



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/aula grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curricolo, 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

MATTEO MARIA BOIARDO

Codice meccanografico

REIC855006

Città

SCANDIANO

Provincia

REGGIO EMILIA

Legale Rappresentante

Nome

FABIO

Cognome

BERTOLDI

Codice fiscale

BRTFBA63R28H223A

Email

fabio.bertoldi@icboiardo.edu.it

Telefono

0522857320

Referente del progetto

Nome

FABIO

Cognome

BERTOLDI

Email

fabio.bertoldi@icboiardo.edu.it

Telefono

3497710672

Informazioni progetto

Codice CUP

G64D22007100006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12188

Titolo progetto

Un ponte per il futuro

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo creare ambienti inclusivi, multisensoriali e collaborativi, con caratteristiche di flessibilità che li configurino come spazi organizzati in funzione dei diversi tempi e modi dell'apprendimento degli alunni, valorizzando tutte le intelligenze. Il progetto prevede una scuola che compia un salto dall'insegnamento trasmisivo all'apprendimento coinvolgente, costruito. Adotteremo una soluzione ibrida: 1. riorganizzeremo aule di classe, per dare vita ad ambienti di apprendimento fortemente innovativi dal punto di vista metodologico e tecnologico. 2. creeremo nuovi ambienti di apprendimento che rendano possibile una didattica laboratoriale specifica di alcune discipline, con strumenti ad hoc, fruibili e nuovi. Le nuove aule-laboratorio saranno disponibili per tutti, grazie a una turnazione settimanale delle classi. In questi spazi lavoreremo con arredi flessibili e rimodulabili, schermi interattivi, sistemi di registrazione audio e video, materiali STEAM che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Questi spazi offriranno agli studenti la possibilità di lavorare in gruppo, sperimentare le nuove tecnologie e interagire tra loro con materiale didattico nuovo e creativo. Andremo inoltre a realizzare due ambienti speciali: aule immersive all'avanguardia, dotate di una tecnologia semplice e immediata, capace di rendere interattive le pareti di un'aula e, senza necessità di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione, che si configura come un ambiente sicuro, adatto a tutti e corredata di contenuti didattici "già pronti". 3. Verranno ampliati e modernizzati alcuni spazi esistenti (aula di scienze, di informatica, biblioteca, auditorium, atelier...) in modo da rendere la loro fruizione più efficace. Acquisteremo sia arredi che tecnologie e materiali didattici, usando come base quanto già in dotazione dell'Istituto, grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (Chromebook e/o portatili), posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, e monitor su carrelli a disposizione di tutti, secondo un calendario stabilito. La Biblioteca Scolastica verrà concepita sia come spazio fisico che digitale, avrà un aspetto più fluido, flessibile, strutturato come un percorso tra discipline, come ambiente di costruzione e ricerca attiva, individuale e collaborativa. 4. Si ricaveranno piccoli spazi (nei corridoi o sottraendo parte del volume dell'auditorium), dedicati a una didattica digitale inclusiva di vicinanza alle classi. La riconfigurazione degli ambienti rende necessari anche interventi strutturali da parte del Comune, con il quale abbiamo già preso contatti per assicurarci operatività in tempi brevi.

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.).

A seguito degli interventi previsti nei finanziamenti PON "Digital board" e FESR PON "Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici" tutti gli ambienti didattici delle scuole oggetto della progettazione PER-Scuola Futura 4.0 sono ora dotati di cablaggio in rame ad alta velocità e accesso a internet con fibra ottica, dedicata per la scuola primaria San Francesco, e fibra ottica condivisa tra Scuola secondaria di 1° grado "M.M. Boiardo" e Scuola primaria "Laura Bassi". Da sottolineare che la fibra condivisa tra primaria e secondaria serve anche le segreterie dell'Istituto Comprensivo. Tutti i locali delle scuole sono serviti da rete dati WIFI. La dotazione di monitor digitali è completa nelle aule della secondaria, parziale nelle primarie. In particolare ci sono alcuni ambienti in ogni plesso che potrebbero essere oggetto di innovazione con il piano Scuola Futura 4.0 che non sono dotati di schermo digitale o altro dispositivo interattivo di proiezione o dispongono di dispositivo da sostituire. Nello specifico ci si riferisce a spazi che non hanno particolari dotazioni tecnologiche, se non un computer fisso ed una LIM. Gli arredi delle tre scuole sono tutti di tipologia tradizionale: banchi singoli non riconfigurabili, sedie non impilabili e cattedra. Sono disponibili alcuni armadi di legno per riporre materiali, ma spesso sono alti e di difficile accesso per gli alunni. Si procederà a studiare nuovi tinteggi tematici che possano rendere più accoglienti e versatili gli ambienti di apprendimento. Sec. Boiardo: 1.aula magna, spazio ampio dotato di gradinate e scrivania per relatori, utilizzato durante riunioni/conferenze; 2.laboratorio di arte e ceramica; 3.aula informatica; 4.laboratorio di scienze; 5.aula di musica; 6.spazio cucina; 7.biblioteca; 8.sette aule didattiche e ampi spazi interni ed esterni da rinnovare dal punto di vista di arredi e tecnologie nei quali mancano dotazioni di tipo versatile e prese elettriche. Primaria L. Bassi: 1.anfiteatro a gradinata, atrio e corridoi, particolarmente funzionali perché riconfigurabili per assecondare le esigenze di innovazione; 2.biblioteca; 3.aula multisensoriale con annesso ex archivio; 4.aula registrazione, ora aula scienze; 5.antropologica immersiva. Primaria S. Francesco: 1.atrio di ingresso da rendere aula immersiva; 2.aula al secondo piano da rendere aula antropologica; 3.aula atelier da trasformare in aula STEAM; 4.due aule di classe da rendere aule a forte caratterizzazione innovativa.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto Boiardo 24 ambienti fisici di apprendimento innovativi su tre plessi sulla base di un progetto ibrido che preveda, a seconda delle tematiche affrontate, lo spostamento delle classi nelle aule "specializzate" e/o l'utilizzo di kit di strumentazioni mobili basati anche su una riorganizzazione oraria delle lezioni. Per quanto riguarda la scuola secondaria si pensa in particolare alle classi a tempo lungo. Ciò permetterà però, alle restanti classi l'utilizzo, degli ambienti e delle strumentazioni il sabato mattina. Oltre alle aule "specializzate" e ai kit di strumentazioni mobili, saranno create alcune classi ad alta innovazione tecnologica e metodologica che avranno fungeranno da motore innovativo e da diffusori di buone pratiche, per tutte le altre, rispetto alle singole azioni didattiche quotidiane. Per l'implementazione/potenziamento di questi ambienti che dovranno avere la caratteristica di essere accoglienti, piacevoli e facilmente riconfigurabili, saranno utilizzati, in parte, gli arredi e le strumentazioni esistenti. Prevediamo inoltre la realizzazione di spazi flessibili, in aree attualmente non adeguatamente strutturate, per esempio corridoi, aule ad anfiteatro... La creazione delle aule "specializzate" sarà legata, in particolare, allo sviluppo delle competenze multi linguistiche, creative, espressive e culturali degli alunni con una forte impronta verso l'aspetto sociale e civico, l'inclusione e la personalizzazione, la capacità di cooperare e di essere agenti attivi e consapevoli del proprio "sapere" attraverso una didattica autentica basata sull'apprendimento esperienziale e collaborativo. A titolo esemplificativo saranno creati o implementati: - aule multisensoriali - aule immersive - aule di comunicazione web radio/videomaking - carrelli dotati di device e monitor interattivi - ambienti con sedute morbide, tribunette e pulpiti - aule ad alta specializzazione tecnologica e metodologica - kit video grafico (storytelling- attività grafiche) - biblioteche come spazi flessibili tali da permettere di creare agevolmente angoli di lettura individuale, spazi collaborativi e creativi, digital lending. - implementazione laboratorio di informatica per attività in lingua straniera - aule tecnologiche multidisciplinari e/o dedicate a una materia - connessione wifi dell'aula verde all'aperto - installazione di un proiettore video funzionale alle dimensioni dello spazio Auditorium.

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.)
immersiva	2	proiettori e rilevatori di posizione, impianto audio	sedute morbide riconfigurabili, postazione di comando attrezature, pareti e soffitto riflettenti	vivere un'esperienza di apprendimento immersiva
multisensoriale	1	dispositivi audio video	strumenti del Mondo Snoezelen e strumenti montessoriani	accedere ad una didattica inclusiva che sfrutti la molteplicità di approcci sensoriali propri della natura umana
comunicazione audio video	2	mixer audio/video, microfoni e cuffie, webcam e videocamere,	arredi riconfigurabili, pannelli fonoassorbenti	esperire diversi linguaggi e migliorare competenze

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		illuminazioni artificiali, green screen, computer e software specifico		linguistiche e comunicative e multisensoriali
biblioteche innovative e diffuse	2	tablet, e-reader, computer portatili con cuffie, hardware e software per la gestione dei prestiti, fotocamera con treppiedi e tablet	arredi riconfigurabili, arredi morbidi	fruire in modalità integrata delle risorse cartacee e digitali proprie delle biblioteche
debate e role playing	2	microfoni e impianto audio, proiettore di immagini, computer, prese di rete e elettriche diffuse	tribunette riconfigurabili, pulpito e pareti mobili	sviluppare competenze di cittadinanza, capacità di comunicare, discutere e argomentare
lingue straniere	1	computer portatili, cuffie e microfoni, carrello, software di gestione del laboratorio linguistico	arredi riconfigurabili	acquisire e sviluppare le competenze di ascolto, comprensione e produzione in lingua
aula verde	1	ripetitore WIFI da esterno, dotazione di prese elettriche, tablet e fotocamere	arredi da esterno	utilizzare un approccio green per sviluppare competenze civiche e scientifiche
aule innovative	2	device portatili, carrello per la ricarica, monitor interattivo, webcam, microfoni e cuffie, document camera,	arredi riconfigurabili, scaffali ad altezza studente,	utilizzo integrato e condiviso delle tecnologie nella didattica, costruzione dell'apprendimento
antropologica	1	monitor interattivo, device portatili, prese elettriche diffuse	arredi riconfigurabili, armadi e scaffali ad altezza studente	acquisire competenze in modo attivo, esperienziale e collaborativo
STEAM	1	dispositivi per sperimentazioni STEAM, prese elettriche diffuse	arredi riconfigurabili, armadi e scaffali ad altezza studente	acquisire competenze in modo attivo, esperienziale e collaborativo
aula multifunzionali innovative	8	computer portatili, carrello per la ricarica, monitor interattivi, prese elettriche diffuse	arredi riconfigurabili	utilizzo integrato e diffuso delle tecnologie nella didattica
scienze	1	stereomicroscopi, microscopi con visore, digital board, app dedicate, tablet	autoclave, vetrine e armadi contenitori	acquisire competenze pratiche nell'ambito scientifico

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività e delle metodologie didattiche adottate. L'idea è quella di rendere ogni ambiente il più flessibile possibile, dotandolo di arredi e tecnologie che possano essere adatti alle esigenze dei gruppi e dei contenuti. Il laboratorio sarà uno spazio da vivere da parte di ogni classe almeno una volta alla settimana per svolgere le attività pratiche proprie delle varie discipline. Gli studenti di tutta la scuola ruoteranno quindi nei nuovi spazi, trovandosi in ambienti innovativi e specializzati, a sostegno della possibilità di rielaborare e comprendere le proposte disciplinari. L'orario del plesso e delle classi sarà organizzato di conseguenza. Promuoveremo inoltre l'interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione in un "ampio spazio comune". L'aula immersiva, ad esempio, a disposizione di tutto il plesso, integrerà la didattica tradizionale con contenuti che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche e accessibili a tutti. Le nuove tecnologie acquisite potranno promuovere e sviluppare una didattica nuova, vedendo gli studenti attivi e partecipi, agevolando l'utilizzo di nuove metodologie didattiche, tutte volte a creare attività di apprendimento più coinvolgenti, interattive e personalizzate. In particolare ci attendiamo che nelle nuove aule prendano vita: cooperative learning, per incentivare la collaborazione; peer education, per far emergere dal gruppo le potenzialità di ciascuno e metterle al servizio della classe, secondo i principi di comunità, responsabilità e autoregolazione dell'apprendimento; learning by doing, per favorire l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e pratica, la manipolazione, la sperimentazione; problem-based learning, per incentivare la ricerca e la risoluzione di problemi concreti in particolare nell'ambito delle STEAM; TEAL, per creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; circle time/debate, per sollecitare lo scambio di idee; storytelling, per coinvolgere gli studenti emotivamente, attivando immaginazione e creatività; gaming come modalità per rendere l'apprendimento significativo; project based learning ed EAS; flipped classroom e apprendimento induttivo/deduttivo per rendere attivi gli studenti attraverso la creazione di connessioni e intuizioni che contribuiscono a costruire l'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.

La trasformazione degli ambienti favorirà un approccio inclusivo e orientante, valorizzante l'apprendimento di ciascuno. Le attività didattiche interattive saranno inclusive poiché svilupperanno la capacità di lavorare insieme e di risolvere problemi in un contesto di rispetto e condivisione. Si favorirà la fruizione delle tecnologie a più classi, includendo alunni con limitazioni di mobilità o sensoriali. Le tecnologie e gli arredi favoriranno l'attivazione di tutti gli studenti nell'ambito di ogni tipologia di intelligenza e stile di apprendimento: immersione, ascolto, manipolazione, uso di strumenti specifici, attivazione della comunicazione scritta e orale in lingua, classe come comunità di ricerca e condivisione, cooperazione e costruzione di contenuti. Si metteranno al centro le differenze individuali come contributo che ciascuno può dare al percorso e la scuola sarà ambiente capace di offrire sollecitazioni adeguate e molteplici per lo sviluppo di potenzialità in essere e nuove

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

Sono stati invitati formalmente a partecipare Dirigenti e/o Tecnici incaricati dal Comune, Ente proprietario degli immobili, in particolare dei settori Ufficio Tecnico e Politiche scolastiche.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Già in fase preliminare è stato individuato un folto numero di docenti che si è occupato della progettazione. In fase esecutiva, il DS e la DSGA individueranno, con candidatura e valutazione del curriculum, un gruppo di lavoro composto da figure professionali che rappresentano i tre plessi coinvolti, secondo indicazioni del C.I. Il Team di progetto parteciperà a incontri informativi/formativi anche con la collaborazione degli esperti del Servizio Marconi. Inoltre, si assegneranno loro i compiti e le responsabilità connesse all'elaborazione delle idee e del progetto. Le infrastrutture di progetto consistono in fogli di lavoro condivisi e documenti di testo. Contemporaneamente sarà funzionale al progetto responsabilizzare tutto il Collegio dei Docenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte da parte dell'Istituto, basato su scelte condivise. Valutazioni successive ed esigenze saranno considerati dal gruppo di progettazione alternando momenti di lavoro in presenza e on line.

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

È necessario che tutti i docenti siano messi nelle condizioni di poter fare didattica innovativa, cogliendone innanzitutto la grande opportunità a livello metodologico. Il primo passo sarà quindi diffondere e condividere le competenze perché metodologie, ambienti e materiali siano risorse utilizzate e sperimentate quotidianamente. Prevediamo un momento forte di formazione iniziale seguito da percorsi di formazione auto-formazione continua, coordinati dall'AD e svolti nei nuovi laboratori. Realizzeremo una comunità di pratiche attraverso scambi formativi tra docenti, creazione di gruppi di lavoro, condivisione in rete delle risorse replicabili; l'obiettivo sarà favorire lo sviluppo professionale attraverso la condivisione delle conoscenze, la risoluzione di problemi e la creazione di un ambiente di apprendimento per i docenti informale e collaborativo. Incentiveremo inoltre gli insegnanti a partecipare alle occasioni di formazione tematiche che ci saranno proposte da Enti esterni.

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	1100

Target

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

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

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		107.303,49 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.767,82 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.883,91 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.883,91 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				178.839,13 €

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.