



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

LICEO ARTISTICO - CARAVAGGIO

### Codice meccanografico

MISL020003

### Città

MILANO

### Provincia

MILANO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNALISA

### Cognome

ESPOSITO

### Codice fiscale

SPSNLS68T69F839E

### Email

dirigente@lascaravaggio.it

### Telefono

3395233335

## Referente del progetto

### Nome

Patrizia

### Cognome

Zancan

### Email

zancan.patrizia@lascaravaggio.it

### Telefono

3383469127

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C44D23000540006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21863

#### Titolo progetto

Ambienti scuola futura per il Liceo Caravaggio

#### Descrizione progetto

La riflessione riguardante gli ambienti di apprendimento maturata nella nostra comunità scolastica in questi ultimi anni trova modo di concretizzarsi e di esprimersi al meglio con il Piano Scuola 4.0. La modalità organizzativa del liceo Caravaggio già prevede ambienti di apprendimento per disciplina con rotazione delle classi, in coerenza con le esigenze specifiche di un liceo ad indirizzo artistico. Contestualmente al cambio dall'aula per la classe all'aula per la disciplina, abbiamo riqualificato gli ambienti e grazie ai finanziamenti PON e PNSD abbiamo acquistato nuovi monitor adatti alla videoconferenza, notebook, strumenti scientifici digitali, software (disponiamo di una piattaforma di learning management system). Considerando il fatto che diversi nostri studenti del triennio utilizzano i propri device personali abbiamo potenziato la dotazione delle prese elettriche in diverse aule (l'intero Istituto è connesso alla rete Internet, tramite wifi o con prese dati). Parallelamente è andata avanti, all'interno dei singoli dipartimenti, la riflessione sull'apprendimento delle nuove tecnologie digitali in ambito artistico, ad esempio la modellizzazione 3D (per le discipline di design, architettura, figurativo), sulle nuove metodologie didattiche innovative (ad esempio l'hackathon che speriamo positivamente per il secondo anno con il progetto @digitalcaravaggio), su come intervenire a supporto degli studenti in difficoltà soprattutto nelle competenze logico matematiche ma anche in quelle linguistiche-espressive. Il progetto prevede di intervenire su 19 ambienti di apprendimento target, integrando i nuovi dispositivi digitali con quelli presenti nell'Istituto. Sostituiranno alcune LIM, non performanti per la visualizzazione delle opere d'arte anche in ambienti virtuali e per la scrittura in ambito matematico, con nuovi monitor touch screen completi di piattaforma per videoconferenza. Doteremo gli ambienti di pc desktop o notebook, in un numero congruo per i lavori di gruppo degli studenti, e di app/software specifici per le diverse materie. I pc desktop, generalmente più duraturi e con prestazioni migliori, andranno a potenziare la dotazione digitale di alcune aule di grandi dimensioni utilizzate per la progettazione e per la didattica laboratoriale, consentiranno di organizzare attività miste calibrate sui livelli di apprendimento degli studenti e allo stesso tempo consentiranno di organizzare in modo più efficiente l'orario dei laboratori informatici di indirizzo. I notebook saranno collocati in tutte le aule e saranno in numero maggiore in quelle in cui si svolgono le materie STEM; per queste ultime si prevede inoltre una condivisione dei dispositivi hardware e software con le aule poste in prossimità tra loro. In linea generale riutilizzeremo gli arredi già presenti considerando che la piccola dimensione consente setting diversi e che anche i tavoli grandi, dedicati alle discipline di indirizzo, si possono configurare rapidamente nelle aule. Da diversi anni stiamo sperimentando soluzioni alternative alla lezione frontale riscontrando valutazioni positive, in alcuni casi, mentre gli approcci più conservativi si aprono timidamente al cambiamento, anche grazie alla presenza della tecnologia e del setting. Proponiamo di riallestire due ambienti con nuovi arredi facilmente spostabili e impilabili per consentire una agevole e repentina riconfigurazione del setting per un uso adattivo ed informale dell'ambiente di apprendimento.

#### Data inizio progetto prevista

15/03/2023

#### 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.).**

Al liceo Artistico Caravaggio in ogni aula è presente un notebook connesso ad internet collegato al monitor touch screen interattivo o a LIM, dotato di piattaforma per videoconferenza e ad uso del docente. Nella scuola sono presenti 6 Lim e 31 monitor, di cui 14 acquistati grazie al bando PON DIGITAL BOARD e 2 acquistati con il PON Laboratori per le competenze di base. Alcune Lim risultano inadeguate per lo sviluppo delle metodologie didattiche già in uso nella scuola e per quelle che pensiamo, ove possibile, di sostituirle con monitor interattivi con prestazioni di ultima generazione. Disponiamo di 124 pc fissi collocati in 5 laboratori informatici destinati in particolare alle discipline di indirizzo ma accessibili ed utilizzati da tutta la comunità scolastica. Recentemente abbiamo rinnovato uno dei laboratori informatici per la modellizzazione dei progetti disciplinari acquistando anche 2 pc desktop specifici per la progettazione in ambienti virtuali, con relativi visori. Stiamo elaborando una proposta progettuale per l'azione 2. Inoltre è presente a scuola un laboratorio mobile composto da un carrello con 26 notebook con buone prestazioni per l'utilizzo di software professionali. Disponiamo infine di due stampanti 3D utilizzate dall'indirizzo di design e di discipline plastiche. In alcuni ambienti sono stati collocati dei pc fissi per il supporto alle attività di project work ad uso degli studenti. Le aule hanno dimensioni che vanno dai 40 agli 85 mq; nelle aule destinate alle materie di indirizzo la dotazione di arredi è diversificata ed è caratterizzata da banchi di diverse dimensioni, per il disegno, ma anche da trespolti e cavalletti, in funzione delle varie necessità disciplinari. Nelle altre aule i banchi sono generalmente di piccole dimensioni e vengono configurati in setting diversi anche se la disposizione frontale è la più consueta. Grazie al bando Pon laboratori per lo sviluppo delle competenze di base abbiamo inserito in due ambienti degli arredi flessibili e facilmente spostabili per le attività di gruppo. Si auspica di riuscire ad insonorizzare un'aula in cui verrà realizzato un ambiente di apprendimento in cui per la didattica l'assenza di rumore è particolarmente necessaria.

## **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 intende valorizzare ambienti di apprendimento flessibili, in cui saranno presenti, in aggiunta ai monitor preesistenti, alcuni desktop/notebook muniti di app/software utili per attivare metodologie didattiche diverse dalla lezione frontale. Prevediamo dieci ambienti di apprendimento multidisciplinari (esempio st. arte, inglese, lettere, matematica, etc.) allestiti con monitor touch screen (persistente) e 3 o 4 PC/desktop/notebook muniti di app/software e di arredi pre esistenti, banchi di diverse dimensioni e armadi a seconda della disciplina di insegnamento; tre ambienti per le discipline caratterizzanti il Liceo artistico per la didattica laboratoriale e il Project work in cui si prevede la presenza per ogni aula di due pc fissi, app e software professionalizzanti, oltre al monitor interattivo ed al notebook per il docente già presenti; due ambienti di apprendimento dotati di monitor e due/tre desktop/notebook muniti di app/software e oculus; due ambienti multidisciplinari e flessibili negli arredi, per applicazione di diverse metodologie lavori di gruppo, laboratoriali, debate, problem solving, project work e con tre/quattro desktop/notebook muniti di app/software; un ambiente dedicato ad una disciplina STEM con monitor preesistente, quattro desktop/notebook muniti di app/software utili per sfruttare le potenzialità didattiche della realtà virtuale o aumentata; infine un altro ambiente dedicato ad una disciplina STEM con monitor, quattro desktop/notebook muniti di app/software utili per sfruttare le potenzialità didattiche della realtà virtuale e la didattica laboratoriale.

### 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.)
Ambiente flessibile negli arredi, per diverse metodologie didattiche	1	Sono già presenti un nuovo monitor interattivo completo di videocamera ed autoparlanti ed un notebook per il docente. Pensiamo di acquistare 4 notebook e software per gli studenti.	27 nuovi tavoli di piccola dimensione (cm 60x50) a posizione singola impilabili in verticale e 27 sedie leggere ed impilabili facilmente spostabili. Un armadio già presente.	Ambiente di apprendimento dedicato sia alla lezione frontale che al lavoro di gruppo, al problem solving ed al debate.
Ambiente per diverse metodologie didattiche	10	Per ogni aula 3 notebook/desktop, app e software per gli studenti (27) da condividere tra le aule. In ogni aula è già presente 1 monitor ed 1 notebook per il docente.	Per ogni aula 27 banchi e sedie già presenti, di piccole dimensioni facilmente spostabili per configurazioni diverse. Da implementare le prese elettriche per l'utilizzo dei device personali degli stu	Ambienti di apprendimento dedicati anche ai lavori di gruppo, alla metodologia flipped classroom, attività di ricerca, al public speaking, al brain storming.
Ambiente di apprendimento per le discipline STEM	1	1 monitor interattivo touch screen (al posto della lim pre esistente). Per gli studenti: 4 pc, app e software disciplinari. Dotazioni digitali che potranno	Già presenti: 27 banchi di piccole dimensioni, 27 sedie e 2 armadi. Da implementare le prese elettriche. per i device	Ambiente di apprendimento dedicato ai lavori di gruppo, alla didattica laboratoriale, al problem solving e al

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		essere usate anche in altre aule.	personali e non degli studenti.	tinkering.
Ambiente flessibile negli arredi dedicato alle discipline tecnico/artistiche.	1	3 pc fissi, app e software professionalizzanti. Già presenti 1 monitor interattivo completo di videocamera ed autoparlanti ed 1 notebook per il docente	15 nuovi tavoli biposto con ruote, 27 nuove sedie impilabili. Già presenti 2 armadi e prese elettriche. mentre si prevede di migliorare la rete dati. ntazione delle prese dati	Ambiente di apprendimento dedicato al lavoro di gruppo, al project work, all'hackathon, al debate, al making
Ambienti configurati per le discipline geometriche, di Architettura e Ambiente e Design	3	Per ogni aula: 2 pc fissi, app e software professionalizzanti. Già presenti per ogni aula 1 monitor interattivo ed 1 notebook per il docente.	Già presenti in ogni aula: 27 tavoli monoposto di grandi dimensioni (configurati a gruppo o in coppia), 27 sgabelli/sedie, due armadi. Da impementare le prese dati e le prese elettriche.	Ambienti di apprendimento dedicati al cooperative learning, al project work, al tinkering, alla didattica laboratoriale,.
Ambienti di apprendimento per discipline umanistiche	2	Per ogni aula: 3 pc per gli studenti, app e software per l'apprendimento in ambienti virtuali. Un nuovo monitor interattivo, due visori. Già presenti: 1 monitor, 2 pc per docenti, una stampante.	Già presenti: 27 banchi di piccole dimensioni configurati anche a ferro di cavallo, 27 sedie e 2 armadi. Un'aula è insonorizzata. Da implementare le prese elettriche-	Ambienti di apprendimento dedicati al cooperative learning, al public speaking, alla flipped classroom, al debate e per i lavori di gruppo,
Ambiente di apprendimento per la disciplina di Scienze Naturali	1	Per gli studenti: 4 notebook, app e software per l'apprendimento in ambienti e laboratori virtuali. Già presenti 1 monitor interattivo touch screen, un notebook per il docente con app specifica	Già presenti: circa 27 banchi di piccole dimensioni configurabili in setting diversi in rapporto alle attività da svolgere, 27 sedie e 2 armadi	Ambiente di apprendimento dedicato alla didattica laboratoriale, al problem solving, al tinkering. Per le lezioni frontali e per i lavori di gruppo.

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

La riflessione maturata all'interno della comunità scolastica e la declinazione del curriculum improntato al project work, ha suggerito la scelta di trasformare gran parte delle aule ad uso flessibile. In particolare, facendo riferimento alle metodologie didattiche già in uso o che si intende approfondire e tra quelle più confacenti alla didattica corrente dei licei artistici, ne sono state individuate alcune ritenute più interessanti: il cooperative learning che stimola le soft skills coerenti con lo sviluppo delle competenze trasversali richieste per il PCTO; il problem solving che rinforza la comprensione profonda dei contenuti; il brain storming che introduce un argomento attingendo al campo esperienziale; il public speaking che rafforza la comunicazione verbale; il debate che alimenta la capacità argomentativa; il tinkering che accentua l'apprendimento attraverso il fare; il project work che alimenta la creatività e l'acquisizione di un metodo; l'hackathon che stimola l'intelligenza divergente; la flipped classroom che capovolge la didattica. L'aula che consente al docente di sviluppare le metodologie citate, deve essere provvista di un monitor per la fase di esposizione e come lavagna interattiva, di postazioni per pc in numero adeguato a supportare i gruppi nella fase della ricerca e la produzione dell'elaborato, di arredi facilmente spostabili così da consentire di organizzare nell'ambito di una stessa UDA diversi setting in rapporto a diverse fasi del lavoro svolto, di uno spazio di lavoro per il making. L'idea è che l'aula sia pensata come uno spazio trasformabile facilmente e il cui uso specifico possa essere compreso dallo studente in rapporto a ciò che a lui viene chiesto di imparare; il setting diventa allora solo un layout rispetto al lavoro che viene chiesto allo studente di esplicitare e al ruolo del docente che, padrone della metodologia, si sente parte del suo processo di trasferimento di conoscenza e di impostazione metodologica dell'approccio al sapere.

### **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.**

Rafforzare le competenze nell'uso consapevole degli strumenti digitali, e incentivare la didattica innovativa per le discipline STEM con ambienti di apprendimento efficaci, all'interno delle classi di un liceo come il nostro dove la popolazione studentesca è in maggioranza di sesso femminile, favorisce il superamento dei divari di genere. L'utilizzo quotidiano e diretto delle risorse digitali permette infatti di rimuovere alcuni ostacoli all'accesso a quelle discipline scientifiche, tecnologiche e multimediali dove attualmente il sesso femminile risulta sottorappresentato. Inoltre la possibilità di utilizzare direttamente nelle classi i computer attraverso postazioni tecnologiche mobili favorisce la creazione di un ambiente di lavoro più inclusivo. L'uso della tecnologia con il supporto di software specifici permette infatti una maggiore personalizzazione della didattica e degli strumenti compensativi fondamentali per i nostri numerosi studenti che presentano dsa o disabilità.

### **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**

Si prevede una stretta collaborazione tra le figure coinvolte, che saranno: un Project manager, il DS che ha la visione d'insieme per guidare le azioni; un Progettista che, partendo dalle riflessioni fatte sugli spazi e le dotazioni tecnologiche e digitali, attraverso il coinvolgimento continuo dei dipartimenti di indirizzo, individua i bisogni di innovazione e miglioramento, che impattano sulla didattica e sul benessere degli studenti, il referente Ambienti di apprendimento per le comunicazioni con il Ministero; l'animatore digitale per la consulenza sugli aspetti di innovazione didattica degli ambienti e per accompagnare il Collegio sulla loro sperimentazione; docenti incaricati del monitoraggio; un Referente per le attività specialistiche di supporto tecnico e organizzativo al RUP, un Referente per il supporto legale al RUP; un Collaudatore tecnico, docenti della commissione giudicatrice in caso di bandi; assistenti tecnici che si occuperanno dell'allestimento degli ambienti.

### 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

Per utilizzare le aule trasformate con i fondi del PNRR, è prevista una formazione con esperti esterni sulle metodologie già citate e un accompagnamento in aula dei docenti interni che le hanno già sperimentate. La prima fase di un percorso formativo, potrà avvenire in presenza a piccoli gruppi, possibilmente divisi per ambito disciplinare. La seconda fase sarà particolarmente utile per trasformare l'apprendimento teorico in applicazione pratica senza scardinare la normale programmazione curricolare, superando la reticenza dei docenti verso l'innovazione didattica. Il processo formativo si concretizzerà con la stesura delle unità didattiche da parte del docente stesso con la collaborazione del docente interno esperto. L'applicazione in classe con compresenza, la restituzione con le valutazioni, la pubblicazione dell'esperienza svolta all'interno di una repository messa a disposizione di tutti i docenti rappresenteranno gli strumenti per diffondere le buone pratiche.

## 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	400

## 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	19	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%		86.906,68 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.316,20 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.200,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.158,10 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			141.580,98 €	

## 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.