



*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. FALCONE-BORSELLINO LECCO 1

### Codice meccanografico

LCIC827009

### Città

LECCO

### Provincia

LECCO

## Legale Rappresentante

### Nome

VITTORIO

### Cognome

RUBERTO

### Codice fiscale

RBRVTR74H05M208A

### Email

dirigente.istituto@iclecco1.edu.it

### Telefono

0341255243

## Referente del progetto

### Nome

Mila

### Cognome

Mauri

### Email

mauri.mila@iclecco1.edu.it

### Telefono

3475523405

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G14D23000460006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-19351

#### Titolo progetto

All in Lecco 1

#### Descrizione progetto

L'adesione al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza costituisce un'opportunità di potenziamento della didattica attraverso strumentazioni innovative. I principali obiettivi del progetto consistono nell'ampliamento delle metodologie di lavoro, nel miglioramento delle performance degli allievi, nello sviluppo delle dinamiche inclusive all'interno dei gruppi classe, nelle possibilità di crescita professionale dei docenti garantite da una formazione mirata. Nello specifico, il Comprensivo investirà il budget ad esso destinato in quattro plessi di scuola primaria ed altrettanti di secondaria di primo grado dislocati tra i comuni di Lecco e Pescate. Il progetto consentirà alle diverse scuole dell'istituto di dotarsi di spazi alternativi o di rafforzare la propria caratterizzazione in riferimento a particolari attività/ambiti/discipline che, nel corso degli anni, hanno contribuito a trasmettere al plesso di turno una peculiare connotazione. Per entrare nel dettaglio della proposta, si illustrano in rassegna le azioni previste all'interno dei differenti contesti spaziali del Comprensivo. All'interno della scuola potenziata Santo Stefano si implementeranno gli spazi destinati alla didattica laboratoriale per facilitare l'inclusione con un'aula multisensoriale, si realizzeranno inoltre un'aula immersiva ed un'aula STEM. Nella scuola primaria E.Toti, si realizzeranno cinque ambienti in previsione di un trasferimento della secondaria all'interno dell'edificio che ospita la primaria: un'aula STEM, un laboratorio di lettura, un'aula immersiva, un'aula di informatica ed una biblioteca digitale. Nella scuola primaria Torri Tarelli del quartiere di Chiuso, in cui è stato recentemente avviato una sperimentazione di Scuola Senza Zaino, si allestiranno un'aula laboratoriale di informatica e coding ed un'agorà digitale. Nella primaria di Pescate si allestiranno un'aula linguistica mobile ed un'aula immersiva polivalente mentre nella secondaria una biblioteca digitale, un'aula di psicomotricità ed un laboratorio linguistico. Nella scuola secondaria Tommaso Grossi si realizzeranno un laboratorio linguistico, una cineteca, un'aula di arte digitale, un'aula multisensoriale, un'aula di musica. Nella secondaria A. Nava si predisporranno un'aula immersiva, un'aula web design, un'aula di psicomotricità, ed un'aula multiculturale sperimentale. La previsione degli ambienti tiene conto delle diverse esigenze dell'utenza all'interno dei quartieri o comuni in cui sono ubicati i plessi dell'istituto ed è stata elaborata con l'ausilio del corpo docente, soprattutto degli insegnanti che da più tempo operano nel contesto di riferimento e che appaiono necessariamente più sensibili ai bisogni specifici delle singole realtà. Gli ambienti sono stati progettati tenendo in debita considerazione la dotazione strumentale già in possesso della scuola, la disponibilità di spazi, le indicazioni del curriculum contenute nel PTOF.

#### 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, 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'Istituzione scolastica ha negli anni attuato un qualificato rinnovamento della didattica e delle modalità educative, connotando la propria offerta formativa con attività volte all'inclusione, ad un apprendimento esperienziale e al cooperative learning. Gli ambienti dei plessi della scuola Secondaria di primo grado sono stati dotati opportunamente di monitor interattivi touchscreen di ultima generazione. I plessi della scuola Primaria si avvalgono di LIM o di monitor touch. La maggior parte dei plessi gode della copertura wifi di tipo 6 MIMO 4x4 per garantire a docenti, discenti e personale scolastico tutto le risorse online per l'attività scolastica. Sono presenti inoltre dei laboratori: laboratori di informatica in sette plessi su undici, strutturati in maniera moderna, con postazioni di lavoro individuali, sebbene non sempre dotati di hardware di ultima generazione. Sono presenti anche laboratori musicali, seppur poco attrezzati. Grazie ai fondi PNSD sono stati acquisiti un carrello scientifico mobile e un laboratorio di robotica, entrambi ad uso della Scuola Secondaria di primo grado, un laboratorio linguistico in un plesso di scuola primaria. La didattica ha potuto attuare percorsi di apprendimento interdisciplinari che hanno determinato una cooperazione tra docenti di differenti discipline come Scienze, Tecnologia e Musica. Durante il periodo pandemico, attraverso diverse forme di finanziamento, si è registrato un discreto arricchimento della dotazione strumentale che ha consentito anche agli utenti più svantaggiati di fruire di pc e/o tablet in comodato d'uso. Alcuni locali dislocati in determinati plessi appaiono tuttavia decisamente migliorabili perché ospitano materiale obsoleto e scarsamente utilizzato. Sotto questo profilo, risulta rivedibile anche la distribuzione e la sostituzione degli arredi esistenti.

## **2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare**

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

Il nostro istituto scolastico intende realizzare ambienti didattici innovativi al fine di rendere più diffuse ed efficienti le buone pratiche di cooperazione tra le docenze, incentivando il lavoro in verticalità ed il supporto pedagogico rivolto alle varie fasce di età presenti nella scuola. Il progetto prevede la realizzazione di aule in cui gli alunni potranno approfondire gli argomenti, supportarsi vicendevolmente secondo la metodologia del cooperative learning. Tali spazi, secondo una formulazione ibrida, verranno affiancati da altri predisposti per l'apprendimento diffuso individuale. Più ricorrente, rispetto alla soluzione sopra prospettata, sarà l'allestimento di laboratori interdisciplinari che garantiranno alti standard formativi grazie ai percorsi di studio appositamente progettati per gli spazi richiesti. L'aula immersiva consente di catapultare i ragazzi in una realtà diversa, generando esperienze significative ed emozionanti spendibili all'interno di percorsi trasversali di arte, immagine, scienze, geografia e storia. L'aula STEM sviluppa le capacità cognitive dei ragazzi in campo logico e favorisce le capacità di progettazione e coding, offrendo un pacchetto di risorse robotiche che possono essere gestite ed utilizzate da allievi di varie fasce di età. L'ambiente webradio garantisce un ampliamento delle modalità di elaborazione degli apprendimenti mediante attività trasversali che coprono numerosi ambiti disciplinari ed interdisciplinari: musicali, letterarie, storiche, tecnologiche, di relazione, cooperative learning, team building, learning by doing. Gli spazi di apprendimento collaborativo e di apprendimento diffuso garantiranno, tra le altre cose, l'approfondimento individuale e il debate con i colleghi di studio. Il laboratorio musicale è pensato anche per offrire uno spazio dedicato agli studenti iscritti al nuovo percorso musicale, anche qualora quest'ultimo non incontrasse l'autorizzazione da parte dell'USR. In tal caso, ovviamente, le docenze previste per i vari strumenti opzionati sarebbero sostituite da attività legate all'educazione musicale in senso più ampio e verrebbero destinate a tutti gli allievi.

**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.)
Aula immersiva	4	Videoproiettori Epson - schermi o pannellature lavorate 100 -server di gestione - tablet controllo - inclusa licenza software con attività, animazione, ecc. - inclusa assistenza da remoto	Panca imbottita curva 60 ° lato esterno 200	Motivare e coinvolgere gli alunni, migliorare la qualità dell'apprendimento, stimolare la riflessione, la collaborazione tra pari e il learning by doing
Agorà	2	Carrello caricatore - Notebook /tablet	Tavoli collaborativi -Tavoli stem (Creo/Creo L) - Sedie/sgabelli -Armadi per forniture -Tavolo antropomorfo per disabili	Favorire il Cooperative learning, all'interno di uno spazio condiviso che superi le barriere anagrafiche e le differenze tra le classi, favorire la socializzazione, stimolare il dibattito

<b>Denominazione ambiente (max 200 car.)</b>	<b>Numero</b>	<b>Dotazioni digitali (max 200 car.)</b>	<b>Arredi (max 200 car.)</b>	<b>Finalità didattiche (max 200 car.)</b>
Aula STEM	2	Monitor interattivo - Stampante 3D -Robot - Document camera - Fotocamera 3D -Samlabs - Tablet ibridi -Pc con sistema per disabili -Tastiera per disabili -Armadio rack (switch, access point)	Pouf -Librerie modulari 2 tavoli	Sviluppare skill funzionali all'esercizio del pensiero critico, come la capacità di osservazione e di analisi, il problem solving e l'abilità di praticare inferenze corrette
Aula multisensoriale	2	Monitor interattivo	Pouf; Tavoli sensoriali; Tappeti; Panche	Facilitare il benessere, lo sviluppo delle autonomie e la relazione tra bambini e bambine; favorire l'autoconoscenza e l'apprendimento degli alunni BES
Laboratorio Linguistico	3	Monitor interattivo -Pc docente alta fascia (i7) - Pc/ops x alunni + monitor - Cuffia con microfono - Stampante laser multifunzione -Pc con software ausilio per disabili - Tastiera per disabili - Webcam	Scrivania per postazione docente (anche ad angolo) - Sedia docente	Apprendere una lingua straniera o insegnare la propria lingua a stranieri; sviluppare le competenze espressive; migliorare il livello di inclusività partendo dalla conoscenza di un codice condiviso
Laboratorio di espressività	1	Monitor touch -tappeto didattico digitale -device per controllo monitor touch	Pouf -tappeti -postazione docente scrivania - armadietti	Sviluppare le capacità e le competenze espressive dei discenti attraverso differenti forme e strumenti espressivi
Bibliocineteca digitale	3	Monitor interattivo ebook reader -device docente - software -accessori informatici	Tavoli e sedie ad isole Postazione scrivania docente Libreria angolare o modulare	Far acquisire familiarità con i testi letterari e iconici, con le risorse per la conoscenza e l'informazione, tradizionali, multimediali e digitali, favorire le abilità di imparare a imparare
LABORATORIO ARTE E WEB DESIGN	2	Monitor interattivo; Postazione pc docente; Postazione device alunni	Tavoli bianchi rettangolari	Sviluppare competenze ed abilità artistiche; integrare in maniera trasversale e motivante i bambini che tendono ad autoescludersi da una didattica tradizionale
LABORATORIO MUSICALE	1	Monitor interattivo - Notebook -Stampante - Sistema Hi-Fi Compatto - Impianto amplificazione sala 600W -Microfoni -Aste x microfoni -Metronomi - Accordatore elettronico	Sedie con bracciolo e tavoletta -scrivania docente -sedia scrivania docente - armadio metallico -lavagna pentagrammata; -leggii ad altezza regolabile -Pedana da palco	Favorire la capacità di ascolto, la comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali. Acquisire abilità nell'uso dello strumento, la maturazione del senso ritmico e l'esperienza del canto.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula - LAB INFORMATICA	2	Monitor interattivo -Pc docente alta fascia (i7) - Pc/ops x alunni + monitor - Cuffie con microfono - Armadio rack (switch, access point)	Scrivania per postazione docente (anche ad angolo) - Sedia docente -Scrivanie biposto x 24 alunni -Sedie da scrivania su ruote	Favorire l'apprendimento di abilità e conoscenze con una modalità alternativa alla lezione tradizionale, attivando in ogni alunno la scoperta del piacere di apprendere facendo (learning by doing)
Aula psicomotricità	1	Monitor interattivo Dispositivi di controllo e gestione delle attività motorie Postazione pc	Tavoli ad isola; tappeti morbidi	Dare spazio all'espressività globale del bambino mettendo in gioco, attraverso l'attività motoria, tutte le funzioni (motorie,cognitive e relazionali). Riconoscere e gestire le emozioni
Aula Laboratorio di lettura	1	Pc fissi almeno 4 postazioni -Armadio x tablet -Tablet o Kobo	Isola con tavoli e sedie Area lettura: -pouf sacco	Migliorare le competenze linguistiche, logiche e di comprensione del testo; attivare le funzioni cognitive di memoria, attenzione e concentrazione, ragionamento e capacità critica

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

Grazie ai nuovi ambienti sarà possibile organizzare una didattica diversificata che coinvolgerà maggiormente anche gli alunni più refrattari alle proposte di apprendimento. L'obiettivo è infatti quello di garantire a tutti i discenti la fruizione delle aule innovative. Sotto un profilo squisitamente organizzativo si predisporrà un calendario flessibile, tale da assicurare a tutti i docenti ed agli alunni un accesso ed un utilizzo degli spazi su una base settimanale o plurisettimanale. La didattica tradizionale verrà integrata e potenziata attraverso l'uso delle nuove tecnologie che consentiranno una frequente variazione metodologica e rafforzeranno le acquisizioni. Le unità didattiche verranno progettate dagli insegnanti tenendo sempre in considerazione le possibilità fornite dalla didattica esperienziale, il lavoro cooperativo, l'utilizzo razionale dei dispositivi digitali. Sempre all'interno dei nuovi ambienti predisposti, si potranno meglio realizzare forme di debate, flipped classroom, episodi di apprendimento situato, circle time (specialmente nelle cosiddette agorà).

### **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.**

Gli ambienti digitali innovativi garantiranno più frequenti ed efficaci momenti di inclusione, poiché sarà possibile condurre in maniera più agevole una didattica rivolta contemporaneamente a tutti i discenti e soddisfare i bisogni specifici degli alunni. Tale finalità non sarà perseguita soltanto all'interno delle cosiddette aule multisensoriali o negli ambienti laboratoriali ma anche in tutti gli spazi sopra descritti. In particolare, l'aula STEM consentirà di avvicinare le alunne e le studentesse al mondo della tecnologia e delle scienze, ambito disciplinare in cui si avverte ancora un gap tra i due sessi. Superare determinati pregiudizi e/o barriere è una finalità che si persegue partendo dal lavoro cooperativo e dalla condivisione di strumenti, ambienti e metodi operativi. Non va inoltre dimenticato come l'accesso ai servizi digitali innovativi rappresenti per molti utenti svantaggiati sotto il profilo socioeconomico, una possibilità realizzabile soltanto in ambiente scolastico

### 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 gruppo di progettazione organizzerà una serie di incontri per approfondire le migliori modalità per la transizione dal vecchio modello scolastico al nuovo, individuando i punti di forza della nuova scuola. Verranno organizzati incontri in presenza oppure online per ascoltare i docenti dei vari dipartimenti e definire al meglio il nuovo percorso di apprendimento. Verrà compilata una proposta per la riorganizzazione del tempo scuola volta a tenere in considerazione la novità che l'apprendimento per competenze comporta. Molti documenti condivisi tramite il Drive saranno a disposizione dei membri della commissione al fine di integrare, organizzare e ridisegnare l'intero processo formativo negli ambienti scolastici. Saranno previste forme di monitoraggio interno da rivolgere agli utenti degli ambienti allestiti per valutarne eventuali punti di forza/debolezza oltre che l'effettiva incidenza sul processo di apprendimento.

### 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

Il personale scolastico verrà formato attraverso differenti soluzioni. Sicuramente verrà realizzata una formazione sulle tecnologie acquisite con i fondi di questo progetto PNRR, grazie ad accordi di formazione tecnica specifica stipulati con gli operatori economici che effettueranno le forniture. Dal punto di vista didattico verranno utilizzate sia le occasioni di formazione messe a disposizione dalla piattaforma FUTURA e dalle altre piattaforme che il MIM e INDIRE vorranno mettere a disposizione dei docenti, sia una formazione didattica mirata che verrà attuata grazie a collaborazioni con associazioni di formazione riconosciute dal Ministero, per la realizzazione anche di piani formativi in presenza, facendo rete con le altre scuole del territorio. Grazie infatti a reti specifiche sarà possibile creare momenti di condivisione e situazioni di mentoring/tutoring per attività specifiche al fine di ottimizzare e allargare le competenze del personale scolastico.

## 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%		116.071,33 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.767,80 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		10.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.000,00 €
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**

17/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.