utilizzati nell'ambiente STEAM e nell'aula che in futuro sarà la nostra aula multidisciplinare e multimediale.

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.

Le aule coinvolte nell'intervento avranno una dotazione comune minima: una Digital Board, una webcam, una piattaforma per la videoconferenza e la condivisione dei materiali, accesso a strumenti di produzione di contenuti innovativi anche in AR e VR. Non potendo con le risorse a disposizione, intervenire su tutte le aule, riutilizzeremo gli arredi presenti per rimodulare il setting, sostituendo alcuni elementi per ottimizzare e caratterizzare lo spazio per disciplina ed introdurre nuovi elementi, quali carrelli per i materiali e angoli di esplorazione e ricerca per le lezioni delle materie tecnico-scientifiche; piccole librerie e sedute morbide/informali per le lezioni umanistiche e artistiche (metodologia WRW e caviardage). Agli arredi esistenti e ai setting rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Sarà ampliata la dotazione di device personali custoditi su carrelli e set di visori per introdurre i docenti alle tecnologie immersive e implementare attività didattiche attraverso AR e VR. Maggior investimento sarà rivolto nelle aule più grandi, quelle che abbiamo chiamato palestre digitali e che ci permetteranno una distinzione chiara tra gli ambienti tematici che vogliamo creare. Per le aule multidisciplinari/multimediali acquisteremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazioni video making e stop motion con Green Screen, stazione podcast, produzione musica digitale). Nell'aula multidisciplinare della Bugiani, maggior investimento sarà rivolto anche a soluzioni che permettano la metodologia didattica del Debate, mentre in quella della Don Milani sarà protagonista il laboratorio teatrale con l'idea di sperimentare anche il "teatro immersivo". Per gli ambienti STEAM integreremo il materiale già esistente con ulteriori set per coding, robotica ed elettronica educativa che riteniamo indispensabili per sviluppare con gli studenti, creatività, problem solving ed un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. In generale gli ambienti saranno caratterizzati da flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità, connessione continua con informazioni e persone, accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud, apprendimento attivo e collaborativo, creatività, utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative. Tali spazi si configureranno come ambienti smart per la didattica, ecosistemi di apprendimento che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse.

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.)
"Palestra digitale" - multidisciplinare/multimediale potenziata per il debate, video-editing ed il podcast	1	Digital Board, fotocamera video/vlog, manfrotto, piattaforma LMS, app e software per contenuti audio-video, lampade led, document camera, devices, cuffie, consolle podcast, microfoni, software BES	Banchi modulari e relative sedute, tribune debate, podi, green screen, scaffali aperti, sedute morbide/informali	Potenziamento della lettura, ricerca e ascolto; video making; digital storytelling; stop motion; debate; publik speaking; service learning; podcasting e narrazione audio; musica digitale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula linguaggi artistico-umanistici potenziata per il digital storytelling "aumentato" (AR e VR)	5	Digital Board, webcam, document camera, piattaforma LMS, device mobili, accesso a risorse didattiche, app e software per contenuti audio-video, software BES, visori AR/VR, piattaforme VR/AR, Eduverso	Setting d'aula rivisitato per team work, integrato ove possibile con piccole librerie mobili e sedute morbide/informali	Potenziamento della lettura, ricerca e ascolto; storytelling con AR e VR; creazione di classi mediante le piattaforme di VR, service learning
Aula discipline tecnico-scientifiche potenziata per la creatività "aumentata" (AR e VR)	5	Digital Board, webcam, piattaforma LMS, device mobili, accesso a risorse didattiche, KIT STEM, app e software per STEM, software BES, visori AR/VR, piattaforme VR/AR, Eduverso	Setting d'aula rivisitato per team work, integrato ove possibile con angolo di esplorazione e ricerca, carrello mobile per il materiale	Sviluppo del pensiero logico, problem solving e pensiero computazionale; coding, creatività digitale (making, tinkering, AR-VR-MR), creare e ricercare oggetti 3D per esperienze immersive
"Palestra digitale" multidisciplinare/multimediale potenziata per l'educazione teatrale, il video-editing ed il podcast	1	Digital Board, fotocamera video/vlog, manfrotto, app e software per la produzione di contenuti audio-video, lampade led, device mobili, cuffie, consolle podcast, microfoni, amplificatori e diffusori	Setting teatrale, green screen	Educazione alla comunicazione, alla socializzazione e all'apprendimento dei linguaggi in ambito artistico; video making; digital storytelling; stop motion; podcasting e book report; teatro immersivo.
"Palestra digitale" STEAM	1	Digital Board, webcam, piattaforma LMS, device mobili, set per coding, robotica ed elettronica educativa, app e software per STEM, software BES.	Tavoli per l'osservazione, il making ed il coding con relative sedute	Sviluppo del pensiero logico, problem solving e pensiero computazionale; coding, robotica educativa, creatività digitale (making, tinkering, AR)
Aula linguaggi artistico-umanistici potenziata con device mobili	5	Aula linguaggi artistico-umanistici potenziata con device mobili	Setting d'aula rivisitato per team work, integrato ove possibile con piccole librerie mobili e sedute	Potenziamento della lettura, ricerca e ascolto; scrittura creativa; digital storytelling; book report.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			morbide/informali	
Aula discipline tecnico-scientifiche potenziata con device mobili	4	Digital Board, webcam, piattaforma LMS, device mobili, app e software per contenuti audio-video, software BES.	Setting d'aula rivisitato per team work, con angolo di esplorazione e ricerca, carrello mobile per il materiale	Sviluppo del pensiero logico, problem solving e pensiero computazionale; coding, creatività digitale (making, tinkering, AR)
"Palestra digitale" STEAM GREEN potenziata per l'educazione ambientale ed alimentare	1	Digital Board, webcam, document camera, device mobili, kit lego, app e software per STEM, microscopi digitali, datalogger e sensori, serre idroponiche, stampante 3D, lasercutter	Banco laboratorio scientifico mobile autosufficiente, tavoli per l'osservazione, il making ed il coding con relative sedute	Sviluppo del pensiero logico, problem solving e pensiero computazionale; coding, robotica educativa, creatività digitale (making, tinkering, AR/VR/MR)

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

L'introduzione di metodologie didattiche innovative prevede la revisione del setting tradizionale di apprendimento in un'ottica di integrazione, in aula o nelle nostre palestre digitali, di attività diversificate. È auspicabile avere a disposizione ambienti con spazi distinti in aula e ove possibile arredi flessibili e modulari che possano ospitare attività per classi aperte. Nel prossimo anno scolastico nella scuola secondaria di 1^a si favorirà e ageverà il ripensamento della configurazione e della gestione del tempo dell'apprendimento. Il superamento di steccati rigidi come l'orario delle lezioni e la parcellizzazione delle discipline in unità temporali minime distribuite nell'arco dell'intero anno scolastico potrà avvenire, per esempio, attraverso l'attivazione di un orario "a scacchiera" (ad esempio un docente che ha Scienze compattato in 1A nel 1° quadrimestre, avrà scienze compattato in 2A nel 2° quadrimestre). I docenti avendo a disposizione il doppio delle ore comprese nel singolo quadrimestre, dovranno segmentare il tempo (2/3 ore di lezione consecutive) trascorso in classe alternando didattica trasmissiva con didattica laboratoriale. Le metodologie didattiche attive, che richiedono tempi più distesi, consentiranno in tal modo ai docenti di progettare interventi didattici mirati, avendo la possibilità e il tempo di conoscere meglio lo studente, individuarne per tempo le difficoltà e intervenire per sostenerlo. Una tale pianificazione dell'orario scolastico permetterà ai docenti di sviluppare moduli interdisciplinari propedeutici con altre materie, lavorare per classi parallele con momenti di lavoro condivisi ma al tempo stesso richiederà di rivedere i sistemi di recupero, in stretta connessione con quanto previsto dal progetto proposto per la prevenzione e il contrasto della dispersione scolastica in attuazione della linea di investimento 1.4. La nuova organizzazione oraria e didattica richiederà il coinvolgimento dei docenti nella scelta e la corretta informazione degli studenti e delle loro famiglie rispetto ai benefici attesi e alle possibili problematiche che durante l'implementazione potrebbero emergere. Se da una parte si evita la dispersione cognitiva dei ragazzi sollecitati da un numero eccessivo di discipline proposte in contemporanea, dall'altra si richiede loro un impegno più intenso e circoscritto nel tempo, dovranno impegnarsi fin dall'inizio per evitare di aver bisogno di sistemi di recupero.

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.

L'Istituto ha elaborato un curriculum verticale dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di 1^a. Nel senso della continuità, Primaria e Secondaria implementeranno il curriculum verticale partendo dalla lettura, dalla scrittura creativa, dalla produzione di oggetti, dalle produzioni audio/video, dal teatro: un itinerario di progressiva maturazione di competenze in ambito espressivo che consenta la formazione di alunni consapevoli del proprio potenziale comunicativo e in grado di spaziare al di là delle conoscenze puramente disciplinari (pur senza prescindere da queste, ma piuttosto integrandole con abilità complementari che permettano loro di apprendere e sperimentare una più vasta gamma di linguaggi). Il superamento del gruppo classe offrirà occasioni di socializzazione, assicurerà momenti di formazione di gruppi di lavoro al fine di creare un ambiente scolastico inclusivo e spazi per la riflessione su temi fondamentali per la formazione di un cittadino attivo nella comunità.

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

Personale esterno con esperienze specifiche per la realizzazione di ambienti innovativi per la didattica. Personale esterno per il supporto alla gestione tecnica e al RUP.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione è composto da docenti (tra cui Animatore Digitale, FS per l'Inclusione, la Continuità, il PTOF, l'Autovalutazione di Istituto), dal DSGA e da personale esterno con esperienze specifiche afferenti analoghi interventi, come la realizzazione di ambienti innovativi per la didattica, il supporto alla gestione tecnica e al RUP. In una fase iniziale, avvalendosi di un drive condiviso, il gruppo ha visionato elenchi di beni durevoli, relazioni su pratiche organizzative e didattiche orientate all'innovazione già sperimentate e in atto, materiali scaricati dal sito delle Avanguardie Educative. Successivamente la finalità degli incontri, con cadenza quindicinale, sarà quella di condividere i processi di innovazione, creare una pianificazione oraria flessibile, effettuare un monitoraggio attento sui processi in atto, apportare correttivi in corso d'opera in un'ottica di progettazione collegiale e condivisa e di costruzione di un ambiente di apprendimento efficace.

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

Si prevede di promuovere una formazione personale sulla piattaforma FUTURA e percorsi di accompagnamento "trasversali" affinché i docenti sviluppino specifiche capacità: - relazionali, per coinvolgere gli alunni nei loro processi di apprendimento al fine di promuoverne la partecipazione, migliorarne la motivazione e far proprie e condividere regole di vita comune e di cittadinanza attiva e responsabile; - gestionali, per partecipare attivamente alla gestione della scuola e della didattica e quindi capacità di lavorare in gruppo e collaborare con i colleghi al fine di garantire il buon funzionamento della scuola stessa, l'integrazione con i servizi del territorio e una buona relazione con l'esterno (famiglie, enti locali, ecc.). Si ritiene inoltre indispensabile il contributo di una formazione informale e quindi la promozione di comunità di pratica e percorsi di ricerca-azione che segnalino l'esistenza di esperienze significative per gli studenti e ne supportino lo sviluppo.

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	450

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%		78.242,13 €
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%		13.040,35 €
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
21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.