



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

IC CROSLIA-MIRTO

### Codice meccanografico

CSIC8AR007

### Città

CROSLIA

### Provincia

COSENZA

## Legale Rappresentante

### Nome

Rachele Anna

### Cognome

Donnici

### Codice fiscale

DNNRHL64A49H579W

### Email

racheledonnici@libero.it

### Telefono

3334888429

## Referente del progetto

### Nome

Angela Teresa

### Cognome

Marino

### Email

marino.at@virgilio.it

### Telefono

3332769359

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I14D22003530006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-13915

#### Titolo progetto

Il mondo...a portata di click!!

#### Descrizione progetto

L'idea progettuale è quella di allineare le modalità di apprendimento al mondo in continua evoluzione, creando nell'agenzia educativa per eccellenza che è la scuola, quegli spazi ed ambienti atti a favorire l'implementazione di metodologie innovative digitali al fine di migliorare l'apprendimento. L'ambiente di apprendimento incide molto sul benessere e sul rendimento degli allievi e sulla motivazione dei docenti perché rappresenta un approccio didattico adeguato quando si vuole promuovere l'apprendimento significativo piuttosto che quello meccanico, quando si ha come scopo didattico la comprensione e non la memorizzazione, quando si produce conoscenza e non la si riproduce, quando vengono utilizzati i contenuti didattici e non ripetuti. Negli ambienti di apprendimento: 1 Attraverso l'attività si costruisce la conoscenza che ne è parte integrante; 2 Il contesto è la cornice all'interno della quale si sviluppa e viene indirizzata la conoscenza; 3 Il significato si sviluppa nella mente di chi conosce e nelle sue relazioni con il contesto; 4 La costruzione di significato è indotta da un problema, da una domanda e, per questo, richiede lo sviluppo della padronanza di quel problema; 5 Un problema può essere affrontato da molteplici prospettive; 6 La costruzione di conoscenza richiede articolazione, espressione e rappresentazione di cosa si sta apprendendo, del significato che si sta costruendo; 7 La costruzione di significato deve essere socializzata con il resto del gruppo classe. Tenuto conto di quanto esplicitato, la nostra scuola adotterà come modus operandi la parola chiave, il principio cardine della nuova rivoluzione didattico-educativa che è "INNOVAZIONE" L'intento è quello di dotare i nostri plessi di Scuola Primaria e di Scuola Secondaria di I Grado di spazi di apprendimento innovativi, fisici e virtuali insieme, ovvero misti, arricchendo il contenuto della didattica di risorse digitali, ambienti di apprendimento caratterizzati da flessibilità, adattabilità, multifunzionalità e mobilità, connessione continua con informazioni e persone, piattaforme virtuali, alla realtà virtuale aumentata, all'accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, apprendimento attivo e collaborativo, creatività, utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative. Tali spazi si configurano come ambienti smart per la didattica, ecosistemi di apprendimento che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse. L'aula si trasforma in un vero e proprio ambiente immersivo dove si apprende facendo, un ambiente operativo di apprendimento ideale che inevitabilmente si lega anche ad una differente e flessibile distribuzione delle postazioni di lavoro e alla possibilità di integrare i nuovi strumenti multimediali collegati in rete come gli schermi interattivi, i proiettori, i pc e i tablet, i software per il Metaverso. All'interno di questi nuovi ambienti il processo di insegnamento/apprendimento sarà learner-centred e le competenze acquisite non dovranno essere strettamente legate alle discipline, ma trasversali e spendibili nel mondo reale. L'alunno sarà protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare e scelte da motivare.

#### 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 attraverso l'accesso a fonti di finanziamento statali e comunitari si è dotato di attrezzature rispondenti ai fabbisogni formativi degli alunni e necessari soprattutto, per l'implementazione di una didattica che valorizzi gli stili di apprendimento e cognitivi degli studenti al fine di una personalizzazione dell'intervento formativo e di connessione alla rete internet, grazie all'ultimo PON FESR-Reti cablate 13.1.1 A. L'istituto è dotato di: N. 42 Monitor digitali; N.83 Notebook acquistati con i fondi Prog.Smart class FESR PON CL2020 135€, con i fondi art.20 DM 187-26.03.2020€, e con i fondi D.L. 137/2021 art.21 com.1 N.35 Tablet acquistati con i fondi art.23 DL n.34 N.2 impianti voce acquistati con i fondi D.L. 48/2021 art.3 com. 1 lett.A N. 41 a Web Cam acquistati con art. 32 D.L. 41/2021 N.18 LIM Dotazioni digitali per le STEM acquistati con fondi PNSD: N.4 TTS Group - Percorso per Bee-Bot e Blue-Bot numeri. N.1 NAO v6 Academic N.4 TTS Group - Percorso per Bee-Bot e Blue-Bot: l'isola del tesoro N.4 TTS Group - Percorso per Bee-Bot e Blue-Bot: alfabeto N.1 Makeblock - mBot2 Kit (6 robot) con chiavetta dongle Bluetooth N.4 TTS Group - Percorso per Bee-Bot e Blue-Bot corsa ad ostacoli. N.4 Percorso per Bee-Bot e BlueBot forme, colori e misure N.1 Avantis - Class VR Premium - Starter Pack per realtà virtuale in classe (4 visori) v 64G N.1 Insta360 - Fotocamera Action Camera a 360 Insta360 ONE RS Twin (360 57k4k Wide) N.1 Class VR Portal + Avanti' s World - Sottoscrizione contenuti per 1 anno N.4 TTS Group - Percorso per Pro-Bot Parco dei divertimenti N.4 TTS Group - Percorso per Pro-Bot Rally N.4 TTS Group - Percorso per Bee-Bot e Blue-Bot: cortile della fattoria N.1 TTS Group - Bee-Bot - Maker Space pack (12 Bee Bot) - Nuova versione con guida. A tutto ciò, aggiungeremo nuovi accessori, piattaforme e visori che ci permetteranno di avere una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle diverse aule. Abbiamo in dotazione nuovi banchi tradizionali e sedie su ruote che andremo ad integrare/sostituire in parte, con l'acquisto di nuovi arredi: tavoli modulari a ribalta, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per le "aule ordinarie", ed utilizzeremo le sedie su ruote, per le aree comuni, perché ogni spazio vogliamo diventi un'occasione di apprendimento.

## 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.**

Il Target degli ambienti di apprendimento innovativi da realizzare, dato dalla Piattaforma, è N. 21. Il nuovo setting d'aula sarà finalizzato a consolidare le abilità cognitive e metacognitive, le abilità sociali ed emotive, le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale) attraverso percorsi formativi che implementino la "connessione orizzontale" tra conoscenze disciplinari, comunità scolastica educante e mondo più in generale. Andremo a realizzare n. 11 ambienti di apprendimento innovativi alla Scuola e 10 ambienti di apprendimento innovativi nella Scuola Secondaria di Primo Grado. Si prevedono due azioni parallele calibrate sulle esigenze formative degli alunni e indicate come Azione PRIMARIA e Azione SECONDARIA DI I GRADO. Azione PRIMARIA - 11 aule attrezzate da collocare nei tre plessi della Scuola Primaria di cui 7 con tecnologie flessibili tali da poter essere utilizzate nell'applicazione di metodologie laboratoriali interattive in più discipline e 4 aule tematiche; a rotazione tutte le classi, dalla prima alla quinta, sulla base di un'organizzazione flessibile che superi il concetto di orario settimanale, accederanno agli ambienti innovativi per sperimentare nuovi percorsi di apprendimento e N° 4 aule tematiche per l'area STE(A)M. Azione SECONDARIA DI I GRADO - 10 aule previste, di cui: 5 aule tematiche in maniera da caratterizzare la dimensione disciplinare -(n°2 aule per l'area STE(A)M e n°2 aule per l'area Umanistico-linguistica e n. 1 aula per l'Area artistica) e N° 5 Aule con tecnologie flessibili tali da poter essere utilizzate nell'applicazione di metodologie laboratoriali interattive in più discipline. Gli/Le alunni/e si sposteranno non durante i cambi d'ora, ma in determinate giornate. E' prevista la presenza di accessori minimi per le Digital board (i monitor sono già presenti), un adeguato numero di notebook e relativi carrelli di custodia/ricarica e la dotazione di software dedicati per favorire lo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Fondamentale è l'obiettivo di potenziare le attrezzature utili alle STEAM (kit di robotica educativa, visori per l'introduzione della realtà virtuale e software dedicati).

**Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su**

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

**Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)**

| Denominazione ambiente (max 200 car.)   | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)  | Arredi (max 200 car.)                                       | Finalità didattiche (max 200 car.)  |
|---|--------|--|---|---|
| Aula tematica STEAM Primaria            | 4      | 1.monitor touch 2.laboratori mobili (tablet) 3.elementi di robotica e elettronica 4.strumenti per la realtà virtuale/aumentata 5. software didattici | 1.banchi modulari per un uso flessibile del setting 2.sedie | Spazi flessibili per sperimentare esperienze e metodologie per le STEAM. Impostazione pratica interdisciplinare; Incremento della pratica laboratoriale;          |
| Aule con tecnologie flessibili Primaria | 7      | 1.tablet con funzione di tavoletta grafica e dotato di software per facile accessibilità 2.software didattici 3.Piattaforme virtuali                 | 1.divanetti per agorà 2.banchi modulari 3.Armadietti        | Le aule saranno progettate con Tecnologie flessibili tali da poter essere utilizzate nell'applicazione di metodologie laboratoriali interattive in più discipline |
| Aule area STEAM Secondaria di primo     | 2      | 1.monitor touch 2.laboratori mobili (tablet) 3.elementi di   | 1.banchi modulari per un                                    | Spazi flessibili per sperimentare esperienze e metodologie per le   |

| Denominazione ambiente (max 200 car.)                                       | Numero | Dotazioni digitali (max 200 car.)   | Arredi (max 200 car.)   | Finalità didattiche (max 200 car.)  |
|---|--------|---|---|---|
| grado   |        | robotica e elettronica 4.strumenti per la realtà virtuale/aumentata<br>5. software didattici  | uso flessibile del setting 2. sedie                               | STEAM per lo sviluppo delle capacità per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata   |
| Aule tematiche area umanistico-linguistica Scuola secondaria di primo grado | 2      | 1.monitor touch casse, cuffie, software 2. tablet 3.software per lo storytelling 4.software ascolto delle lingue 5.strumenti per la realtà virtuale aumentata 6.software didat. | 1.sedie<br>2.divanetti<br>3.struttura agorà 4.librerie            | Personalizzazione della didattica con strumenti disponibili su dispositivi individuali e di classe. Incremento dell'utilizzo della metodologia del Debate e basati sulla challenge based learning       |
| Aula tematica per l'Area artistica Scuola secondaria di primo grado         | 1      | 1.tablet con funzione di tavoletta grafica e dotato di software per facile accessibilità 2.software didattici 3.strumenti per la realtà virtuale/aumentata software didattici   | 1.banchi modulari per un uso flessibile del setting<br>2.Sgabelli | Videosintesi animate, Gallerie virtuali, Linee del tempo, Scopri l'opera, Immagini e disegni interattivi, Schemi delle opere, Arte Lab, Siti museali Immagini a 360° Mappe interattive Test Flashcards. |
| Aule con tecnologie flessibili Scuola secondaria di primo grado             | 5      | 1.tablet con funzione di tavoletta grafica e dotato di software per facile accessibilità 2.software didattici 3. Piattaforme virtuali   | 1.divanetti per agorà 2.banchi modulari<br>3.Armadietti           | Le aule saranno progettate con Tecnologie flessibili tali da poter essere utilizzate nell'applicazione di metodologie laboratoriali interattive in più discipline.                                      |

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

La scuola del futuro sarà caratterizzata da: alfabetizzazione digitale, innovazione degli ambienti di apprendimento e dall' uso creativo e collaborativo delle nuove tecnologie e del pensiero computazionale, oltre ad una vera rivoluzione per quanto riguarda gli aspetti organizzativi, metodologici e didattici alla luce anche del fatto che l'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri ambienti di apprendimento saranno rappresentati da situazioni formative in cui la partecipazione dell'allievo è attiva, ossia quando l'allievo è immerso in azioni che lo coinvolgono completamente, sia cognitivamente che emotivamente, dove la didattica si realizza attraverso l'attuazione di più interventi e metodi: dallo scardinamento della didattica tradizionale incentrata sulla lezione frontale alla Flipped Classroom, al Cooperative Learning, al Circle Time, al Role Playing, alla Peer education, tutti strumenti atti a favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la passione per la ricerca di nuove conoscenze, promuovendo allo stesso tempo la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere". La scuola verrà intesa come sistema aperto, come learning organisation, come "sistema di attività aperto e interattivo", come "organismo complesso", come ambiente di apprendimento innovativo. Una scuola dove: Si pone l'accento sulle competenze piuttosto che sulle conoscenze; Si pone grande cura sulle competenze socio-emotive e trasversali; Si attua la metodologia ipertestuale e cooperativa in cui apprendono docenti e discenti, e senza cattedra; L'interdisciplinarietà è sistematica; L'innovazione è legata all'utilizzo delle piattaforme virtuali e di piattaforme di contenuti con la possibilità di interagire tra scuola e casa come un unico spazio continuo di esercitazione e di apprendimento e la possibilità per gli allievi di «toccare con mano» direttamente in classe, le tecnologie di cui si parla. Gli ambienti saranno caratterizzati da mobilità e flessibilità, mantenendo in parte le dotazioni di banche tradizionali, al fine di formarne "isole di lavoro" con possibilità di cambiare la configurazione a seconda delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche utilizzate. I ragazzi ruoteranno nelle aule, trovandosi di volta per volta in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione.

### **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.**

La creazione di un ambiente innovativo, basato su ciò che gli alunni sanno fare e che vorrebbero imparare a fare incoraggerà il successo formativo. Lo stesso valorizzerà l'esperienza e le conoscenze di tutti, per ancorarvi nuovi contenuti. La didattica inclusiva, infatti, è la didattica di tutti, e si basa sulla personalizzazione e sulla individualizzazione tramite metodologie attive, partecipative, costruttive e affettive. Per quanto attiene all'inclusività, si sottolinea: -Il confort di avere le piccole attrezzature già in aula; -La possibilità di fruire dei contenuti direttamente online; -La possibilità di «vedere» le simulazioni e di fornire agli alunni uno strumento comodo per fare i compiti a casa . Le attività didattiche legate alla robotica e alle STEM contribuiranno a prevenire il divario di genere ed a consolidare le competenze delle ragazze nelle materie scientifiche; la formalizzazione delle buone pratiche permetterà la disseminazione delle stesse in tutta la scuola

### **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 ha pianificato e realizzato i seguenti incontri: 1. 19/01/2023 - ore 16:00 - 18:00; 2. 23/01/2023 - ore 16:00 - 18:00; 3. 26/01/2023 - ore 16:00 - 18:00; 4. 13/02/2023 - ore 16:00 - 18:00; 5. 16/02/2023 - ore 16:00 - 18:00. Si è lavorato su: - Ricognizione dell'esistente; - Design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; - Progettazione didattica attraverso attività di coordinamento con i Dipartimenti disciplinari, basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione (in fieri, quest'ultima); - Attività di revisione del curriculum di istituto e degli strumenti di valutazione; - Elaborazione linee guida relative alla bozza curriculum digitale basata sulle indicazioni del DigComp 2.2; - Previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. - Realizzazione Modulo Google per coinvolgimento dell'intera comunità educante.

### 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 creazione di ambienti innovativi deve essere accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di insegnamento che necessariamente richiedono formazione, sperimentazione, validazione. Sarà pianificato, quindi, un vario e articolato piano di formazione del personale in servizio finalizzato all'innovazione delle competenze didattiche e disciplinari, all'uso delle tecnologie dell'informazione nella didattica, alla pratica di nuovi approcci e nuove metodologie in chiave digitale, esperienziale e laboratoriale, che miri al rafforzamento delle competenze digitali dei docenti, attraverso una formazione continua che acceleri la transizione digitale e l'adozione di un modello integrato unico di insegnamento. Ci si avvarrà della Piattaforma Futura, del supporto della Equipe Territoriale e, delle formazioni delle Scuole Polo all'uopo individuate. Si prevedono percorsi formativi specifici all'interno della scuola e la creazione di comunità di pratiche interne ed esterne.

## 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 | 380                |

## 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%                |                   | 99.778,12 € |
| Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi   | 0%                 | 20%                 |                   | 33.259,37 € |
| Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento                 | 0%                 | 10%                 |                   | 16.629,68 € |
| Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità) | 0%                 | 10%                 |                   | 16.629,68 € |
| <b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>   |                    |                     | 166.296,85 €      |             |

## 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**

22/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.