



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. A. EINSTEIN

Codice meccanografico

REIC848003

Città

REGGIO NELL'EMILIA

Provincia

REGGIO EMILIA

Legale Rappresentante

Nome

DONATELLA

Cognome

MARTINISI

Codice fiscale

MRTDTL68M52F839U

Email

DIRIGENTE@ICEINSTEIN-RE.EDU.IT

Telefono

0522585851

Referente del progetto

Nome

DONATELLA

Cognome

MARTINISI

Email

REIC848003@ISTRUZIONE.IT

Telefono

0522585851

Informazioni progetto

Codice CUP

I84D23000160006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19589

Titolo progetto

EINSTEIN FOR FUTURE

Descrizione progetto

Il progetto intende valorizzare l'esistente e promuovere l'apprendimento cooperativo e la connessione tra aree di materia attraverso la scelta di un sistema ibrido in tutti i plessi e gli ordini di scuola coinvolti in cui possano convivere ambienti di apprendimento dedicati e spazi assegnati a ciascuna classe. Tale assetto va ad impattare sulla qualità dell'educazione favorendo una più forte interattività in tali ambienti e con tali ambienti. Alcuni ambienti in particolare saranno creati al fine di costituire ecosistemi di apprendimento dedicati per disciplina e altri che siano invece multidisciplinari, con l'obiettivo di far ruotare le classi durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra. In questo modo, andremo a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline: gli studenti utilizzeranno gli ambienti a seconda delle materie affrontate. Nelle aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo: non ci serviranno spazi in più, sfrutteremo in modo diverso gli spazi esistenti. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. In particolare andremo a intervenire su 31 ambienti di apprendimento. Gli arredi e le tecnologie andranno ad integrare nelle aule l'esistente e saranno flessibili, mobili e modulari affinché si possa agire su una riconfigurazione dell'aula. Si intende anche promuovere, dove è possibile, luoghi di interconnessione tra le attuali aule con spazi comuni dove la relazione e l'apprendimento cooperativistico possano essere sostenuti ed alimentati. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di alcuni minimi accessori per Digital board che andranno ad integrare i monitor già presenti nell'istituto. A titolo esemplificativo sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule umanistiche acquisteremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Tutti gli allestimenti saranno calibrati sui traguardi di competenza e sugli obiettivi di apprendimento e dunque sull'età dei discenti. Nell'organizzazione degli spazi si porrà particolare attenzione al comfort e al benessere scolastico ritenuti elementi base in cui innestare il consolidamento delle abilità cognitive e metacognitive oltre che le abilità sociali, emotive e pratiche.

Data inizio progetto prevista

15/03/2023

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.).

Il nostro Istituto è costituito da nove plessi, due di scuola per l'Infanzia, cinque di scuola primaria e due di scuola secondaria. In tutto ci sono 64 aule, 3 laboratori di informatica, 4 aule di arte, 3 laboratori scientifici, 4 aule di musica e 4 atelier. Le dotazioni specifiche, per ognuno di questi ambienti di apprendimento, sono da potenziare con nuovi acquisti, in modo da poter ampliare, arricchire e garantire una diffusione di un apprendimento cooperativo e inclusivo. Distribuiti nei vari plessi del nostro istituto ci sono già 42 Monitor interattivi, acquistati grazie ai fondi ottenuti attraverso il PON DIGITAL-BOARD. Inoltre, ci sono un numero di 51 pc e chromebook (eccetto quelli presenti nelle aule informatiche) che va potenziato con l'acquisto di nuovi device in modo che la scuola possa offrire una maggiore diffusione delle tecnologie. Ogni plesso è dotato di spazi comuni interni (atri) ed esterni (giardino, serra, palestra archeologica) che possono essere usati e allestiti come nuovi ambienti di apprendimento, in modo da far acquisire competenze attraverso il FARE (learning by doing). Ogni spazio deve rappresentare un'occasione di apprendimento. In alcuni plessi abbiamo inoltre una dotazione di arredi: modulari, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per le aule ordinarie. Alcuni plessi del nostro istituto necessitano di alcuni interventi strutturali, come tinteggiatura delle pareti, piccoli interventi elettrici, di cablaggio e in muratura.

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.

La progettazione degli spazi va oltre il concetto di classe e programma ben definito per rivolgersi, con consapevolezza, verso il nucleo pedagogico dell'ambiente di apprendimento che vede la compartecipazione di studenti, docenti e comunità educativa al processo trasformativo. L'obiettivo è quello di creare ambienti di apprendimento diversificati tra loro ma atti a garantire una moderna didattica che sfrutti le potenzialità delle tecnologie digitali. In riferimento al concetto dell'UNESCO di ambiente di apprendimento intelligente, le finalità didattiche principali sono correlate ad un sistema adattivo che presenta le seguenti caratteristiche: versatilità per permettere utilizzi molteplici; convertibilità per adattare lo spazio a nuove modalità di utilizzo; flessibilità per ottimizzare lo spazio già esistente; Il coinvolgimento di 7 plessi scolastici e di due ordini di scuola rende la progettazione degli spazi dinamica, flessibile ma anche pensata in un'ottica di verticalità in continuum con il prima ed il dopo dell'esperienza scolastica. Gli spazi individuati saranno progettati tenendo conto della necessità di arricchire gli ambienti digitali, aggiungendo all'esistente a titolo esemplificativo elementi di robotica, di coding, potenziando la connettività completa alla rete ed in generale con strumenti e software finalizzati all'apprendimento cooperativistico. In alcuni plessi, dove l'esistente impone tale scelta si interverrà anche sugli arredi che possono divenire trasformabili e in stretta correlazione con gli ambienti digitali ed eventualmente virtuali. Dove possibile riutilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto, in quanto sono flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica: acquisteremo accessori minimi per le Digital board (i monitor sono già presenti), dispositivi personali con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e set di indirizzo e caratterizzanti che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Per la descrizione degli ambienti si rinvia al paragrafo che segue.

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.)
Ambiente tecnodigitale	6	Monitor touch e robotica con android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio in lingua originale	4	Un sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio in lingua originale.		Il sistema si presta a molteplici utilizzi: a) Laboratori linguistici in classe, b) ascolto immersivo di contenuti multimediali in aula, c) attività con alunni BES o DSA
ambiente di lettura e	1	pc tower / software	Arredi modulari,	supportare modelli educativi a

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
scrittura, nonché di arti grafiche e tecnologia			funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la comprensione e sintesi dei testi e la creazione di grafica artistica e tecnica
Sistema per la creazione di un ambiente di lettura e scrittura, nonché di arti grafiche e tecnologia	1	Notebook ciascuno, attrezzati di software per le attività di lettura e scrittura attiva su contenuti didattici. Il sistema supporta anche attività di disegno artistico e tecnico.		supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Ambiente tecnodigitale	4	Tavoli interattivi touch con android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete		supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti, anche BES e DSA, verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Ambienti multidisciplinari STEAM	1	Kit per attività di Robotica, Coding, Modellazione 3D.	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	Ambiente dall'utilizzo flessibile per la ricerca e la sperimentazione.
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo sviluppo delle competenze di base	6	Kit di potenziamento monitor		Ambiente dedicato al recupero delle competenze di base,.
Ambiente multidisciplinare per la personalizzazione e lo sviluppo delle competenze di base	6	Ambiente dedicato al recupero delle competenze di base, notebook per gli studenti, stazione di ricarica e piattaforma di condivisione dei contenuti	È caratterizzato da arredi modulari in grado di riconfigurarsi per la creazione di gruppi/aree di lavori differenziate.	Consente agli alunni di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione dei prodotti digitali
Ambiente di disegno con dotazioni digitali	1	un monitor touch e un tavolo interattivo per la erogazione e la fruizione dei contenuti multimediali	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al	supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creazione di grafica

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			fine di creare un setting educativo flessibile.	artistica e tecnica
Ambiente didattico digitale di elettro musica per la composizione e l'ascolto di brani musicali (stazione montaggio audio)	1	Un monitor touch e una stazione di composizione di musica elettronica .	Tavoli modulari per setting flessibile	Consentire agli alunni di accrescere le competenze musicali attraverso l'utilizzo di strumenti digitali

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

Gli ambienti di apprendimento e le aule del nostro istituto saranno organizzati in modo da garantire una flessibilità tale da poter variare il loro assetto in base alle scelte metodologiche e alle attività didattiche progettate da ciascun insegnante. Gli alunni, muovendosi all'interno degli ambienti di apprendimento, saranno stimolati ad acquisire una maggiore autonomia nell'ottica del conseguimento delle competenze legate all' imparare a imparare. Gli spazi favoriranno una didattica basata sulle esperienze. Gli alunni acquisiranno e consolideranno competenze attraverso il cooperative learning, collaborando con i pari e imparando a riconoscere le proprie potenzialità e quelle degli altri. Verranno potenziate le competenze digitali al fine di sviluppare la capacità di utilizzare in modo consapevole e critico le risorse disponibili in rete. Gli studenti potranno acquisire competenze logiche, computazionali, argomentative, operative e tecnologiche attraverso l'utilizzo di specifici software didattici. Si lavorerà, inoltre, per rendere gli studenti autonomi nel ricercare, comprendere e utilizzare informazioni complesse. Infine, sarà data particolare attenzione all'inclusività, grazie ad ambienti di apprendimento idonei ai diversi stili cognitivi. Gli sforzi progettuali si orienteranno verso la trasformazione del modello trasmissivo attraverso l'erogazione della lezione con modalità di apprendimento attivo. Lo spazio ripensato ed idoneo per l'azione e per il laboratorio assume il ruolo di curriculum implicito. Al docente, pertanto, spetterà l'organizzazione dell'ambiente in relazione alle proposte didattiche; la scuola diviene dunque un luogo piacevole in cui sfuma il concetto di aula tradizionale ed in cui si impara anche al di fuori dell'ufficialità della lezione in uno spazio abitato in cui i setting di aula sostengono anche la contaminazione dei saperi e delle esperienze. Specializzazioni disciplinari e l'eventuale pacchettizzazione di orario comportano l'individuazione di nuclei fondanti sui quali andare a costruire progetti pluridisciplinari. Gli studenti sono coinvolti nell'esperienza concreta, nella osservazione riflessiva e nella sperimentazione attiva in cui la scelta ibrida abbraccia il confronto tra insegnamenti. La dimensione mutabile dello spazio è accostabile alla progettazione didattica che permette il confronto con percorsi e contenuti digitali in contesti individualizzati, di coppia, in piccolo gruppo, in grande gruppo ed in plenaria.

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.

La realizzazione di ambienti didattici innovativi avvierà una profonda trasformazione degli ambienti della scuola, per renderli più accoglienti e versatili in modo che la scuola trasmetta, partendo dall'impatto visivo, della disposizione degli arredi e dall'utilizzo degli spazi, un pensiero pedagogico-didattico volto all'accoglienza, alla partecipazione attiva e alla collaborazione. Per tale motivo si intende promuovere spazi in cui i momenti formali ed i momenti informali si contaminano e si correlano con l'intento di costituire un unico ambiente correlato. All'interno degli ambienti si destina uno spazio adeguato alle fragilità presenti ma totalmente integrato nel vissuto spaziale di tutti i discenti, anche promuovendo attività per la prevenzione del 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

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Andremo a responsabilizzare i docenti in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione di massima, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi documenti di testo e un puntuale calendario condiviso delle risorse.

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

L'Istituzione scolastica è destinataria del PNRR "Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale" che propone un accompagnamento dei docenti nell'attuazione di attività innovative e di sperimentazione di metodi e argomenti legati al digitale. Il progetto intende fornire le conoscenze di base e di medio/alto livello che conducono a risultati diversi e vantaggiosi. Il progetto si articola in 5 moduli della durata di circa 3 mesi, ciascuno dedicato a una delle 5 aree di competenza del framework DigComp2.2. I docenti, suddivisi per ordine di scuole, approfondiranno i contenuti dell'area di competenza e lavoreranno sulla progettazione di metodologie e strategie didattiche in ambito digitale. A completamento della formazione verranno promossi i corsi di scuola FUTURA e verranno organizzati percorsi formativi attraverso le azioni di coinvolgimento dell'animatore digitale, finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale.

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	700

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	29	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%		138.518,38 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		43.219,45 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		21.609,72 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.749,74 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			216.097,29 €	

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.