



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

IC - G. MARCONI

Codice meccanografico

AGIC834003

Città

LICATA

Provincia

AGRIGENTO

Legale Rappresentante

Nome

MAURILIO

Cognome

LOMBARDO

Codice fiscale

LMBMRL63E18A089U

Email

maurilio.lombardo@istruzione.gov.it

Telefono

3394002970

Referente del progetto

Nome

Fiorella

Cognome

Silvestri

Email

silvestrifiorella@hotmail.it

Telefono

3662436103

Informazioni progetto

Codice CUP

C64D22003090006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-18549

Titolo progetto

Marconi ...verso il Futuro digitale!

Descrizione progetto

Con i fondi PNRR del progetto Scuola 4.0, intendiamo progettare una soluzione ibrida: trasformando 11 delle nostre aule in aule didattiche innovative e progettando 7 nuovi ambienti di apprendimento dedicati, fruibili da tutti gli studenti del nostro Istituto. Per gli alunni della secondaria di primo grado abbiamo pensato a quattro ambienti di apprendimento dedicati: - 1) ambiente digitale musicale/linguistico, in linea con il curricolo musicale dell'Istituto, - 2) ambiente immersivo multimediale inclusivo, dotato di contenuti e programmi per esperienze immersive in tutte le materie curriculari, - 3) ambiente multimediale di linguaggi/ italiano, storia e geografia, - 4) ambiente stem/scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Anche per la primaria abbiamo progettato tre ambienti di apprendimento dedicati: - 5) ambiente multimediale di linguaggi / italiano, storia e geografia - 6) ambiente stem/scienza, tecnologia, ingegneria e matematica, - 7) ambiente artistico inclusivo multidisciplinare. Tutte le 11 aule diventeranno aule per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati e accessori per la possibile fruizione delle lezioni in Videoconferenza. Per gli arredi useremo nella maggior parte dei casi, le dotazioni già in essere nell'istituto, sedie e banchi monoposto, che saranno riutilizzati perché già flessibili, per la rimodulazione del setting delle aule di ora in ora. Per l'ambiente digitale musicale / linguistico acquireremo dotazioni digitali e strumenti musicali digitali. Il ricorso all'aula digitale musicale si rende necessario per il miglioramento del curricolo dell'Istituto ad indirizzo musicale, ma anche per potenziare le competenze trasversali degli studenti. Da una parte, i software musicali consentiranno di migliorare la leggibilità dei repertori (software di videonotazione per studenti con dislessia o difficoltà di apprendimento) rendendo l'aula creata molto inclusiva. Dall'altra parte, l'informatica musicale sarà di considerevole interesse per lo sviluppo del pensiero computazionale, del problem-solving e della creatività. L'aula verrà utilizzata anche per ascolto linguistico, con l'acquisto di cuffie, e per attività di registrazioni di podcast e radio web, progetti già attivi nell'Istituto. L' ambiente immersivo multimediale con tecnologia interattiva permetterà agli alunni di tutte le classi di interagire con i contenuti, rendendo l'apprendimento coinvolgente, attivo e partecipativo. Gli studenti potranno muoversi all'interno dell'aula e scoprire risorse didattiche uniche ed esperienziali, con un collegamento diretto ai libri di testo di tutte le materie. Un'ambiente multidisciplinare inclusivo per le attività legate all'inclusività e socializzazione con utilizzo di arredi e arena morbida circolare per didattica debate. Due ambienti stem/scienza, tecnologia, ingegneria e matematica, già presenti nei due plessi, saranno integrati con digital board, webcam, tavolo stem, pc fissi. Due ambienti multimediale di linguaggi,/italiano, storia e geografia: uno verrà realizzato nel grande spazio d'ingresso della scuola Dino Liotta. Qui ritaglieremo un spazio circolare mediante scaffali che creeranno uno spazio interno in cui collocheremo tavoli componibili con attacchi hub. Software dedicati completeranno gli ambienti. Un ambiente simile verrà realizzato nel plesso Marconi, con pc fissi, software dedicati e digital board saranno collocati nel laboratorio di informatica, ormai obsoleto.

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.).

Il Nostro Istituto "G. Marconi" di Licata conta complessivamente n.38 aule e n.6 laboratori, distribuiti su n.3 plessi. Nel plesso Marconi, via Egitto n.1, sono presenti 16 aule, e n. 3 laboratori: di informatica, di scienze e di arte. Nel plesso Dino Liotta, sito nelle vicinanze, in via Malfitano, sono invece presenti 16 aule e n. 2 laboratori: di informatica e di inclusività. Nel plesso Quasimodo, nel quartiere Oltreponte, via Cappellini 1, sono presenti 6 aule, ed n. 1 laboratorio di informatica. Il gruppo di Progetto ha effettuato la ricognizione delle attrezzature digitali della scuola ed i dispositivi di apprendimento compatibili con le esigenze delle nuove aule innovative e dei nuovi ambienti di apprendimento dedicati, precedentemente acquistati in virtù dei finanziamenti nazionali ed europei. Nel nostro istituto abbiamo installato le Digital Board all'interno di n. 11 aule della secondaria del plesso Marconi, e n. 11 nelle aule del plesso della primaria Dino Liotta. Di seguito elenco puntuale delle dotazioni: N. 22 MONITOR INTERATTIVI 65 POLLICI N. 1 MONITOR INTERATTIVO 75 POLLICI N. 12 TABLET LENOVO 64 GB N. 6 STAMPANTI MULTIFUNZIONE BROTHER N. 10 PC LENOVO + MONITOR LENOVO N. 8 NOTEBOOK LENOVO N. 40 TABLET LENOVO N. 2 LIM WACEBO CON PROIETTORE OPTOMA N. 8 NOTEBOOK ACER N. 20 TABLET ALCATEL N. 15 CHROMEBOOK 14 STRUMENTI STEM: N.1 MICROSCOPIO BIOLOGICO BINOCULARE N. 1 TELLURIO MANUALE N. 6 ROBOT DIDATTICO N. 1 SCANNER 3D CREALITY CR SCAN 01 N. 1 STAMPANTE 3D N.2 TAVOLO PER MAKING N.1 MICROSCOPIO DIGITALE CON SCHERMO LCD A COLORI N.1 SAM LABS LABORATORIO CODING N.2 DRONE DJI TELLO EDU N. 6 OCULUS QUEST 2- VISORE REALTA' VIRTUALE A questa dotazione di dispositivi, va aggiunta una rilevazione degli arredi flessibili già presenti a scuola, quali banchi modulari e sedie impilabili, adatti alla configurazione di ambienti di apprendimento modulari, innanzitutto orientati al cooperative learning e alla didattica laboratoriale. Quanto finora indicato costituisce la base da cui partire per la progettazione di un sistema di ambienti di apprendimento con ambienti innovativi dedicati, mirati a specifici obiettivi disciplinari, nelle quali le dotazioni esistenti verranno integrate e valorizzate dalle nuove soluzioni qui di seguito indicate.

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.

L'occasione dei fondi PNRR ha fatto nascere nella nostra scuola una riflessione profonda su quale modello pedagogico e didattico riteniamo più efficace e remunerativo per migliorare l'offerta formativa del nostro istituto. Dopo averlo studiato e averne valutato l'effetto ottenuto in altre scuole, abbiamo deciso di adottare il modello ibrido. Partendo dalle dotazioni esistenti nell'istituto intendiamo riutilizzare gli arredi presenti, in quanto disponiamo di banchi monoposto flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa che acquisiremo con i fondi a disposizione. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, peer learning, insegnamento delle multiliteracies e gamification. - 1) n. 1 ambiente digitale musicale/linguistico in linea con il curriculum musicale dell'Istituto, nel plesso Marconi, secondaria di primo grado per lezioni strumentali e ascolto linguistico. - 2) n.1 ambiente immersivo multimediale inclusivo, nel plesso Marconi, secondaria di primo grado, dotato di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura, completa di lezioni interattive. - 3)-4) n.2 ambienti STEM/scienza, tecnologia, ingegneria e matematica già presenti nei due plessi, saranno integrati con digital board, webcam, tavolo STEM, pc fissi. - 5) 6) n.2 ambiente multimediale di linguaggi / italiano, storia e geografia verrà realizzato nel grande spazio d'ingresso della scuola Dino Liotta, e un ambiente nel plesso Marconi. - 7) n.1 ambiente artistico multidisciplinare inclusivo per le attività legate all'arte, all'inclusività e alla socializzazione con utilizzo di didattica debate. Questi ambienti favoriranno l'apprendimento attivo degli alunni con una pluralità di percorsi e approcci: apprendimento collaborativo, interazione sociale, motivazione ad apprendere, benessere emotivo, peer learning, problem solving, inclusione e personalizzazione della didattica. Inoltre contribuiranno a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale).

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.)
n.1 aula digitale musicale / linguistica	1	computer fisso, scheda audio, software dedicati, mixer digitale, casse e supporti, microfoni e aste,, cuffie, strumenti digitali, registratore portatile audio/video	0	sviluppo del pensiero computazionale, del problem-solving e della creatività
n. 2 aule STEM : scienza, tecnologia, ingegneria e matematica	2	tavolo touch screen, digital board , Webcam con microfono per Videoconferenza	0	competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative.
n.1 aula immersiva multimediale inclusiva	1	workstation, proiettori interattivi, impianto audio, software con contenuti in cloud	0	integrazione la didattica tradizionale con contenuti che permetteranno di scoprire ed

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale
n.1 aula multimediale di linguaggi/italiano, storia e geografia	1	pc fissi, digital bord ,Webcam con microfono per Videoconferenza, software dedicati	0	competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative.
n.1 aula multimediale di linguaggi/italiano, storia e geografia	1	pc fisso software dedicati	Libreria circolare tavoli componibili da 60° con ruote per arredi e hub	competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative.
n.1 aula artistica multidisciplinare inclusiva	1	digital bord ,Webcam con microfono per Videoconferenza	tavoli ,sedie colorate, arena morbida colorata	, competenze artistiche, l'inclusività intesa come accessibilità per tutti gli alunni e alunne
n. 6 aule didattiche innovative	6	digital bord , Webcam con microfono per Videoconferenza	0	didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative
n. 5 aule didattiche innovative	5	Webcam con microfono per Videoconferenza	0	didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative

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

Le innovazioni nell'insegnamento e nell'apprendimento comprendono la collaborazione tra gli insegnanti, la riprogrammazione dell'apprendimento e la collaborazione tra gli studenti oltre all'ampliamento dei modelli pedagogici. Sono necessari spazi flessibili e adattabili per facilitare l'introduzione di nuovi approcci attraverso l'insegnamento di docenti che lavorano individualmente o collettivamente. Man mano che gli approcci pedagogici cambiano anche l'ambiente di apprendimento fisico deve adattarsi per essere un migliore supporto e rispondere alle diverse forme di interazione e di approcci all'insegnamento e all'apprendimento. Lo spazio utilizzato dagli studenti e dagli insegnanti deve essere vario e flessibile, consentendo loro, come fruitori, di riorganizzare facilmente e rapidamente gli arredi oppure di essere in grado di trovare uno spazio alternativo in cui svolgere la loro particolare attività. In breve, deve esserci un "adattamento spaziale". Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti dedicati che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione. Questo, unito alle nuove tecnologie acquistate, ci permetterà di promuovere davvero e sviluppare, nelle ore curricolari, didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascun aula anche problem posing e problem solving. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto in modo puntuale grazie ai nuovi strumenti acquisiti, infatti, comporta un bagaglio di competenze e strumenti sempre più articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono, infatti, non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. Promuoveremo inoltre l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti gli alunni e alunne e la progettazione di un'aula immersiva integrerà la didattica tradizionale con contenuti che permetteranno di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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.

Le tecnologie individuate hanno l'obiettivo di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nella didattica anche gli studenti che si collegano da remoto. Gli ambienti che si realizzeranno sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale. Una didattica ludico - esperienziale e cooperativa che attraverso l'implementazione della dotazione digitale di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Promuoveremo attività per la prevenzione del divario di genere con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze. Contrasteremo il divario di genere con potenziamento delle competenze logico scientifiche con didattica STEM e gaming.

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 gruppo di progettazione del nostro istituto è guidato dalla referente di progetto ed è composto, oltre che dal DS, da docenti in possesso di comprovate competenze professionali specifiche. Il gruppo dotato di un calendario di appuntamenti, che prevede continui momenti di confronto, sia in presenza che in video call, si avvarrà degli strumenti di lavoro (fogli e documenti condivisi) e di riunione offerti dalla piattaforma Google in uso nell'istituto. Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzo e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze degli alunni, dei docenti e dei genitori saranno tradotti dal gruppo di progettazione nel progetto di massima.

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sicuramente prevederemo un momento di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, parte delle tecnologie individuate, si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	18	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%		87.610,06 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.203,34 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.601,67 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.601,67 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			146.016,74 €	

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.