



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

IIS ACCIAIUOLI-EINAUDI ORTONA

Codice meccanografico

CHIS018005

Città

ORTONA

Provincia

CHIETI

Legale Rappresentante

Nome

ANGELA

Cognome

POTENZA

Codice fiscale

PTNNGL62C69E147Z

Email

CHIS018005@ISTRUZIONE.IT

Telefono

3408348178

Referente del progetto

Nome

PIETRO

Cognome

DI PASQUALE

Email

PIETRODIPASQUALE21@GMAIL.COM

Telefono

3335677376

Informazioni progetto

Codice CUP

J74D23000340006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12317

Titolo progetto

RI-GENERAZIONE CLASS

Descrizione progetto

Nell' ambito del Piano Scuola 4.0, il progetto didattico RI-GENERAZIONE CLASS dell 'Istituto IIS ACCIAIUOLI- EINAUDI si propone di innovare la pratica didattica attraverso una riscrittura di spazi e strumenti innovativi utilizzati quotidianamente da docenti e studenti. Grazie all' integrazione di tecnologie avanzate per la didattica, nuovi ambienti e nuovi modelli pedagogici che ne costituiranno i cardini, il nostro progetto ha l' obiettivo di migliorare, in maniera evidente, i dati emersi dal R.A.V. sia riguardo le prove INVALSI, sia gli esiti degli apprendimenti sia per gli aspetti strettamente connessi alla dispersione scolastica esplicita ed implicita. Oltre a generare un significativo incremento dell' "effetto scuola" il progetto si propone di rendere più efficace anche l' apprendimento degli alunni con bisogni educativi speciali e disturbi specifici dell' apprendimento. Dal punto di vista delle metodologie, la scuola costruirà percorsi formativi volti ad implementare: - metodologie didattiche attive (operatività concreta e cognitiva), individualizzate (semplificazione, riduzione, adeguamento dei contenuti per garantire i traguardi essenziali irrinunciabili) e personalizzate (momenti laboratoriali diversificati che valorizzino gli stili e le modalità cognitive di ciascuno); - modalità di apprendimento per problem solving, ricerca, esplorazione e scoperta; - situazioni di apprendimento collaborativo (peer to peer, peer tutoring, flipped classroom, Cooperative learning, Debate ecc) e approcci metacognitivi (modi di apprendere individuali, autovalutazione e miglioramento, consapevolezza, autonomia di studio) - EAS - Didattica laboratoriale - Metodologie didattiche digitali; - E-learning mediante l' utilizzo di piattaforme didattiche in cloud; - Task based learning per consentire agli studenti di sviluppare preziose competenze chiave e trasversali, secondo il "Quadro europeo delle competenze chiave", con particolare attenzione agli obiettivi di cittadinanza - anche digitali - e l' "imparare ad imparare". Le classi, scomposte in learning zone con arredi che al bisogno possono essere riconfigurati per ridefinire l'uso dei diversi ambienti, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo destrutturato e potenziare le "soft-skills". Utilizzando le tecnologie più innovative compresa la Realtà Virtuale e aumentata saranno introdotti dispositivi che potranno attivare esperienze didattiche immersive entrando in ambienti virtuali di natura didattica che spaziano dalle STEM alle discipline umanistiche. . Nasceranno nuove aree dedicate al Coding, alla Robotica, allo studio esperienziale delle scienze, alla lettura e scrittura digitali e non con grande attenzione al tema dell' inclusione. Tutto questo senza dimenticare il tema cruciale della formazione: l'istituto garantirà il buon esito dell' inserimento di tecnologie e metodologie curando percorsi formativi, mentoring fra docenti e studenti, comunità di pratica che accompagneranno la realizzazione di questo importante processo di trasformazione dei paradigmi della didattica. In questo modo la scuola realizzerà appieno il proprio progetto didattico che, partendo dalle criticità emerse dal RAV, esplicitato nel PTOF e più accuratamente nel Piano di Miglioramento, eleverà le competenze pedagogiche, professionali e digitali di docenti e studenti avendo come riferimento e traguardi le competenze digitali del DigCompEdu 2.0.

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 ACCIAIUOLI- EINAUDI è composto da tre istituti in tre edifici distinti: un tecnico trasporti e logistica, un tecnico economico, un istituto professionale. Il tecnico trasporti e logistica e l'istituto professionale sono dotati di infrastruttura di rete con fibra ottica con una buona distribuzione di ambienti serviti da rete LAN (tecnico tutte le aule, professionale solo i laboratori) . Grazie all' implementazione della rete W-LAN condotta nel 2021 con fondi dell'emergenza COVID, nei due istituti vi è una copertura di rete quasi del 100% con il Wi-Fi. Il tecnico economico, ad oggi, è dotato solo di ADSL per mancanza di copertura del servizio di fibra nell' area in cui è collocato. I tre istituti dovrebbero rientrare nel piano ministeriale per la banda ultralarga ma, al momento, non sono stati eseguiti i lavori per due dei tre edifici. La scuola ha una buona dotazione di dispositivi individuali (notebook e tablet) acquistati prevalentemente durante l'emergenza Covid con finanziamenti finalizzati alla didattica a distanza, alla didattica digitale integrata e anche donati da associazioni del territorio per il comodato d'uso agli studenti meno abbienti. Due aule sono dotate, oltre che di notebook per ciascun allievo, anche di arredi modulari configurabili secondo le diverse metodologie didattiche adottate dai docenti. Negli ambienti che si andranno ad innovare, i dispositivi individuali già in possesso della scuola potranno essere inseriti in maniera fissa in un certo numero di aule o ruotare fra queste fornendo strumenti per la produzione di oggetti digitali, lavoro in piccoli gruppi per PBL in cui ogni studente o gruppo produca il proprio modulo/componente del progetto. Questi dispositivi, uniti all' inserimento di touch screen nell' aula, favoriranno una didattica digitale con accesso facilitato alle risorse della rete, alle piattaforme e-learning, ai sw di simulazione e alle app oltre che a una gestione guidata e monitorata da parte del docente. Tali dispositivi potranno essere utilizzati anche nelle classi a più elevata tecnologia (STEM, Coding e Robotica, realtà Virtuale e Aumentata) per l' utilizzo di piattaforme specifiche e l'interfaccia con i device. Una serie di PC fissi funzionanti e adeguati nella performance, già in dotazione, potranno fornire ulteriori postazioni digitali per docenti e studenti.

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.

La scuola sceglie il sistema ibrido con aule fisse assegnate alle classi e ambienti dedicati ad attività specifiche con rotazione. Il target definito dal progetto è di 24 ambienti da innovare. Il nostro Istituto composto da tre scuole, due tecnici ed un professionale, ha scelto di estendere gli ambienti innovativi ad un numero maggiore di spazi per rendere il più possibile omogenea l'innovazione nelle tre scuole non tutte con lo stesso livello di digitalizzazione di partenza. Tanto per consentire pari opportunità di innovazione e accesso alle nuove risorse a tutti gli studenti. Nella quasi totalità degli ambienti saranno inseriti monitor interattivi collegati ad internet. Le lezioni saranno dinamiche con accesso facilitato alle risorse della rete, alle piattaforme e-learning, ai sw di simulazione e alle app. I dispositivi individuali (notebook e tablet) già in possesso della scuola potranno essere inseriti in maniera fissa in un certo numero di classi o ruotare fra queste fornendo strumenti per la produzione di oggetti digitali, lavoro in piccoli gruppi, costruzione di un progetto in cui ogni studente o gruppo produca il proprio modulo/componente. Le aule così composte potranno diventare redazioni digitali per la produzione di blog, giornali web, task based learning space, laboratori scientifici per simulazioni, tecnologici per il modeling ecc. Tuttavia, per alcuni ambienti, il livello di tecnologia che si vuole introdurre è più alto. Alcune aule saranno dedicate alle STEM, altre al Coding e alla Robotica, altre alla realtà Virtuale e Aumentata. Gli ambienti diventeranno veri ambienti esperienziali che possano innescare curiosità, desiderio di cimentarsi, ricerca, esplorazione e scoperta con l'apprendimento per problem solving. Il coding e la Robotica edurranno al mondo dei codici digitali e dell'automazione potenziando le competenze anche in un'ottica orientativa. Infine, gli ambienti con i dispositivi per la realtà virtuale, creeranno esperienze didattiche immersive che potranno spaziare dalle lettere alle scienze/tecnologia, coniugando il fantastico mondo dell' eduverso all'apprendimento. Gli arredi modulari previsti in alcuni degli ambienti, permetteranno di strutturare, destrutturare e ricomporre l'aula secondo la metodologia didattica più opportuna (lezione frontale, partecipata, cooperativa, debate). La presenza di risorse strumentali consentirà l'allestimento di learning zone autonome o interconnesse per il lavoro cooperativo.

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	16	TOUCH SCREEN	ARMADI/SCAFFALI	Attività didattiche interattive, dinamiche con accesso facilitato alle risorse della rete, alle piattaforme e-learning, ai sw di simulazione e alle app
AULA fissa	6	TOUCH SCREEN+ DISPOSITIVI DIGITALI INDIVIDUALI (NOTEBOOK O TABLET GIÀ IN POSSESSO DELLA SCUOLA)	ARMADI/SCAFFALI+ BANCHI MODULARI PER CONFIGURAZIONI ADATTABILI AL METODO DI LAVORO	Attività interattive, dinamiche con accesso facilitato alle risorse della rete, alle piattaforme e-learning, ai sw di simulazione e app. Produzione di oggetti digitali, lavoro in piccoli gruppi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULA fissa	3	TOUCH SCREEN + DISPOSITIVI INDIVIDUALI STUDENTI(NOTEBOOK O TABLET GIÀ IN POSSESSO DELLA SCUOLA) + KIT + CODING E ROBOTICA	ARMADI/SCARRELLO RICARICA	Il coding e la Robotica edurranno al mondo dei codici digitali e dell'automazione potenziando le competenze anche in un ottica orientativa
AULA fissa	3	TOUCH SCREEN + DISPOSITIVI INDIVIDUALI STUDENTI(NOTEBOOK O TABLET GIÀ IN POSSESSO DELLA SCUOLA)+ DISPOSITIVI DI REALTA' VIRTUALE E/O AUMENTATA	ARMADI/SCAFFALI	Esperienze didattiche immersive che potranno spaziare dalle lettere alle scienze/tecnologia, coniugando il fantastico mondo dell'eduverso all'apprendimento.
AULA fissa	2	TOUCH SCREEN + DISPOSITIVI INDIVIDUALI STUDENTI(NOTEBOOK O TABLET GIÀ IN POSSESSO DELLA SCUOLA) + KIT STEM	ARMADI/SCAFFALI	Gli ambienti diventeranno veri laboratori per esperienze che suscitino curiosità, desiderio di cimentarsi, ricerca, esplorazione e scoperta con l'apprendimento per problem solving
AULA MAGNA ITC conrotazione	1	TOUCH SCREEN + SERVICE + IMPIANTO AUDIO	ARMADIO	Didattica per classi parallele o verticali finalizzata all'ed. civica e alle attività di PCTO
AULA MAGNA ITN con rotazione	1	TOUCH SCREEN CON CARRELLO+ SERVICE + IMPIANTO AUDIO		Didattica per classi parallele o verticali finalizzata all'ed. civica e alle attività di PCTO
AULA LINGUE ITC con rotazione	1	IMPIANTO AUDIO		Migliorare l'approccio alle lingue straniere (3 per l'indirizzo turistico) con metodologia TBL
BIBLIOTECA ITC con rotazione	1	TOUCH-SCREEN CON CARRELLO + computer già in possesso della scuola	SCAFFALI	Redazioni digitali per la produzione di blog, giornali web, podcast, video
BIBLIOTECA IPSIA con rotazione	1	TOUCH-SCREEN + computer già in possesso della scuola		Redazioni digitali per la produzione di blog, giornali web, podcast, video
AULA fissa	2	TOUCH SCREEN+ DISPOSITIVI DIGITALI INDIVIDUALI (NOTEBOOK O TABLET GIÀ IN POSSESSO DELLA SCUOLA)+ SW	ARMADI/SCAFFALI	Attività interattive, dinamiche con accesso facilitato alle risorse della rete, alle piattaforme e-learning, ai sw di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		GESTIONE AULA DIGITALE		simulazione e app. Produzione di oggetti digitali, lavoro in piccoli gruppi
AULA con rotazione	1	TOUCH SCREEN + DISPOSITIVI INDIVIDUALI STUDENTI(NOTEBOOK O TABLET GIÀ IN POSSESSO DELLA SCUOLA) + KIT STEM	ARMADI/SCAFFALI	Gli ambienti diventeranno veri laboratori per esperienze che suscitino curiosità, desiderio di cimentarsi, ricerca, esplorazione e scoperta con l'apprendimento per problem solving

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

L'innovazione organizzativa passerà attraverso una ridefinizione degli spazi, dei tempi dell'insegnamento, a una nuova concezione dell'aula come ambiente in cui si costruisce, si sperimenta un' esperienza didattica che coinvolge lo studente nella sua interezza. Il primo step è superare la logica del programma per puntare ad una progettazione che miri allo sviluppo di competenze disciplinari, inter e multidisciplinari. Life e soft skills entreranno nell'azione del docente per valorizzare il vissuto, i talenti e le potenzialità dei discenti. Anche gli studenti fragili o con disturbi dell'apprendimento potranno superare il senso di inadeguatezza che li affligge con nuove risorse adattabili al loro vissuto. Questo cambio di paradigma sarà graduale e consentirà ai docenti di avere accesso a strumenti e risorse tali da promuovere modelli di personalizzazione in base ai bisogni riscontrati e calibrare così i propri interventi. Con il Curricolo dell' Autonomia, il 20% del monte ore potrà essere destinato al potenziamento degli insegnamenti, in particolare alle attività laboratoriali. La scuola potrà utilizzare nei nuovi spazi gli strumenti digitali per assicurarne un uso costante allo scopo di innalzare le competenze digitali di alunni e docenti. L'innovazione didattica e metodologica, considerate interdipendenti, saranno costituite dalla sperimentazione di nuove prassi e di metodologie attive e laboratoriali ulteriori rispetto a quelle già in essere nell'Istituto. I nuovi spazi rappresenteranno un ambiente di lavoro più stimolante, alle metodologie già in uso potranno essere affiancati e sperimentati metodi ancor più innovativi. Versatilità e flessibilità degli spazi si integreranno con le dinamiche di pausa/lavoro dell'apprendimento intervallato e consentiranno l'allestimento di setting per promuovere percorsi didattici col debate. Questa innovazione, troverà i suoi alleati nei device digitali e in altri dispositivi sia per condurre esperienze nuove sia per permettere all'Istituto di creare quella comunità di apprendimento da sempre auspicata. Un ulteriore obiettivo è la sostenibilità come stile di vita, di approccio ai problemi, di ricerca di soluzioni. L' istituto crede fermamente in un progetto progressivo, che possa interessare una percentuale sempre più crescente del monte ore delle discipline e che porti ad un reale mutamento del fare scuola, normalizzando ciò che ora viene considerato innovativo, in un' ottica di miglioramento continuo.

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.

Il progetto si pone, tra gli obiettivi prioritari, un impatto rilevante sulle pari opportunità e sul superamento dei divari di genere. Negli ultimi anni anche gli indirizzi tecnico/professionali registrano un incremento del genere femminile che ben si integra in settori tradizionalmente a prevalenza maschile. Le attività, cooperative e laboratoriali, in gruppi misti, permetteranno a studenti e studentesse di acquisire competenze trasversali al genere e orientative per le future scelte professionali senza preconcetti. Le tecnologie e le metodologie attive e cooperative, avranno una forte incidenza sugli studenti più fragili che necessitano di percorsi individualizzati, semplificati e personalizzati sui propri stili di apprendimento. La grande quantità di funzioni presenti nelle tecnologie proposte consentirà agli allievi con difficoltà di apprendimento di sviluppare forme proprie di comunicazione, di studio e di restituzione per vedere soddisfatti i propri bisogni formativi

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

RESPONSABILI LABORATORI

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

- incontri periodici (15 gg nella fase degli acquisti - 30 gg nelle fasi successive) con D.S, DSGA e referente progetto - creazione chat di gruppo per condivisione rapida di informazioni e di repository per la documentazione progettuale. - creazione sottogruppi dedicati all'implementazione e gestione delle varie tipologie di dispositivi del progetto. Nella fase successiva, il team definirà tempi e modalità d'uso di spazi e tecnologie - creazione di un gruppo di docenti motivati al cambiamento per sperimentare l'innovazione metodologica e tecnologica - creazione repository di buone pratiche e attività-modello per ciascuna tecnologia e metodologia da sperimentare in aula secondo un cronoprogramma definito - creazione di comunità di pratica che attivi e curi l'innovazione intervenga a cascata sui docenti meno motivati con supporto e peer tutoring - monitoraggio e valutazione attività svolte in coerenza con obiettivi del progetto. - inserimento dati e documenti in piattaforma

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 tecnologie e metodologie correlate saranno il fil rouge delle misure di accompagnamento. La piattaforma SCUOLA FUTURA con le variegate proposte formative su transizione digitale STEM e multilinguismo sarà il canale formativo principale per avvicinarsi ai temi d'interesse e sviluppare il proprio progetto didattico. La scuola avvierà percorsi specifici, anche in attuazione del progetto Animatori digitali, sulle tematiche di maggiore rilevanza. Con la sperimentazione, le sessioni formative assumeranno la forma del mentoring/tutoring per incentivare l'uso degli spazi e delle innovazioni, per creare un canale di supporto, per la centratura dei metodi e l'utilizzo efficace delle tecnologie. L'attivazione di comunità di pratica stimolerà la partecipazione e metterà in circolo esperienze e buone pratiche. Monitoraggi in itinere, proposti agli utenti, consentiranno di valutare lo stato di avanzamento del progetto e implementare via via i processi di utilizzo di metodi, spazi, strumenti.

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	150

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	24	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%		114.379,80 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.126,59 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.063,29 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.063,29 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				190.632,97 €

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
25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.