



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

DD 2 - BOSCO MARCIANISE

### Codice meccanografico

CEIC8AR004

### Città

MARCIANISE

### Provincia

CASERTA

## Legale Rappresentante

### Nome

MICHELINA

### Cognome

AMBROSIO

### Codice fiscale

MBRMHL58E70B371Q

### Email

CEIC8AR004@ISTRUZIONE.IT

### Telefono

0823826345

## Referente del progetto

### Nome

MICHELINA

### Cognome

AMBROSIO

### Codice Fiscale

MBRMHL58E70B371Q

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C24D22003260006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24156

#### Titolo progetto

"DD2-BOSCO 4.0"

#### Descrizione progetto

L'I.C. DD2-Bosco di Marcanise, grazie ai fondi PNRR del Piano Scuola 4.0, intende realizzare un Progetto che risponda all'esigenza di adeguare la scuola, sia fisicamente che concettualmente, alle trasformazioni del mondo contemporaneo in cui hanno ormai acquisito grande rilevanza le competenze digitali. L'obiettivo è quello di realizzare ambienti di apprendimento che diventino spazi flessibili in continuità con gli altri ambienti della scuola e consentano agli studenti di muoversi e spostarsi in spazi fisici innovativi e virtuali, determinati da soluzioni digitali in grado di dialogare con l'esterno. Seguendo le direttive dell'OCSE vogliamo trasformare gli ambienti in modo che siano adeguati (soddisfare il comfort e la sicurezza degli utenti), efficaci (supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento), efficienti (massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse). La progettazione della trasformazione delle aule in ambienti innovativi e digitali (ambienti on line tramite piattaforme cloud di e-learning e ambienti immersivi in realtà virtuale) coinvolge tutta la comunità scolastica e riguarda 3 aspetti fondamentali: il design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali, caratterizzati dalla mobilità e flessibilità; la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione; le misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie che vadano ad integrare quelle già acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti; per gli arredi, partiremo dalle dotazioni in essere nell'istituto e li supporteremo con soluzioni che consentano la rimodulazione dei setting. Ci doteremo di arredi più avanzati rispetto a quelli base, mobili, scrivibili, che permettano la facile modificabilità degli stessi, in modo da poter formare gruppi di lavoro, riconfigurare l'aula velocemente, realizzare attività cooperative, aumentare l'esperienza digitale, consentire anche quella virtuale. La scelta progettuale dell'istituto è quella di un sistema "ibrido" che prevede sia aule "fisse" assegnate a ciascuna classe che "ambienti di apprendimento dedicati", con rotazione delle classi. L'occasione è utile per promuovere una nuova concezione di didattica che consenta di coniugare la tradizionale metodologia di insegnamento con l'utilizzo di strumenti digitali e tecnologici idonei ad approfondire i contenuti delle singole lezioni con esperienze di impatto sugli studenti, sempre più sensibili all'acquisizione di concetti ed informazioni tramite soluzioni digitali di ultima generazione. I contenuti didattici saranno arricchiti con "esperienze aperte" per un più rapido, diretto ed efficace livello di apprendimento, anche grazie a strumenti eterogenei di collaborazione lavorativa. Tale approccio didattico e metodologico, facilmente destinabile a studenti BES e con disabilità, consentirà di ridurre i GAP di apprendimento facilitando la complessiva maturazione didattica delle classi.

#### Data inizio progetto prevista

01/01/2023

#### Data fine progetto prevista

31/12/2024

## Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

---

#### Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

#### Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

### Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

## 1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

**Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).**

L'Istituto Comprensivo consta di 5 plessi (2 di scuola dell'infanzia, 2 di scuola primaria, 1 di scuola secondaria di I grado) e tre edifici scolastici. Nel Plesso Pascoli di scuola primaria, sito in Piazza della Repubblica, vi sono 27 aule, di cui 22 adibite a classi; sono, inoltre, presenti: 1 laboratorio di informatica, 1 laboratorio di scienze, 1 sala docenti. Nel Plesso Pizzetti di scuola primaria, sito in via I. Pizzetti, vi sono 17 aule, di cui 12 adibite a classi; sono, inoltre, presenti: 1 laboratorio di informatica, 1 aula docenti e 1 sala lettura. Nel Plesso Bosco di scuola secondaria di I grado, sito in via De Felice n.2, sono presenti 25 aule, di cui 23 adibite a classi; sono presenti, inoltre: 1 laboratorio di informatica, 1 sala docenti, 1 spazio laboratoriale di ceramica. Tutti i Plessi sono dotati di cablaggio strutturato, realizzato con i fondi del PON FESR Reti cablate. Grazie al bando PON FESR Digital Board, complessivamente 36 classi del nostro istituto sono già state dotate di Panel interattivi; in altre classi sono, invece, presenti kit LIM poco adatti alla didattica che si intende ora perseguire grazie alla presente misura. L'Istituto è, inoltre, dotato di tablet, notebook, PC e carrelli ricaricabili, utilizzabili da docenti e alunni, anch'essi acquistati grazie ai finanziamenti PON FESR e Decreti Sostegni precedenti, finora adibiti sia per la didattica a distanza che per la didattica digitale integrata. A questa dotazione, vanno aggiunti gli arredi già presenti a scuola, quali banchi singoli e sedie impilabili, parzialmente adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari, orientati al cooperative learning e alla didattica laboratoriale. L'Istituto utilizza la piattaforma Google Workspace for Education e le sue applicazioni per le comunicazioni digitali, gli incontri in Meet, la condivisione di file, le attività di didattica a distanza e di didattica digitale integrata. Sono presenti diversi kit di robotica e attrezzature scientifiche acquistati con il bando STEM, che saranno ulteriormente implementati. I dispositivi personali che andremo ad acquisire garantiranno una diffusione più ampia delle tecnologie, dando priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione, e andranno a sostituire quelli più vecchi in dotazione, poco adeguati agli ultimi prodotti disponibili di didattica digitale e all'utilizzo di software di realtà immersiva e virtuale.

## 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.**

Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento mirati a specifici obiettivi disciplinari, nelle quali le dotazioni esistenti verranno integrate e valorizzate dalle nuove soluzioni qui di seguito indicate. Il Sistema "IBRIDO" prevede il completamento della dotazione di base di tutte le aule con Digital Board, supportate da accessori vari per videoconferenza, software e piattaforme di apprendimento per la videocomunicazione e la creazione di contenuti digitali originali, nonchè l'intervento su alcune aule e spazi che assumeranno una dimensione laboratoriale, in ottica flessibile e rimodulabile, dotate di nuovi strumenti digitali anche per la realtà virtuale. Sarà potenziata la dotazione di base di dispositivi personali (tablet, notebook) a disposizione di studenti e docenti delle varie classi, la presenza di carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi; vi saranno kit STEAM, kit CODING, stampanti 3D, dispositivi di Realtà Virtuale come visori immersivi 3D, per le attività collaborative e lo sviluppo del pensiero computazionale, il tinkering e il making. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale peer learning, insegnamento delle multiliteracies e debate, gamification, etc. Gli allestimenti tecnologici consentiranno di facilitare l'adozione di metodologie di insegnamento coinvolgenti, innovative e variabili e di effettuare lezioni aggregative tra più classi con studenti in presenza, altri in remoto, altri delocalizzati in altre aule. Gli ambienti scolastici saranno arredati in modo esteticamente e funzionalmente accogliente, flessibile, con dispositivi adeguati e buona connettività. La classe diventerà 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. Allo stesso tempo gli ambienti innovativi e le tecnologie possono rappresentare una 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

**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 FISSE DIGITAL CLASS" Completamento dotazione base Aule con Digital Board ed accessori, ad integrazione di quanto già acquisito con precedenti finanziamenti PON FESR e Decreti Sostegni	20	Digital Board, Box Android ultima generazione, Notebook, Tablet, Accessori vari, Software Didattici	Box a parete per custodia e ricarica device, armadi	Fruizione collettiva di tecnologie di base semplici ed immediate, didattica quotidiana inclusiva ed innovativa; favorire lo sviluppo di attività interattive digitali e un apprendimento multimodale
"AMBIENTE 4.0 LINGUISTICO-ESPRESSIVO-MULTISENSORIALE" Aula 4.0 dove sperimentare varie	3	All-in-one, Pannello interattivo, Dispositivi Personali, Libreria digitale, Digital Books,	Box/Carrello Custodia e Ricarica Device, Tavoli e sedie modulari, armadi,	Allestimento di uno spazio smart, accogliente, inclusivo per attività individuali e di gruppo.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
tipologie di linguaggi espressivi		penne scanner, Software, stampante, Microfoni, Cuffie e Casse wireless, Impianto audio-luci, palmari, Licenze	sedute morbide, poltroncine, pouf, divisori, scaffalature, Pellicole e decorazione, Pareti tattili, luci e suoni	Promozione di linguaggi espressivi diversi. Esperienza multisensoriale in ambiente controllato
"AMBIENTE STEAM" Aula innovativa di Scienze, Tecnologia, Arte e Matematica	3	All-in-one, Pannello interattivo, Tavolette grafiche con monitor, Plotter da taglio, Stampante 3D, Kits STEAM, Dispositivi Personali, Carrello di Scienze, Microscopio digitale, Licenze	Box/Carrello Custodia e Ricarica Device, Armadi, tavoli e sedute modulari, divisori, scaffalature, Pellicole e decorazioni	Ambiente STEAM a disposizione delle varie classi per un approccio interdisciplinare che ha come obiettivo l'avvicinamento alla tecnologia e lo stimolo della creatività artistica e di espressione
"AMBIENTE CODING, MAKING, VR" Aula immersiva, di robotica educativa, coding, realtà virtuale	3	All-in-One, Pannello interattivo, Droni, Kit Arduino, Kit di Robotica, Kit e Visori per Realtà Virtuale, Stampante 3D, Software Postazioni, Licenze	Box/Carrello Custodia e Ricarica Device, Tavoli e sedute modulari, divisori, scaffalature, Pellicole e decorazioni	Ambiente digitale immersivo; approccio a coding, robotica educativa, realtà virtuale; sviluppo del pensiero critico e la capacità di problem solving con attività collaborative e coinvolgenti
"AMBIENTE INFOPOINT" Spazio di condivisione e di interazione con le aule dei plessi	3	Totem Interattivo, Software didattici compatibile con la Robotica presente a scuola, Software di Creazione e Gestione contenuti multimediali	0	L'infopoint diventa un ambiente didattico in cui gli studenti possono sperimentare in contesti situazionali quello che apprendono in aula. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo

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

Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, dalla possibilità di cambiare configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate. Gli studenti potranno ruotare all'interno di spazi scolastici trovandosi in ambienti di apprendimento sempre nuovi, inclusivi, aumentati dall'uso del digitale che faciliteranno stimolazione, creatività, concentrazione, pensiero critico e creativo. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere un approccio pedagogico esperienziale, basato sull'apprendimento cooperativo/laboratoriale e metodologie attive quali Project Based Learning, Inquiry Based Learning, Cooperative Learning, Learning by doing, Tinkering, Making, Gaming, Pensiero computazionale, Problem posing, Problem solving, sviluppando attività didattiche in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo, consapevole, collaborativo, sicuro. La produzione di contenuti digitali comporta un bagaglio di strumenti sempre più articolato e lo sviluppo di competenze adeguate, trasversali e interdisciplinari, non solo digitali, tecnologiche e operative ma anche logiche, computazionali, argomentative, semantiche, interpretative. Una delle sfide formative più impegnative è quella relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per saper reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico-tecnologico quanto in quello umanistico-sociale. L'aspirazione è quella di trasformare gli studenti da consumatori digitali passivi a "consumatori critici", "sperimentatori" e "produttori" di contenuti e architetture digitali, con accesso attivo e consapevole alle risorse digitali. L'impegno è quello di: contrastare la frammentazione del sapere e lo scollamento dell'apprendimento dalla realtà; rimodulare ambienti scolastici e orari curricolari; dare priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione; responsabilizzare lo studente sul proprio percorso di apprendimento e allenarne la sua capacità di affrontare realtà complesse dando il proprio contributo al raggiungimento di obiettivi comuni; compiere una profonda rivoluzione mentale e culturale del personale e dell'utenza scolastica. L'integrazione con il digitale diventerà trasversale, on-life, non sostitutiva, vissuta nella dimensione cognitiva, emotiva, sociale, corporea, con un ruolo centrale nello sviluppo delle competenze-chiave trasversali sociali e di cittadinanza.

### **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.**

Gli ambienti da realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte, l'implementazione della dotazione comune digitale (digital board, accessori, dispositivi per gli studenti, piattaforme di gestione/condivisione) sono pensate per garantire l'apprendimento cooperativo, con feedback puntuali e adattati alle singole esigenze. Verranno promosse le attività per la prevenzione del divario di genere e per il potenziamento delle competenze logico scientifiche, con didattica STEAM, robotica, gaming, al fine di consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche. L'interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento, l'inclusività come accessibilità per tutti, la comunicazione con spazi comuni, l'immersività promuovono l'integrazione della didattica tradizionale con contenuti, risorse, approcci condivisi, laboratoriali, innovativi che personalizzano 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

Il gruppo di progettazione è guidato dal referente di progetto ed è composto dal DS, DSGA, docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche. Ne fanno parte l'Animatore Digitale e il team digitale, per l'occasione allargato ad altri docenti con competenze tecnico informatiche, individuati in sede collegiale, appartenenti sia alla scuola primaria che secondaria. Il gruppo di progettazione si è dotato di un calendario di appuntamenti che prevede, partendo dall'analisi di contesto, momenti di approfondimento delle linee PNRR, di confronto e condivisione con il personale scolastico, necessari per la progettazione metodologico-didattica e dei setting innovativi. Si utilizzeranno fogli di lavoro, documenti di testo, riunioni in presenza o da remoto. Rilevanza avrà la comunicazione interna, per informare e responsabilizzare il personale sulle esposte intenzioni progettuali, raccogliendone riscontro ed esigenze, per meglio orientare la progettazione condivisa e partecipata.

### 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

Saranno istituiti percorsi di formazione articolati per fasi e obiettivi: una prima fase, mirata alla condivisione di obiettivi e caratteristiche principali del nuovo sistema didattico, attivata già nell'anno in corso; una seconda fase erogata in parallelo alla realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento, con metodo learning by doing e azioni di tutoring; una terza fase, più intensa dal 2024/25, al fine di accompagnare e monitorare l'intero personale scolastico nella messa in atto del nuovo sistema didattico, con il coinvolgimento degli studenti. La formazione continua resta la prima azione di supporto, con la partecipazione del personale alle iniziative formative disponibili sulla piattaforma ScuolaFutura, creando percorsi formativi specifici e comunità di pratiche interne ed esterne. La scuola attiverà spazi di confronto ed autoriflessione, attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare, revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione.

## 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	1024

## 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	29	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%		138.715,93 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		46.238,63 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		23.119,31 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		23.119,31 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			231.193,18 €	

## 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**

08/03/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.