



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

DARSENA

Codice meccanografico

LUIC83900E

Città

VIAREGGIO

Provincia

LUCCA

Legale Rappresentante

Nome

Barbara

Cognome

Caterini

Codice fiscale

CTRB63A41G702X

Email

barbara.caterini@istitutocomprensivodarsena.edu.it

Telefono

3477566503

Referente del progetto

Nome

Barbara

Cognome

Caterini

Email

barbara.caterini@istitutocomprensivodarsena.edu.it

Telefono

3477566503

Informazioni progetto

Codice CUP

D44D22004250006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19244

Titolo progetto

@Il_salto_di_qualità

Descrizione progetto

Il progetto ha tre scopi: - trasformare le aule, ancora tradizionali, in ambienti di apprendimento; - arricchire l'allestimento innovativo degli spazi già configurati come ambienti di apprendimento e dedicati alle singole discipline; - creare alcuni spazi comuni per le attività curricolari, per un totale almeno pari al target minimo assegnato al nostro istituto di ambienti trasformati ed arricchiti. Le finalità sono: consentire agli alunni di apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la motivazione ad apprendere, il benessere emotivo, la propensione alla cura degli spazi; introdurre metodi didattici iconici ed immersivi, connessi con il mondo virtuale senza perdere di vista l'autentico ed il reale; favorire l'apprendimento attivo, la peer-learning, il problem solving e la co-progettazione; promuovere l'inclusione e la didattica personalizzata. Ogni ambiente oggetto dell'intervento avrà una componente fisica, fatta di arredi modulari e innovativi, in parte già in dotazione dell'istituto, per creare setting d'aula flessibili e una componente digitale e tecnologica, mirata ad assecondare la naturale inclinazione dei nostri studenti verso la creatività, la collaborazione, la curiosità, la ricerca e la sperimentazione. Tutto ciò grazie a modelli educativi a misura delle nuove generazioni. Alcuni ambienti costituiranno dunque "ecosistemi di apprendimento" dedicati per disciplina e altri saranno invece multidisciplinari, implementando sia l'idea della didattica per aule tematiche (laboratorio) e degli studenti in movimento già in uso nel nostro istituto da diversi anni che la filosofia della didattica laboratoriale e costruttivista. A titolo esemplificativo la componente fisica sarà composta da: arredi modulari per creare setting d'aula flessibili e modificabili in base all'attività da svolgervi, colorazioni delle pareti predisponenti alla concentrazione, pannelli separatori fonoassorbenti, supporti per pc e tablet per la connessione alla rete cablata e wireless già in dotazione. La componente digitale sarà invece composta da: hardware e software per l'aggiornamento e l'ampliamento delle dotazioni già in uso, rispettandone la funzionalità con il potenziamento delle prestazioni, con particolare attenzione al supporto di alunni con bisogni educativi speciali, alla lettura e scrittura facilitata, tramite nuovi software, monitor touch, videoproiettori, Tablets, circuiti e materiali per la robotica e il coding. Gli ambienti, così strutturati ed attrezzati, permetteranno di applicare metodologie didattiche innovative e all'avanguardia quali le classi scomposte, il debate, la flipped classroom, il gamification, attività di ricerca e sperimentazione in varie discipline, attività laboratoriali per l'insegnamento delle lingue, della musica e dell'arte in chiave attuale e tecnologica. Il tutto applicando le più moderne metodologie didattiche tutte atte a potenziare sia le competenze di base sia le capacità di analisi, di critica e di problem solving dei nostri ragazzi oltre che la capacità di imparare ad imparare sia degli studenti che dei docenti. Accanto alla realizzazione delle nuove classi/ambienti, l'istituto pianificherà attività di formazione dei docenti per il pieno uso delle nuove tecnologie al fine di mettere l'intera comunità educante nelle migliori condizioni per favorire la motivazione e l'impegno attivo delle allieve e degli allievi.

Data inizio progetto prevista

15/03/2023

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.).

Gli ambienti che trasformeremo, nei plessi interessati, sono dotati di connessione a fibra ottica a banda larga (3 fin da ora ,1 lo sarà a breve), grazie alla procedura ex artt. 28 e 60 del d.lgs. n. 50/2016 e s.m.i. c.d. "scuole connesse" del PNRR. La rete è stata inoltre ottimizzata con nuovi access point, armadi rack, switch e tutto ciò che serve, per permettere la connettività e la navigazione veloce in tutti gli spazi/aule del nostro istituto grazie al finanziamento PON 20480 del 20/07/2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole. Negli spazi troviamo: 23 Monitor touch interattivi Promethean Active Panel Cobalt 65" 4K con staffa e wifi, 1 Promethean activepanel cobalt 86" con staffa e WIFI (PON 28966 del 06/09/2021 - FESR REACT EU - Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione); 82 tablet Ipad 10,2" GB wifi e cell , 24 notebook, 3 carrelli per la ricarica, 1 lavagna Sansum flipp (fondi "Ambienti di apprendimento innovativi" Azione #7 PNSD; fondi PON 4878 del 17/04/2020 - FESR - Realizzazione di smart class per la scuola del primo ciclo, fondi "c.d. Decreto sostegni-bis" e fondi propri); 25 pc fissi, connessi ad internet connessi in rete tra loro, con sistema di proiezione ed ascolto per l'aula linguistica (fondi fondazione Ca Ri Lu 2011-2012), 2 proiettori HD interattivi, 1 proiettore HD con impianto audio e microfoni, 20 telecamere HUE per la DDI, una piattaforma free Gsuite . Sono in dotazione anche dispositivi e attrezzature per la robotica educativa acquistati con fondi del PNSD Avviso pubblico 13 marzo 2016, n. 5403 per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi, e sono in consegna le strumentazioni e i materiali per la didattica delle STEM (bando Avviso pubblico prot. n. 10812 del 13 maggio 2021 "Spazi e strumenti per le STEM"). Come arredi modulari e innovativi abbiamo, oltre ai banchi rettangolari classici con rispettive sedie, 6 sedute morbide curve, 2 a sez. quadrata, 1 a parallelepipedo; 7 tribunette su ruote con sedute imbottite; 2 contenitori curvi con ruote; 1 tavolo telescopico, 1 tavolo ribaltabile, 10 pouf, 25 sgabelli, 100 sedie colorate impilabili, 60 tavoli modulari triangolari, 15 tavoli trapezoidali, 80 tavoli quadrati, 20 postazioni componibili a forma di "fiore"; armadietti personali riponi zaino per 250 posti; 30 sedie/ banco "a rotelle", alcuni armadi contenitori colorati uso didattica STEM.

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.

Di base le nuove classi avranno tutte uno schermo digitale, dispositivi per la fruizione delle lezioni, anche in videoconferenza, e dispositivi digitali individuali o di gruppo (notebook, tablet, etc). Cominciando dalla sc. sec. di 1 grado si intende allestire: un laboratorio/aula di musica tecnologico nel quale già lo spazio predisponga allo studio della musica (tipo sala di registrazione) e dove sarà presente un monitor touch, un pc con scheda audio di elevata prestazione, casse audio di qualità, un mixer , un kit di 25 tablet con 25 porta tablet/leggio, un software tipo "soundtrap for education", vari strumenti musicali digitali (aerofoni, chitarre, sassofoni, tastiere pieghevoli e batteria, ect.). Le pareti e il soffitto verranno insonorizzati con pannelli fonoassorbenti, tinteggiati e decorati con graffiti in tema; un'aula/ laboratorio di lingue arricchita da software che faciliti la lettura e l'ascolto delle lingue straniere oltre che di telecamere per la fruizione a distanza, una parete sarà ritinteggiata a tema; un'aula/laboratorio di arte arricchita di software didattici specifici con biblioteche digitale di immagini; un open space con sets aggiuntivi di armadietti personali e di sedute morbide e di angoli di studio individuali; altre aule/laboratorio con arredi e dotazioni multimediali ridistribuiti per favorire il cooperative learning , la peer education e il benessere in genere. Per le tre scuole primarie si prevede di fornire monitor touch e pc là dove mancano o sono obsoleti, di incrementare la dotazione di tablet ad uso degli allievi con rispettivi carrelli di ricarica, di allestire ambienti adatti alle STEM ed alla studio della robotica ovvero aule multidisciplinari e multimediali articolate in "spazi di apprendimento" e risorse digitali. Nelle classi/ambienti/laboratori così predisposti la didattica si baserà più facilmente su principi e pratiche innovative, su metodologie inclusive e individualizzate, favorendo la parità di genere e il superamento del gap generazionale. Gli ambienti saranno flessibili, adattabili, multifunzionali e mobili, connessi con informazioni e persone, attraverso le tecnologie, le risorse educative aperte, al cloud, per un apprendimento attivo, collaborativo e creativo. Gli spazi così configurati come ambienti smart per la didattica, potranno permettere il rafforzamento dell'interazione studenti/studenti/docenti/contenuti/risorse.

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 laboratorio di musica Jenco	1	1 monitor touch, 1 pc con scheda audio esterna, 1 kit di 25 tablet, 1 software a licenza d'uso "soundtrap for education", vari strumenti musicali digitali, 1 mixer ,	25 porta tablet/leggio, insonorizzazione pareti con pannellature fonoassorbenti, banchi modulari, graffiti a tema sulle pareti	Consentire agli alunni di apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la motivazione ad apprendere, favorire l'inclusione
aula laboratorio di arte jenco	1	1 monitor touc, 1 telecamera per videoconferenze, 1pc notebook, 25 tablet condivisi con gli altri lab, 1 a licenza d'uso "soundtrap for	banconi modulari e sedie, armadi contenitori	Consentire agli alunni di apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		education", 1 libreria digitale di immagini,		motivazione ad apprendere, favorire l'inclusione
spazio studio individuale Jenco nell'open space	2	1 notebook, software di ricerca collaborativa, videocamera	2 pouf , 1 tavolino colorato, armadietti porta zaino, tribune debate, sedute varie, un vedeopriettore hd, uno schermo meccanizzato, impianto audio, un monitor touc.	individualizzazione dell'apprendimento, ricerca-studio, favorire la concentrazione
aula STEM sc. Lambruschini	1	1 monitor touch, 1 kit da 15 tablet con carrello di ricarica; 2 kit per le STEM	banchi modulari componibili per 25 posti, contenitori per kit robotica, contenitori colorati per materiale, sedie	favorire la parità di genere e il superamento del gap generazionale, favorire l'inclusione
aula classe sc. Tenuta	5	1 monitor touch, 1 notebook, 1 telecamera per videoconferenza, software didattici	banchi modulari, sedie impilabili	Consentire agli alunni di apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la motivazione ad apprendere, favorire l'inclusione
aula classi outdoor Tenuta e sbrana	3	1 monitor touch, 1 notebook, 1 microscopio digitale, kit stem	banchi modulari, contenitori colorati per materiali didattici	Consentire agli alunni di apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la motivazione ad apprendere, favorire l'inclusione
aula Lambruschini	1	1 monitor touch, 1 notebook, 1 videocamera per viedeonferenze,	banchi modulari, sedie	favorire il benessere e la motivazione, favorire l'inclusione
aula sc. Sbrana	11	1 monitor touch, 1 notebook , 1 videocamera	25 banchi modulari	Consentire agli alunni di apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la motivazione ad apprendere, favorire l'inclusione
aula laboratorio	1	24 pc studente, 1 pc docente	banconi e sgabelli, una	Consentire agli alunni di

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
di lingue Jenco		console, 1 monitor touc, software che faciliti la lettura e l'ascolto delle lingue, telecamere per la fruizione a distanza, 24 cuffie audio	parete sarà ritinteggiata a tema	apprendere con modalità cooperative e associative; favorire l'interazione studente/studente e studente/docente; aumentare la motivazione ad apprendere, favorire l'inclusione.

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

La generazione "Z" ed "Alfa" possiede dimestichezza nell'uso dei device digitali ma è necessario che la scuola divenga il canale per apprendere un uso virtuoso e consapevole trasformando una pura abilità tecnica in capacità cognitiva. Ciò è possibile solo adottando opportune innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche. Perseguendo tale obiettivo, le principali metodologie innovative che saranno inserite nel curriculum scolastico ed attivate nelle classi e negli ambienti coinvolti dal progetto saranno: 1) COOPERATIVE LEARNING metodologia di insegnamento che si realizza attraverso la cooperazione degli studenti. Si tratta di un metodo didattico che consiste nella suddivisione degli alunni in piccoli gruppi e nel raggiungimento di un obiettivo comune. Nel portare a termine l'obiettivo si favorisce l'apprendimento degli studenti attraverso l'aiuto reciproco, il quale porta a un miglioramento personale e a una maggiore capacità di collaborazione. Gli obiettivi stabiliti vengono conseguiti attraverso una condivisione di conoscenze e abilità da parte di tutti e tramite lo sviluppo di una buona capacità di risoluzione dei problemi (problem solving). 2) DEBATE discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (mozione), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO). Permette di stimolare competenze trasversali ed ha come obiettivo ultimo il saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato. 3) CODING E ROBOTICA spazio che consente la sperimentazione, l'esplorazione e l'apprendimento attraverso il divertimento; l'utilizzo della robotica educativa si è dimostrato un grande mezzo per stimolare la curiosità lo sviluppo del loro pensiero computazionale. Attraverso l'inserimento della robotica educativa gli studenti sono in grado di sviluppare utili capacità di programmazione visuale e problem solving. 4) STEM aula multidisciplinare e multimediale articolata in "spazi di apprendimento" e "risorse digitali", basata su metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing e sull'interconnessione orizzontale fra aree di conoscenza e discipline. L'ambiente è caratterizzato da flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità connessione continua con informazioni e persone, accesso alle tecnologie e alle risorse. 5) VALUTAZIONE per compiti autentici. La valutazione dovrà essere adeguata alle nuove metodologie

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 benessere di ciascun studente e la sostenibilità ambientale saranno il focus della realizzazione del progetto. Materiali, colori, acustica e qualità dell'aria verranno curati per predisporre all'ascolto e alla comprensione di se e dell'altro. Strumenti hardware e software per facilitare la lettura, la scrittura, la drammatizzazione, la composizione e le traduzioni favoriranno l'inclusione di ogni studente/essa e la compensazione delle difficoltà di apprendimento. I nuovi setting d'aula, oltre a incentivare il tutoraggio tra pari, rendendo accessibili le dotazioni a tutti permetteranno il superamento dei divari socio-economici. Gli ambienti per la didattica delle STEM e della robotica, ma tutte le aule disciplinari laboratorio in generale, garantendo un apprendimento attivo, favoriranno l'avvicinamento alle discipline tradizionalmente legate ad un genere all'altro e viceversa. In tal modo si asseconderanno i talenti naturali e l'orientamento verso studi futuri più consapevoli.

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 D.S. costituisce di un gruppo di lavoro formato da figure istituzionali che realizzeranno, nella prima fase, la progettazione preliminare. Questo primo passaggio pone le basi per la successiva fase esecutiva (dopo la eventuale stipula dell'accordo di concessione). 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, 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, formulare la progettualità necessaria, monitorare gli step di realizzazione del progetto.

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 deve saper assumere il ruolo di tutor, conduttore e animatore del momento formativo. Verranno implementate dunque buone pratiche nella comunità scolastica, garantendo ai docenti una formazione "permanente e continua" nell'utilizzo degli strumenti e delle innovazioni proposte. Già di per se le nuove tecnologie, nei nuovi ambienti di apprendimento, favoriranno occasioni di crescita professionale grazie ai contenuti didattici inclusi ma anche alle opportunità formative offerte dalle case produttrici di hardware e software. Inoltre ciascun docente sarà accompagnato con interventi formativi progettati e promossi sia a livello nazionale, attraverso le azioni delle scuole polo PNSD, che territoriale (l' IC Darsena è scuola polo per la formazione dei docenti - ambito To-14). Il momento formativo sarà incentivato.

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	510

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	20	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%		99.184,08 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.061,36 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.530,68 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		4.530,68 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			145.306,80 €	

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.