



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 VIGEVANO VIALE LIBERTA'

Codice meccanografico

PVIC83100R

Città

VIGEVANO

Provincia

PAVIA

Legale Rappresentante

Nome

GIOVANNA

Cognome

MONTAGNA

Codice fiscale

MNTGNN60C66L872L

Email

ds@icvialelibertavigevano.edu.it

Telefono

038142464

Referente del progetto

Nome

CLAUDIA

Cognome

LIMIROLI

Email

claudia.limiroli@icvialelibertavigevano.edu.it

Telefono

038142464

Informazioni progetto

Codice CUP

J54D22003540006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11874

Titolo progetto

OPEN 4 INNOVATION

Descrizione progetto

Con i fondi del PNRR intendiamo innovare con una soluzione ibrida 27 ambienti afferenti a due plessi di Scuola Primaria e a uno di Secondaria di Primo Grado presentanti realtà ed esigenze logistiche molto differenti tra loro. Per il plesso De Amicis, considerata la disponibilità di spazi diversi attualmente non utilizzati nonché le finalità didattiche che si intendono perseguire, si ritiene necessario sostituire parte della dotazione tecnologica obsoleta nelle aule didattiche e realizzare nuovi ambienti didattici. Si prevedono quindi un laboratorio di arte dove stimolare le attività creative ed espressive, un laboratorio di lettura accogliente con sedute morbide che inviti gli alunni ad avvicinarsi alla narrativa, un ambiente per la psicomotricità, un laboratorio di coding e robotica, un laboratorio di scienze dove allenare, tramite la sperimentazione diretta, al metodo scientifico e un ambiente di didattica all'aperto per offrire agli alunni un contesto diverso di relazione. Per il plesso Botto, valutata la mancanza oggettiva di aule aggiuntive da poter allestire in modo fisso, si ritiene opportuno l'acquisto di laboratori mobili che, a rotazione, potranno essere utilizzati da tutti gli alunni. Almeno due delle aule più ampie disponibili saranno suddivise con pareti mobili ricavando uno spazio esclusivo per la psicomotricità e per l'attività artistico/manuale. L'atrio all'ingresso diventerà un ambiente mobile per attività di story telling, di circle time e brain storming. Si prevede di allestire un laboratorio musicale mobile per sviluppare le abilità sensoriali e metacognitive; uno scientifico per poter sperimentare e "imparare facendo" mentre il laboratorio mobile informatico verrà incrementato per migliorare le attività di coding, robotica e tinkering. La Secondaria di Secondo Grado inoverà e implementerà la dotazione di ambienti già esistenti e ne andrà a creare di nuovi. Ognuno sarà comunque usufruibile da tutti gli alunni della scuola sia durante le attività curriculari sia durante i corsi pomeridiani, diventando a tutti gli effetti un laboratorio di approfondimento. Il progetto prevede perciò sia l'acquisto di nuove soluzioni tecnologiche, sia di alcune dotazioni di arredo, atteso che possediamo già sia soluzioni tecnologiche sia elementi di arredo (acquisiti con i precedenti progetti) funzionali anche alle nuove esigenze didattiche. Per le aule ad indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio esperienziale alla conoscenza. Allestiremo un ambiente in cui fare del making con stampante 3D e un ambiente in cui fare sviluppo e rielaborazione progettuale utilizzando il programma Adobe Creative. Due ambienti polifunzionali saranno dotati di arredi flessibili per permettere la rimodulazione del setting delle aule stesse a seconda delle esigenze: cooperative learning, debate, attività di mentoring. Gli arredi saranno destinati principalmente agli ambienti per la didattica inclusiva utilizzati soprattutto dagli alunni con disabilità, all'ambiente cinema per il quale serviranno un set di poltroncine utili a renderlo più accogliente in vista di attività di cineforum ed infine all'atrio della sede centrale, "la nostra agorà", che sarà dotato di sedute morbide e di spazi riservati destinati a luogo di incontro, confronto e condivisione per tutti (alunni, docenti e famiglie).

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.).

Spazi e dotazioni esistenti Plesso Botto: La scuola dispone di 13 aule, di cui tre molto ampie, tutte provviste di LIM e soltanto 1 ad uso laboratoriale: aula di attività alternativa e di psicomotricità fornita di tappeti, sedute morbide, alcuni attrezzi per percorsi e attività psicomotorie, palle mediche. Sono presenti tre spazi comuni adibiti a isole laboratoriali aperte, un ampio atrio con biblioteca a vista, 5 ripostigli, di cui 2 per il personale Ata, 2 utilizzati come deposito e uno per l'attrezzatura informatica (carrello mobile con 30 tablet, due armadi a tre vani contenenti 3 portatili, 4 kit di lego wedo, un kit mosaic, 15 alocode una bee bot); due ampi vani di collegamento tra i corridoi interni. Ampio giardino esterno. Plesso De Amicis: 15 aule didattiche dotate di LIM, 3 aule di sostegno/attività alternativa (1 pc + 1 monitor touch), un vecchio laboratorio di lingua inglese con postazioni audiocassette fisse ormai non funzionanti (con LIM), un laboratorio di informatica (con monitor touch e 20 pc), 2 piccole aule inclusive (spazio morbido e laboratorio sensoriale) con sedute morbide, tappeti; teatro con monitor touch, laboratorio di archeologia, 3 locali ex segreteria utilizzati dai docenti per conservare l'attrezzatura tecnologica (1 carrello mobile con 15 vecchi tablet Samsung malfunzionanti; 4 robotini LEGO, 1 blue bot, 12 makeblock Halocode). Plesso Robecchi: 12 aule didattiche con lim e computer portatili, 6 aule didattiche con Monitor Touch e computer portatili, Aula Info 1 con 14 computer fissi, 14 portatili, 6 Chromebook e 1 Lim; Aula Valsecchi con Armadio per ricarica con 24 Chromebook, 9 computer portatili e 1 Lim; Aula Robotica con armadio ricarica con 6 portatili, 9 Chromebook, 1 Monitor Touch, 20 kit Lego Mindstorm, 1 Robot Nao; 1 aula sostegno con Lim portatile e 1 computer portatile, 1 aula sostegno con Monitor Touch, 1 computer fisso e 1 portatile; aula arte con un computer portatile e 1 Monitor Touch, Laboratorio linguistico con dotazione obsoleta e Monitor Touch nuovo; Aula cinema con Video proiettore e computer portatile. Altri ambienti senza dotazione tecnologica che saremmo interessati ad innovare sono: Laboratorio di Scienze - Aula di Tecnologia, Atrio della Scuola, Spazio Polifunzionale nel Seminterrato, Aula di grandi dimensioni (ex laboratorio di robotica), 1 aula non utilizzata. La scuola è dotata di un ampio giardino.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

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

L'obiettivo del progetto consiste nella realizzazione di una scuola 4.0 ibrida con spazi fisici innovativi ed al contempo spazi virtuali determinati da soluzioni digitali. L'istituto innoverà 27 ambienti di apprendimento, dedicando aule e laboratori didattici a materie specifiche dove le modalità di apprendimento potranno essere modificate così come il setting d'Aula, il tutto adeguandosi alla realtà degli specifici plessi. Per il Plesso De Amicis si prevedono un laboratorio di arte dove stimolare le attività creative ed espressive, un laboratorio di lettura con sedute morbide che inviti gli alunni ad avvicinarsi alla narrativa, un'aula di psicomotricità, un laboratorio di coding e robotica per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, un laboratorio di scienze dove allenare il metodo scientifico e un ambiente di didattica all'aperto per offrire agli alunni un contesto diverso di relazione. Per il plesso Botto vista la mancanza oggettiva di aule aggiuntive da poter allestire in modo fisso, si è ritenuto opportuno prevedere l'acquisto di laboratori mobili che, a rotazione, possono essere utilizzati da tutti gli alunni in base alle specificità e alla suddivisione di almeno due delle aule più ampie con pareti mobili. Si prevede un laboratorio musicale per sviluppare le abilità sensoriali e metacognitive; uno scientifico per poter sperimentare e imparare facendo, mentre il laboratorio mobile informatico verrà incrementato per migliorare le attività di coding, robotica e tinkering. Per il plesso Robecchi partendo dalle dotazioni già in essere nell'Istituto grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, intendiamo sia riutilizzare gli arredi presenti, di per sé già flessibili, sia procedere con l'acquisto di banchi trapezoidali e sedute morbide per ambienti di cooperative learning e di inclusione. Per quanto riguarda la dotazione tecnologica invece acquisiremo con i fondi a disposizione: una dotazione di base di dispositivi personali (tavolette grafiche) a disposizione di studenti e docenti delle varie aule, alcuni carrelli per la ricarica e un pacchetto base di dotazioni tecnologiche di indirizzo e caratterizzanti per ciascuna aula che sarà coinvolta, e che saranno selezionate, in forma condivisa, dai vari dipartimenti in base alle diverse esigenze ed obiettivi curriculari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo e peer learning.

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.)
Biblio Bo	1	Podcaster studio kit, Ipadkit olographic	Scaffali, parete mobile	Video making, Story telling, circle time, brainstorming, prestito, lettura
Ambiente green Bo	1	Serra idroponica		Learning by doing
Ambiente psicomotricità Bo	1	Kit Mosaic, Digital board mobile	Parete mobile	Attività inclusive tramite psicomotricità e progetti digitali
Ambiente mobile	1	Lego Education Spike essential		Tinkering, coding, robotica, peer to peer

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
informatico Bo				
Ambiente mobile scientifico Bo	1	Laboratorioscientifico mobile		Esperimenti di chimica e fisica elementari , learning by doing
Ambiente mobile musicale Bo	1	Laboratorio tecnologico musicale mobile		Approccio sistemico e metacognitivo all'attività musicale
Ambiente artistico mobile Bo	1	Stampante 3D , Creative lumiboard	Parete mobile, forno elettrico, carrello asciuga disegni	Disegno artistico interattivo e in 3D
Laboratorio di arte DeA	1	Creative lumiboard, plotter da taglio,stampante 3D		Attività manipolative e creazione espressiva
Aula didattica DeA	1	Monitor touch		Favorire la didattica quotidiana
Laboratorio di lettura DeA	1	Book creator (licenze),MLOL (prestito digitale e audiolibri), portatili,auricolari,kit libri in realtà aumentata	Libreria, set pouf fiore, tappeto	Favorire la lettura individuale, prestito e storytelling
Aula sensoriale DeA	1	Digital board, Go talk 20+	Scaletta onda, cuscini arcobaleno, Pallone sonoro	Attività ludiche, ricerca di concetti di tempo,spazio,percettivi,motori e topologici
Ambiente green DeA	1	tablet	tavoli con panche in legno	Cooperative learning
Aula videomaking DeA	1	tablet con carrello per carica,banchi trapezoidali con prese,Lego educational spike essential,kit campus foto, digital board mobile, Genially EDU pro (licenza)	sedie	Coding, tinkering,robotica , peer to peer
Laboratorio di scienze DeA	1	Poster interattivi, monitor touch, kit esperimenti Stem	kit esperimenti luce,suono,temperatura. Torso umano M e F , sedie	Learning by doing

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula arte Rob	1	tavolette grafiche,stampante 3D con Kit, Plotter da taglio, Piano luminoso Grapholux, Apple Macbook, Adobe photoshop (licenza)	armadietti	Stimolare una didattica esperienziale, cooperative learning,sperimentare nuove tecniche artistiche
Aula di Scienze Rob	1	Microscopi digitali, sensori per misure,tablet con armadio ricarica,digital board		Stimolare una didattica laboratoriale con il supporto di strumenti digitali (realtà aumentata)
Aula robotica educativa Rob	1	Chromebook/Notebook, droni		Apprendimento per scoperta, problem solving, riconoscimento del ruolo positivo dell'errore.
Aula di tecnologia Rob	1	Plotter per taglio e incisione laser,strumenti per progettazione digitale, chromebook,carrello con ricarica		Accrescere la creatività e favorire il cooperative learning attraverso il making e il tinkering
Aula di Informatica Rob	1	Postazioni Pc Fissi		didattica digitale, alfabetizzazione informatica
Sala "Cinema" Rob	1	Licenza annuale Ombrello MPLC per audiovisi	sedute con scrittoio	Sviluppare lo spirito di osservazione e la disponibilità all'ascolto, educare i giovani al linguaggio per immagini,Attività di debate su importanti tematiche della realtà di oggi
Aula sostegno Rob	2	banchi trapezoidali,notebook,tablet,cuffie, stampante a colori A3	armadi , sedie	peer tutoring,attività laboratoriali,apprendimento cooperativo,attività di supporto e facilitazione 1:1
Spazio morbido Rob	1	banchi trapezoidali, home teatre,monitor touch	sedute morbide, pouf	Promozione dello sviluppo cognitivo, motorio e affettivo
Aula di musica	1	Licenza annuale Finale, amplificatore con collegamenti Pc e USB	pannelli fono assorbenti	Promuovere inclusione sociale e scolasticaDidattica laboratoriale, setting ascolti, cooperative learning
Aula	1	banchi trapezoidali con presa	sedie	Apprendimento cooperativo,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Polifunzionale 1Rob		elettrica, tavolette grafiche		attività di peer to peer, attività di mentoring
Aula polifunzionale 2Rob	1	banchi trapezoidali con presa elettrica, tavolette grafiche, monitor touch		Apprendimento cooperativo, attività di peer to peer, attività di debate
Agorà Rob	1	monitor touch	pannelli fonoassorbenti + sedute modulari ondulate	Condividere con gli alunni il ritmo e le attività della vita scolastica rendendoli consapevoli e responsabili, creare uno spazio non convenzionale per la condivisione di eventi anche con le famiglie

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

La nostra scuola sarà caratterizzata da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di trasformare l'attività didattica dal classico apprendimento ad una organizzazione basata su una commistione di spazio altamente digitalizzato che favorisca la partecipazione in attività di cooperazione, partecipazione, collaborazione e discussione di tutti gli studenti. La nostra nuova scuola stimolerà gli studenti che si ritroveranno ad operare in ambienti dotati di tecnologie digitali, ma realmente e immediatamente impiegabili, che promuoveranno la continua curiosità e attenzione alle lezioni. Il processo di digitalizzazione della scuola, inoltre, prevede l'adozione di strumenti digitali atti a potenziare i metodi tradizionali di creazione, gestione e di accesso alle informazioni. L'intera infrastruttura tecnologica sarà supportata da una piattaforma in grado di mettere a disposizione contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte", facilmente riproponibili in autonomia dagli stessi studenti, così garantendo un più rapido ed efficace livello di apprendimento con strumenti eterogenei di collaborazione didattica che permettano il lavoro in gruppo sia in presenza che a distanza in maniera snella e immediata. Ogni alunno potrà avere accesso ai contenuti e condividere materiale utilizzando le proprie credenziali in maniera sicura. Saranno disponibili contenuti in modalità sincrona e asincrona.

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'utilizzo dei dispositivi digitali sarà utile per stimolare la promozione di una nuova concezione di didattica che consenta di coniugare la tradizionale metodologia di insegnamento con l'utilizzo di strumenti idonei ad approfondire i contenuti delle singole lezioni con esperienze "virtuali" di sicuro impatto sugli studenti, arricchendo i contenuti didattici con vere e proprie "esperienze aperte" per garantire un più rapido ed efficace livello di apprendimento con strumenti eterogenei di collaborazione lavorativa che permettano il lavoro in gruppo. Tale approccio didattico e metodologico, destinabile anche a studenti portatori di disabilità, consentirebbe di ridurre il gap di apprendimento, facilitando la complessiva maturazione didattica della classe di studenti. Per promuovere attività di prevenzione del divario di genere utilizzeremo la piattaforma come veicolo per contenuti informativi e didattici utili a sensibilizzare gli studenti e aumentare i momenti di confronto periodici.

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 Dirigente scolastico ha identificato i docenti responsabili dei relativi dipartimenti che evidenzieranno le esigenze didattiche e tecnologiche per ogni singola disciplina, formando così un gruppo di lavoro coeso e con compiti ben precisi. Il gruppo di lavoro alternerà incontri in presenza ma anche a distanza supportati dalla piattaforma digitale adottata per la condivisione di documenti, file e calendario utili a rispettare le tempistiche e la realizzazione del progetto.

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

Le misure di accompagnamento prevederanno 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. Inoltre, una parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: visto che la piattaforma di condivisione delle risorse prescelta è Google for Education ci riferiremo alle risorse pubblicate nel portale Education di Google (qui: https://edu.google.com/intl/ALL_it/teaching-resources/) e andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	600

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	23	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%		102.832,50 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.277,50 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.138,75 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.138,75 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				171.387,50 €

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.