



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



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

**FUTURA**  
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI



**Italiadomani**  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

## Informazioni avviso/decreto

### Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

### Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

### Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

### Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

## Dati del proponente

### Denominazione scuola

I.I.S. E. FERRARI

### Codice meccanografico

TOIS017001

### Città

SUSA

### Provincia

TORINO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNA

### Cognome

GIACCONE

### Codice fiscale

GCCNNA67L66L013S

### Email

dirigente.annagiacccone@gmail.com

### Telefono

3473675440

## Referente del progetto

### Nome

Andrea

### Cognome

Fava

### Email

andrea.fava@ferrarisusavirtual.it

### Telefono

0122622381

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

E84D23000340006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17236

#### Titolo progetto

Officine robotizzate - Classroom

#### Descrizione progetto

Oggi stiamo concretamente realizzando la scuola del domani, ciò significa coniugare in modo sinergico e strategico la prospettiva pedagogica con la prospettiva architettonica. La relazione tra queste due dimensioni diventa il focus su cui poggia l'innovativo progetto dal titolo: Officine robotizzate - Classroom, finanziato con i fondi del PNRR nell'ambito dell'azione Next Generation classroom. La prima azione del piano scuola 4.0 prevede nella propria linea d'investimento una trasformazione delle aule più tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento. È questo un lavoro sulla pedagogia? O sull'architettura? Entrambi. Infatti, la progettazione del IIS Enzo Ferrari, prevede di articolare e arricchire, sia nuovi ambienti di apprendimento, sia la prospettiva pedagogica, il cui punto di intersezione diviene il connubio dell'innovazione d'avanguardia che intendiamo offrire. La sfida che ci siamo dati, parte dalla responsabilità di rispondere alla necessità di cambiamento di tutta la scuola italiana, consapevoli che i 17 ambienti fisici di apprendimento che saranno realizzati, ospiteranno discenti e docenti per i prossimi 30/40 anni, quindi dovranno rispondere alle nuove istanze sociali. L'idea progettuale nasce da una riflessione culturale, prima ancora che pedagogica e architettonica, intesa come innovazione sociale capace di avviare paradigmi innovativi che mirano alla soddisfazione dei bisogni emergenti con il coinvolgimento di attori e di finanziamenti anche del settore privato secondo lo schema delle reti di scopo. Il valore di questa importante trasformazione fisica e virtuale accompagnata dal cambiamento delle metodologie, delle tecniche e dell'organizzazione scolastica fonda sulla progettazione condivisa tra i vari protagonisti, perché progettare insieme significa oltrepassare il semplice processo di partecipazione significa assumere su di sé la partecipazione attiva di tutti gli attori, dall'ideazione, l'elaborazione e la realizzazione. Una delle priorità strategiche del progetto consiste nel cambiamento dell'ambiente esistente per consentire ai docenti di organizzare l'agire didattico in modo diverso, condividendo a livello d'Istituto un ambiente in cloud, in cui i docenti potranno avere a disposizione materiali di conoscenza realizzati da loro stessi con la collaborazione dei discenti. Si tratta di un repository di contenuti disciplinari e condivisione di buone pratiche a disposizione di tutta la comunità educante. La metodologia della Flipped Classroom, sarà diffusa a livello d'istituto, con il risultato di disporre di un maggior numero di ore da dedicare alla sperimentazione in aula. In sostanza, gli obiettivi di conoscenza relativi agli insegnamenti disciplinari saranno raggiunti con attività svolta principalmente in ambienti informali e virtuali e ciò potrà favorire gli studenti con Bisogni Educativi Speciali e la predisposizione di progettazioni personalizzate, mentre gli obiettivi volti allo sviluppo di specifiche abilità potranno essere raggiunti nelle nuove aule, messe a disposizione per attività di Learning by doing, Cooperative Learning, Peer Learning, Gamification, Story Telling e Tinking, in cui attore attivo sarà il discente. Il sistema organizzativo sarà di tipo ibrido e prevede la revisione di tutto il curriculum d'istituto e la personalizzazione dei percorsi di apprendimento. L'apertura al territorio sarà una prerogativa su cui poggeranno le curvature degli indirizzi dei percorsi di studi.

#### 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.).**

Background dello stato della digitalizzazione dell'IIS Enzo Ferrari di Susa. La progettazione del framework 1, next generation classroom, si integra con le azioni già attivate negli anni scorsi grazie fondi PON e del PNSD la scuola, pertanto saranno integrate le seguenti risorse: l'Istituto dispone di 31 aule per le lezioni curricolari, attrezzate con pc portatili e webcam integrate, collegati con monitor digitali touch da 65 pollici, che consentono di svolgere in maniera ottimale la didattica in presenza e in modalità digitale integrata. Due aule si trovano al piano rialzato (accessibile ai disabili), dodici al 1° piano, tredici al 2°, quattro al 3°. Ogni piano dispone di altre aule più piccole per le esigenze di sdoppiamento o di lavori a gruppi. Tutto l'edificio è servito da collegamento Wi-Fi interno, che è stato potenziato nel 2020. All'interno dell'Istituto è presente, inoltre, un laboratorio "Fab-Lab" dotato di attrezzature di avanguardia, tra cui robot umanoidi (Pepper e NAO), bracci robotici antropomorfi (Denso e e.DO Comau), stampanti 3D, macchine a controllo numerico (Fresa 3D, Plotter taglio Laser C02), Plotter A0, robot mobili (Lego Mindstorms e mOWay), Kit Arduino CTC 101, Kit Raspberry PI3, Droni Parrot e DJI Spark, postazioni pc, monitor touch digitali.

## **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.**

I 17 nuovi o rivisitati ambienti di apprendimento sono strumento e struttura indispensabili per riprogettare il "modo di fare scuola" e favorire l'apprendimento di nuove competenze digitali specialistiche per ciascun percorso curricolare. Infatti, il fine pedagogico della rinnovata progettualità d'Istituto, mira a potenziare le competenze che, come da tempo sappiamo, sono la somma di conoscenza e abilità, nonché capacità personali. Pertanto, intendiamo potenziare ambienti di apprendimento che favoriscano, nel Curricolo d'Istituto, lo sviluppo di abilità, adottando una forma ibrida di organizzazione nell'uso di questi nuovi ambienti. Le aule tradizionali saranno dedicate in primo luogo al raggiungimento degli obiettivi specifici di conoscenza, in questo caso le metodologie privilegiate saranno ad esempio: la lezione frontale e partecipata, il cooperative learning, il debate, ecc. mentre nei nuovi ambienti, gli studenti potranno cimentarsi nel raggiungimento degli obiettivi specifici riferiti alle abilità, intese come capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive e pratiche (D.M. n. 139/2007). Questi ambienti offriranno spazi e strumenti per utilizzare metodologie didattiche che si avvalgono del digitale, come ad es. la gamification, il tinkering, lo storytelling e nulla osta integrare strategicamente e simultaneamente ogni altra metodologia che il docente conosca. La finalità didattica che inseriremo nel PTOF consiste nel diminuire le ore di lezione frontale (conoscenza) per mezzo dell'adozione della metodologia della Flipped Classroom d'Istituto. Questo consentirà di dedicare maggior tempo al Learning by doing. Inoltre, in via sperimentale, a partire dall'a.s. 2023/24, con la classe prima del Liceo Scientifico Scienze Applicate con curvatura in Robotica & Design, utilizzeremo ambienti immersivi (metaverso). Se la sperimentazione avrà esito positivo, pensiamo di realizzare una parte del curricolo, in questo ambiente con modalità Blended per ogni grado scolastico. Altro fondamentale obiettivo educativo è realizzare ambienti facilitatori di apprendimento che possano agevolare il successo scolastico di studenti con bisogni educativi speciali e nel contempo contrastare la dispersione scolastica.

**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 streaming	1	stazione per riprese video	l'aula è già dotata di arredi	Mettere in rete tutte le classi dell'Istituto ed effettuare registrazioni video con tale ambiente
Aula stampanti 3D e plotter laser	1	implementazione con Makeblock - LaserBox 1.5	l'aula è già dotata di arredi	Acquisire competenze nella modellazione e stampa 3D e nell'utilizzo dei principali software CAD
Aula coding e robotica educativa	1	Kit Blue-Bot, kit Makeblock - mBot2, Dobot Magician Lite, Dobot MG400, Robot Pepper Academic	l'aula è già dotata di arredi modulari	Acquisire competenze nella programmazione e contribuire al potenziamento delle principali soft skills richieste dal mondo del lavoro (sviluppo del pensiero computazionale, problem solving,

<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>
				ecc.)
Aula realtà aumentata	1	Kit da 10 visori VR Pico G2 4k con valigia e 10 lezioni	l'aula è dotata di sedie 2.0 e armadi a vetro	potenziare le competenze degli studenti nell'utilizzo di piattaforme di realtà aumentata
Aula di stampa 3D	1	implementazione con Monitor interattivo Novo Touch 65' Education 4k ultra-HD	l'aula è dotata di banchi rettangolari che verranno riorganizzati in isole	Acquisire competenze nella modellazione e stampa 3D e nell'utilizzo dei principali software CAD
Aula TED (Transizione Ecologica e Digitale)	1	NAO v6 Academic	l'aula è dotata di banchi rettangolari che verranno riorganizzati in isole	Sviluppo di progetti inerenti alla transizione ecologica e digitale
Aula di sistemi a microcontrollore	1	Arduino student kit	si mantiene l'attuale arredo	Sviluppo di progetti con sistemi a microcontrollore (Arduino, ecc.)
Aula web marketing e servizi commerciali	1	Monitor interattivo Novo Touch 65' Education 4k ultra-HD	si prevede l'allestimento di un isola di banchi modulari e relative sedute	Sviluppo di competenze Digitali per il Marketing e relativi servizi
Aula 2.0	5	Monitor interattivo Novo Touch 65' Education 4k ultra-HD	si mantiene l'attuale arredo	Ambienti per il potenziamento di metodologie didattiche innovative (flipped classroom, cooperative learning, peer learning, gamification, story telling, ecc.)
Aula sperimentazione curricolare nel metaverso	1	Aula Miri con pareti in cartongesso	si mantiene l'attuale arredo	Sperimentazione di ambienti di apprendimento nel metaverso per lo svolgimento di lezioni curricolari
Aula Robotica di Servizio	1	Robot quadrupede JY Mini Lite2D1 - Explorer Edition	l'aula è dotata di banchi rettangolari che verranno riorganizzati in isole	Potenziamento del pensiero computazionale e divergente, del problem solving mediante metodologia learning by doing per pensare con le mani (cfr. Papert)
Aula podcast	1	stazione per la realizzazione di podcast	Verranno allestiti dei banchi modulari	Acquisizione di competenze nella produzione, registrazione e montaggio audio (podcast, tappeti e paesaggi sonori, ecc.)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula Thinkering Ecologico	1	Aula Geodetica Outdoor	Riqualificazione spazio esterno per outdoor learning	Sviluppo del pensiero critico creativo

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

Il progetto ha rivisto sostanzialmente l'attuale modello di scuola, con un lavoro di sinergica convergenza tra architettura e metodologia didattica, per realizzare un radicale cambiamento nelle persone e nell'organizzazione. Il tema progettuale potrebbe essere sintetizzato con la parola "relazione", la cui attenzione non può che condurre ad una crescente umanizzazione. La disposizione del setting scolastico sarà elemento trasformativo della relazione docente discente. A livello organizzativo si adotterà una modalità di configurazione ibrida, in cui il processo di apprendimento muta in autentica azione, poiché adottando la metodologia della Flipped Classroom a livello d'Istituto, si avranno un maggior numero di ore da dedicare al "fare" inteso come attività di esperienza laboratoriale. L'azione non sarà più solo quella del docente, come avveniva nell'ambiente tradizionale; con questo innovativo impianto chi agisce e si muove, anche fisicamente da un aula all'altra, sulla base di percorsi personalizzati, è il discente, mentre il docente diventa il co-costruttore dell'azione orientata agli obiettivi curricolari. Pertanto anche il curricolo d'istituto e alcune aree del PTOF saranno ridefiniti, dando vita anche a nuove Funzioni Strumentali, come: "Innovazione Didattica", anche il regolamento d'istituto sarà rivisitato per perfezionare ad esempio l'utilizzo degli strumento BYOD. Volendo connotare la scuola come ambiente di apprendimento, e non d'insegnamento, sarà potenziata la sfera emotivo-relazionale, e per questo saranno valorizzati e occupati spazi adeguati allo stare insieme. Sono previsti corsi di formazione per docenti al fine di introdurre nuove metodologie: Cooperative Learning, Peer Learning, Gamification, Story Telling e Thinking. Il ripensamento del modello pedagogico, nella scuola del virtuale parte dalla costruzione dell'artefatto materiale. Questo è il secondo punto pedagogico su cui poggia il progetto e l'ispirazione ci viene offerta da Papert. Condividiamo l'idea che l'artefatto cognitivo della mente si forma e fonda sull'uso di materiali concreti e adeguati per costruire, e proprio E come un costruttore che mostra fiero l'opera realizzata, anche il concreto artefatto cognitivo prodotto può e deve essere mostrato, discusso, esaminato, sondato e ammirato. È una poesia intesa come artefatto cognitivo culturale, ha sempre origine da un'esperienza materiale e concreta con il mondo della materia.

### **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.**

In riferimento alle componenti qualificanti dell'inclusione, pari opportunità e superamento dei divari di genere si ipotizza un impatto diretto e immediato, in quanto la predisposizione dei setting d'aula, la scelta degli strumenti, l'uso attento del digitale, l'introduzione di nuove e coinvolgenti metodologie, saranno compiute con una vision attenta alle scelte strategiche che possano offrire l'opportunità, come dice Janes, di arricchire la normalità di interventi speciali. In particolare sarà costituito uno sportello di ascolto, potenziando l'attuale sportello psicologico, con personale specializzato nelle dinamiche d'identità di genere. Inoltre, saranno promossi corsi di formazione nell'ambito dell'inclusione e delle pari opportunità, non solo per docenti dell'organico dell'autonomia, ma rivolti anche agli attori del territorio.

### **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

Esperta in pedagogia e in metodologie e didattiche innovative

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Nei suoi primi incontri dedicati alla costituzione del gruppo, a far data dal mese di gennaio, è stato condiviso un cronoprogramma con tutti i passaggi comprendenti: riunioni plenarie in presenza, riunioni di una parte del gruppo di progetto dedicata all'approfondimento e studio della piattaforma FUTURA oltre che del caricamento dei relativi dati, sessioni individuali di lavorazione sui documenti condivisi. Il gruppo di progetto lavora con due modalità: riunioni in presenza e da remoto. Sono stati condivisi a mezzo Google Workspace i documenti di progetto sui quali si lavora da remoto, ciascuno secondo gli incarichi, di volta in volta, stabiliti durante le riunioni plenarie in presenza. Sono previste anche trasferte esterne e feedback con esperti e fornitori per approfondire gli aspetti tecnici legati all'innovazione scolastica. Si prevede, inoltre, il contatto con aziende ed Enti del tessuto produttivo locale per creare sinergie d'azione.

### **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**

Oltre alla divulgazione nella comunità educante delle proposte formative di FUTURA, intendiamo attivare nel corso degli anni, una formazione specifica sulle nuove metodologie e tecnologie. La formazione sarà applicata all'inizio di ogni anno scolastico e verterà, in primis, sull'utilizzo delle nuove tecnologie, in uso all'Istituto, e, in seconda battuta, sull'obbligo di dedicare dal monte ore una parte importante ad attività di tipo active learning. Alcuni docenti svolgeranno il ruolo di mentoring in riferimento alle specifiche tecnologie e alle modalità didattiche di utilizzo e gli stessi organizzeranno attività di peer tutoring tra colleghi e alunni. Come comunità di pratiche interne si adotta la condivisione a mezzo cloud con incontri periodici in presenza di divulgazione e disseminazione delle sperimentazioni effettuate e dei risultati raggiunti. A livello internazionale l'Istituto ha in essere percorsi di scambio PCTO in DEVON (UK) con college ed aziende inglesi.

## **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	17	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%		121.009,95 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		0,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		5.667,77 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				126.677,72 €

## 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**

27/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.