



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

I.I.S MARCONI-LUSSU S.GAVINO M.
Prot. 0003343 del 23/02/2023
IV-5 (Entrata)

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

"MARCONI - LUSSU" SAN GAVINO M.LE

Codice meccanografico

CAIS024009

Città

SAN GAVINO MONREALE

Provincia

SUD SARDEGNA

Legale Rappresentante

Nome

VINCENZA

Cognome

PISANU

Codice fiscale

PSNVCN57R41H974A

Email

vincenza.pisanu@istruzione.it

Telefono

3495034048

Referente del progetto

Nome

ANNUNZIATA

Cognome

MAZZEO

Email

annunziata.mazzeo@iismarconilussu.edu.it

Telefono

3926848496

Informazioni progetto

Codice CUP

I34D23000490006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18376

Titolo progetto

METAMORFOSI

Descrizione progetto

Il progetto risponde alle priorità strategiche individuate nel Piano Europeo per l'educazione digitale 21/27, ossia promuovere lo sviluppo di un ecosistema efficiente ed efficace di istruzione digitale e migliorare le competenze e le abilità digitali al fine di rendere le metodologie e gli spazi di apprendimento innovativi. Innovare non significa solo progettare spazi o ambienti che contengono strumenti digitali, ma riflettere sulle strategie e sulle modalità di apprendimento, creando leadership formative che diventano tessere di un mosaico in cui le famiglie e la comunità, le istituzioni culturali, i media, le imprese, partecipano alla costruzione dei processi di apprendimento. Dal 2015, con l'approvazione del PNSD, la scuola è transitata verso il digitale: le TIC sono entrate negli spazi scolastici e i percorsi di apprendimento si sono arricchiti di elementi nuovi utili a rispondere alle sfide di un mondo in continuo cambiamento e a creare competenze trasversali per il futuro percorso di lavoro. Con i fondi del PNRR, questo processo arriva al completamento, strutturando una sistematicità di azioni che potenziano e accelerano il processo di transizione secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia. Il concetto di ambiente che si vuole proporre è connesso a quell'idea di ecosistema citata: verrà proposta la progettazione di 32 aule ibride, finalizzata all'individuazione di spazi, attività didattiche, strumenti e risorse che possano trasformare gli ambienti di apprendimento in luoghi fisici e virtuali innovativi attraverso l'utilizzo di software e di hardware, di arredi flessibili e rimodulabili, di armadietti per la custodia delle TIC, di carrelli mobili per il trasporto di dispositivi e di strumenti di lavoro (dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico), di dispositivi IOT di webcam e stampanti 3D, di monitor che completeranno la dotazione presente in istituto. Il punto di partenza è l'azione messa in atto nella nostra scuola con il cablaggio e i dispositivi già in essere grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti: il setting d'aula verrà arricchito e potenziato, nonché migliorato, secondo la logica di perseguire tutto il rinnovamento possibile a livello sia organizzativo che didattico e supportando le linee metodologiche attivate e gli spazi laboratoriali presenti. Particolare attenzione verrà data a soluzioni integrate che consentano di potenziare le competenze disciplinari ma anche quelle trasversali. Nello specifico, verranno acquistati software appositi indispensabili per sviluppare la creatività, incentivare il problem-solving e il pensiero computazionale e stimolare approcci esperienziali alle conoscenze. Con la seconda linea del progetto scuola 4.0, l'azione delineata verrà completata realizzando un ambiente a disposizione di tutte le classi dell'istituto: un'aula polifunzionale dotata di tecnologie per la didattica immersiva, la realtà virtuale e aumentata e di piattaforme specifiche di immediato utilizzo, che consentiranno di creare un laboratorio in cui sviluppare paradigmi educativi in grado di porre al centro la pratica didattica con l'utilizzo delle risorse e delle tecnologie digitali, a favore dello sviluppo delle competenze, della collaborazione e dell'apprendimento attivo.

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.).

La nostra scuola ha diversi spazi a disposizione: oltre alle aule didattiche sono presenti laboratori, aule speciali, la biblioteca, due palestre, l'aula magna, la sala audiovisivi. A seguito della mappatura effettuata nelle tre sedi dell'istituto, è emerso che quasi tutte le aule didattiche sono dotate di monitor interattivi multimediali con webcam integrata e collegamento alla rete Internet: tali strumenti costituiscono una risorsa indispensabile per il raggiungimento degli obiettivi didattici. Solo in alcune aule sono ancora presenti le LIM: in questi casi occorre un rinnovamento con l'acquisto di nuovi monitor per attuare una soluzione innovativa che consenta di impattare sulla didattica quotidiana. Negli aa.ss. 2019/22, grazie ai finanziamenti ministeriali ed europei, sono state ampliate le infrastrutture esistenti, sia nelle aule che nei laboratori, e ciò ha consentito di migliorare la flessibilità didattica e organizzativa legata all'orario curricolare e alle esigenze dei docenti e degli studenti. Le azioni indicate sono rientrate tra gli obiettivi di processo di medio e lungo periodo del RAV d'istituto, la cui realizzazione, integrandosi con le proposte innovative introdotte dal Piano della Scuola Digitale, ha avuto una notevole accelerazione in fase di epidemia da Covid-19, necessaria per rispondere adeguatamente alle esigenze contingenti dovute alla situazione di emergenza e alle conseguenze sociali da essa derivanti. In molte aule ci sono i banchi singoli che potrebbero essere facilmente utilizzati per creare piccoli spazi di apprendimento. Un prerequisito utile a tutti gli ambienti di apprendimento è rappresentato dalla connettività per l'accesso a tutti i servizi internet alla massima velocità disponibile: il cablaggio interno negli edifici scolastici è completo nella sede di Via Tommaseo mentre per la sede di Via Paganini risulta in fase di completamento, così come per la sede di Via regina Margherita. La scuola utilizza Google Workspace for education: tutti gli utenti hanno un account istituzionale e tutti i consigli di classe hanno creato una classroom. La mappatura appena riportata, relativamente al patrimonio delle attrezzature digitali già in possesso della scuola, consente di comprendere cosa integrare all'interno di ciascuna aula da trasformare: ogni azione sarà implementata secondo la logica di perseguire tutto il rinnovamento a livello organizzativo e didattico, e di supportare le linee già attivate e gli spazi laboratoriali presenti

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.

I finanziamenti legati ai fondi del PNRR consentono, utilizzando le infrastrutture già presenti, di ridisegnare il setting d'aula realizzando 32 ambienti di apprendimento che diventano innovativi attraverso l'utilizzo di nuovi software, di kit per lo studio delle STEM, di piattaforme cloud e-learning, di piccoli accessori per la Digital Board, di nuovi dispositivi personali (notebook convertibili), di armadi per la custodia dei dispositivi mobili, di carrelli mobili. Ciò consente di creare un continuum tra le tecnologie già esistenti e quelle nuove e di strutturare ogni ambiente in modo da garantire benessere, sicurezza e tutela della privacy, ma soprattutto di assicurare ambienti di apprendimento inclusivi attraverso specifiche piattaforme che rafforzano il supporto agli studenti BES e sviluppano modalità di peer educator, in risposta ad uno dei sette obiettivi di apprendimento dell'OCSE che prevede la natura sociale dell'apprendimento e incoraggia attivamente l'apprendimento cooperativo. Le aule saranno caratterizzate da setting mobili e flessibili ossia dalla possibilità di cambiare la disposizione dei banchi sulla base di percorsi di apprendimento disciplinari o delle metodologie adottate da ciascun docente. Grazie al cablaggio già in essere, sarà possibile, non solo negli ambienti innovativi ma in tutte le aule, attivare modalità di accesso a cataloghi di risorse digitali di base, software e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul cloud. Queste soluzioni rispondono ad un sistema di aule ibride che consentiranno di includere tutti gli studenti facendo diventare ogni ambiente un ecosistema in cui integrare simbioticamente le tecnologie digitali alle dinamiche pedagogiche educative nonché alle metodologie didattiche. Ovviamente, al fine di rendere attivo ed efficace questo processo appena descritto, occorrerà creare momenti di formazione per i docenti e misure di accompagnamento all'utilizzo dei software per gli studenti e stimolare il confronto sulle nuove metodologie adottate soprattutto in seno ai dipartimenti disciplinari. L'integrazione tra lo spazio propriamente fisico dell'aula fisica e lo spazio innovativo e virtuale avrà come finalità quella di incoraggiare nuove dimensioni di apprendimento ibrido.

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 MOBILE STEM	4	carrello maker STEM, software e app per la didattica digitale	arredi disponibili	Attuazione di diverse metodologie didattiche con l'impiego di strumenti STEM e arredi flessibili che consentono di sviluppare il pensiero critico.
AMBIENTE INCLUSIVO	1	Licenza di lettura e scrittura facilitata	Si prevede la riorganizzazione degli spazi con gli arredi disponibili	Attenzione agli studenti e personalizzazione della didattica con strumenti disponibili su dispositivi individuali e di classe
AULE DIDATTICHE FISSE	13	Ambiente fisso con digital board all in one, che integra tutti gli strumenti a bordo	Si prevede un ambiente ordinato con un solo hardware che sostituisce più apparecchiature	Ricaduta immediata sulla didattica quotidiana, sostituendo le apparecchiature ormai obsolete delle aule tradizionali,

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				eliminando cavi disordinati, connettori ed operazioni complesse. Gli studenti (anc
AMBIENTE MOBILE CODING	2	Carrelli con unità di ricarica e stoccaggio di Tablet o Notebook, software didattici, kit e strumenti per l'introduzione al coding e alla robotica educativa, sussidi digitali specifici	Armadi casellari per custodire gli oggetti	Utilizzo versatile dei devices e creazione di ambienti di apprendimento flessibili e collaborativi. La programmazione della ricarica consente un notevole risparmio energetico
SPAZI LINGUISTICI	2	Laboratorio mobile di lingue dotato di stazioni di ricarica e stoccaggio per tablet e cuffie, con software per l'insegnamento delle lingue	Si prevede la riorganizzazione degli arredi dell'aula per stimolare l'apprendimento collaborativo e cooperativo	Estensione dell'ambiente di apprendimento e possibilità di rendere un ambiente di apprendimento fruibile Potenziamento delle competenze linguistiche
AMBIENTE IMMERSIVO	4	Kit di visori. Licenza software	Armadi casellari per custodire gli oggetti	Stimolare la curiosità e la comprensione delle discipline scientifiche e umanistiche; potenziare le conoscenze con esplorazioni e valutazioni guidate
AULA MOBILE BIBLIOTECA	2	Software dedicati da affiancare a MLOL. Carrello di stoccaggio e ricarica tablet	Armadi casellari per custodire gli oggetti	Potenziare le risorse presenti in istituto, facilitare la consultazione dei testi
AULA MOBILE DEBATE	2	Sistema di videoconferenza con soundbar, webcam e microfoni wireless	armadi casellari monoblocco per la custodia degli oggetti	Potenziare le competenze di cittadinanza e fornire strumenti per analizzare questioni complesse e valutare quelle di altri interlocutori
AULA MOBILE INCLUSIONE	2	notebook con penna per scrittura digitale, minecraft per gamification; software inclusivi (es. ipermappe o alfa reader)	armadi casellari monoblocco per la custodia degli oggetti	Supporto e attività di inclusione studenti BES

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

Innovare un ambiente non significa solo acquistare nuovi strumenti ma arricchire e potenziare le strategie didattiche integrando nella pratica quotidiana l'utilizzo delle tecnologie digitali e spostando l'attenzione da processi di apprendimento frontali (anche se con l'utilizzo del digitale) a processi interattivi e collaborativi più orizzontali in cui lo studente, da protagonista oltre che da fruitore, sia messo in grado di utilizzare gli strumenti innovativi per imparare ad imparare, e sviluppare la creatività, il problem solving e il pensiero critico, utili quali soft skills per l'accesso al mondo del lavoro. Consentendo l'accesso attivo e consapevole a risorse digitali in cloud, gli studenti potranno sviluppare un nuovo bagaglio di competenze e di strumenti metodologici che andrà al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Potranno essere predisposte, ad esempio, esperienze di gamification come innesco per attività di coding, utili a sviluppare il pensiero computazionale. L'inter-connettività tra le aule con altri spazi di apprendimento interni alla scuola e/o esterni consentirà di sviluppare metodologie attive, come ad esempio il debate, e migliorare l'inclusione intesa come accessibilità per tutti al digitale e comunicazione in spazi comuni attraverso approcci laboratoriali. La conseguenza di tale innovazione porterà alla rimodulazione di alcune aree di processo del PdM (ad esempio quella relativa agli ambienti di apprendimento) nonché degli obiettivi funzionali al raggiungimento del traguardo e dei risultati. Per completare il processo organizzativo e progettuale legato all'utilizzo degli strumenti acquistati, verrà potenziata la formazione per i docenti e verranno proposti questionari di customer satisfaction utili a valutare la reale efficacia delle innovazioni proposte nonché la ricaduta didattica di tutte le azioni.

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.

Il progetto, in linea con le finalità del PTOF e del PdM d'istituto, assicurerà l'attuazione dei principi di pari opportunità e promuoverà l'educazione alla parità tra i sessi, la prevenzione della violenza di genere e di tutte le discriminazioni. Le metodologie e l'utilizzo di mezzi specifici (ad es. la licenza sulla scrittura e sulla lettura facilitata) favoriranno la didattica inclusiva con interventi personalizzati. Le esperienze di apprendimento con strumenti online offriranno azioni di mentoring e favoriranno relazioni di inclusione. Notebook, tablet, software specifici e altre TIC permetteranno di investire sul capitale residuo, più che sulle mancanze: la possibilità di scrivere semplicemente parlando al computer, di leggere con un software, di camminare come avatar in uno spazio, ecc. sono solo esempi di un percorso di apprendimento che vuole essere una metamorfosi non solo di spazi ma anche di atteggiamenti..

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il team di progetto è stato individuato attraverso due step: il primo, con delibera collegiale, ha assegnato al team digitale d istituto la prima fase della progettazione; il secondo, attraverso un bando interno, ha individuato un gruppo di docenti con competenze specifiche. Nella riunione iniziale, la DS ha illustrato le finalità del PNRR condividendo tutti i materiali presenti nella piattaforma ScuolaFutura, e ha invitato i componenti a partecipare ai numerosi webinar proposti in rete e a promuovere azioni di riflessione sulle metodologie da attuare. Per articolare il lavoro del team verranno individuate mansioni diverse, in base alle competenze di ciascuno e, attraverso tavoli di lavoro con le altre componenti della comunità scolastica, verranno evidenziati dei focus sui quali concentrare le idee progettuali e tradurre le proposte in azioni efficaci per il perseguimento degli obiettivi del PDM. Elemento guida sarà il Manifesto degli spazi educativi INDIRE e Avanguardie Educative.

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

Il progetto ha tra le finalità quella di facilitare l'utilizzo delle risorse innovative a tutti gli studenti, inclusi quelli BES: considerare le aspettative, le abilità, le abitudini e i preconcetti di ogni studente rispetto al digitale consente di rispondere anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi. La scuola rimodulerà alcuni obiettivi delle aree di processo del Pdm in funzione della nuova progettualità e favorirà occasioni di confronto in sede dipartimentale e collegiale. Verrà promossa un'adeguata pubblicità di tutte le azioni promosse attraverso targhe, fotografie e articoli da pubblicare nel sito istituzionale. Verranno effettuati questionari di customer satisfaction per il monitoraggio delle azioni. Verrà attivato un processo di rimodulazione per consentire una migliore fruibilità del progetto. Il team predisporrà alcuni tutorial di supporto, promuoverà azioni di formazione, condiviso un calendar contenente gli step progettuali di Scuola 4.0.

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	735

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	32	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%		209.534,04 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		7.665,87 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.776,46 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		25.552,93 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			255.529,30 €	

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.