



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il 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

68.111,44 €

## Dati del proponente

### Denominazione scuola/ITS

IC."E. DE FILIPPO" S.EGIDIO MA

### Codice meccanografico scuola/Codice ITS

SAIC8BA00C

### Città

SANT'EGIDIO DEL MONTE ALBINO

### Provincia

SALERNO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANGELO

### Cognome

DE MAIO

### Codice fiscale

DMENGL67M03F912Q

### Email

saic8ba00c@istruzione.it

### Telefono

0815152203

## Referente del progetto

### Nome

Alfonsina Cinzia

### Cognome

Troisi

### Codice Fiscale

TRSLNS70P54Z1133

**Email**  
alfonsinacinzia.troisi@gmail.com

**Telefono**  
+39 3337157150

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

D14D23004010006

### Codice progetto

M4C1I2.1-2023-1222-P-40974

#### Titolo progetto

Uno, Noi, Tutti...in Formazione

#### Descrizione progetto

Gli interventi dell'azione progettuale puntano a migliorare abilità e competenze per la trasformazione digitale nella didattica e organizzazione scolastica (Digital Education Action Plan e nel DigComp 2.2), con creazione di percorsi formativi che promuovano una didattica digitale integrata secondo un modello "multidimensionale per la formazione continua dei docenti" (PNRR). La formazione assume un'importanza strategica nel processo di innovazione coerentemente con la linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0": i docenti imparano ad utilizzare ambienti di condivisione e strumenti con approccio metodologico innovativo, significativo, inclusivo per le studentesse e studenti dell'Istituto, perseguendo il goal 4 dell'Agenda 2030 e la Mission/Vision d'Istituto "NESSUNO ESCLUSO"; la scuola deve "Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti". I percorsi puntano all'acquisizione di metodologie didattiche innovative, alla conoscenza di nuovi strumenti per la didattica, per lavorare sugli obiettivi formativi previsti dal PTOF promuovendo attraverso la formazione, l'aggiornamento del curriculum, con scelte strategiche e ed elementi di innovazione ivi specificati. I percorsi sono erogati in modalità ibrida (in presenza e on line in sincrono): i percorsi di formazione sulla transizione digitale articolati in moduli formativi; i laboratori di formazione sul campo in cicli di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, job shadowing e almeno un seminario per ogni ciclo di incontri. Si punta sulla sperimentazione in sezione/classe e sulla messa a punto di attività didattiche che implementano un repository per promuovere esempi di apprendimento da cui attingere per tutta la popolazione scolastica: l'affinamento delle competenze si sviluppa anche grazie all'esperienza, alla riflessione e alla collaborazione fra docenti, alla riflessione sulle pratiche personali e alla condivisione con colleghi. Le competenze digitali del docente riguardano anche la capacità di utilizzare le tecnologie digitali non solo per migliorare le pratiche di insegnamento, ma anche per svolgere altre funzioni fondamentali di interazione a livello professionale con colleghi, studenti, genitori e figure educative interessate; per la propria crescita professionale; per contribuire al miglioramento della scuola in cui si opera e alla propria crescita professionale. (DigCompEdu) Tutti i percorsi mirano a rendere più comprensibile, funzionale e applicabile il curriculum digitale d'Istituto in ottica STEAM che persegue le finalità sopra indicate e vuole sostenere lo sviluppo di competenze: alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, risolvere problemi (DigComp 2.2), con una concezione multi e interdisciplinare dell'apprendimento. Una migliore competenza digitale e metodologica del docente avrà un impatto sulla sua azione educativa e aumenterà la percezione della propria efficacia. Lavorare sull'autoefficacia significa anche acquisire competenze di orientamento, per progettare e costruire il futuro insieme alle studentesse e studenti. Adattarsi e cambiare è parte del nostro essere umani. Stiamo creando dei nuovi ambienti di apprendimento, anche in ottica STEAM, ibridi. Questo cambiamento è motivante perché le esperienze interattive e le simulazioni che avvengono attraverso le tecnologie, gli strumenti e le nuove metodologie didattiche creano engagement.

#### Data inizio progetto prevista

07/12/2023

#### 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		5.460,00 €	6	Compilato	32.760,00 €
Laboratori di formazione sul campo	(Min: 30%)	5.460,00 €	4	Compilato	21.840,00 €
Comunità di pratiche per l'apprendimento	(Max: 20%)	13.511,44 €	1	Completato	13.511,44 €

### Totale richiesto per l'intervento

68.111,44 €

## 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.

Dai monitoraggi interni d'Istituto riportati nel nostro PTOF, alla sezione "Spazi e ambienti per l'apprendimento", si rileva di prioritario l'attivazione di azioni di formazione per docenti e personale scolastico che permettano di imparare ad utilizzare i nuovi ambienti con setting didattici flessibili realizzati con "Investimento 3.2: Scuola 4.0 – Azione 1 – Next Generation Classroom – Ambienti di apprendimento innovativi". Questi ambienti prevedono strumenti innovativi legati alla pratica del coding unplugged e plugged, della robotica educativa e creativa, di piattaforme per promuovere l'uso delle tecnologie e metodologie innovative in AR e VR e per stimolare lo sviluppo di competenze digitali secondo le nuove forme di comunicazione, anche al fine di implementare sistemi di collaborative innovation. Si sottolinea inoltre al secondo punto di Intervento, l'importanza di "Sviluppare metodologie didattiche innovative" come la creazione in co-progettazione di metodologie/modelli innovativi di insegnamento particolarmente adeguati allo sviluppo del Pensiero Computazionale, promuovendo la formazione alla pratica del coding, affinché il pensiero computazionale venga implementato in maniera strutturale, permanente e trasversale nei tre ordini di scuola. Inoltre dai monitoraggi interni d'Istituto si evidenzia la necessità di acquisire strategie didattiche e abilità tecniche necessarie per un opportuno uso dei dispositivi tecnologici, visti come strumenti utili anche il raggiungimento degli "obiettivi prioritari" del PTOF come "Il potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche" e "Il potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratoriali". Come esposto nel PTOF, tra le scelte strategiche d'Istituto, bisogna implementare: - La "Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa"; - l'utilizzo di piattaforme digitali per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica; - la partecipazione a comunità di pratica in rete per comunicare, collaborare, sviluppare progetti e condividere idee; - in modo verticale e trasversale, percorsi di educazione alla cittadinanza digitale per un uso corretto e consapevole del web e delle nuove tecnologie; - l'utilizzo del cloud per incentivare la pratica di attività di collaborazione e-learning per l'intera comunità scolastica e l'aggiornamento del curriculum.

### 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.**

In linea con il Piano di formazione d'istituto per la transizione digitale, avviato con l'azione dell'animatore digitale e inserito nel PTOF, che mira a formare e supportare i docenti sull'attuazione dell'azione del Piano Scuola 4.0 e consolidare competenze digitali di base diffuse e integrate alla didattica quotidiana, questo investimento viene utilizzato per creare:

- Percorsi su competenze digitali di base e diffuse, integrate alla didattica quotidiana ma anche alle funzioni strumentali della scuola: si agirà conformemente alle linee guida DigCompEdu nell'ottica inclusiva.
- Azioni di formazione per conoscere, utilizzare i numerosi strumenti a supporto della didattica innovativa e laboratoriale con approccio sistematico a coding e robotica, come elementi a supporto dell'insegnamento di tutte le altre discipline "tradizionali", acquistati con l'azione "Next Generation Classrooms" - Piano Scuola 4.0. I corsi prevedono l'acquisizione dei principi base del coding e delle metodologie didattiche, applicate a contenuti scolastici di sezione/classe, fino all'uso di principali ambienti che usano semplici linguaggi di programmazione, come Scratch, per la formazione integrata di coding, pensiero computazionale e robotica, in ottica di continuità e crescita delle competenze all'interno dell'istituto. Si punta sulla conoscenza ed utilizzo di strumenti per il coding unplugged a partire dalla scuola dell'infanzia, per integrare man mano strumenti di robotica educativa e creativa, AR, VR nell'ottica trasversale e verticale dei contenuti didattici. Percorsi per uso corretto e consapevole della rete e delle tecnologie digitali: educazione civica digitale e cittadinanza digitale. Nei laboratori di coding unplugged, i principi base del coding e del pensiero computazionale vengono sperimentati a partire dalla separazione di ruoli tra esecutore ideale e programmatore, in un gioco di ruolo. La robotica dall'infanzia permette alle bambine di mettere le mani su macchine intelligenti che simulano diversi comportamenti vegetali, animali e, in piccolissima misura, umani. Lavorare con robot per promuovere lo sviluppo di quelle capacità umane complesse e fantastiche che sono il pensiero algoritmico, la curiosità su quanto abbiamo intorno, il pensiero laterale e la creatività e permette di far partecipare tutto il gruppo di corsisti, mettendo in campo le loro differenti intelligenze nel collaborare a progetti reali con scopi anche sociali, applicati nella realtà, per poter poi condividere con i nostri studenti. Infine si interviene con percorsi specifici dedicati soprattutto a insegnanti coinvolti nei vari team di progetto e supporto, per lavorare su competenze digitali e gestione di progetto, necessarie al supporto dell'organizzazione scolastica, il coordinamento, la documentazione.

**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.**

Per rendere più efficace il progetto è necessario stabilire collaborazioni con altre scuole (Rete di scuole), per organizzare e condividere attività formative e buone pratiche. Favorire la collaborazione con università e istituti di ricerca per integrare le ultime ricerche e innovazioni nel campo dell'educazione digitale. Coinvolgimento di esperti accademici per fornire formazione avanzata ai docenti, specialmente in aree come il pensiero computazionale e le nuove tecnologie educative. Collaborare con enti certificatori e organismi di formazione per offrire percorsi certificati in competenze digitali, coding, robotica educativa, ecc.

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

La comunità di pratica è composta da Formatori Tutor Interni (docenti appartenenti ai vari ordini di scuola), da personale amministrativo, competente nel settore dell'Innovazione didattica e digitale e Membri Ospiti: possibilità di invitare temporaneamente esperti o rappresentanti di altre scuole per scambi di esperienze e conoscenze. Sviluppa e organizza corsi che sfruttano i nuovi ambienti realizzati grazie a Scuola 4.0: favorisce apprendimento collaborativo e modelli di peer education. Lavora per progetti e a gruppi: sviluppa e sostiene conoscenze specifiche delle singole discipline/materie ma anche abilità trasversali, come problem posing, pensiero critico e problem solving. Sostiene corsi, mirati alla risoluzione di problemi reali con l'uso di tecnologie, che integreranno l'approccio STEAM connettendo coding, programmazione, a discipline/materie scientifiche e anche umanistiche per lo sviluppo di competenze digitali in diversi contesti. I corsi, puntano su principi e linee guida di cittadinanza digitale, in vista dell'aggiornamento del curriculum digitale d'Istituto. Favorisce la collaborazione con altre Scuole, Enti o Associazioni: creazione di cicli di workshop e tavoli di lavoro congiunti per lo scambio di buone pratiche a livello locale, regionale o nazionale. Si riunisce (incontri mensili/bimestrali) per condividere idee, conoscenze, risorse, buone pratiche e materiali utili, per discutere progressi. Cerca strategie per implementare laboratori pratici che stimolino maggiormente la creatività e modalità per applicare al PTOF d'istituto concetti di tecnologia, matematica, fisica, scienze, biologia, Digital storytelling, animazione stop-motion trasversali e sperimentali. Organizza sessioni collaborative (Edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica, gruppi di apprendimento tra pari per favorire il peer learning, l'aggiornamento costante dei docenti con la progettazione e la revisione tra colleghi. Sostiene lo sviluppo del Curriculum scolastico orientato alle Competenze Digitali, favorendo il lavoro collaborativo per integrare le competenze digitali nel curriculum. Predisporre un repository digitale di risorse, studi di caso e buone pratiche per la raccolta e condivisione di materiali didattici digitali innovativi. Valutazione e Monitoraggio regolare dell'efficacia delle attività della comunità di pratica, tramite questionari somministrati ai corsisti, con analisi dei risultati condivisi agli organi collegiali.

## 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

15

### 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 €	25	3.900,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				1.560,00 €
				Importo totale attività	5.460,00 €

**Numero di edizioni dell'attività**  
6

**Numero di partecipanti complessivi alle attività**  
90

**Importo totale (numero edizioni)**  
32.760,00 €

## 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**  
5

### 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 €	25	3.900,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				1.560,00 €
				Importo totale attività	5.460,00 €

**Numero di edizioni dell'attività**  
4

**Numero di partecipanti complessivi alle attività**  
20

**Importo totale (numero edizioni)**  
21.840,00 €

## 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 €	397.39	13.511,26 €
				Importo totale attività	13.511,26 €

## 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	85	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**

09/02/2024

**IL LEGALE RAPPRESENTANTE**

Firma digitale del Legale rappresentante.