



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.C. FOLIGNO 1

Codice meccanografico

PGIC86100A

Città

FOLIGNO

Provincia

PERUGIA

Legale Rappresentante

Nome

PAOLA

Cognome

SIRAVO

Codice fiscale

SRVPLA67E59H501F

Email

paola.siravo@pec.cloud

Telefono

3332754318

Referente del progetto

Nome

Simona

Cognome

Tiberti

Email

simonatiberti@foligno1.edu.it

Telefono

3396063388

Informazioni progetto

Codice CUP

E64D22003570006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18228

Titolo progetto

"Un ponte per il futuro"

Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare aule fisse ad alta connettività e ambienti di apprendimento immersivi per aree disciplinari. Per quanto riguarda le aule fisse, abbiamo pensato a configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento attive, inclusive e innovative, potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze digitali sempre più mirate. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di device a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Per quanto riguarda le aule immersive per ambienti disciplinari, saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questa organizzazione degli ambienti di apprendimento potrà offrire agli studenti la possibilità di trovarsi in spazi nuovi e dedicati migliorando la loro capacità di attenzione e la motivazione a partecipare. Andremo, inoltre, a realizzare almeno due ambienti speciali (uno per la Scuola Secondaria di I grado ed uno per la Primaria), a disposizione di tutte le classi, ovvero aule immersive e all'avanguardia, dotate di una tecnologia semplice e immediata, con piattaforme dedicate e sicure. Il progetto prevede la possibilità che i nuovi spazi si possano integrare con le strumentazioni tecnologiche già in possesso della scuola. Le nuove riconfigurazioni degli ambienti ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo un accesso attivo e consapevole alle risorse digitali. Tutto ciò per apprendere un modo di avvicinarsi al digitale consapevole, sicuro, critico. Essenziale è che i nuovi ambienti creati abbiano al centro gli studenti, in modo che possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, componendo e scomponendo le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno, il proprio sapere. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale, seppur in relazione all'età degli alunni. La trasformazione degli ambienti di apprendimento è pensata per rovesciare il vecchio paradigma della lezione frontale, aprire la scuola ad esperienze di didattica ibrida ed inclusiva nei confronti degli studenti che presentano profili di fragilità emotive, cognitive e socio-culturali. Integrare con il digitale le aule del nostro istituto, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, garantisce esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Un obiettivo prioritario sarà quello di prevenire il divario di genere, anche con momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

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.).

La Scuola ha partecipato, nello scorso anno scolastico, a due progetti PON: - DIGITAL BOARD, che ha consentito di acquisire 26 monitor. I monitor sono stati suddivisi proporzionalmente nei tre plessi di Scuola Primaria e di Scuola Secondaria di I grado; - RETI CABLATE E WIRELESS che consentirà di installare nei 7 plessi di questo Istituto Comprensivo la rete cablata e di potenziare la rete wireless. In questo Istituto Comprensivo ci sono 65 tablet e 45 computer. Nella Scuola Primaria c'è un laboratorio informatico composto da 15 computer totali (un computer centrale e quattordici postazioni per gli alunni). Con i fondi del PON STEM, nell'a.s. 2020/21, la scuola ha acquistato: - Lego Education Spike Prime-set base per 12 studenti - Makeblock-mtiny discover class pack (6 robot) - Matatalab coding set - Blue bot school pack - Littlebits-code kit - Littlebits steam + coding expansion pack - Littlebits steam - set mezza classe con espansione - Codyroby-set completo per la scuola con carte da tavolo, carte giganti e tappe - Carte Codyroby- set per la classe - Stampante 3D - Fotocamera /action camera a 360 gradi - 3 Doodle start - Makeblock-codey rocky -Irobot education - Makeblock-Mtiny discover - Percorso per Beebot e Bluebot

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'Istituto, una vera rivoluzione: aule fisse ad alta connettività e ambienti di apprendimento immersivi per aree disciplinari. Per quanto riguarda le aule fisse, si lavorerà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative, flessibili ed inclusive. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di device a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi. Saranno, inoltre, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In tutte le aule saranno previste dotazioni STEM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. Per quanto riguarda le aule immersive per ambienti disciplinari, saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti con apposito orario che sarà organizzato per gestire tale complessità. Questo, consentirà ampio respiro ai ragazzi che ruoteranno nelle aule, trovandosi in ambienti di apprendimento nuovi che faciliteranno la rimodulazione della concentrazione. Andremo, inoltre, a realizzare almeno due ambienti speciali (uno per la Scuola Secondaria di I grado ed uno per la Primaria), a disposizione di tutte le classi, ovvero aule immersive e all'avanguardia, dotate di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicure. Questi ambienti speciali non necessitano di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione, configurandosi come sicuri e adatti per la fascia d'età degli studenti della scuola, corredati di contenuti didattici già pronti adatti all'età degli studenti. Il progetto prevede l'acquisto sia di materiale tecnologico, che andrà ad integrarsi con quello in possesso della Scuola grazie alla partecipazione a precedenti progetti PON (p.es. Digital Board), sia di arredi, quali tavoli modulari, sedie impilabili, sedie con ruote, armadi e pannelli mobili per configurare l'ambiente in chiave flessibile.

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 (Primaria)	2	device completi di software collegati al p.c. centrale, tavolette grafiche, cuffie audio, carrello per ricaricare i device, tastiere semplificate, un sintetizzatore vocale per alunni disabili	eventuali arredi	Potenziare le capacità di attenzione, la motivazione e le competenze digitali, nonché l'uso consapevole e critico delle strumentazioni digitali. Favorire la didattica attiva, il cooperative learning.
Aula Immersiva (Primaria)	1	videoproiettori interattivi, strumentazioni per audio con pacchetti software inclusi, pannelli	eventuali arredi	Favorire esperienze di apprendimento inclusive e coinvolgenti, attraverso attività di tutoring e cooperative learning.
Laboratorio mobile di lingua inglese	1	device, software specifico,	eventuali arredi	Potenziare la capacità di ascolto e parlato, favorire le dinamiche

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
(Primaria)				relazionali e la coesione del gruppo, stimolando la comunicazione e lo scambio tra pari
Laboratorio fisso di robotica (Primaria)	1	monitor touch, device, applicazioni per monitor	eventuali arredi	Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento, attraverso attività svolte nel piccolo gruppo. Favorire l'acquisizione di competenze del pensiero computazionale attraverso esperienze di tutoring
Laboratorio mobili linguaggi espressivi (Primaria)	2	Strumentazione digitale per l'arte, tavolette grafiche,	eventuali arredi	Sviluppare la creatività attraverso il manipolare, osservare, costruire, creare, sperimentare, inventare
Laboratorio mobile scientifico (Primaria)	2	microscopio digitale, strumentazione digitale varia per le scienze, la fisica, la chimica	eventuali arredi	applicare il metodo scientifico per sviluppare le capacità logiche, di ipotizzare e verificare le proprie ipotesi.
Laboratorio mobile di musica	1	device con software, cuffie e microfoni, soundbar per touch screen	eventuali arredi	Potenziare la capacità di ascolto e parlato, favorire le dinamiche relazionali e la coesione del gruppo, stimolando la comunicazione e lo scambio tra pari
laboratorio fisso linguistico	1	device completi di software, videoproiettore da parete per la realtà aumentata e virtuale	eventuali arredi	Potenziare le capacità di attenzione, la motivazione e le competenze digitali, nonché l'uso consapevole e critico delle strumentazioni digitali. Favorire la didattica attiva, il cooperative learning
Aula Immersiva (Scuola Media)	1	videoproiettori interattivi, strumentazioni per audio con pacchetti software inclusi, pannelli	eventuali arredi	Favorire esperienze di apprendimento inclusive e coinvolgenti, attraverso attività di tutoring e cooperative learning
laboratorio fisso di tecnologia	1	stampante digitale 3D, eventuali device, robot didattico - educativi	eventuali arredi	Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento, attraverso attività svolte nel piccolo gruppo. Favorire l'acquisizione di competenze del pensiero computazionale attraverso esperienze di tutoring
Laboratorio mobile di matematica	1	software specifici, device,	eventuali arredi	Sviluppare le capacità di ragionamento, di problem posing e di problem solving attraverso il lavoro cooperativo e le attività di tutoring.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Laboratorio mobile di robotica (Borroni)	1	robot didattici ed educativi	eventuali arredi	Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento, attraverso attività svolte nel piccolo gruppo. Favorire l'acquisizione di competenze del pensiero computazionale attraverso esperienze di tutoring
Laboratorio mobile digitale (Borroni)	1	device e stampante digitale 3D	eventuali arredi	Potenziare le capacità di attenzione, la motivazione e le competenze digitali, nonché l'uso consapevole e critico delle strumentazioni digitali. Favorire la didattica attiva, il cooperative learning.
Laboratorio fisso scientifico (Scuola Media)	1	microscopio digitale e monitor touch e screen con carrello	eventuali arredi	applicare il metodo scientifico per sviluppare le capacità logiche, di ipotizzare e verificare le proprie ipotesi.
Laboratorio fisso linguistico (Scuola Media)	1	device e software specifici, tastiere semplificate, un sintetizzatore vocale per alunni disabili , monitor touch	eventuali arredi	Potenziare le capacità di attenzione, la motivazione e le competenze digitali, nonché l'uso consapevole e critico delle strumentazioni digitali. Favorire la didattica attiva, il cooperative learning.
Laboratorio mobile robotica (Scuola Media)	1	robot didattici ed educativi, eventuale monitor touch	eventuali arredi	Sviluppare le capacità logiche e di ragionamento, attraverso attività svolte nel piccolo gruppo. Favorire l'acquisizione di competenze del pensiero computazionale attraverso esperienze di tutoring
Laboratorio mobile digitalizzato (Scuola Media)	1	device, eventuali software, eventuale monitor touch	eventuali arredi	Potenziare le capacità di attenzione, la motivazione e le competenze digitali, nonché l'uso consapevole e critico delle strumentazioni digitali. Favorire la didattica attiva, il cooperative learning.
Laboratorio mobile arte (Scuola Media)	1	tavolette grafiche, device, software specifici	eventuali arredi	Sviluppare la creatività attraverso il manipolare, osservare, costruire, creare, sperimentare, inventare

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

Le nuove riconfigurazioni degli ambienti ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e le attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo un accesso attivo e consapevole alle risorse digitali. Tutto ciò per apprendere un modo di avvicinarsi al digitale consapevole, sicuro, critico. Essenziale è che i nuovi ambienti creati abbiano al centro gli studenti, in modo che possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, componendo e scomponendo le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno, il proprio sapere. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazioni complesse e strutturate, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale, seppur in relazione all'età degli alunni.

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 ridefinizione dei setting di apprendimento è pensata per creare esperienze di didattica ibrida ed includere nelle lezioni anche gli studenti che presentano profili di fragilità emotive, cognitive e socio - culturali. Infatti, l'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, anche grazie a momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche. L'aula immersiva infine permette di creare in autonomia (lato insegnante) lezioni altamente inclusive, in modo da personalizzare ulteriormente l'esperienza educativa proposta.

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

Il gruppo è composto anche da un assistente amministrativo per avere un supporto sotto il profilo delle procedure tecniche e amministrative.

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Andremo a condividere progressivamente con docenti e dipartimenti, tutte le fasi del progetto, in modo da creare un senso di appartenenza basato su scelte condivise. Le esigenze che emergeranno saranno tradotte dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Sono stati incaricati i diversi componenti del team, sono stati assegnati loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Google Fogli), documenti di testo, videoconferenze e un calendario condiviso delle risorse.

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Per quanto riguarda un efficace utilizzo delle aule immersive che sono state individuate come adatte al nostro istituto, ogni esperienza potrà avere una durata legata alla fascia d'età degli alunni, sarà, inoltre, suddivisa in più moduli, da usare in sequenza oppure separatamente, con frazioni temporali più brevi e in tempi diversi.

Indicatori

INDICATORI: compilare il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi. TARGET: precompilato dal sistema con il target definito nel Piano Scuola 4.0.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	650

Target

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

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	21	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		138.500,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		2.335,82 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.648,42 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			156.484,24 €	

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.