



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. BOZZOLO

Codice meccanografico

MNIC82300L

Città

BOZZOLO

Provincia

MANTOVA

Legale Rappresentante

Nome

ELENA

Cognome

RIZZARDELLI

Codice fiscale

RZZLNE64M56A470J

Email

mnic82300l@istruzione.it

Telefono

3393226827

Referente del progetto

Nome

Mara

Cognome

Monti

Email

mara.monti@icbozzolo.it

Telefono

037691154

Informazioni progetto

Codice CUP

G84D22006210006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17272

Titolo progetto

R-innovare

Descrizione progetto

L'Istituto Comprensivo, con le risorse finanziarie messe a disposizione dal PNRR, intende ripensare gli spazi per l'apprendimento di alcune tra le aule che accolgono le classi della scuola primaria e della scuola sec. di I grado -ripartendo i fondi tra i 5 plessi scolastici che compongono l'Istituto in modo perequativo-. Ogni aula sarà dotata di supporti digitali che andranno ad implementare la strumentazione tecnologica già presente, al fine di rendere lo spazio per l'apprendimento sempre più flessibile nel setting, nell'utilizzo dei diversi linguaggi, nell'approccio metodologico. Lo spazio di lavoro "aumentato" potrà contribuire a rendere ancor più personalizzato il processo di apprendimento di ciascun allievo, sviluppandone l'autonomia, la capacità di collaborare con gli altri, attraverso molteplici canali di apprendimento, a beneficio dei diversi stili cognitivi. Le aule destinate all'attività quotidiana consentiranno, così, un'interazione tra il digitale e le necessità della didattica, in un processo di fruizione e partecipazione attiva a livello collettivo (monitor e altri strumenti di interazione). L'opportunità della connessione al web ed ai relativi contenuti multimediali consentirà, inoltre, la costituzione di gruppi di apprendimento anche interattivi tra di loro in collegamento wired o wireless. L'approccio didattico, attraverso i nuovi supporti, sarà contrassegnato da una diffusa laboratorialità. Oltre agli spazi "ordinari", alcuni tra i plessi scolastici, si doteranno di aule destinate, in modo specifico, a supportare, con adeguati strumenti, lo sviluppo di alcune competenze trasversali relative all'ambito STEAM e all'ambito alfabetico-funzionale. Questi ambienti saranno fruiti da tutti i gruppi classe dei diversi plessi scolastici, in base ad un'adeguata articolazione delle attività didattiche, tale da consentirne un utilizzo, pressoché ordinario, per tutti gli insegnamenti.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

L'istituto ha partecipato a diversi precedenti finanziamenti: PON FESR (Smart class, Digital Board), PNSD (Ambienti di apprendimento innovativi e STEM), oltre a quelli, legati al supporto alle scuole durante la pandemia, PNRR (didattica a distanza e didattica digitale integrata). Con essi, la scuola ha acquisito strumentazione utile a sviluppare metodologie didattiche innovative sempre più finalizzate ad integrare il digitale e le sue opportunità nella didattica quotidiana e ad avviare quel processo di trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento a supporto di processi più attivi e consapevoli. Nello specifico, tutte le aule delle scuole primarie e delle scuole secondarie sono state dotate di monitor interattivi, che hanno sostituito le LIM, dove presenti, o introdotto tali device, nelle aule prive di essi. Sono stati acquistati notebook e tablet, inizialmente usati, in fase di didattica a distanza, per implementare la gestione della DDI e il comodato d'uso, e successivamente impiegati per: sostituire ormai obsolete dotazioni (sec. di Rivarolo), a sostenere il lavoro d'aula (primaria di S. Martino, primaria di Bozzolo, sec. di Bozzolo), anche mediante un "prestito" tra plessi che ha consentito alle classi di potenziare la didattica con la strumentazione anche se non in modo continuo (prim. di Rivarolo). Tali interventi hanno solo in parte soddisfatto le esigenze delle classi e, ai fini di una reale diffusione del digitale a supporto della didattica, necessitano di essere implementati e completati da dotazioni che rendono maggiormente efficace lo strumento stesso. A supporto dello sviluppo delle competenze STEM la scuola ha inoltre acquistato diversi materiali: robot didattici (Cubetto, Bee Bot, Ozobot, Blue Bot), kit di robotica (Lego Spike WeeDo, Lego Spike Prime, SamLabs), una stampante 3D e una taglierina vinilica. Alcuni materiali, sono gestiti attraverso processi di "prestito" tra le classi o tra i plessi. In alcuni plessi (secondarie e primaria di S. Martino) è presente un'aula di informatica con dotazioni poco aggiornate, che sta perdendo la sua funzionalità in quanto più utile il lavoro d'aula supportato dal device. Nei plessi della secondaria sono presenti aule di scienze con dotazioni utili a sostenere la didattica attiva. Nel plesso della secondaria di Bozzolo è stata implementata un'aula di robotica dotata sia dei materiali sopra descritti, sia di arredi modulabili e funzionale ad implementare diverse modalità didattiche.

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.

La finalità precipua è di intrecciare l'innovazione tecnologica con l'attività didattica quotidiana. Le aule interessate all'innovazione avranno la caratteristica di poter configurare, al loro interno, un setting di apprendimento in base alla necessità didattica, ovvero dell'approccio metodologico che i docenti delle diverse discipline riterranno opportuno al fine di rendere sempre più attivo e cooperativo il lavoro. Gli studenti avranno a disposizione device (dispositivi digitali con connessione wifi anche per accedere a piattaforme didattiche cloud) sia per sviluppare nuove competenze digitali, accrescendo il senso di responsabilità ed un approccio critico al web, sia per interagire direttamente in attività cooperative, anche a distanza (i monitor presenti saranno dotati di dispositivi per la fruizione di lezioni anche in videoconferenza/a distanza o in rete su più aule/plessi). L'esigenza di innovare gli spazi per l'apprendimento è strettamente correlata alle scelte strategiche di questo Istituto, il cui curriculum, che rappresenta la sintesi dinamica tra saperi disciplinari e competenze essenziali, orienta il percorso formativo, volto al potenziamento delle competenze degli studenti nell'ambito delle discipline STEM, delle competenze digitali e delle competenze multilinguistiche, attraverso attività connotate dall'interdisciplinarietà e finalizzate allo sviluppo del pensiero critico, della capacità di argomentare e del pensiero computazionale. La progettualità della scuola, mira a far sviluppare opportune strategie personali di (auto)apprendimento. Gli spazi destinati ad alcuni gruppi classe saranno completati da alcuni elementi di arredo che consentiranno di rendere ancor più flessibile il setting d'aula, oltre ad essere implementate con dispositivi tecnologici, con il supporto di carrelli mobili dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico, oltre a software specifici. Saranno innovati anche spazi condivisi per l'apprendimento, fruibili da parte di diverse classi, orientati a sviluppare, con il supporto digitale (stazione audio/video, stazione podcast), l'ascolto, la produzione di contenuti digitali e la loro condivisione, e l'ambito delle STEM, con la dotazione di Kit specifici utili all'osservazione e alla problematizzazione attraverso esperienze concrete.

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.)
Ambiente aula destinato alle attività di classe - prim. S. Martino	1	notebook touch per alunni, armadio/carrello per la ricarica dei device, software didattici	Armadi bassi con ruote e serratura	Modificare l'amb. di apprend. con un utilizzo sempre più consapevole, costante e diffuso delle tecnologie; supportare gli alunni in difficoltà con software didattici
Ambiente aula destinato alle attività di classe - prim. Rivarolo	1	notebook touch per alunni, armadio/carrello per la ricarica dei device software didattico	Armadio basso con ruote e serratura	Migliorare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo sempre più consapevole, costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana
Ambiente aula destinato all'ambito STEAM per classi	1	kit di robotica, microscopio digitale,	Carrelli portamateriali e	Stimolare l'apprendimento delle materie STEM attraverso

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
a rotazione per disciplina - prim. Rivarolo		monitor touch, tablet per gli alunni, armadio/carrello per la ricarica dei device, software didattico	arredi collaborativi	modalità innovative e mettono in gioco contemporaneamente capacità intellettive, riflessive, manuali e creative
Ambiente aula destinato alle attività di classe - prim. Bozzolo	3	notebook touch, armadio/carrello per la ricarica dei device, cuffie audio, software didattici	Arredi collaborativi Materasso lavabile Libreria. Casellari bassi. Cassettiera portamateriali	Modificare i vari ambienti di apprendimento attraverso l'utilizzo consapevole degli strumenti tecnologici.
Ambiente aula destinato all'ambito STEAM per classi a rotazione per disciplina-prim. Bozzolo	1	microscopio digitale, software didattici, sistema video (videoproiettore interattivo laser) con impianto audio integrato, Kit didattici (robotica e coding, STEM)	Arredi collaborativi, materassi lavabili, mobile libreria con seduta morbida, casellari	Creare un'aula polifunzionale (atelier di scienze, attività a gruppi, attività di rilassamento...) per le future classi a tempo pieno, a rotazione utilizzabile da tutte le classi del plesso
Ambiente aula destinato all'ambito linguistico per classi a rotazione per disciplina- prim. Bozzolo-prim. Bozzolo	1	cassa con microfoni, software didattici, tablet con e per libri digitali e giochi didattici (già installati) per consolidare gli apprendimenti	Arredi collaborativi, materassi lavabili, mobile libreria con seduta morbida, casellari	Creare un'aula polifunzionale (luogo di lettura, attività a gruppi, attività di rilassamento...) per le future classi a tempo pieno, a rotazione utilizzabile da tutte le classi del plesso
Aula dell'ascolto e della comunicazione, finalizzata a favorire con adeguati supporti tecnolog. l'ascolto della musica e della parola oltreché la produzione di presentazioni multimed. - sec. Bozzolo	1	Notebook performante, software di gestione della musica casse e impianto di diffusione audio, microfoni Sistema video (video proiettore laser+ schermo a soffitto)	Pannelli fonoassorbenti Arredi funzionali	Favorire l'abitudine all'ascolto finalizzato e immersivo; sviluppare l'interazione con i linguaggi visivo, verbale e musicale
Ambiente aula digitalmente aumentato destinato alle attività di classe - sec. Bozzolo	3	notebook touch per gli alunni, armadio/carrello per la ricarica dei device, cuffie, dispositivi wifi, webcam, software didattici	Armadietti bassi dotati di serratura a supporto di ciascuna aula per il ricovero del materiale tecnologico	Modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo sempre più consapevole, costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana
Ambiente aula digitalmente aumentato destinato alle attività di classe - sec. Rivarolo	1	notebook per gli alunni, cuffie audio, armadio/carrello per la ricarica dei device, cassa con microfono, software didattico	Armadio basso con ruote e serratura	Modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo consapevole delle tecnologie e sempre più integrato nelle attività didattiche quotidiane

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente aula digitalmente aumentato destinato alle attività di classe - sec. Rivarolo	1	notebook per gli alunni, cuffie audio, armadio/carrello per la ricarica dei device, microfono per podcast, casse per PC, software didattico	Armadio basso con ruote e serratura	Modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo sempre più consapevole, costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana

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

Gli ambienti così ristrutturati reclameranno immediata innovazione nell'approccio metodologico, supportato anche da un impianto organizzativo che ponga al centro la fruibilità dei nuovi spazi per l'apprendimento da parte di tutti gli studenti, attraverso un'articolazione oraria che da un lato consideri l'alternanza dei gruppi classe negli spazi innovativi, dall'altro tenga conto della necessità di ri-generare le loro capacità attentive e di concentrazione, attraverso una rimodulazione sistematica dei tempi e degli spazi. L'intervento educativo sarà finalizzato alla personalizzazione del percorso di ogni studente, calibrato sulle singole individualità sia collocate nel contesto del disagio e della fragilità da sostenere sia dell'eccellenza da potenziare e sollecitare a sfide autentiche. Al fine di poter rappresentare, nel lavoro di ogni giorno, un luogo di motivazione e valorizzazione di ogni allievo, l'attività didattica sarà modulata con flessibilità nei tempi, nelle modalità di intervento e nella strutturazione degli spazi dell'apprendimento. Concretamente, affinché sia consentito a ciascuno studente di sviluppare una maggiore autonomia, unita ad un approccio attivo e consapevole nell'edificare il proprio sapere, saranno applicate le seguenti metodologie di lavoro: contestualizzazione dei concetti, dei principi, dei contenuti disciplinari nella realtà e nell'esperienza; proposizione in chiave problematica e interlocutoria dei contenuti di conoscenza e utilizzo di mediatori e tecniche didattiche flessibili per valorizzare i diversi stili cognitivi e di apprendimento degli allievi; valorizzazione dell'esperienza degli allievi attraverso la proposta di problemi da risolvere, situazioni da gestire, prodotti da realizzare in autonomia e responsabilità, individualmente e, se possibile, in gruppo, utilizzando le conoscenze e le abilità già possedute e acquisendone di nuove, attraverso le procedure di problem solving e di ricerca; riflessione metacognitiva continua per trovare giustificazione, significato, fondamento e sistematizzazione al proprio procedere. Il curriculum di Istituto, già orientato allo sviluppo delle competenze chiave, sarà ri-modulato con l'integrazione, opportunamente declinata, delle competenze digitali.

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'organizzazione flessibile delle aule/ambienti, come previsto dal progetto (con strumenti e modularità adattabili alle diverse esigenze didattiche), è finalizzata a creare un contesto di apprendimento basato sulla cooperazione, che metta in evidenza le diverse capacità e attitudini di ogni studente. Gli ambienti che si intendono realizzare, quindi, sono volti a supportare la personalizzazione delle esperienze di apprendimento. Le tecnologie individuate (accessori per digital board e device per alunni) serviranno a supportare, sia in aula sia a distanza, l'apprendimento esperienziale, con feedback puntuali da parte dei docenti, personalizzati per ogni allievo. Gli ambienti così strutturati, consentiranno di pianificare attività a classi aperte sia in orizzontale sia in verticale, al fine di rendere maggiormente dinamica l'articolazione di ciascun gruppo di studenti, anche in un'ottica di promozione della parità di genere, in modo particolare nell'approccio alle discipline STEM.

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

Eventuale Figura esterna di supporto al RUP

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il processo di progettazione verrà svolto in costante interazione tra il gruppo di progettazione e le figure di sistema, affinché, a cascata, tutti siano coinvolti nel processo di innovazione didattica. Il gruppo di progettazione avrà cura di delineare lo sfondo culturale del progetto e di pianificare tutte le azioni necessarie per realizzare concretamente gli ambienti di apprendimento previsti in fase progettuale, secondo la sequenza temporale fissata dal Piano scuola 4.0. Il gruppo di progettazione si premurerà di individuare le dotazioni informatiche più consone a sostenere gli approcci metodologici che verranno messi in atto. Questa fase porterà alla redazione di un capitolato tecnico necessario per avviare l'attività negoziale e per espletare le gare per l'acquisto del materiale. Il team di progetto, in ultimo, seguirà le fasi di allestimento delle aule.

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

Affiancamento di strutture esterne

Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Le misure di accompagnamento definite dall'Istituto Comprensivo contempleranno percorsi di formazione rivolti ai docenti dei due ordini di scuola, finalizzati sia all'utilizzo delle nuove tecnologie sia all'affinamento metodologico, volto a rendere il digitale davvero integrato con la didattica quotidiana. I moduli di formazione, specifici per contenuto e destinatari, saranno progettati anche in collaborazione con l'Ambito Territoriale di riferimento. Inoltre, i docenti del gruppo di progettazione supporteranno i colleghi sia sul piano culturale, ovvero per far cogliere l'orizzonte sotteso all'innovazione, sia su quello didattico-operativo.

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	250

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	14	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%		62.593,71 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		20.864,56 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.432,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		10.432,28 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				104.322,83 €

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.