



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

EDOLO CAP.

### Codice meccanografico

BSIC87000G

### Città

EDOLO

### Provincia

BRESCIA

## Legale Rappresentante

### Nome

GIACOMINA

### Cognome

ANDREOLI

### Codice fiscale

NDRGMN68L63D251R

### Email

mina.andreoli@tin.it

### Telefono

3284515064

## Referente del progetto

### Nome

ROSSANA

### Cognome

MADASCHI

### Email

madaschirossana8@gmail.com

### Telefono

3391944038

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G24D22005020006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-14079

#### Titolo progetto

I CARE - I. C. EDOLO: NUOVI AMBIENTI PER L'INCLUSIONE, IL BENESSERE, L'INNOVAZIONE DIDATTICA E LA CITTADINANZA ATTIVA.

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0, ispirandoci alla ricerca degli 1+4 Spazi Indire, intendiamo realizzare, nei plessi di scuola primaria dell'istituto, 10 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare oltre a quello che è il semplice spazio fisico e di lavorare "on-life" e, nei 3 plessi di scuola secondaria di I°, 12 Aule didattiche Tematiche. Gli studenti avranno uno spazio di medio gruppo di riferimento (Aula aumentata) ma avranno a disposizione anche spazi informali o attività di piccolo gruppo nelle classi e/o negli atri adiacenti alle stesse. Gli alunni utilizzeranno poi, nei vari plessi, degli Atelier (Artistico-espressivo / Stem/delle lingue) e una o più "piazze" per le attività di grande gruppo. Tutti gli spazi avranno configurazioni flessibili, rimodulabili, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili secondo "l'anima pedagogica" scelta. Alla scuola secondaria di I° passeremo alla Didattica per ambienti di apprendimento, realizzando aule tematiche e riorganizzando l'istituto in modo che siano i ragazzi a ruotare e a spostarsi nella scuola. Le stesse saranno raggruppate in dipartimenti che occuperanno porzioni di edifici, avranno una dimensione laboratoriale, sviluppando autonomia e responsabilità nei vari gruppi di lavoro. I docenti di ogni dipartimento modelleranno le aule su esigenze concrete e specifiche di insegnamento, mentre gli studenti avranno la responsabilità di gestire spazi di connettivo (atri e corridoi) in cui avranno a disposizione anche spazi informali. Anche per le aule tematiche le configurazioni saranno flessibili, in modo da supportare l'adozione di metodologie innovative e variabili. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo la dotazione di base delle aule con Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e a posizionare in quegli ambienti attualmente sprovvisti, supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme. Alunni e docenti avranno un sistema di accesso alla rete ed al cloud e di autenticazione. Le biblioteche saranno "diffuse" nei vari plessi ed ogni ambiente tematico avrà la biblioteca specifica integrata col digitale. Notevole attenzione sarà dedicata al microclima per migliorare il benessere di tutti. Making e creatività saranno potenziati in tutti gli spazi con dotazioni tecnologiche mobili (stampante 3D - robotica - coding).

#### 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.).**

Nell'IC di Edolo sono presenti 5 Plessi di scuola Primaria afferenti a cinque comuni diversi per un totale di 25 classi, nella scuola secondaria sono presenti 3 plessi per un totale di 17 classi (3 a Corteno, 6 a Malonno, 8 a Edolo) che ruotano su 32 aule. Tutti gli edifici sono stati cablati mediante fondo PON. In ogni aula vi è la connessione WI-FI (sistema di accesso e autenticazione) e un PC portatile (alcuni obsoleti). Nella sola metà delle aule sono presenti delle Digital Board acquistate con fondo PON, mentre nelle restanti vi è una LIM o proiettore (a muro o su cavalletto) obsoleti. Sono presenti pannelli fonoassorbenti per migliorare l'acustica solo in un'aula. I banchi sono ancora monoposto e ingombranti nella maggior parte delle aule e molte sedie sono logorate. Mancano scaffalature aperte e carrelli. Nella Secondaria, solo in un numero ridotto di aule sono presenti armadietti per il deposito di libri, riviste, ecc. I laboratori di informatica sono dotati di computer fissi e portatili, alcuni ormai obsoleti, vi sono in totale due carrelli di ricarica alla Secondaria e due alla primaria che contengono devices in numero insufficienti per coprire il fabbisogno di una classe. Mancano App e software per favorire l'apprendimento delle STEM e delle lingue. Nei laboratori di scienze è presente del materiale STEM: kit per esperimenti e piccola strumentazione che andrebbero inseriti in aule dedicate con arredi specifici. Gli ambienti adiacenti le aule, "spazi connettivi", benché ampi, sono da attrezzare in modo da renderli funzionali per realizzare spazi per il piccolo gruppo ed "agorà". Sono presenti ampi laboratori di musica nella Secondaria destinati all'Indirizzo Musicale, senza strumentazione digitale. Esistono due aule outdoor dotate di tavoli e panche in legno mancanti di copertura. Vi sono poi altri spazi aperti non arredati, quali giardini e cortili adiacenti alle scuole. È presente una biblioteca in ogni plesso, tuttavia gli arredi sono obsoleti e la dotazione libraria è da innovare e non consente prestiti per ogni alunno.

## 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.**

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare all'interno dell'Istituto 22 Aule interattive, divise fra primaria e secondaria di I grado, che costituiscano ambienti fisici di apprendimento innovativi per le diverse discipline grazie all'introduzione di schermi interattivi, carrelli con devices, proiettori per creare ambienti immersivi, ambienti per la progettazione, la robotica e l'insegnamento laboratoriale delle STEM a partire dalle classi prime della scuola primaria. Nelle prime classi della scuola primaria (1<sup>^</sup>-2<sup>^</sup>3<sup>^</sup>) intendiamo introdurre una app per l'apprendimento innovativo della matematica, che volga a una dimensione "On-life", in queste classi uniremo una dotazione di materiale manipolativo al digitale per affrontare la matematica in maniera più inclusiva e competente. In particolare verrà acquistata una piattaforma digitale per le esercitazioni auto adattive, che si adegua automaticamente alle necessità degli studenti, con attività personalizzate. Nei plessi di scuola primaria saranno quindi realizzati: 1 n. 06 Aule aumentate dalla tecnologia (spazi di medio gruppo) con un "tappeto digitale" costituito da Videoproiettore interattivo, connessione almeno a 30 mb sulla lim, connessione wifi, sistema di accesso ed autenticazione alla wifi x gestione sicurezza e BYOD, cloud x studenti e docenti, software dedicati, arredi cooperativi mobili, insonorizzazione, pannelli per info-grafica, carrelli per i materiali di base degli ambiti umanistico e Stem. L'ambiente consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'apprendimento cooperativo e quello esperienziale. 2. n. 01 Atelier artistico-espressivi e scientifici STEAM con dotazioni tecnologiche: per la creazione di contenuti digitali ed artistici originali; Con dotazioni tecnologiche per scienze e matematica. 3 n.3 Atelier STEM, realizzati nei vari plessi, che avranno anche la connessione digitale tra microscopi e videoproiezione interattiva al tavolo e dotazioni STEM. Tutti gli atelier avranno videoproiezione interattiva. Nei plessi di scuola secondaria saranno invece realizzate: Le 04 aule tematiche umanistiche che avranno, oltre ad un "tappeto digitale" anche l'area Debate; Le 03 aule tematiche STEM avranno il "tappeto digitale" la connessione digitale tra microscopi e videoproiezione; Le 03 aule tematiche Lingue ed inter-cultura avranno cuffie, devices ed app per le lingue. 01 aula disciplinare. sec. umanistico - artistica e scienze comunicazione.

**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.)
aule aumentate scuola primaria	6	Schermo interattivo, 10/12 devices connessione a 30 mb sulla lim, connessione wifi, sistema di accesso ed autenticazione alla wifi e BYOD, cloud. Si aggiungerà l'app INNOVAMAT.	tavoli flessibili e componibili a isole Tavoli cooperativi mobili; insonorizzazione ; pannelli per infografica e comunicazione; carrelli per i materiali di base.	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.
atelier scientifico STEM Primaria	3	Schermi interattivi, stampanti digitali - PC con caricatori, microscopi app	ARREDI , TAVOLI ED ESPOSITORI - PANNELLI IN SUGHERO PER ESPORRE	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		INNOVAMAT.PER IL POTENZIAMENTO DEGLI APPRENDIMENTI MATEMATICI.	LAVORI E PROGETTI IN VIA DI REALIZZAZIONE - LIBRERIE E ARMADI PERCHIUDERE STRUMENTI PERICOLOSI	potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.
Atelier STEAM fra arte e scienza	1	dotazioni tecnologiche: per la creazione di contenuti digitali originali, PROIETTORE IMMERSIVO, APP PER LA CREATIVITA', APP INNOVAMAT PER L'APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA. SCHERMO INTERATTIVO, DEVICES	tavoli flessibili e componibili a isole Tavoli cooperativi mobili;insonorizzazione ; pannelli per infografica e comunicazione docenti-studenti; carrelli per i materiali di base.	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.
Aule disciplinari scuola secondaria area Umanistico-antropologica	4	"tappeto digitale" sopra descritto anche l'area Debate per potenziare questo approccio didattico, spazi e strumenti per la scrittura creativa e materiali per l'ambito antropologico	tavoli flessibili e componibili a isole Tavoli cooperativi mobili;insonorizzazione ; pannelli per infografica e comunicazione docenti-studenti; carrelli per i materiali di base.	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.
Aule disciplinari STEM secondaria	3	"tappeto digitale" sopra descritto anche la connessione digitale tra microscopi e videoproiezione interattiva al tavolo e dotazioni STEM di base,(stampante 3D, una serie di robot educativi, droni.	tavoli flessibili e componibili a isole Tavoli cooperativi mobili;insonorizzazione ; pannelli per infografica e comunicazione docenti-studenti; carrelli per i materiali di base.	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.
Aule disciplinari secondaria lingue e inter-cultura	4	"tappeto digitale" inoltre cuffie, devices ed app per la pratica plurilinguistica, arredi cooperativi mobili, riviste,insonorizzazione, pannelli per infografica.	tavoli flessibili e componibili a isole Tavoli cooperativi mobili;insonorizzazione ; pannelli per infografica e comunicazione docenti-studenti; carrelli per i materiali di base.arredi cooperativi.	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.
Aule disciplinari scuola secondaria umanistico - artistica e scienze della comunicazione	1	"tappeto digitale", schermo interattivo, con dotazioni tecnologiche: per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, droni);	tavoli flessibili e componibili a isole Tavoli cooperativi mobili;insonorizzazione ; pannelli per infografica e comunicazione docenti-studenti; carrelli per i materiali di base.	L'ecosistema realizzato consentirà di innovare le metodologie didattiche potenziando l'integrazione fra analogico e digitale, l'approccio transmediale, l'apprendimento cooperativo e esperienziale.

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

Intendiamo lavorare sugli spazi per realizzare ecosistemi che integrano arredi, tecnologie e metodologie innovative, questo ci consentirà non solo di attivare il "terzo educatore" (L. Malaguzzi) ma anche di fare spazio per innovare la didattica. La nuova organizzazione degli spazi e le nuove tecnologie acquisite, sia alla scuola primaria che secondaria (in ottica di curriculum verticale), ci permetteranno di promuovere e sviluppare didattica esperienziale e attività cooperative, in cui gli studenti lavoreranno sui progetti in modo attivo per arrivare a potenziare, all'interno di ciascuna aula, anche attività di problem solving. Andremo poi a potenziare, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali degli studenti e dei docenti consentendo un accesso attivo, consapevole, sicuro e critico ai contenuti digitali. I nostri studenti da consumatori diventeranno quindi prima "consumatori critici" e quindi "produttori" di contenuti e architetture digitali. Avendo come riferimento il Digicomp 2.1, si punterà anche allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. L'interoperabilità fra sistemi e software caratterizzerà la struttura digitale realizzata in cui la centralità sarà posta sul documento e non sui sistemi diversificati che lo gestiscono. Promoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento che consentiranno la mobilità degli studenti durante la giornata scolastica anche nella scuola primaria. Per quanto riguarda la scuola secondaria si è scelto il modello per Aule disciplinari, questa organizzazione per aule tematiche porterà ad attribuire maggiore autonomia e responsabilità agli studenti a cui sarà affidata anche la gestione degli spazi di connettivo per potenziare con "compiti di realtà" le competenze relazionali e di cittadinanza. Gli spazi immersivi realizzati in vari punti dell'istituto integreranno la didattica tradizionale con contenuti transmediali, che permettono di scoprire ed esplorare risorse innovative, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

### **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 tecnologie scelte, gli arredi flessibili e la personalizzazione dei percorsi di apprendimento renderanno più inclusiva la nostra scuola migliorando le opportunità di "funzionamento" (Rif. DI 182/2020) anche per gli studenti con bisogni educativi speciali. La Didattica Digitale Integrata sarà ulteriormente potenziata e consentirà di partecipare alle attività scolastiche anche agli studenti che non potranno essere in classe o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, anche grazie a periodiche attività tra classi aperte ed attività elettive, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. L'aula immersiva infine permette di creare in autonomia (lato insegnante) lezioni simili a quelle fornite con la piattaforma, in modo da personalizzare ulteriormente l'esperienza educativa.

### **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**

Tutte le componenti sono state coinvolte nella progettazione fin dalla fase preliminare mediante questionari e focus group. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, è stato individuato utilizzando i criteri di selezione su bando interno, lo stesso per il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili e motivate. Il gruppo di progettazione ha alternato momenti in presenza al lavoro su file condivisi. Il primo periodo è stato dedicato alla partecipazione a vari webinar e a momenti di formazione sul modello Indire 1+4 spazi per l'apprendimento. Successivamente il gruppo si è diviso in due sottogruppi per definire meglio i nuovi ambienti specifici per Primaria e Secondaria di I grado. La definizione del progetto è stata ampiamente condivisa e confrontata con le sollecitazioni arrivate da tutte le componenti scolastiche coinvolte.

### **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**

Già da alcuni anni la nostra Istituzione scolastica ha predisposto un piano di formazione continua per i docenti e per tutto il personale della scuola, con particolare attenzione all'uso delle tecnologie innovative nella didattica. Questo percorso proseguirà nei prossimi anni scolastici sia per consentire ai docenti di acquisire competenza nell'uso dei nuovi strumenti digitali acquistati con il piano di Scuola 4.0, sia per introdurre innovazioni didattiche a seguito del nuovo ecosistema di apprendimento realizzato in oltre la metà degli spazi della scuola con questo finanziamento PNRR. Particolarmente efficace sarà, in questo senso, la visita di scuole in cui questi processi di innovazione sono già stati realizzati. L'accompagnamento da parte di docenti e dirigenti che queste innovazioni le hanno già sperimentate. Altrettanto importante sarà il supporto dell'Università e di Ricercatori ed Ambassador Indire per la formazione dei docenti. Si implementeranno comunità di pratiche interne.

## 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	650

## 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	21	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%		91.655,07 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		30.551,68 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.275,84 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.275,84 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				152.758,43 €

## 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.