



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

S.SAN QUIRICO"DON M.COSTANTINI"

Codice meccanografico

ANIC80900G

Città

SERRA SAN QUIRICO

Provincia

ANCONA

Legale Rappresentante

Nome

AGNESE

Cognome

DI DONATO

Codice fiscale

DDNGNS72P42G482D

Email

anic80900g@istruzione.it

Telefono

073186033

Referente del progetto

Nome

AGNESE

Cognome

DI DONATO

Email

anic80900g@istruzione.it

Telefono

073186033

Informazioni progetto

Codice CUP

J34D22003790006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-10498

Titolo progetto

CREATIV@MENTE SCUOLA

Descrizione progetto

Si è colta l'opportunità derivante dal presente finanziamento per sviluppare un'idea di innovazione degli ambienti del nostro Istituto che, partendo da un'attenta ricognizione dell'esistente, sia a livello di dotazioni fisiche che di esiti di apprendimento, potesse arrivare a colmare le fragilità e, allo stesso tempo, potenziare l'efficacia dei metodi di insegnamento tramite la consapevolezza della ormai necessaria compenetrazione tra mondo reale e mondo virtuale (apprendimento onlife). Le diverse aree di indagine e riflessione, il lavoro cooperativo del gruppo di progettazione e dei Dipartimenti disciplinari in continuità tra i diversi ordini di scuola hanno poi portato al naturale avvio del lavoro di revisione del Curricolo d'Istituto nell'ottica della progettazione e del perseguimento delle nuove strategie d'intervento. Si intende allestire 11 ambienti di apprendimento innovativi, in configurazione ibrida che prevede 9 aule fisse e 2 aule tematiche, con finalità didattiche curriculari ed inclusive tramite l'utilizzo di strumenti digitali grazie all'integrazione di diversi linguaggi (orale e scritto, iconico, multimediale) consentendo così di attivare tutti i canali sensoriali, compresi quelli cinestetici. Gli strumenti tecnologici ed i software porteranno vantaggi in termini di autonomia, autostima e motivazione. Un supporto per tutti gli studenti, ognuno con le proprie specificità, ma anche una prospettiva d'uso interattiva e collaborativa, capace di affiancarsi alla lezione frontale e di integrarla, nelle pratiche d'aula. In particolare le dotazioni previste per le aule tematiche (multimediale e creativa) avranno come obiettivo il coinvolgimento di tutti gli studenti di scuola secondaria. Fondamentale sarà lo sviluppo della creatività per imparare bene, volentieri e insieme, coniugando l'interazione e la collaborazione. Si prediligerà l'uso di software disponibili per tutti, in aula e fuori dall'aula, così che l'intera comunità scolastica possa sentirsi coinvolta e chiamata ad attivare abilità e strategie decisionali diverse. Si creeranno altresì particolari spazi destinati a sviluppare specifiche competenze, sia in area linguistica che scientifico-tecnologica. Per gli arredi si utilizzeranno, eccetto piccole integrazioni laddove possibili ed utili, le dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite anche grazie a precedenti finanziamenti PON e PNSD, stimolandone l'uso in termini di flessibilità e rimodulazione del setting delle aule. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Dove ancora mancanti, andremo ad integrare l'aula con digital board, webcam e notebook. Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali (sia pc che tablet), che sarà posta su carrelli mobili, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. La corretta implementazione del progetto dovrà prevedere integrazione ed ampia diffusione delle competenze necessarie alla programmazione e fruizione delle nuove risorse disponibili, sia nei confronti del corpo docente che degli studenti, sia attraverso formazione possibile grazie alla presenza di risorse interne (mentoring e lavoro cooperativo) che, laddove necessario per particolari interventi innovativi, tramite risorse esterne.

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.).

L'Istituto consta di due plessi di secondaria e tre di primaria; attualmente un plesso di primaria e uno di secondaria sono in ristrutturazione, mentre un plesso di primaria è dislocato in sede provvisoria. Il plesso che attualmente ospita tutte le classi di secondaria conta 9 aule didattiche, un'aula multimediale, un laboratorio di musica e un'aula magna. Tutte le classi hanno accesso ad internet tramite rete wifi e/o LAN. In ogni aula è presente un pc portatile, uno in sala insegnanti e 11 a disposizione delle attività del plesso e dell'aula multimediale, nel quale sono presenti anche 17 tablet e 4 computer fissi. Nel plesso sono presenti altri 2 computer fissi, uno in sala insegnanti e uno in presidenza. Le classi dotate di digital board sono 7 su 9, le altre due utilizzano il proiettore associato ad una lim o schermo smart. Un'ulteriore digital board è collocata nel laboratorio di musica. L'aula magna, utilizzata come spazio polifunzionale, in cui si svolgono anche lavori e attività a classi aperte, ha accesso ad internet tramite wi-fi, ed è dotata di proiettore con telo e impianto di amplificazione. Sono installati anche due monitor touch, uno in sala insegnanti e uno nel laboratorio multimediale. Sono inoltre presenti 24 tavoli modulari. Un plesso di scuola primaria consta di 11 aule didattiche. Il plesso ha a disposizione 15 pc portatili e 2 computer fissi. Le classi sono tutte collegate alla rete tramite wifi e/o LAN. 4 classi sono dotate di digital Board, 2 di schermo touch, 5 hanno proiettore associato a lim. 1 tablet è a disposizione del plesso. Nell'altro plesso di scuola primaria sono presenti 5 aule, tutte hanno accesso ad internet tramite rete wi-fi e/o LAN. 2 aule utilizzano la Digital Board, 1 ha uno schermo Touch e una proiettore associato a schermo smart. In tutte le classi è presente un computer, di cui 2 pc portatili e 4 computer fissi. 5 tablet sono a disposizione delle attività del plesso.

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.

Si intende allestire 11 ambienti di apprendimento innovativi con finalità didattiche curricolari ed inclusive tramite l'utilizzo di strumenti digitali grazie all'integrazione di diversi linguaggi (orale e scritto, iconico, multimediale) consentendo così di attivare tutti i canali sensoriali, compresi quelli cinestetici. Gli strumenti tecnologici ed i software porteranno vantaggi in termini di autonomia, autostima e motivazione. Un supporto per tutti gli studenti, ognuno con le proprie specificità, ma anche una prospettiva d'uso interattiva e collaborativa, capace di affiancarsi alla lezione frontale e di integrarla, nelle pratiche d'aula. In particolare le dotazioni previste per le aule multimediali avranno come obiettivo il coinvolgimento degli studenti che lavorano insieme in piccoli gruppi, eterogenei al loro interno, favorendone un apprendimento significativo. Si potranno avviare in modo condiviso attività didattiche e di socializzazione, si svolgeranno attività di brainstorming, si potranno costruire mappe interattive per sistematizzare conoscenze e concetti e connettere idee e saperi, condividere fasi di lavoro in progress. Sono previste attività di esperienze immersive di realtà aumentata, per esempio con l'ausilio di QRCode, stampante 3D, di uno smartphone e di semplici applicativi dedicati per far realizzare agli studenti stessi, in modo collaborativo, quiz di verifica delle conoscenze: imparare giocando secondo percorsi gamificati. Fondamentale sarà lo sviluppo della creatività per imparare bene, volentieri e insieme, coniugando l'interazione e la collaborazione. Si intende integrare ogni aula didattica dei 3 plessi oggetto di progetto con schermi interattivi, notebook e webcam. Nel plesso di secondaria sarà allestita un'aula multimediale con schermo interattivo, notebook, stampante 3D e software per: disegno, elaborazioni grafiche, AR/VR, competenze linguistiche, inclusione, strumenti digitali come ebook. Nella primaria saranno allestite due aule, una per plesso, con tablet, arredi modulari e flessibili, kit scientifici e di robotica. Sarà organizzata un'aula creativa, con diversi strumenti, software e hardware, necessari per attività di making, tinkering e project based learning. Tutte le dotazioni saranno funzionali all'utilizzo efficace di kit di robotica, visori e altre strumentazioni già in dotazione all'istituto (acquistate grazie a PON e bandi precedenti).

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: Red – Green - Blue - Gialla - Verde_SCUOLA PRIMARIA	5	PER OGNI CLASSE: 1 DIGITAL BOARD, 1 NOTEBOOK, 1 WEBCAM. SOFTWARE: PER LINGUA STRANIERA, PER STEAM, PER INCLUSIONE.		Inclusione: integrazione linguaggi diversi. Sviluppo di autonomia, motivazione, creatività. Implementazione pensiero critico e capacità di problem solving. E-learning. Sviluppo competenze linguistiche
Aula TEMATICA: Creativa_SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	1	1 DIGITAL BOARD, 1 NOTEBOOK, 5 NOTEBOOK AD USO PERSONALE E COLLABORATIVO, 1 WEBCAM, 1 CARRELLO CARICA CUSTODIA NOTEBOOK. SOFTWARE: DISEGNO TECNICO, ELABORAZIONE GRAFICA		Inclusione. Apprendimento personalizzato e collaborativo. Problem solving. Sviluppo di autonomia, creatività. Tinkering, making, gamification, Storytelling, Inquiry, project based learning.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		DIGITALE, PER INCLUSIONE		
Aule FISSE: Yellow - Rossa_SCUOLA PRIMARIA	2	PER OGNI CLASSE: 1 WEBCAM, 15 TABLET AD USO PERSONALE E COLLABORATIVO, 1 CARRELLO DI RICARICA. KIT PER STEAM. SOFTWARE: PER LINGUA STRANIERA, PER STEAM, PER INCLUSIONE.	SEDUTE MODULARI	Inclusione: integrazione linguaggi diversi. Sviluppo di autonomia, motivazione, creatività. Implementazione pensiero critico e problem solving. E-learning. Sviluppo competenze linguistiche
Aule FISSE: Blanca-Roja_SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	2	PER OGNI CLASSE: 1 WEBCAM, 15 TABLET AD USO PERSONALE E COLLABORATIVO, 1 CARRELLO DI RICARICA. KIT PER STEAM. SOFTWARE: PER LINGUA STRANIERA, PER STEAM, PER INCLUSIONE.		Inclusione: integrazione linguaggi diversi. Sviluppo di autonomia, motivazione, creatività. Implementazione pensiero critico e capacità di problem solving. E-learning. Sviluppo competenze linguistiche
Aula TEMATICA: Multimediale_SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	1	1 DIGITAL BOARD, 20 NOTEBOOK, 4 CARRELLI DI CARICA, 1 WEBCAM, SOFTWARE: DISEGNO, ELABORAZIONE GRAFICA DIGITALE, LINGUE, STEAM, INCLUSIONE. STAMPANTE 3D.	SEDUTE MODULARI E ARMADIO PER DEPOSITO MATERIALI CON SERRATURA	Inclusione. Sviluppo di creatività, pensiero critico e problem solving. Apprendimento attivo: making, tinkering, project based learning, gamification, Storytelling e Inquiry. Competenze linguistiche.

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

L'intervento prevede la presenza di aule in cui tutti gli alunni possano usufruire di spazio fisico e spazio virtuale e siano in grado di comprendere e di esperire le potenzialità che possono generare le interazioni tra i due spazi. Le aule saranno caratterizzate da flessibilità, configurandosi sulla base delle attività disciplinari, interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente, anche in compresenza e con l'intervento di esperti esterni. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite come software, piattaforme e-learning e app sulla base dei bisogni formativi e delle fragilità, consentirà di sviluppare in termini inclusivi e nelle ore curricolari, sia la didattica esperienziale che attività cooperative e collaborative, anche di peer tutoring, in cui tutti gli alunni e le alunne saranno chiamati ad attivare abilità e strategie decisionali diverse: ascolto, osservazione, manualità, letto-scrittura, pensiero creativo, produzione materiale e immateriale, passando attraverso problem posing/solving, per giungere alla valutazione e autovalutazione, maturando un pensiero critico verso il proprio operato e quello altrui. Anche le competenze digitali, intese come uso consapevole e ponderato di strumenti e web app, verranno potenziate, con l'obiettivo di produrre contenuti digitali, anche ad uso del territorio. Per questo saranno potenziate le capacità utili a reperire, comprendere e selezionare le informazioni, a descrivere e argomentare per dare la possibilità agli allievi di sviluppare competenze logiche, narrative, interpretative in ambito scientifico e umanistico. Si prevede un'aula multimediale con finalità curricolari, con classi che ne fruiranno a rotazione, che integrerà la didattica trasmissiva con contenuti immersivi e permetterà agli allievi di esplorare e apprendere tramite risorse diverse e utilizzando specifici kit esperienziali. Il setting di apprendimento onlife mira ad esercitare l'attenzione, coltivare la curiosità, l'interesse e i talenti dei ragazzi, affinché i discenti diventino costruttori delle proprie conoscenze; darà modo ai docenti di ritornare a riflettere sulle competenze degli allievi, sui tempi dell'apprendimento, sulle relazioni ed emozioni innescate e su modalità e valore della valutazione in ottica ecosistemica.

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'ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse" (OCSE-Principi dell'apprendimento per progettare gli ambienti) pertanto la scuola realizzerà ambienti che supportino tutti e ciascuno nel proprio percorso formativo. Si progetteranno spazi innovativi a sostegno di una didattica in linea con le esigenze educative della società attuale, con aule dotate di tecnologie che sosterranno e valorizzeranno una didattica inclusiva attraverso un approccio metodologico ibrido (experiential e cooperative learning, problem posing-solving, tutoring...). La robotica e le STEAM saranno attività funzionali al superamento del divario di genere, perché inserite all'interno di percorsi progettuali accattivanti per gli studenti e per le studentesse: ciò, insieme a una costante educazione al rispetto e al confronto, è presupposto fondamentale per il raggiungimento delle pari opportunità

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 ha sviluppato l'iter progettuale partendo da ricognizioni sull'esistente, a livello di dotazioni fisiche e di esiti di apprendimento, focalizzando le scelte per ottenere ambienti di apprendimento in grado di innovare le modalità didattiche per colmare le fragilità e, allo stesso tempo, potenziare l'efficacia dell'apprendimento onlife. Utili alle attività preliminari sono stati sia incontri tra tutti i componenti del gruppo sia incontri delle diverse aree di indagine e riflessione. Il lavoro in condivisione tramite piattaforme in essere nell'Istituto facilita il lavoro cooperativo e rende facilmente gestibili i momenti di incontro. Importanti nell'implementazione progettuale sono i lavori dei Dipartimenti disciplinari in continuità tra i diversi ordini di scuola per portare avanti la visione condivisa e l'innovazione del Curricolo d'Istituto e il supporto degli uffici di Dirigenza e amministrativi nella parte che riguarda la gestione del piano economico e finanziario.

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

La corretta implementazione del progetto dovrà prevedere integrazione ed ampia diffusione delle competenze necessarie alla programmazione e fruizione delle nuove risorse disponibili. Verranno organizzate attività iniziali di formazione per tutto il personale, seguite nel tempo da interventi mirati a seconda degli specifici know-how da acquisire. Le attività formative saranno gestite sia tramite risorse interne (animatore digitale, funzione innovazione digitale, tutoring tra pari) che, ove necessario, tramite risorse esterne. La fruizione efficace dei nuovi apprendimenti sarà possibile grazie alla formazione degli studenti, in particolare delle classi prime, che potranno così ottimizzare per tutto il percorso di apprendimento il valore aggiunto derivante dalle nuove risorse.

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	230

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	11	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%		56.377,57 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		16.393,58 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		1.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		8.196,79 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			81.967,94 €	

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.