



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

IC VIA DELLE ALZAVOLE

Codice meccanografico

RMIC83100G

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

LUIGI MARIA

Cognome

INGROSSO

Codice fiscale

NGRLMR55S28L485Q

Email

RMIC83100G@istruzione.it

Telefono

06.264991

Referente del progetto

Nome

LUIGI MARIA

Cognome

INGROSSO

Email

RMIC83100G@istruzione.it

Telefono

06.264991

Informazioni progetto

Codice CUP

G84D22007040006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24038

Titolo progetto

Alzavole: il futuro ... oggi

Descrizione progetto

In coerenza con l'Azione #25 del Piano nazionale per la scuola digitale e le azioni PON FESR 20480 Cablaggio e 28966 Digital Board, 50636 Edugreen e 38007 "Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia" con la presente proposta progettuale l'istituto vuole favorire l'adozione e il supporto alle attività di insegnamento/apprendimento delle discipline curriculari e delle discipline STEAM con l'utilizzo delle tecnologie digitali. I nuovi modelli di insegnamento richiedono lo sviluppo professionale e lo scambio di pratiche tra pari da parte dei docenti, per implementare efficacemente i curricoli efficaci da una parte, attraverso una solida infrastruttura digitale e di attrezzature che supportino gli insegnamenti e gli apprendimenti. È necessario, pertanto, che i docenti della scuola e gli studenti, attraverso questa azione, abbiano a disposizione ambienti di apprendimento ben progettati, sia dal punto del setting degli ambienti che delle tecnologie Hardware/Software/Middleware, e siano messi in grado di raggiungere gli obiettivi generali della strategia scuola 4.0 e del PNRR in generale. L'istituto, al fine di sfruttare al massimo le opportunità di ambienti di insegnamento innovativi, ha intenzione di partecipare alle azioni formative dei poli formativi nazionali previsti dalle azioni del PNRR; in tal modo gli insegnanti potranno potenziare le proprie competenze di insegnamento, rafforzando la capacità di utilizzo degli strumenti tecnologici anche di tipo avanzato e rendere più efficaci i processi di apprendimento delle STEAM maturando apposite competenze nei settori chiave, quali, ad esempio, la programmazione e del pensiero computazionale, la robotica educativa, l'intelligenza artificiale, la modellazione e stampa 3D, la realtà aumentata per l'osservazione e l'esplorazione scientifica, la creatività e l'arte digitale, oltre al potenziamento laboratoriale delle attività di alfabetizzazione, linguistiche e artistiche. Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 si intendono realizzare, all'interno dell'istituto, possibilmente 19 (minimo 16) ambienti di apprendimento innovativi. Le aule resteranno fisse ma si utilizzeranno configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili in base all'orario. Agli arredi esistenti e ai setting di aula parzialmente rinnovati, si aggiungerà una dotazione tecnologica diffusa; verrà potenziata la dotazione di base delle aule con varie Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto, supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione condivisa di dispositivi personali per gli studenti, posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Saranno previste dotazioni STEAM di base condivise (es robot), per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEAM. Infine saranno rinnovate anche alcune pareti stesse dell'Istituto, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e alunni e che potranno essere arricchite e personalizzate grazie a una piccola dotazione comune di strumenti per making e creatività (stampanti 3D, macchine a taglio laser, ecc.).

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, a seguito dei recenti acquisti, dovuti ai Decreti Sostegni legati al periodo emergenziale, ha in dotazione un notevole quantitativo di tablet e vari portatili; l'Istituto ha partecipato a seguenti PON: "Digital Board", acquisendo circa 20 Monitor interattivi ed alcuni carrelli a pavimento "Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole", realizzando una rete wifi di tipo 6 con l'introduzione di un captive portal che consente agli utenti della rete wifi scolastica di poter fare login con le proprie credenziali "Edugreen: laboratori di sostenibilità", acquisendo vari kit per attività stem (scienze, tecnologia, ecc.) oltre a n. 24 robot per la scuola primaria "Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia", acquisendo vari kit/sistemi stem, robot per l'infanzia e un monitor interattivo, oltre a vari arredi dedicati. La ricognizione delle dotazioni esistenti, realizzate con i finanziamenti precedenti e da integrare con questa linea di investimento, ha fatto emergere le seguenti criticità da superare per raggiungere gli obiettivi di questa proposta progettuale: o Migliorare il cablaggio elettrico in alcuni ambienti, propedeutico all'utilizzo in aula delle tecnologie o Digitalizzazione della cattedra del docente, sfruttando il monitor interattivo già presente nell'aula (o inserendone uno se dovesse mancare) ma sempre fornito di un PC Ops integrato (o inserendone uno se dovesse mancare) in modo che quest'ultimo diventi il PC del docente, mediante cablaggio delle sue porte usb e HDMI, a disposizione del docente sulla cattedra, permettendo il superamento dell'obsolescenza dei sistemi Android dei Monitor interattivi, l'estensibilità del software ed il recupero degli attuali PC docenti. o Potenziamento della gestione della piattaforma Google Workspace (dominio istituzionale) in uso nell'Istituto (es. rete wifi, licenze plus, ecc.). o Estensione del parco macchine a disposizione dell'istituto per il loro utilizzo in aula, anche per poter svolgere le prove invalsi in aula. o Potenziamento degli arredi in essere per gli ambienti didattici innovativi, in particolare i laboratori, anche se l'istituto è attualmente dotato di banchi singoli che sono comunque riconfigurabili in modo flessibile. o Acquisto di un servizio centralizzato di gestione e manutenzione delle nuove macchine e di quelle esistenti (se con adeguati requisiti hardware) per includerle nei nuovi ambienti di apprendimento.

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.

Il PTOF di Istituto prevede il potenziamento delle metodologie didattiche laboratoriali e dei nuovi strumenti didattici digitali e degli ambienti di apprendimento, per una adeguata apertura alla dimensione "on-life" ed il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, necessarie per garantire livelli adeguati di inclusione sociale e digitale. A tal fine si è deciso di realizzare ambienti di apprendimento, basati sulla digitalizzazione della postazione docente, rinnovare/integrare il parco macchine di istituto dedicate alla didattica, riutilizzare gli arredi già presenti e implementare nuove soluzioni (arredi flessibili), intervenire eventualmente sulla elettrificazione degli ambienti di apprendimento, migliorare la conformità al nuovo GDPR, introdurre un sistema di gestione/manutenzione centralizzato delle nuove strumentazioni digitali. Nel dettaglio, si prevede una dotazione tecnologica diffusa basata sull'acquisto di vari Monitor interattivi, dotati di PC OPS- che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto - supportati da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, oltre a una dotazione di base di dispositivi personali (Chromebook/Notebook) a disposizione di studenti e docenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base STEAM , con kit di robot educativi con relativi accessori per lo sviluppo del pensiero computazionale da parte degli studenti. Tali strumenti, propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata (apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification), saranno utilizzati in modalità mobile tra i vari ambienti di apprendimento per garantire la massima copertura di utilizzo nell'Istituto: per questo si prevedono un kit di robotica e un kit di dispositivi personali ogni due / tre ambienti di apprendimento da utilizzare in modo condiviso. Si prevede anche l'utilizzo di almeno un'area laboratoriale dedicata al making costituito da stampanti 3D, Scanner 3D, plotter da taglio, termoformatrici ecc., per produrre oggetti finalizzati a varie attività laboratoriali. Si prevede l'acquisizione di vari software dedicati all'inclusione, ai laboratori linguistici, e alla gestione di applicazioni ed attività STEAM e con eventuali risorse finanziarie residuali dispositivi e software per la realtà aumentata.

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 didattica 4.0	7	Monitor interattivo con OPS o portatile in dotazione, Postazione docente, Set base (n. 6) di Notebook per studenti. Carrello carica PC ove necessario. Software per l'inclusione, l'alfabetizzazione e Steam	Cattedra polifunzionale ove necessaria, Sedie ove non disponibili.	Didattica interattiva, multimediale, aumentata dalle tecnologie finalizzata alla condivisione digitale quotidiana delle competenze e delle pluralità delle pedagogie innovative.
Aula didattica 4.0	7	Monitor interattivo con OPS o portatile già in dotazione, Postazione docente, Set base di Robot (n. 6) per studenti Software per inclusione, Stem, app realtà aumentata (a livello di Istituto o plesso)	Cattedra polifunzionale ove necessaria, Carrello per Stem (almeno uno per sede).	Didattica interattiva, multimediale, aumentata dalle tecnologie, finalizzata all'apprendimento del pensiero computazionale tramite la realizzazione di attività di coding e robotica

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				educativa.
Laboratorio polifunzionale Stem-scientifico	1	Postazione Docente, Set di Notebook, stampante 3D, scanner 3D, laser plotter, ecc..Carrello carica PC, Software per Laboratorio informatico/ linguistico,robotica,STEAM. Set base di Robot (n. 6).	Cattedra polifunzionale Tavoli polifunzionali, sedie impilabili, Tavoli per il making e il tinkering, Eventuali armadi per il materiale.	Didattica interattiva, multimediale, aumentata da tecnologia,finalizzata per attività di laboratorio linguistico,di making,di apprendimento esperienziale.Utilizzabile da tutti gli studenti del plesso.
Laboratorio polifunzionale artistico	1	Postazione Docente, Set Notebook e Carrello carica PC (se necessari), Sistemi per riprese audio-video e di amplificazione.Software Laboratorio Informatico/ artistico,inclusione,alfabetizzazione,STEAM.	Cattedra polifunzionale, Tavoli polifunzionali, sedie impilabili, Tavoli per le attività artistiche, Eventuali armadi per il materiale.	Didattica interattiva, multimediale, aumentata dalle tecnologie per attività artistiche digitali e di supporto alle varie linee progettuali dell'Istituto.Utilizzabile da tutti gli studenti del plesso
Spazio Polifunzionale	1	Sistema per riprese audio-video Sistema di amplificazione audio	Sedute/tribune.	Didattica interattiva, multimediale, cooperativa, per la realizzazione di attività artistico-espressive di supporto alle linee progettuali dell'Istituto. Utilizzabile da tutti gli studenti del plesso.
Aula didattica esterna 4.0	2	Eventuale potenziamento copertura wifi ed uso di dispositivi personali già in dotazione.	Lavagna per esterni e banchi da esterno (es. senza gambe) trasportabili.	Didattica mirata al potenziamento dell'outdoor education, per accrescere le capacità sociali,contrastare la povertà educativa / perdita di apprendimento.Utilizzabile da tutti gli studenti del plesso.

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

Gli ambienti realizzati saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. La presente proposta progettuale consentirà metodologie didattiche attive, che sono più efficaci se avranno a supporto un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Gli ambienti realizzati favoriranno varie metodologie quali: Interdisciplinarieta', Circle time, Role playing, Cooperative Learning, Peer Education, Flipped Classroom, Didattica Laboratoriale ed esperienziale, tecniche di problem posing e problem solving. Inoltre si potenzierà e favorirà l'organizzazione del lavoro sfruttando le tecnologie cloud già adottate e sperimentate dalla scuola durante la pandemia, consentendo una sempre più ampia dematerializzazione. L'Istituto avvierà una organizzazione didattica per integrare/ottimizzare il curriculum con le competenze digitali di cittadinanza, viste come nucleo pedagogico trasversale tra le varie aree del sapere in coerenza con i livelli del digcomp europeo. Il nuovo curriculum, che integrerà il curriculum digitale, sarà basato su un cambiamento nelle metodologie didattiche, che diventeranno sempre più integrate alla tecnologia per sviluppare competenze digitali a vari livelli, al fine di realizzare un Si potenzieranno, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, per apprendere un modo corretto e funzionale di accesso al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale; tali competenze saranno necessarie per rendere gli alunni e "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali.

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 presente proposta si basa su una progettazione didattica pensata in maniera strategica, ovvero correlando i fattori complessi che incidono sull'apprendimento e l'insegnamento quali l'organizzazione degli ambienti e delle attività, nella scelta delle priorità, nella produzione dei materiali, nella verifica dei risultati, nella valutazione. L'istituto è consapevole che l'ambiente realizzato deve essere inclusivo per poter sostenere e favorire i processi inclusivi (ad es. per gli alunni che non potranno essere in classe/ assenti per alcuni periodi). Gli ambienti che si realizzeranno permetteranno di garantire a tutti la piena partecipazione ai processi di apprendimento e assicurare a tutti gli alunni, nel rispetto delle loro differenze, il benessere emotivo, in particolare attraverso una didattica esperienziale e laboratoriale, basata sull'utilizzo di Coding, Robotica educativa, di laboratori STEAM, di dispositivi personali e piattaforme di gestione e condivisione dei contenuti.

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

Si prevede l'utilizzo del sistema cloud adottato dalla scuola durante la pandemia, per lo scambio e la conservazione della documentazione funzionale alla realizzazione del progetto; ogni documento prodotto, essendo condiviso, sarà il risultato fattivo di collaborazione e coordinamento del gruppo operativo di lavoro. Tutto il progetto operativo sarà gestito con questa modalità operativa che ne garantirà un controllo puntuale, oltre che garantire le successive fasi di monitoraggio e rendicontazione. L'utilizzo della tecnologia garantirà un coordinamento efficace nella realizzazione operativa della scuola 4.0.

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'istituto è consapevole che per rendere efficaci i risultati del progetto operativo è necessario che i docenti siano accompagnati nell'adozione dei beni e servizi messi loro a disposizione. Per tal motivo in fase di ideazione e redazione della proposta progettuale l'istituto ha individuato i seguenti principi guida: semplicità realizzabilità scalabilità replicabilità al fine di un rapido ed efficace utilizzo da parte dei docenti dei beni e servizi realizzati. Oltre all'utilizzo di risorse formative liberamente disponibili dai produttori delle soluzioni individuate, si prevedono in futuro attività di formazione sia interne che esterne (es. poli formativi nazionali previsti dalle azioni del PNRR dedicate, iniziative formative disponibili sulla piattaforma Scuola Futura), la condivisione ed il confronto su queste tecnologie da parte dei docenti e degli studenti in particolare prime classi), in modo da realizzare un repository gratuito iniziale di risorse ed esperienze condivise.

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	380

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	16	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%		87.035,05 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.652,96 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		3.576,78 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		5.961,30 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			119.226,09 €	

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.