



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



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

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

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

Descrizione avviso/decreto

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

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola

I. C. "RITA LEVI-MONTALCINI"

Codice meccanografico

ANIC850006

Città

CHIARAVALLE

Provincia

ANCONA

Legale Rappresentante

Nome

IVANO

Cognome

DOTTORI

Codice fiscale

DTTVNI60M07D211S

Email

anic850006@istruzione.it

Telefono

0717457186

Referente del progetto

Nome

LORETTA

Cognome

POSANZINI

Email

dsga@icmontalcini.edu.it

Telefono

3398546029

Informazioni progetto

Codice CUP

E64D22003800006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-21374

Titolo progetto

Next Gen.Ius

Descrizione progetto

L'idea d'intervento del nostro istituto scolastico segue quanto indicato nel PTOF del nuovo triennio in cui si vogliono trasformare aule a connotazione tradizionale in ambienti di apprendimento innovativi on-life adatti a sperimentazioni metodologico-didattiche; nello specifico la trasformazione di tali spazi prevederà un sistema ibrido con aule fisse e tematiche che favoriranno l'inclusione, il lavoro cooperativo e collaborativo, il dispiego delle potenzialità di ogni alunno, la creatività, lo spirito d'iniziativa, l'operatività, la costruzione di saperi e lo sviluppo di competenze. L'approccio didattico seguirà le peculiarità del modello DADA (Didattiche per ambienti Di Apprendimento) e sarà finalizzato a sperimentare, all'interno di un orario più disteso, una "didattica per occasioni di profondità", in cui saranno utilizzati strumenti e modalità didattiche non meramente trasmissive, ma più operative, quindi, laboratoriali, teatrali e dialogiche. Le classi verranno potenziate con dispositivi digitali (digital board, dove mancanti, tablet ad utilizzo del docente e degli alunni per lavori di gruppo); tali dotazioni verranno messe in sicurezza grazie a specifiche cassette blindate posizionate vicino alla cattedra del docente. Nelle aule tematiche andremo ad acquistare nuovi laptop con un carrello mobile fornito con un numero sufficiente di notebook, software specifici per la didattica interdisciplinare e per la gestione quotidiana di file di archiviazione, che potranno garantire una didattica flessibile e personalizzata ad ogni studente. Le aule tematiche diventeranno ecosistemi di apprendimento, ambienti immersivi caratterizzati da una didattica digitale che vede lo studente protagonista dell'apprendimento (approccio laboratoriale); tali classi saranno tutte a carattere digitale dedicate a tematiche umanistico-letterario, multilinguistico, grafico-tecnologico, musicale e scientifico-tecnologico. Gli arredi saranno flessibili, ergonomici e innovativi studiati per rendere le classi modulabili in pochi minuti a seconda delle metodologie didattiche che verranno svolte durante le lezioni. Verranno predisposti altresì laboratori mobili provvisti di dispositivi digitali avanzati anche per l'istruzione inclusiva tali da potersi adattare a qualsiasi setting. L'utilizzo delle tecnologie, anche da questo punto di vista, rappresenta un valore aggiunto nel modo di fare didattica per tutta la classe: considerando le diverse potenzialità degli alunni e i differenti canali e ritmi di apprendimento, si può costruire attraverso il loro uso un intervento didattico fortemente inclusivo e fruibile da tutta la classe. Si possono proporre contenuti di base utili a tutti gli allievi, materiali di approfondimento per quelli con maggiori potenzialità da sviluppare. Verranno altresì acquistati software, applicazioni ed hardware specifici che potranno essere utilizzati per agevolare la lettura, la scrittura e la realizzazione di formule matematiche. Andremo ad aggiungere arredi a quelli in dotazione che permettano di creare setting flessibili e dinamici in modo tale da favorire lavori di gruppo, l'handmade, debate e peer to peer. Gli interventi di edilizia prevederanno l'adeguamento dell'impianto elettrico in ogni aula, il nuovo cablaggio delle aule tematiche e la pittura di piccole porzioni di parete con vernice multicolor o ad ardesia.

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.).

Fornire una fotografia dello stato di digitalizzazione della nostra scuola dev'essere il punto di partenza per la creazione di nuovi ambienti. 1. La nostre n. 37 aule didattiche hanno tutte uno Schermo Interattivo (Smart e Promethean) e un laptop per la compilazione del registro elettronico. 2. Nell'unico laboratorio di informatica ci sono n. 24 pc fissi, due carrelli con ricarica per n. 14 notebook e n. 15 laptop, n. 20 cuffie con microfono, una tastiera a caratteri ingranditi per ipovedenti, un proiettore a soffitto collegato al pc del docente. 3. L'atelier creativo alla scuola primaria ha una Lim interattiva e n. 6 pc portatili 4. L'aula di Inglese (scuola primaria), Educazione Musicale e Steam hanno tutte una Lim "Didaskalos". 5. In un aula, è presente un proiettore su pannello bianco retrattile. 6. Nell'aula magna c'è un proiettore, un laptop e una cassa stereo con microfono. 7. L'Istituto possiede un impianto audio (mixer, n. 5 microfoni, n. 2 casse) e 3 proiettori portatili. 8. La scuola primaria ha in dotazione n. 15 tablet. 9. Nell'aula insegnanti ci sono n. 4 computer fissi collegati in rete ad una stampante multifunzione. 10. Nella biblioteca è presente una tv e uno Schermo Interattivo mobile su carrello. 11. In dotazione alla scuola c'è una stampante 3D, un laser cutter, n. 27 robot didattici (n. 14 in dotazione alla Scuola Secondaria di Primo Grado e n. 13 in dotazione alla Scuola Primaria), n. 31 Schede Programmabili, n. 2 Microscopi Digitali e uno scanner 3D. 12. In tutti gli ambienti c'è la possibilità di utilizzare la connessione Wi-Fi o la rete cablata. 13. I docenti e gli alunni dell'Istituto utilizzano la piattaforma Google Workspace per condividere appunti di lezione, lavori individuali e/o di gruppo, verifiche, test, ecc... La piattaforma è associata al dominio icmontalcini@edu.it

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.

Le aule fisse, verranno potenziate con tablet specifici in dotazione esclusiva alla classe per poter creare un ambiente predisposto al cooperative learning e ad attività inclusive, con tempi flessibili, garantendone la sicurezza grazie a cassette blindate posizionate in aula. Le classi saranno dotate di software per la gestione di file digitali e per la didattica inclusiva corredata da opportuni hardware. Nelle poche aule dove risulta ancora predisposta la LIM, verrà prevista l'installazione della digital board. Il progetto prevede di aggiungere arredi flessibili, ergonomici e a basso impatto ambientale, a quelli in dotazione, per rendere le classi modulabili in pochi minuti a seconda delle metodologie didattiche che verranno svolte durante le lezioni. In tutte le aule fisse vengono previsti interventi di edilizia per l'adeguamento dell'impianto elettrico esistente e, dove necessario, la pittura di piccole porzioni di parete con vernice multicolor o ad ardesia. Gli ambienti di apprendimento disciplinari sono pensati come ecosistemi digitali, tematici e immersivi, caratterizzati da una didattica che vede lo studente protagonista dell'apprendimento e saranno di tipo umanistico-letterario, multilinguistico, grafico-artistico, musicale, scientifico-tecnologico. Ognuno verrà dotato di carrello mobile di ricarica contenente un numero di laptop tale da garantire ad ogni studente di una classe il proprio utilizzo singolo e così potenziare le competenze digitali degli studenti in maniera trasversale. Verranno acquistati hardware e software specifici per la didattica interdisciplinare che potranno garantire una didattica flessibile e personalizzata ad ogni studente, proponendo contenuti di base utili a tutti gli allievi per agevolare la lettura, scrittura e la realizzazione di formule matematiche, oltre che materiali di approfondimento, simulatori scientifici, editing grafici, realtà virtuale per potenzialità le competenze da sviluppare. Il progetto prevede di aggiungere arredi flessibili, ergonomici e a basso impatto ambientale, a quelli in dotazione, che permettano di creare setting flessibili e dinamici in modo da favorire lavori di gruppo, l'handmade e il debate. In tutti gli ambienti vengono previsti interventi di edilizia per l'adeguamento dell'impianto elettrico esistente e, dove necessario, il nuovo cablaggio internet oltre che la pittura di piccole porzioni di parete con vernice multicolor o ad ardesia.

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.)
aule fisse	15	ambiente connesso in rete, un monitor touch, circa 5 tablet per lavori di gruppo, software gestione file digitali, software e hardware per l'inclusione dove necessario	arredi flessibili e modulari per creare setting differenti a basso impatto ambientale	favorire l'inclusione, il lavoro cooperativo e collaborativo creando setting flessibili considerando le diverse potenzialità degli alunni e i differenti canali e ritmi di apprendimento.
aula umanistico-letteraria	1	ambiente connesso in rete, un monitor touch, un carrello mobile di ricarica, circa 25 laptop, software gestione file digitali, software lettura e scrittura	arredi flessibili e modulari per creare setting differenti, a basso impatto ambientale.	sviluppare le potenzialità di ogni alunno, la creatività, lo spirito d'iniziativa, l'operatività relativamente alla scrittura, alla lettura e alla ricerca

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
aula multilinguistica	1	ambiente connesso, un monitor touch, un carrello mobile di ricarica, circa 25 laptop, circa 25 cuffie con microfono, software gestione file digitali, kit meeting, software ascolto e pronuncia	arredi flessibili e modulari per creare setting differenti, a basso impatto ambientale.	sviluppare le potenzialità di ogni alunno, la collaborazione e la condivisione, lo spirito d'iniziativa e l'intraprendenza comunicativa sia attraverso la scrittura che il dialogo
aula grafico-tecnologica	1	ambiente connesso in rete, un monitor touch, un carrello mobile di ricarica, circa 25 laptop, software gestione file digitali, software grafica vettoriale e editing	arredi flessibili e modulari per creare setting differenti, a basso impatto ambientale.	potenziare la creatività grafica, lo spirito d'iniziativa e l'operatività compositiva, la costruzione di saperi artistico-culturali
aula musicale	1	ambiente connesso in rete, un monitor touch, un carrello mobile di ricarica, circa 25 laptop, software gestione file digitali, software ascolto e editing musicale	arredi flessibili e modulari per creare setting differenti, a basso impatto ambientale.	potenziare la creatività musicale, lo spirito d'iniziativa e l'operatività compositiva, la costruzione di saperi culturali
aula scientifico-tecnologica	1	ambiente connesso, un monitor touch, un carrello mobile di ricarica, circa 25 laptop, software gestione file digitali, software e simulatori scientifici, software per AR/VR e AI, 25 visori cardboard	arredi flessibili e modulari per creare setting differenti, a basso impatto ambientale.	potenziare la creatività del fare laboratoriale, lo spirito d'iniziativa e l'operatività della sperimentazione scientifica, la costruzione di saperi tecnici

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

L'obiettivo che si intende raggiungere è quello di migliorare i processi di apprendimento attivi e collaborativi da parte degli studenti, sperimentando metodologie innovative, tecnologie digitali, un'organizzazione flessibile degli spazi fisici e del gruppo classe per rendere la didattica, a parità di efficacia, più coinvolgente ed accattivante. Si realizzeranno attività didattiche mirate allo sviluppo delle competenze che vadano oltre le tradizionali lezioni frontali. I docenti, in rapporto agli obiettivi da perseguire, tenderanno a coinvolgere gli alunni in percorsi di apprendimento impostati su prove non note, compiti di realtà, attività di ricerca attraverso metodologie attive, laboratoriali e inclusive e strategie didattiche incentrate sul gioco, sulla creatività in un'ottica di costruzione attiva della conoscenza. Saranno attuate didattiche metacognitive, che mirano alla consapevolezza degli studenti e delle studentesse, didattiche per competenze, incentrate su nuclei tematici e didattiche laboratoriali. Nelle metodologie attive l'allievo dialogherà sullo stesso piano con il docente mettendo in gioco informazioni ed esperienze anche attraverso il ribaltamento dei ruoli; tra queste metodologie la scuola insisterà su: Cooperative Learning (apprendimento cooperativo nel quale ogni membro del gruppo partecipa a una parte del progetto migliorando così le relazioni interpersonali e la motivazione individuale); Peer Education (educazione tra pari basato sullo scambio di esperienze e conoscenze); Flipped Classroom (classe capovolta in cui il materiale didattico viene reso disponibile da parte dei docenti e, dopo una prima fase di studio degli argomenti individuale, segue un confronto e un lavoro di gruppo in classe); Debate (dibattito tra pari in cui due squadre si confrontano rispetto ad una determinata affermazione); Role Playing (gioco di ruolo in cui vengono simulati comportamenti e linguaggi tipici di un contesto reale); Storytelling e Digital Storytelling (l'arte del raccontare storie dal vivo o con l'ausilio di strumenti digitali). Metodologie laboratoriali riprodurranno la complessità dell'ambiente reale in un'ottica di collaborazione allo scopo di mettere in pratica l'apprendimento teorico; si parlerà quindi di imparare facendo (learning by doing), apprendimento basato sulla risoluzione di problemi (problem based learning e problem solving), strumenti per la realtà virtuale ed aumentata, webapp per la creazione di artefatti digitali, e videomaking.

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.

L'idea di inclusione poggia sulla necessità della piena partecipazione alla vita scolastica di tutti i soggetti, per soddisfare i 'bisogni speciali' di ognuno: deve essere questo uno degli obiettivi fondamentali dell'innovazione scolastica. La flessibilità del setting sia materiale sia metodologico-didattico, l'adattabilità del curriculum e l'utilizzo delle tecnologie saranno alla base dell'individualizzazione e personalizzazione degli apprendimenti. La trasformazione di aule in ambienti innovativi favorirà una 'didattica di profondità' per la costruzione di saperi e competenze, nel rispetto delle potenzialità di ogni alunno, che sarà protagonista attivo del proprio processo di formazione. Una scuola predisposta a soddisfare le inclinazioni ed esigenze dei discenti, sarà pronta ad offrire pari opportunità ad ognuno e ad abbattere le disparità di genere. Le tecnologie garantiranno, altresì, la possibilità di includere nelle lezioni gli studenti che non potranno essere fisicamente in aula

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

Premessa: il personale scolastico è stato informato attraverso uno spazio dedicato su drive; tutti i docenti sono stati coinvolti in sede di Collegio dei docenti. Lo Staff di Istituto e le funzioni strumentali hanno determinato: nella Rendicontazione Sociale quali prospettive di sviluppo dover individuare; nel RAV quali priorità di miglioramento dover attivare; nel PTOF quali iniziative voler promuovere in relazione alla "Missione 1.4-istruzione" del PNRR. Ai docenti e agli studenti è stato sottoposto il questionario Selfie. Il gruppo di progettazione è stato individuato attraverso un avviso dedicato, si compone di 11 docenti tra cui l'animatore digitale, i tre docenti del team per l'innovazione, le funzioni strumentali. Le modalità operative sono consistite in attività afferenti a: il disegno degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti; la previsione delle misure di accompagnamento.

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

L'efficace utilizzo degli ambienti sarà promosso rafforzando le buone pratiche già in atto nell'ambito della formazione, del confronto e dell'autoriflessione. I docenti accederanno a percorsi formativi, conddivideranno online le nuove risorse e si confronteranno sulla loro implementazione. Il nostro piano di internazionalizzazione con al centro l'accreditamento Erasmus+ e l'adesione ad e-Twinning di sempre più docenti garantirà l'opportunità di progettazione di percorsi interdisciplinari e lo scambio di pratiche all'interno della comunità scolastica e nello spazio europeo. Occasioni di peer learning seguiranno ogni mobilità. I materiali e le evidenze dei diversi progetti saranno condivisi on line ed esposti in uno "Spazio Europa" all'interno della scuola. L'utilizzo di SELFIE for teachers permetterà ai docenti di autovalutare il livello di padronanza delle competenze digitali e l'adozione del DigCompEdu li guiderà sulle azioni da compiere per promuoverle nelle 6 aree previste.

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	800

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%		84.948,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		28.316,19 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.158,09 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.158,09 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			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

25/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.