



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

ALBINEA

Codice meccanografico

REIC84300X

Città

ALBINEA

Provincia

REGGIO EMILIA

Legale Rappresentante

Nome

FAUSTO

Cognome

FIORANI

Codice fiscale

FRNFST60B09I496H

Email

reic84300x@istruzione.it

Telefono

3281023411

Referente del progetto

Nome

Marika

Cognome

Sacchi

Email

marika.sacchi@eurekalbinea.it

Telefono

0522599153

Informazioni progetto

Codice CUP

H34D23000140006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19642

Titolo progetto

EFFETTO COMUNITA': LA SCUOLA DEI SOGNI

Descrizione progetto

Con il progetto si intende perseguire la realizzazione di spazi e ambienti innovativi diffusi in tutte le sedi dell'istituto comprensivo di Albinea idonei a supportare e promuovere l'adozione e la condivisione di metodologie didattiche creative, innovative, collaborative ed inclusive, ambienti nei quali lo studio delle discipline possa anche essere verificato con esperienze fattuali e nei quali venga naturalmente agevolata l'iniziativa e l'autonomia degli alunni in un sistema equilibrato rispetto alla loro età, favorendo le attività di studio, ricerca e sperimentazione a piccolo gruppo dove potranno sostenersi a vicenda e condividere in modo equo ogni fase delle attività proposte. A tale scopo, dagli esiti della ricognizione degli spazi e delle attrezzature esistenti, il presente progetto interviene lungo tre direttrici principali: 1) COMPLETAMENTO e AMMODERNAMENTO delle dotazioni già esistenti in ogni ambiente utilizzabile dalle classi (aule normali e speciali), garantendo la disponibilità di dotazioni tecnologiche e di arredi che consentano di attuare nella didattica quotidiana le attività innovative sopra richiamate (SMART Screen / LIM di recente acquisizione a Focale Corta, impianto di diffusione audio adeguato anche all'insegnamento delle lingue e della musica, accessibilità alle rete INTERNET in modalità wireless tramite il Google Workspace for Education, un sistema audio adeguato sia per l'ascolto di brani musicali che di lingua straniera, un sistema di webcam idoneo a garantire il collegamento in remoto in modalità video-conferenza. 2) COMPLETAMENTO e AMMODERNAMENTO delle aule speciali (Laboratori Tecnologico - Informatico, Laboratorio Scientifico - Tecnologico, Musicale, Artistico, Aule Polivalenti, Biblioteche ...) con dotazioni dedicate sia lato Docente (ad esempio con la creazione di postazioni di elaborazione audio e di grafica, per montaggio audio video e mixer audio per la post-elaborazione e documentazione dei prodotti realizzati dagli studenti) sia lato studenti con la disponibilità di strumenti dedicati alla particolare attività (ad esempio kit Arduino, Lego Robot programmabili, strumenti musicali idonei all'introduzione alla produzione musicale come kit di percussioni, microscopi didattici con la possibilità di acquisire immagini e sequenze filmate, kit per lo svolgimento e l'elaborazione dei dati di esperimenti di fisica ecc.) e di software didattici anch'essi dedicati (come Minecraft, In Print 3 per la realizzazione rapida di materiali didattici a sostegno della comunicazione e della didattica inclusiva rivolta agli alunni con disabilità e con DSA, software per il montaggio audio e video, software a supporto del coding). 3) ADATTARE in ogni sede spazi attrezzati idonei allo svolgimento in orario curricolare di attività di tipo teatrale. L'intento è di creare un collegamento tra spazi modificabili, flessibili e sostenibili idonei a supportare la personalizzazione degli apprendimenti, in un'ottica inclusiva.

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.).

L'istituto, composto da tre plessi (uno di scuola primaria nella frazione di Albinea, uno che ospita una sezione di scuola primaria e una di scuola secondaria nella frazione di Borzano e uno che ospita la scuola secondaria comunicante con la sede della scuola dell'infanzia), è in parte già dotato di alcune aule dedicate a specifiche attività disciplinari (arte, musica, tecnologia, scienze) e spazi non adeguatamente utilizzati (atrio, corridoi e ambienti simili), ma potenzialmente fruibili per l'implementare di metodologie didattiche innovative. In questi ultimi anni, aderendo ai vari progetti PON e PNSD, si è dotato di attrezzature e dispositivi tecnologici quali: monitor interattivi, computer portatili, tablet, n. 3 carrelli di ricarica da 28 personal computer, stampanti 3D, plotter di taglio, camera 360°, student, alcuni kit Arduino e scienze kit Arduino, robot didattici, set lego spike, alcune licenze Minecraft. Si è inoltre provveduto a potenziare la rete wi-fi in tutte le sedi dell'IC. Per quanto riguarda gli arredi, oltre a quelli già esistenti nelle aule tradizionali, sono stati acquistati alcuni banchi modulari, sedie con le ruote, carrelli contenitori per alcuni spazi selezionati. Grazie ai finanziamenti concessi del Comune di Albinea è stato possibile realizzare due pergole bioclimatiche (aule all'aperto), una nella sede della scuola secondaria di Albinea e l'altra nella sede della scuola primaria di Fola, che a breve saranno dotate di arredi ad hoc (già acquistati) quali: parete attrezzata, sedie, tavoli, panche, materassini, pouf colorati, cassapanche, armadi da giardino. Nell'ambito del PON Edugreen sono state acquistate specifiche attrezzature per la realizzazione di orti didattici tra tradizione e tecnologia (cassoni, tavoli per la coltivazione idroponica, centralina meteo, sistema di irrigazione automatico, plant cam, attrezzi per la lavorazione del terreno, ...). Tutte le aule sono attualmente dotate di smart screen (circa la metà) o di postazioni con LIM / videoproiettore fruibili anche tramite un computer dedicato: una decina di queste ultime risultano tuttavia datate e poco funzionali. A partire dall'esistente, si propone un intervento che coinvolgerà tutti e tre i plessi, con gli obiettivi prioritari di: 1) rendere polifunzionali tutte le aule e, fra queste, di 2) rendere flessibili gli arredi e le dotazioni digitali di quelle speciali, e 3) di realizzare una biblioteca "diffusa".

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.

Tutte le aule avranno spazi adattabili, attrezzati con le dotazioni tecnologiche di base descritte in premessa e saranno idonee a svolgere attività disciplinari in modo collaborativo, cooperativo e inclusivo anche con l'ausilio di dispositivi mobili. Le aule speciali, invece, avranno in più spazi e arredi maggiormente modificabili e dotazioni di attrezzature dedicate ai settori disciplinari coinvolti. Si elencano di seguito i principali interventi previsti: IN TUTTE LE SEDI: La biblioteca diffusa, realizzata collocando scaffalature colorate, mobili, divanetti, pouf negli atri e nei corridoi attualmente non utilizzati, postazioni di ricarica dei dispositivi digitali per la lettura nell'ambito del progetto readER (biblioteca digitale nelle scuole dell'Emilia-Romagna). Da acquisire almeno 25 e-reader / tablet. Scuola SECONDARIA DI ALBINEA: - AULA PON e "cavea" collegata: si creerà uno spazio "CINEMA-TEATRO" anche utilizzabile per le attività curricolari ed extracurricolari già in essere, installando pannelli scorrevoli per chiuderla, e un impianto di video-proiezione adeguato a 60 spettatori; - Laboratorio di scienze - tecnologia: microscopi didattici (10 in totale) con la possibilità di acquisire immagini, 1 smart board con mini-computer. - Aula di musica: banchi a isola su ruote, trasportabili anche in altre aule; impianto audio per utilizzo condiviso come aula di lingue per le attività di ascolto; postazione docente per elaborazione audio digitale e missaggio ecc. - Aula di tecnologia: smart board e 26 laptop disponibili sui banchi; - Aula STEM (ex aula di lingue): 10 Kit Arduino aggiuntivi; stazione montaggio video; - Aula arte: sistemazione impianto audio e stazione elaborazione grafica. Scuola PRIMARIA BORZANO e FOLA e sede scuola SECONDARIA BORZANO: - 5 licenze Software In Print 3; - Aula polivalente: con 1 pc, impianto audio per l'ascolto di brani musicali; - 3 Tastiere facilitate; - Tinteggio a tema pareti; - Rivisitazione complessiva degli spazi nella sede di Borzano e realizzazione di un'Aula Polivalente; - Pannelli decorativi murali; - Installazione di un forno didattico per ceramica; - Sostituzione di PC e LIM obsoleti con smart board (circa 10 aule); - Aula arte: stazione elaborazione grafica; - Percorsi sensoriali/materici (aula immersiva, table touch ...); - Banchi modulari; - Prese elettriche a parete in tre aule speciali; - Carrello caricatore da 15 slot porta pc con 15 laptop; - Filo diffusione

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.)
SPAZIO TEATRO - AULA PON (secondaria Albinea)	1	Proiettore e telo motorizzato per scenografie digitali, faretto carrello per smart TV esistente casse, microfono.	Pannelli divisorii scorrevoli fonoassorbenti / tende fonoassorbenti, pedana per esibizioni	Implementare le attività didattiche curricolari ed extracurricolari già in essere (teatro, videomaking)
BIBLIOTECA DIFFUSA (atrio dei tre plessi)	3	30 e-reader (o Tablet) con 3 carrelli ricarica da 15 slot.	Divanetti e pouf colorati, scaffalature colorate aperte e mobili, libreria Montessori.	benessere, star bene a scuola, stimolare immaginazione.
AULA DI SCIENZE (Secondaria Albinea e Borzano, Primaria)	2	Digital board, bilancia digitale, microscopio docente e microscopi	Integrazione prese elettriche a muro, lavandino, Armadio	Promuovere le STEM e le didattiche collaborative.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Borzano)		studenti, software corpo umano.	per sostanze chimiche.	
AULA di MUSICA / LINGUE (Secondaria Albinea)	1	Mac mini per docente, iPad 13" con pencil (docente, studenti), Mixer, acquisizione audio, Tastiera digitale, microfoni, strumenti musicali, Carrello ricarica con 20 tablet e cuffie per ascolto.	Banchi trapezoidali, 20 prese elettriche a parete.	Insegnamento della musica e delle lingue, Comunicare con scuole / esperti nazionali e estere, Ascolto musicale e linguistico, Creazione di podcast / video
AULA STEM (Scuola secondaria sede Albinea)	1	Robot didattici (Lego Spike, Ez-robot), Arduino scienze kit	/	Promozione delle STEM e delle didattiche per problemi e progetti.
AULA ARTE secondaria Albinea	1	Software per grafica	Fornetto per ceramica	Sviluppo creatività e manualità in campo artistico.
AULA POLIFUNZIONALE (plesso Borzano)	1	Sistema registrazione audio da strumenti suonati dagli alunni, telecamera	Tavoli modulari (su ruote), scaffalature, cassetiera colorata.	Sviluppo creatività e manualità in campo musicale ed artistico.
AULA TRADIZIONALE 2 primaria Borzano, 2 secondaria Borzano, 5 primaria Fola, 3 secondaria Albinea	12	Digital board, Casse attive, Webcam, Microfono		Permettere lo svolgimento di attività multimediali e di ascolto linguistico in tutte le aule.
Nuova AULA POLIVALENTE (primaria Fola P.T. - possibile unione di due aule esistenti)	1	/	Prese perimetrali per connessione e ricarica Device, tavoli modulari con sedie	Lavoro a piccolo gruppo, individualizzazione e personalizzazione degli stili di apprendimento
AULA ARTE - SCIENZE (primaria Fola 1°P)	1	Microscopi per studenti, tablet/iPad, software In Print 3	Prese perimetrali per connessione e ricarica Device	Introdurre il metodo scientifico sperimentale, comunicazione aumentativa
AULA MUSICA - LINGUE (primaria Fola 1°P)	1	Registratore digitale audio (Esempio Zoom Q2n-4K), strumenti musicali.	Pannelli fonoassorbenti (a soffitto), prese perimetrali	Introduzione alla musica e sviluppo della creatività musicale

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

L'approccio metodologico che verrà gradualmente introdotto sarà di tipo esperienziale, un metodo euristico partecipativo basato sullo scambio tra pari con forme di tutoraggio (peer education); l'obiettivo è quello di far sì che l'ambiente di apprendimento divenga anche un ambiente di scoperta e sperimentazione autonoma e creativa. Verrà valorizzato il lavoro condiviso fra pari come uno degli strumenti di sviluppo delle abilità cognitive, affettive - relazionali e sociali. Verranno man mano introdotte esperienze didattiche basate sulle varie metodologie di tipo collaborativo: - TEAL (Technology Enhanced Active Learning) - Cooperative learning - PBL (Project Based Learning) - Problem solving - Public speaking per promuovere l'approccio progettuale e la pratica laboratoriale nei percorsi di formazione e favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, la loro autonomia e la capacità di lavorare insieme. Particolare attenzione verrà inoltre riservata al setting di gruppo, per favorire coinvolgimento di tutti gli allievi, lo scambio di esperienze e metodi di lavoro, il consolidamento dell'autostima, il benessere e la motivazione. Dal punto di vista curricolare la realizzazione del progetto permetterà di: - Supportare gli apprendimenti e l'interesse per le discipline STEAM recependo nel contempo nei curricoli le innovazioni tecnologiche collegate; - Sviluppare nella pratica le competenze di cittadinanza europee, con particolare riferimento alle competenze collaborative, di creatività personale, di rispetto interpersonale. Per ciò che attiene agli aspetti organizzativi occorrerà: - rimodulare gradualmente l'utilizzo di spazi e tempi in funzione delle metodologie didattiche gradualmente introdotte nonché i momenti e le modalità della valutazione intermedia e finale; - organizzare le modalità di manutenzione ordinaria e straordinaria delle attrezzature e degli ambienti didattici realizzati; - prevedere all'interno dei limiti definiti dal contratto idonei momenti di confronto e auto-aggiornamento rispetto all'utilizzo didattico delle risorse rese disponibili dal progetto.

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'implementazione graduale delle metodologie didattiche sopra descritte e di laboratori pomeridiani: - teatrali - del fare - per gruppi trasversali rappresenterà una opportunità per gli alunni più fragili di esprimersi con creatività, partecipando attivamente alle attività di gruppo con gli altri compagni. Rispetto alle differenze di genere, la pratica laboratoriale introdotta nell'insegnamento delle discipline STEAM dovrebbe gradualmente permettere alle ragazze di superare il senso di inadeguatezza rispetto agli aspetti pratici e sperimentali derivanti dagli stereotipi di genere tuttora diffusi e di appassionarsi alle stesse discipline STEAM. L'introduzione infine di software specifici per la realizzazione di materiali didattici finalizzati a supportare e sviluppare i canali comunicativi compromessi dei molti alunni con disabilità, dovrebbe permettere un sensibile miglioramento nella costruzione di un percorso di vita gestito in modo autonomo da questi ragazzi.

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 Educativo messo a disposizione dall'ente locale (Comune di Albinea)

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione individuato si è organizzato come segue: - Sono stati individuati dal Collegio dei Docenti 12 unità rappresentative delle tre sedi dell'istituto incaricate di coordinare all'interno della singola sede le proposte progettuali discusse sia nelle riunioni di sede che negli incontri per materia e raccolte tramite una tabella condivisa in rete predisposta dal gruppo stesso. - E' seguita una fase di confronto online e in presenza per sottogruppi, con il coinvolgimento del personale educativo, per condividere e modificare documenti e sintetizzare le proposte raccolte tramite la tabella condivisa. - Sono quindi stati coinvolti gli studenti di una classe (la 3A di secondaria) ai cui alunni è stata proposta la compilazione di un modulo Google per raccogliere spunti e riflessioni. - Verrà infine individuata la figura di un progettista incaricato di definire una proposta esecutiva confrontandosi a più riprese col gruppo di progettazione.

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

- Formazione sulla realizzazione ed utilizzo didattico di podcast per i docenti (già in calendario). - Formazione sulle tecniche di videomaking rivolte a un gruppo gli alunni della scuola secondaria di primo grado. - Formazione sull'uso dei nuovi device una volta acquisiti. - Formazione sulle metodologie didattiche di tipo collaborativo TEAL, project based learning, cooperative learning, ecc. - Collaborazione con enti di formazione della Regione (Servizio Marconi ed Equipe Formativa territoriale, FEM, OPIFICIO GOLINELLI, associazione MODI ecc.). - Condivisione nelle riunioni per materia e di sede delle buone pratiche didattiche implementabili negli ambienti realizzati e programmazione delle attività da realizzare in sede di riunioni iniziali dell'anno scolastico. - Incarico a un nucleo esperto di docenti di supportare i colleghi sia per gli aspetti tecnici che per quelli metodologici.

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	400

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.