



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. SALVE

### Codice meccanografico

LEIC803002

### Città

SALVE

### Provincia

LECCE

## Legale Rappresentante

### Nome

ANTONELLA

### Cognome

AUGENTI

### Codice fiscale

GNTNNL64T51A184L

### Email

antonella.augenti@istruzione.it

### Telefono

3292009414

## Referente del progetto

### Nome

Rosafio

### Cognome

Giuseppina

### Email

rosafiojuseppina@comprensivosalvemorcianopatu.net

### Telefono

0833740047

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B34D22005900006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17480

#### Titolo progetto

InnovaMenti

#### Descrizione progetto

La visione di scuola da cui si è partiti per redigere la presente proposta progettuale si basa sulla convinzione che i diversi stili di insegnamento e apprendimento possano trovare interconnessione attraverso la riorganizzazione degli spazi di apprendimento e il supporto della tecnologia digitale. Alla base di questa trasformazione c'è la necessità di innovare la didattica fornendo ai docenti una opportunità per riflettere sulle pratiche in uso e trovare la motivazione per sperimentare nuovi metodi e strumenti. Come afferma Malaguzzi la qualità degli spazi va di pari passo con la qualità dell'apprendimento, pertanto lo spazio diventa "terzo educatore" insieme a educatrici e genitori. Un ambiente fisico ampio, flessibile e ricco di stimoli offre al discente occasioni molteplici per acquisire nuove conoscenze, esercitare abilità, esprimere la propria creatività, fare ipotesi, compiere scoperte, sperimentare, trarre conclusioni, ovvero migliorare le proprie competenze (Miljak, 1996, 2009). Contemporaneamente favorisce lo sviluppo dell'identità personale e il suo senso di appartenenza al luogo e al gruppo sociale. Dalle rilevazioni sugli esiti e le ricognizioni sui bisogni educativi e didattici emerge la necessità di sostenere la motivazione ad apprendere dei discenti attraverso ambienti di apprendimento interattivi e soprattutto in cui prevalga il protagonismo di ognuno. Allo stesso tempo si ritiene di fondamentale importanza organizzare gli spazi scolastici in chiave inclusiva per garantire a tutti la piena partecipazione ai processi di apprendimento e assicurare a tutti gli alunni, nel rispetto delle loro differenze, il benessere emotivo. Lo spazio, dunque, si configura come elemento pedagogico essenziale. L'aula intesa come il luogo dove avviene la trasmissione di conoscenze è di per sé una condizione nella quale spesso l'aspetto relazionale, come altro elemento indispensabile per lo sviluppo cognitivo, non è favorito. Ecco perché tra gli obiettivi della proposta progettuale vi è quello di rendere l'ambiente fisico, in cui i discenti apprendono, duttile e flessibile in modo da favorire la relazione e l'interazione. La scuola di tutti e di ciascuno tende a fornire a ogni alunno risposte formative adeguate agli specifici bisogni accogliendo le diversificate emergenze educative e proponendo profondi cambiamenti nel modo di "fare scuola", fondamentali per la creazione di un contesto di apprendimento inclusivo, per tutti. Nell'ottica di implementazione del DigiComp si ritiene fondamentale riconfigurare le aule esistenti completando la dotazione tecnologica e dove possibile riorganizzare gli arredi. In particolare il comprensivo è costituito da 9 plessi dislocati in tre comuni che ospitano una popolazione scolastica non numerosa, per la maggior parte ristrutturati di recente quindi caratterizzati da aule di metratura utile ad ospitare arredi modulari secondo i nuovi orientamenti pedagogici. Le aree comuni presenti in quasi tutti i plessi si caratterizzano per una metratura ampia e adatta ad essere attrezzata per un utilizzo didattico anche non formale. I laboratori presenti sono attrezzati con dispositivi digitali e software di base per: l'acquisizione di competenze linguistiche - comunicative anche in lingua straniera; per implementare competenze specificatamente afferenti alle ICT; per supportare le competenze di "information literacy" da condividere anche con le reti territoriali.

#### 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.).**

Dall'analisi preliminare degli spazi e delle dotazioni esistenti emerge che, il plesso Primaria Salve è caratterizzato da aule molto luminose che ospitano le 7 classi; c'è un grande atrio, non attrezzato, adibito all'accoglienza e che può essere utilizzato anche per la condivisione o per le attività individuali. Il plesso, inoltre, ha: 1 aula di lingua, dotata di 20 postazioni con dispositivi mobili; 1 biblioteca da attrezzare; 3 Digital Board, 4 LIM distribuite nelle classi; 15 dispositivi mobili destinati al comodato d'uso per gli alunni. Il plesso Primaria Morciano è stato ristrutturato da poco e presenta una zona di condivisione molto grande e luminosa da attrezzare; 5 aule da dotare di schermi digitali e arredi modulari; e ulteriori 3 aule disponibili per realizzare 1 laboratorio per le STEM. Il Plesso di Patù, ospita su due livelli primaria e secondaria, ristrutturato di recente e arredato secondo una visione tradizionale e trasmissiva degli apprendimenti. Al piano inferiore vi sono le 3 aule della secondaria; 1 laboratorio di informatica/lingue; 1 laboratorio di scienze; 1 aula da attrezzare, attualmente utilizzata dal docente di musica. Nel complesso sono presenti 8 LIM, 20 postazioni con dispositivi fissi, 1 digital board; 1 proiettore; 1 stampante. Al secondo piano, che ospita la scuola primaria, ci sono 5 aule; 1 biblioteca. Il plesso Secondaria Salve presenta 6 aule ampie e luminose, dotate di LIM e di arredi tradizionali; 1 laboratorio per le ICT dotato di Digital board, 1 videoproiettore, 1 drone, 1 stampante 3D, 20 postazioni con dispositivi fissi e 10 tablet; 1 lab. di lingua attrezzato con 2 Digital board, 1 proiettore, 20 postazioni con dispositivi fissi; 1 biblioteca e 1 aula magna dotata di schermo digitale; 1 laboratorio scientifico con 1 digital board e 1 videoproiettore; 16 dispositivi mobili con carrello. Il plesso ha un'area di condivisione, non ancora attrezzata, a cui accedono le 6 classi; inoltre sono presenti due aule da attrezzare e che potenzialmente potrebbero diventare aule ibride. Il plesso che ospita a Morciano la Secondaria è caratterizzato da aule ampie e luminose, un'area di condivisione in parte attrezzata con un'agorà; 1 laboratorio informatico con 21 postazioni fisse, una LIM e 5 dispositivi mobili; le classi sono dotate di 2 Digital Board e 1 LIM. Restano a disposizione del plesso 3 aule da attrezzare. La piattaforma in uso è Google Workspace for Education Fundamentals che agevola la collaborazione, la didattica e la sicurezza dell'ambiente di apprendimento.

## 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 intende realizzare 14 ambienti (target) di apprendimento innovativi. Partendo dalle aree comuni si pensa di attrezzare l'ampio atrio della Secondaria Salve con arredi modulari che possono essere utilizzati per attività di studio collaborativo o individuale. Dotare 4 aule di strumenti digitali per favorire la realtà aumentata e virtuale partendo da schermi interattivi digitali; creare un'officina creativa cioè un ambiente dedicato alla creatività artistico digitale per la comunicazione grafico - visuale. La biblioteca diventerà un ambiente collaborativo attrezzato con ipad, app e software per favorire la lettura inclusiva e allestendo corners con attrezzature per audio e video editing. I 3 laboratori scientifici presenti nei tre plessi della secondaria saranno trasformati in laboratori scientifici digitali attraverso la dotazione di un microscopio digitale e kit specifici per l'osservazione dei fenomeni naturali, atmosferici e climatici. I plessi che ospitano la primaria di Salve e Patù avranno rispettivamente 3 aule attrezzate con strumenti digitali per favorire la realtà aumentata partendo dalle digital board, 12 device portatili, app e materiali per coding e sarà creato un ambiente steam samslab mobile. L'open space, di cui è dotata la Primaria Morciano, si presta ad essere utilizzato come spazio per lo svolgimento di attività differenziate con soluzioni flessibili. Si pensa ad un'area dedicata alla biblioteca con un'arena componibile con pouf morbidi per l'ascolto comunitario di lettura alta voce o per la lettura individuale, dotata di una postazione con dispositivi che possano rendere fruibile il digital lending grazie alla piattaforma MLOL. Questo ambiente sarà dotato di una digital board e di una workstation con accessori per la videoconferenza diventando uno spazio per scambio/confronto di idee, per allestire piccole performance dei bambini. Sarà creato un ulteriore ambiente per lo studio delle STEM con uno spazio per il tinkering e making, per attività di esplorazione e manipolazione di materiali, per educare al pensiero computazionale con gli strumenti del coding e della robotica educativa e strumenti per la creatività digitale. L'IC sarà dotato di un ambiente che favorisca una reale immersione nelle molteplici esperienze di apprendimento, grazie alle moderne frontiere dell'edutec, un ambiente dotato di una tecnologia semplice e immediata con una piattaforma e contenuti didattici adeguati ed inclusivi.

**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 4.0	4	digital board, app e software per favorire la lettura inclusiva e le abilità logico matematiche; device portatili; kit per il coding; licenze software	armadietti contenitori Kit; armadietti per ricarica	favorire l'esplorazione e la scoperta; potenziare il modello di apprendimento collaborativo esperienziale; favorire la comunicazione e collaborazione digitale
Biblioteca polifunzionale analogica e digitale	2	ipad; app e licenze software ; attrezzature e corners per la creazione di contenuti audio e video editing; scanner e stampante	arredi collaborative modulari; armadietti; pannelli	favorire la didattica basata sul cooperative learning e sul learning by doing; promuovere l'apprendimento costruttivo e collaborativo in cui prevalga la dimensione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				creativa dell'apprendimento
Open space-spazio multifunzionale articolato in più setting	1	monitor touch,carrello mobile con dispositivi personali, sistema di videoconferenza,laboratorio mobile per le STEAM software inclusione Software per storytelling e stop motion,per creare video di anim.	scaffali/armadi,sedute morbide,arredi modulari,pannelli magnetici a muro,raccoglitori per materiali cartacei, tappeti per il coding,elementi di visual learning	Sviluppare il pensiero logico e computazionale con attività di problem solving in un ambiente di apprendimento collaborativo e interattivo all'insegna del peer learning e dell'inclusività.
Ambiente STEAM	3	Kit tematici e set per esperimenti scientifici; microscopio digitale; videoproiettore; strumenti per coding e robotica educativa; dispositivi informatici mobili; stampante in 3D	armadietti per contenere la strumentazione; postazioni collaborative; pannelli	educare al pensiero computazionale ; promuovere competenze di cittadinanza attiva in contesti collaborativi.
Officina creativa	1	monitor touch; kit per tinkering e making ipad ;licenze software creativi di composizione musicale e disegno artistico; Software per modificare immagini.	insonorizzazione;arredi modulari	Consolidare e favorire la produzione creativa attraverso la progettazione in digitale e la produzione manuale;
Ambiente comune Open lab	2	Postazioni con dispositivi mobili per lavoro collaborativo e individuale; licenze software per implementare competenze disciplinari;	arredi modulari a parete; agorà per attività di debate;pannelli a parete; armadietti per contenere i dispositivi e ricaricarli	favorire il public speaking ; competenze alfabetico funzionali; competenze trasversali di metodo di lavoro;
Spazio immersivo	1	parete immersiva modulabile; sistema di videoproiezione; software dedicati	sedute morbide ;	Favorire un'immersione nell'apprendimento con la mediazione dell'eduardo;favorire l'elaborazione dei contenuti appresi nell'attraverso la mobilitazione delle comp. logiche,espressive ed argomentative

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

Gli ambienti di apprendimento saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, ci permetterà di promuovere davvero 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. Allo stesso tempo si potenzieranno, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo per favorire le competenze previste dal DigiComp per accedere e vivere il digitale in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è quindi 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 un ampio spazio comune, l'aula immersiva a disposizione di tutto l'istituto che integrerà la didattica tradizionale con contenuti immersivi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

### **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.**

Le tecnologie digitali prescelte sono pensate per creare esperienze di didattica ibrida. L'implementazione del digitale nelle aule, soprattutto con la dotazione di dispositivi personali per gli studenti e piattaforme di gestione e condivisione, è pensato per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Attraverso la didattica STEAM si andrà a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, anche grazie a periodici momenti di confronto tra classi, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification. L'aula immersiva infine permette di creare in autonomia lezioni simili a quelle fornite con la piattaforma, in modo da personalizzare ulteriormente l'esperienza educativa proposta.

### **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 alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantite dalle tecnologie e da file condivisi. Il Dirigente scolastico, insieme al referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. Abbiamo individuato e incaricato i diversi componenti del team, e 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 Fogli), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale 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

Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori che saranno integrate da interventi formativi modulari su docenti per consentire il massimo utilizzo. Attraverso la piattaforma di condivisione Google for Education sarà creata una Community di docenti in cui saranno presenti risorse per l'autoformazione/informazione. Questa strategia sarà anche utilizzata per i gruppi di alunni. Nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 si potenzieranno i momenti di formazione, condivisione e confronto su materiali specifici rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicuriamo un bagaglio di risorse ed esperienze condivise da cui partire. Per quanto riguarda la parete immersiva, si procederà attraverso una formazione modulare e disciplinare ad hoc che consenta ai docenti di poter gestire in modo autonomo le esperienze.

## 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	14	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%		68.141,17 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		22.713,71 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		11.356,85 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		11.356,85 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			113.568,58 €	

## Dati sull'inoltro

### Dichiarazioni

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



**Data**

23/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.