



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

IC CREMONA DUE

Codice meccanografico

CRIC824007

Città

CREMONA

Provincia

CREMONA

Legale Rappresentante

Nome

DANIELA

Cognome

MARZANI

Codice fiscale

MRZDNL63B43D150A

Email

profdanielamarzani@iccremona2.edu.it

Telefono

3480430435

Referente del progetto

Nome

Luigi

Cognome

Ferro

Email

profluigiferro@iccremona2.edu.it

Telefono

3275578738

Informazioni progetto

Codice CUP

B14D23000450006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12498

Titolo progetto

Next Classroom IC CR2

Descrizione progetto

Nel plesso della Scuola Secondaria e in uno della Scuola Primaria, dove le aule fisse non sono molto ampie, si intendono innovare soprattutto le aule-laboratorio e allestire alcuni ambienti di apprendimento informali in atri e corridoi. Presso l'altro plesso della Primaria si vorrebbero invece innovare le aule fisse, che, essendo spaziose, si prestano ad un utilizzo flessibile, anche con aree di lavoro distinte. Le aule-laboratorio esistenti sono dedicate a specifiche aree disciplinari; si vorrebbe renderle maggiormente flessibili e funzionali ad attività diverse, adatte ad implementare la sperimentazione dell'idea "Aule-laboratorio" del Movimento Avanguardie Educative, a cui l'Istituto aderisce, per superare la distinzione tra lezione teorica (funzionale allo sviluppo di conoscenze) e attività laboratoriale (funzionale allo sviluppo di competenze) e favorire esperimenti concreti anche finalizzati alla produzione di oggetti o artefatti. Per poterle utilizzare in questo modo saranno dotate di arredi modulari, materiali didattici, strumentazione, device digitali individuali e collettivi e software in modo che la variazione del setting d'aula faciliti una didattica di tipo laboratoriale che si fonda sull'esperienza, diretta e/o mediata dalle tecnologie. Le aule fisse da innovare dovrebbero invece rispondere alle esigenze dell'idea "Apprendimento differenziato" di Avanguardie Educative, anche questa adottata dall'Istituto: queste diventerebbero così aule inclusive che favoriscono l'apprendimento cooperativo e tra pari, con setting d'aula prevalentemente a isole. Le nuove aule innovate, con arredi modulari e dispositivi individuali, dovrebbero diventare ambienti formativi pensati e progettati per svolgere contemporaneamente attività diverse con l'obiettivo di promuovere un processo di apprendimento basato su esperienza, interdisciplinarietà e ricerca, al fine di rispondere ai bisogni di ogni studente nel rispetto dei suoi tempi e dei suoi stili di apprendimento. I nuovi ambienti dovrebbero essere esteticamente piacevoli, accoglienti e inclusivi. Nelle aule si vorrebbero inserire banchi modulari e sedute innovative colorate e comode. Negli spazi di apprendimento informali si vorrebbero privilegiare sedute innovative facilmente riposizionabili e tavoli richiudibili funzionali a diverse configurazioni per piccoli gruppi di alunni. Ci si propone di inserire nei nuovi ambienti di apprendimento carrelli mobili attrezzati per la custodia e la carica dei dispositivi individuali e strumentazioni specifiche, ad esempio carrelli mobili STEM, che possano essere utilizzati in spazi diversi per consentirne la massima fruizione a tutti gli alunni. Si prevede inoltre di integrare negli ambienti da innovare gli arredi modulari e la dotazione tecnologica già presenti nell'Istituto, acquisiti grazie ai finanziamenti PON e a fondi di altra provenienza.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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

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.).

I tre plessi dell'Istituto sono connessi a Internet tramite fibra e wifi. Le reti sono state inizialmente realizzate grazie ai fondi del Progetto Pon FESR Prot. 9035/2015 e poi ampliate con fondi destinati dal Comune al Diritto allo Studio e, soprattutto, per la sede centrale, con i fondi del Pon FESR Prot. 20480/2021. La rete didattica dispone delle protezioni necessarie per la navigazione sicura da parte degli alunni. L'Istituto è dotato della piattaforma didattica Google a cui hanno accesso tutti gli alunni e tutti i docenti. Al suo interno sono stati integrati i servizi Microsoft con un abbonamento a Office 365 rinnovato annualmente; pertanto tutti gli utenti della scuola dispongono di una licenza Office gratuita. L'Istituto aderisce alla rete bibliotecaria MLOL (Media Library On Line), che consente gratuitamente l'accesso di docenti e studenti a molte risorse didattiche digitali e ebook. Tutte le aule fisse delle classi sono dotate di Lim o monitor touch interattivi (Digital Board). In tempi recenti, un discreto numero di monitor sono stati acquistati con fondi messi a disposizione dal Comune, che, durante la pandemia, ha beneficiato di finanziamenti ad hoc della Banca d'Italia. Durante l'anno scolastico 2021-2022 la dotazione è stata integrata grazie ai fondi del Progetto Pon FESR Prot. 28966/2021, che hanno consentito anche di sostituire alcune Lim obsolete, non tutte, con monitor touch interattivi; anche alcune aule-laboratorio dell'Istituto sono state attrezzate con gli stessi monitor. Durante la pandemia sono stati acquistati numerosi dispositivi digitali individuali (Tablet Android e Pc-tablet Windows con penna di precisione), con i fondi del Pon Smart Class e del diritto allo studio del Comune, quasi tutti concessi in comodato d'uso agli alunni. Presso l'Istituto restano comunque disponibili un discreto numero di dispositivi. Il plesso della Secondaria e un plesso della Primaria dispongono di un laboratorio di informatica. Sono inoltre presenti alcuni kit per la robotica, alcuni microscopi digitali e diverse piccole serre idroponiche, acquistate con i fondi del Pon FESR Prot. 50636/2021. Nei tre plessi sono presenti 160 banchi modulari, alcuni tavoloni, 100 sedie ergonomiche, 30 sedie a rotelle e alcune altre sedute innovative, acquistati in parte con i fondi dei decreti sostegni e in parte dal Comune.

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.

Si intende realizzare ambienti innovativi connessi che permettano di andare anche oltre al semplice spazio fisico aprendo a una dimensione "onlife": - Laboratori STEM con Kit disciplinari, robot, droni, ... per promuovere la costruzione di relazioni con un approccio inclusivo, in cui gli studenti, attraverso la sperimentazione educativa in ambito scientifico, acquisiscono soft skills fondamentali come la creatività, il problem solving, la capacità di innovare, la resilienza, la leadership e lo spirito collaborativo; - Aule-laboratorio disciplinari-speciali (informatica, arte, musica, biblioteca, ...) con attrezzature specifiche che consentono di integrare conoscenze teoriche e abilità pratiche; - Aule inclusive con sedute innovative e tecnologia diffusa, accoglienti e adatte al lavoro tra pari in piccoli gruppi; - Aree confort con sedute innovative e dispositivi individuali per l'apprendimento informale, il confronto a piccoli gruppi, lo studio individuale; - Aule fisse con setting d'aula flessibile e tecnologia diffusa per l'apprendimento differenziato e collaborativo. Si prevede di utilizzare la strumentazione tecnologica e gli arredi già presenti integrandoli con ulteriori banchi e sedute modulari e una dotazione tecnologica diffusa: - Digital board, supportate da software specifici e piattaforme didattiche (Google, Microsoft, MLOL, ..); - Dispositivi individuali (Tablet e pc) a disposizione di studenti e docenti per facilitare l'inclusione degli alunni con disabilità, BES e DSA fornendo strumenti compensativi efficaci (sintesi vocale, programma di videoscrittura, programmi per la creazione di mappe, tecnologie per le lingue straniere, riconoscimento vocale, ...) ma anche per approfondire conoscenze autonomamente e sviluppare competenze editando materiali didattici o creandone di nuovi. Tali strumenti sono propedeutici a una didattica più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification; - Attrezzature per la ricarica e la protezione dei dispositivi per custodire, ricaricare e trasportare i dispositivi in base alle necessità in più classi/aule; - Banchi modulari, sedute ergonomiche e innovative per riorganizzare rapidamente gli spazi in maniera creativa e versatile, in base alle esigenze di apprendimento.

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 fissa flessibile	7	Digital Board, Dispositivi individuali: Pc e/o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Software disciplinari, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica	Banchi modulari, seggioline	Il setting d'aula flessibile e le tecnologie consentono di attuare una didattica esperienziale e collaborativa lavorando su progetti in modo attivo e personalizzato per sviluppare le life skills
Laboratorio STEM	3	Digital Board, Pc o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Kit robotica e droni, Strumenti per esperimenti, stampanti 3D, Software disciplinari, Internet, Audio, Piattaforma didattica	Tavoloni e/o banchi modulari, Seggioline	Ambiente di esplorazione e ricerca per una didattica inclusiva e un apprendimento significativo fondato sull'esperienza diretta o mediata dalla tecnologia e supportato da strategie collaborative

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Laboratorio di informatica	1	Digital Board, Dispositivi individuali: Pc e/o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Software disciplinari, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica	Tavoloni, Seggioline	Laboratorio adatto a sperimentare il coding e la robotica sviluppando il pensiero computazionale tramite brainstorming e gamification
Biblioteca	1	Digital Board, Pc e/o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Software disciplinari, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica, Piattaforma MLOL	Tavoloni e/o banchi modulari, sedute innovative	Ambiente flessibile e accogliente che favorisce la lettura individuale e il prestito, l'approfondimento disciplinare e la ricerca con strategie attive e collaborative in gruppi di pari
Aula di musica	1	Digital Board, Pc e/o tablet, attrezzatura per ricarica dispositivi, Strumenti musicali digitali, Software disciplinari, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica	Tavoloni, Sedute innovative	Ambiente flessibile adatto alla performance musicale e alla composizione digitale di partiture con produzione audio secondo strategie basate sul saper fare e la condivisione fra pari
Aula di arte	1	Digital Board, Dispositivi individuali: Pc e/o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Software disciplinari, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica	Tavoloni, Seggioline, Scaffali e/o mensole	Ambiente per la creatività che integra tecniche tradizionali e digitali per l'espressività e attività basate sul saper fare e la collaborazione, mirate alla produzione di artefatti
Aula immersiva	1	Digital Board, Pc e/o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Software disciplinari, Kit realtà virtuale, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica	Tavoloni e/o banchi modulari, Seggioline	Ambiente immersivo e inclusivo che favorisce l'apprendimento esperienziale mediato dalla tecnologia e il peer to peer, unitamente ad esperienze virtuali e gamification
Aula inclusiva	5	Digital Board, Dispositivi individuali: Pc e/o tablet, Attrezzatura per ricarica dispositivi, Software per l'inclusione, Connessione Internet, Sistema audio integrato, Piattaforma didattica	Tavoloni e/o banchi modulari, Sedute innovative	Ambiente flessibile che favorisce l'apprendimento collaborativo, la condivisione con supporti digitali e software didattici, le strategie peer to peer, unitamente ad esperienze virtuali e gamification
Spazio di apprendimento informale	3	Dispositivi individuali: Pc e/o tablet, Software disciplinari e per l'inclusione, Connessione Internet, Sistema audio	Tavoloni e/o banchi modulari, Sedute	Ambiente informale che permette attività collaborative, lavori individualizzati, il potenziamento e il recupero, in contesti destrutturati, nel

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		integrato, Piattaforma didattica	innovative	rispetto dei diversi tempi e stili di apprendimento

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

L'utilizzo ragionato degli spazi e degli strumenti digitali potenzia e integra l'attività didattica, motiva e coinvolge gli studenti, stimola la partecipazione e l'apprendimento attivo, contribuisce allo sviluppo delle competenze trasversali. Spazi flessibili e multifunzionali favoriscono l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo "star bene a scuola", condizioni indispensabili, queste, per promuovere una partecipazione consapevole al progetto educativo e innalzare la performance degli studenti. Si privilegerà una metodologia attiva di tipo laboratoriale. Il docente diventa regista e facilitatore dei processi cognitivi, anche grazie all'utilizzo delle ICT; lascia spazio alla didattica collaborativa e inclusiva, al brainstorming, alla ricerca, all'insegnamento tra pari; diventa riferimento per il singolo e il gruppo, guidando gli alunni nella costruzione del proprio sapere attraverso processi di ricerca e acquisizione di conoscenze e competenze che implicano tempi e modi diversi di impostare il rapporto docente/studente. La didattica laboratoriale facilita la personalizzazione del processo di insegnamento/apprendimento, consentendo agli studenti di acquisire il sapere attraverso il fare, implementando l'idea che la scuola è il posto in cui si impara ad imparare. Il lavoro in laboratorio e le attività ad esso connesse sono particolarmente importanti perché consentono di attuare processi didattici in cui gli alunni svolgono un ruolo attivo. Utilizzando le tecnologie i docenti possono realizzare interventi formativi centrati sull'esperienza, che consentono allo studente di apprendere soprattutto tramite la verifica della validità delle conoscenze acquisite in un ambiente interattivo di "apprendimento per scoperta" o di "apprendimento programmato", che simuli contesti reali. I docenti possono avvalersi della simulazione in svariati modi: organizzando giochi didattici, esperienze di realtà virtuale, esperimenti di laboratorio, lo studio di fenomeni, esercitazioni, momenti di rinforzo, verifiche di apprendimento. Tutto questo, in uno spazio flessibile, con il supporto delle nuove tecnologie, potenziando anche il problem posing e il problem solving, permetterà di promuovere davvero e sviluppare, nelle ore curricolari ed extra-curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti diventano protagonisti del loro processo di apprendimento.

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.

I nuovi ambienti favoriranno la personalizzazione, il recupero e il potenziamento. Gli arredi modulari e le tecnologie diffuse faciliteranno l'organizzazione diversificata del lavoro permettendo una didattica personalizzata e inclusiva, sollecitando e valorizzando le potenzialità e le peculiarità di ciascuno in contesto collettivo mediante metodologie attive e collaborative, con feedback puntuali adatti alle varie esigenze, nell'ottica delle pari opportunità. La flessibilità e la personalizzazione insite nei nuovi ambienti faciliteranno attività fondate sul problem posing e il problem solving, la robotica e le discipline STEM, con periodici momenti di confronto tra alunni oppure gamification e gare a livello locale e nazionale che potrebbero rivelarsi ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nell'area scientifico-matematica.

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

Modalità di lavoro: in presenza e a distanza, in sincrono e asincrono. Fasi di lavoro espletate: - Ricognizione delle risorse dell'Istituto allo scopo di individuare i reali bisogni - Elaborazione e somministrazione di questionari interni a docenti e alunni per una lettura del grado di soddisfazione rispetto al contesto attuale e dei desiderata circa il miglioramento degli ambienti di apprendimento - Configurazione e somministrazione del questionario Selfie a docenti ed alunni - Condivisione dei risultati all'interno del gruppo di lavoro e stesura di una bozza progettuale attenta alla corrispondenza tra bisogni, desideri e strutture - Condivisione del lavoro del gruppo con il Consiglio di Istituto e acquisizione della delibera di adesione al Progetto - Condivisione della bozza progettuale con tutti i docenti, acquisizione di correttivi e approvazione dell'adesione al Progetto in sede di Collegio Docenti - Inserimento della proposta progettuale definitiva in piattaforma Futura

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

Priorità sarà data alla formazione dei docenti per migliorare costantemente le pratiche didattiche discostandole sempre più dal modello tradizionale di scuola tramite: - incontri in presenza e/o online organizzati dalla scuola e/o liberamente scelti dai docenti; - autoformazione con momenti di incontro (programmazioni, dipartimenti ...) fra docenti condividendo e documentando buone pratiche già in uso nella nostra scuola costruendo così la nostra storia e creando un archivio al quale attingere; - ricerca e sperimentazione didattica da parte dei singoli docenti per individuare nuovi percorsi, valorizzare le pratiche innovative, sperimentare nuovi approcci.

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	275

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	23	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%		100.597,04 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		33.532,33 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.766,16 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.766,16 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				167.661,69 €

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

22/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.