



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. PACCHIOTTI/VIA REVEL - TO

Codice meccanografico

TOIC8B500Q

Città

TORINO

Provincia

TORINO

Legale Rappresentante

Nome

SILVIA MARIANNA

Cognome

BOLLONE

Codice fiscale

BLLSVM67D45E518I

Email

ds.meucci@gmail.com

Telefono

01101168730

Referente del progetto

Nome

Lorenza

Cognome

Ingresso

Email

lorenzo.ingrosso@icpacchiotti-viarevel.edu.it

Telefono

01101159260

Informazioni progetto

Codice CUP

E14D22004350006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17095

Titolo progetto

La scuola che si avvera

Descrizione progetto

I fondi del Pnrr consentiranno al nostro Istituto di adottare una soluzione ibrida che coniughi la creazione di ambienti di apprendimento dedicati a singole discipline, la realizzazione di ambienti ad uso dell'intera comunità di studenti e il potenziamento delle dotazioni già in essere nelle singole classi. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti di ogni anno ambienti dedicati ad alcune aree disciplinari specifiche, in particolare potenzieremo le aule di musica creando un ambiente per l'espressione corporea e vocale anche attraverso la web radio e la web tv, miglioreremo le biblioteche attraverso la digitalizzazione e con nuovi arredi, amplieremo la dotazione tecnologica dei nostri musei-laboratorio per le loro discipline caratterizzanti quali scienze e storia; inoltre potenzieremo la dotazione del laboratorio linguistico in modo che diventi un vero ambiente di apprendimento cooperativo anche in relazione con altre scuole europee. In questo modo potenzieremo ambienti che già sono destinati alla didattica e ne creeremo di nuovi poiché con la riconfigurazione delle aule si aggiungeranno ambienti a disposizione di tutte le classi dell'Istituto come l'aula polifunzionale per le Steam e le aule di espressione corporea e vocale. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. In particolare andremo a intervenire fisicamente su 20 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione avrà impatto su tutto l'istituto. Lavoreremo con arredi flessibili, rimodulabili e che supportino l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Acquisiremo principalmente nuove tecnologie, ma anche alcuni arredi necessari per la rimodulazione del setting delle aule di ora in ora e per consentire di custodire in sicurezza alcune dotazioni tecnologiche, inoltre dove necessario eseguiremo piccoli interventi strutturali per adeguare i locali alle nuove necessità. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Ci doteremo di ulteriori Digital board che andranno ad integrare i monitor già presenti nell'istituto; inoltre saranno necessari alcuni minimi accessori per Digital board. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (PC portatili Windows e tablet), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. Il maggior investimento sarà rivolto a soluzioni che permettano la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule museo acquisteremo set per la fruizione in modalità VR, che andranno a potenziare il nostro ambiente immersivo con un software specifico, e per la produzione di contenuti digitali originali mentre per le aule di indirizzo tecnico-scientifico prediligeremo set di robotica educativa, e kit per le STEM, che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2022-961-1021 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

Le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado procedono a redigere il progetto di trasformazione per almeno la metà delle classi in ambienti di apprendimento innovativi, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 2 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento che si intende realizzare con la descrizione degli ambienti fisici di apprendimento innovativi con le risorse assegnate e delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, alle innovazioni organizzative, didattiche, curricolari, metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, all'inclusività delle tecnologie utilizzate per gli studenti con bisogni educativi speciali e con disabilità, alle modalità organizzative del gruppo di progettazione e alle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati da parte di docenti e alunni. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso della scuola che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento ai dispositivi acquisiti con le risorse dei progetti in essere del PNRR (didattica a distanza, didattica digitale integrata, etc.).

Il nostro Istituto ha iniziato negli ultimi anni un profondo rinnovamento della didattica e delle modalità educative anche a seguito della forte spinta alla digitalizzazione determinata dall'emergenza Covid-19 e la necessità di raggiungere in maniera inclusiva tutti i nostri alunni. I nostri plessi dispongono già di una Digital board in ogni classe e una efficiente rete di cablaggio che consente le attività in rete in maniera efficace. Sia grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento che attraverso fondi della scuola la nostra didattica quotidiana si svolge con il prezioso ausilio delle Digital board, tuttavia avremo ancora la necessità di acquistarne altre per potenziare alcuni ambienti. I nostri setting d'aula sono attualmente già riconfigurabili poiché disponiamo di banchi singoli, anche se abbastanza pesanti da spostare, per cui necessitiamo di una dotazione di arredi come tavoli modulari, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, armadietti di sicurezza per custodire le dotazioni tecnologiche, divanetti e pouf per creare ambienti di lettura confortevoli. Disponiamo di 100 sedie su ruote, che utilizzeremo per le aree comuni dell'istituto, anche per i momenti di formazione dei docenti, perché vogliamo che ogni spazio diventi un'occasione di apprendimento. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili Windows e tablet) andranno invece ad arricchire la dotazione di device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione poiché riusciremo a far lavorare diverse classi fornendo all'occorrenza un device ad ogni alunno, lavorando con software e app altamente inclusivi. La nostra scuola ha avviato tramite il PON STEM un percorso di potenziamento delle dotazioni di robotica educativa e ora, coi nuovi fondi, intendiamo arricchire ulteriormente gli ambiti disciplinari afferenti alle STEM.

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.

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 20 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Il nostro istituto scolastico intende realizzare una serie di ambienti volti a rendere più efficaci i percorsi interdisciplinari e favorire la verticalità all'interno del nostro curriculum, in considerazione delle varie fasce di età presenti nella scuola. Riorganizzeremo le aule in modo da destinare agli studenti ambienti di apprendimento in cui gli alunni siano incoraggiati nel loro impegno attivo e sviluppino in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti in un apprendimento cooperativo, centrato su una didattica del fare e del benessere a scuola. Gli ambienti di apprendimento saranno estremamente sensibili alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, comprese le loro conoscenze pregresse. Alcuni ambienti che realizzeremo saranno fruiti da tutta la comunità scolastica, in particolare saranno Web radio e Web tv, aula di lingue, aula di storia/museo, aula di scienze/museo, aula Steam, biblioteca e biblioteca diffusa, aula espressione corporea e vocale; altri ambienti saranno invece il potenziamento di alcune classi che lavoreranno con tablet e pc per ogni alunno e la Digital Board. Riutilizzeremo alcuni arredi già presenti nell'istituto, ma acquisteremo altre soluzioni più flessibili e funzionali alle specifiche esigenze. Acquisteremo una dotazione tecnologica specifica per ogni ambiente: Digital Board, pc e tablet, con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi, strumenti per la creatività audio e video, audioguide per consentire una fruizione inclusiva dei contenuti, set di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, soluzioni STEAM) selezionati in forma condivisa dai vari docenti in base alle diverse esigenze ed obiettivi curriculari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo.

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 multidisciplinare audio-visivo e sala musicale	2	Microfoni panoramici, Filtri anti-pop, schede audio, pc, casse audio green screen, videocamera, strumenti musicali, metronomo, accordatore digitale.	Banco per radio, sgabelli per lavorare in radio, leggii	Attività trasversali che coprono diverse competenze attraverso cooperative learning, learning by doing sviluppando anche competenze di progettazione, realizzazione, verifica di progetti specifici.
Aula Steam	2	kit di robotica, microscopi con camera oculare, digital board, accessori per digital board, pc, plotter, stampante, stampante 3D carrello scientifico, carrelli per pc	Tavoli collaborativi per robotica, sedie, armadi	Avvicinare gli studenti alle discipline caratterizzanti l'acronimo, in maniera inclusiva e in particolare abbattendo il divario di genere.
Aula espressione corporea e vocale	2	Digital board, software piattaforme musicali, mixer audio e impianto audio, microfoni con archetto	Tappetoni, cuscini, sedute ad arena, leggii.	Promuovere lo sviluppo delle competenze relazionali, sociali, consapevolezza del proprio potenziale attraverso linguaggi

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				espressivi della corporeità.
Aula museo scienze	1	Software vr, audioguide, microscopi e camere oculari, visore oculus, pc, carrello per pc, stampante 3D	Vetrine per esposizione, postazioni e sedie per microscopi	Implementare lo studio delle scienze e la ricerca scientifica attraverso lo studio e la musealizzazione di reperti.
Aula museo storia	1	Carrello motorizzato TILL-STAND e Digital board, audioguide, pc.		Implementare lo studio della storia e la ricerca scientifica attraverso lo studio e la musealizzazione di reperti.
Biblioteca 4.0	3	Digital board, pc/notebook per area studio e ricerca, stampante per catalogazione, tablet/Kobo per area lettura	Librerie, pouf, tappetoni, tavolo.	Potenziare il piacere della lettura al fine di creare benessere a scuola e finalizzare la lettura per ricerche ed approfondimenti su circuiti digitali.
Area apprendimento diffuso	2	e-reader pc/notebook	pouf, scaffale basso.	Potenziare il piacere della lettura al fine di creare benessere a scuola e finalizzare la lettura per ricerche ed approfondimenti su circuiti digitali.
Aula informatica/linguistica	1	Digital board, dispositivo per videoconferenze, web cam per pc, cuffie con microfono. Pc alta fascia per docente.		Acquisire spirito di imprenditorialità, espressività comunicativa in relazione ad ambienti collaborativi per promuovere scambi e certificazioni linguistiche.
Aula polifunzionale multidisciplinare	2	Digital Board, pc, carrello caricatore per notebook		Implementare lo studio delle diverse discipline in relazione a piattaforme che favoriscono lo sviluppo di una cittadinanza globale nel rispetto dei principi di inclusione.
Collaborative room	3	Carrello caricatore con tablet e digital board		Sviluppare il peer tutoring ed il cooperative learning in un ambiente fisico e su piattaforme collaborative.
Classe potenziamento artistico	1	Carrello caricatore con pc tavolette grafiche, software, strumenti per serigrafia digitale.	armadi	Sviluppare il peer tutoring ed il cooperative learning in un ambiente fisico e su piattaforme

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
				collaborative in particolare rispetto alla disciplina arte

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

Le nostre aule saranno caratterizzate dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle aree disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno di alcuni ambienti dedicati a discipline specifiche, l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. I ragazzi si sposteranno nei nuovi ambienti, trovandosi di ora in ora in nuovi setting, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione. Altre classi resteranno a lavorare nelle proprie aule per alcuni ambiti disciplinari, ma avranno la possibilità di cambiare il loro ambiente di apprendimento grazie a nuove esperienze digitali con un dispositivo per ogni alunno. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ogni aula anche problem posing e problem solving. Inoltre attraverso la Gamification gli alunni saranno stimolati a consolidare il pensiero creativo, ma anche abilità sociali ed emotive. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "produttori" di contenuti digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale grazie al progetto di realizzare una web radio di istituto che sia anche trasversale a tutti gli ambiti disciplinari e impreziosisca l'insegnamento con attività adatte allo sviluppo delle competenze europee. Infine una particolare e costante attenzione sarà volta ad aumentare le competenze digitali grazie all'accesso in sicurezza a risorse digitali e biblioteche online, sia presenti in Istituto, sia in connessione con altre biblioteche online.

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.

Gli ambienti che si intendono realizzare 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, e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno, nel rispetto della valorizzazione del potenziale di ogni allievo. Andremo a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

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 organizzerà una serie di incontri per approfondire le migliori modalità per la transizione dal vecchio modello scolastico al nuovo, individuando i punti di forza del nostro attuale modello e proponendo idee per la nuova scuola che vogliamo si avveri. Verranno organizzati incontri in presenza oppure online per ascoltare i docenti e per definire al meglio il nuovo percorso di apprendimento. Una serie di documenti condivisi tramite il drive saranno a disposizione dei membri della commissione al fine di poter integrare, collaborare, organizzare e ridisegnare l'intero processo formativo negli ambienti scolastici. Grazie all'idea di leadership diffusa i docenti del nostro Istituto godono di un forte senso di appartenenza basato su scelte condivise, pertanto le riflessioni dei docenti saranno tradotte dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti anche dalle videoconferenze e da file condivisi.

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 personale scolastico verrà formato sia grazie ad accordi di formazione tecnica specifica con gli operatori economici che effettueranno le forniture, sia dal punto di vista didattico tramite occasioni di formazione messe a disposizione dalla piattaforma FUTURA e dalle altre piattaforme che il Ministero e INDIRE vorranno mettere a disposizione; inoltre ci sarà una formazione didattica mirata attuata grazie a collaborazioni con associazioni di formazione riconosciute dal Ministero, per la realizzazione anche di piani formativi in presenza, facendo rete con le altre scuole del territorio. Grazie a specifiche reti sarà possibile creare momenti di condivisione e situazioni di mentoring/tutoring per ottimizzare e allargare le competenze del personale scolastico; infine, grazie alla formazione continua e scambi in verticale tra le classi dell'IC si avvierà una didattica esperienziale che consentirà di porre le basi per una formazione a cascata tra docenti e allievi di ordini diversi.

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	1050

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	20	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%		89.419,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		29.806,52 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		14.903,26 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		14.903,26 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			149.032,61 €	

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

27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.