



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



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.C. VIA GATTAMELATA

Codice meccanografico

MIIC8F0003

Città

MILANO

Provincia

MILANO

Legale Rappresentante

Nome

GIOVANNI

Cognome

SANTORO

Codice fiscale

SNTGNN66E09F158C

Email

dirigente@icsgattamelata.edu.it

Telefono

3391143336

Referente del progetto

Nome

Arianna

Cognome

Siragusa

Email

arianna.siragusa@icsgattamelata.edu.it

Telefono

3478851386

Informazioni progetto

Codice CUP

H44D22003670006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13763

Titolo progetto

Missione futuro

Descrizione progetto

La nostra Istituzione Scolastica vanta una tradizione importante che ha declinato, con accenti diversi nelle differenti realtà che compongono il nostro Istituto Comprensivo, lo stesso desiderio di accoglienza e di attenzione alle necessità educative dei nostri alunni. Siamo tutti consapevoli che la realtà esterna muta velocemente e, per essere all'altezza del nostro compito, siamo chiamati ad aggiornare continuamente metodologie, contenuti e strumenti di lavoro. Il nostro impegno deve essere improntato alla capacità di innovare, rimanendo fedeli alla nostra tradizione. Da un punto di vista professionale, l'impegno eccezionale di questi anni e le peculiari difficoltà che abbiamo dovuto affrontare ci hanno fatto crescere ed acquisire competenze che adesso fanno parte del nostro patrimonio personale e collettivo. Il nostro progetto raccoglie la sfida di rinnovare il modo di fare scuola e, a tal fine, di dotarsi di ambienti di apprendimento che siano in linea con scelte pedagogiche innovative. Ciascuno degli ordini di studio presenti nel nostro comprensivo ha importanti esperienze che riguardano attività didattiche centrate sull'allievo. Si tratta di mettere a sistema tali esperienze, dare continuità, progettare ambienti di apprendimento che possano favorire questo processo di innovazione, crescere nella cultura e nella disponibilità di risorse digitali. Secondo le indicazioni ministeriali, la nostra progettazione deve riguardare almeno 3 aspetti fondamentali: 1. il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; 2. la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione; 3. la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. Quanto al primo punto, riteniamo opportuno adottare approcci diversi nella nostra scuola primaria ed in quella secondaria. La scuola primaria ha nella sua tradizione un curriculum centrato sugli 'stimoli efficaci', ovvero attività, giochi che aiutino il bambino a entrare nel contesto oggetto di esame e che conducano ad una fase produttiva nella quale si favorisce un uso autonomo da parte degli alunni di contenuti, abilità e competenze. E' la classe, pertanto, ad essere il luogo naturale della scoperta e dell'apprendimento. Per questo motivo intendiamo fare in modo che le aule siano organizzate in modo da avere connettività, disponibilità di dispositivi digitali (monitor, pc), soluzioni di arredo che ne consentano la riconfigurazione adatta all'attività. Un ulteriore punto di attenzione è l'adeguamento di ambienti già presenti nella scuola (aula di robotica, biblioteca, aula inclusione). Per quanto riguarda la scuola secondaria, invece, la nostra idea è di potenziare le aule tematiche e realizzarne di nuove: aula linguaggi, laboratorio di robotica, aula inclusione, aula di musica, aula di scienze, aula polifunzionale attrezzata per attività di arte, di teatro, aula immersiva. Vogliamo realizzare, poi, due spazi 'agorà' per lo studio, l'approfondimento, la sperimentazione in piccoli gruppi. Per il secondo punto, le attività in essere per la definizione del curriculum verticale devono tenere conto dell'innovazione degli ambienti di apprendimento, perché le attività didattiche siano in linea con le scelte pedagogiche effettuate. Le attività di accompagnamento verranno definite dal collegio in modo da sostenere l'azione didattica per cogliere gli obiettivi che ci siamo posti.

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.).

Nella scuola primaria abbiamo già 13 monitor interattivi dislocati in 13 aule, ottenuti con raccolte punti di grandi ipermercati. Altre aule sono dotate di vecchie LIM da sostituire. Il finanziamento consentirà di avere una dotazione digitale comune di base in tutte le classi. Nella scuola primaria è presente un laboratorio di robotica con carrello mobile porta pc, 16 tavoli componibili a ribalta per rimodulare velocemente lo spazio, ampia dotazione per le discipline STEM (Bee-Bot, LittleBits, set Lego, Codey Rocky) acquistati con il bando destinato a questo intervento. I dispositivi (pc portatili - Chromebook) che andremo ad acquistare andranno invece ad arricchire la dotazione dei device già presenti nell'Istituto (in media uno a classe) e consentiranno di sfruttare tutte le potenzialità della piattaforma Google workspace in uso dal 2020. In questo modo potremo garantire una più ampia diffusione delle tecnologie dando comunque priorità ai soggetti fragili e a rischio di dispersione. Nella scuola primaria, già da tempo è stata individuata un'aula finalizzata all'inclusione che contiene materiali specifici per bambini con fragilità (giochi educativi e arredi morbidi) e che andrebbe arricchita con arredi e software destinati all'inclusione. Nella secondaria di 1° grado è presente un laboratorio di informatica dotato di postazioni di computer fissi; sono presenti, inoltre, computer portatili e 12 tablet conservati in un carrello mobile porta pc. Per il PNSD, inoltre, è stato realizzato un laboratorio innovativo con dotazioni quali i robot "Sphero", utilizzati per lo sviluppo delle competenze in materia di coding, e una stampante 3D per lo sviluppo delle conoscenze e competenze attraverso il tinkering, per favorire un approccio innovativo per l'educazione alle STEM. Sono già presenti all'interno sedute individuali mobili con ribaltina che possono essere utilizzati per ambienti in cui è necessario modificare velocemente la configurazione d'aula.

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.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo cablare l'intero edificio della scuola primaria, in aggiunta alla rete wi-fi esistente. Creeremo 24 ambienti innovativi: 9 nella secondaria e 15 nella primaria. Nella primaria organizzeremo 3 aule ad interclasse (dalla 2a alla 5a) attraverso l'inserimento di monitor interattivi e di isole composte da tavoli modulari e un hub centrale per la ricarica dei dispositivi. Tali arredi sono da intendersi come propedeutici alla didattica quotidiana basata sull'apprendimento collaborativo ed esperienziale. Inoltre, in due di queste aule verrà collocato un carrello porta pc contenente nuovi chromebook, così da avere un laboratorio mobile a disposizione su ciascun piano. Saranno previsti interventi su 3 ambienti esistenti per renderli digitalizzati o per arricchire la dotazione presente: l'aula inclusione, l'aula lettura e il laboratorio di robotica. Nella scuola secondaria sono previsti interventi per aggiornare il laboratorio di informatica e robotica, il laboratorio di scienze, l'aula linguaggi. E' prevista una riorganizzazione dell'aula polifunzionale per svolgere attività artistiche, teatrali e multidisciplinari. Aggiungeremo con attrezzature digitali l'aula di musica. Realizzeremo un' aula immersiva e due agorà per lo svolgimento di attività collaborative. Un'ulteriore aula attrezzata con dotazioni digitali sarà dedicata all'inclusione. Il progetto vuole migliorare il livello e la qualità di utilizzo delle TIC, fornendo agli insegnanti strumenti metodologici e pedagogici nuovi per introdurre nei propri insegnamenti, ad esempio, ambienti di apprendimento virtuali, in particolare i Mondi Virtuali. Questi ambienti possono essere utilizzati come uno strumento didattico utile a motivare e coinvolgere gli alunni, ed allo stesso tempo migliorano la qualità del loro apprendimento, stimolano l'aspetto collaborativo, la riflessione e il learning by doing.

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.)
Classi scuola primaria: 2A 2B 2C 3A 3B 3C 4B 4C 5B 5C	10	hub di ricarica, banchi modulari, Monitor interattivo, Software per completare dotazione esistente, Chromebook	banchi modulari	Lo spostamento rapido dei tavoli permetterà l'ampliamento dello spazio. Favorire il cooperative learning e le metodologie attive. L'hub permetterà la ricarica e connessione dei dispositivi presenti.
Classi scuola primaria: 4A 5A	2	hub di ricarica, banchi modulari, Monitor interattivo, Software per completare dotazione esistente, Chromebook, Carrelli di ricarica pc	banchi modulari	Lo spostamento rapido dei tavoli permetterà l'ampliamento dello spazio. Favorire il cooperative learning e le metodologie attive. L'hub permetterà la ricarica e connessione dei dispositivi presenti.
Scuola primaria: Aula di robotica	1	monitor interattivo software per rendere interattivo lo schermo		Migliorare l'insegnamento attraverso le STEM. Coinvolgendo gli studenti nello studio delle materie tecnico-

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				scientifiche li si aiuterà a programmare e sviluppare skills come il problem solving.
Scuola primaria: Aula inclusiva	1	monitor interattivo software per rendere interattivo lo schermo, software/ licenza per caratteri ad alta leggibilità, software per completare la dotazione esistente, kit didattici	Arredi morbidi, tappeti.	Spazio pensato principalmente per studenti con fragilità. Avrà lo scopo di mettere ogni alunno nella condizione di scoprire e valorizzare ed esprimere al massimo il proprio potenziale.
Scuola primaria Aula Lettura	1	software per biblioteca digitale		Finalità di una biblioteca digitale è mettere in comunicazione gli utenti con i contenuti e di supportarli nella loro fruizione. Eventualmente nel produrne nuovi. Supportare la formazione e la ricerca
Scuola secondaria: Aula robotica	1	Visori VR; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Armadietti con vani per custodire le attrezzature	L'aula informatica verrà potenziata attraverso la risistemazione del cablaggio delle postazioni pc sui tavoli già presenti all'interno dell'aula stessa e l'acquisto di visori per la realtà virtuale
Scuola secondaria: Aula di scienze	1	Software; N1 Postazione pc; Dispositivi mobili; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Armadietti con vani per custodire le attrezzature.	L'aula di scienze, sarà dotata di strumentazioni digitali che saranno di supporto alla comprensione di concetti attraverso l'esperienza pratica.
Scuola secondaria: Aula di lingue	1	Software; Postazione pc; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Armadietti con vani per custodire le attrezzature.	Spazio di lavoro modulare per permettere la fruizione di materiale autentico multimediale e la produzione scritta e orale attraverso l'uso del digitale.
Scuola secondaria: Aula linguaggi, sala lettura , consultazione libri, incontri con autori.	1	Digital board; Area circoscritta per redazione di giornale onlin; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Area lettura con librerie e scaffalature. Armadietti con vani per custodire le attrezzature	Verranno implementate le dotazioni di libri attraverso l'utilizzo di strumenti digitali, quali computer e software per la consultazione online di volumi scolastici e non.
Aula multifunzionale	1	Set riprese video making	Binari per tendaggi	Spazio di lavoro versatile

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
potenziata		(telecamere, microfoni, kit animazione, green screen); connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Armadietti con vani per custodire le attrezzature.	organizzato per "zone" con presenza di attrezzature comprendenti strumenti di ideazione, progettazione e realizzazione di attività analogiche e digitali.
Scuola secondaria: aula di musica	1	Digital board; Dotazioni strumentali tecnologiche; software di mixaggio; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Pannelli fonoassorbenti. Armadietti con vani per custodire le attrezzature.	Spazio di lavoro dotato di strumentazione per la registrazione e post-produzione di audio e brani musicali, podcast..
Scuola secondaria: aula inclusione	1	Software dedicato; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Librerie con vani per custodire le attrezzature	Spazio di lavoro dedicato agli alunni con bisogni educativi speciali al fine di fornire uno spazio controllato e dagli stimoli sensoriali adeguati in cui muoversi in autonomia e sicurezza.
Scuola secondaria: Agorà 1	1	Pannello con digital board; postazioni modulari; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet	Tribunette, Pannelli divisori, Librerie con vani per custodire le attrezzature.	Zona "debate", attività di cineforum e performance varie per la condivisione.
Scuola secondaria: Agorà 2	1	Pannello con digital board; Connettività wireless alla rete locale e connettività internet; postazioni modulari	Tribunette, Pannelli divisori, Librerie	Zona di incontro in cui sperimentare attività di peer mentoring, la lettura personale o attività di presentazione e lettura a voce alta.

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

Intendiamo l'innovazione didattica come strettamente correlata con l'utilizzo sempre più diffuso e consapevole delle nuove tecnologie ma, al tempo stesso, riteniamo che essa si componga di azioni educative, scelte metodologiche attive e laboratoriali e sperimentazioni interpersonali tra gli attori coinvolti nel processo di apprendimento. Le tecnologie acquisite e la rimodulazione delle aule consentiranno ai docenti e agli alunni di sperimentare metodologie attive - cooperative learning, peer education, learning by doing, flipped classroom, problem based learning, problem solving, jigsaw, coding, brainstorming e circle time, debate, thinkering, WRW (writing and reading workshop), ecc. - improntate sulla cooperazione e sulla collaborazione tra i pari. L'azione didattica sarà dotata di maggior flessibilità e gli spazi di lavoro potranno meglio adattarsi alle finalità educative e alle scelte metodologiche di ciascun docente. Un utilizzo sempre più diffuso delle TIS (testi, immagini, suoni) associato alla multimedialità consentirà agli alunni di organizzare informazioni, dati e conoscenze e a comunicare in modo creativo, attraverso una pluralità di canali. Lo sviluppo del pensiero computazionale dei nostri alunni è l'obiettivo che auspichiamo di raggiungere: un pensiero che sia in grado di risolvere problemi di varia natura, seguendo metodi e strumenti specifici e pianificando strategie di intervento. È lo sviluppo di tale pensiero che consentirà agli studenti di acquisire la competenza digitale, costruito sintetico che si compone di due aspetti fondamentali: conoscenza e capacità di utilizzo delle tecnologie e contemporaneo e imprescindibile spirito critico nell'utilizzo delle stesse.

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.

Il nostro Istituto si impegna fortemente nel garantire una realtà inclusiva a tutti gli alunni, soprattutto a coloro che hanno bisogni educativi speciali. Per questo motivo ci si avvarrà di software di "reading" che permetteranno ai bambini di utilizzare font ad alta leggibilità. Inoltre, in quest'ultimo anno scolastico abbiamo accolto diversi alunni con un disturbo dello spettro autistico ed è a loro che vogliamo dare maggiore attenzione e supporto, attraverso la creazione di uno spazio sicuro, non solo per permettere loro di decomprimere le emozioni difficili da gestire, ma anche per poter apprendere e ampliare le proprie conoscenze attraverso l'uso di tutti i canali sensoriali, con l'ausilio di materiali appositi e di software facilitatori. Inoltre auspichiamo che, avvicinando i bambini fin dalla prima infanzia alle STEM (coding proposto durante il raccordo tra Scuola dell'infanzia e primaria), si possa promuovere l'uguaglianza e ridurre il divario 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

All'interno del gruppo di progettazione sono assegnati ai componenti i seguenti incarichi: Project manager: coordinamento di tutte le attività, monitoraggio dello stato di attuazione - Animatore digitale: progettazione delle soluzioni digitali - Progettazione architettonica: progettazione degli ambienti, individuazione delle soluzioni innovative - Componenti di commissione giudicatrice in relazione allo svolgimento di gare - Responsabili di attività operative strumentali all'allestimento degli ambienti e all'utilizzo tecnico delle attrezzature - Coordinatore amministrativo,

responsabile di attività specialistiche di supporto tecnico e organizzativo al RUP.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di lavoro, coordinato dal Dirigente scolastico, si riunisce in incontri puntualmente organizzati a cadenza bisettimanale o mensile. Esso si compone di figure professionali specializzate (referente di progetto, animatore digitale, progettista), che collaborano al fine di stilare una proposta progettuale valida e di individuare delle sperimentazioni educative realmente applicabili nelle classi. Fanno parte del team innovazione docenti di diversi ordini scolastici e ciò conferisce al progetto uno sguardo ampio e articolato, che tiene conto della continuità didattica e del curriculum verticale. Per quanto riguarda gli strumenti necessari alla progettazione e alla condivisione di idee, il gruppo utilizza fogli di lavoro condivisi dove ciascun componente può lavorare in modo da fornire il proprio contributo; altro strumento imprescindibile per la progettazione sono i documenti della normativa di riferimento, che rappresentano una bussola per l'intero processo di lavoro del team.

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

Partendo dalle competenze dell'animatore digitale e dei docenti più esperti in ambito tecnologico, si promuoveranno attività di formazione e affiancamento dei docenti, così da permettere a tutti di inserire all'interno della propria didattica il pensiero computazionale e l'uso delle stem. Per eventuali necessità più specifiche verranno selezionate agenzie formative esterne. Si proporranno al collegio docenti attività di scambi di pratiche a livello nazionale e internazionale.

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	300

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	24	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		105.068,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.022,66 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.511,33 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.511,33 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			175.113,32 €	

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.