



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 CAMPANELLA-STURZO CATANIA

Codice meccanografico

CTIC86300C

Città

CATANIA

Provincia

CATANIA

Legale Rappresentante

Nome

GRAZIELLA

Cognome

ORTO

Codice fiscale

RTOGZL65A44C351W

Email

CTIC86300C@ISTRUZIONE.IT

Telefono

095575046

Referente del progetto

Nome

GRAZIELLA

Cognome

ORTO

Email

CTIC86300C@ISTRUZIONE.IT

Telefono

095575046

Informazioni progetto

Codice CUP

J64D22003300006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-20007

Titolo progetto

DIGITAL SPACE

Descrizione progetto

Con le risorse del PNRR il presente progetto intende riconfigurare 22 ambienti fisici tradizionali, pari al target minimo assegnato all'Istituto, in ambienti innovativi di apprendimento che permettano ad alunni e alunne di "fare scuola" in modo esperienziale e laboratoriale. Pur intervenendo sul numero target di ambienti di apprendimento finanziati, la proposta progettuale mira ad un impatto su tutto l'Istituto, sfruttando in modo diverso gli spazi esistenti e creandone di nuovi. Ogni aula/spazio su cui si interverrà sarà attrezzata in parte con arredi componibili e carrellabili, affiancati a quelli della dotazione standard dell'Istituto, per creare setting flessibili e rimodulabili, e in parte con attrezzature digitali finalizzate a supportare metodologie didattico-educative che valorizzino i talenti dei discenti attraverso la creatività, la collaborazione, la ricerca e la sperimentazione. Nello specifico si mira ad adottare una soluzione ibrida, per la quale alcuni ambienti diverranno spazi di apprendimento dedicati ad una disciplina o ad un ambito disciplinare con strumenti caratterizzanti e di indirizzo per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla/e materia/e che vi si svolgeràà/anno. Gli ambienti trasformati potranno essere integrati con attrezzature digitali come accessori per digital board che andranno ad integrare i monitor già presenti nell'Istituto, notebook e tablet, tavoli touch interattivi, carrelli mobili dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, laboratori linguistici mobili, tool di realtà aumentata e virtuale, kit per la robotica, software anche in cloud, e tecnologie a supporto di alunni con BES, tutti interconnessi grazie alle tecnologie di rete cablata e wireless già acquisite dall'istituto attraverso finanziamenti precedenti. Le aule/spazi così realizzati saranno dotati di set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione storytelling, stazione podcast), di set di robotica educativa e di kit per le STEM, indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico e manipolativo alla conoscenza. A questa riconfigurazione delle aule/spazi, si aggiungeranno spazi di approfondimento, sicuri e adatti a tutti, dotati di arredi modulari e di dispositivi tecnologici per l'adozione di metodologie innovative. Le aule e gli spazi, così strutturati ed attrezzati con una dotazione tecnologica diffusa, consentiranno di potere realizzare nelle varie discipline una didattica attiva, collaborativa, hands-on, e attività laboratoriali. Il tutto applicando le più innovative metodologie d'insegnamento (ad esempio il debate, la flipped classroom, la gamification, etc.), tutte atte a potenziare sia le competenze di base sia le capacità di analisi, critica e problem-solving dei ragazzi e ragazze della scuola. Infine, in accompagnamento alla realizzazione degli spazi e ambienti, l'Istituto pianificherà attività di formazione del personale docente alle nuove tecnologie e metodologie didattiche al fine di mettere l'intera comunità educante nelle condizioni di favorire la motivazione e l'impegno attivo di tutti i discenti, in particolare di quelli in situazioni di svantaggio.

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.).

Da diversi anni l'Istituto ha attivato un processo di rinnovamento e adeguamento degli ambienti di apprendimento, nonché delle strategie didattiche di insegnamento, grazie ad un crescente impiego delle tecnologie digitali. Tale percorso ha avviato un circolo virtuoso che si intende alimentare grazie alla presente proposta progettuale, la quale affonda le basi sugli spazi, sugli arredi e sulle dotazioni tecnologiche già esistenti a scuola. Nella sede centrale dell'Istituto sono installate numerose Digital Board, una in ogni aula della scuola secondaria di I grado (compresi due laboratori, l'aula di informatica e l'atelier creativo) e in quasi tutte le classi della scuola primaria. Tali lavagne interattive di ultima generazione con sistemi Android integrati e connessi in rete verranno potenziate grazie a nuovi accessori. La digital board, accessoriata adeguatamente per la didattica collaborativa e capovolta, sarà la dotazione comune di base della aula cosiddetta "tipo", cui si aggiungeranno le diverse dotazioni tematiche nelle aule di indirizzo. L'atelier creativo, è dotato di arredi modulari e di tecnologie digitali quali un hub per la ricarica di computer portatili e un pannello touch; il laboratorio di informatica dotato di PC fissi con schermo piatto e connessione al PC server; infine, l'aula cinema dotata di un impianto di amplificazione, di proiettore a tetto e di un PC portatile. Nell'Istituto esiste inoltre una dotazione di arredi che saranno utilizzati per le varie tipologie di ambiente dell'Istituto, affinché ogni spazio diventi un'occasione di apprendimento: tavoli componibili trapezoidali su ruote e sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate; sgabelli regolabili, banchi quadrati e cattedre rettangolari, armadi aperti a scomparti e chiusi da ante, sedie con schienale forniti dal Comune di appartenenza. Infine, la scuola è dotata di: tavoli interattivi; alcuni kit di robotica; una stampante 3D. I dispositivi personali che verranno acquisiti andranno invece ad arricchire la dotazione di device individuali che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti, quali notebook e tablet, e verranno messi a disposizione di tutti gli alunni e alunne della scuola secondaria di I grado con la modalità del comodato d'uso. In questo modo verrà garantita una più ampia diffusione delle tecnologie per tutte le discipline, dando comunque priorità ai soggetti con minori opportunità e a rischio di dispersione scolastica.

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 presente progetto intende trasformare 22 ambienti tradizionali in ambienti di apprendimento innovativi che permettano ad alunni/e di "fare scuola" in modo esperienziale e laboratoriale. Pur intervenendo sul numero target di ambienti di apprendimento finanziati, la proposta progettuale mira ad un impatto su tutto l'istituto, sfruttando in modo diverso gli spazi esistenti e creandone di nuovi. L'innovazione nell'Istituto si propone di coinvolgere tutti gli studenti e studentesse, così da far coincidere l'intera popolazione scolastica con il valore programmato di discenti che effettuano il primo accesso ai servizi digitali attivati negli ambienti innovativi. Per ottenere un obiettivo così ambizioso si lavorerà sulla gradualità. In ogni aula/spazio su cui si interverrà si intende riutilizzare gli arredi preesistenti, in quanto sono già flessibili e permettono una buona rimodulazione del setting delle aule. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, si unirà una dotazione tecnologica diffusa. I vari strumenti digitali sono da intendersi come propedeutici a una didattica più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Si completerà la dotazione di base delle aule con le digital board già presenti nell'Istituto, acquisita grazie ai finanziamenti precedenti, integrando con accessori, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali a disposizione di tutti gli studenti, dotando le aule di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In tutte le aule saranno poi previste dotazioni "caratterizzanti" di base, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline in base alle diverse esigenze ed agli obiettivi curricolari. Secondo una gradualità definita e condivisa le classi saranno dotate di ambienti di lettura/scrittura digitale, sistemi di ascolto immersivo per lo studio delle lingue straniere, stazione per storytelling e podcast, dotazioni STEAM e set di robotica educativa, che si ritengono indispensabili per sviluppare, con gli studenti, creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Infine attenzione sarà dedicata ai luoghi comuni della scuola, che diventeranno luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi/e e che potranno essere arricchiti e personalizzati da tutti gli attori dell'innovazione.

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.)
Multimedialità in classe e attività collaborativa pluridisciplinare	3	Tavoli interattivi touch con Android integrato, connessi ad alta velocità alla rete internet per accedere ai contenuti digitali presenti in rete.	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	Consentire ad alunni/e di potenziare e sperimentare l'accrescimento delle competenze di base e pluridisciplinari, stimolando l'attività collaborativa mediante piattaforme e spazi di condivisione.
Multimedialità in classe e ascolto immersivo	6	Un sistema digitale per l'ascolto immersivo di contenuti audio. Una dotazione di tablet con custodia e tastiera, ricaricabili	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting	Consentire in aula ascolto immersivo di contenuti multimediali, esercitazioni sulle prove invalsi di inglese, attività linguistiche

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		in una postazione di ricarica a risparmio energetico.	educativo flessibile.	laboratoriali. Personalizzazione e sviluppo delle competenze.
Multimedialità in classe e realtà virtuale/aumentata	6	Una dotazione di tecnologie per la realtà aumentata/virtuale per la visione di contenuti didattici interattivi. Una dotazione di tablet con custodia e tastiera e una postazione di ricarica.	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	Consentire ad alunni/e di apprendere in modo associativo ed immersivo, in connessione con il mondo virtuale, favorendo interesse e attenzione. Personalizzazione e sviluppo delle competenze .
Multimedialità in classe e ambiente multidisciplinare STEAM	6	Una dotazione tecnologica consistente in kit per attività di robotica, coding, modellazione 3D, STEAM. Una dotazione di tablet con custodia e tastiera e una postazione di ricarica.	Arredi modulari, funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, usati al fine di creare un setting educativo flessibile.	Consentire ad alunni/e di potenziare e sperimentare lo sviluppo delle competenze di base e pluridisciplinari, stimolando l'attività laboratoriale ed esperienziale mediante strumenti digitali e STEAM.
Multimedialità in Agorà	1	Stazione digitale itinerante di montaggio audio/video. Sistema di videoconferenza. Un impianto audio.	Arredi modulari funzionali al corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, al fine di creare un setting flessibile. Tavolo per attività multidisciplinari	Supportare modelli educativi a misura dei discenti verso creatività, collaborazione, sperimentazione mediante podcast, storytelling, debate e strumenti digitali.

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

Il PNRR offre l'opportunità di innovare la didattica attraverso interventi sostanziali che possono trasformare efficacemente gli ambienti di apprendimento. Per far questo è intenzione dell'Istituto sfruttare le risorse disponibili per coinvolgere tutti gli studenti e le studentesse verso un graduale processo d'innovazione secondo delle tappe ben definite e condivise. Per spiegare come si intende innovare gli ambienti di apprendimento occorre partire dall'analisi dei bisogni dell'utenza scolastica e dalla valorizzazione delle competenze del personale docente. L'utenza è caratterizzata da un elevato numero di alunni diversamente abili e con bisogni educativi speciali. Dare la possibilità a tutti i discenti di avere a disposizione un dispositivo aggiornato che sia strumento di conoscenza rappresenta il primo fattore d'innovazione. Seguendo una gradualità, durante il corso degli studi tutti gli allievi ed allieve avranno l'opportunità di apprendere secondo metodologie vicine ai propri stili cognitivi. Si prevede infatti di partire da ambienti collaborativi digitali, per passare ad ambienti di lettura/scrittura digitale che possano favorire l'uso del libro di testo misto e di sistemi di ascolto immersivo capaci di facilitare lo studio delle lingue straniere. A questa prima fase ne succederà una intermedia nella quale i discenti potranno avvicinarsi alla realtà aumentata, che arricchirà la didattica delle scienze e delle discipline espressive. Infine, si concluderà il primo ciclo d'istruzione vivendo ambienti STEAM multidisciplinari in un setting flessibile tipico delle aule 4.0, nelle quali gli studenti e le studentesse potranno sviluppare in team work tutte quelle competenze disciplinari e trasversali proprie di una didattica laboratoriale. Le suddette innovazioni didattiche e metodologiche coinvolgono chiaramente il curriculum e l'organizzazione del lavoro. Da un lato l'innovazione deve entrare nel curriculum verticale per rendere più efficace la progettazione delle singole discipline e facilitare quelle trasversali come l'educazione civica. Dall'altro, l'uso per esempio di piattaforme di condivisione dei contenuti renderà più agile ed efficiente l'organizzazione.

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.

L'innovazione tecnologica e metodologica della didattica ha un grande impatto perché risponde al necessario cambiamento nei linguaggi e negli stili di apprendimento delle nuove generazioni di studenti/esse. La scuola innovandosi è chiamata a nobilitare la tecnologia valorizzandola in termini di inclusione e pari opportunità senza assecondare la visione di internet quale agenzia informativa. L'obiettivo del progetto è quindi di riuscire a dare alle nuove tecnologie un ruolo soprattutto inclusivo con particolare attenzione ai discenti con BES, DSA e svantaggio. L'uso della multimedialità, di un approccio hands-on, della realtà aumentata e di ambienti immersivi assolve ai ruoli predetti, soprattutto se si dà l'opportunità ad ogni studente/essa di avere a disposizione un proprio device e di condividerne altri. Infine, la didattica laboratoriale STEAM sin dalla scuola del I ciclo permetterà ad alunni/e di sviluppare meglio le competenze tecnico-scientifiche in un pieno equilibrio di genere.

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

Team per l'Innovazione

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Nel progettare un processo d'innovazione a scuola, la parola chiave dev'essere la condivisione di intenti e scelte. A tale scopo per rendere una scuola all'avanguardia è necessario procedere per gradi a tutti i livelli, in modo da dare la possibilità a tutti gli attori di essere coinvolti. Il Gruppo di Progetto si porrà l'obiettivo di analizzare i bisogni degli studenti e di valorizzare le competenze dei docenti, in modo da proporre strumentazioni e attività efficaci che saranno condivise in sede di Dipartimento Disciplinare e di Collegio Docenti, senza trascurare la socializzazione delle scelte in Consiglio d'Istituto così da confermarle previo confronto con bisogni e aspettative degli stakeholders. Le diverse fasi della progettazione si svolgeranno periodicamente in orario extracurricolare, attraverso un lavoro individuale e di gruppo, sia in presenza sia a distanza. Molto importanti saranno i focus group per la condivisione con Dipartimenti, Commissioni, Referenti e Funzioni.

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

L'innovazione promossa dal progetto ha bisogno di misure che rendano efficace l'utilizzo degli ambienti in termini di ricaduta sul successo formativo e sullo sviluppo di nuove competenze per ogni alunno/a, senza trascurare miglioramento nelle relazioni, inclusione, benessere ed efficienza nel team work. Per perseguire tali finalità è necessario che l'innovazione entri nel curriculum verticale, quindi nella progettazione di ogni disciplina. Per questo motivo la formazione per dipartimenti consentirà a tutto il personale docente di cogliere l'opportunità dei nuovi ausili didattici per migliorare i risultati di studenti/esse. Riguardo gli aspetti relazionali, l'innovazione permetterà di sviluppare le soft-skills dei componenti del gruppo classe. Docenti riuniti in commissioni analizzeranno le nuove dinamiche e si confronteranno sulle buone pratiche. Inoltre, ogni docente sarà accompagnato dal team per l'innovazione in un processo di rinnovamento per una formazione continua sulle TIC.

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	400

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%		104.645,36 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.881,77 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.440,88 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.440,88 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			174.408,89 €	

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

23/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.