



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.T.E.T. "DE VITI DE MARCO"

Codice meccanografico

BATD21000D

Città

TRIGGIANO

Provincia

BARI

Legale Rappresentante

Nome

MICHELINO

Cognome

VALENTE

Codice fiscale

VLNMHL65T05A783E

Email

dirigente.valente@devitidemarco.edu.it

Telefono

3281093266

Referente del progetto

Nome

ROSARIO

Cognome

SUGLIA

Email

rosariosuglia@devitidemarco.edu.it

Telefono

3383263523

Informazioni progetto

Codice CUP

H44D22004020006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22321

Titolo progetto

Future-oriented classes

Descrizione progetto

L'organizzazione degli ambienti di apprendimento non può prescindere da considerazioni pedagogiche e metodologiche. Il modello di spazio di apprendimento tradizionale non è più in linea con i bisogni formativi degli studenti. Di qui la necessità di pensare la scuola come un ambiente in cui si incrocino persone, attività, strumenti, risorse, luoghi e tempi, dove fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici con quelle degli ambienti digitali. Tali potenzialità possono concretizzarsi solo se utilizzate nell'ambito di una didattica attiva centrata sullo studente. Così le classi non sono più perimetri chiusi fatti di relazione unidirezionali docente-studenti, ma microambienti con scopi diversificati. In questi spazi interagiscono, in condizioni di connessione globale, attraverso l'internet, tutti i fattori del processo di apprendimento: alunni, insegnanti, strumenti, contenuti, metodologie e tecniche didattiche. La motivazione ne viene accresciuta grazie all'apprendimento attivo con pluralità di percorsi e approcci, all'apprendimento collaborativo ed esperienziale, alla gamification, al debate, che portano alla motivazione ad apprendere e al benessere emotivo, mediante il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica. Vengono consolidate le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche. Contestualmente sono rivisti e adattati gli strumenti di programmazione della scuola, il PTOF, il curriculum, la valutazione degli apprendimenti, per favorire l'acquisizione di competenze digitali che interessino trasversalmente tutte le discipline. La finalità del progetto è, quindi, quella di realizzare ambienti di apprendimento che diano la possibilità di cambiare la configurazione dell'aula a seconda delle attività disciplinari/interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate e che possano fondere la progettazione didattica basata su pedagogie innovative con ambienti flessibili, arredi facilmente riposizionabili, attrezzature digitali versatili e reti LAN e WLAN. La modularità incentiva forme agili di aggregazione in gruppi di dimensioni variabili. Gli spazi sono suddivisi in zone di apprendimento con tecnologie che utilizzano collegamenti con gli ambienti immersivi in realtà virtuali e la fruizione a distanza di tutte le attività. Questa flessibilità permette di calibrare l'allestimento degli ambienti sui traguardi di competenza e sugli obiettivi di apprendimento, modulati in base al curriculum e all'età dei discenti. Le tecnologie digitali e gli ambienti innovativi consentono anche un diverso approccio alla valutazione degli apprendimenti i cui feedback in itinere permettono di monitorare e migliorare il processo di apprendimento/insegnamento. Per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici va garantita la formazione continua dei docenti, la progettazione interdisciplinare, lo scambio di buone pratiche anche attraverso progetti Erasmus+ e la piattaforma e-twinning. L'obiettivo è una scuola ONLIFE, che si pone in continuità con una società fondata sull'apprendimento. I nuovi ambienti non devono configurare una dimensione specifica della scuola, ma apparire in piena continuità con luoghi di lavoro e di vita sociale ed essere legati da un approccio formativo continuo lungo tutto l'arco della vita dei fruitori.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

Da diversi anni la nostra scuola è orientata ad allestire spazi di apprendimento che favoriscono attività didattiche innovative in linea con le attuali indicazioni pedagogiche e metodologiche e con i bisogni formativi di studenti e studentesse. Pertanto negli anni le aule sono state dotate di LIM e monitor interattivi e durante il periodo della DAD e della DDI la scuola ha potuto acquistare banchi monoposto con rotelle, dispositivi digitali e strumenti per le connessioni da fornire in comodato d'uso alle studentesse e agli studenti meno abbienti. Nelle 50 aule esistenti presso le due sedi dell'istituto (35 a Triggiano e 15 a Valenzano) vi sono monitor interattivi connessi alla rete internet. Tutti coloro che operano nei plessi dell'Istituto hanno la possibilità di accedere alla rete internet attraverso un sistema che riconosce l'IP di ciascuna periferica e garantisce una navigazione su banda ultra-larga. Nella sede di Triggiano sono presenti aule tematiche organizzate per discipline. Benché arredate in maniera essenziale, sono spazi flessibili che facilitano la condivisione della conoscenza, la ricerca, la riflessione e dove viene dato largo spazio ai processi comunicativi e collaborativi. Nella sede di Valenzano, al contrario, le aule sono ancora fisse ed assegnate a ciascuna classe. Il nostro progetto intende integrare l'attuale dotazione con ulteriori attrezzature che consentano un più completo rinnovamento della didattica nella sua organizzazione, nelle metodologie e nell'apprendimento. Gli arredi, le attrezzature, i dispositivi dovranno essere funzionali alle esigenze didattiche e variabili in relazione ai programmi e ai curricoli o in base alle diverse attività e ai progetti posti in essere. Modularità e variabilità saranno i criteri che dovranno essere tenuti presenti nell'individuazione delle caratteristiche dell'aula in modo che essa sia di volta in volta riconfigurabile a seconda delle esigenze.

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.

Questo Istituto lavora per cogliere i bisogni formativi degli studenti attraverso un ordinario ricorso alle tecnologie digitali. Da qui sorge la necessità di incrementare il tasso di innovazione della scuola nella quale allestire microambienti destinati a scopi multifunzionali, in cui interagiscano soggetti attivi e apparecchiature tecnologiche per veicolare contenuti, progettare tempi, metodologie didattiche e tecniche di apprendimento attivo, consentire alla classe di far emergere le personali attitudini e compiere interventi di didattica individualizzata con la partecipazione degli studenti alla progettazione e alla gestione del processo di apprendimento in condizioni di cooperazione e di connessione globale attraverso la rete internet. Pertanto le aule saranno ridisegnate per consentire ai discenti di ricavare spazi per lavori a piccoli gruppi, per la ricerca individuale e in peer learning, per esprimere creatività e scaricare tensioni e disagio che provengano dal vissuto di ciascuno o insorgano durante la dialettica didattica. Si intendono realizzare soluzioni architettoniche, promuovere design d'aula coerenti con i metodi di apprendimento innovativi sopra illustrati, perfettamente in linea con il PTOF d'istituto e nel rispetto delle finalità dell'intervento del PNRR. Si tratta di rendere effettiva e sistemica l'integrazione di arredi e strumenti di lavoro con le metodologie didattiche, spesso solo asserite e non incarnate nel vissuto didattico per carenza di risorse e di strumenti. Gli ambienti quindi saranno mobili, modulari e riscrivibili costantemente, permetteranno una rapida riconfigurazione delle aule sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie adottate e per dare ad esse la massima efficacia. Questa flessibilità permetterà di adattare l'allestimento degli ambienti sui traguardi di competenza e sugli obiettivi di apprendimento, modulati in base al curriculum e all'età degli studenti. Gli ambienti in cui sono già presenti monitor interattivi, dispositivi digitali per studenti/esse con connessione WI-FI e piattaforme cloud saranno integrati con dotazioni digitali innovative che spingano verso l'esplorazione di contenuti tecnologici e scientifici in realtà virtuale e aumentata, la creazione di ecosistemi classe che sfruttino l'intelligenza artificiale o che migrino nel metaverso, infine che permettano di sfruttare la versatilità degli ambienti immersivi e la fruizione a distanza di tutte le attività didattiche.

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	5	Visori per realtà virtuale/aumentata. Piattaforma di costruzione content di realtà virtuale. Notebook per implementazione software e connessione alla rete	Banchi per pc. Armadietto per riporre hardware; sedute	Costruzione di contenuti disciplinari attraverso gli strumenti della realtà virtuale e aumentata; sviluppo competenze digitale in ambiente virtuale
AULA DIDATTICA	1	Occhiali per realtà mista; piattaforma di gestione dei contenuti di realtà mista; notebook e PC per implementazione software e connessione alla rete	Banchi per pc. Armadietto per riporre hardware; sedute	Costruzione di contenuti disciplinari attraverso gli strumenti della realtà virtuale, aumentata e mista; sviluppo di competenze digitali in ambiente virtuale

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULE DIPARTIMENTALI	10	PC completi per fruizione contenuti disciplinari	Desk per pc; sedute; armadietti	Costruzione prodotti didattici multimediali e digitali anche in ambiente cloud e didattica digitale integrata; fruizione contenuti in rete per ampliamento contenuti disciplinari
AULA/LABORATORIO DIGITALE	1	PC all-in-one; piattaforma per Challenge-based Learning; contenuti digitali relativi a discipline di Ed. civica	Desk per PC; sedute	Challenge-based learning; Curricolo di ed. Civica e Agenda 20/30
AULA DIPARTIMENTALE	1	PC all-in-one; piattaforma per notarizzazione NTF in ambiente blockchain; chiavette accesso blockchain	Desk per PC; seduta; armadietto	Challenge-based learning; metalearning e apprendimento partecipativo
AULA DVA	1	Tablet DPAD; Software di Comunicazione Aumentativa Alternativa; stampante 3D; PC per gestione stampante 3D	Desk per apparecchiature; sedute, armadi	didattica inclusiva e learning by doing
AULA DIPARTIMENTALE DI LINGUE	1	PC completi per fruizione contenuti disciplinari in lingua; piattaforma cloud per sviluppo delle abilità di speaking e listening; auricolari e cuffie.	Desk per apparecchiature; sedute, armadi	Ampliamento delle competenze linguistiche nelle lingue straniere; adozione della metodologia CLIL.
AULA LABORATORIO LETTURA	1	PC per catalogazione, gestione biblioteca digitale; hardware per acquisizione digitale testi; strumenti per ascolto audiolibri; postazioni PC per consultazione testi e multimedia e per videoconferenza	Banchi per pc. Armadi per libri, armadietti per riporre hardware; sedute, Tribunette per debate	Progetti lettura e metodologia debate per sviluppo competenze linguistiche e di cittadinanza
AULA DIPARTIMENTALE	1	Corner green screen; attrezzatura per cattura immagini per ologrammi; piattaforma/software per creazione contenuti in realtà 3D e ologrammi; PC per implementazione piattaforma e connessione alla rete	Armadi, sedute, desk	Creazione contenuti didattici fruibili mediante la realtà virtuale; sviluppo competenze per la produzione digitale di ologrammi e di gestione della comunicazione 3D in remoto
AULA/LABORATORIO IMMERSIVO	1	Videoproiettori o grandi schermi per aula immersa; PC per	Banchi per pc. Armadietto per	Costruzione e fruizione di contenuti disciplinari

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		creazione contenuti didattici ; Visori per realtà virtuale, occhiali per realtà aumentata; tablet per fruizione contenuti.	riporre lenti e visori; sedute girevoli.	attraverso gli strumenti della realtà virtuale e aumentata e i contenuti 3D.
AULA LABORATORIO SCIENTIFICO	1	Microscopi e stereoscopi con camera digitale per proiezione a video	Banchi tecnici per stabilità dei microscopi; sgabelli; armadi per custodia delle apparecchiature	Didattica laboratoriale per i percorsi di biotecnologie
AULA/LABORATORIO INFORMATICO	1	Robot umanoide e piattaforma di Intelligenza artificiale per interazione uomo-macchina; tablet e PC per creazione contenuti dei dialoghi	Desk; armadio di sicurezza per custodia robot	Inclusione studenti DVA; sviluppo competenze di programmazione dei robot; sviluppo competenze linguistiche

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

La trasformazione dei setting d'aula favorisce inclusione, personalizzazione dei percorsi didattici, partecipazione attiva. In questo Istituto il percorso innovativo, intrapreso ordinariamente da tempo, ha prodotto trasformazioni organizzative degli ambienti, in particolare con: - la adozione delle aule dipartimentali; - le classi digitali che fanno uso di tablet e libri digitali. Le aule dipartimentali consentono ai docenti di strutturare l'ambiente di apprendimento della propria disciplina in modo soggettivo e "sartoriale", adeguando il proprio modello di insegnamento agli stili di apprendimento degli allievi. Il presente piano darà maggiore impulso a questa trasformazione in corso, allargando la platea di docenti e studenti impegnati nell'innovazione didattica, metodologica e curricolare. La nuova organizzazione degli ambienti risponde a modelli pedagogici ed esigenze didattiche ed educative che consentono agli studenti di essere riconosciuti, sostenuti, apprezzati e valorizzati. La transizione verso questo mutato modello didattico avverrà con un ampio coinvolgimento sia nella fase della progettazione che in quella della implementazione dell'intera comunità scolastica. La consolidata esperienza delle classi digitali, unita alle dotazioni provenienti dal finanziamento presente, rafforzerà le già adottate metodologie del debate, della flipped classroom, del cooperative learning, del CBL, della didattica immersiva. Inoltre aprirà la strada alla integrazione fra formazione astratta ed episodi di apprendimento per esperienza mediante il coinvolgimento di partner aziendali esterni presente nel territorio. Tale progettazione flessibile e condivisa con il mondo della produzione e dell'impresa, in realtà, è già oggetto di sperimentazione nella scuola, pertanto si intende proseguire sulla strada intrapresa per favorire la pluralità di percorsi e approcci, ridurre il mismatch tra competenze scolastiche e competenze attese dal mercato del lavoro odierno. In questa dialettica saranno mutuati modelli aziendali che dialoghino con il mondo scolastico: apprendimento collaborativo, interazione sociale, motivazione, benessere emotivo, co-progettazione, cura dello spazio di lavoro. I traguardi ultimi di questa complessa ristrutturazione sono lo sviluppo del pensiero critico e creativo, la metacognizione e l'autoregolazione; l'empatia, l'autoefficacia, la responsabilità e la collaborazione; l'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale.

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 dotazione tecnologica che si intende integrare a quella attuale consentirà di ridimensionare gli ostacoli socio-economico-culturali che caratterizzano la popolazione scolastica e che spesso provocano emarginazione e povertà culturale. Inclusione, per questo Istituto, significa integrare ogni forma di bisogno educativo speciale per consentire a tutti e ad ognuno di conseguire gli obiettivi più adatti al proprio sviluppo. Il progetto mira a potenziare le competenze STEM per colmare il divario fra studentesse e studenti, in particolare nella declinazione delle tecnologie digitali, allargando all'indirizzo Turismo le esperienze in campo tecnologico, seppure nel solco del curricolo specifico. L'impatto che si auspica di ottenere è quello di favorire l'autonomia personale, sociale ed emozionale, al fine di perseguire il proprio "progetto di vita" che esalti la dignità di ciascun individuo indipendentemente dallo stile di apprendimento, dal genere e dalle proprie caratteristiche.

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

La progettazione della trasformazione delle aule esistenti in ambienti innovativi vedrà il protagonismo delle diverse componenti dell'istituto: studenti, famiglie, docenti, personale ATA ed esperti esterni, i cui bisogni e prospettive saranno lo sfondo su cui collocare l'intero progetto. La componente docenti sarà coinvolta a diversi livelli: - il team dell'innovazione, le funzioni strumentali e i collaboratori del dirigente; - i docenti titolari delle aule dipartimentali (insieme ai coordinatori dei dipartimenti), i quali potranno candidarsi per dotare le rispettive aule della strumentazione idonea per implementare le metodologie che proporranno di adottare o che hanno già sperimentato in modo preliminare. Il gruppo di progetto, nella fase operativa, sarà integrato dalla figura di un professionista che si occuperà della ingegnerizzazione del progetto nella sua dimensione tecnica, specie per quel che attiene alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni.

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

Al fine di favorire l'utilizzo sistematico degli ambienti realizzati, la loro fruizione nel tempo, lo sviluppo delle loro potenzialità attraverso update e upgrade successivi, è fondamentale predisporre una formazione permanente e personalizzata dei docenti che adotti il cambiamento come parte del processo di insegnamento e declini in situazione la pluralità delle pedagogie innovative, trasformando la classe in un ecosistema in cui la condivisione, la cooperazione, la capacità di integrare l'uso delle tecnologie abbia come scopo il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. Tale processo sarà anche l'occasione per il cambiamento dei modelli di verifica e valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie che consentono di ricevere feedback in itinere per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento del docente.

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	300

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	25	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%		127.121,51 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		39.749,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.874,50 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			198.745,01 €	

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

26/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.