



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il 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. "F.VIVONA" CALATAFIMI

### Codice meccanografico

TPIC81300B

### Città

CALATAFIMI-SEGESTA

### Provincia

TRAPANI

## Legale Rappresentante

### Nome

GIORGINA

### Cognome

GENNUSO

### Codice fiscale

GNNGGN63B61F943N

### Email

giorgina.gennuso63@gmail.com

### Telefono

3397524761

## Referente del progetto

### Nome

Susanna

### Cognome

Grassa

### Email

susanna40grassa@gmail.com

### Telefono

3899091268

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D94D22004970006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22447

#### Titolo progetto

Le botteghe della conoscenza

#### Descrizione progetto

Grazie ai fondi PNRR intendiamo adottare una soluzione ibrida, con la quale andremo a intervenire fisicamente su 16 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione avrà impatto su tutto l'istituto. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti dieci ambienti, in cui si andranno a specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline. Nelle dieci aule suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo: non ci serviranno spazi in più, sfrutteremo in modo diverso gli spazi esistenti. Le aule diventeranno innovative per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno spazi di approfondimento, a disposizione di tutto l'istituto. Realizzeremo sei ambienti dedicati (cinque nel plesso centrale Vivona di Calatafimi-Segesta, uno nel plesso Capuana di Vita): uno per le lezioni artistiche-musicali, due per le lezioni umanistiche, uno per le lezioni delle materie tecnico-scientifiche, un'aula immersiva e trasformeremo l'attuale aula magna in un Cineteatro. Gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno da un'aula all'altra a seconda delle materie affrontate. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, aggiungendo arredi flessibili e che permettono la rimodulazione del setting delle aule di ora in ora, come armadietti e sedute componibili. Ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di alcuni minimi accessori per Digital board che andranno ad integrare i monitor già presenti nell'istituto. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows e Tablet), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara degli ambienti tematici. Per le aule umanistiche acquisteremo set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion) mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutti: un'aula immersiva all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale è composto da una tecnologia capace di rendere interattive le pareti di un'aula e non necessita di visori o dispositivi aggiuntivi per la fruizione, configurandosi come un ambiente sicuro, adatto a tutti e corredato di contenuti didattici già pronti. Infine, utilizzando le risorse già in possesso (maxischermo e sistema di amplificazione) si trasformerà l'aula magna in un Cineteatro, con una piccola cabina di regia, dove verranno utilizzati i linguaggi del teatro e dell'audiovisivo per innovare la didattica e per sollecitare gli alunni di più classi a partecipare, a lavorare in gruppo, a sviluppare la capacità di risolvere problemi con la loro creatività, a parlare in pubblico.

#### Data inizio progetto prevista

27/03/2023

#### 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'Istituto Comprensivo Vivona utilizza la piattaforma didattica Google Workspace, la suite che include le applicazioni Web di Google e che è a disposizione di tutta la scuola, tramite indirizzi email personalizzati in base al dominio (@istitutocomprensivovivona.edu.it). Inoltre tutte le classi, sia della S. Primaria che della S.S. 1°, sono dotate di monitor touch screen (n. 31 monitor su 31 classi disponibili) Digital Board, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. Tutti i plessi dell'Istituto sono dotati di un'infrastruttura di rete, wireless (WiFi) e LAN, capace di coprire gli spazi didattici, nonché di consentire la connessione da parte del personale scolastico, delle studentesse e degli studenti. L'infrastruttura soddisfa infatti sia le richieste di base (Registro di classe, navigazione web del singolo docente, utilizzo dei monitor), ma permette l'espansione dell'utenza, supportando la crescita di classi con studenti dotati ciascuno di un device mobile (anche nella modalità BYOD). I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili Windows e tablet) andranno infatti ad arricchire la dotazione di circa n. 95 device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti. Ma per realizzare ambienti fisici di apprendimento veramente innovativi, è necessario disporre di arredi e di tecnologie a un livello più avanzato rispetto a quelli base di cui oggi già dispone la scuola. In particolare arredi mobili e modulari che permettono un maggior grado di flessibilità per consentire una rapida riconfigurazione delle aule, tavoli modulari, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per le aule "ordinarie", alti sgabelli per i laboratori e sedie su ruote, che utilizzeremo per le aree comuni dell'istituto, perché ogni spazio vogliamo diventi un'occasione di apprendimento. Inoltre sono assenti soluzioni coding e steam ma anche licenze per agevolare l'inclusione, lettura e scrittura facilitata. Attualmente gli ambienti utilizzabili, oggi adibiti ad altre funzioni sono sei: l'aula magna, l'aula biblioteca, un'aula archivio, due aule (una al plesso Vivona di Calatafimi e una al plesso Capuana di Vita) che si sono rese libere per la contrazione del numero degli alunni.

## 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 intendiamo realizzare n. 16 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Riorganizzeremo n. 10 aule fisse, in cui si andranno a definire degli spazi interni tali che siano a reale supporto della didattica delle diverse discipline. Riutilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto, a cui si aggiungeranno altri più flessibili e che permetteranno la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica: acquisteremo accessori minimi per le Digital board (i monitor sono già presenti), alcuni dispositivi personali (notebook Windows e tablet ) con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Tali strumenti, grazie al repository di tool creato dal team digitale permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, con le quali verrà stimolata la motivazione e la partecipazione degli studenti, grazie agli insegnanti, che come artigiani nella propria bottega, andranno ad adottare e a calibrare metodologie d'insegnamento innovative e variabili in base agli alunni, agli obiettivi e ai tempi. A queste dieci aule si aggiungeranno n.6 ambienti dedicati: due per le lezioni umanistiche (dove si inseriranno sedute per facilitare il debate, programmi di lettura e scrittura facilitata, ecc), uno per le lezioni tecnico-scientifiche (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale,...), uno per le lezioni musicali e il cineteatro (per realizzare lavori teatrali, cinematografici, documentari scientifici, video musicali e per comprendere l'arte e la strutturazione del video storytelling e videomaking, con videocamere, microfoni ambientali e luci per la ripresa e una piccola cabina regia con mixer, microfono e casse per la registrazione di voice over sceniche o per la direzione teatrale e di un paio di postazioni PC per lavorare su effetti speciali e montaggio video). In esse suddivideremo strumenti caratterizzanti e di indirizzo, che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, un'aula immersiva e all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice, con poster interattivi e App di realtà aumentata, con una piattaforma dedicata e sicura.

### 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 fisse intese come ambienti di apprendimento innovativi e flessibili nei quali è possibile adottare diverse metodologie didattiche.	10	Tablet, software, applicazioni e contenuti digitali esclusivamente finalizzati alla didattica che si integrano e si completano con gli schermi touch e con i device già in uso.	Strutture modulari per didattiche collaborative che si aggiungono agli arredi esistenti.	Promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative, inclusive e collaborative.
Aula cineteatro	1	Videocamere, microfoni ambientali e luci per la ripresa e una piccola cabina regia con mixer, microfono e casse per la registrazione.	Tende oscuranti.	Sostenere l'educazione visiva a scuola, promuovere la didattica del linguaggio cinematografico ed audiovisivo, promuovere l'alfabetizzazione all'arte teatrale.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula umanistica	2	Schermo touch, videocamera, postazioni PC e laptop con carrello per la ricarica, applicativi associati ai device, software open source.	Palchetti per debate, tavoli componibili.	Favorire l'approfondimento culturale nella materie umanistiche, attraverso una didattica innovativa come flipped classroom, debate, digital storytelling.
Aula steam	1	Kit di robotica educativa, di elettronica e soluzioni Steam, labtop e tablet con carrello per la ricarica, stampante 3D.	Isole componibili, tavoli da lavoro con piano in laminato per esperienza di fisica e chimica, pannelli divisorii per laboratori, sgabelli alti e sedie su ruote.	Aumentare lo scambio interdisciplinare che alleni al pensiero critico e creativo, alla manualità e al problem solving attraverso anche il peer tutoring, il cooperative learning e il circle time.
Aula immersiva	1	Schermi touch, poster 3D, tablet con carrello per la ricarica, impianto stereo, postazioni con pc per elaborazione grafica e video, Software in Cloud forniti dalla piattaforma dedicata.	Tavoli e sedute componibili	Integrare il digitale con esperienze tattili, uditive, visuo-spaziali, utilizzando una serie di effetti luminosi, musicali, visivi e coinvolgere gli alunni, sviluppando immaginazione e curiosità.
Aula musicale	1	PC per DAW, registratore digitale per la registrazione dei suoni e relativo software, sistema HI-FI, sistema di amplificazione dell'aula, microfoni, cuffie e mixer audio.	Sedie, armadi, due tavoli mobili dove poter appoggiare le attrezzature elettroniche ed audio a disposizione.	Riorganizzare la didattica attraverso l'introduzione di linguaggi e contenuti digitali nella pratica musicale educativa e l'apprendimento in contesti applicativi di laboratorio.

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

Le dieci aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Le nuove tecnologie acquisite, combinate con quanto già in uso, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di viverlo in modo sicuro e critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con i sei spazi comuni, (l'aula immersiva, il cineteatro, l'aula musicale, l'aula umanistica, le aule tecnico-scientifiche) a disposizione di tutto l'istituto e che integrerà la didattica tradizionale con contenuti innovativi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale. Gli studenti ruoteranno all'interno dei sei ambienti dedicati, trovandosi di ora in ora in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione: l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità.

### **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 che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule (accessori per digital board) sono pensate per supportare, un apprendimento efficace, esperienziale ("learning by doing": se faccio imparo), e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione digitale nelle aule è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle varie esigenze, garantendo la privacy di ognuno. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

### **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**

Andremo a responsabilizzare docenti e dipartimenti, in modo da creare senso di appartenenza all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Particolari esigenze saranno tradotte dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha già individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Google workspace), documenti di testo, videoconferenze e un calendario condiviso delle risorse

### 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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo 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, parte delle tecnologie individuate, si basano su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: 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, creando una comunità di pratiche e di ricerca/azione da condividere secondo logiche peer to peer.

## 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	160

## 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	16	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%		81.729,81 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		25.147,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		6.286,83 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.573,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			125.736,64 €	

## 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**

25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.