



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

IS VALCERESIO

Codice meccanografico

VAIS00400R

Città

BISUSCHIO

Provincia

VARESE

Legale Rappresentante

Nome

MARIA CARMELA

Cognome

SFERLAZZA

Codice fiscale

SFRMCR72H65C275L

Email

ds@isisbisuschio.it

Telefono

+393922170443

Referente del progetto

Nome

Carlo

Cognome

Catania

Email

carlo.catania@isisbisuschio.it

Telefono

+393471191411

Informazioni progetto

Codice CUP

D24D22004010006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12233

Titolo progetto

Valceresio New classes

Descrizione progetto

Il progetto vuole dare continuità ad un processo di rinnovamento degli ambienti di apprendimento dell'ISIS Valceresio, che ha avuto più fasi di implementazione in linea con le direttrici del PNSD, soprattutto nell'a.s. 2021-22. In quest'ottica, il progetto intende integrare le nuove risorse digitali che saranno acquisite con Next Generation Classroom, con quelle di cui la scuola si è già dotata attraverso il PON Digital board e PON Cablaggio in sicurezza degli edifici scolastici. In base alla planimetria dell'edificio in cui ha sede la scuola, alla ricognizione delle aule e delle loro dotazioni, il gruppo interno di progettazione ha individuato tre livelli di intervento: 1. il modello organizzativo, 2. gli indirizzi di studio, 3. le metodologie di apprendimento innovative. Modello organizzativo: si è scelto un sistema ibrido, basato su aule-classi ma con la possibilità di effettuare rotazioni programmate in base a specifiche esigenze didattiche, per consentire a tutte le classi di usufruire degli spazi innovativi. Questa opzione è necessaria poiché il rapporto tra alunni iscritti e numero di ambienti disponibili non consentirebbe di organizzare l'apprendimento per ambiti disciplinari con rotazione costante delle classi. Da questa tipologia organizzativa deriva la scelta del gruppo di progettare i nostri ambienti innovativi in base ad un principio di flessibilità e modularità che dovrà caratterizzare per quanto possibile, anche nel limite delle risorse economiche a disposizione, ciascun ambiente. I 20 ambienti innovativi, corrispondenti al 50% delle 40 aule/classi di cui si compone il nostro Istituto, saranno equamente distribuiti sui 3 piani dell'edificio, in modo da ridurre le esigenze e i tempi di spostamento delle classi. Sono state individuate le aule più grandi, in modo da consentire di riconfigurare lo spazio di apprendimento in base a specifiche esigenze didattiche, alternando la lezione frontale a situazioni di apprendimento attive e cooperative. Partendo dalle dotazioni già presenti all'interno delle aule, ci si propone di riutilizzare gli arredi tradizionali integrandoli con nuovi arredi per trasformare lo spazio fisico in un ambiente versatile e innovativo. Ciascuna aula innovativa avrà una dotazione tecnologica comune (monitor interattivi, accessori per videoconferenza e piattaforme per la videocomunicazione e la creazione di contenuti digitali, una dotazione minima di notebook con carrelli mobili per il trasporto, la ricarica e la protezione dei dispositivi) e una dotazione specifica in base all'ambito disciplinare/tematico (es. kit STEM per le aule di scienze). Gli ambienti saranno quindi suddivisi in aule disciplinari, utilizzando soprattutto le discipline di indirizzo come criterio aggregante. Si prevede la seguente suddivisione: - 2 aule immersive - 6 aule di area scientifica - 2 aule dedicate alla robotica e all'Intelligenza Artificiale per consentire di sperimentare il machine learning, - 5 aule espressive per l'area umanistica - 5 cinque aule area turismo e marketing per gli indirizzi tecnici. I 20 ambienti innovativi saranno progettati attorno a 4 metodologie innovative (debate, cooperative learning, project based learning, approccio STEAM) trasversali ai diversi indirizzi di studio. Ciascun ambiente sarà caratterizzato da risorse digitali per l'implementazione delle metodologie innovative, anche attraverso il collegamento con i laboratori per le professioni digitali del futuro (progetto Next Generation Labs).

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'ISIS VALCERESIO conta complessivamente 40 classi in unico Plesso ubicato in via Roma 57 a Bisuschio. Sono presenti 40 aule ospitanti le classi dei 3 ordinamenti, 1 aula flessibile per alunni DVA, 2 piccoli spazi flessibili ad uso itinerante, 3 laboratori di informatica, 1 laboratorio di scienze, 2 laboratori linguistici, 1 laboratorio di fisica, 1 aula disegno, 1 biblioteca, 1 aula docenti, 1 Aula Magna, 1 piccola aula sportello psicologo, 1 piccola aula sala stampa. Grazie al bando PON Digital Board, complessivamente 16 classi + Aula Magna (2) + biblioteca (1) + 3 aulette flessibili + 1 aula lab di scienze, 1 aula di disegno del nostro istituto sono già state dotate di Panel interattivi parzialmente in aggiunta alle LIM non sempre funzionanti ed in 4 classi in sostituzione delle stesse. Nelle 24 classi rimanenti sono presenti LIM non adatte al modello didattico perseguito con la presente misura. L'istituto è inoltre dotato di circa 20 tablet e 70 PC portatili disposti in numero di 44 nei laboratori linguistici, 3 in biblioteca, 1 in aula magna, 3 in aula flessibile piano terra, 1 in laboratorio di fisica, ed i rimanenti insieme ai tablet a disposizione per utilizzo in classe - 2 carrelli per LIM e Touchscreen +1carrello ricaricabile in arrivo. Le LIM già presenti hanno sistema operativo android poco adeguato agli ultimi prodotti disponibili di didattica digitale e inadatto all'utilizzo di software di realtà immersiva e virtuale. La predisposizione degli stessi per l'upgrade permetterà di sostituire l'unità operativa del processore, se necessario anche per i touchscreen. Quasi inesistente la dotazione di arredi flessibili della scuola: 2 tavoli a fagiolo e a ferro di cavallo per lavoro di gruppo ed alcune sedie nuovo tipo + 3 librerie e 2 divanetti, ma non sono presenti banchi modulari e sedie atte alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari, orientati al cooperative learning e alla didattica laboratoriale. Si prevede un sistema di ambienti di apprendimento con aule mirate a specifici obiettivi disciplinari, in cui le dotazioni esistenti verranno integrate da nuove soluzioni qui di seguito indicate: notebook, tablet, e, anche in rete fra più aule, dispositivi per la comunicazione digitale, per la promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali, per le STEM, per la creatività digitale, per il coding e l'I.A. e la robotica, per la realtà virtuale e aumentata, software ed arredi modulari.

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.

L'azione intende allestire cinque differenti tipologie di ambienti, capaci nel loro complesso di offrire una decisa spinta nella direzione della innovazione didattica digitale afferente ai vari indirizzi presenti nella scuola. Verranno infatti allestite le seguenti tipologie di aule: 1. Aule immersive, distinte per indirizzo di studi: destinate a promuovere nuove forme di didattica esperienziale; 2. Aule di scienze: finalizzate ad implementare un approccio STEM, basato a sua volta su di un approccio esperienziale-sperimentale tipico dell'area scientifica; 3. Aule di Robotica e Intelligenza Artificiale: finalizzate a consentire di far sperimentare agli studenti, attraverso simulazioni e progetti, le potenzialità di applicazione del machine learning; 4. Aule umanistiche: finalizzate ad implementare esperienze di didattica cooperativa, basate sulla metodologia del debate e del project based learning; 5. Aule di turismo, economia, finanza e marketing: finalizzate ad implementare esperienze di didattica cooperativa, simulazione e project based learning specificamente calibrate sulle esigenze di apprendimento degli studenti degli indirizzi tecnici. Gli ambienti di apprendimento finalizzati a realizzare tali finalità didattiche saranno caratterizzati da: 1. Monitor multischermo di grandi dimensioni e Video Wall – Player con possibilità di proiettare su tre pareti e kit didattici in RA 2. Kit didattici digitali specifici per l'insegnamento della biologia, ovvero microscopi trinoculari e binoculari, supportati da carrello per notebook ricaricabile, e Monitor Touch screen, oltre a mini-laboratorio d'analisi modulare; 3. software e applicazioni specifiche per lo sviluppo della robotica e dell'intelligenza artificiale, quali ad esempio il robot didattico umanoide Arduino education 4. Kit didattici digitali specifici per l'insegnamento d'area umanistica con Notebook e Monitor Touch screen di grandi dimensioni, webcam professionale, home recording bundle per podcast, Software pre-professionali per editing video (Pinnacle) e videocamere pertinenti 5. Kit didattici digitali specifici per il marketing, Notebook e Monitor Touch screen di grandi dimensioni, webcam professionale, home recording bundle per podcast, Software editing video pre-professionale (Pinnacle).

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 immersiva	2	Oltre alla dotazione standard, si prevede l'acquisto di Monitor / TV x multischermo 50" / 55", Video Wall – Player con possibilità di proiettare su tre pareti e tre kit didattici in RA	Armadio contenitore su ruote a doppia anta e serratura a chiave 90*45*80, banchi modulari / banchi ad isola	Promuovere una didattica esperienziale. Si prevede un'aula immersiva di geografia e turismo (per l'indirizzo tecnico-turistico) e un'aula immersiva umanistica
Aula di scienze	6	Kit didattici digitali biologia, microscopi trinoculari e binoculari, carrello per notebook ricaricabile, Notebook i3, / i5 - 8 Gb, Monitor Touch screen 65 4K, laboratorio d'analisi modulare, licenze	Carrello mobile a 2 colonne con vassoi, Armadio contenitore su ruote a doppia anta e serratura a chiave 90*45*80, banchi modulari / banchi ad isola	Implementare l'approccio STEM e di didattica esperienziale nell'area scientifica per tutti gli studenti dell'istituto

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula robotica e I.A.	2	si prevede l'acquisto di software e applicazioni dedicate per la robotica e l'intelligenza artificiale (es. Arduino education, robot didattico umanoide)	Carrello mobile a 2 colonne con vassoi, Armadio contenitore su ruote a doppia anta e serratura a chiave 90*45*80, banchi modulari / banchi ad isola	Far sperimentare agli studenti attraverso simulazioni e progetti le potenzialità del machine learning
Aula umanistica	5	Kit didattici dedicati, Notebook i3 / i5 - 8 Gb, Monitor Touch screen 65, webcam professionale, home recording bundle per podcast, Software editing video Pinnacle, videocamere, licenze	1 armadio contenitore su ruote a doppia anta e serratura a chiave 90*45*80-banchi modulari / banchi ad isola e sedie impilabili	Implementare esperienze di didattica cooperativa, debate e project based learning per gli studenti di tutti gli indirizzi
Aula turismo, economia, finanza e marketing	5	Kit didattici dedicati, Notebook i3 / i5 - 8 Gb, Monitor Touch screen 65, webcam professionale, home recording bundle per podcast, Software editing video Pinnacle, licenze	Armadio contenitore su ruote a doppia anta e serratura a chiave 90*45*80- proiettore su tre pareti per realtà aumentata- banchi modulari / banchi ad isola	Implementare esperienze di didattica cooperativa, simulazione e project based learning con particolare attenzione agli studenti degli indirizzi tecnici

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

La creazione di ambienti innovativi leggeri e versatili permetterà la modularità e la riconfigurazione dello spazio, in modo da poter cambiare sulla base delle attività da realizzare. L'utilizzo di carrelli mobili consentirà inoltre di personalizzare l'ambiente di apprendimento. Queste soluzioni permetteranno a tutti gli studenti di usufruire delle nuove dotazioni e dei nuovi ambienti. Sul piano organizzativo sarà importante costruire un orario che tenga conto della dislocazione dei nuovi ambienti, anche attraverso la programmazione di spostamenti legati a specifiche esigenze didattiche di alcune classi. Per le classi del primo biennio l'obiettivo del progetto è quello di fare sperimentare una didattica più partecipativa e cooperativa, che stimoli la proattività degli studenti, le abilità sociali e comunicative, il pensiero critico e il problem solving. Per le classi del triennio sarà invece molto importante collegare le innovazioni tecnologiche e organizzative all'implementazione di una didattica basata su lavori, compiti e progetti (project work, project based learning) anche in relazione alle esperienze di PCTO e collaborazione con istituzioni e imprese profit e no profit del territorio. Un cambiamento auspicato riguarda il potenziale inclusivo dei nuovi ambienti: con l'interconnessione delle aule, con eventuale implementazione della dorsale per una connessione più celere a completamento del cablaggio già effettuato con il PON "cablaggio sicuro degli edifici scolastici", con l'uso delle nuove tecnologie e la sperimentazione di metodologie attive si potenzierà l'accessibilità ai contenuti per tutti gli studenti con particolare attenzione anche per BES. Sarà necessaria una fase graduale di transizione (misure di accompagnamento) che permetta agli insegnanti di acquisire le competenze necessarie all'utilizzo delle metodologie innovative di insegnamento e di apprendimento presumibilmente da attuare con il progetto "digital transition" -animatore digitale che prevede la formazione di almeno 20 docenti in 2 anni (2022-23/2023-24). Per alcune delle nuove aule prevediamo cattedre e banchi interattivi con monitor touchscreen incorporato. Per altre, specifici kit didattici di Robotica e Coding - STEM, o per Podcast e montaggio audiovisivo. Le aule innovative, nel limite del finanziamento saranno dotate di arredi flessibili e adattabili alla creazione di isole di apprendimento cooperativo. con l'acquisto di nuovi banchi tecnologici dotati di device integrati.

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 dotazioni digitali e gli arredi consentiranno di implementare forme di apprendimento caratterizzate dalla massima accessibilità e dalla possibilità di creare, gestire e condividere contenuti digitali attraverso l'uso di applicazioni e piattaforme. L'obiettivo è di creare esperienze di apprendimento coinvolgenti, attive e partecipative, che permettano a tutti gli studenti, anche con BES, di interagire con i compagni in modo paritario, superando barriere comunicative e sociali che possono portare a isolamento nei gruppi classe. L'interconnettività degli ambienti permetterà di gestire attività didattiche in presenza e a distanza, creando spazi comuni di apprendimento. Si potrà sperimentare didattica ludico-esperienziale e cooperativa con maggiore personalizzazione. La valorizzazione dell'approccio STEAM sarà utile mezzo di contrasto al divario di genere con potenziamento delle competenze logico scientifiche con didattica STEM e gaming.

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

- Docente con esperienza in campo gestionale amministrativo per gestione progetto. - Esperto esterno con esperienza in progettazione e gestione progetti

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione, guidato dal Dirigente scolastico col supporto della DSGA, si riunirà in presenza/remoto per coordinare e monitorare le attività progettuali. Le riunioni avranno cadenza settimanale sino al 30/06/2023 e bisettimanale a partire dall'as 2023/24. Il dirigente attribuirà incarichi specifici a membri del Gruppo relativamente a: - Coordinamento delle ulteriori fasi di progettazione (Definitiva ed Esecutiva); - Supporto nella attivazione gare di appalto e implementazione del piano di acquisti; - Gestione organizzativa con predisposizione spazi aula e allestimento delle strutture tecnologiche con collaudo; - Rapporti con l'Unità attuativa PNRR, con raccolta documentazione su piattaforma ReGIS, gestione delle spese e richieste tranches finanziamento; - Gestione delle misure di formazione e accompagnamento; - Coordinamento progetto con monitoraggio risultati e valutazione del contributo del progetto al miglioramento dell'offerta formativa curricolare.

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

Il nostro istituto, sulla base delle esperienze già in corso (progetti e collaborazione con enti e associazioni del territorio), della collaborazione con l'ambito 34 e del piano di formazione che sarà approvato dal collegio docenti per l'a.s. 2023-2024, intende promuovere le seguenti azioni: 1) formazione continua per docenti ed ATA (mediante quanto a disposizione sulla piattaforma Futura, in catalogo dell'ambito 34 e nel progetto biennale "digital transition"), dedicata al pieno utilizzo delle innovazioni metodologiche e didattiche che il progetto intende promuovere e all'uso delle nuove tecnologie digitali per la creazione, diffusione e condivisione di contenuti; 2) possibilità di partecipazione a comunità di pratiche tra docenti interni ed esterni per promuovere il confronto e lo scambio di metodologie (collegamento con azioni del team innovazione e animatore digitale); 3) progettazione per la partecipazione dei docenti a esperienze e programmi di mobilità (Erasmus, e-Twinning).

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	420

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	20	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		89.419,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.806,52 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.903,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.903,26 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			149.032,61 €	

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.

- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data

21/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.