



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.C. FOSCOLO - TO

Codice meccanografico

TOIC8B600G

Città

TORINO

Provincia

TORINO

Legale Rappresentante

Nome

LAURA

Cognome

AROSSA

Codice fiscale

RSSLRA62C63F335Q

Email

dirigente@icfoscolo.org

Telefono

01101167050

Referente del progetto

Nome

Laura

Cognome

Arossa

Email

dirigente@icfoscolo.org

Telefono

01101167050

Informazioni progetto

Codice CUP

F14D22003030006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12539

Titolo progetto

Creatività digitale e apprendimento trasversale per le competenze del futuro

Descrizione progetto

Con i fondi messi a disposizione dal PNRR intendiamo realizzare spazi che consentano agli studenti di muoversi in contesti fisici innovativi ed al contempo in contesti virtuali determinati da soluzioni digitali con la possibilità di collaborare con l'esterno. Il cuore del progetto che intendiamo realizzare risponde all'esigenza di adeguare la scuola alle trasformazioni del mondo contemporaneo in cui hanno ormai acquisito grande rilevanza le competenze digitali. Le aule già dotate di strumenti digitali verranno ulteriormente implementate. Gli studenti potranno prendere parte attiva alla lezione anche da postazioni remote. L'allestimento tecnologico consentirà di effettuare lezioni aggregative tra più classi con studenti in presenza, altri in remoto e altri delocalizzati in altre aule. L'occasione sarà utile per stimolare la promozione di una nuova concezione di didattica che consenta di coniugare la tradizionale metodologia di insegnamento con l'utilizzo di strumenti digitali e tecnologici idonei ad approfondire i contenuti delle singole lezioni anche con esperienze "virtuali" di sicuro impatto sugli studenti, ormai sempre più sensibili all'acquisizione di concetti ed informazioni proprio tramite le soluzioni digitali di ultima generazione. Intendiamo arricchire i contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte", facilmente riproponibili in autonomia dagli stessi studenti, così garantendo un più rapido ed efficace livello di apprendimento con strumenti eterogenei di collaborazione che permettano il lavoro in gruppo sia in presenza che a distanza in maniera snella e immediata. Peraltro, tale approccio didattico e metodologico, facilmente destinabile anche a studenti con bisogni educativi speciali, consentirebbe di ridurre sensibilmente il gap di apprendimento, facilitando la complessiva maturazione didattica della classe di studenti. Partendo dalla ricognizione di ciò che è già stato realizzato grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, si intende avviare una profonda trasformazione anche organizzativa, oltre che metodologica, dell'intero istituto, orientando le scelte verso l'adozione della Didattica per Ambienti di Apprendimento (DADA). A tal proposito, si prevede di attrezzare ambienti ancora poco dotati di tecnologia con ulteriori digital board, device come tablet e notebook, arredi che facilitino la didattica innovativa e carrelli mobili per la ricarica e la protezione dei dispositivi sia della scuola che degli studenti. Si intende inoltre attrezzare degli spazi comuni per la restituzione da parte degli studenti di quanto appreso e creato grazie all'adozione del nuovo modello didattico innovativo, aprendo la scuola anche al territorio. In sintonia con l'offerta formativa dell'istituto, i laboratori pomeridiani extracurricolari verranno implementati e arricchiti dalle nuove dotazioni e potranno essere utilizzati dagli studenti anche in modalità peer-to-peer. Nella progettazione dei nuovi spazi fisici e digitali di apprendimento si terranno in massima considerazione la sostenibilità e l'attenzione all'ambiente. Nel prossimo triennio, i docenti saranno supportati da un percorso di formazione e aggiornamento che li metterà in condizione di utilizzare in modo efficace e inclusivo le nuove risorse, armonizzando ambienti fisici, dotazioni tecnologiche e metodologie didattiche.

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.).

Dall'analisi delle esperienze maturate e dalla valutazione delle aule/ambienti esistenti, emerge la necessità di trasformazione dell'attività didattica dal classico apprendimento frontale ad una organizzazione che privilegi il lavoro in team collaborativo e proattivo. Partiremo dalla dotazione già esistente che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente garantendo una diffusione più ampia delle soluzioni digitali da utilizzare. Gli arredi esistenti saranno potenziati per favorire e massimizzare il lavoro di gruppo e l'elaborazione in team, sia in alcune aule di lezione che vorremmo trasformare in aule disciplinari (aule DADA), sia in altri spazi di apprendimento. L'istituzione scolastica ha negli anni avviato un profondo rinnovamento della didattica e delle modalità didattico-educative, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione, al learning by doing e al cooperative learning. Tutte le aule di lezione sono state dotate di monitor interattivo touchscreen di ultima generazione e i plessi godono della copertura wifi di tipo 6 MIMO 4x4 per garantire a tutta l'utenza (docenti e studenti) di poter attingere alle risorse online per l'attività scolastica. Inoltre tutta la scuola, inclusi gli studenti, usa già in modo consolidato la suite Google Workspace (file collaborativi e condivisi, classe virtuale e Drive in cloud). Sono presenti nei tre plessi alcuni laboratori, tra cui laboratori di informatica strutturati in maniera moderna con postazioni di lavoro, ma purtroppo non sempre di ultima generazione. Due Aule 3.0 sono state create in due plessi dell'istituto prevedendo banchi modulari che favoriscano il lavoro in team per sviluppare le capacità relazionali e di cooperazione. Sono presenti anche laboratori musicali, che l'Istituto ha sviluppato con particolare interesse e attenzione avendo una sezione dedicata. Il laboratorio STEM, attualmente presente solo nella secondaria, contiene già una serie di robot e schede programmabili acquisite tramite precedenti fondi europei.

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.

Nell'elaborazione del progetto si è tenuto conto dei risultati di una rilevazione somministrata ai docenti di tutto l'Istituto da cui sono emerse alcune criticità che grazie a questo progetto potranno essere superate, trasformando gli ambienti e la didattica in modo da ottenere una ricaduta positiva su tutta la popolazione scolastica. Sebbene le competenze dei docenti sull'uso della tecnologia siano di livello medio-alto, tuttavia il loro uso integrato con la didattica è limitato dagli ambienti non adeguati e che non incoraggiano la sperimentazione. La quasi unanimità dei docenti ritiene che modificare gli spazi di apprendimento avrebbe una ricaduta positiva sia sull'adozione di nuove metodologie che sul benessere a scuola. Emerge anche la necessità di incoraggiare l'autonomia degli studenti. Pertanto la nostra scuola intende orientarsi verso la Didattica per Ambienti di Apprendimento. L'obiettivo del progetto consiste nella realizzazione di una scuola 4.0: l'istituto digitalizzerà almeno 37 ambienti di apprendimento, dedicando aule e laboratori didattici a discipline anche trasversali, che ci permettano di andare anche oltre al semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere, intendiamo acquistare e/o adattare arredi e strumenti tecnologici ulteriori. In queste classi metteremo a disposizione materiale manipolativo e digitale per aiutare gli alunni ad affrontare le discipline in maniera più inclusiva, collaborativa e competenziale. In questo modo gli alunni saranno protagonisti del proprio apprendimento, e avranno modo di costruire contenuti sviluppando competenze trasversali. I docenti, superando la didattica trasmissiva e meccanizzata, renderanno l'apprendimento più inclusivo e personalizzato, esperienziale e collaborativo. Di conseguenza saranno favoriti anche i percorsi interdisciplinari e la verticalità all'interno delle varie fasce di età presenti nella scuola. Ricaveremo spazi dedicati agli studenti per i momenti di approfondimento e cooperazione, l'apprendimento diffuso individuale e di gruppo, formale e informale, che riqualificheranno anche le aree grigie dei vari plessi, dall'altro una serie di laboratori multidisciplinari che garantiranno alti standard formativi grazie ai percorsi di studio appositamente progettati per gli spazi richiesti. Il curriculum d'istituto verrà aggiornato di conseguenza.

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.)
Spazio Web Radio	2	Microfoni panoramici, Filtri anti-pop, schede audio dedicate, pc per la gestione della radio, casse audio da studio, cavi di collegamento ad alta impedenza	Banco per radio, sgabelli per lavorare in radio, cabina insonorizzata	Cooperative learning, team building, learning by doing, competenze di progettazione, realizzazione, verifica di progetti specifici. Attività di registrazione, doppiaggio, sonorizzazione.
Immersive debate room	2	videoproiettori, schermi, casse, device	Struttura per immersivo	Cooperative learning in un' ottica di inclusività per piccoli gruppi; learning by doing; metaverso experience, virtual emotional experience
Aula dei linguaggi	2	microfoni, casse, microfono		Lavoro in piccoli gruppi; didattica

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
espressivi		collaborativo, videoproiettore full HD, schermo		inclusiva; espressività corporea; team collaboration
Aula Tinkering	1	kit digitali per il tinkering, digital board, device, carrello caricatore	tavoli, sgabelli, tavoli lavoro	Learning by doing, problem posing-problem solving, team cooperation.
Aula della sperimentazione scientifica	2	digital board, device, microscopia, document camera	arredi collaborativi modulari modulari	Learning by doing, problem posing-problem solving, team cooperation, apprendimento esperienziale con approccio scientifico ipotesi-verifica-tesi.
Collaborative room	12	Digital Board, device (almeno 1 ogni tre studenti), document camera, banchi collaborativi tecnologici	sedie, scaffalature, mobili	Cooperative learning in un'ottica di inclusività per piccoli gruppi; attività per lo sviluppo delle social and emotional skills
Aula apprendimento diffuso	7	Carrello di ricarica, device (almeno 1 ogni 3 studenti), document camera	sedute morbide	Studio personale, webquest, ricerca informazioni, analisi e approfondimento delle tematiche proposte;
Palestra 3.0	1	postazione mobile touch, device, kit fitness 3.0		Cooperativ elearning, approfondimento su tematiche sportive, personal digital training
Aula di creatività digitale	1	digital board, device (almeno 1 ogni 3 studenti), software		Storytelling, videomaking, team bulding, programmazione, cooperation work
Laboratorio di ascolto lettura e scrittura creativa	1	device , caricatore device, audiolibri	arredi morbidi, tavoli, sedie	Studio individuale, approfondimento, debate moment, ascolto, ricerca delle fonti, webquest, team learning.
Spazio multisensoriale	2	digital board, device, strumenti aumentati per inclusione, kit strumenti sensoriali digitali	arredi morbidi modulari	Cooperative learning in un'ottica di inclusività per piccoli gruppi; apprendimento esperienziale e multisensoriale; attività per lo sviluppo delle social and emotional skills
Spazio progettazione e ricerca	1	device	tavoli, sedie, postazioni di lavoro e ricerca individuali	Studio personale, webquest, ricerca informazioni, analisi e approfondimento delle tematiche proposte;

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula stem e robotica	2	hardware per robotica e coding	tavolo robotico, tavoli collaborativi, sedie, armadi per kit coding	Pensiero computazionale, team learning, learning by doing, gamification per attività di coding e di robotica
Aula multidisciplinare	1	digital board, carrello caricatore, device, green screen, strumentazioni audio/video	arredi modulari, sedie, tavoli collaborativi	Cooperative learning in un'ottica di inclusività per piccoli gruppi; attività per lo sviluppo delle social and emotional skills; personalizzazione dei percorsi calibrati sui bisogni specifici (udl)

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

I nostri spazi trasformati, uniti alle nuove tecnologie acquisite, ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascuno spazio anche il problem posing e il problem solving. L'innovazione intrapresa sarà di tipo didattico-metodologico e curricolare: trasformando le dinamiche della classe per favorire un apprendimento che parta dallo studente e dalla sua esplorazione, che punti allo sviluppo delle competenze trasversali attraverso un apprendimento che sia personalizzato in base alle necessità specifiche di ogni alunno. Si intende usare la tecnologia come facilitatore di apprendimento e agente di inclusione per gli studenti fragili. Organizzeremo alcune sezioni della scuola secondaria utilizzando il modello DADA, compattando l'orario delle discipline in modo da consentire lezioni che alternino vari setting e metodologie e favorendo lo spostamento autonomo degli studenti tra le varie aree dipartimentali. L'"aula-ambiente di apprendimento", assegnata a uno o due docenti della medesima disciplina, con i ragazzi che si spostano durante i cambi d'ora, favorirà l'adozione, nella quotidianità scolastica, di modelli didattici funzionali a quei processi di insegnamento-apprendimento attivo in cui gli studenti possano divenire attori principali e motivati nella costruzione dei loro saperi. Il progetto comporterà un aggiornamento dell'offerta formativa, includendovi progetti verticali di istituto e permettendo agli insegnanti di sperimentare nuovi approcci in un contesto di aggiornamento continuo. Il nostro obiettivo è che il cambiamento di paradigma sia duraturo e continuo, e non una semplice esperienza puntuale legata a un momento passeggero. Le metodologie didattiche che intendiamo diffondere e consolidare sono le seguenti: peer education, cooperative learning, learning by doing, problem solving, debate, realtà aumentata, realtà virtuale, storytelling, project-based learning. Cureremo molto l'aspetto dell'educazione digitale intesa come educazione all'uso critico e consapevole del mezzo tecnologico, da utilizzare per comunicare, esprimere la propria creatività ed esercitare i diritti legati alla propria identità digitale e non come fine.

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.

L'acquisizione del nuovo paradigma organizzativo-metodologico favorirà inclusività, pari opportunità e superamento dei divari di genere. Innanzitutto implica la scomparsa delle cosiddette aule "di sostegno". Le attività scolastiche saranno progettate secondo il modello del design inclusivo. La tecnologia verrà integrata nella didattica anche come strumento compensativo, creando percorsi e configurazioni dei dispositivi ad hoc sulle esigenze degli studenti. La didattica cooperativa e la PBL consentiranno la partecipazione attiva di tutti gli alunni senza distinzioni e secondo le loro abilità. L'acquisto di nuovi devices da parte della scuola permetterà di diminuire il divario socio-economico tra alunni e garantirà a tutti l'accesso alla tecnologia. Il progetto ci permetterà di implementare attività di prevenzione del gender gap già in atto nella scuola: per esempio, le ragazze continueranno ad essere coinvolte attivamente nell'organizzazione di eventi STEM FOR GIRLS aperti ai territori

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

Il gruppo di progettazione (GdP) lavora per individuare le migliori modalità per la transizione dal vecchio modello scolastico al nuovo: innanzitutto attraverso uno studio di fattibilità che analizza i dati raccolti dall'istituto (questionari di rilevazione, consultazione diretta di dipartimenti e interclassi), ed effettua sopralluoghi nei tre Plessi per rilevare i punti di criticità e di forza esistenti nell'I.C. Contestualmente il gruppo, riunendosi spesso in presenza o online, definisce al meglio il nuovo percorso di apprendimento individuando gli ambienti da modificare e le metodologie di apprendimento da favorire. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività, il GdP collaborerà su file di lavoro condivisi. Verrà compilata una proposta di riorganizzazione del tempo scuola volta a tenere in considerazione la novità che l'apprendimento per competenze comporta e verrà aggiornato il regolamento d'istituto.

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 organizzerà un intenso piano di formazione destinato a tutti i docenti grazie a: risorse economiche dedicate alle attività dell'Animatore Digitale; fonti finanziarie provenienti dal progetto Riconessioni della Fondazione per la scuola; corsi online con l'EFT; Erasmus+ a cui la scuola parteciperà con job-shadowing e corsi di formazione all'estero. L'oggetto della formazione si riferirà a peer education, cooperative learning, learning-by-doing, problem solving, debate, AR, VR, storytelling, PBL. Per massimizzarne la ricaduta, gòli interventi sarnno interdisciplinare e prevederanno un equilibrio di momenti teorici e laboratoriali collaborativi. Questo approccio permetterà ai docenti di sperimentare in prima persona le nuove metodologie, aumentandone al contempo le capacità di collaborazione e co-progettazione. La formazione riguarderà non solo gli strumenti, ma soprattutto le ricerche recenti che vengono dal campo della didattica innovativa.

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	1600

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	37	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%		165.426,21 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		55.142,06 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		27.571,03 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		27.571,03 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				275.710,33 €

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.