



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

I.C. DI SAN GIORGIO DI PIANO

Codice meccanografico

BOIC83400T

Città

SAN GIORGIO DI PIANO

Provincia

BOLOGNA

Legale Rappresentante

Nome

CINZIA

Cognome

QUIRINI

Codice fiscale

QRNCNZ64H55A944W

Email

dscinziaquirini@icsgp.istruzioneer.it

Telefono

3383141804

Referente del progetto

Nome

LUCIANA

Cognome

ATTOLINI

Email

boic83400t@istruzioneer.it

Telefono

051897146

Informazioni progetto

Codice CUP

I44D23000180001

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15771

Titolo progetto

RINNOVAM(bi)ENTI

Descrizione progetto

L'Istituto comprende i Comuni di San Giorgio di Piano (con un'infanzia, una primaria e una secondaria) e Bentivoglio, con la frazione di S. Marino (con due infanzie, due primarie e una secondaria). Da diversi anni ha sostenuto il processo di innovazione didattica, implementando le infrastrutture di connessione alla rete internet e dotando i vari plessi di diverse tipologie di attrezzature tecnologiche e multimediali, cogliendo le opportunità offerte negli anni dai Bandi Miur/Pnsd (Classe 2.0, Ambienti di apprendimento innovativi), dai bandi Pon (rete Lan/WLan, Ambienti Digitali, Smart Class, Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici, Digital board, Edugreen, Ambienti didattici integrativi per la scuola dell'infanzia), dai Bandi Innovazione Scolastica della Fondazione Carisbo e con il sostegno di famiglie, Enti Locali e associazioni di volontariato locali. Diversi plessi sono interessati da lavori di messa in sicurezza e dalla costruzione di nuovi edifici, perciò la distribuzione delle classi nei vari plessi è molto "mobile" e in divenire nei prossimi due anni. Apertura, condivisione, diffusione, creatività, inclusione e benessere sono le parole che possono riassumere l'idea che accompagna la nostra progettazione. L'obiettivo che intende perseguire l'Istituto è quello di offrire, a studenti e docenti, ambienti a misura di persona che valorizzino le diverse identità, offrendo l'opportunità di accedere a strumenti destinati a diventare parte integrante della quotidianità scolastica, che favoriscano un approccio alla conoscenza attivo, costruttivo e all'avanguardia. Per rispondere alle esigenze dei nostri plessi che sono in continua crescita, è stata scelta una soluzione ibrida: sono previste le cosiddette aule fisse, occupate in maniera stabile da classi in cui l'innovazione tecnologica andrà di pari passo con quella metodologica, dotate di carrelli mobili di facile accesso, con dispositivi quali notebook, chromebook e di carrelli tematici, che consentono la trasformazione delle aule in ambienti flessibili, di volta in volta rimodulabili, in cui gli strumenti digitali accompagnano quelli analogici, creando una continuità fra il dentro e il fuori la scuola; gli ambienti tematici saranno invece luoghi dove si potrà creare una situazione di "immersività": sappiamo bene quanto l'ambiente influenzi il processo di apprendimento, perciò la presenza di arredi e la disponibilità di strumentazioni dedicate ad uno scopo specifico permetteranno a ciascuno di attivare la motivazione, conoscere ed esercitare i propri talenti e le proprie risorse. Verranno migliorati ambienti attualmente già utilizzati e creati ambienti di nuova realizzazione. L'approccio metodologico dei docenti sarà inevitabilmente influenzato dai nuovi ambienti: spazi flessibili e attrezzati promuoveranno l'uso di strategie attive, vicine alle esigenze degli alunni. Il filo conduttore sarà l'imparare facendo, per raggiungere un obiettivo condiviso.

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.).

Nel nostro Istituto ciascuna delle 55 aule occupate dalle classi è dotata di LIM, con notebook collegato. Ogni plesso ha una diversificata disponibilità di spazi per la didattica. Attualmente due delle scuole primarie e le due secondarie sono interessate da lavori che le porteranno nel giro di un paio di anni ad avere spazi liberi, che saranno dedicati ad ambienti tematici o diventeranno spazi multifunzionali. Le dotazioni già presenti, di seguito specificate, vengono regolarmente utilizzate; alcune sono un po' obsolete. Gli alunni diversamente abili o con bisogni specifici di apprendimento hanno a disposizione, se a loro serve, un dispositivo dedicato con installati i software opportuni. La primaria Don Milani non ha carrelli; ha due spazi, uno con i libri della biblioteca e l'altro, più grande, attualmente con qualche arredo scolastico. La primaria Rodari ha un atelier innovativo con nuovi arredi modulari, una LIM su carrello, strumenti per le STEM (Beebot, MatataLab, Codey Rocky, Lego We Do e Spike Prime, LittleBits, Neuron, Microbit, Makey Makey, ...), una stampante 3D, 2 microfoni, 2 casse portatili, 1 rilegatrice, 1 Scanncut. Ci sono inoltre 2 carrelli mobili con in tutto circa 27 notebook, 11 Chromebook, 15 iPad (10 della ex classe 2.0) a disposizione delle classi. La secondaria Ungaretti possiede molti spazi da adibire ad ambienti innovativi. Sono in dotazione due carrelli con 6 Chromebook, circa 40 notebook, 5 tablet e 30 e-reader. Ha materiale per coding e robotica (Lego Spike, Ozobot, Microbit), nonché una piccola stampante 3D. Come arredi ha banchi trapezoidali, pannelli separatori e qualche armadietto con rotelle. La secondaria Colombo occupa attualmente lo stesso edificio della Scuola Primaria; ha tre classi del progetto SeT con carrelli possiede un laboratorio STEM con LIM, stampante 3D, Lego Spike, Ozobot, Microbit, Makey Makey e devices dedicati. Ad utilizzo di tutte le 12 classi 4 carrelli con pc e Chromebook. Ci sono 4 mappamondi digitali ed un impianto con cassa e microfono. La Primaria di San Giorgio di Piano è dotata di un laboratorio di Tecnologia, attrezzato con uno schermo touch e una piccola dotazione di materiale di robotica e piccola elettronica. E' presente una Sala Lettura dotata di Lim, 5 pc e 8 E-book reader. Sono disponibili per le 19 classi 2 carrelli-ricarica, con circa 20 pc complessivamente. Il plesso è in possesso anche di un impianto audio (mixer, casse, microfoni).

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.

Con il finanziamento assegnato intendiamo realizzare 28 ambienti di apprendimento innovativi, secondo il modello ibrido, distribuiti nei tre plessi di scuola primaria e nei due di scuola secondaria, che comprendono sia aule tematiche che fisse. Per realizzare questi spazi, saranno utilizzati sia arredi già presenti sia appositamente acquistati, se possibile, adatti allo scopo dell'ambiente. Di questi 28 ambienti totali, sono previste 12 aule "fisse" e 16 ambienti tematici. Le 12 aule occupate stabilmente da un gruppo classe, distribuite in due plessi di scuola primaria e in una secondaria, diventeranno spazi aperti e flessibili. Diversificare le proposte, superando la lezione frontale, sostiene le diverse modalità di apprendimento. La dotazione presente sarà integrata da carrelli mobili con attrezzature diversificate, in base alle classi e al grado scolastico, quali notebook, chromebook, materiali per attività scientifiche, espressive e il coding. I 16 ambienti tematici distribuiti in due scuole primarie e nelle due secondarie, avranno finalità diverse a seconda del grado scolastico, ma tutti hanno lo scopo di creare un ambiente immersivo, dedicato allo sviluppo di abilità sia disciplinari che trasversali. La didattica in ambienti multimediali, multimodali e immersivi permette il coinvolgimento attivo degli studenti stimolando l'apprendimento per scoperta, la costruzione del sapere, la capacità di affrontare i problemi per risolverli. Vi trovano applicazione il lavoro di gruppo, l'apprendimento cooperativo ed il peer to peer, che favoriscono l'interazione, la riflessione, lo scambio di idee, la scoperta dei talenti e l'inclusione. Gli ambienti tematici, con attrezzature calibrate a seconda del grado scolastico, saranno dedicati alla promozione della lettura e al digital storytelling, alla promozione dei linguaggi espressivi sia legati ai codici visivi che quelli sonori, alla promozione di un atteggiamento di apertura e di rispetto verso tutte le culture attraverso il sostegno all'apprendimento delle lingue "straniere", allo sviluppo delle capacità espressive con il videomaking e il podcasting, alla diffusione dell'attenzione per le problematiche ambientali, della cultura scientifica e delle discipline STEM, alla grafica e alla progettazione 3D.

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

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

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

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
aula Digital storytelling	4	Microfoni, notebook e/o pc, Chromebook, tablet, Schermo touch interattivo, E-Reader Software Kit per podcast	Arredi modulari e morbidi	L'ambiente storytelling e podcasting ha come finalità quella di sviluppare le abilità comunicative e creative degli studenti, fornendo loro gli strumenti per esprimersi in modo efficace e coinvolgente
Aula di LINGUE	2	Schermo touch interattivo cuffie, microfoni, carrello per la ricarica con dispositivi portatili (tablet e/o chromebook e/o notebook) Software lingue	Arredi esistenti ed eventuali altri adeguati allo scopo, se necessari	Ha la finalità di fornire agli studenti un'esperienza di apprendimento linguistico più coinvolgente e pratica, per aiutarli a sviluppare le loro abilità linguistiche ed interculturali
Aula video - music	1	Casse, mixer, microfoni,	leggi ed	Acquisire strumenti e metodi di analisi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		tastiere ODLA, amplificatore, aste e cavi per microfoni	eventuali arredi modulari	che favoriscano la conoscenza della grammatica delle immagini e delle sonorità e la consapevolezza della natura e della specificità del loro funzionamento.
Bottega dell'ESPRESSIONE E della COMUNICAZIONE	1	Kit per riprese video, 1 set per riprese video Kit per montaggio in stop motion Kit per podcast	non si prevede acquisto di arredi	Imparare a produrre messaggi multimediali aiuta a non essere fruitori passivi dei messaggi stessi e ad acquisire capacità di pensiero critico.
OFFICINA DELL'ARTE	1	forno per ceramica tavolo luminoso multicolor software per la didattica dell'arte e del disegno	non si prevede acquisto di arredi	Questo ambiente non è solo un luogo, ma anche una scelta metodologica ed educativa. Stimola l'immaginazione e la creatività, esercita la manualità e sviluppa le abilità plurisensoriali
aula di TECNOLOGIA grafica - mente	1	Notebook e/o pc fissi Tavolette grafiche Software specifico stampante 3D Schermo touch interattivo	tavoli modulari	Ha come obiettivo quello di fornire agli studenti competenze pratiche nell'ambito dell'informatica, della grafica e della progettazione tridimensionale
Aula STEAM	3	Set di robotica educativa e/o set di piccola elettronica e/o kit per le STEAM e/o arredi per la ricarica dei robot e/o altri strumenti per making e tinkering	eventuali arredi flessibili e componibili	Sviluppare competenze trasversali, pensiero critico, capacità di problem solving e creatività in maniera attiva e collaborativa
AULE 4.0	12	dispositivi portatili (tablet e/o notebook e/o chromebook) e/o arredi per la ricarica dei dispositivi, e/o altre strumentazioni tecnologiche necessarie	non si prevede l'acquisto di arredi	incrementare il successo formativo e l'apprendimento degli alunni tramite una didattica attiva ed inclusiva. Imparare a lavorare in gruppo utilizzando metodologie innovative
aula scienze/ambiente edugreen	1	Misuratori digitali Dispositivi smart di giardinaggio sociale App di monitoraggio dei dati Serre da tavolo	eventuali arredi modulari	L'ambiente Edugreen mira a formare cittadini consapevoli e responsabili, capaci di contribuire alla creazione di un mondo sostenibile attraverso un'educazione pratica e coinvolgente.
Aula di scienze "Scopro e Trasformo"	1	microscopio collegabile a schermo/lim microscopi digitali piccolo banco ottico kit calore notebook monitor interattivo	eventuali arredi modulari	Ambiente dedicato alla scoperta che avvicina i bambini al metodo sperimentale acquisendo senso pratico e manualità, trasformando anche sostanze organiche che vengono normalmente utilizzate in cucina

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
aula di Tecnologia	1	Dispositivi portatili (tablet e/o notebook e/o chromebook), document camera, microscopio digitale e tavoletta luminosa, carrello per la custodia e la ricarica, smart board, set di robotica educativa	eventuali arredi modulari	sviluppa competenze trasversali, pensiero computazionale e capacità di problem solving per la realizzazione di attività interdisciplinari

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

Il filo conduttore delle metodologie che si attiveranno sarà l'imparare facendo, collaborando per raggiungere un obiettivo condiviso. Per raggiungere un obiettivo o realizzare qualsiasi cosa, che sia un prodotto multimediale o un oggetto fisico, occorrono il contributo e la partecipazione di tutti. La didattica laboratoriale permette il coinvolgimento attivo degli studenti, stimolando l'apprendimento per scoperta, la costruzione del sapere, la capacità di affrontare i problemi per risolverli. Il lavoro di gruppo, l'apprendimento cooperativo ed il peer to peer favoriscono l'interazione, la riflessione, lo scambio di idee, l'accettazione della diversità, la scoperta dei talenti e l'inclusione. Diversificare le proposte, superando la lezione frontale, sostiene le diverse modalità di apprendimento. L'uso delle tecnologie digitali insieme al fare e al costruire in gruppo, con le proprie mani, valorizza l'unicità di ogni persona. In questi anni si è lavorato sulla revisione del curricolo verticale e sulla comunicazione fra i diversi ordini di scuola. Questo progetto offre una possibilità in più per confrontarsi, pensare e ripensare ciò che davvero è fondamentale per il percorso di crescita degli studenti e delle studentesse. La nostra idea è che gli spazi, sia quelli tematici che le aule fisse, diventino delle "botteghe dell'apprendimento" in cui da buoni artigiani mani, cuore e cervello lavorano in sinergia, creando un'energia che contamina positivamente e si spande oltre quel tempo e quello spazio. Nelle scuole secondarie, con l'allestimento degli ambienti tematici saranno organizzati i tempi e gli spazi in modo da consentire lo spostamento degli studenti, lavorando così anche sulle competenze sociali ed il senso di appartenenza alla comunità. Gli ambienti tematici saranno anche laboratori utilizzabili dai docenti per la formazione, l'autoformazione, lo scambio di buone pratiche in modo da creare una sinergia e un'identità di istituto che porta a ricercare la qualità nel percorso di insegnamento.

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.

Spazi di apprendimento innovativi, flessibili e personalizzabili forniscono l'opportunità di valorizzare le individualità come risorsa per tutta la comunità. Ciascuno, con le proprie peculiari caratteristiche, che siano di genere, culturali o sociali, trova la possibilità di esprimersi grazie alla varietà di strumenti e proposte didattiche che essi offrono. Contaminazione culturale, educazione al rispetto delle differenze, solidarietà e sostegno reciproco permetteranno di vedere "l'altro" come un "sè" con cui creare alleanze e non contrapposizioni. La molteplicità dei linguaggi crea la possibilità a ogni diversabilità e a ogni identità di esprimersi al meglio, crescendo così nella stima e nella fiducia reciproca. In particolare favorisce - l'inclusione offrendo strumenti adattabili; - pari opportunità contribuendo a ridurre il divario digitale - il superamento dei divari di genere, incoraggiando il genere femminile nell'intraprendere carriere nelle cosiddette materie STEM

Composizione del gruppo di progettazione

Dirigente scolastico

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

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione è costituito dal Dirigente Scolastico, da docenti esperti delle tecnologie digitali, tra cui l'animatore digitale, dalla Dsga e da personale amministrativo e tecnico con competenze specifiche per le varie fasi di realizzazione del progetto. A partire dalla ricognizione delle dotazioni esistenti, il gruppo procederà all'analisi degli ambienti scolastici e alla definizione: 1) delle innovazioni tecnologiche necessarie per migliorare l'efficacia della didattica; 2) del tipo di strumenti digitali, applicativi informatici e arredi da integrare negli spazi disponibili. Inoltre, il gruppo monitorerà periodicamente lo stato di avanzamento delle attività, apportando le modifiche che si renderanno necessarie. Sarà infine importante che il gruppo si ponga nei confronti della comunità scolastica come un riferimento per i docenti meno esperti nell'utilizzo delle tecnologie digitali o nella sperimentazione di metodologie didattiche innovative.

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

Il nostro istituto già da qualche anno ha messo al centro la formazione del personale, anche per quanto riguarda l'ambito tecnologico. Verranno promossi dall'anno scolastico 2023/24 percorsi di formazione, sia esterna che interna, per tutti i docenti usando vari canali: le proposte dell'Equipe Formativa Territoriale, dell'USR e delle scuole Polo, la formazione interna e workshop tenuti da docenti esperti. A formazioni e workshop saranno affiancate pratiche di Tutoring fra pari e condivisione di Pratiche Interne. Il Tutoring sarà condotto da un insegnante esperto, o da un esperto esterno quando possibile, e consisterà in una serie di incontri individuali o di gruppo per risolvere problemi specifici e ad acquisire nuove competenze specifiche. Gli scambi di Pratiche Interne prevederanno incontri tra insegnanti per condividere esperienze, idee, materiali e buone pratiche relative all'utilizzo delle tecnologie e delle metodologie didattiche innovative nei nuovi ambienti di apprendimento.

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	600

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	28	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%		125.187,40 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		41.729,13 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		20.864,56 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		20.864,56 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				208.645,65 €

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.