



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

ISTITUTO TEC. ECONOMICO BRUNICO

### Codice meccanografico

TBIS02300X

### Città

BRUNICO \* BRUNECK

### Provincia

BOLZANO

## Legale Rappresentante

### Nome

Walter Markus

### Cognome

Hilber

### Codice fiscale

HLBWTR65D18B220H

### Email

walter-markus.hilber@schule.suedtirol.it

### Telefono

0474555125

## Referente del progetto

### Nome

Walter Markus

### Cognome

Hilber

### Email

walter-markus.hilber@schule.suedtirol.it

### Telefono

0474555125

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

B14D22003440006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-16864

#### Titolo progetto

Ambiti formativi per il futuro - Ist. tecnico Economico

#### Descrizione progetto

All' Ist. Tecn. Economico di Brunico e San Candido il progetto "Digital Learning" è inteso come ampliamento ed estensione del progetto "BYOD" nelle classi digitali, che viene già praticato da alcuni anni. Il progetto "BYOD" ("Bring your own device") persegue l'obiettivo di potenziare la didattica digitale puntando su un modello partecipativo e collaborativo. Con questo progetto è possibile superare quest' ostacolo nel potenziamento generale delle competenze digitali, considerando la possibilità di mettere a disposizione i dispositivi adatti ad ogni studente dell'Istituto. Anche il concetto "Entrepreneurship education" (PTOF) realizzato annualmente per tutti gli alunni sarà reso possibile in modo migliore. L' obiettivo è la realizzazione di laboratori di prossima generazione in cui studentesse e studenti possano sviluppare competenze specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati. Riteniamo necessario fornire ambienti di apprendimento stimolanti e all'avanguardia che siano in grado di favorire un approccio attivo, incentrato sul discente, che gli permetta di esercitare tutte le abilità in un contesto il più possibile autentico. Tuttavia un tale ambiente non si limita solo a stimolare le capacità comunicative e creative degli studenti, bensì ne facilita l'apprendimento, si fa promotore di una didattica inclusiva favorendo la partecipazione attiva di ogni alunno, potenziando gli ambiti relazionali e innalzando i livelli cognitivi. Una gran parte delle classi, le aule specifiche, le sale media, la sala riunione e la /medioteca/biblioteca, l'impresa formativa simulata, saranno trasformati in ambienti di didattica integrata - ci saranno degli spazi per dispositivi digitali e ovviamente i dispositivi stessi per garantire che gli studenti possano passare senza ostacoli e perdite di tempo da metodi tradizionali a quelli digitali e viceversa. Gli obiettivi saranno il potenziamento delle competenze digitali in generale, la competenza di usare i media digitali per lavori cooperativi e per partecipare ai processi di pianificazione. Gli obiettivi saranno sincronizzati con le esigenze del mondo del lavoro. Altri ambienti saranno aule e isole formative con dei dispositivi fissi moderni e conformi alla software attuale - in queste aule si praticheranno anche delle programmazioni semplici. Gli obiettivi saranno il potenziamento delle competenze digitali in generale, la competenza di usare media digitali per lavori cooperativi e per partecipare a processi di pianificazione. In più gli studenti avranno la possibilità di conoscere le basi di linguaggi di programmazione. Il concetto di inclusione di tutti gli alunni, anche di coloro con bisogni educativi speciali sarà assistito in un modo elevato con delle opportunità avanzate. Per il loro sostegno si costruirà anche il sensory room, adatto per l'empatia e l'aiuto concreto in fasi di conflitti e debolezze a seconda delle circostanze. Anche il lavoro dei professori verrà promosso con le lavagne interattive digitali e scanner veloci adatti per l'insgnamento del futuro. Ovviamente i docenti dovranno professionalizzarsi e sottoporsi ad un aggiornamento continuo per seguire sviluppi attuali. Per questo motivo la scuola programmerà delle offerte di aggiornamento (p.e. webinar, corsi, tutoring). Quest' innovazione comporterà anche una variazione nei curricula modo che si darà un peso maggiore allo sviluppo e al potenziamento di competenze e meno ai contenuti delle materie.

#### 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.).**

Istituto Tecnico Economico di Brunico: 22 aule, 4 sale PC, 1 sala per l'educazione digitale e informatica, 1 sala per fisica/ chimica, 1 sala per biologia, 1 aula magna, 3 palestre, 1 sala multimedia per le lingue, 1 sala professori, 1 mediateca/biblioteca con sala seminari Le 22 classi sono arredate con tavoli, sedie ed armadi, in ogni classe c'è un portatile connesso con la lavagna interattiva multimediale (touchscreen) (in parte da sostituire), in 3 aule e nella sala per biologia c'è un beamer connesso al portatile - beamer non in buono stato- da sostituire con lavagne interattive multimediali. In sala professori si trova un armadio per caricare i singoli portatili. A disposizione due set a 22 dispositivi digitali mobili (portatili e tablet) ognuno prenotabile dai docenti. LA rete W-LAN è fissa e direttamente connessa in tutto l'edificio scolastico. Istituto Tecnico Economico di San Candido: 6 aule, 1 sala PC, 3 palestre, 1 sala multimedia, 1 sala professori, 1 biblioteca Le 6 classi sono arredate con tavoli, sedie ed armadi, in ogni classe c'è un portatile (in parte da sostituire) con lavagne interattive multimediali. La rete W-LAN è fissa e direttamente connessa in tutto l'edificio scolastico. In tutte le 4. classi il lavoro nell'ufficio open space delle simulimpresе fondate e gestite secondo i criteri del curriculum è essenziale. Gli alunni come collaboratori nei diversi reparti arricchiscono diverse competenze nell'ambito imprenditoriale. In simulimpresa le tecnologie digitali, la Hardware (capacità, velocità) e la Software (contabilità del bilancio, dei costi, del personale, Dreamweaver, deve corrispondere alle esigenze attuali. Vari elaborati, presentazioni, siti (websites), catalogo di prodotti e servizi, partecipazione alla fiera, certificazione della qualità(audit) rappresentano l'attività eseguita. Alcuni PC sono troppo vecchi e lenti e devono essere sostituiti di nuovi attrezzati anche di una webcam. Anche la copiatrice della simulimpresa deve essere sostituita Anche il concetto della Entrepreneurship education (programmazione e azione imprenditoriale) per lo svolgimento continuo a tutti i livelli/classi richiede delle applicazioni attuali

## 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 progetto "Digital Learning" si intende come ampliamento ed estensione del progetto "BYOD" nelle classi digitali, che presso l'Istituto Tecnico Economico di Brunico e San Candido viene praticato da pochi anni. Il progetto "BYOD" ("Bring your own device") persegue l'obiettivo di potenziare la didattica digitale puntando su un modello partecipativo e collaborativo. Gli esiti e le esperienze con il modello "BYOD" sono molto positivi, uno dei pochi svantaggi è che gli studenti interessati (o le relative famiglie) devono procurarsi i dispositivi adatti a proprie spese. Con il progetto "Digital Learning" è possibile superare quest'ostacolo nel potenziamento generale delle competenze digitali, considerando la possibilità di mettere a disposizione i dispositivi adatti ad ogni studente dell'Istituto Tecnico Economico di Brunico e San Candido. L'obiettivo è la realizzazione di laboratori in cui studentesse e studenti possano sviluppare competenze specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati. In quest'ottica riteniamo necessario fornire ambienti di apprendimento stimolanti e all'avanguardia che siano in grado di favorire un approccio attivo, incentrato sul discente, che gli permetta di esercitare tutte le abilità in un contesto il più possibile autentico. Tuttavia un tale ambiente non si limita a stimolare le capacità comunicative e creative degli studenti bensì ne facilita l'apprendimento, si fa promotore di una didattica inclusiva favorendo la partecipazione attiva di ogni alunno, potenziando gli ambiti relazionali e innalzando i livelli cognitivi.

**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.)
Sala biologia (ITE Brunico)	1	Lavagna digitale touch screen mobile, microscopio digitale con Blue tooth o connessione WLAN		presentazioni di esperimenti, insegnamento visualizzato e formazione pratica, uso di applicazioni digitali adatte e specifiche per la materia
Sala fisica/chimica ITE Brunico	1	Lavagna digitale touch screen mobile, 10 occhiali di virtual reality con la software idonea connessa	28 sedie stabili (da sostituire)	presentazioni di esperimenti, insegnamento visualizzato e formazione pratica, potenziamento della visualizzazione tridimensionale di leggi naturali durante l'insegnamento, metodi di stereoscopia,
Mediateca (ITE Brunico)	1	28 nuovi PC con screen e tastiera, lavagna digitale touch screen		lavoro di ricerca e analisi, lavoro in gruppi teams, raggiungimento del certificato Driving Licence della mediateca per tutti gli alunni
Cantro IFS a San	1	Cinque Convertible Notebooks;	isola all' ingresso:1	In questo modo vorremmo

<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>
Candido		Carrello mobile per i notebooks 1 schermi da 27 pollici una lavagna digitale mobile ,1 stampante WLAN bluetooth , 1 Flipchart digitale	tavolo rotondo, 4 sedie	avvicinare l'impresa formativa simulata e il nostro modello di impresa alle realtà aziendali e alle esigenze e necessità nate tramite la digitalizzazione.
Sensority room (ITE Brunico)	1	1 Proiettore a LED effetto cielo stellato con cambio colori regolabile (dimmerabile) 1 Apple IPAD Impianto streaming comprensivo di altoparlanti Televisore con apple air play,	divanetto, sedie, tavolo rotondo,1 Amaca per rilassamento	per alunni con bisogni educativi speciali, ambiente di armonia, non panic room,La stanza multisensoriale permette esperienze di scoperta, rilassamento, e promozione del benessere fisico
Sala CIC (ITE Brunico)	1	Lavagna digitale touch screen	divanetto, poltrone, tavolo rotondo, armadietto richiudibile	La finalità di tale spazio è quella di creare un'occasione ibrida per produrre cambiamenti anche attraverso gli strumenti digitali, aiutando lo studente a riequilibrare le proprie problematiche
Sala geografia (ITE Brunico)	1	Lavagna digitale touch screen, licenze Bibox materiale digitale di geografia e la App dell'atlante digitale Diercke per 5 anni, 1 globo digitale e matita digitale come tool, 2 apparecchi Navigazione		presentazioni progetti, lezioni specifiche con i media adatti , visualizzazione di fenomeni geografici, video
Sala Media ITE San Candido	1	Lavagna digitale touch screen,H2n Accessory Pack Box con microfono USB e carta SD		presentazione progetti, lezioni, lettura autori,
Sala inclusione (ITE Brunico)	1	1 lavagna digitale touch screen, Dolby surround system collegato con le lavagne digitali per alunni con problemi visivi o di udito 1 apparecchiatura per la realizzazione di podcast (cuffie,mixer)		Grazie a questo ambiente dotato di vari strumenti digitali viene resa possibile una formazione immersiva degli alunni, che incoraggia la partecipazione attiva al percorso educativo
Chatting room	1	Lavagna interattiva multimediale, un altoparlante bluetooth, H2n Accessory Pack Box con microfono USB e carta SD	25 sedie con tavolino reclinabile, 5 stazioni comunicative a 2-3 posti, un grande armadio con scomparti sia aperti che chiusi,	per promuovere un approccio comunicativo la nostra scuola necessita di uno spazio dedicato allo sviluppo della competenza comunicativa, intesa come promozione dell'abilità del parlato

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Sala riunioni (ITE Brunico)	1	Lavagna digitale touch screen		Comunicazione elevata digitale, presentazioni per i consigli di classe, i singoli gruppi di lavoro, e consiglio alunni e consigli genitori
Aula per seminari/bibl. Brunico	1	5 tablet e 5 portatili, una stampante WLAN, una stampante mobile bluetooth		Lavoro curriculare in azienda virtuale, simulimpresa in team e nei reparti specializzati, per le fiere delle simulimprese
Isola formativa I (ITE Brunico)	1	Lavagna digitale touch screen mobile		L' intento è quello di scardinare i rigidi concetti spaziali predeterminati e permettere al gruppo classe di suddividersi in sottogruppi per un lavoro peer to peer sotto la guida dell'insegnante..
Isola formativa II (ITE Brunico)	1	1 Flipchart digitale	tavolo rotondo grande e 4 sedie	L' intento è quello di scardinare i rigidi concetti spaziali predeterminati e permettere al gruppo classe di suddividersi in sottogruppi per un lavoro peer to peer sotto la guida dell'insegnante.
Sala professori (ITE Brunico e San Candido)	1	1 Flipchart digitale, 3 scanner veloci blue tooth, stampante WLAN	25 sostegno portatile per i Laptops	Produzione di materiali digitali per l'insegnamento, benessere dei porf. (motivi ergonomici)
Isola formativa I (ITE San Candido)	1	Lavagna digitale touch screen mobile	tavolo rotondo grande e 4 sedie	L' intento è quello di scardinare i rigidi concetti spaziali predeterminati e permettere al gruppo classe di suddividersi in sottogruppi per un lavoro peer to peer sotto la guida dell'insegnante.
Sala inclusione (ITE San Candido)	1	1 lavagna digitale touch screen, Dolby surround system collegato con le lavagne digitali per alunni con problemi visivi o di udito 1 apparecchiatura per la realizzazione di podcast (cuffie,mixer)		Grazie a questo ambiente dotato di vari strumenti digitali viene resa possibile una formazione immersiva degli alunni, che incoraggia la partecipazione attiva al percorso educativo

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

Con la disponibilità di dispositivi digitali nei vari ambiti sarà facilitato il passaggio tra diversi metodi tradizionali e moderni. Gli studenti impareranno ad utilizzare diversi strumenti in modo mirato e conoscere i vantaggi e svantaggi delle singole forme di lavoro. Le lezioni saranno più variegate e diversificate. Inoltre gli strumenti digitali offrono la possibilità di lavorare in modo collaborativo anche a distanza e in presenza (p.e. compiti per casa). Ovviamente i docenti dovranno professionalizzarsi e sottoporsi ad un aggiornamento continuo per seguire gli sviluppi attuali. Per questo motivo la scuola programmerà delle offerte di aggiornamento (p.e. webinar, corsi, tutoring). Quest'innovazione comporterà anche una variazione nei curricula in modo da dare un peso maggiore allo sviluppo e al potenziamento di competenze hard e soft. Per questo motivo i curricula verranno adattati nel corso delle esperienze con il progetto "Digital Learning". Attraverso la trasformazione delle aule analogiche con un allestimento frontale in aule flessibili a spazi di apprendimento flessibili ed ibridi, la scuola mira a favorire un apprendimento differenziato ed individualizzato delle lezioni. In questo modo, anche il ruolo dei docenti cambierà, poiché diventeranno consulenti e guide nell'apprendimento per i loro alunni. La trasformazione delle aule favorisce, inoltre un apprendimento misto (blended learning), caratterizzato da fasi di studio individuale ed autonomo (anche online) e fasi di esercitazione e approfondimento in classe. Questo tipo di impostazione è funzionale anche per la didattica a distanza, poiché può aiutare lo sviluppo di uno studio autonomo da parte degli alunni, rafforzando le loro soft skills (competenze trasversali)

### **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.**

Ogni alunno nella nostra scuola viene visto come un individuo con i propri punti di forza ed i suoi talenti. Noi lavoriamo ogni giorno per l'inclusione di tutti gli alunni della comunità scolastica, anche attraverso la progettazione di spazi innovativi e inclusivi. Il processo di inclusione passa anche da un ripensamento degli spazi dell'apprendimento, trasformandoli in ambiti innovativi, tecnologici e personalizzabili. Per rafforzare il nostro concetto di inclusione e porre al centro della nostra didattica le esigenze individuali di ogni singolo, vorremmo realizzare queste ambienti. Tramite tali spazi vorremmo venire incontro ai bisogni di tutti gli alunni, progettando un ambiente di apprendimento tale, da permettere a ciascuno la vita a scuola nella maniera più attiva e utile. Queste stanze sono pensate per accogliere, stimolare e ampliare le esperienze educative. In tal modo vorremmo valorizzare la centralità degli alunni, garantendo il loro "star bene a scuola".

### **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 02.02. é stata organizzata presso la nostra scuola una giornata orientata al imprenditorialitá. In questo ambito le aziende hanno presentato agli alunni le potenzialitá delle varie professioni del futuro. É stato effettuato un sondaggio sia tra le aziende che tra gli alunni per rilevare il fabbisogno digitale futuro della scuola. Le imprese hanno comunicato il futuro modello gestionale e possibilitá lavorative nella comunitá della Val Pusteria. In data del 25.01. si é incontrato il consiglio di direzione insieme con un esperto tecnico ed é stato costituito il gruppo di lavoro. Inoltre il preside ha decretato la composizione dei membri del gruppo di lavoro. In data 08.02. tutti i gruppi di materia si sono incontrati e hanno analizzato il fabbisogno tecnologico e le innovazioni negli spazi necessari . Le proposte effettuate dei vari docenti sono state collegate al piano triennale dell' offerta formativa (PTOF).

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

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunitá 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

È prevista una giornata pedagogica incentrata sulla formazione digitale del corpo docenti in cui referenti/esperti del settore mostreranno in work-shops tematici l'utilizzo e la fruizione dei laboratori e relativa soft- e hardware. All'interno dei gruppi di materia verrà formato un docente di riferimento responsabile dell'assistenza e creazione di materiale didattico innovativo. In tal modo viene creata una comunitá di risorse interna che rappresenta una collezione di best practice da applicare in futuro. Questa collezione facilita il processo di mentoring e tutoring nel quale i docenti esperti fungono da moltiplicatori per l'utilizzo efficace dei laboratori.

## 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	584

## 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%		101.477,72 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		24.000,00 €
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%		1.200,00 €
<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**

16/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.