



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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 PABLO NERUDA

Codice meccanografico

RMIC8GR00L

Città

ROMA

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

Brunella

Cognome

Martucci

Codice fiscale

MRTBNL69C70F839K

Email

brunella.martucci@istruzione.it

Telefono

3476031322

Referente del progetto

Nome

Brunella

Cognome

Martucci

Email

brunella.martucci@istruzione.it

Telefono

3476031322

Informazioni progetto

Codice CUP

B84D22005700006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22637

Titolo progetto

Education 4.0: nuovi ambienti e competenze

Descrizione progetto

Grazie ai fondi del PNRR il nostro Istituto Comprensivo, costituito da 4 plessi tra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado, intende completare, ampliare e consolidare il patrimonio didattico-tecnologico già in suo possesso, ottenuto nel corso degli anni attraverso la partecipazione ai vari bandi PON FSE – FESR, organizzandolo in modo organico attraverso la realizzazione di ambienti “ibridi” in cui la connessione tra ambienti fisici e digitali realizza un innovativo cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento. In questa ottica si intende completare la digitalizzazione delle classi dell’Istituto con l’acquisto di monitor interattivi per le aule che ne sono ancora sfornite, si completerà l’azione di interazione didattica delle tecnologie esistenti nelle aule con accessori, software, piattaforme digitali e dispositivi al fine di trasformare le attuali classi in ambienti di apprendimento attivo e collaborativo, con didattica personalizzata favorendo metodologie didattiche innovative ed inclusive basate sul peer learning, problem solving e la co-progettazione. Si rafforzerà la flessibilità tra gli spazi di apprendimento attraverso la realizzazione di ambienti dedicati condivisi, uno per le materie umanistiche, uno per le materie scientifiche (con una particolare attenzione alle tematiche STEAM), uno per le materie artistiche nella scuola secondaria di primo grado, mentre nella scuola primaria alle aule dedicate “a righe” ed “a quadretti” si affiancheranno aule per il “coding” che interagiranno con i laboratori “edugreen” già esistenti. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su 84 ambienti di apprendimento, con un impatto su tutto l’Istituto. Acquisiremo principalmente nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell’istituto che, sebbene tradizionali, permettono la rimodulazione del setting delle aule. Nelle aule tematiche, oltre agli arredi già esistenti nei nostri vari laboratori, verranno utilizzate i “banchi a rotelle” già in possesso del nostro istituto che permettono una flessibilità di organizzazione in relazione alle attività didattiche svolte dalle varie classi. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di alcuni minimi accessori per i Monitor Interattivi già esistenti (webcam ed eventualmente chromebox) che andranno a rafforzare l’interazione dei dispositivi attraverso una didattica collaborativa assicurata dalla piattaforma Workspace for education che sarà implementata con l’acquisto di licenze Teaching and Learning. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (chromebook, PC portatili Windows e tablet), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule umanistiche ed artistiche acquisiremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali (stazione video, stazione podcast, stopmotion) mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico integreremo i set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, già in possesso nella scuola secondaria di primo grado, costruendo ex novo ambienti per il coding per la scuola primaria.

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.).

Arredi : Le nostre aule sono dotate di 917 banchi monoposto e 626 biposto con relative sedie e cattedre, che, sebbene tradizionali, sono in ottimo stato di conservazione e permettono, comunque, un setting flessibile dell'ambiente di apprendimento, dal setting a platea a quello a gruppi, a isole o a ferro di cavallo, in relazione alle metodologie didattiche adottate. Inoltre, il nostro istituto ha in dotazione 122 "banchi a rotelle" consegnati dal Commissario Straordinario durante la pandemia Covid, che saranno utilizzati nelle aule di apprendimento tematiche. Tecnologie digitali: Tutti i plessi sono dotati di una connessione internet cablata e di una rete wifi realizzata con i fondi FESR "Rete Lan/Wlan". Sono già presenti 71 Monitor interattivi acquistati tramite il PON 28966 DIGITAL BOARD, che saranno, insieme ai nuovi acquisti, potenziati con accessori atti a favorire una connessione didattica con i device personali. Questo ci fornirà una dotazione comune dei vari ambienti di apprendimento. I dispositivi che andremo ad acquistare (chromebook, pc portatili Windows e tablet) andranno ad integrare la dotazione di 55 chromebook, 93 pc portatili di cui 64 di vecchia generazione e solo parzialmente utilizzabili e 50 tablet anch'essi di vecchia generazione e da sostituire, acquisiti attraverso vari finanziamenti di varia natura nel corso degli anni. Sono, inoltre, presenti Kit per robotica educativa , set per Steam ed elettronica modulare acquistati con il PNSD "Spazi e strumenti per le STEAM". L'istituto è anche dotato di due laboratori scientifici costituiti, ciascuno, di 12 ingranditori e set di sperimentazione. Nella scuola primaria sono stati realizzati laboratori educativi green attraverso fondi del PON 50636 EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITA' PER IL PRIMO CICLO.

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.

Intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto 84 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Tutte le aule saranno dotate di Digital Board. Le Digital Board esistenti verranno implementate con accessori che permetteranno una interazione ed una interconnessione didattica con i device presenti nell'aula. Per ogni aula sono previsti device dedicati (chromebook), con software ed app didattiche che, si integreranno con i dispositivi personali degli alunni attraverso un' attiva promozione del BYOD (Bring Your Own Device), proposto dall'azione # 6 del Piano Nazionale Scuola Digitale come strumento di una adeguata connessione di dispositivi basato su un approccio più attivo e costruttivista. La connessione tra device personali (BYOD), device dedicati (chromebook) e Digital Board sarà gestita dalla piattaforma didattica già in uso presso il nostro istituto Google Workspace for Education con i suoi strumenti per la collaborazione, di comunicazione e di implementazione del Cloud. Tale piattaforma sarà implementata con l'acquisto di licenze "Teaching and Learning" che miglioreranno l'impatto con la didattica grazie a funzionalità più avanzate. I device dedicati alle aule saranno custoditi in carrelli per la ricarica e per la protezione dei dispositivi comuni a più aule. Per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto che, sebbene tradizionali, permettono la rimodulazione del setting delle aule. Le aule di apprendimento dedicate (una per le materie umanistiche, una per le materie scientifiche -con una particolare attenzione alle tematiche STEAM-, una per le materie artistiche nella scuola secondaria di primo grado, mentre nella scuola primaria alle aule dedicate "a righe" ed "a quadretti" si affiancheranno aule per il "coding" che interagiranno con i laboratori "edugreen" già esistenti) saranno caratterizzate da una flessibilità tra aula fissa e aula mobile al servizio delle varie aule. Saranno dotate Digital Board, di device custoditi in carrelli mobili per la ricarica e la custodia, con software specifici dedicati alle varie materie, carrelli per un uso condiviso a più aule degli strumenti per le Steam e per il Coding. Saranno arredate con i "banchi a rotelle" già in dotazione presso il nostro istituto. Saranno utilizzate, in base alle esigenze didattiche, come aula fissa o aula mobile su una o più aule, in base a criteri di turnazione definiti dai vari dipartimenti.

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.)
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA FISSA con allestimento da creare	14	Monitor interattivo, dispositivi dotati di software di lettura, scrittura e calcolo custoditi in carrelli di ricarica comuni a più classi, piattaforma didattica, sistema di videoconferenza.	Si utilizzerà l'arredo già in dotazione nelle classi.	Le dotazioni acquisite favoriranno l'interazione tra ambiente fisico e ambiente digitalizzato promuovendo nelle ore curricolari, pedagogie innovative connesse con le relative metodologie didattiche.
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA FISSA con allestimento da implementare	60	Le aule già dotate di monitor saranno implementate con dispositivi dotati di software di lettura, scrittura e calcolo, piattaforma didattica, sistema di videoconferenza.	Si utilizzerà l'arredo già in dotazione nelle classi.	L'implementazione acquisita favorirà l'interazione tra ambiente fisico e ambiente digitalizzato promuovendo nelle ore curricolari, pedagogie innovative connesse con le relative metodologie didattiche.
AMBIENTE DI	1	Monitor interattivo, dispositivi	Si valuterà	In stretta relazione con le aule fisse

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
APPRENDIMENTO AULA STEAM		dotati di software tecnico scientifico, materiali didattici STEAM, piattaforma didattica, sistema di videoconferenza, carrelli di ricarica.	l'acquisto di tavoli modulari e/o arredo già esistente	verranno utilizzate a turnazione nel curriculum delle discipline tecnico scientifiche favorendo una progettazione didattica, basata sul learning by doing.
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA A RIGHE	1	Monitor interattivo, dispositivi dotati di software per le competenze di letto-scrittura, sistema di videoconferenza, carrelli di ricarica.	Si valuterà l'acquisto di tavoli modulari e/o arredo già esistente	In stretta relazione con le aule fisse verranno utilizzate a turnazione nel curriculum dell'ambito espressivo in cui la tecnologia concorrerà a sviluppare percorsi inclusivi.
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA A QUADRETTI	2	Monitor interattivo, dispositivi dotati di software tecnico scientifico, materiali didattici CODING, piattaforma didattica, sistema di videoconferenza, carrelli di ricarica.	Si valuterà l'acquisto di tavoli modulari e/o arredo già esistente	In stretta relazione con le aule fisse verranno utilizzate a turnazione nel curriculum delle nell'area logico matematica favorendo lo sviluppo del pensiero computazionale.
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA ESPRESSIVO-ARTISTICA	2	Monitor interattivo, dispositivi dotati di software creativo-artistico, tavolette grafiche, piattaforma didattica, sistema di videoconferenza, carrelli di ricarica.	Si valuterà l'acquisto di tavoli modulari e/o arredo già esistente	In stretta relazione con le aule fisse verranno utilizzate a turnazione nel curriculum delle discipline artistiche in cui la tecnologia concorrerà a sviluppare la creatività con metodologie innovative
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA AREA ESPRESSIVO-UMANISTICA	1	Monitor interattivo, dispositivi dotati di software per la promozione di lettura e scrittura, sistema di videoconferenza, carrelli di ricarica.	Si valuterà l'acquisto di tavoli modulari e/o arredo già esistente	In stretta relazione con le aule fisse verranno utilizzate a turnazione nel curriculum delle discipline umanistiche in cui la tecnologia concorrerà a sviluppare percorsi inclusivi.
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO AULA AREA ESPRESSIVO-MUSICALE	3	Monitor interattivo, mixer digitale, dispositivi dotati di software inclusivi per la scrittura digitale della musica, sistema di videoconferenza, carrelli di ricarica.	Si valuterà l'acquisto di arredi modulari	In stretta relazione con le aule fisse verranno utilizzate a turnazione nel curriculum delle discipline musicali in cui la tecnologia concorrerà a sviluppare la creatività con metodologie inclusive.

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

Le nuove tecnologie acquisite sia ex novo che ad integrazione delle tecnologie esistenti nelle aule del nostro istituto, insieme ad un setting flessibile dell'ambiente di apprendimento (a platea, a gruppi, a isole o a ferro di cavallo), favoriranno una interazione tra ambiente fisico, la sua organizzazione e l'ambiente di apprendimento digitalizzato che si integreranno profondamente al fine di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, pedagogie innovative in stretta connessione con le relative metodologie didattiche. Si favoriranno, in tal modo, percorsi e approcci basati sull'apprendimento collaborativo, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe. Si consolideranno le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione, le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale) Le aule tematiche, inoltre, in stretta correlazione con le aule /classi, saranno utilizzate secondo turnazioni concordate dai vari dipartimenti disciplinari e favoriranno una progettazione didattica, basata sul learning by doing, disciplinare, interdisciplinare e transdisciplinare, supportando il cambiamento progressivo del processo di insegnamento attraverso la pluralità delle pedagogie innovative (apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, debate, gamification, etc.), trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

L'interazione tra ambiente fisico, considerato nelle sue potenzialità relazionali come "learning environment", ed ambiente virtuale, in cui la piattaforma didattica Cloud diventa trait d' union tra setting e tecnologia, favorirà sia l'individualizzazione dell'apprendimento, intesa come insieme di strategie didattiche che mirano ad assicurare a tutti gli studenti il raggiungimento delle competenze fondamentali attraverso una diversificazione dei percorsi di insegnamento, sia la personalizzazione intesa come insieme di strategie didattiche finalizzate a garantire ad ogni studente una propria forma di eccellenza cognitiva, attraverso la possibilità di coltivare le proprie potenzialità intellettive. Andremo anche, nelle aule tematiche, a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, che, con robotica e STEAM, consolideranno consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie tecnico scientifiche.

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 costituito dal Dirigente Scolastico, l'Animatore digitale, il Team digitale, i Rappresentanti di Plesso e le Funzioni Strumentali, curerà la progettazione coinvolgendo tutta la comunità scolastica affinché sia garantito l'effettivo esercizio dell'autonomia didattica e organizzativa della scuola. Dopo una fase iniziale di ricognizione del patrimonio esistente, sono stati assegnati a ciascun componente ruoli in base alla specificità delle loro funzioni. Il Dirigente Scolastico insieme all' Animatore Digitale coordineranno la progettazione in base agli input elaborati dai rappresentanti dei plessi che saranno supportati sia nella definizione del design degli ambienti, fisici e virtuali, sia nella progettazione didattica basata su pedagogie innovative, dal Team Digitale e dalle Funzioni Strumentali. Si alterneranno incontri in presenza a coordinamenti garantiti dalle tecnologie e da file condivisi ,realizzando, così, una progettazione coordinata e condivisa.

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

Le misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace degli spazi didattici trasformati saranno pianificate ed elaborate da gruppo di progettazione, già nella fase di progettazione dei nuovi ambienti e proseguiranno lungo tutta la fase di allestimento e realizzazione. La formazione continua rappresenterà la prima azione di supporto, prevedendo la partecipazione dei docenti alle iniziative formative rese disponibili dal Ministero dell'istruzione sulla piattaforma ScuolaFutura, organizzando percorsi formativi specifici all'interno della scuola, creando comunità di pratiche interne ed esterne fra i docenti per favorire lo scambio e l'autoriflessione sulle metodologie, con il contributo dell'animatore digitale e del team per l'innovazione La scuola rafforzerà gli spazi di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti, l'attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare, la revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione.

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	1697

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%		163.190,71 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		54.396,90 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		27.198,45 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		27.198,45 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			271.984,51 €	

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.