



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

N. PELLEGRINI

Codice meccanografico

SSIS00300L

Città

SASSARI

Provincia

SASSARI

Legale Rappresentante

Nome

PAOLO

Cognome

ACONE

Codice fiscale

CNAPLA61E17I452E

Email

SSIS00300L@ISTRUZIONE.IT

Telefono

079244110

Referente del progetto

Nome

SONIA

Cognome

FRESU

Email

SSIS00300L@ISTRUZIONE.IT

Telefono

079244110

Informazioni progetto

Codice CUP

C84D22005250006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19334

Titolo progetto

PELLEGRINI CLASS

Descrizione progetto

Il target del progetto è realizzare 27 ambienti di apprendimento dislocati nei tre plessi di cui 19 all'Istituto tecnico agrario, 4 all'Istituto Professionale per l'Industria e Artigianato e 4 all'Istituto Professionale per l'Agricoltura. Individuando le priorità nello sviluppo di competenze spendibili nel mondo del lavoro e funzionali alla occupabilità dei nostri studenti, i layout delle classi saranno ridefiniti prevedendo soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta e supporteranno l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. A tale proposito, la proposta progettuale presentata prevede la realizzazione di una configurazione ibrida focalizzata alla realizzazione di ambienti che favoriscano l'apprendimento attivo attraverso strategie didattiche inclusive e partecipative, come la flipped classroom, l'inquiry e il debate. Inoltre, è previsto realizzare, a disposizione di tutte le classi dell'istituto ambienti collaborativi e di confronto, inserendo, laddove necessari arredi adeguati alle attività da realizzare, dove gli studenti impareranno a lavorare in team, ad imparare anche attraverso il gioco ad essere pratici, creativi e propositivi, acquisendo non solo nozioni tecniche ma anche le "soft skills". Questi ambienti potranno essere arricchiti e personalizzati dai docenti e dai ragazzi stessi grazie alla realizzazione di ambienti comuni per attività di thinkering per creare un senso di appartenenza alla comunità scolastica. Gli ambienti saranno realizzati fornendo una dotazione per la fruizione di contenuti digitali per promuovere la possibilità di differenziare l'insegnamento tenendo conto dei profili degli allievi e dei diversi stili di apprendimento. Inoltre, gli strumenti dell'ambiente didattico digitale (strumenti compensativi e di visual learning) aiuteranno la progettazione formativa destinata agli allievi con bisogni speciali. I contenuti digitali della piattaforma sono progettati e creati da autori ed esperti secondo i programmi ministeriali, utilizzando materiali didattici di qualità che integrano e sviluppano i libri di testo. A tale proposito, andremo ad integrare la dotazione tecnologica già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti. Le aule, indipendentemente dalla disciplina affrontata, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (PC/Table e Chromebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Inoltre, verranno inseriti nuovi schermi collaborativi nelle aule in cui non sono ancora presenti mentre, le Digital board attualmente presenti nelle aule saranno supportate da accessori minimi e nuovi applicativi per la promozione, in particolare della scrittura, della lettura e delle competenze digitali. Per potenziare a largo raggio creatività, pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari verranno realizzati aule di coding, robotica elettronica e STEM. Infine, un ambiente speciale, ovvero un'aula immersiva e all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale necessita di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione.

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.).

L'IIS "N. Pellegrini" di Sassari, è strutturato in quattro scuole, una tecnica agraria e tre professionali (settore industria e artigianato e agricoltura). Annesso alla sede dell'Istituto Tecnico Agrario è il Convitto che offre opportunità di studio a ragazzi fuori sede con servizio mensa e personale addetto. La scuola ha una condizione medio-alta per stato delle certificazioni, spazi e manutenzioni delle sedi scolastiche e del Convitto. Attraverso precedenti progetti, sono state realizzate: • serre Hi-tech e un impianto idroponico in fase di infrastrutturazione • laboratori di meccatronica e altri laboratori sono stati implementati e migliorati • laboratori polifunzionali • mini-caseificio didattico • dotazioni informatiche delle aule Nel nostro istituto abbiamo già 42 Digital Board acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo obiettivo che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente grazie a nuovi accessori e setting. La scuola è dotata di 60 PC e tablet presenti nei laboratori e 6 LIM e Smart TV nei laboratori. La scuola ha attualmente numerosi laboratori con collegamento ad Internet: • 3 Laboratori di chimica • 2 Scienze • 1 Fisica • 2 Elettrotecnica ed elettronica • 2 Multimediale • 3 Informatica • 1 Meccanica • 1 Lingue Le aule sono allestite in modo tradizionale: banchi mono o biposto, cattedra, lavagna, LIM, armadio con ante. Nell'ambito di un recente progetto PON, ci si è dotati di tavoli modulari fino ad oggi sono stati comunque utilizzati in forma schierata e che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile e riconfigurabile. Si fa uso delle classi virtuali su classroom e si utilizza solo il registro elettronico per condividere materiali, è curato l'aspetto cromatico degli ambienti e la pannellistica, non esistono spazi specifici dedicati al benessere. La rete (lan e/o wireless) interna è abbastanza sviluppata. Il personale docente pur partecipando a iniziative di formazione relative a tematiche quali l'inclusione, competenze digitali e soft skills, e iniziative di approfondimento disciplinare, non è uniformemente addestrato: sono presenti alcune attività non sistematiche di sostegno alla comunità professionale. Tuttavia, è in corso una programmazione della formazione e dell'aggiornamento per il personale docente di tipo disciplinare e tecnologico.

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.

Partendo dall'osservazione che la fascia d'età più fragile nell'acquisizione delle competenze di base la si può individuare negli studenti che frequentano i primi due anni della scuola secondaria di secondo grado, la nostra idea progettuale sarà quella di riorganizzare alcune aule in ambienti tematici disciplinari favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente. In questo modo, classi prime o seconde in parallelo andranno ad operare in spazi specializzati, funzionali e di reale supporto alla didattica delle diverse discipline: non avremo più 1° A e 1° B ma l'aula delle discipline delle scienze integrate, diritto, inglese oppure l'aula delle materie umanistiche. Gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) da un'aula all'altra a seconda delle materie affrontate. In ciascuna aula implementeremo le Digital Board con applicativi e strumenti caratterizzanti e di indirizzo: riutilizzeremo le aule già destinate al biennio e gli arredi già presenti nell'istituto, in quanto sono flessibili e permettono la rimodulazione del setting delle aule. In questi ambienti andremo ad inserire una dotazione tecnologica: acquisteremo accessori minimi per le Digital board (i monitor sono già presenti), dispositivi personali (notebook Windows) con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e set di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Questa rivoluzione metodologica fortemente orientata verso le attività laboratoriale associata ad uno sviluppo di autonomia e responsabilizzazione, condivisa in ogni dipartimento, avrà ovviamente impatto su tutto l'Istituto. Andremo poi a realizzare ambienti a disposizione di tutte le classi dell'istituto, dotate di tecnologia semplice e immediata, con piattaforme dedicate e sicure, corredati di contenuti didattici "già pronti" adatti all'età dei nostri studenti. Questi ambienti avranno la funzione di ospitare lavori di gruppo e individuali e attività extracurricolari autogestite, che potrebbero avere anche la funzione di responsabilizzare gli alunni.

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 Letterario Linguistico	4	Notebook/Tablet/Chromebook Software e piattaforme didattiche Carrello di ricarica per dispositivi Sistema video-audio Display Smart con carrello	Parete scrivibile Mobili contenitori in diverse configurazioni	Incrementare l'autonomia degli alunni e il senso di responsabilità imparando a condividere materiali, risorse, strategie attraverso una didattica personalizzata in funzione dei profili degli allievi
Ambiente Tecnico/Informatico	4	Notebook/Tablet/Chromebook Software e piattaforme didattiche Carrello di ricarica per dispositivi Strumenti di rilievo digitale	Parete scrivibile Mobili contenitori in diverse configurazioni	L'ambiente innovativo dinamico di apprendimento risulta maggiormente stimolante e sfrutta lo spazio come strumento per insegnare utilizzando la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				didattica digitale
Ambiente matematico scientifico	5	Notebook/Tablet/Chromebook Strumentazioni, apps funzionali alla didattica Carrello di ricarica per dispositivi Display Smart con carrello	Parete scrivibile Mobili contenitori Armadietti	Favorire un approccio laboratoriale contestualizzato per trasmettere le competenze e potenziare l'utilizzo degli strumenti digitali per trasmettere i saperi e costruire le competenze.
Ambiente Making (Aula MIYAKE e Aula SCHIAPARELLI)	2	Notebook/Tablet/Chromebook Stampante 3D e stampa digitale Carrello di ricarica per dispositivi Plotter da taglio	Tavoli collaborativi e funzionali all'attività Sedie e sgabelli	Favorire l'autonomia nello svolgimento delle attività contestualizzando le conoscenze teoriche per lo svolgimento di attività pratiche e integrando le abilità operative e cognitive
Ambiente "On Life"	2	Notebook/Tablet/Chromebook software e piattaforme didattiche Totem touchscreen Sistema video-audio Carrello di ricarica per dispositivi	Tavoli collaborativi e Pareti scrivibili Sistemi di seduta morbida e modulari con sedie	I layout degli ambienti come campo d'azione per l'acquisizione di competenza per sviluppare il pensiero critico utilizzando diversi media nella ricerca di nuovi concetti
Ambiente multifunzionale	4	Tablet/Chromebook software e piattaforme didattiche	Sistemi di seduta morbida e modulari con sedie	Favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali per potenziare una didattica personalizzata
Ambiente Virtual Learning (Immersivo)	1	Notebook Carrello multimediale incluso di videoproiettori	Sistemi di seduta morbida e modulari con sedie	Aggiungere e stimolare una prospettiva più inclusiva, dinamica, attraverso contenuti didattici attivi e mutevole
Ambiente collaborativo	1	Tablet/Chromebook Tavoli multimediali Stampante/Scanner	Tavoli collaborativi Sedie e sgabelli	Favorire l'apprendimento collaborativo supportato da tutoring per potenziare capacità metacognitive
Ambiente Debate	1	Monitor interattivo	Tribunette Leggio con ruote	Promuovere l'acquisizione di competenze trasversali («life skill») favorendo il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				docenti e tra docenti e studenti
Ambiente Coding/Robotica	1	Notebook/Tablet/Chromebook Software e piattaforme didattiche Kit robotica educativa e coding Carrello di ricarica per dispositivi	Tavoli coding Tavoli ad arco, a semicerchio e quadrati	Sviluppare pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale in un'ottica di problem solving
Ambiente Steam	1	Notebook/ tablet Software e piattaforme didattiche Kit Stem associati alle scienze e alla tecnologia	Tavoli collaborativi Sedie e sgabelli	Fare per imparare: apprendimento ludico per sviluppare la capacità di pensiero creativo e problem solving
Ambiente Inquiry	1	Notebook/Tablet/Chromebook Software e piattaforme didattiche Kit disciplinari di ricerca	Tavoli ad arco/ a semicerchio e/o quadrati Sedie e sgabelli di vari colori	Sviluppare gli strumenti essenziali per investigare e interpretare la realtà circostante

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

Il confronto attivo nel gruppo di progettazione ha rilevato un grande difficoltà dei nostri studenti nelle competenze di base che ostacolano in modo oggettivo il raggiungimento di obiettivi in linea con curriculum dell'Istituto. Inoltre, si è osservato che i nostri studenti mostrano livelli di attenzione, concentrazione e partecipazione molto labili. Durante la progettazione degli ambienti è stato necessario individuare strategie di apprendimento attive e collaborative tali da facilitare il recupero delle competenze di base, la rinascita continua della concentrazione, l'autonomia e il senso di responsabilità degli studenti. La ricognizione interna degli spazi ha permesso di individuare alcune aule della scuola utili per realizzare aule tematiche nelle quali i ragazzi ruotano e trovano di ora in ora nuovi ambienti di apprendimento: ambienti con arredi facilmente riposizionabili e attrezzature versatili in cui potranno lavorare in modo attivo, cooperativo e collaborativo e sviluppare per sviluppare le soft e hard skills, nel rispetto dei valori essenziali a supporto dell'inclusione. Le nuove tecnologie associate alle metodologie didattiche andranno poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. Scopo di questa innovazione è affiancare i nostri studenti nello sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. La sfida è favorire il processo di trasformazione dei nostri studenti da consumatori a "produttori" di contenuti attraverso la produzione di contenuti digitali che richiedono competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. La realizzazione di spazi comuni come l'aula collaborativa, la biblioteca o l'aula di debate, oltre a promuovere l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti offre possibilità di confronto per acquisire le competenze europee di cittadinanza. La didattica tradizionale verrà integrata con nuovi contenuti e strumenti cartacei e digitali che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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'architettura di ciascun'aula potrà sfruttare da una parte, le potenzialità delle tecnologie (digital board, tablet e applicativi) e dall'altra la presenza di arredi adatti per il lavoro di coppia o di piccoli gruppi, di angoli di ricerca e lettura o relax, incideranno sulla socialità, collaborazione, sul senso critico, problem solving e costruzione di conoscenza. I dispositivi digitali offrono la possibilità di lavorare usando diversi supporti multimediali e attenuano così i divari di genere e abilità, capacità e attitudini. Lo studente, protagonista attivo del lavoro del lavoro ideato dal docente acquisisce competenze nel lavoro di ricerca e selezione delle informazioni, rielaborazione e condivisione. Inoltre, la realizzazione di aula collaborative/debate, aule di coding/Stem oltre ad essere inclusive, associate a momenti di confronto tra classi aperte incrociate, si rivelano ottime premesse per consolidare consapevolezza delle proprie competenze, grazie anche alla gamification.

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

Dopo un primo brain storming durante il quale sono state espone le linee operative dei framework del progetto, il Dirigente scolastico ha individuato un gruppo di lavoro. Nei tempi utili per lo sviluppo del progetto, ai componenti del gruppo incaricati è stato assegnato il compito e le responsabilità di effettuare una ricognizione interna di arredi, dotazione digitale e spazi. Questa scelta è stata individuata per poter tradurre in progettazione le idee e le esigenze manifestate dai docenti della scuola coinvolti in modo da ottenere la massima partecipazione e condivisione. L'infrastruttura del progetto si basa sull'organizzazione di riunioni, videoconferenze regolari e periodiche, coordinate dal Dirigente Scolastico, per discutere del materiale raccolto, realizzare scenari di apprendimento, e documenti di testo puntualmente condivisi e aggiornati.

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

La riorganizzazione degli spazi dell'Istituto con l'identificazione dello spazio come "educante" e flessibile comporta una rivoluzione nello sviluppo delle competenze metodologiche e tecnologiche dei docenti. Attraverso una rilevazione delle competenze digitali e fabbisogni formativi un intensificarsi dei momenti di formazione, condivisione e confronto di materiali didattico. Stabiliremo un piano di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti e studenti della scuola. Si definiranno attività didattiche all'interno degli spazi dedicati, che preveda la presenza a rotazione delle classi dell'istituto. Le attività saranno integrate con i percorsi didattici curriculari degli studenti, verranno monitorati partecipazione e apprendimento e le attività verranno documentate e comunicate internamente ed esternamente anche al fine di diffondere e fomentare l'interesse per i temi di digitalizzazione.

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	1

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	22	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%		104.645,36 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.881,77 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.440,88 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.440,88 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				174.408,89 €

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.