



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 NOVAFELTRIA "A. BATTELLI"

Codice meccanografico

RNIC811008

Città

NOVAFELTRIA

Provincia

RIMINI

Legale Rappresentante

Nome

FILOMENA

Cognome

DI RELLA

Codice fiscale

DRLFMN71M44H645W

Email

filomena.dirella@posta.istruzione.it

Telefono

0541920068

Referente del progetto

Nome

Amanda

Cognome

Ugolini

Email

ookami9103@gmail.com

Telefono

0541915358

Informazioni progetto

Codice CUP

J94D22002980006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12180

Titolo progetto

Prometeo

Descrizione progetto

Il progetto è strutturato in due articolazioni nell'intento di innovare pratiche didattiche-educative, attraverso l'uso sistematico e consapevole delle strumentazioni digitali e la contestuale riqualificazione e ripensamento degli arredi, orientate alla realizzazione di ambienti pensati come PAESAGGI DI APPRENDIMENTO. Le due articolazioni del progetto sono: 1) AULE FISSE 2) AMBITI DISCIPLINARI/POLIFUNZIONALI L'ideazione e la strutturazione del progetto è stata preceduta dalle seguenti azioni, condivise collegialmente: 1. Riflessione sulla importanza e centralità dell'azione sistemica di innovazione educativo-pedagogica: l'ideazione e lo sviluppo del Progetto Scuola 4.0 non può tradursi in una mera trasformazione fisica degli spazi o acquisto di strumentazioni digitali, ma deve essere accompagnata sin dal suo nascere e in tutto il suo evolversi da una costante e consapevole riflessione e implementazione olistica delle metodologie innovative didattiche orientate ad una logica costruttivista dell'alunno impegnato nel costruire il suo apprendimento. 2. Pari opportunità per le classi appartenenti allo stesso ordine di scuola e riparto delle risorse: per garantire le pari opportunità a tutti i plessi dello stesso ordine di scuola, nella distribuzione delle risorse digitali e degli arredi si è applicata una misura distributiva perequativa a seguito di mappatura e ricognizione delle risorse esistenti e di quelle che si intendono integrare con altri fondi. 3. Utilizzo quotidiano e sistematico sia delle aule fisse che degli ambienti innovativi per ambito disciplinare, che saranno soggetti a rotazione, non potendo essere equiparati ai laboratori in senso tradizionale che vengono usati occasionalmente o sporadicamente solo da alcuni classi o solo in casi di progetti e iniziative specifiche, ma devono diventare luogo ordinario di apprendimento. 4. La mappatura delle risorse e degli ambienti, la ricognizione degli spazi individuabili come ambienti da innovare e delle risorse esistenti è fondamentale ai fini dello sviluppo concreto del progetto perché consente di contestualizzare il progetto stesso e di pensare ad azioni innovative che siano non solo realmente effettuabili e sostenibili in termini logistico-organizzativi, gestionali e finanziari, ma anche funzionali in termini di ricaduta didattica e raggiungimento dei risultati. La mappatura, inoltre, non ha riguardato solo gli ambienti e le risorse, ma anche i prodotti digitali in uso nella scuola (ad esempio app, piattaforme etc.) che potrebbero essere usati e implementati come volano per ulteriori innovazioni. 5. Concetto di ecosistema di apprendimento: l'innovazione deve essere attuata con modularità e forme di flessibilità anche spazio-temporali all'interno della classe e a maggior ragione all'interno di una pluriclasse, attivando proposte operative didattiche diversificate che consentano di creare un equilibrio interno nel gruppo classe e nella mediazione educativa con gli insegnanti. 6. Riflessioni e condivisioni su alcune app e piattaforme utilizzabili per simulazioni di esperimenti, tour 3D, realtà immersive, sia nell'ambito dell' open source che nell'ambito dei prodotti editoriali, sull'importanza di risorse digitali e non che favoriscano le competenze nel coding e pensiero computazionale (disciplina dovrebbe diventare obbligatoria nella scuola primaria) ed esempi di strumentazioni e arredi innovativi (anfiteatro, impianto stereo-radio, carrelli per aule-mobili etc)

Data inizio progetto prevista

02/05/2023

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 di attenta mappatura degli edifici scolastici che ospitano i vari plessi, gli spazi suscettibili di utilizzo per le attività didattiche, comprensivi sia di aule fisse che di ambienti di vario genere, sono stimati in n.46. Il gruppo di progettazione ha valutato di innovare con i finanziamenti PNRR 27 ambienti, al fine di garantire la perequazione e le pari opportunità formative a tutti i Plessi dislocati in paesi diversi e, talvolta, distanti fra loro. In particolare si è inteso garantire: 1) le pari opportunità formative fra gli alunni per classi parallele dello stesso ordine e fra le diverse discipline di insegnamento 2) nell'ambito dello stesso ordine, dare la priorità ai plessi di scuola primaria che risultano più decentrati (Peticara, San Leo, Secchiano, Talamello) e non possono fruire agevolmente, per carenza dei mezzi di trasporto, degli ambienti collocati nei plessi di Scuola Secondaria di 1° Grado (Novafeltria e Pietracuta) 3) privilegiare in tutti i plessi gli ambienti per ambito disciplinare da ritenersi prevalenti rispetto alle attività che vengono svolte, in base al curricolo verticale e al curricolo disciplinare, nella fascia di età di pertinenza: ambiente per ambito artistico-tecnologico e musicale-performativo nelle scuole primarie e ambiente STEM e linguistico-espressivo-multimediale nelle scuole secondarie di 1° grado 4) potenziare le strumentazioni digitali mirate in particolare: a) all'implementazione delle attività musicali-performative, considerata la presenza dei percorsi ad indirizzo musicale nella scuola secondaria di 1° grado; b) alla valorizzazione delle attività artistiche tecnologiche in coerenza con il Piano delle Arti contemplato nel PTOF; b) allo sviluppo del coding-pensiero computazionale-robotica; 5) favorire le strumentazioni utili allo sviluppo delle soft skill (benessere, comunicazione e gestione delle emozioni, saper parlare in pubblico, dialettica e debate), quali le postazioni radio-giornalismo 6) quantificare in modo sostenibile ma anche funzionale alla diversificazione simultanea delle attività Dalla ricognizione effettuata delle risorse esistenti sono emersi questi dati: 1) ARREDI: sono presenti arredi di natura scolastica per aule ordinarie (banchi sedie armadietti carrelli contenitori mensole etc.) e laboratori di vario tipo (tavoloni, scaffali, librerie, carrelli etc.) 2) ATTREZZATURE E DISPOSITIVI FUNZIONANTI: 128 notebook, 111 pc desktop, 7 proiettori, 54 monitor touch, 67 tablet

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.

Gli ambienti che si intendono realizzare (in tutto 27) sono stati previsti secondo due modelli-articolazioni: 1) INNOVAZIONE DI AULE FISSE: una quota-parte del numero degli ambienti da innovare è pari a n.13 aule fisse, di cui 11 destinate alle future classi prime (scuola primaria e scuola secondaria di 1° grado) e 2 destinate alle future classi seconde Scuola Primaria che seguono il Modello Scuola Senza Zaino: - N.4 aule che ospiteranno le classi prime nei Plessi Scuola Primaria di Novafeltria, Pietracuta, Secchiano, Talamello - N.2 aule che ospiteranno una pluriclasse nei Plessi Scuola Primaria di Perticara e San Leo - N.4 aule che ospiteranno le future classi prime nel Plesso Scuola Secondaria di 1° Grado di Novafeltria - N.1 aula che ospiterà la futura classe prima nel Plesso Scuola Secondaria di 1° Grado di Pietracuta - N.2 aule che ospiteranno le future classi seconde che seguono il Modello Scuola Senza Zaino nei Plessi Scuola Primaria di Novafeltria e di Talamello La scelta di destinare le aule innovative fisse alle future classi prime è stata dettata dalla opportunità di avviare nelle classi di primo ingresso l'implementazione della Scuola 4.0, per non creare discontinuità rispetto ai paradigmi operativi attuati dai docenti nelle precedenti annualità e poter disporre di un tempo di permanenza congruo degli alunni nella scuola di riferimento che consenta, per un periodo significativo, una seria e proficua innovazione metodologica e al contempo un'attendibile valutazione di ritorno dei feedback e delle ricadute dell'attuazione del modello. 2) INNOVAZIONE AMBIENTI PER AMBITI DISCIPLINARI/POLIFUNZIONALI: la restante quota parte è pari a n.14 ambienti per ambiti disciplinari e/o polifunzionali, secondo 4 tipologie: 1) ambiente musicale-performativo; 2) ambiente artistico-tecnologico; 3) ambiente STEM; 4) ambiente linguistico-espressivo-multimediale. Sono stati individuati i seguenti ambienti: - N.4 ambienti musicali-performativi nel Plesso Scuola Secondaria 1° Grado di Novafeltria e nei Plessi Scuola Primaria di Secchiano, di San Leo e di Perticara - N.6 ambienti artistico-tecnologici nei Plessi di Scuola Primaria di Novafeltria, Secchiano, San Leo, Perticara, Pietracuta, Talamello - N.2 ambienti STEM nei Plessi Scuola Secondaria 1° Grado di Novafeltria e Pietracuta - N.2 ambienti linguistico-espressivo-multimediali nei Plessi Scuola Secondaria 1° Grado di Novafeltria e Pietracuta

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 fissa scuola primaria	6	carrelli digitali-tablet/iPad - tastiere-chromebook- document camera - computer	custodie ipad	Favorire, con gli ambienti digitali e le pratiche didattiche innovative metacognizione , empowerment autoefficacia esperienze significative di costruzione del proprio sapere pensiero computazionale
Aula fissa scuola secondaria 1° grado	5	carrelli digitali-tablet/ipad	custodie ipad	Favorire, con gli ambienti digitali e le pratiche didattiche innovative la metacognizione , l'empowerment e l'autoefficacia attraverso esperienze significative di costruzione del proprio sapere

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula Modello Senza Zaino	2	tablet -Monitor interattivo a tavolo con carrello Monitor Touc Viewsonic 75"	carrelli dispositivi - carrello monitor-cassettiere ruote-tavoli multiuso-sgabelli-espositore top-scaffale alto a colonna-panca contenitore-seduta pouf	Creare un paesaggio di apprendimento con spazi differenziati, flessibili e articolati che favoriscono la sperimentazione, l'autopresi, benessere, accoglienza, familiarità, appartenenza, dialogo
Ambiente musicale-performativo	4	macbook Air -Mouse - Bose surround Speakers bluetooth -software Logic Pro - Software Finale MakeMusic -Scarlett Scheda Audio Stereo - microfoni blue yeti - aste - chrome book - compressori	mobiletto con chiusura di sicurezza - pannelli fonoassorbenti - supporto microfono da tavolo -carrelli vuoti per strumenti musicali - carrelli con strumenti musicali	Creare un ambiente di apprendimento funzionale al potenziamento delle attività musicali, all'operatività, creatività e alla padronanza delle competenze digitali
Ambiente artistico-tecnologico	6	Monitor touch con videocamera-pc notebook - tavolette grafiche - scanner formato A3 - green screen - tablet/iPad - kit STEM (per 10 studenti) robotica e coding scuola primaria robotica	carrelli/armadietti porta tablet/notebook -custodie iPad	Creare un ambiente di apprendimento funzionale al potenziamento delle attività artistico-tecnologiche, allo sviluppo della creatività e operatività e alla padronanza delle competenze digitali
Ambiente STEM	2	Monitor touch -kit STEM robotica avanzata	armadietti verticali per attrezzature - contenitori su ruote	Potenziare uno stile di apprendimento attivo e collaborativo, valorizzando l'intrazione con i docenti, l'inclusione e la personalizzazione didattica, la gamification l' intelligenza enattiva
Ambiente linguistico-espressivo-multimediale	2	cuffie wireless-table touch - fotocamere - microfoni a collo d'oca - casse wireless	banchi romboidali modulari - sedie - armadi per materiali - pareti green screen telo verde	Promuovere apprendimento attivo e collaborativo, interazione studenti-docenti, motivazione ad imparare, benessere emotivo, peer learning,, coprogettazione, inclusione e personalizzazione storytelling

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

1) Realizzare ambienti di apprendimento ibridi che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo con quelle degli ambienti digitali 2) Dotare i vari Plessi di ambienti laboratoriali di riferimento di tutti gli ambiti disciplinari e interdisciplinari ovvero polifunzionali, che consentano a loro volta di modulare in forma flessibile spazi diversificati in cui gli alunni possano sperimentare e operare in autonomia e con la mediazione del docente pratiche didattiche che implicano la graduale padronanza del digitale, ma anche lo sviluppo della creatività, dell'immaginazione, della dimensione artistica-musicale-performativa, dei linguaggi multimediali e non, del saper fare. 3) Creare ambienti innovativi mobili e itineranti attraverso la dotazione di carrelli polifunzionali (es.musicali, digitali etc) e kit (es. kit coding e robotica) che possano essere usati all'interno delle varie aule in modo combinato con le strumentazioni già esistenti 4) Dispositivi organizzativi orario funzionali alla rotazione delle classi negli ambienti innovativi per ambiti disciplinari/polifunzionali 5) Curricolo verticale e modelli di programmazione educativo-didattica, sia disciplinare che di classe, che prevedano specifiche Unità di Apprendimento o Mappe generatrici mirate all'utilizzo effettivo delle strumentazioni digitali 6) Disseminazione e comunità di pratica, o articolazioni collegiali, periodiche per socializzare e condividere le pratiche didattiche innovative che si stanno attuando 7) Dispositivi di controllo e monitoraggio sull'effettiva implementazione e ricaduta didattica del progetto 8) Istituzione di una figura di sistema (Referente o Funzione strumentale), di elezione collegiale, che coordini e sovrintendi le azioni connesse all'attuazione del PNRR 9) Dispositivi di controllo e messa in sicurezza (casseforti, porte blindate, sistemi di videosorveglianza etc.) del patrimonio digitale e degli arredi 10) Implementazione di visiting interni e pratiche di continuità fra i vari Plessi d'istituto, fra i diversi ordini di scuola, al fine di implementare l'utilizzo e la conoscenza più ampia degli ambienti innovativi 11) Potenziamento delle metodologie del Modello di Scuola d'Avanguardia "Senza Zaino" già avviato nella scuola a seguito di sperimentazione 12) Implementazione delle attività di nuova introduzione con il PNRR: postazioni radio, attività immersive, tour virtuali, coding-pensiero computazionale-robotica

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 del Progetto determinerà un notevole impatto su inclusività, pari opportunità e superamento dei divari di genere, favorendo il protagonismo positivo di ogni alunno, la diversificazione delle attività, rendendole più adeguate agli stili e ritmi di apprendimento di ciascuno, l'operatività che fa leva sulle competenze e abilità reali ed effettive in possesso di ciascun alunno e quindi sulle cosiddette intelligenze multiple, la sperimentazione personale rispetto alla quale il docente ha funzione non trasmissiva dei saperi ma di coaching. L'inclusività sarà favorita anche dal prevedere postazioni riservate per alunni diversamente abili; le pari opportunità sono garantite dal aver previsto in tutti i plessi dello stesso ordine, o almeno nei plessi ubicati in modo contiguo nello stesso paese, le stesse tipologie di ambienti innovativi, all'interno dei quali si potranno svolgere attività diverse e diversificate e scevre da qualsiasi stereotipo connesso al 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

Consulente-Esperto Progettista esterno al Nucleo di Progettazione sarà individuato a seguito di bando ad evidenza pubblica per la individuazione precisa degli spazi che dovranno ospitare gli ambienti innovati (aule fisse e ambienti per ambito disciplinare) e la progettazione architettonica dei soli ambienti di apprendimento disciplinari/polifunzionali.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione è stato articolato dal D.S. in 5 sottogruppi, ognuno composto da 4-5 membri, individuati, per ogni ordine di scuola, sulla base della formazione, delle competenze professionali e delle attitudini o talenti, ascritti ai seguenti 5 ambiti disciplinari: 1) musicale-performativo 2) artistico-tecnologico 3) STEM 4) linguistico-espressivo-multimediale 5) modello Senza Zaino Ciascun gruppo, attraverso ricerca-azione e comunità di pratica ha presentato, secondo i parametri di massima del D.S. a seguito di mappatura degli spazi, una proposta progettuale schematica contenente le indicazioni in ordine al numero e alle tipologie di risorse digitali e di arredi necessari per realizzare gli ambienti innovativi di propria pertinenza, nonché una breve descrizione delle finalità didattiche. Il gruppo 5 costituito da docenti del team digitale, ha redatto anche una proposta progettuale per la realizzazione degli ambienti delle aule fisse che ospiteranno le future classi prime

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

Disseminazione interna sulle figure professionali non direttamente coinvolte nel gruppo di lavoro e disseminazione esterna sulle famiglie e sugli Enti locali proprietari e/o esperti esterni che occasionalmente svolgono interventi di carattere didattico-formativo

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Le misure di accompagnamento previste sono: corsi di formazione mirati al corretto e consapevole utilizzo delle dotazioni digitali richieste; formazione specifica riferita agli ambiti disciplinari; disseminazione interna; comunità di pratica; ricerca-azione.

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	870

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	23	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%		126.137,94 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.581,42 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		3.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		8.942,33 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			167.661,69 €	

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.