



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

I.C. "F. BARACCA" - LUGO1

### Codice meccanografico

RAIC815009

### Città

LUGO

### Provincia

RAVENNA

## Legale Rappresentante

### Nome

ORNELLA

### Cognome

GRECO

### Codice fiscale

GRCRLL76D67C342K

### Email

raic815009@istruzione.it

### Telefono

054538160

## Referente del progetto

### Nome

ORNELLA

### Cognome

GRECO

### Email

raic815009@istruzione.it

### Telefono

054538160

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D44D22003630006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12025

#### Titolo progetto

La Scuola del futuro: qui e adesso!

#### Descrizione progetto

Grazie al Piano Scuola 4.0 e all'Azione Next Generation Classrooms si intende trasformare la nostra Scuola con nuovi ambienti didattici innovativi attraverso un sistema ibrido che favorisca in modo trasversale un potenziamento della didattica attraverso le tecnologie digitali. L'obiettivo è quello di rendere efficace l'insegnamento e l'apprendimento e migliorare le competenze e le abilità digitali, in nuovi ambienti moderni e sostenibili. I nuovi spazi che si andranno a realizzare diverranno il luogo in cui attivare pratiche didattiche innovative al fine di consolidare un apprendimento attivo, collaborativo, che favorisca l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione, la personalizzazione della didattica e lo sviluppo in generale di processi di ricerca/scoperta, creatività e condivisione, analisi e rielaborazione. Gli ambienti di apprendimento significativo pongono lo studente al centro dell'azione progettuale, assegnandogli un ruolo costruttivo ed interattivo con i pari. Il progetto d'Istituto è fondato sull'attivazione di connessioni tra saperi, abilità, e competenze ed è caratterizzato da un approccio interdisciplinare. Le varie discipline si incontrano e creano ponti tra esse: gli spazi di studio, ricerca e sperimentazione sono fluidi, gli studenti lavorano in gruppi o a coppie, superando il concetto tradizionale di "classe", collaborano alla soluzione di problemi complessi in modo creativo, trovando collegamenti inaspettati fra materie e applicando il critical thinking, dimostrando di essere capaci di interpretare e utilizzare in nuovi contesti le informazioni. Il Progetto si svilupperà in verticale fra i due diversi ordini di Scuola, dalla Primaria alla Secondaria di primo grado, e prevede la costruzione di percorsi interdisciplinari multilinguistici e afferenti alle STEAM. Si privilegeranno configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno di alcuni ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili cercando di incontrare e favorire un apprendimento quanto più personalizzato e attivo. Per gli arredi degli ambienti, utilizzeremo le dotazioni già presenti, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti e completeremo la dotazione di base delle aule con superfici digitali di fruizione collettiva, device per gruppi di alunni dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, e dispositivi di coding e robotica per la promozione e lo sviluppo del pensiero critico e della creatività digitale. Andremo a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali: questo non per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. Il Progetto prevede la realizzazione di un sistema ibrido composto da: 15 aule fisse (8 alla Primaria e 7 alla Scuola Secondaria) e 5 nuovi ambienti (2 alla Primaria e 3 alla Secondaria) a disposizione di tutte le classi dell'Istituto. Sia le aule fisse che i nuovi ambienti di apprendimento significativo saranno dotati di: smart board, document camera, devices, software, set di robotica educativa e kit per le STEAM, indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza.

#### 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.).**

Durante gli ultimi anni l'Istituto ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi, reso possibile grazie ai diversi piani di investimento finanziati dall'UE e dal Ministero competente, nonché delle metodologie didattiche alla base dell'offerta formativa, grazie ad un maggior utilizzo delle tecnologie didattiche digitali. L'Istituto, che comprende una Sede di Scuola Primaria e una di Secondaria di primo grado, è dotato di cablaggio. La Scuola Primaria dispone di un'aula STEM che verrà integrata con un nuovo ambiente scientifico di coworking flessibile, attualmente è dotata di laserbox, kit di robotica educativa (Dash, cubetto, bee-bot, droni, Mtiny, Lego we-do ed Essentials, Strawbees e Littlebits), materiale per il tinkering, digital board e notebook. È presente un Laboratorio d'informatica, in cui verrà realizzato un nuovo ambiente per la lingua inglese con metodologia CLIL; due carrelli con 48 iPad e un trolley con 20 iPad, tutti a disposizione degli studenti; una digital board con notebook in ogni classe. 48 tavoli modulari con sedie costituiscono la sola dotazione di arredi flessibili. La Scuola Secondaria di primo grado dispone di un notebook e di una digital board in ognuna delle attuali classi. Esiste un'aula dedicata alle attività laboratoriali di scienze sprovvista di dispositivi digitali. È presente un'aula di informatica con 25 PC fissi, tre carrelli: uno con 30 notebook con fotocamera non integrata, un altro con 24 notebook touch e un ultimo con 10 tablet obsoleti. La dotazione Coding di 10 mBot e i 10 Inventor Kit vengono utilizzati nelle aule grazie ai carrelli o nell'aula d'informatica, ma non risulta essere adeguata al numero di studenti iscritti. La Scuola possiede una stampante 3D collocata in un ambiente non idoneo a lavori di gruppo. Non sono presenti ambienti di apprendimento innovativi ed interattivi e la quotidiana attività didattica si svolge all'interno di aule convenzionali. Fra gli arredi innovativi disponiamo di 24 tavoli modulari con sedie e 120 sedie su ruote, che utilizzeremo in parte per le aule tematiche, in parte per le aree comuni dell'Istituto, al fine di trasformare ogni spazio in un'occasione di apprendimento. Si rende necessario alimentare il virtuoso processo di trasformazione in parte avviato con i recenti finanziamenti, arricchendo l'attuale dotazione di 55 device al fine di garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

## 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.**

Obiettivo del progetto è quello di rendere efficace l'insegnamento e l'apprendimento e migliorare le competenze e le abilità digitali. I nuovi spazi diverranno il luogo in cui attivare pratiche didattiche innovative per favorire l'apprendimento attivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione, la personalizzazione della didattica e lo sviluppo in generale di processi di ricerca/scoperta, creatività e condivisione, analisi e rielaborazione. Il progetto prevede la realizzazione di: -15 ambienti fissi trasformando le aule dedicate alla didattica frontale in ambienti di apprendimento innovativi e digitali, dotati di smart board, devices individuali o di gruppo, software e kit per attività di robotica, al fine di potenziare l'apprendimento e lo sviluppo di competenze multidisciplinari, cognitive, sociali ed emotive degli studenti. -5 ambienti flessibili modulari a disposizione di tutto l'Istituto per una didattica che preveda lo sviluppo di competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, insieme a quelle linguistiche e creative e nello specifico: •Ambiente Scienze e Coworking-al fine di supportare gli studenti nello sviluppo di processi di ricerca/scoperta, di problem solving, analisi e rielaborazione e potenziare, attraverso il pensiero computazionale, il pensiero critico e l'uso consapevole dei processi logici e creativi, dotato di arredi morbidi, smart board, document camera, camera per microscopio; •Ambiente Lingua Inglese-volto a potenziare l'apprendimento attraverso la metodologia CLIL, l'inquiry-based learning, il collaborative learning e il learning by doing. L'ambiente sarà dotato di smart board, software ed applicativi linguistici; •Ambiente flessibile STEAM-dotato di arredi che permettano di riorganizzare gli spazi e il setting di lavoro e favoriscano i processi di problem solving, collaborazione e creatività, devices e carrello per ricarica, document camera, tavolette grafiche e software specifici; •Ambiente Scienze plus-innovato con smart board, PC e notebook, microscopi elettronici, modelli e kit per lo studio delle scienze, per facilitare l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e mediata dalle tecnologie digitali; •Ambiente Multilingue-innovato con smart digital board, software, applicativi linguistici e strumenti per l'ascolto, al fine di convertire il tradizionale metodo di insegnamento in un'esperienza interattiva e coinvolgente e sviluppare competenze digitali, linguistiche e comunicative.

**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 SCIENZE E COWORKING	1	Camera per microscopio; Document Camera; Smart Digital Board con carrello.	-Arena componibile con pouf	Stimolare con la metodologia STEAM processi di problem solving, analisi e rielaborazione e potenziare, attraverso il pensiero computazionale e critico, l'uso consapevole dei processi logico creativi.
AMBIENTE LINGUA INGLESE	1	Tablet; Smart Digital Board con carrello; Software, licenze ed applicativi linguistici.	-Lavagna in plexiglas; -Arredi modulari.	Potenziare l'apprendimento attraverso la metodologia CLIL, l'inquiry-based learning, il collaborative learning e il learning by doing.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AMBIENTE COMPETENZE DIGITALI DI BASE	8	Tablet; Software, licenze ed applicativi; Pencil digitali; Sistemi di ricarica usb; Access point.	//	Potenziare e sviluppare le competenze multidisciplinari, cognitive, sociali ed emotive attraverso il problem solving, il peer learning, l'inclusione e la personalizzazione della didattica.
AMBIENTE FLESSIBILE STEAM	1	Document Camera; Smart Board con carrello; Notebook; Software, licenze ed applicativi; Carrello per la ricarica; Kit robotica e coding; Tavolete grafiche digitali; Kit sperimentazione tecnologica.	Tavoli, sedie e arredi modulari; Arena componibile con pouf; Lavagna smaltata su carrello.	Potenziare con la metodologia STEAM le competenze matematiche, scientifiche, tecnologiche, linguistiche e creative, attività di collaborazione, creatività e condivisione, analisi e rielaborazione.
AMBIENTE MULTILINGUE	1	Smart Board con carrello; Software, licenze ed applicativi linguistici. Strumenti per l'ascolto.	Tavoli modulari	Convertire il tradizionale metodo di insegnamento in un'esperienza interattiva e coinvolgente e sviluppare competenze digitali, linguistiche e comunicative.
AMBIENTE SCIENZE PLUS	1	Microscopi digitali; Smart Board con carrello; Computer fisso; Kit per lo studio delle scienze.	//	Potenziare con strumenti digitali e sperimentali l'apprendimento significativo utilizzando metodologie di matrice laboratoriale e costruttivista (IBSE, debate, cooperative learning).
AMBIENTE COMPETENZE DIGITALI AVANZATE	7	Notebook; Carrello di ricarica; Smart board; Kit per attività di robotica; Software, licenze ed applicativi; Document camera.	//	Potenziare e sviluppare le competenze multidisciplinari, cognitive, sociali ed emotive attraverso il problem solving, il peer learning, l'inclusione e la personalizzazione della didattica.

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

La progettazione della trasformazione delle aule esistenti in ambienti innovativi necessita della collaborazione dell'intera comunità scolastica per l'effettivo esercizio dell'autonomia didattica e organizzativa della Scuola. Verranno utilizzate una pluralità di pedagogie innovative fra cui l'apprendimento ibrido, il pensiero computazionale, l'apprendimento esperienziale in modo da favorire il cambiamento progressivo del processo di insegnamento, declinando la pluralità delle pedagogie innovative lungo tutto il corso dell'anno scolastico, trasformando la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie per il miglioramento dell'efficacia didattica e dei risultati di apprendimento. Gli innovativi dispositivi digitali acquisiti nel corso del progetto rappresenteranno un'importante occasione di cambiamento dei metodi e delle tecniche di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale, grazie al contributo offerto dalle tecnologie digitali che consentono di avere feedback in itinere per monitorare e migliorare sia il processo di apprendimento dello studente che di insegnamento da parte del docente. Gli obiettivi di progetto saranno volti a consolidare: •Le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, 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). •L'inclusione e la personalizzazione della didattica. Verrà promossa una didattica innovativa secondo l'approccio delle Avanguardie educative al fine di superare progressivamente i modelli di progettazione didattica lineare-sequenziale e allestire ambienti di apprendimento che favoriscano un approccio reticolare alla conoscenza e forme di collaborazione e cooperazione nella costruzione e nella scoperta del sapere. Ambienti di apprendimento aperti e flessibili, intenzionalmente progettati dal docente, in cui sia allestito un variegato repertorio di risorse, anche digitali, tecniche appropriate, strategie e strumenti di scaffolding. Verranno proposte differenti tipologie di attività didattiche orientate al problem solving, al learning by doing e al reflective learning al fine di sostenere l'attivazione di un processo conoscitivo significativo in cui viene stimolato il pensiero critico e creativo e la capacità metacognitiva.

### **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 momenti di formazione esperienziale per 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 più, il mondo del lavoro. L'Istituto mira ad attivare l'effetto moltiplicatore della formazione: i nuovi ambienti stimoleranno il grado di interesse degli studenti verso le discipline dell'area scientifica e delle aree che si avvalgono del digitale, fino ad ottenere, progressivamente, una maggiore valorizzazione dei talenti nel campo delle STEAM che altrimenti rischierebbero di rimanere inespressi. Allo stesso tempo uno sguardo particolare verrà rivolto alla spinta motivazionale da suscitare nelle alunne e negli alunni più fragili, per far leva sulle loro predisposizioni, rendendoli consapevoli delle loro reali attitudini, garantendo una didattica realmente inclusiva e adatta a tutti e a ciascuno.

### **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

Nella fase iniziale è stato costituito un Team di Progetto, presieduto dal Dirigente Scolastico, di cui fanno parte l'Animatore Digitale, il Team per l'innovazione digitale, le figure istituzionali e strumentali, con il compito di realizzare la progettazione preliminare e supportare l'Istituzione scolastica nel perseguire lo sviluppo delle competenze digitali. Il Team, dopo aver mappato le risorse tecnologiche e digitali già esistenti all'interno dell'Istituzione scolastica, si è occupato di individuare gli ambienti da trasformare in spazi di apprendimento multidimensionali, tenendo conto delle esigenze di nuove attrezzature, arredi modulari ed eventuali piccoli interventi funzionali alla realizzazione del progetto, nonché delle nuove competenze digitali da potenziare. Sono state 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 dei docenti riveste un ruolo primario nell'utilizzo efficace degli ambienti realizzati, in quanto gli stessi dovranno assumere il ruolo di tutor, conduttori e animatori del momento formativo. Nell'ambito dello sviluppo dei nuovi ambienti di apprendimento si prevede la formazione dei docenti mediante la partecipazione a corsi appositamente organizzati al fine di consolidare le competenze e potenziare lo sviluppo di percorsi didattici coerenti, integrati ed innovativi. Le tecnologie nei nuovi ambienti di apprendimento favoriranno le occasioni di crescita professionale per i docenti che, inoltre, saranno accompagnati dall'Animatore Digitale in un processo di rinnovamento per una formazione continua. Si prevedono: •Incontri di formazione iniziale e in itinere; •Incontri collegiali e di settore per condividere le innovazioni didattiche e metodologiche, i percorsi di lavoro, le necessità e i bisogni; •Condivisione del percorso valutativo (in itinere e finale).

## 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	950

## 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%		89.419,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.806,52 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.903,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.903,26 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			149.032,61 €	

## 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.