



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.I.C. "PIRANDELLO" CARLENTINI

Codice meccanografico

SRIC823006

Città

CARLENTINI

Provincia

SIRACUSA

Legale Rappresentante

Nome

Fabrizia

Cognome

Ferrante

Codice fiscale

FRRFRZ71C69A494X

Email

fabrizia.ferrante@gmail.com

Telefono

3406167518

Referente del progetto

Nome

FABRIZIA

Cognome

FERRANTE

Email

fabrizia.ferrante@gmail.com

Telefono

0931512587

Informazioni progetto

Codice CUP

B14D22003210006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13142

Titolo progetto

Ambienti innovativi e inclusivi

Descrizione progetto

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, pari almeno al target minimo assegnato al nostro istituto, in ambienti di apprendimento in grado di consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari e associative, iconiche ed immersive, in connessione con il mondo virtuale. Gli ambienti oggetto dell'intervento saranno caratterizzati da una componente fisica, attrezzata con arredi modulari e innovativi in grado di creare setting di aula flessibili e da una componente digitale, quest'ultima mirata a supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione. Alcuni ambienti in particolare saranno creati al fine di costituire ecosistemi di apprendimento dedicati per disciplina e altri che siano invece multidisciplinari, con l'obiettivo di far ruotare le classi durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra. A titolo esemplificativo e non esaustivo, la componente fisica integrerà: arredi modulari in grado di creare setting di aula flessibili, pannelli touch (gran parte già in dotazione dell'istituto grazie a precedenti investimenti), notebook e tablet, laboratori mobili, tavoli interattivi, tutti interconnessi grazie alle tecnologie di rete cablata e wireless già acquisite attraverso precedenti finanziamenti. La componente digitale integrerà invece: tool di realtà aumentata e di realtà virtuale per la didattica, kit per la robotica e tecnologie a supporto di alunni con bisogni educativi speciali. Le classi/ambiente, così come strutturate ed attrezzate, consentiranno un utilizzo molto flessibile in cui poter realizzare la flipped classroom, le classi scomposte, le attività laboratoriali per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline, attività di coding, attività laboratoriali condotte in classe per l'insegnamento delle lingue. Il tutto applicando le più moderne metodologie didattiche (ad esempio il debate, la flipped classroom, già accennata in precedenza, il gamification, ecc.) tutte atte a potenziare sia le competenze di base sia le capacità di analisi, critica e problem solving dei nostri ragazzi. Accanto alla realizzazione delle classi/ambienti, l'istituto pianificherà attività di formazione dei docenti alle nuove tecnologie al fine di mettere l'intera comunità educante nelle migliori condizioni per favorire la motivazione e l'impegno attivo delle studentesse e degli studenti.

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, curriculari, 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.).

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Le 9 aule delle classi sono dotate di schermo multi-touch 75", notebook, armadio a due ante, postazione docente, banchi monoposto e sedie. Le aule del plesso condividono un Audio LAB mobile (sistema di ascolto simultaneo) dotato di due trasmettitori a radiofrequenza e trenta cuffie wireless per attività di lingue e audiovisivi in aula. La Biblioteca è dotata di uno schermo multi-touch 65", postazione docente, banchi monoposto modulari sviluppati per la didattica moderna e il lavoro collaborativo, sedie ergonomiche in polipropilene impilabili, due armadi libreria con ante in vetro temperato di sicurezza. L'aula multimediale è dotata di schermo multi-touch 65", notebook, robot didattici. L'Aula di scienze è dotata di un sistema zSpace inspire (tecnologia di realtà aumentata), postazione docente, tavoli e sgabelli da laboratorio per gli studenti, attrezzatura scientifica. L'Aula di musica è dotata di postazione docente, strumentazione musicale, sedute innovative a rotelle con piano lavoro. L'aula inclusiva è dotata di giochi didattici e tappeti morbidi. SCUOLA PRIMARIA PLESSO PIRANDELLO: Le 13 aule delle classi sono dotate di schermo multi-touch 65", notebook, armadio a due ante, postazione docente, banchi monoposto e sedie. Le aule del plesso condividono un Audio LAB mobile. L'Atelier creativo, realizzato in una delle 13 aule, è dotato di 2 stampanti 3D, tablet con carrelli di sicurezza per la custodia e ricarica. L'Aula inclusiva, in cui allestire una stanza multisensoriale, è dotata di giochi didattici e tappeti morbidi. SCUOLA PRIMARIA PLESSO ALICATA: Le 4 aule delle classi sono dotate di schermo multi-touch 65", notebook, robot educativi, armadio a due ante, postazione docente. Tre di queste aule sono dotate di banchi monoposto. Le aule del plesso condividono un Audio LAB mobile. Il corridoio che porta in Aula lettura (dotata di postazione docente, librerie e tappeti), con piccoli adattamenti edilizi, verrà allestito per realizzare l'ambiente denominato Via dei lettori. Il laboratorio di scrittura creativa verrà allestito in un'aula attualmente non utilizzata e sarà accessibile dalla Via dei lettori. L'Aula inclusiva è dotata di giochi didattici e tappeti morbidi.

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.

Il progetto mira a trasformare un numero di aule tradizionali, pari almeno al target minimo, in ambienti di apprendimento innovativi e inclusivi con le seguenti finalità didattiche. PRIMARIA ALICATA: Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri alunni verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione (Aula classe). Ingrandire le aree di apprendimento della lettura/scrittura e permettere agli alunni di realizzare attività in piccoli gruppi (Via dei lettori). Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri alunni verso la comprensione e sintesi dei testi e la creazione di grafica artistica (Laboratorio scrittura creativa). Creare le condizioni ottimali per appianare le difficoltà degli alunni con bisogni speciali (Aula inclusiva). PRIMARIA PIRANDELLO: Avvicinare gli studenti allo studio della geometria dello spazio e sviluppare in loro la capacità di creare immagini mentali (Atelier creativo). Favorire la comunicazione sensoriale degli alunni con disabilità, con l'obiettivo di facilitare nuove forme di interazione ed inclusione con i coetanei e gli insegnanti (Stanza multisensoriale). SECONDARIA I GRADO: Sviluppare la potenzialità artistica ed una visione critica e personale anche attraverso la fotografia (Aula multimediale) Arricchire il bagaglio scientifico degli studenti con un approccio esperienziale e investigativo per comprendere il futuro con spirito critico (Aula di scienze). Esaltare la valenza trasversale e complementare della musica a scuola, che interagisce con la parola, la dimensione corporea, la sensorialità, la creatività, l'arte, la tecnologia e l'innovazione (Aula di musica). Rilanciare il ruolo della biblioteca scolastica quale strumento di rimozione degli ostacoli all'apprendimento e alla formazione di cittadini autonomi, consapevoli e partecipi (Biblioteca). Consentire agli studenti di apprendere secondo modalità reticolari, associative ed immersive, in connessione con il mondo virtuale (Laboratori mobili). Creare le condizioni ottimali per appianare le difficoltà degli studenti con bisogni speciali (Aula inclusiva).

Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula fissa classe - PRIMARIA ALICATA	1	Nessuna	Banchi monoposto modulari, sedie	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione
Ambiente di apprendimento dedicato alla lettura, Via dei lettori - PRIMARIA ALICATA	1	Schermo interattivo con carrello, audiolibri	Sedute morbide	Il corridoio della scuola Primaria plesso Alicata è stato ripensato per ingrandire le aree di apprendimento della lettura/scrittura e permettere ai bambini di realizzare attività in piccoli gruppi
Ambiente di apprendimento dedicato alla scrittura creativa - PRIMARIA ALICATA	1	Penne 3D, software didattici	Banchi monoposto modulari, sedie, armadio	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione naturale dei propri studenti verso la comprensione e sintesi dei testi e la creazione di grafica artistica
Ambiente di apprendimento dedicato alla inclusività - PRIMARIA ALICATA	1	Tavolo interattivo, tablet e app inclusive, stampante colori	Armadio	Aula dedicata alle attività per bambini con bisogni speciali. Concepita come spazio immateriale, informale e destrutturato, uno spazio libero, privo di banchi, cattedra o direzionalità
Ambiente di apprendimento dedicato alla creatività, Atelier creativo - PRIMARIA PIRANDELLO	1	Penne 3D, software didattici	Nessuno	Avvicinare gli studenti allo studio della geometria dello spazio e sviluppare in loro la capacità di creare immagini mentali
Ambiente di apprendimento dedicato alla inclusività, Stanza multisensoriale - PRIMARIA PIRANDELLO	1	Schermo interattivo con carrello, tavolo interattivo, tablet e app inclusive, stampante colori, attrezzature tecnologiche	Materassino, cuscini, armadio, libreria, arredi per la stimolazione sensoriale	Aula dedicata all'attività di comunicazione sensoriale dei bambini con disabilità, con l'obiettivo di facilitare nuove forme di interazione ed inclusione con i

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		per creare ambienti sensoriali		coetanei e gli insegnanti
Ambiente di apprendimento dedicato alla multimedialità - SECONDARIA I GRADO	1	Notebook, stampante fotografica, stampante laser A3, fotocamera digitale, banchi monoposto modulari con colonne di ricarica	Postazione docente, sedie	Sviluppare la potenzialità artistica ed una visione critica e personale attraverso la fotografia
Ambiente di apprendimento dedicato alle scienze - SECONDARIA I GRADO	1	Schermo interattivo, microscopi digitali	Nessuno	Arricchire il bagaglio scientifico di studenti e studentesse con un approccio esperienziale e investigativo per comprendere il futuro con spirito critico
Ambiente di apprendimento dedicato alla musica - SECONDARIA I GRADO	1	Schermo interattivo, pianoforte digitale	Nessuno	Esaltare la valenza trasversale e complementare della musica a scuola, che interagisce con la parola, la dimensione corporea, la sensorialità, la creatività, l'arte, la tecnologia e l'innovazione
Ambiente di apprendimento dedicato alla lettura/scrittura - SECONDARIA I GRADO	1	Software didattici	Librerie con ante in vetro temperato di sicurezza	Rilanciare il ruolo della biblioteca scolastica quale strumento di rimozione degli ostacoli all'apprendimento e alla formazione di cittadini autonomi, consapevoli e partecipi
Ambiente di apprendimento mobile - SCUOLA SECONDARIA I GRADO	3	Tablet con carrello di sicurezza per custodia e ricarica, visori dotati di specifici software per la visione di contenuti didattici immersivi ed interattivi	Nessuno	Consentire agli alunni di apprendere secondo modalità reticolari, associative ed immersive, in connessione con il mondo virtuale
Ambiente di apprendimento dedicato alla inclusività - SECONDARIA I GRADO	1	Schermo interattivo, tavolo interattivo, tablet e app inclusive, mappamondo interattivo	Banchi monoposto modulari, sedute, armadio	Aula dedicata alle attività per bambini con bisogni speciali. Concepita come spazio immateriale, informale e destrutturato, uno spazio libero, privo di banchi, cattedra o direzionalità.

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

È ormai una prassi consolidata quella per la quale, grazie all'utilizzo delle tecnologie in ambito educational, gli studenti diventano, sotto la guida del docente, autori del proprio percorso formativo. Manipolare artefatti digitali, assemblare propri elaborati o altri disponibili in rete, creare correlazioni logiche tra oggetti o tra ricerche effettuate in rete e confezionare il tutto in un prodotto multimediale diventano operazioni semplici ed immediate. Tuttavia, sebbene i nativi digitali abbiano dimestichezza con le nuove tecnologie, è necessario che la scuola faccia maturare in loro le competenze necessarie per usarle in maniera virtuosa. Si deve, quindi, essere in grado di supportare l'evoluzione da una pura abilità tecnica ad una capacità cognitiva; un esempio tra tutti: i ragazzi sono in grado di impostare una ricerca su WEB realmente proficua, valutandone efficacemente le fonti? Le nuove sfide possono essere vinte solo adottando opportune innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche da intraprendere anche grazie alla trasformazione dei classici spazi aula in ambienti multidimensionali nei quali gli allievi superano gli atteggiamenti di estraneità che derivano dalle tradizionali lezioni frontali. Perseguendo tale obiettivo, due sono le principali metodologie innovative che saranno inserite nel curriculum scolastico ed attivate nelle classi e negli ambienti coinvolti dal progetto: il debate e la flipped classroom. Il confronto nel quale due squadre sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, tipico del debate, è alla base dell'acquisizione di competenze trasversali. Il debate favorisce il cooperative learning e la peer education, tra studenti e tra docenti e studenti. Il debate si integra con la metodologia flipped classroom, per la quale l'acquisizione delle informazioni è spostata nel tempo a casa, mentre il tempo a scuola è sfruttato per attivare e applicare il bagaglio di nozioni e conoscenze acquisito. Il "Learning by doing" e il "Gaming e gamification" saranno alla base della scelta degli argomenti trattati con le suddette metodologie. Il tutto attraverso l'uso di strumenti percepiti come "ludici", che favoriscono gli apprendimenti superando il concetto dello "studio" in senso tradizionale, proponendo attività strettamente connesse ai programmi disciplinari in particolare di italiano, matematica, scienze, tecnologia, musica, anche attraverso "Gaming e gamification".

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.

Le scelte progettuali dell'istituto sono improntate a garantire un numero sempre maggiore di momenti di formazione esperienziale anche al fine di contribuire all'aumento del grado di inclusività e alla riduzione del cosiddetto gender gap nel processo di trasformazione digitale che coinvolge già il mondo della scuola e, ancor di più, il mondo del lavoro. È innegabile infatti che se da un lato la parità di genere e le pari opportunità rappresentano valori fondamentali dell'Unione europea, dall'altro lato la realtà del mondo del lavoro è diversa. L'istituto punta ad attivare l'effetto moltiplicatore della formazione: inizialmente i nuovi ambienti aumenteranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica (e, più in generale, delle aree che si avvalgono del digitale quale elemento di forza) fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle Steam che altrimenti rischierebbero di rimanere inespresse.

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 DS costituisce un gruppo di lavoro formato da figure istituzionali che realizzeranno, nella prima fase, la progettazione preliminare. Questo primo step pone le basi per la successiva fase esecutiva. Il team, previa mappatura delle risorse tecnologiche e digitali già esistenti, individua gli spazi e le classi da trasformare in ambienti multidimensionali, tenendo conto delle esigenze di nuove attrezzature, arredi modulari ed eventuali interventi edilizi funzionali alla realizzazione del progetto, nonché delle nuove competenze digitali da potenziare. Il team considera anche la possibilità di creare ambienti virtuali, sia facendo ricorso alla realtà virtuale/aumentata per simulare i contesti di lavoro, sia prevedendo l'acquisizione di piattaforme hw/sw integrate con i dispositivi. Sono previste riunioni periodiche tra i membri del gruppo, con lo scopo di elaborare le necessarie azioni da intraprendere e formulare la progettualità necessaria.

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 professionalità del docente gioca un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati: non deve essere solo in grado di utilizzare le nuove tecnologie ma, fattore ancora più importante, deve assumere il ruolo di tutor, conduttore e animatore del momento formativo, in modo da favorire in ciascun alunno e alunna l'evoluzione di una mentalità flessibile, operativa e dinamica, nonché la capacità di elaborare personalmente e criticamente i più diversificati messaggi che provengono dalla realtà esterna. Le tecnologie offerte dai nuovi ambienti di apprendimento favoriranno le occasioni di crescita professionale per i docenti grazie ai contenuti didattici inclusi nel pacchetto che si intende acquistare. In aggiunta a ciò, ciascun docente sarà anche accompagnato dall'animatore digitale del nostro istituto in un processo di rinnovamento per una formazione continua.

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	270

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	13	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%		60.840,32 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.280,10 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.140,05 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.140,05 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			101.400,52 €	

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

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.