



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

IS "DALLA CHIESA-SPINELLI"

Codice meccanografico

VBIS00400B

Città

OMEGNA

Provincia

VERBANO-CUSIO-OSSOLA

Legale Rappresentante

Nome

ROSA ANGELA

Cognome

BOLOGNINI

Codice fiscale

BLGRNG60C52F317Z

Email

dirigente@dallachiesaspinelli.edu.it

Telefono

032362902

Referente del progetto

Nome

Elisa

Cognome

Schiavone

Email

schivoneelisa@dallachiesaspinelli.edu.it

Telefono

032362902

Informazioni progetto

Codice CUP

F14D22003280006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16734

Titolo progetto

Learning experience environment - Lo spazio per un apprendimento più efficace

Descrizione progetto

Al fine di promuovere l'innovazione delle procedure didattiche a sostegno di modalità di apprendimento più efficaci e dello sviluppo delle competenze indicate nelle Linee Guida dei diversi indirizzi di studio, si è ritenuto opportuno procedere, con il sistema a rotazione, nella progettazione di ambienti di apprendimento dedicati a ciascuno degli indirizzi di studio presenti in istituto. La progettazione nasce dalla riflessione sul documento Scuola 4.0 e sulle peculiarità di ciascun percorso così come definite dalle rispettive Linee Guida (da cui i PECUP). La previsione di un differente setting d'aula che esplicita anche il concetto di on-life (ibridazione ed estensione di ciò che viene esperito in presenza con ciò che viene fruito tramite il web) presuppone un differente approccio didattico per le discipline comuni e di indirizzo. Infatti, la struttura degli ambienti di apprendimento è funzionale alla definizione del mindset degli studenti in base alle osservazioni del mondo del lavoro e delle neuroscienze. La strutturazione degli ambienti di apprendimento è incentrata sulla digitalizzazione e sull'apprendimento attivo per il quale l'istituto integrerà quanto già in disponibilità (acquisizioni precedenti) con arredi e attrezzature che favoriscano maggiore flessibilità e interconnessione tra aule e verso l'esterno (con soft- e hardware specifici per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali). La presenza di dispositivi multimediali all'interno delle aule comporterà una sostituzione delle metodologie e tecniche didattiche deduttive, in favore dell'apprendimento induttivo. È stato infatti confermato da diversi studi come il cosiddetto 'imparare facendo' induca un apprendimento profondo, significativo e più duraturo. La 'significatività' (D.P. Ausubel Educational Psychology: A cognitive view) dell'apprendimento implica un innalzamento del livello di motivazione degli studenti, alimentando così il motore dell'azione didattica. Deriviamo da J. Novack infatti la seguente definizione 'L'apprendimento significativo si verifica quando chi apprende decide di mettere in relazione delle nuove informazioni con le conoscenze che già possiede. [...] L'apprendimento meccanico avviene invece quando chi apprende memorizza le nuove informazioni senza collegarle alle conoscenze precedenti, o quando il materiale da studiare non ha alcuna relazione con tali conoscenze.' e da D. Jonassen 'Apprendere in modo significativo significa saper risolvere problemi nella realtà quotidiana. La risoluzione di problemi dà uno scopo all'apprendimento che può diventare "significativo" per la persona solo se essa ne comprende l'utilità per i suoi scopi.' Gli ambienti sono così suddivisi: 4 per l'indirizzo Amministrazione Finanza Marketing; 3 per Turismo; 4 per Industria e Artigianato per il Made in Italy - Tessile; 3 per l'indirizzo Servizi per la sanità e l'assistenza sociale; 3 per gli indirizzi Manutenzione e Assistenza Tecnica e 2 Industria e Artigianato per il Made in Italy - Meccanica. Tali ambienti saranno realizzati in modo tale da creare una costruzione del sapere nelle sue diverse fasi. Si intendono trasversali ad ogni disciplina e saranno fruibili in via sperimentale da tutte le classi dell'istituto.

Data inizio progetto prevista

31/03/2023

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.).

Grazie all'accesso a precedenti finanziamenti PON Laboratori innovativi, PON Digitalboard, PON Smartclass, DL 41/2021, DL 73 del 2021, DL 34 del 2020 etc. e a donazioni di enti e associazioni la scuola si è dotata di recente di: -25 Monitor interattivi -25 Tablet a 10,1 pollici -12 Chromebook -74 Notebook per la didattica -15 simulatori Mazak in comodato d'uso -1 tornio CNC e relativo software di gestione -5 tavolette grafiche per la didattica Xen - Pen Artist 12 -5 server -3 Carrelli stazione di ricarica per notebook -1 smartglass base per realtà aumentata non immersiva LLVision -2 videocamere GoPro -12 video proiettori interattivi -Software per CAD tessile, CAD di impiantistica e meccanica, per gestione economica, una sola licenza di software di interazione manutentiva a distanza (realtà aumentata) da upgradare e/o rinnovare. Con fondi di bilancio e con il ricorso a precedenti finanziamenti ad hoc la scuola si è dotata anche di: -84 PC desktop per la didattica distribuiti in quattro ambienti diversi. -1 centro CNC e relativo software di gestione -3 LIM -17 videoproiettori L'istituto è suddiviso in due plessi, uno dei quali presenta 26 ambienti aula e 4 ambienti laboratorio mentre il secondo dispone di 11 ambienti aula e di 7 ambienti laboratorio

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.

Saranno realizzati ambienti per ciascun indirizzo di studi presente in istituto con l'estensione mobile e flessibile di ambienti dedicati a studenti che necessitano di lavoro individuale. Gli ambienti destinati all'indirizzo AFM rievocheranno uffici aziendali, con la presenza di notebook, schermo multimediale e software gestionale di contabilità, ricorrendo all'apprendimento cooperativo, esperienziale e simulato. L'indirizzo Turismo avrà a disposizione notebook e schermo multimediale per affrontare gli argomenti oggetto di studio e procedere con la realizzazione di prodotti multimediali di promozione turistica, nonché potenziare la competenza multilinguistica favorendo la conversazione con studenti di altri Paesi. Saranno essenziali quindi le dotazioni di comunicazione istantanea e la potenza di banda per usufruire e creare di prodotti multimediali museali di realtà aumentata. Gli ambienti dell'indirizzo Ind. Art. Tessile saranno realizzati con un setting di base per ciascun ambiente e peculiarità specifiche per ciascuno di essi. La dotazione di base comprende: tavoli da disegno di grandi dimensioni reclinabili, tavolette grafiche e schermo multimediale. Ciascuno dei tre ambienti sarà caratterizzato dalla presenza di strumentazione specifica; nel primo ambiente, che vedrà una correlazione con il NG Lab, saranno aggiunti sistemi di stampa su tessuti (da acquisire con fondi NG Lab); il secondo ambiente sarà dotato di una zona per la realizzazione di prodotti fotografici e video, mentre il terzo e il quarto ambiente presenteranno solo la dotazione di base. Per l'indirizzo Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale sono stati progettati tre ambienti, il primo caratterizzato dalla presenza di uno schermo multimediale e di alcuni notebook, che consentiranno agli studenti di lavorare in team e di creare progetti. Il secondo ambiente sarà dotato di luci e suoni, dando vita ad un setting metamorfico. Il terzo ambiente vedrà la presenza di un retroproiettore interattivo, che consentirà di creare episodi di apprendimento situato e simulazioni. L'indirizzo Ind. Art. Meccanica avrà un ambiente per la prototipazione e un ambiente con tecnologia CAD-CAM. Per l'indirizzo Manutenzione e Assistenza tecnica è previsto un ambiente dedicato alla diagnostica ed analisi dei guasti di veicoli, un ambiente dedicato alle discipline STEM e un'aula dedicata all'automazione e all'impiantistica civile e industriale. Sarà disposizione un numero congruo di carrelli di ricarica.

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.)
Impresa Digitale per ITC AFM	4	Notebook, webcam per schermo multimediale, carrello di ricarica per laptop, schermo multimediale per docente event. a tavolo, software di contabilità	banchi rettangolari, sedie ergonomiche con rotelle, event. strutture a pareti mobili	Apprendimento socio-costruttivo (Bandura, Vygotskji). Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, TBLT (task based language teaching), problem solving
Smart Tourism per ITC Turismo	3	Notebook, webcam per schermo multimediale, carrello di ricarica per laptop, schermo multimediale per	banchi rettangolari, sedie ergonomiche con rotelle, event.	Apprendimento socio-costruttivo (Bandura, Vygotskji). Cooperative

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		docente event. a tavolo, software di contabilità	strutture a pareti mobili, armadietti di deposito	learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, TBLT (task based language teaching), problem solving
Fashion 4.0 per Industria e Artigianato per il Made in Italy - Tessile	4	Tavolette grafiche, pc desktop con elevate prestazioni grafiche, fotocamere digitali, software di editing fotografico, webcam, greenscreen, faro luci	Tavoli da disegno cm 84 x 60 inclinazione 60°, sedie a sgabello, sistemi a stampa tessile, armadietti di deposito	Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, problem solving.
Self&People care for the future per Servizi per la sanità e l'Assistenza Sociale	1	Notebook, schermo multimediale per docente, webcam integrata, carrello di ricarica	Tavoli componibili, sedie, scaffale per deposito materiali, strutture a parete per comunicazione tra aule e per sensibilizzazione sensoriale, armadietti di deposito	Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta
Lights & Sounds class per Servizi per la sanità e l'Assistenza Sociale	1	microfoni ad archetto, microfoni palmari wireless, amplificatori, mixer video, audio e luci, sistemi di illuminazione parled all-in one completi di fari, basi supporto per mixer, cavi collegamento	Banchi sedie, armadietti di deposito	Cooperative learning, creative thinking (principi pedagogici del teatro), learning by doing, intelligenza emotiva (Goleman e Gardner)
Scenodidassi per Servizi per la sanità e l'Assistenza Sociale	1	videoproiettore a laser 5000 ANSI-lumen, ottica corta, grandangolare, cavalletto, telo 16:9 con struttura con due cavalletti laterali, tende insonorizzanti/oscuranti/ignifughe, cavi, notebook	Banchi sedie, armadietti di deposito	Cooperative learning, creative thinking (principi pedagogici del teatro), learning by doing, apprendimento sociale (Bandura e Vygotskij).
Making - Prototipazione - per Industria e Artigianato per il Made in Italy - Meccanica	1	schermo multimediale: già a disposizione dell'Istituto, webcam per schermo multimediale, pc desktop ad alta prestazione grafica e velocità, stampante 3D e relativo materiale di consumo, scanner 3D	Banchi sedie, armadietti di deposito	Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, problem solving.
Making - CAD-CAM per Industria	1	licenze di software CAD- CAM commerciale, PC desktop ad alta	Banchi sedie, armadietti di deposito	Cooperative learning, flipped lesson, learning

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
e Artigianato per il Made in Italy - Meccanica		prestazione grafica e di velocità, rinnovo licenze cad		by doing, apprendimento per scoperta, problem solving.
How mechanics works - Diagnostica -per Manutenzione e Assistenza Tecnica	1	pannelli didattici che simulano gli impianti principali di un veicolo, spaziando da veicoli a motore termico, ibridi o solo alimentazione elettrica	Banchi sedie, armadietti di deposito	Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, problem solving.
How mechanics works - Scientifico- Matematica per Manutenzione e Assistenza Tecnica	1	Tablet, tastiere e adattatori per tablet, supporto di ricarica per tablet, software dedicato	Tavoli trapezoidali	Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, problem solving.
How mechanics works Automazione / elettrotecnica per Manutenzione e Assistenza Tecnica	1	pannelli didattici area elettrotecnica	Banchi sedie, armadietti di deposito	Cooperative learning, flipped lesson, learning by doing, apprendimento per scoperta, problem solving.

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

La trasformazione degli ambienti mira all'apprendimento esperienziale degli studenti finalizzati alle competenze o traguardi previsti da ogni PECUP. La strumentazione prevista negli ambienti dedicati agli indirizzi Tecnico-Economici consentirà di incentrare l'azione didattica sull'apprendimento cooperativo ed esperienziale, di sviluppare e potenziare le competenze degli studenti, in riferimento alle professioni tradizionali e a quelle digitali quali il digital marketing: social media manager, digital marketing manager e content creator, le competenze multilinguistiche e lo spirito di iniziativa e imprenditorialità. Gli studenti avranno accesso a software gestionali di contabilità e realizzeranno prodotti finiti (piani di marketing, campagne pubblicitarie, itinerari, brochure digitali, siti web, blog). Gli ambienti progettati per l'indirizzo Industria e Artigianato per il Made in Italy-Tessile saranno dotati di strumentazione tecnologica che consentirà attraverso EAS e compiti di realtà di rendere tangibili le creazioni progettate dagli studenti accrescendo la motivazione e la significatività del loro apprendimento. Gli ambienti dell'indirizzo Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale saranno realizzati in modo da favorire l'apprendimento cooperativo e per scoperta, il learning by doing e il creative thinking. Il primo ambiente sarà caratterizzato dalla presenza di uno schermo multimediale e di alcuni computer, per lavorare in team e creare progetti. Il secondo ambiente sarà metamorfico con l'utilizzo di luci e suoni per creare atmosfere diverse, anche a forte impatto emotivo, a supporto del processo di apprendimento. Il terzo ambiente vedrà la presenza di un retroproiettore interattivo, che consentirà di creare episodi di apprendimento situato e simulazioni. Per l'indirizzo Ind. Art. per il Made in Italy-Meccanica e Manutenzione e Assistenza Tecnica gli ambienti per la prototipazione e il CAD-CAM saranno finalizzati a digitalizzare l'attività di creazione, a sviluppare la diagnostica ed analisi dei guasti di veicoli e impianti e a individuare le correlazioni e i prerequisiti scientifici (STEM) in base al principio del learning by doing. Sono stati indicati tavoli e sedie ma buona parte di tali arredi sono già in dotazione dell'istituto. Saranno quindi acquistati, laddove residuassero economie, armadietti per il deposito degli zaini e dei beni degli studenti nei corridoi, al fine di rendere più confortevoli le aule come prescritto dal piano Scuola 4.0.

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'uso della tecnologia consente di connettere le aule di lavoro con ambienti 'altri' da predisporre in istituto con colori, arredi comodi e ambientazione acustica e sensoriali che consenta a studenti soggetti a difficoltà, ansia, ADHD e altre diverse abilità, di partecipare al lavoro di classe ma da un ambiente caratterizzato da maggiore accoglienza. Le dotazioni digitali pertanto avranno a bordo non solo sistemi di comunicazione tra aule bensì anche software di facilitazione dell'apprendimento (software di scrittura sotto dettatura, di mapping, di lettura automatica, etc.). Si agirà nell'ambito dell'inclusività segnatamente anche con il potenziamento delle modalità valutative e di autovalutazione a supporto della metacognizione tramite la creazione di portfolio digitale degli studenti. La valutazione avrà un ruolo fondamentale per tutti gli studenti, Non solo i diversamente abili, al fine di superare qualsiasi divario di genere e per favorire la loro metacognizione.

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, remunerato con fondi della scuola e selezionato tra il personale interno e, se necessario, esterno, opererà in sinergia tra le diverse componenti della scuola, individuando tutti i beni da acquisire e la loro interazione con quelli già in disponibilità dell'istituto. Ciò deve avere priorità al fine di non duplicare acquisiti ma di provvedere a quelle dotazioni ancora mancanti e necessarie per raggiungere gli obiettivi di rivisitazione della didattica. La scelta delle dotazioni dovrà essere rispettosa dei criteri di massima longevità delle attrezzature e di ridotto utilizzo di beni di consumo nel pieno rispetto del principio di DNSH. Il gruppo di lavoro, dopo la prima rilevazione della situazione attuale e l'attenta lettura dei documenti di sicurezza, predisporrà una progettazione esecutiva, previo confronti tra tutti i componenti del gruppo, individuando gli acquisti di attrezzature, software, arredi e lavori o servizi.

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

In primo luogo si farà ricorso alla formazione prevista nell'ambito della misura M4C1I2.1-2022-941 PNSD Animatori Digitali a cui questa istituzione ha già chiesto e ottenuto accesso. Inoltre la scuola aveva già avviato, prima del periodo pandemico, una piattaforma Moodle che attualmente ha assunto il compito di repository di buone pratiche, di programmazioni di istituto e di strumenti verifica. L'istituto aveva adottato la piattaforma GSuite per la gestione amministrativa già nel 2015. Nel periodo pandemico essa è stata estesa al personale docente e agli studenti. Tale pregressa esperienza costituisce una prima base di formazione che vedrà un ampliamento in base agli esiti del sondaggio SELFIE for Teachers sottoposto al corpo docente in queste settimane. Si farà ricorso in modo particolare al peer tutoring e agli scambi tra scuole implementando strumenti di auto-osservazione e di rendicontazione degli esiti dell'uso delle diverse tecnologie come impatto sull'apprendimento

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	550

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	19	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%		110.147,19 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.877,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		6.830,97 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		0,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			137.855,16 €	

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.