



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



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. RITA LEVI MONTALCINI

Codice meccanografico

FRIC85400D

Città

CASSINO

Provincia

FROSINONE

Legale Rappresentante

Nome

Antonella

Cognome

Falso

Codice fiscale

FLSNNL64E42D708A

Email

fric85400d@istruzione.it

Telefono

077621841

Referente del progetto

Nome

Marisa

Cognome

Coia

Email

marisa.coia@iccassino2.edu.it

Telefono

3397591090

Informazioni progetto

Codice CUP

C34D23000080006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10474

Titolo progetto

Open Mind 4.0

Descrizione progetto

Il progetto intende realizzare una rigenerazione pedagogica degli ambienti di apprendimento, sostenendo una riappropriazione dello spazio da parte di tutta la comunità educante, incoraggiando la responsabilità di ciascuno nel contribuire alla trasformazione dell'esperienza di apprendimento, provando a valorizzare in chiave pedagogico-didattica anche spazi finora non utilizzati. Open Mind 4.0 si propone, quindi, di conseguire i seguenti obiettivi: - promuovere e sviluppare un «ecosistema» a supporto delle metodologie didattiche attive fondate sulla motivazione dell'alunno ad apprendere, alla collaborazione e socializzazione, utili a favorire l'acquisizione delle competenze di base e strategiche e a favorire il processo di transizione digitale della scuola italiana; - realizzare il recupero, la valorizzazione e l'innovazione degli spazi esistenti in una rinnovata chiave pedagogica; - favorire la riappropriazione partecipata degli spazi destinati all'apprendimento che metta in gioco le risorse degli studenti e dei docenti; - rafforzare il senso di appartenenza di ciascuno alla comunità scolastica; - favorire l'abitazione pensata e personalizzata degli spazi per un apprendimento attivo, inclusivo e collaborativo, che sostenga la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo; - sperimentare la cittadinanza attraverso la costruzione di una comunità di pratica, aperta al confronto sia interno che esterno. Coerentemente con gli obiettivi del Piano scuola 4.0, e come da delibere del CD nelle sedute del 14/10/22 e del 20/1/23, si intendono realizzare ambienti «ibridi» adeguati, efficaci ed efficienti, caratterizzati dal principio di flessibilità, collaborazione, inclusione, secondo i 7 principi dell'apprendimento definiti dall'OCSE. La partecipazione dell'Istituto ai finanziamenti pubblici ed europei ha permesso di realizzare una infrastruttura tecnologica adeguata: ambienti connessi con doppio sistema di cablaggio e wireless e dotati di schermi di condivisione; ambienti online dedicati alla condivisione e collaborazione con accesso tramite account personali, sia per docenti che alunni. Circa il 30% dei docenti è impegnato nella riflessione continua sulle strategie metodologiche e didattiche che pongono l'alunno al centro dell'apprendimento. Dal corrente anno scolastico si è deciso di adottare lo strumento SELFIE per un'attenta analisi della situazione attuale e per progettare azioni significative volte al miglioramento. Il report ha confermato un punteggio medio alto in tutti i campi osservati con la necessità di implementare le soluzioni tecnologiche a supporto delle prassi valutative al fine di fornire un riscontro tempestivo sui progressi di apprendimento agli studenti e di permettere loro di comprendere i loro punti di forza e di debolezza. Il finanziamento sarà pertanto utilizzato per: - il potenziamento di prodotti informatici e digitali per promuovere le discipline STEAM; - incremento del rapporto tra numero dei device e popolazione scolastica; - realizzazione di ambienti immersivi; - piattaforme didattiche digitali; - acquisto di arredi scolastici utili a configurare setting che favoriscano la collaborazione, la discussione, la condivisione, l'esplorazione e la socializzazione; - sostenere i costi di progettazione e gestione tecnico/operativo e altre attività (misure di accompagnamento) strettamente finalizzate alla realizzazione del progetto e al conseguimento dei relativi target e milestone.

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 ESISTENTI - L'Istituto è suddiviso in n. 2 plessi di scuola primaria (35 spazi fisici) e n. 1 plesso di Scuola Secondaria I grado (30 spazi fisici) organizzati complessivamente in: 49 aule fisse, n. 1 auditorium/spazio multifunzionale, n. 1 aula gradinata per la presentazione e la discussione, n. 2 laboratori di informatica, n. 1 atelier creativo; n. 1 smart class, n. 2 spazi mensa, n.2 palestre, n. 2 aule docenti. DOTAZIONI ESISTENTI - Con la partecipazione ai finanziamenti del Ministero, grazie alle azioni del PNSD e alla progettazione PON FESR la scuola si è dotata di adeguate strumentazioni tecnologiche, sebbene ancora non sufficienti in proporzione alla popolazione scolastica. CONNESSIONE DATI: tutti gli spazi sono dotati di connessione internet, attraverso un doppio sistema di cablaggio e wireless. È in fase di completamento la connessione dati a Banda Ultra Larga nell'ambito del progetto Scuola del MIM. DOTAZIONI TECNOLOGICHE E KIT STEM: tutte le aule sono dotate di schermi di condivisione: nell'Istituto sono presenti n. 35 Digital Board e 29 kit LIM. Negli ultimi anni è stato possibile accedere ai finanziamenti per potenziare il numero dei device informatici e, dalla ricognizione effettuata nel mese di dicembre 2022, i dispositivi perfettamente funzionanti sono i seguenti: - 31 tablet; n. 79 notebook; n. 30 PC; n. 5 carrelli multicarica. Sono inoltre disponibili periferiche hardware quali: n. 4 stampanti; n. 8 tavolette grafiche; n. 10 microfoni; n. 30 cuffie; n. 1 scanner 3D; n. 1 stampante 3D; n. 1 lente digitale; n. 3 kit Arduino; n. 5 kit Lego Education Lo spazio fisico trova un continuum nell'ambiente online grazie all'utilizzo di piattaforme digitali (Workspace Google) e al Registro Elettronico dove sono disponibili materiali didattici, spazi collaborativi e documenti condivisi. Per ogni gruppo classe è disponibile una Classroom accessibile con account di Istituto per ogni alunno. ARREDI: tutti i banchi attualmente presenti sono monoposto e possono essere facilmente spostati, così da poter creare diversi setting d'aula. Nei laboratori sono presenti tavoli da lavoro più grandi che possono essere utilizzati come isole di apprendimento. L'atelier creativo, realizzato grazie ai fondi PON FESR, è dotato di 24 tavoli a trapezio, sedie colorate e contenitori per la classificazione dei materiali didattici.

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'Azione 1 del Piano Scuola 4.0, attraverso l'adozione di un sistema ibrido, permetterà all'Istituto di realizzare di n.16 ambienti di apprendimento innovativi (aule fisse) assegnati a rispettive classi per l'intera durata dell'anno scolastico e di n.8 ambienti di apprendimento innovativi dedicati per ambiti disciplinari, fruibili da tutti gli studenti della scuola. Nello specifico il finanziamento sarà utilizzato per: - potenziare la dotazione digitale già presenti nell'Istituto attraverso l'acquisto di dispositivi personali (notebook e tablet) per facilitare l'accesso alle risorse in rete, agli ambienti online e la fruizione di software ad alta accessibilità con particolare riguardo agli studenti BES, DSA e DA; di carrelli per la loro ricarica e protezione; di kit didattici per le discipline STEM fruibili in ciascuna delle aule coinvolte. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici ad una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. - realizzare ambienti a realtà mista a disposizione di tutte le classi dell'Istituto che permetteranno agli alunni di muoversi in un contesto immersivo, caratterizzato da scenari che combinano in modo multisensoriale oggetti reali e virtuali. Lo spazio immersivo renderà possibile la fruizione sia di contenuti già predisposti che realizzati dagli alunni stessi. - creazione ambienti finalizzati allo studio delle discipline STEM con angoli dedicati alla robotica educativa, al pensiero computazionale, all'esplorazione scientifica e matematica; - realizzare spazi dedicati alla creatività, l'area della produzione di artefatti fisici e tangibili o di prodotti multimediali, scenario ideale per attività artistiche ed espressivo-manipolative, produzione di elaborati audiovisivi e musicali. - realizzare spazi per la condivisione e la socializzazione, per la creazione di linguaggi e storie, ossia luoghi di elaborazione personale e fruizione di contenuti individuali da condividere con la comunità. L'arredo sarà informale, con angoli e nicchie di studio personale, che consenta di supportare sia momenti più raccolti, in cui ciascuno approfondisce e rielabora contenuti, sia momenti di socializzazione e condivisione, in cui si espone e ci si espone.

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.)
Ambienti didattici innovativi (aule "fisse")	16	n. 25 tablet; n. 60 notebook; n. 4 carrelli STEAM; n. 3 carrelli multicarica; software per le risorse e simulazioni didattiche	n. 8 tappeti autoposanti per la realizzazione di un'agorà	Promuovere l'apprendimento attivo, collaborativo e creativo, garantendo l'accessibilità didattica per tutti gli studenti e studentesse attraverso una didattica innovativa supportata dalla tecnologia
Ambiente immersivo: un ambiente a Realtà Mista (MR) caratterizzato da diversi scenari che combinano in modo coinvolgente e multisensoriale oggetti reali e virtuali.	2	Proiettori e/o schermi interattivi oppure visori AR/VR; 12 notebook; n. 1 carrello multicarica	tappeti e/o sedute morbide oppure banchi monoposto e sedie	Ampliare l'esperienza di apprendimento offrendo esperienze di esplorazione virtuale (didattica immersiva) in diversi contesti disciplinari

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Spazio S.T.E.M.	2	Carrello per STEM; Microscopi digitali; LEGO Education SPIKE Prime; Blue bot – class pack con tappeti; Stampante 3D; Kit esperimenti; kit didattici tematici; n. 20 Notebook		Promuovere un apprendimento attivo basato sui paradigmi delle neuroscienze cognitive (Inquiry; gamification; PBL;...; robotica educativa; pensiero computazionale, esplorazione scientifica e matematica)
Officina dei suoni delle luci e dei colori	2	Notebook/tablet, tavolette grafiche, strumentazioni per la riproduzione audio, stampante a ritaglio su multimateriale, software per la costruzione di tracce musicali e storie digitali; Plotter	Tavoli e sedie colorate Carrello/cassettiera classificatore-organizzatore di oggetti	Realizzare un'officina creativa dedicata ai linguaggi espressivi, per potenziare la creatività e la progettazione di manufatti ed elaborati artistici, tracce musicali, contenuti audiovisivi
Spazio socializzazione e connessione e officina delle parole, delle storie e dei linguaggi: ambiente ampio e flessibile adatto ad essere organizzato con diversi setting	2	n. 24 tablet; n. 20 notebook; Carrello multicarica piattaforma biblioteca digitale: software per mappe concettuali e costruzioni di storie digitali; APP con lettura facilitata e text to speech	Pouf e sedute morbide; librerie curve modulari; tribunette	Realizzare un ambiente accogliente per favorire la metacognizione, la riflessione e la rielaborazione personale, per la condivisione delle idee e per la produzione creativa di elaborati.

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

Attraverso l'adozione di un sistema ibrido, l'Istituto si doterà di n.16 ambienti innovativi (aule fisse) assegnati a rispettive classi per l'intera durata dell'anno scolastico e di n.8 ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, fruibili da tutti gli studenti della scuola. Tutti gli ambienti saranno caratterizzati da una maggiore flessibilità e dalla possibilità di modificare la configurazione sulla base delle diverse attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli ambienti, grazie alle nuove tecnologie ed ai diversi setting a disposizione degli alunni, consentiranno concretamente lo sviluppo e la promozione, nelle ore curricolari, di una didattica esperienziale: gli studenti, infatti, lavoreranno sui diversi progetti in modo attivo attraverso problem posing e problem solving. L'introduzione nelle aule di kit didattici creerà ulteriori occasioni educative esperienziali facilitate dall'approccio hands-on. La realizzazione di n.8 ambienti di apprendimento innovativi tematici, inoltre, consentirà a tutte le studentesse e gli studenti di poterne usufruire, grazie ad una diversa organizzazione oraria che preveda anche la costituzione di gruppi di alunni tra classi / gruppi di interesse / gruppi eterogenei. In particolare, la realizzazione degli ambienti immersivi integrerà la didattica tradizionale con contenuti che permetteranno di esplorare risorse con un approccio cooperativo/laboratoriale, utilizzando metodologie come la realtà aumentata ed i mondi virtuali, gamification, storytelling. Il potenziamento degli spazi STEM consentirà di consolidare nei ragazzi il problem-solving, la flessibilità e il pensiero critico attraverso metodologie didattiche come thinking&making, coding, hackaton. La realizzazione delle officine dei suoni, delle luci e dei colori offrirà a tutti gli studenti di fruire di uno spazio totalmente dedicato alla creatività, in cui si impara facendo e l'esperienza laboratoriale sarà, quindi, il punto di partenza per lo sviluppo delle competenze. Negli spazi di socializzazione e connessione l'ambiente si presterà ad essere organizzato con diversi setting: da quello riflessivo, per il contatto con se stessi, la metacognizione e la rielaborazione personale, a quello collaborativo/partecipato, per l'interazione tra i gruppi, e tra i gruppi e il docente, in una dimensione di interdipendenza positiva, per la condivisione di idee e argomentazioni.

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'Istituto ravvede nel progetto Open Mind 4.0 un'ulteriore occasione per favorire i processi di inclusione e di integrazione. Con la creazione di spazi innovativi-tematici e a carattere immersivo si intende porre l'attenzione sui differenti stili, modi e tempi di apprendimento degli studenti e agire allo scopo di superare tutti quei divari ancora in essere. I nuovi ambienti contribuiranno a incentivare i momenti di condivisione e reciproco scambio, in cui la collaborazione sarà indirizzata al raggiungimento di un fine comune e in cui la negoziazione di significati porterà alla co-costruzione di nuovi saperi. L'utilizzo dei nuovi ambienti partecipativi, nonché la correlata scelta di nuovi approcci metodologici, permetterà di raggiungere tale scopo in maniera ancora più efficace e ampia, promuovendo la diffusione di pratiche inclusive che consentano di implementare la collaborazione tra tutti gli studenti e la messa in gioco delle differenti competenze individuali.

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 C.D. ha deliberato il 9/9/2023 la costituzione di un gruppo di lavoro per la progettazione degli ambienti innovativi di apprendimento formato dal D.S., dalle Funz. Strumentali, dall'A.D., dai Collaboratori del D.S., dai Coordinatori dei segmenti scolastici, della commissione STEM, commissione per la ricerca e l'innovazione della didattica. Tre le fasi della modalità organizzativa: 1) documentazione, informazione e consultazione (studio dei documenti del Piano scuola 4.0; partecipazione ai webinar; studio delle proposte dei siti specifici quali Indire e FCL EUN; partecipazione al questionario Selfie; indagini di mercato per una stima iniziale dei costi). 2) progettazione della tipologia di intervento con la definizione del design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali, delle metodologie didattiche innovative e delle scelte organizzative, coerentemente con gli indicatori e target di riferimento. 3) informazione e condivisione del progetto con tutta la comunità scolastica.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

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

Con delibera n. 61 del 20/1/2023 sono state approvate le seguenti misure di accompagnamento: 1) Formazione ricerca/azione sulle metodologie didattiche attive e innovative; approfondimenti tematici per ambiti disciplinari; didattica digitale integrata; successo educativo e inclusione sociale. 2) Mentoring e tutor tra pari per l'utilizzo degli ambienti e l'implementazione delle metodologie didattiche innovative nel lavoro d'aula; - progettazione di attività e predisposizione di contenuti didattici; - supporto nelle pratiche valutative con l'utilizzo delle strumentazioni digitali. 3) Repository e catalogo delle risorse: raccolta e condivisione delle attività didattiche progettate dai docenti delle classi coinvolte per la realizzazione di schoolkit e la narrazione delle esperienze replicabili 4) Attività di job shadowing / formazione all'estero 5) Monitoraggio: tavoli di ascolto e questionari per individuare gli elementi critici e progettare azioni di miglioramento.

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	700

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	24	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		107.303,49 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.767,82 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.883,91 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.883,91 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			178.839,13 €	

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data

24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.