



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

I.C. MICHELANGELO BUONARROTI-PA

### Codice meccanografico

PAIC87100X

### Città

PALERMO

### Provincia

PALERMO

## Legale Rappresentante

### Nome

IOLE

### Cognome

CIACCIO

### Codice fiscale

CCCLIO61R62G273M

### Email

ds.ioleciaccio@icsbuonarroti.edu.it

### Telefono

330528473

## Referente del progetto

### Nome

Maria

### Cognome

Greco

### Email

maria.greco8@icsbuonarroti.edu.it

### Telefono

091221001

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J74D22002790006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11622

#### Titolo progetto

Innovation Hub

#### Descrizione progetto

Il progetto intende trasformare un numero di aule tradizionali in ambienti di apprendimento caratterizzati da un contesto fisico attrezzato con arredi modulari e innovativi (replicando la dotazione di una classe 2.0 realizzata con precedente investimento), creando aule flessibili e arricchite da attrezzature digitali. Si tratta di spazi dove promuovere modelli di didattica per un apprendimento reticolare e associativo, iconico ed immersivo, ludico, simbolico, in connessione con il mondo virtuale dove gli studenti possano sviluppare la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione. Alcuni ambienti saranno realizzati secondo il modello del laboratorio disciplinare, altri con vocazione multidisciplinare, con la rotazione delle classi durante la giornata di scuola e nel passaggio da una disciplina all'altra. Esempio di tipologia: componente fisica con arredi modulari per setting di aula flessibile, pannelli touch (molti già in dotazione), notebook e/o tablet, laboratori linguistici mobili, tavoli interattivi, tutti interconnessi grazie alle tecnologie di rete cablata e wireless già acquisite attraverso precedenti finanziamenti. La componente digitale: tool di realtà aumentata e di realtà virtuale per la didattica, kit per la robotica, software repository anche in cloud, ambienti digitali immersivi e tecnologie a supporto di alunni con bisogni educativi speciali. La riorganizzazione del tempo scuola, le strutture e le dotazioni consentiranno l'applicazione diffusa di modelli metodologici innovativi come la flipped classroom, il cooperative learning per la ricerca e la sperimentazione in varie discipline, l'attività di coding, il debate, tutti in grado di sviluppare efficaci processi di apprendimento e motivazione oltre che potenziare le competenze di base, le capacità di analisi, di critica e problem solving degli studenti. Affinché l'innovazione dei modelli di insegnamento sia ampia ed efficace non potrà mancare un piano di formazione dei docenti. Dette attività saranno realizzate da un lato impiegando le risorse professionali interne, dall'altro grazie all'intervento di formatori esterni. Gli obiettivi saranno: l'approfondimento delle metodologie e metodiche innovative, lo studio delle dinamiche e gestione dei gruppi di lavoro; l'uso di strumenti per la progettazione controllata dei processi di insegnamento e di apprendimento; la revisione degli strumenti di valutazione delle competenze e degli apprendimenti e la strutturazione di strumenti per la valutazione dinamica. Questo consentirà, oltre che di sfruttare al meglio le opportunità offerte dalle ICT, di favorire la realizzazione di buone pratiche e la loro diffusione grazie alla realizzazione di una Repository per la didattica.

#### 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.).**

Durante gli ultimi anni l'istituto ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi, nonché delle metodologie didattiche alla base dell'offerta formativa, grazie sempre ad un maggiore utilizzo delle tecnologie didattiche digitali. Tale processo è stato avviato grazie a diversi piani d'investimento finanziati dall'Unione Europea o direttamente dal ministero competente, tra questi i più significativi: PON "Ambienti digitali innovativi per la scuola dell'infanzia"; PON "Edugreen: laboratori per l'educazione e la formazione"; PON "Smart class: strumenti digitali e connettività"; PON "Digital board"; PON "Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole"; PNSD "Inclusione"; PON "DIGI-Class". Questi miglioramenti hanno attivato un circolo virtuoso che si intende alimentare grazie alla presente proposta di progetto, la quale pone le sue basi sugli spazi e sulle dotazioni tecnologiche presenti allo stato attuale. Più specificamente la scuola è dotata di: - numero di plessi: 5; - numero classi: 44 di cui: 22 gli ambienti che grazie a questo progetto si intendono implementare; - 44 dotate di tecnologie digitali quali pannelli touch con sistemi Android integrati e connessi in rete, PC portatili/fissi; - 4 ambienti destinati ad uso laboratoriale attualmente non dotati di tecnologie digitali; - numero laboratori di PC fissi per attività multidisciplinari: 1; - numero laboratori di PC/ Tablet mobili per attività multidisciplinari: 2; - numero di dispositivi individuali (portatili / tablet): 17; - numero di tavoli interattivi: 2. A scuola tutte le classi sono dotate di arredo classico; soltanto un'aula ha 24 tavoli modulari ed è fornita di una cattedra multimediale con alloggiamento notebook. All'interno dell'auditorium sono presenti 40 sedie su ruote. I dispositivi personali che si intendono acquisire (PC portatili, tablet) andranno ad arricchire la dotazione che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo si garantirà una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

## 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 si intendono realizzare, all'interno dell'istituto, 22 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Il progetto prevede due tipologie di intervento: uno per la Primaria e uno per la Secondaria. Nella Primaria verranno allestiti due ambienti dedicati, uno per le attività artistiche e umanistiche e uno per le attività tecnico-scientifiche. Nelle due aule verranno collocati gli strumenti caratterizzanti e di indirizzo: nella prima si inseriranno gli strumenti più congeniali ai docenti delle materie artistiche e umanistiche della scuola, nella seconda i set a supporto degli obiettivi curricolari delle discipline tecnico-scientifiche. L'intervento pensato per la scuola secondaria di I grado prevede la realizzazione di ambienti fisici di apprendimento innovativi, che permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendo a una dimensione "on-life". Gli ambienti diventeranno tematici, restituendo ad ogni area disciplinare una modalità di apprendimento per l'interpretazione della realtà e la sua trasformazione. Gli studenti dei due ordini di scuola svolgeranno le attività nelle aule dedicate attraverso un sistema di alternanza dei gruppi di lavoro. Partendo dalle dotazioni già in essere nel plesso grazie ai finanziamenti PON-FESR, PNSD e fondi governativi precedenti, in termini di arredi e strumentazioni, si completerà con una dotazione tecnologica diffusa che si acquisterà con i fondi del presente progetto: software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali; una dotazione di base di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti delle varie aule; carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base di dotazioni tecnologiche e caratterizzanti (set robotica educativa, kit elettronica, soluzioni STEM, strumenti creatività digitale) puntando alla riduzione dei divari attraverso apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multi-literacies e gamification. Gli ambienti tecnico-scientifici saranno integrati con le dotazioni per le colture idroponiche già in possesso e derivanti dal progetto PON-FESR Edugreen. Tali strumenti sono da intendersi come funzionali a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo.

**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 umanistiche	3	Carrelli di ricarica e dispositivi mobili tablet per la lettura di testi; visori VR per la realtà immersiva, poster interattivi per la realtà aumentata. Sistema di video-proiezione con schermo.	Sistemi di parete comunicativa per presentare, condividere e insegnare; tavoli modulari; arena componibile per la realizzazione di angoli lettura.	Usare la lingua per scopi e situazioni comunicative; arricchire lessico e terminologia specifica; acquisire l'abitudine alla lettura per accedere ai campi del sapere, ampliando orizzonti culturali.
Aule scientifiche	3	Carrello di ricarica con dispositivi mobili; hub di ricarica di dispositivi corredati di tavoli modulari; microscopi; strumenti di misura parametri fisici-chimici;	Banchi da lavoro muniti di pannelli con alimentazione elettrica e rubinetti per erogazione gas. Lavabi. Armadi per la conservazione prodotti	Promuovere e amplificare lo sviluppo delle conoscenze e delle competenze matematiche e scientifiche degli studenti attraverso l'esperienza laboratoriale diretta.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		fotocamere 360°; software dedicati.	chimici. Scaffalature. Sistemi di parete comunicativa.	
Aule linguistiche	5	Stazioni di ricarica con dispositivi mobili, visore portatile Full HD; altoparlante bluetooth portatile; kit per podcast e relativi software; kit di cuffie wireless.	Carrelli leggio porta notebook o tablet; sistemi di parete comunicativa per presentare, condividere e insegnare.	Guidare e correggere l'attività didattica (scaffolding) Veicolare modelli educativi innovativi Innovare gli stili di insegnamento/apprendimento Favorire negli studenti apprendimenti full immersion.
Aula tecnologica	1	Kit di robotica educativa; software per il disegno tecnico; kit di elettronica educativa; monitor interattivo; notebook; hub per la ricarica di dispositivi.	Tavoli modulari grandi per la progettazione condivisa; sistema di parete comunicativa modulare; scaffalatura e mobili bassi per conservare e archiviare il materiale didattico; tavolo coding.	Favorire lo sviluppo del disegno come forma-pensiero dell'architettura e sperimentare l'accrescimento delle competenze informatiche, elettroniche e di robotica educativa.
Aula musicale	1	Set di registrazione con: microfoni, schede audio, sistema di amplificazione, mixer, aste microfoniche; software di editing audio e videoscrittura musicale. Sistema luci con americana e controller.	Tavoli modulari per setting flessibile	Consentire agli alunni di accrescere le competenze musicali attraverso tecniche di registrazione sia live che in studio, ricevendo nozioni di armonia e composizione da utilizzare per la videoscrittura
Aula artistica	1	Penne per la stampa 3d; proiettore portatile Full HD; plotter da taglio e incisione; Termoformatrice per STEAM con aspiratore; scanner 3D.	Tavoli modulari grandi per il disegno; sistema di parete comunicativa; lavabi; espositori e mobili per archiviazione e conservazione materiale.	Supportare modelli educativi a misura della inclinazione individuale dei propri studenti che permetta l'espressione attraverso la creazione di grafica artistica e tecnica.
Aula making	1	Monitor touch con android integrato, software di modellazione 3D, stampanti 3D a filamenti e resina, incisore laser, notebooks e ipad per il disegno tecnico; macchinari e attrezzature per MakerSpace.	Tavoli modulari; banchi di lavoro; pareti portautensili e porta bobina multipla, sistema di parete comunicativa.	Favorire la creatività e la sperimentazione delle possibilità operative dello strumento informatico nella rappresentazione della forma.
Aula	1	Foto trappole;	Tavolo con panche	Promuovere esperienze pedagogiche,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
ecosostenibilità		strumentazione per rilevare parametri fisici e chimici; app per creare QRCode e per conoscere, catalogare e monitorare la biodiversità.	solidali; tronchetti seduta; cartelli e pannelli informativi; pannello uso lavagna; piccoli ambienti di riparo per insetti e animali.	utilizzando spazi dedicati all'outdoor e all'indoor education, connettendo educazione ambientale e alimentare per favorire stili di vita più sostenibili.
Aula umanistica artistica - primaria	3	Stazioni di composizione musicale e video; visore portatile Full HD; carrelli di ricarica con dispositivi mobili (laptop o tablet).	Sistemi di parete comunicativa per presentare, condividere e insegnare; tavoli modulari; arena componibile per la realizzazione di angoli lettura.	Usare la lingua per scopi e situazioni comunicative; arricchire lessico e terminologia specifica; acquisire l'abitudine alla lettura per accedere ai campi del sapere, ampliando orizzonti culturali.
Aula tecnico scientifica - primaria	3	Kit di robotica educativa; software per la modellazione 3D e coding; notebook e tablet; stampante 3D; microscopi e attrezzature per la misurazione.	Sistemi di parete comunicativa; tavoli modulari; tavolo per il coding; armadi e scaffalature per la conservazione di materiale didattico.	Ideare procedure logiche, organizzare il proprio modo di ragionare, argomentare e risolvere problemi, memorizzare i contenuti acquisiti, produrre schemi e modelli aritmetici e geometrici.

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

1. Predisposizione di spazi trasformati con arredi mobili, modulari e scrivibili per consentire una rapida riconfigurazione dell'aula nella quale sono presenti monitor interattivi intelligenti, dispositivi digitali per gli studenti con connessione wifi, piattaforme cloud. 2. Misure di accompagnamento, per l'utilizzo efficace degli spazi didattici e laboratori trasformati, con la partecipazione dei docenti alle iniziative formative del MIM e a percorsi formativi specifici all'interno della scuola. 3. Organizzazione dei Dipartimenti, per Ordine e in verticale, per area/ambito disciplinare. 4. Progettazione didattica di percorsi per gruppo classe e per classi parallele. 5. Sperimentazione di orari per discipline o ambito (ad es. Italiano, matematica/tecnologia, L2, musica) per classi parallele per la realizzazione di progetti laboratoriali in cooperazione. 6. Attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare; revisione dei curricula in ottica integrata transdisciplinare e degli strumenti di valutazione. 7. Sperimentazione e rafforzamento dell'applicazione di metodologie attive per superare il fenomeno delle "isole di innovazione": Flipped classroom, Digital storytelling, Problem based learning, Apprendimento cooperativo, Apprendimento tra pari, Debate, gioco di ruolo e apprendimento situato. 8. Partecipazione e/o costituzione di reti di scuole innovative per favorire l'allargamento della comunità di pratica e lo scambio di risorse educative e di sperimentazioni.

### **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.**

Sviluppo competenze tecnologiche, progettuali e metodologiche dei docenti; Ampliamento competenze progettuali con uso di format comune e diario di esperienze; Cooperazione e flessibilità nei percorsi didattici, dei laboratoriali per gruppi inclusivi di lavoro e personalizzazione delle attività; Creazione repository buone pratiche; Uso di strumenti compensativi e dispensativi per favorire partecipazione e apprendimento facilitato e dei supporti multimediali come ausili didattici; Sviluppo competenze tecnologiche degli alunni; Incremento e miglioramento di motivazione e partecipazione alle attività proposte; Miglioramento livelli di coesione e flessibilità intra e tra gruppi classe; Sviluppo processi di apprendimento autonomi e creativi; Miglioramento esiti alunni BES; Incremento di partecipazione delle alunne ad esperienze per avvicinare alle discipline STEM; formazione di competenze dell'area STEM con incremento di iscrizioni delle alunne in istituti ad indirizzo scientifico e tecnico.

### **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 procede ad un rilevamento delle risorse già disponibili, accoglie le proposte degli stakeholders interni ed esterni. Successivamente elabora i dati raccolti e stabilisce le finalità didattiche degli ambienti oggetto di intervento. A questo punto verrà effettuato il rilievo degli spazi per quantificare e disporre gli arredi, le dotazioni digitali ed eventuali interventi di edilizia necessari a seguito dei sopralluoghi. Gli incontri saranno svolti sia in presenza che in modalità on-line, suddividendo il gruppo in piccole squadre per facilitare la progettazione degli ambienti.

### **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**

Con l'obiettivo di rendere fruibili i nuovi ambienti realizzati, il nostro istituto promuoverà dei corsi di formazione rivolti a tutto il personale docente e non docente. Tali corsi saranno tenuti sia dal personale qualificato già presente all'interno dell'istituto, ma anche stipulando delle convenzioni con enti esterni. Nell'ottica di portare avanti l'innovazione e la ricerca metodologica, verranno prese in considerazione possibili collaborazioni con altri istituti che hanno già avviato dei progetti inerenti gli stessi ambiti di intervento. Tali collaborazioni potranno essere intraprese anche a livello internazionale avendo al nostro attivo un programma Erasmus che coinvolge docenti ed alunni.

## 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	1078

## 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	22	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%		107.078,95 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.692,98 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.846,49 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.846,49 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>178.464,91 €</b>



## 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.