

Informazioni progetto

Codice CUP

C54D22002980006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15817

Titolo progetto

Scuola: palestra di futuro

Descrizione progetto

Il progetto attraverso la modifica degli ambienti di apprendimento e l'innovazione metodologica è finalizzato a: - Migliorare l'esperienza scolastica: anche attraverso l'uso della tecnologia per rendere l'apprendimento più coinvolgente e motivante per gli studenti, grazie a strumenti interattivi, animazioni, video e altri elementi multimediali che permettano di rendere i concetti più accessibili e comprensibili. - Accrescere l'efficacia della didattica personalizzandola e adattandola alle esigenze degli studenti, utilizzando metodologie attive e collaborative, per rendere gli alunni protagonisti dell'esperienza di apprendimento. - Allenare le life skills in un'ottica di lifelong, lifewide e life deep learning. - Promuovere la creatività, incoraggiando gli studenti a esplorare, sperimentare e costruire sia attraverso esperienze pratiche, sia attraverso l'uso di strumenti digitali. - Favorire l'inclusione utilizzando la tecnologia per aiutare gli studenti con esigenze speciali ad apprendere in modo più efficace e autonomo, grazie a strumenti di assistenza, di traduzione, di lettura e scrittura e di personalizzazione dei contenuti. - Sviluppare le competenze digitali e di cittadinanza necessarie per affrontare le sfide che il mondo del futuro richiede, come la capacità di utilizzare strumenti digitali, di collaborare, di imparare a imparare, allenando anche le competenze emotivo-relazionali. - Contrastare la dispersione scolastica attraverso processi di insegnamento - apprendimento attivi che favoriscano una conoscenza co-costruita grazie all'interazione con il gruppo sociale di riferimento e al contesto ambientale; - Superare la logica dello studio inteso come apprendimento mnemonico di conoscenze precostruite, favorendo l'approccio dialettico e esperienziale. La cura del setting (arredi, strumenti, materiali...) è un aspetto decisivo per lo sviluppo dei processi educativi, andando a influire sulla didattica dei docenti, innescando una riflessione sulle pratiche poste in essere, in un'ottica di insegnante ricercatore e di comunità professionale in continua crescita. Allo stesso tempo gli studenti risulteranno maggiormente coinvolti e motivati, ritrovando un setting d'aula modulato sulla base delle necessità dell'approccio didattico proposto. In linea con le scelte educative del Progetto d'Istituto, grazie ai fondi del PNRR gli ambienti saranno quindi rivisti e modulati concependo lo spazio come "terzo educatore" (Loris Malaguzzi). Lo spazio fisico unito alla componente relazionale, si trasformerà in ambiente di apprendimento (learning environment) che offre "facilities" ai docenti e agli studenti affinché i processi di insegnamento e apprendimento possano essere più efficaci, efficienti, significativi, facilitanti per una SCUOLA PALESTRA DI FUTURO.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

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

Descrizione:

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

Indicazioni generali

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

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

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

L'Istituto è composto da 6 plessi (4 di Scuola Primaria e 2 di Scuola Secondaria di Primo Grado) collocati in 5 edifici. Le sedi sono dotate sia di aule destinate alle classi, sia di laboratori disciplinari e di spazi dedicati agli alunni con BES. Nella maggior parte delle aule sono presenti LIM di vecchia generazione o schermi touch; tutte le classi sono provviste di banchi singoli modulabili, mentre alcuni laboratori sono attrezzati con tavoloni e arredi fissi. L'Istituto grazie ai finanziamenti ottenuti tramite i precedenti bandi ha potuto acquistare le seguenti dotazioni tecnologiche distribuite nei vari plessi e/o spostate in base alle necessità: 5 carrelli con pc portatili e/o tablet, 3 macchine da taglio "Cricut", 12 robot "Codey rocky", 6 "Bee bot", 2 kit di sensori Makeblock, 7 starter kit arduino arricchiti da sensor kit, carte codey roby, 2 macchine fotografiche digitali e 1 instant camera 360°, 24 webcam, 5 kit Lego Wedo, 1 stampante 3D, 6 microscopi digitali, 3 tavolette grafiche, 2 smartphone. Una delle criticità che rende difficoltoso l'utilizzo della strumentazione è la mancanza di access point che garantiscano un'adeguata copertura degli edifici. Si sono acquistati anche alcuni arredi funzionali alle aule laboratorio: 2 carrelli STEM, 4 tavoli reclinabili per attività collaborative, 6 tavoloni modulabili con ruote e relative sedie, 26 banchi triangolari con rotelle e relative sedie, microfoni e mixer, . Tutti i docenti e gli alunni sono dotati di account Google workspace for education. Particolare attenzione è dedicata agli strumenti tecnologici per l'inclusione, in alcuni casi gli alunni con certificazione 104 grave assistono a parte delle lezioni grazie a collegamenti in videoconferenza. La scuola utilizza software didattici per l'individuazione precoce e per il superamento delle difficoltà di apprendimento. La scuola ha aderito anche al bando di Abilitazione Cloud e Servizi per il cittadino di PA Digitale 2026. Con il finanziamento del PNRR si interverrà in tutte le sedi, in alcuni casi integrando le attrezzature delle aule destinate alle classi, in altri plessi trasformando le aule tradizionali in aule disciplinari e realizzando dei laboratori caratterizzati per la didattica innovativa.

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 finanziamenti del PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida intervenendo in modo differenziato in considerazione delle specificità e degli spazi disponibili nei singoli plessi, andremo a modificare fisicamente 17 ambienti di apprendimento rendendoli funzionali all'innovazione didattica e metodologica. Nei plessi di scuola primaria di Civezzano, Seregnano e Fornace si allestiranno degli ambienti disciplinari di apprendimento da utilizzare a rotazione nella didattica. Gli spazi saranno caratterizzati dalla presenza di uno con schermo touch, strumenti per la videoconferenza e per una didattica più inclusiva, tecnologia e attrezzature specifiche per la didattica attiva, arredi che facilitino la variazione del setting e la collaborazione tra pari. Nell'edificio che ospita il plesso di scuola primaria e il plesso di scuola secondaria di Albiano si intendono realizzare 3 laboratori: uno dedicato all'ambito artistico, uno alle STEM e uno alla narrazione linguistico-musicale. I tre ambienti verranno condivisi dai due ordini di scuola. I laboratori saranno caratterizzati da strumentazioni specifiche per facilitare e rendere naturale il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali, favorire attività di robotica educativa e di tinkering, implementare attività di storytelling e/o finalizzate alla creazione di podcast. In questo edificio è opportuno procedere inoltre all'adeguamento di due aule non fornite di dispositivi per la connessione audio-video. Nei plessi sopra descritti rimarrà assegnata alle classi un'aula fissa; a questi spazi si affiancheranno ambienti condivisi flessibili e con strumenti tecnologici specifici per facilitare l'acquisizione di conoscenze e abilità attraverso una didattica laboratoriale "learning by doing" e un approccio bottom-up. Nel plesso di SSPG di Civezzano gli studenti non avranno più un'aula fissa, ma si implementerà una diversa modalità di fruizione degli spazi educativi. Gli alunni si muoveranno tra le "aule-ambiente di apprendimento" che saranno caratterizzate con strumenti digitali, supporti e sussidi disciplinari specifici. Le aule, anche grazie all'integrazione di quanto già esistente, saranno fornite di arredi che permettano una maggiore flessibilità del setting. Si intende inoltre creare uno spazio dedicato alle metodologie del "debate" e della flipped classroom.

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.)
MUSIClab	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con schermo digitale, con eventuale pc e sistema di videoconferenza, sistema audio già presente. Dispositivo per il potenziamento del segnale wi-fi.	Tavoli flip per la didattica collaborativa e sedute già presenti. Pannelli fonoassorbenti per suddividere l'ambiente in più spazi di lavoro.	Lo spazio sarà dedicato alle lezioni curricolari di musica. La variazione del setting tramite pannelli mobili permetterà anche l'adattamento dell'ambiente ad altre attività.
SCIENZElab SSPG	1	Ambiente connesso, con schermo e relativo pc con sistema di videoconferenza, microscopi digitali, strumenti per attività laboratoriali di scienze. Dispositivo per il potenziamento del segnale wi-	Arredi modulabili per facilitare la didattica collaborativa e relative sedute (già in dotazione). Armadi contenitore per campioni e materiali	Il setting e le strumentazioni specifiche faciliteranno il lavoro tramite l'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali, con un approccio bottom up.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		fi.		
TECNOLab	1	Ambiente connesso in rete, con schermo e sistema di videoconferenza, kit per coding, robotica e fablab (già presenti), dispositivi per gli studenti, access point.	Arredi modulari per facilitare la didattica collaborativa e relative sedute, carrello STEM (già in dotazione) contenitori con ruote.	Le dotazioni sono pensate per implementare attività di coding, di tinkering e di fablab, nell'ottica di una didattica learning by doing. Gli arredi renderanno possibili le attività collaborative.
DEBATE&FLIPlab	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con schermo interattivo e sistema videoconferenza (già in dotazione), dispositivo connesso al monitor. Dispositivo per il potenziamento del segnale wi-fi.	Mobili contenitori modulari utilizzabili come sedute. Lavagne bianche con ruote. Tavoli flip mobili per lavori di gruppo.	Allenare le «life skill», attraverso la metodologia del debate e della flipped classroom, superare la logica dello studio inteso come apprendimento mnemonico; favorire l'approccio dialettico.
LINGUElab	1	Ambiente connesso in rete, con schermo interattivo e sistema videoconferenza (già in dotazione), dispositivo connesso al monitor. eventuali dispositivi con carrello di ricarica, access point.	Arredi modulari per facilitare la didattica collaborativa e relative sedute; libreria e mobile contenitore con ruote (da acquistare)	Ambiente pensato per favorire l'acquisizione delle competenze linguistiche, attraverso un apprendimento collaborativo, con attenzione all'inclusione e alla personalizzazione didattica.
LETTERElab 1 - 2	2	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con schermo interattivo e sistema audio e video per videoconferenza (già in dotazione), dispositivo connesso al monitor.	Arredi modulari già presenti, libreria e mobile contenitore con ruote (da acquistare)	Ambiente pensato per favorire l'acquisizione delle competenze linguistiche, attraverso un apprendimento collaborativo, con attenzione all'inclusione e alla personalizzazione didattica.
Aula digitale	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con schermo interattivo e sistema audio e video per videoconferenza (già in dotazione), dispositivo connesso al monitor, document camera.	Arredi che permettano una variazione del setting, sedute.	Ambiente pensato per esercitare competenze trasversali come il problem solving, la creatività e il pensiero divergente, valorizzando le diverse intelligenze e i vari stili di apprendimento.
Digital Science	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete, con schermo interattivo e sistema audio e video per videoconferenza (già in dotazione), dispositivo connesso al monitor,	arredi modulari già presenti	Il setting e le strumentazioni specifiche faciliteranno il lavoro tramite l'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali, con un approccio bottom up.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		microscopi digitali.		
SCIENZElab SP	1	Ambiente connesso in rete (access point aggiuntivo da acquistare), con schermo interattivo e sistema per videoconferenza (già presenti), device, document camera e microscopi digitali.	Integrazione di quanto già presente con tavoloni su ruote per facilitare la didattica collaborativa.	L'uso del microscopio digitale e dei device faciliteranno, attraverso il lavoro collaborativo, una didattica esperienziale mediata dalle tecnologie digitali, con un approccio bottom up.
TINKERINGlab	1	Ambiente di apprendimento connesso in rete (access point da acquistare), con schermo interattivo e sistema per videoconferenza, pc connesso al monitor, device, document camera (da acquistare).	Arredi modulari per facilitare la didattica collaborativa e relative sedute, carrelli mobili con cassetti.	Introdurre una didattica che integri il Tinkering digitale a quello analogico, creativo e collaborativo, un ambiente dove poter smontare e reinventare meccanismi, riusare materiali per nuovi scopi.
Aula per la didattica aumentata	3	Ambiente connesso in rete, con schermo interattivo e sistema audio e video per videoconferenza, eventuali dispositivi e access point aggiuntivi (se necessari), software per l'inclusione.	Arredi modulari per facilitare la didattica collaborativa e relative sedute (già presenti).	Ambiente pensato per favorire l'acquisizione delle competenze disciplinari e trasversali, attraverso un apprendimento collaborativo, con attenzione all'inclusione e alla personalizzazione didattica.
STREAMlab	1	Ambiente connesso, con schermo e sistema di videoconferenza, carrello pc, kit per coding, robotica e fablab, microscopi digitali, eventuale integrazione di device per gli studenti e access.	Arredi modulari per facilitare la didattica collaborativa e relative sedute. Carrello STEM (già presente). Tavolo per robotica educativa.	Le dotazioni sono pensate per implementare attività di coding, di tinkering e di fablab, nell'ottica di una didattica learning by doing. Gli arredi renderanno possibili le attività collaborative.
Artelab	1	Ambiente connesso alla rete, con schermo e sistema di videoconferenza, eventuale relativo pc e carrello, green screen, proiettore mobile con relativo supporto.	Arredi modulari con relative sedute (già presenti) tavoli flip mobili per favorire il lavoro di gruppo.	Le dotazioni sono pensate per implementare attività artistico-espressive nell'ottica learning by doing favorendo l'inclusione e la collaborazione.
Communicationlab	1	Ambiente di apprendimento connesso alla rete, con schermo interattivo e sistema videoconferenza, pc connesso al monitor. Sistema audio (già presente) eventualmente da integrare e stazione podcast.	Mobili contenitori modulari utilizzabili come seduta. Armadi chiusi per le strumentazioni (già presenti). Eventuali divisori fonoassorbenti.	Allenare le competenze attraverso l'uso di vari linguaggi (musicale e LS) in un'ottica di comunicazione significativa che superi lo studio mnemonico delle discipline; favorire l'approccio bottom-up.

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

Il ripensamento degli spazi e l'integrazione delle dotazioni tecnologiche permetterà di consolidare: competenze cognitive e metacognitive (come pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione) competenze sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione) abilità pratiche e fisiche (soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale). Il progetto nella maggior parte dei plessi si articolerà nella creazione di ambienti dedicati ad alcune discipline e nel potenziamento delle dotazioni digitali di alcune aule didattiche: gli spazi saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche. Nel plesso di SSPG di Civezzano si implementerà la DADA: gli studenti ruoteranno all'interno di ambienti dedicati alle diverse discipline; l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. I ragazzi ruoteranno nelle aule, trovandosi di ora in ora in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno in modo attivo, per arrivare a potenziare anche problem posing e problem solving. Alcuni spazi saranno allestiti per attività di debate e di flipped classroom e verranno condivisi da più discipline.

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 sono pensate per attivare l'apprendimento esperienziale e per creare attività didattiche finalizzate all'inclusione degli studenti che per motivi di salute non potranno essere in classe per lunghi periodi. L'uso di strumenti interattivi, animazioni, video e altri elementi multimediali renderanno i concetti più accessibili e comprensibili, garantendo una didattica più inclusiva e personalizzata. Le dotazioni digitali saranno utilizzate per aiutare gli studenti con bisogni speciali ad apprendere in modo più efficace e autonomo, grazie a strumenti di assistenza, di traduzione, di lettura e di scrittura e di personalizzazione dei contenuti. La promozione di attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, si presume siano la strada per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

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, presieduto dal Dirigente Scolastico, sarà composto da docenti di Scuola Primaria e di Scuola Secondaria di primo grado, individuati con Avviso Pubblico, e sarà integrato dalla presenza di personale dell'ufficio di contabilità. Il gruppo potrà riunirsi in plenaria o dividersi in sottogruppi di lavoro con specifici compiti per rendere più funzionale l'organizzazione delle attività e il raggiungimento degli scopi propri del PNRR. Il gruppo potrà coinvolgere nella progettazione l'intero personale, in un'ottica di partecipazione e di azione condivisa, utilizzando gli strumenti che riterrà più efficaci.

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 organizzati corsi di formazione specifici sull'uso delle nuove tecnologie per la didattica e sull'implementazione di metodologie attive e innovative, valorizzando le risorse interne o coinvolgendo esperti esterni, anche in rete con altre scuole. Si faciliterà la partecipazione a corsi promossi da IPRASE o da altri enti riconosciuti inerenti la didattica innovativa e attiva (DADA, flipped classroom, learning by doing, cooperative learning, service learning...) e l'uso delle nuove tecnologie per la didattica. Si incentiveranno gli scambi di esperienze innovative e di buone pratiche a livello di Istituto, a livello provinciale e nazionale.

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	500

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	17	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%		73.771,14 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		24.590,38 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.295,19 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.295,19 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			122.951,90 €	

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
24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.