



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

IPSSAR "S.MARTA"

Codice meccanografico

PSRH02000X

Città

PESARO

Provincia

PESARO E URBINO

Legale Rappresentante

Nome

ROBERTO

Cognome

FRANCA

Codice fiscale

FRNRRR64C28G479A

Email

robertofranca@alberghieropesaro.it

Telefono

072137221

Referente del progetto

Nome

Antonella

Cognome

Visconti

Email

antonellavisconti@alberghieropesaro.it

Telefono

3804359720

Informazioni progetto

Codice CUP

F74D22003380006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21417

Titolo progetto

InnovaMenti... L'HABITAT FA IL METODO!

Descrizione progetto

Il progetto si propone di delineare un ECOSISTEMA DI APPRENDIMENTO in cui singoli ambienti vengono trasformati per divenire il tessuto che connette tempi, spazi, relazioni, arredi e strumenti, supportando, con le tecnologie più avanzate, didattica e metodologie innovative e non trasmissive: ambienti inclusivi e accoglienti utilizzabili a rotazione da tutte le classi, aule che costituiscono i mattoni dell'unico grande ambiente "scuola", in cui ogni singolo spazio si integra con gli altri in una visione ampia e globale di sperimentazione e di "immersione esperienziale multipla" volta a stimolare l'apprendimento formale, ma anche quello informale, spontaneo, indotto dall'ambiente stesso come 3° educatore. Si intende adottare una soluzione ibrida, creando ambienti comuni a disposizione di tutti gli studenti e aule tematiche, come già è consuetudine nel nostro Istituto per le discipline laboratoriali e di indirizzo, per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati, fruibili anche dal territorio. Si interverrà fisicamente su 19 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione avrà impatto su tutto l'istituto. Saranno definiti nuovi setup d'aula, dotati di una vasta gamma di strumenti tecnologici per la creazione di spazi digitali e virtuali, che possano supportare la collaborazione, la creatività, il problem solving e il pensiero critico, ma anche arredi e attrezzature polifunzionali che possono essere facilmente riconfigurati per attività diversificate, consentendo di creare una varietà di spazi di apprendimento diversi all'interno dello stesso ambiente, come spazi di lavoro di gruppo, spazi di lavoro individuali e aree di presentazione. I nuovi setup di aula richiedono una mentalità di pedagogia innovativa, per sperimentare nuove tecnologie e nuove metodologie di insegnamento-apprendimento. La progettazione prevede la creazione di un ampio ambiente polifunzionale basato sul concetto del coworking e, anche in rete fra più aule, l'acquisto di arredi innovativi, con il supporto di attività tecnico-operative, di dispositivi ad integrazione di quelli già presenti nell'istituto (DB, PC, tablet, ...), accessori per implementare le funzionalità dei dispositivi, contenuti digitali, app e software con licenze pluriennali, dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale e dell'intelligenza artificiale, per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale, aumentata e immersiva, utilizzabili per un'ampia gamma di esperienze disciplinari e interdisciplinari. Si intende abilitare 3 modalità di esperienze didattiche: a) fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi attraverso proiezioni immersive su un lato del laboratorio e sui tablet degli studenti; b) esperienze di viaggio e simulazione in virtual reality a 360°, con visori VR; c) installazioni interattive 3D in realtà aumentata, visualizzate al centro vuoto del laboratorio con appositi marker, e fruite lungo i lati dell'ambiente con tablet, occhiali aumentati e applicazioni AR.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

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.).

L'Istituto ha recentemente potenziato e rinnovato la propria dotazione tecnologica grazie alla partecipazione ai bandi PON e STEM, raggiungendo un buono standard e attualmente dispone di 4 Laboratori di Enogastronomia/Pasticceria, 3 Laboratori di Sala, 3 Aule Informatiche utilizzate per le attività di Accoglienza turistica/TIC/lingue con postazioni fisse e mobili e di un Laboratorio scientifico dotato di microscopio, strumenti per il trattamento e l'analisi chimica degli alimenti, e di strumenti didattici innovativi quali: drone con videocamera; kit per attività di coding, visori VR, fotocamera 360°, software per lo sviluppo di realtà virtuale e realtà aumentata. Inoltre, dispone di un'Aula Informatica 3.0 dotata di 30 PC HP i5 e Digital Board TOUCH SCREEN/LIM e PC portatili in ogni aula. Sono disponibili: - 25 tablet con rack - 43 PC HP i5 nelle aule - 50 PC i5 a disposizione di docenti e studenti - Smart Board 65": 31+7 - Smart Board 75": 1 - 84 PC nei laboratori di Informatica - LIM e proiettori - 2 amplificatori - 10 PC notebook disponibili per l'Area Inclusione Tutte le aule e laboratori dispongono di connessione WiFi e di rete cablata. In tutte le classi sono presenti banchi monoposto. Le dotazioni disponibili saranno integrate e potenziate (e, nei casi di obsolescenza, sostituite) grazie a nuovi device o accessori. Ciò consentirà di raggiungere una dotazione comune di base nei vari ambienti, punto di partenza per creare diverse dotazioni tematiche nelle nuove aule. Gli ambienti individuati necessitano di arredi che rendano davvero innovativo l'ecosistema di apprendimento: tavoli modulari a ribalta, sedie impilabili o ripiegabili, resistenti e colorate, sgabelli per i laboratori, armadietti e arredi morbidi e modulari per le aree comuni dell'istituto, affinché ogni spazio diventi un'occasione di apprendimento.

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.

Tutti gli ambienti sono pensati per essere spazi polifunzionali ed immersivi dove sarà possibile raggiungere i traguardi del PECUP, le competenze-chiave europee e le DigComp 2.2, attraverso una didattica supportata da metodologie attive (cooperative learning, making, project based learning, TEAL,...) per lo sviluppo delle abilità di pensiero critico, di risoluzione dei problemi e di lavoro di squadra, grazie a contenuti avanzati evergreen (validi a lungo termine) e cross-device (utilizzabili su più dispositivi). Aspetto caratterizzante è l'integrazione fra dotazioni digitali avanzate e cura della qualità fisica degli ambienti di apprendimento, allestiti con arredi flessibili e rimodulabili scelti in base a criteri di benessere fisico e mentale, accessibilità, ergonomia e salute, oltre che per la funzionalità rispetto a una didattica attiva, motivante e collaborativa. In ciascun ambiente, alle strumentazioni digitali già in dotazione alla scuola si uniranno accessori per le Digital board, dispositivi (Tablet/PC per elaborazione grafica e 3D) con carrelli per ricarica/custodia e set caratterizzanti (strumenti per la creatività digitale e per la creazione di contenuti digitali originali - stazione video, stazione podcast, stop motion,...), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono funzionali a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, volto alla valorizzazione della multimodalità e delle esperienze multiple. Sarà promossa l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento, l'inclusività intesa come accessibilità per tutti e la comunicazione con spazi comuni, all'aperto, e luoghi ricreativi. All'aula fisica e virtuale verrà affiancata la possibilità di usare lo spazio all'aperto adiacente, grazie ad alcune semplici dotazioni digitali adatte all'educazione all'aperto, per apprendere in contesti belli e piacevoli, salubri e sostenibili, a contatto con la natura. La vicinanza dell'edificio scolastico ai lidi della costa adriatica pesarese (con vista mare), le caratteristiche dell'attività turistica del territorio, insieme alla considerazione delle documentate ricadute positive sull'apprendimento delle attività svolte all'aperto, hanno portato perciò ad individuare l'ampio cortile interno tra gli ambienti di apprendimento da innovare e digitalizzare.

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 multimodale	1	Wall screen; dispositivi e accessori (tastiera Wi-Fi, webcam) per elaborazione multimediale e proiezioni immersive/interattive; VR, piattaforme in cloud; green screen	Tavoli, arredi trasformabili e riponibili, mobili contenitori, pannelli fonoassorbenti	Didattica blended; esplorare e consolidare le potenzialità in ambito educativo dei mondi virtuali, con l'obiettivo di implementare, anche in autonomia, contenuti in realtà virtuale o aumentata
Atelier	1	DB 86" con carrello, software immersivo con due punti di visualizzazione; PC con cuffia/microfono, kit di coding e/o making; armadietti; stampante a colori; videocamera 360°	Arredi modulari, tavoli	Migliorare il pensiero computazionale; espressione di linguaggi integrati e creativi; costruzione attiva della conoscenza

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Spazio polifunzionale	1	Software per elaborazione grafica e video; soft box; software realtà aumentata; VR; totem touch-screen; ripetitore di segnale WiFi	Arredi modulari	Migliorare il pensiero computazionale; espressione di linguaggi integrati e creativi; costruzione attiva della conoscenza
Agorà	5	PC, stampante multifunzione, schermo interattivo, pannelli magnetici e/o scrivibili, strumenti audio e video, armadietti con codice	Sedute comode, delimitazione con scaffalature	confronto, dialogo e condivisione; esplorazione digitale, contesto usato individualmente o a piccolo gruppo, come spazio di lettura, approfondimento e benessere
Spazio studio	2	Punti rete e/o Access Point, PC, armadietti digitali, tavoli con prese, stampante multifunzione wireless, pannelli magnetici	Tavoli, sedute ergonomiche e/o morbide, scaffali, librerie	Attività inclusive in piccolo gruppo per consolidare abilità cognitive e metacognitive, sociali ed emotive, competenze legate all'uso critico di informazioni nei mezzi di comunicazione digitali
Aula lettura e debate	1	Abbonamento MLOL, tablet o e-reader, banchi per cooperative learning e debate con prese per caricare PC, PC, pannelli fonoassorbenti	Sedute morbide, parete attrezzata con prese elettriche, librerie, paraventi	Attività di lettura, confronto, approfondimento e debate
Ambiente per letto-scrittura	1	PC, software per BES, software per l'inclusione, dispositivi per comunicazione digitale, promozione della scrittura e lettura con tecnologie digitali, proiettore e strumenti digitali per l'inclusione	Arredi modulari, scaffali	Potenziare abilità di letto-scrittura in un ambiente a massima accessibilità
Ambiente innovativo linguistico	3	DB 75" con tastiera WiFi, webcam con microfono e carrello; dispositivi per lezioni digitali interattive; stampante a colori, VR, tablet, plastificatrice, cuffie con microfono	Pareti mobili o pannelli magnetici e scrivibili, armadietti	Didattica immersiva nella lingua e cultura straniera; potenziamento competenze in modalità laboratoriale
Classi 4.0	2	DB 86" con accessori, VR e tablet per attività in realtà aumentata, PC per elaborazione grafica e video e 3D; accessori per Digital Board (già presenti); microfoni con altoparlante	Arredi funzionali all'allestimento di ambienti innovativi	Didattica laboratoriale innovativa
Aula natura	1	Antenne ponte WiFi per aree esterne, DB e amplificatore, tablet	Sedute e tavoli da esterno, lavagna mobile, materassini	Promozione delle competenze digitali, attività in realtà aumentata; educazione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				all'aperto
Orto digitale	1	Irrigatori digitali temporizzati, telecamere per digitalizzazione del processo produttivo, tablet	Arredi da esterno	Digitalizzazione processo produttivo, rendere smart la gestione dell'orto per finalità didattiche e produttive (piante aromatiche, ecc.)
Ambiente SM@RT-SPORT	1	Tabellone segnapunti; proiettori che ricreano i vari tipi di campi da gioco sul pavimento della palestra, simulando gli spazi regolamentari, percorso vita con calcolo calorico, set di psicomotricità	Arredi funzionali	Vivere esperienze sportive e olistiche immersive e autentiche
Aula SM@RTA	1	Touch Screen, set per la creatività; notebook per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale e dell'intelligenza artificiale	Arredi funzionali	creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion); studio delle STEM
Aula inclusione	1	Strumenti per l'inclusione, software e piattaforme per la videocomunicazione e la creazione di contenuti digitali originali	Arredi morbidi	Inclusione

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

L'Istituto adatterà la propria organizzazione scolastica al fine di ottimizzare l'uso degli ambienti di apprendimento che si andranno a realizzare. I nuovi ambienti saranno utilizzabili da tutte le classi a rotazione, con sistema di prenotazione e con la predisposizione di un orario che ne consenta l'uso con cadenza regolare. Si studierà accuratamente il miglior sistema organizzativo che tenga conto delle priorità didattiche. La didattica avrà un'accelerazione in termini di utilizzo del digitale come "amplificatore di apprendimento" al fine di ottenere un ruolo più attivo e creativo degli studenti. Le Next Generation Classrooms rendono necessario indirizzare l'impegno didattico adeguandolo ai saperi e ai linguaggi delle nuove metodologie per favorire l'apprendimento attivo con una pluralità di percorsi e approcci collaborativi, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura degli spazi della propria scuola. Si promuoveranno attività formative volte a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale), in ambiente fisico con correzione acustica, ausili per l'accessibilità, setting per la co-progettazione, aree per il lavoro a piccoli gruppi nei corridoi antistanti le aule, angoli morbidi ecc. La dotazione tecnologica ed i setting sono pensati per integrare nei percorsi curricolari lo sviluppo delle competenze digitali (con riferimento al DigComp 2.2). L'introduzione di didattiche innovative pone l'attenzione anche sulla valutazione degli apprendimenti che andrà ripensata in senso descrittivo e migliorativo delle competenze e del processo di apprendimento, in ottica inclusiva, valorizzando sia gli alunni più in difficoltà nella didattica quotidiana che le eccellenze. La "programmazione" delle singole discipline sarà integrata con le modifiche necessarie ad includere nel curriculum metodologie innovative e nuovi contenuti. Il mutual learning fra i docenti, gli scambi di buone pratiche e metodologie connesse, la diffusione e documentazione delle azioni didattiche, sarà il "valore aggiunto" derivante dalla trasformazione degli ambienti di apprendimento.

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

I nuovi setting d'aula sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento, la creazione di esperienze di didattica ibrida e la didattica inclusiva, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Si cercherà di superare il gender gap, come divario tra il genere maschile e quello femminile, che si riflette nelle condizioni economiche, sociali e di accesso all'istruzione e al mondo del lavoro. A parità di altre condizioni e a partire dalle buone competenze digitali delle ragazze, una delle cause delle differenze nei percorsi di studio può essere ricondotta al fatto che le scelte formative sono ancora influenzate da stereotipi di genere. Poiché tale divario si evidenzia proprio nella scelta della scuola secondaria, occorre sostenere l'interesse che le ragazze dimostrano verso le ICT, garantendo un pari accesso a percorsi formativi e a lavori sempre più digitalizzati e volto all'innovazione tecnologica.

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

Si prevede di responsabilizzare docenti e dipartimenti, in modo da rafforzare il senso di appartenenza all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare. Saranno coinvolti docenti e dipartimenti delle materie maggiormente impattate dall'istituzione dei laboratori, aprendoli nel contempo ad esperienze interdisciplinari. In particolare il laboratorio virtuale e aumentato sarà a disposizione per esperienze curricolari ed extracurricolari in ogni materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal GDP, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti periodici attraverso file condivisi, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse su: -organizzazione degli spazi e design degli ambienti fisici e virtuali - attrezzature e arredi -progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti - previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici.

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

Grazie a corsi multimediali asincroni e al supporto di esperti presso l'istituto, si realizzerà la formazione dei docenti alle pedagogie innovative e del personale addetto alla gestione tecnologica delle Next Generation Classrooms. L'obiettivo è preparare i docenti e gli studenti agli scenari della formazione immersiva, del metaverso e della mixed reality. Si prevederà un momento di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, esterna e interna, per tutti i docenti su didattica digitale e metodologie attive. Inoltre, momenti di formazione, condivisione e confronto su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori. I percorsi saranno strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu. Si promuoverà la cultura dell'apprendimento permanente nella consapevolezza dei veloci cambiamenti del settore e della creatività richiesta.

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	600

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%		84.948,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.316,19 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.158,09 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.158,09 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			141.580,98 €	

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

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.