



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

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Codice avviso/decreto

M4C1I2.1-2023-1222

Descrizione avviso/decreto

Realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico (dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo) sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, nel rispetto del target M4C1-13 (formazione di almeno 650.000 dirigenti scolastici, insegnanti e personale ATA entro il 31 dicembre 2024).

Linea di investimento

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

Importo totale richiesto per il progetto

69.320,52 €

Dati del proponente

Denominazione scuola/ITS

I.S.I.S.S. "G.B. NOVELLI"

Codice meccanografico scuola/Codice ITS

CEIS01100N

Città

MARCIANISE

Provincia

CASERTA

Legale Rappresentante

Nome

EMMA

Cognome

MARCHITTO

Codice fiscale

MRCMME58P68B963C

Email

emma.marchitto@hotmail.com

Telefono

0823511909

Referente del progetto

Nome

EMMA

Cognome

MARCHITTO

Codice Fiscale

MRCMME58P68B963C

Email

emma.marchitto@hotmail.com

Telefono

0823511909

Informazioni progetto

Codice CUP

B24D23003470006

Codice progetto

M4C1I2.1-2023-1222-P-41157

Titolo progetto

"PREPARIAMOCI A TRANSITARE NELL'ERA DIGITALE"

Descrizione progetto

Nelle aule scolastiche si privilegiano ancora forme di pensiero sequenziale e strutturato tipiche di un mondo centrato sul testo cartaceo, in contrasto con le modalità di pensiero olistico e globale indotte negli adolescenti dall'universo digitale, che frequentano nel tempo extrascolastico. Le situazioni game based learning hanno di per sé la caratteristica di rovesciare il modello trasmissivo in cui è l'insegnante al centro del processo didattico e gli studenti spettatori passivi, trasformando questi ultimi in protagonisti attivi del proprio apprendimento, costruttori delle proprie conoscenze in un contesto di cooperazione e collaborazione. E' necessario quindi dare vita ad una formazione, in grado di leggere e attuare i cambiamenti che la quarta Rivoluzione propone, e introdurre metodologie didattiche coerenti con la "Scuola 4.0". A tal fine risulta indispensabile aggiornare abilità e metodologie utilizzate da chi avrà il compito, i docenti, di formare i giovani nel rispetto di questi obiettivi. Il progetto quindi mira alla costruzione di un nuovo modo di "fare scuola" sviluppando percorsi formativi su RV, RA, Metaverso, IA, Gamification, per creare una base di conoscenze/competenze che confluiranno all'interno di una community consentendo una continuità progettuale e metodologica, lo sviluppo di nuovi moduli VR, la condivisione di esperienze, l'autoalimentazione delle best practice. L'approccio progettuale prevede 3 tipologie di attività: 1a) Realizzazione di percorsi di formazione per il personale scolastico sulla trasformazione digitale in termini di tecnologie innovative e metodologie, sugli ambiti tematici di seguito evidenziati, attraverso l'erogazione di moduli formativi che permetteranno al personale scolastico, per specifico ruolo, di disporre di soft/hard skill necessari ad applicare iniziative utili alla trasformazione digitale della scuola in termini di conoscenze e competenze (IA, VR, IoT...), con particolare riferimento all'applicazione di Scuola 4.0, comprendendo anche le migliori modalità didattiche per trasferire tali conoscenze/competenze non solo all'interno di nuovi percorsi formativi per docenti ma soprattutto nelle aule scolastiche con gli studenti. 2a) Realizzazione di laboratori attraverso cui il personale scolastico che ha partecipato ai percorsi formativi della prima fase continuerà la sua formazione direttamente sul campo; metterà in pratica le conoscenze/competenze maturate nei precedenti ambiti con 'casi prova' in modo da facilitare l'adozione di iniziative di trasformazione digitale nella scuola; alla fine il personale scolastico, per specifico ruolo, disporrà di metodologie/strumenti per sperimentare e praticare le nuove tecnologie, avviare nel concreto iniziative di trasformazione digitale. 3a) Creazione di una comunità di pratiche per l'apprendimento con il compito di consentire il continuo miglioramento di quanto sviluppato nelle due tipologie di attività sopra riportate, condivisione delle migliori pratiche di applicazione dei nuovi modelli ai percorsi didattici, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale sia di tipo didattico che organizzativo-amministrativo, l'apprendimento fra pari, lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale con la progettazione e la gestione di programmi mirati, sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica.

Data inizio progetto prevista

04/03/2024

Data fine progetto prevista

30/09/2025

Dettaglio intervento: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

Intervento:

M4C1I2.1-2023-1222-1302 - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

Descrizione:

Tipologie di attività ammissibili in relazione al progetto formativo, in coerenza con quanto previsto dalla linea di investimento del PNRR

Partner

No

Attività associate all'intervento

Titolo	Percentuale dell'attività sul totale	Importo singola edizione	Numero edizioni	Stato	Importo totale
Percorsi di formazione sulla transizione digitale		2.184,00 €	6	Compilato	13.104,00 €
Laboratori di formazione sul campo	(Min: 30%)	4.368,00 €	10	Compilato	43.680,00 €
Comunità di pratiche per l'apprendimento	(Max: 20%)	12.536,52 €	1	Completato	12.536,52 €

Totale richiesto per l'intervento

69.320,52 €

Progetto

Descrizione dei fabbisogni formativi rilevati per il personale scolastico in servizio in relazione allo sviluppo delle competenze digitali, anche in coerenza con quanto previsto dal Piano di formazione del personale di istituto e dal PTOF.

In ambito scolastico si rileva una preoccupante disparità tra le attuali modalità di insegnamento e quelle di apprendimento: gli studenti di oggi sono abituati a guardare ben oltre il libro di testo, affascinati da ciò che consente loro di entrare in comunicazione diretta con l'informazione. L'insegnamento strategico valorizza la didattica digitale per mettere lo studente alla prova in un connubio di sapere e saper fare. Le ICT offrono strumenti di lavoro, di condivisione e cooperazione, consentendo ai docenti di potenziare le competenze necessarie all'apprendimento indipendente. Il Novelli, consapevole di tutto questo, ha realizzato ambienti di apprendimento innovativi e laboratori per le professioni digitali del futuro, ha realizzato Spazi e Strumenti Digitali per le STEAM, ha potenziato la connettività, implementato il digitale nella didattica e nell'organizzazione attraverso le digital board, grazie ai finanziamenti ministeriali ed europei, ed è ancora più consapevole, come risulta dall'analisi dei fabbisogni formativi rilevati, che per la piena funzionalità di questi ambienti è necessario potenziare la qualità dell'insegnamento, pianificando una didattica che valorizzi metodologie innovative e inclusive, tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, a supporto della didattica curricolare per sostenere il perseguimento degli obiettivi del PTOF. La tematica legata all'approccio STEM e alla laboratorialità trasversale alle discipline, è stata particolarmente sentita dai docenti che vorrebbe poter consolidare e approfondire in maniera sistematica. Molto diffusa risulta poi la totale impreparazione rispetto ai nuovi strumenti di intelligenza artificiale, che si vorrebbe imparare a utilizzare con finalità didattica, anche allo scopo di prevenire un uso improprio di questo tipo di innovazioni, in un'ottica di valutazione e verifica delle competenze attese e apprese. È stata altresì evidenziata l'esigenza di un percorso di potenziamento delle competenze digitali del personale ATA per la gestione digitale delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie, amministrativa della segreteria scolastica.

Ambiti tematici della formazione programmata

- ☒ Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"
- ☐ Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali
- ☒ Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

- ☒ Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☒ Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- ☒ Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM),
- ☐ Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- ☐ Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica
- ☒ Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- ☐ Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☐ Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti
- ☐ Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole
- ☒ Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA
- ☐ Altro

Descrizione del piano di formazione complessivo che sarà realizzato dalla scuola quale nodo formativo locale del sistema di formazione per la transizione digitale, dei percorsi formativi e dei laboratori di formazione sul campo previsti, anche in coerenza con il PTOF e con il Piano di formazione d'istituto, delle modalità di organizzazione ed erogazione della formazione, del rispetto dei quadri di riferimento europei DigCompEdu e DigComp 2.2.

Il progetto ha l'obiettivo di sviluppare 6 Percorsi di formazione sulla transizione digitale su RV, RA, Metaverso, IA, Gamification, modellazione e stampa 3D, interdisciplinarietà delle discipline STEM, per creare una base di conoscenze/competenze per tutto il personale scolastico. Successivamente, lo stesso personale scolastico che ha partecipato alla prima fase affiancato da formatori esperti è messo in contesto didattico reale all'interno di setting di apprendimento innovativi con cicli di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse. Le modalità attuative dei laboratori saranno sviluppate su casi pratici ed operativi in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0 del PNRR per utilizzare al meglio la strumentazione acquistata e con gli standard DigComp e DigCompEdu 2.2, permettendo ai docenti di sviluppare la capacità di utilizzare un numero cospicuo di risorse web (app e Risorse Educative Aperte) finalizzate all'introduzione di elementi della Didattica Immersiva nella propria attività di insegnamento. Verranno esaminate le potenzialità dell'Eduverso quale nuova frontiera per rendere gli studenti sempre più protagonisti del proprio processo di apprendimento sviluppando non solo adeguate competenze digitali necessarie per affrontare la società e il lavoro di domani, ma anche nuovi approcci alla didattica incomparabilmente più inclusivi e accattivanti rispetto alla lezione tradizionale. Il percorso di formazione associato al laboratorio di formazione sul campo sulla RA, RV e mista, sarà suddiviso in n.4 moduli strutturati in numero di ore adeguato alla tipologia di attività. Partendo da una panoramica relativa alle differenze tra le tre tecnologie, si analizzeranno i vantaggi dell'utilizzo di queste tecnologie nell'insegnamento e verranno forniti esempi di applicazioni didattiche per comprendere come si possano utilizzare efficacemente queste tecnologie in classe; di come questi strumenti associati a nuove metodologie possano essere utilizzati per la progettazione di realtà aumentata, virtuale e mista coinvolgenti ed efficaci per gli studenti. Si prenderà in esame l'influenza dell'utilizzo delle tre tecnologie, RA, RV e mista sull'apprendimento degli studenti; si esploreranno infine le potenzialità dell'utilizzo di queste tecnologie nella formazione professionale, nella didattica inclusiva, nell'apprendimento immersivo e sul processo di valutazione delle competenze. Il percorso formativo con la finalità di promuovere un approccio didattico innovativo è incentrato sulla realizzazione di artefatti digitali con attenzione all'inclusione, in un contesto metodologico di Digital Storytelling applicabile a qualsiasi ambito disciplinare. I docenti potranno acquisire/approfondire la conoscenza dell'IA e delle sue applicazioni, sperimentare le web app che fanno uso dell'AI, utilizzare l'AI al servizio dell'inclusione, conoscere una serie di strumenti, risorse e strategie per integrare l'IA nel proprio insegnamento in maniera creativa e innovativa, creando un ambiente di apprendimento collaborativo in cui gli stessi possano condividere idee e buone pratiche sull'utilizzo dell'IA, anche in un'ottica di valutazione e verifica delle competenze attese e apprese. Percorsi formativi che permettano ai docenti di articolare attività didattiche finalizzate all'acquisizione, al potenziamento, al rafforzamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione da parte dei ragazzi in modo da permettere loro di affrontare le sfide del mondo moderno. Infine si realizzeranno percorsi di digitalizzazione dedicati principalmente a DSGA, personale ATA e insegnanti coinvolti nei vari team di progetto e supporto, che approfondiscano non solo le nuove procedure amministrative, ma acquisiscano anche competenze digitali necessarie al supporto dell'organizzazione scolastica.

Eventuali collaborazioni che saranno attivate per l'organizzazione dei percorsi formativi e dei laboratori sul campo sia con altre scuole che con università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole.

Composizione e modalità operative che saranno adottate per le attività della Comunità di pratiche per l'apprendimento

La Comunità di pratiche per l'apprendimento sarà costituita da formatori tutor interni e/o da esperti esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale e sono tenuti a promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, favorire l'apprendimento fra pari, lo sviluppo professionale continuo sia di tipo didattico che organizzativo-amministrativo, favorire lo scambio di buone pratiche, tramite apposite sessioni collaborative e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. I componenti della Comunità di pratiche per l'apprendimento lavoreranno con l'obiettivo di attuare una metodologia formativa che è quella di incrementare il know how del personale scolastico su tematiche tecniche o comportamentali e attivando situazioni di relazione diretta si stimolerà maggiormente la riflessione e il confronto, la socializzazione di conoscenze tacite ed in generale il peer learning, si favorirà la comunicazione dei processi organizzativi, delle strategie e degli obiettivi, si rafforzeranno i legami interni e la collaborazione tra tutto il personale scolastico. Il docente acquista il ruolo centrale nella sua stessa formazione sia in qualità di esperto di contenuti che di efficaci metodologie di apprendimento e di insegnamento. Prediligendo corsi basati su questa metodologia e approccio, da applicare poi anche nelle classi con i propri studenti, si lavorerà a gruppi e con la finalità di sviluppare, oltre a conoscenze specifiche delle singole discipline anche abilità trasversali, come problem posing, pensiero critico e risoluzione di problemi reali con l'uso di tecnologie avanzate. Si andranno ad implementare i laboratori di formazione sul campo per stimolare i docenti alla creatività, per favorire lo sviluppo di una cultura organizzativa basata sui nuovi spazi realizzati grazie a Scuola 4.0, un ambiente di apprendimento collaborativo che favorisce modelli di peer education. I corsi organizzati avranno quindi sempre uno scopo chiaro legato all'applicazione in ambienti reali di competenze composite e trasversali, in maniera che l'apprendimento delle discipline STEM e dell'uso delle tecnologie IT possano essere inserite in un contesto più ampio e utile a fini formativi e di cittadinanza reale.

Attività: Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Descrizione

Percorsi formativi erogati a gruppi di almeno 15 partecipanti che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in presenza, on line o in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; potranno essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari escludendo, in tale ambito, congressi o convegni.

Ulteriori dettagli

Numero di partecipanti per ciascuna edizione

18

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Formatore+Tutor	Costo orario	156,00 €	10	1.560,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				624,00 €
Importo totale attività					2.184,00 €
Numero di edizioni dell'attività		Numero di partecipanti complessivi alle attività		Importo totale (numero edizioni)	
6		108		13.104,00 €	

Attività: Laboratori di formazione sul campo

Descrizione

Laboratori di formazione in presenza di tutoring, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I Laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor.

Ulteriori dettagli

Numero di partecipanti per ciascuna edizione

10

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Formatore+Tutor	Costo orario	156,00 €	20	3.120,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				1.248,00 €
Importo totale attività					4.368,00 €
Numero di edizioni dell'attività		Numero di partecipanti complessivi alle attività		Importo totale (numero edizioni)	
10		100		43.680,00 €	

Attività: Comunità di pratiche per l'apprendimento

Descrizione

La Comunità di pratiche per l'apprendimento è animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico(docenti) che organizzativo-amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curriculum scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale.

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Tutor	Costo orario	34,00 €	368.72	12.536,52 €
				Importo totale attività	12.536,48 €

Indicatori

La scuola dovrà indicare in sede di monitoraggio il valore programmato e realizzato del numero delle unità di personale scolastico che partecipano alle attività formative.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C10IB	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IC	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10ID	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IF	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IG	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IH	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IL	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IM	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IN	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	Richiesto in fase di monitoraggio

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
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	86	T4	2025

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 dichiara di impegnarsi a custodire tutti i documenti giustificativi relativi alle spese sostenute presso l'istituzione scolastica, nonché di conservare la documentazione progettuale in fascicoli informatici, per assicurare la completa tracciabilità delle operazioni - nel rispetto di quanto previsto all'art. 9, comma 4, del decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, a disposizione per i controlli da parte del Ministero dell'istruzione - Unità di missione del PNRR, del Servizio centrale per il PNRR, dell'Unità di Audit, della Commissione europea, dell'OLAF, della Corte dei Conti europea (ECA), della Procura europea (EPPO) e delle competenti Autorità giudiziarie.

Data

27/02/2024

IL LEGALE RAPPRESENTANTE

Firma digitale del Legale rappresentante.