



*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.I.S.S. "SCIASCIA E BUFALINO" ERICE

### Codice meccanografico

TPIS02200A

### Città

ERICE

### Provincia

TRAPANI

## Legale Rappresentante

### Nome

ANDREA

### Cognome

BADALAMENTI

### Codice fiscale

BDLNDR63S26G273M

### Email

andrea.badalamenti@istruzione.it

### Telefono

3666453633

## Referente del progetto

### Nome

ELENA

### Cognome

BETTINI

### Email

elenabettini@sciasciaebufalino.edu.it

### Telefono

3392693555

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J54D22004470006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15136

#### Titolo progetto

IL FUTURO A SCUOLA

#### Descrizione progetto

Il progetto "IL FUTURO A SCUOLA" mira ad innovare la pratica didattica attraverso la revisione di spazi e l'integrazione di devices utilizzati quotidianamente dalla comunità scolastica. Ambiente e tecnologia rappresentano un binomio indispensabile per supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Pertanto, si prevede di introdurre nuovi dispositivi digitali e di innovare il layout di aule e ambienti per favorire la percezione del tempo scuola come tempo del benessere, dell'accoglienza e dell'inclusione, creando luoghi confortevoli e adatti a metodologie didattiche innovative per il potenziamento delle competenze di base e di cittadinanza e l'acquisizione delle soft skills. Per la realizzazione del progetto si è collegialmente deciso di adottare la soluzione ibrida in modo da consentire a tutti gli studenti di usufruire degli spazi trasformati ed integrati con nuove tecnologie. I dispositivi HW e SW che si intende acquistare consentiranno anche il potenziamento di abilità e competenze dell'ambito STEM volte a ridurre il divario di genere e consolidare la consapevolezza delle potenzialità delle ragazze nelle materie scientifiche. L'integrazione diffusa di tecnologie nelle aule consentirà di attuare metodologie attive ed inclusive, e favorirà periodici momenti di confronto tra gruppi e classi aperte. Cardine della trasformazione sarà dunque una fase di aggiornamento/formazione su base pedagogica riservata alla comunità scolastica, fondata su metodologie didattiche innovative e strategie stimolanti, che favoriscano la riduzione degli insuccessi e della dispersione, l'innalzamento dei livelli di competenze logico-matematiche, digitali, linguistiche e l'inclusione. Alcuni spazi esterni alle aule, dedicati a diverse esigenze formative e/o individuali, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo autonomo e/o individuale. Sarà rivista la configurazione della rete WiFi nelle 4 sedi in modo da renderla funzionale all'utilizzo di devices mobili. Saranno implementati gli ambienti dedicati al coding, alla robotica, allo studio esperienziale delle scienze, alla esplorazione virtuale di ambienti e oggetti, alla creazione di contenuti sviluppati attraverso metodologie che diano enfasi alla narrazione digitale. La convergenza di tali attività pone le basi per la realizzazione di quanto indicato nel PdM d'Istituto e nelle priorità educative individuate nel RAV.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### 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, curriculari, 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, dislocato in 4 sedi su tre comuni diversi per un totale di 52 classi, ospita due ordinamenti: Tecnico (Economico e Turismo) e Professionale (Servizi Socio-Sanitari, Ottico, Odontotecnico). Negli anni passati sono stati acquistati dispositivi utili alla didattica digitale integrata attraverso specifici finanziamenti del Decreto Sostegni: n. 27 ipad, alcuni notebook gli schermi interattivi delle aule, schede sim per la connettività. Con il D.M. n. 155 art.21 sono stati acquistati 5 monitor interattivi. Con il finanziamento del Decreto Ristori art. 21 d.l. 28 ottobre 2020, n. 137 e d.m. 2 novembre 2020, n. 155 sono stati acquistati switch e strumenti per la DDI. Con il FESR Digital Board è stato possibile rinnovare gli arredi tecnologici eliminando quasi tutte le vecchie LIM e acquistando n. 24 monitor interattivi a copertura di quasi tutti gli ambienti che ne erano sprovvisti. Con il FESR Smart Class sono stati acquistati altri 3 monitor interattivi, 3 notebook, 5 tablet, 3 microfoni e 3 speaker amplificati; con il FESR Smart class CPIA e sedi carcerarie sono stati acquistati 3 macbook; nel 2015 con il FESR 10.8.1.A3 è stata realizzata l'aula Agorà composta da arredi mobili, monitor interattivo, tribunette per il debate, tablet (ormai obsoleti) ed accesso wifi. Con il FESR 10.8.1.B2 DEL 2018 è stato realizzato il Laboratorio di Tecnologie comunicative composto da 21 Mac, 25 ipad, access point; con lo stesso progetto sono state integrate le forniture dei già esistenti laboratori di settore Ottico (cheratometro, lampada a fessura, tavolo optometrico, occhio per schiachiopia e oftamologia) e Odontotecnico (scanner aperto con software librerie e corso docenti). Le sedi sono cablate, in due di queste si stanno ultimando i lavori per la connessione in fibra ottica ultraveloce e wifi aperto. In merito agli arredi, durante il periodo di pandemia sono stati acquisiti dalla scuola banchi singoli. Le dotazioni esistenti in tutte le aule sono pertanto i monitor interattivi, un notebook per aula, accesso ad Internet. In alcuni laboratori l'accesso ad Internet è in wifi. In aula Agorà, in 5 aule della sede di Valderice, in alcuni laboratori (Lingue, Scienze-Fisica-Chimica) è necessario l'acquisto di monitor interattivi e altre dotazioni digitali. Gli spazi di gruppo necessitano di supporti per l'esplorazione e la collaborazione e arredi che favoriscano il benessere. Non esistono spazi individuali e/o informali.

## 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 intende realizzare n. 26 o più ambienti didattici funzionali a rendere l'esperienza di apprendimento accessibile per i gruppi-classe e integrare strategicamente le tecnologie per garantire un significativo engagement degli studenti con l'apprendimento esperienziale e per rispondere alle esigenze dei ragazzi BES. Inoltre, si intende riorganizzare le aule in modo da destinare agli studenti dei vari plessi ambienti pluridisciplinari per potenziare le competenze umanistiche e tecnico/scientifiche. Gli ambienti saranno forniti di dotazioni tecnologiche hw e sw per integrare ed espandere i monitor interattivi già presenti: notebook, carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e set per robotica educativa, kit scientifici, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale e per l'osservazione/creazione contenuti in 3D. Alcuni arredi già presenti in istituto potranno essere riutilizzati per riconfigurare il setting d'aula ma si prevede di incrementare il numero di arredi mobili; è previsto anche un rinnovo del layout per rendere gli ambienti accoglienti e funzionali, e il riutilizzo di spazi comuni per momenti di rielaborazione individuale. In questi ultimi spazi si prevede la configurazione di postazioni individuali digitali per ascolto, lettura, elaborazione. Tali dotazioni sono da intendersi come propedeutiche a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Per la sede di Valderice (5 aule + laboratori obsoleti) si prevede di acquistare monitor interattivi in sostituzione delle vecchie LIM malfunzionanti, notebook, e arredare ecosistemi di apprendimento flessibili ove concentrare tecnologie utili a più ambiti disciplinari; gli ambienti scientifici e tecnologici del Professionale Serv.Socio-sanitari saranno integrati con nuove attrezzature digitali. Si prevede di migliorare con piccoli adattamenti edilizi il design (estetico) degli ambienti e potenziare con apparati di Rete la fruizione di Internet.

**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 - integrazione tecnologica	26	notebook + licenza sw Matematica x 400 stud. e 10 docenti ,piattaf. per eventi, meeting e collaborazione online	Poster adesivi a tema (eventi, personaggi, etc.)	Per creazione contenuti digitali, ricerca, collaborazione e condivisione
AULE - integrazione tecnologica	10	monitor interattivi	Poster adesivi a tema (eventi, personaggi, etc.)	Presentazione, condivisione, possibilità di interfacciamento con dispositivi mobili e piattaforme didattiche
AMBIENTI STEM	6	6 visori VR con valigetta per trasporto e software dedicato	Poster interattivi con app di Realtà aumentata	Rappresentano un continuum educativo per esplorazione e ricerca
AULA AGORA' - integrazione tecnologica	1	fotovid camera360°+treppiedi e bastone, visori vrr	0	Per acquisizione immagini volte allo sviluppo di ambienti virtuali. I visori consentono una conoscenza immersiva ed emozionale dell'arte, di eventi storici, etc.
AULE, LABORATORI, SPAZI COMUNI	1	SW: upgrade Google Teaching & Learning + Piattaf. videoconf fino a 1000	0	Rende più significative le esperienze in classe, promuove l'originalità dei documenti, migliora la comunicazione
AULA di Tecnologie Comunicative - integrazione	1	Kit coding/robotica, realtà aumentata, drone, carrello contenitore	banco coding	Sviluppare il pensiero computazionale, interagire con oggetti 3D digitali e simulazioni interattive

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
AULA SCIENTIFICA - Erice	1	1 A.P., 1 notebook, kit scientifici (fisica, chimica), serra idroponica digit., poster interattivi con APP di AR, microscopi digit., licenza in cloud simulatore espChim/Fisica	n. 3 armadi contenitori materiale scientif. (fisica, chim., scienze), Poster adesivi interattivi con figure/eventi/personaggi del mondo scientifico, lavagna adesiva murale	Favorire la collaborazione, il teamworking e l'esplorazione
SPAZI COMUNI - angolo relax e approfondimento individuale	4	notebook	postazione corner con seduta comoda e tavolo ribaltabile a parete, pannello per privacy	Favorire l'apprendimento autonomo tramite esplorazione e ricerca
AULA SCIENTIFICA - Trapani	1	Microscopio digitale, poster interattivi con app RA + licenza in cloud simulatore espChimica/Fisica	n. 3 armadi contenitori materiale scientif. (fisica, chimica, scienze) + Poster adesivi a tema	Favorire la collaborazione, il teamworking e l'esplorazione
AULA SCIENTIFICA - Valderice	1	Access P. + 1 notebook + kit scientifici (fisica, chimica) + Poster Interattivi con APP di AR + microscopi digitali + simulatore in cloud esp. chimica	Poster adesivi interattivi con figure/eventi/personaggi del mondo scientifico	Favorire la collaborazione, il teamworking e l'esplorazione
Aula per Servizi SocioSan - integrazione digitale	1	Manichino con sensori e app per monitoraggio condizioni di salute, stampante laser cutter desktop, stampante 3D,	3 tavoli ribaltabili	Acquisire padronanza dei processi e delle tecnologie di settore
Aule Lingue - Turismo Erice, Valderice, Trapani - integrazione digitale	3	Piattaforma Laboratorio Linguistico Virtuale comprensivo di cuffie e microf, 16 notebook, 2 carrelli ricarica e/sicurezza	2 carrelli ricarica e/sicurezza	Acquisire padronanza dei processi e delle tecnologie di settore
Spazi comuni - pareti - scale	3	3 Pareti attrezzata con spazio monitor e libreria+licenza prestito/edicola digitale	Sedute comode con angoli lettura, Poster adesivi a tema e/o interattivi	Favorire la conoscenza attraverso ricerca e approfondimento individuale o di gruppo
AULE arredo funzionale	26	Carta adesiva interattiva su superficie banchi singoli riconfigurabili	Recupero arredo esistente con carta adesiva inter. per i banchi monoposto da scomporre e riconfigurare	Favorire cooperative learning e teamworking
AULE arredo	26	0	Tende oscuranti per migliorare	Migliorare la visibilità e il

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
funzionale			il la visibilità del monitor e altri devices e il benessere visivo	benessere visivo nell'uso dei dispositivi digitali

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

L'innovazione organizzativa si affermerà tramite nuove modalità e metodologie di insegnamento e valutazione sollecitate da ecosistemi di apprendimento diversificati e potenziati da devices digitali. Uno degli obiettivi da realizzare è la possibilità di rendere più efficaci gli interventi dei docenti di Potenziamento e i curricula di indirizzi ove le curvature didattiche necessitano di pratiche stimolanti ed attive. L'organizzazione dell'azione didattica sarà caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione degli ambienti sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. L'innovazione didattica e quella metodologica, considerate interdipendenti, saranno valorizzate dalla sperimentazione di nuove prassi e dall'adozione di metodologie attive e laboratoriali ulteriori rispetto a quanto già in essere nell'Istituto. I nuovi spazi costituiranno un habitat più adeguato per alcune metodologie già in uso (cooperative learning, pbl, debate, etc.), alle quali potranno aggiungersi la gamification, il service learning ed altre. La versatilità degli spazi inoltre si sposterà perfettamente con le dinamiche di spostamento (e pausa) per consentire il trasferimento da un ambiente all'altro, e permetterà di destare maggior interesse, motivazione e riattivare il processo di concentrazione degli studenti. L'innovazione metodologica troverà nuovo impulso nei dispositivi digitali e nelle nuove configurazioni degli ambienti così da permettere all'istituto di creare un ecosistema dove ogni componente troverà senso e utilità reali e dove si consoliderà una vivace e significativa "comunità di apprendimento". Un altro importante elemento che caratterizza il progetto è la sostenibilità: si provvederà a non arrecare alcun danno all'ambiente ponendo attenzione all'acquisto di materiali che rispettino i principi della transizione ecologica e conformi al DNSH. Il progetto consentirà anche di riservare il 20% del monte ore del curriculum per sostenere l'innalzamento dei livelli di competenze degli studenti, imponendo una trasformazione del concetto di studenti da "consumatori" a "sviluppatori" di contenuti e architetture 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'implementazione della dotazione digitale di base nelle aule e la configurazione degli spazi è stata immaginata per garantire modalità di apprendimento esperenziali e personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze degli studenti con Bisogni Educativi Speciali. Il progetto potrà determinare un impatto positivo per il superamento dei divari di genere: le attività proposte (collaborative e laboratoriali e in gruppi misti) consentiranno a studenti e studentesse in ugual misura di approcciare ed approfondire attività utili a definire meglio le loro competenze, anche in funzione di una futura scelta professionale libera, costruita unicamente sui loro desideri e sulle loro effettive inclinazioni e potenzialità. La tecnologia e le metodologie utilizzate inoltre consentiranno di svolgere tali attività in modalità inclusiva grazie alla grande quantità di funzioni presenti nei dispositivi dedicate agli utenti con difficoltà di apprendimento.

### **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**

Nella progettazione ex-ante sono state coinvolte le figure di sistema d'Istituto (animatore digitale, componenti del t.i.d., responsabili dei dipartimenti, responsabili di plesso, genitori e studenti del CdI) in modo da far convergere le esigenze formative nel progetto "Il Futuro a Scuola". Tramite sondaggi, compilazione di documenti condivisi, calendarizzazione degli eventi informativi e videoconferenze, sono stati assegnati compiti e responsabilità di pertinenza. Le scelte condivise sulla caratterizzazione tecnologica degli ambienti (in senso tematico e disciplinare) costituiscono la base per la definizione di azioni organizzative successive all'autorizzazione. Le azioni consistono nella regolamentazione del lavoro del team che seguirà, per step e gruppi di lavoro, le fasi di avvio, sviluppo, 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**

L'animatore digitale ha provveduto a somministrare il questionario SelfieForTeachers utile per individuare i livelli di competenze digitali dei docenti d'Istituto. Per applicare le innovazioni aderenti al cambiamento del setting d'aula e tecnologico, la componente docenti è stata invitata a seguire corsi di aggiornamento proposti da FabLab e ScuolaFutura. Saranno altresì predisposti eventi formativi interni tenuti dall'a.d. (che provvederà ad inserire nel suo sito una repository di buone pratiche e di esercitazioni) e da altri formatori (progetto Animatori digitali 2022/24). Dopo l'installazione delle forniture, saranno organizzati momenti di tutoraggio, coinvolgendo anche gli studenti, per sostenere l'utilizzo delle tecnologie e la messa in atto di diverse metodologie didattiche adeguate alle forniture e alle configurazioni degli ambienti. Durante questa fase saranno rilevate le criticità per successive adeguate soluzioni. Gli ass. tecnici interverranno in caso di malfunzionamenti.

## **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	300

## 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	26	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%		126.547,86 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		42.182,61 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		21.091,30 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		21.091,30 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>210.913,07 €</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**

28/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.