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 curricolo, 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
SAN MARTINO IN PASSIRIA/ST.MART

Codice meccanografico
TBIC800003

Città
SAN MARTINO IN PASSIRIA * ST. MARTIN IN PASSEIER

Provincia
BOLZANO

Legale Rappresentante

Nome
MARGIT

Cognome
ACHMUELLER

Codice fiscale
CHMMGT73T67B220M

Email
margit.achmueller@schule.suedtirol.it

Telefono
00393475550013

Referente del progetto

Nome
Valentina

Cognome
Poniz

Email
Valentina.Poniz@schule.suedtirol.it

Telefono
3496241415

Informazioni progetto

Codice CUP

J84D22004880006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-15405

Titolo progetto

S.MART digi school

Descrizione progetto

Il nostro progetto si propone, secondo quanto previsto dal piano triennale (PTOF) della nostra scuola, di sviluppare l'apprendimento in forme aperte (ora previsto nell'orario settimanale solo di alcune sezioni), digitale e linguistico. Con questi obiettivi progettiamo di realizzare 13 nuovi spazi d'apprendimento digitali nel nostro Istituto Comprensivo. Per garantirne una fruizione più diffusa possibile abbiamo optato per il "modello ibrido", in cui gli alunni svolgono le attività di apprendimento sia nelle loro aule, che saranno in parte dotate di computer e/o di lavagne digitali, come pure nei nuovi spazi di apprendimento digitale che verranno realizzati e che saranno utilizzabili, contemporaneamente e/o a rotazione, anche da alunni di classi diverse. Il primo passo prevede di aggiornare digitalmente alcune aule dotandole di uno schermo digitale interattivo e di piccole isole di apprendimento digitale. Le lezioni curriculari saranno arricchite dalle possibilità tecnologiche dei nuovi dispositivi. Le lavagne interattive, in combinazione con programmi quali MSOneNote, Word e Teams già utilizzati in classe, nonché alla rete WLAN disponibile in tutti i nostri plessi, consentiranno agli alunni di utilizzare in classe, a fini didattici, oltre ai pc portatili che intendiamo acquistare, anche i propri dispositivi per connettersi e collaborare tra loro attraverso documenti e file condivisi, trasportando le modalità di lavoro laboratoriale a livello digitale, promuovendo sia l'interconnettività e l'apprendimento sociale che un apprendimento più personalizzato. La presenza e l'utilizzo di queste nuove tecnologie nell'ambiente scolastico garantirà non solo l'alfabetizzazione mediatica, bensì anche un impiego critico delle stesse con l'obiettivo di sviluppare reali competenze in questo settore. La metodologia della didattica aperta, oltre dagli apparecchi di nuova acquisizione, sarà favorita dal mobilio, già presente in alcune classi dei nostri plessi, costituito da banchi piccoli, maneggevoli e di forma quadrata o grandi tavoli rotondi che permettono di cambiare rapidamente l'ambiente di apprendimento e passare agilmente da forme didattiche frontali ad altre aperte e laboratoriali (lavoro di gruppo, lavoro libero, lavoro a stazioni). Questa possibilità sarà estesa e sviluppata grazie alla prevista acquisizione, per ogni plesso, di un apposito carrello con computer portatili, trasportabili nelle diverse classi in modo da consentirne una fruizione flessibile, organizzata attraverso un sistema di prenotazione gestito tramite il registro digitale. Il secondo e decisivo passo sarà quello di creare uno spazio di apprendimento digitale e creativo per ogni sede scolastica, che garantisca l'opportunità di fare ricerche in gruppo, essere creativi, approfondire i contenuti linguistici o disciplinari con l'aiuto di app didattiche e risorse multimediali. L'ambiente didattico articolato in isole di apprendimento consente di approfittare dei vantaggi del cooperative-learning lavorando in piccoli gruppi, scambiandosi opinioni su argomenti di materia e preparando ricerche. Queste ultime saranno rese più coinvolgenti grazie alla presentazione in forma multimediale nell'aula di apprendimento digitale con il supporto delle nuove attrezzature. Una migliore alfabetizzazione digitale, unita alla dotazione già presente nel nostro Istituto Comprensivo di webcam, permetterà, nel caso dovesse rendersi necessario, una migliore organizzazione della didattica a distanza.

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'apprendimento digitale ha svolto un ruolo importante nel nostro distretto scolastico per diversi anni, soprattutto a partire dalla pandemia, ed è già previsto dal piano triennale. L'obiettivo è quello di offrire agli alunni l'opportunità di partecipare al mondo digitale di oggi, di accrescere le loro competenze mediatiche in un ambiente sicuro, ma anche di consentire loro di frequentare le lezioni virtualmente in caso di assenze e/o di poter lavorare sui contenuti trattati e sulle competenze da acquisire attraverso i compiti assegnati nel registro digitale. Il nostro progetto intende creare in ognuna delle nostre sedi uno spazio di apprendimento creativo accessibile a tutti, che integri la didattica tradizionale alle nuove tecnologie che verranno utilizzate dagli alunni con un approccio cooperativo e laboratoriale. Si propone inoltre di aggiornare digitalmente le nostre aule per soddisfare i requisiti della didattica moderna. L'attuale dotazione digitale del nostro Istituto è la seguente: - La scuola secondaria di primo grado di San Martino in Passiria ha cinque aule dotate di proiettore o schermo con connessione HDMI, un'aula dotata di una lavagna interattiva e una di una digitale. In ogni aula c'è almeno un computer con connessione a Internet. È inoltre presente un'aula informatica con PC di vecchia generazione in numero sufficiente per una classe. - La scuola primaria di San Martino in Passiria ha alcuni computer fissi installati nel corridoio e alcuni portatili che si trovano nelle classi. Nella biblioteca è presente una lavagna interattiva Clevertouch. - La scuola primaria di Saltusio ha un'aula informatica. - Ogni plesso dispone di rete WLAN. - Tutti gli alunni possono accedere al pacchetto MS Office. - Come piattaforma di apprendimento comune utilizziamo MSTeams in integrazione al registro digitale, utilizzato per l'assegnazione di compiti o per l'invio online degli elaborati da parte degli alunni. L'arredo scolastico dei nostri plessi contempla in 6 aule della scuola primaria di San Martino grandi tavoli rotondi con sgabelli impilabili, che ben si adattano all'apprendimento di gruppo, mentre negli altri plessi ci sono i classici banchi singoli (ricevuti gratuitamente durante la Pandemia dal ministero dell'Istruzione) e doppi.

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.

Con il progetto 4.0 vorremmo ampliare la nostra dotazione fornendo alle classi coinvolte uno schermo, se possibile, interattivo, e un'isola didattica con dispositivi digitali. Dette classi potranno prendere in prestito i notebook (gestiti secondo le modalità descritte al punto "Descrizione sintetica del progetto") e accedere all'aula digitale per materie STEM e linguistiche attrezzata per l'apprendimento di gruppo (vedi punto "Descrizione sintetica del progetto" sopra). Vorremmo integrare anche i nostri luminosi e bellissimi corridoi nel progetto adibendoli a spazi di lavoro accoglienti, stimolanti e colorati, con nicchie, tavoli da lavoro, divano, dove i discenti possano svolgere le attività assegnate con i dispositivi portatili, di cui sopra, nonché con i computer fissi della scuola o i propri dispositivi digitali. Ciò è reso possibile dal sistema WLAN di cui già disponiamo in tutti gli edifici scolastici. In questo modo ci proponiamo di rendere l'apprendimento più inclusivo e personalizzato nonché di promuovere l'indipendenza, l'apprendimento per scoperta, quello cooperativo e tra pari nonché la gamification.

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 didattico/educativo per l'apprendimento digitale e creativo scuola secondaria primo grado per materie STEM e linguistiche	1	1 lavagna interattiva, ca. 4 computer portatili (possibilmente) convertibili, cuffie, 1 carrello per computer portatili		incremento apprendimento multimediale e autonomo, preparare presentazioni, usare applicazioni per l'apprendimento delle lingue e delle materie STEM, favorire l'autoapprendimento
classe scuola sec. primo grado San Martino	3	1 lavagna interattiva, minimo 2 computer portatili (possibilmente) convertibili		potenziamento delle competenze digitali e tecnologiche, consentire l'apprendimento sociale e l'interconnettività
ambiente attrezzato per la didattica laboratoriale per le materie STEM e linguistiche scuola sec. primo grado San Martino	1	minimo 3 PC fissi, minimo 2 computer portatili convertibili, minimo 1 carrello per computer portatili		apprendimento attraverso piani settimanali a diversi livelli, potenziamento competenze tecnologiche, co-educazione anche nelle materie STEM, consentire apprendimento sociale e personalizzato
aula multimediale per materie linguistiche e STEM scuola primaria Saltusio	1	minimo 2 computer portatili convertibili		cambiare ruolo del docente (coach), accesso a bassa soglia all'apprendimento delle competenze digitali, uso APP per l'apprendimento delle lingue e delle materie STEM, incremento socializzazione

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
spazio di apprendimento digitale e creativo scuola primaria Saltusio - per materie STEM e linguistiche	1	1 lavagna interattiva regolabile in altezza, 2 computer portatili (possibilmente) convertibili, 1 carrello per computer portatili		cambiare ruolo del docente (coach), accesso a bassa soglia all'apprendimento delle competenze digitali, uso APP per l'apprendimento delle lingue e delle materie STEM, favorire l'autoapprendimento
spazio di apprendimento digitale e creativo scuola primaria San Martino per materie STEM e linguistiche sezione A	1	1 lavagna interattiva regolabile in altezza, minimo 2 computer portatili (possibilmente) convertibili		cambiare ruolo del docente (coach), accesso a bassa soglia all'apprendimento delle competenze digitali, uso APP per l'apprendimento delle lingue e delle materie STEM, favorire apprendimento coop.
spazio di apprendimento digitale e creativo scuola primaria San Martino sezione B per materie STEM e linguistiche	1	1 lavagna interattiva regolabile in altezza, minimo 2 computer portatili (possibilmente) convertibili, minimo 1 carrello per computer portatili		cambiare ruolo del docente (coach), accesso a bassa soglia all'apprendimento delle competenze digitali, uso APP per l'apprendimento delle lingue e delle materie STEM, favorire apprendimento coop.
classe scuola primaria San Martino sezione B	1	1 lavagna interattiva regolabile in altezza, 2 computer portatili (possibilmente) convertibili		accesso a bassa soglia all'apprendimento delle comp. digitali, uso di APP per apprendimento lingue e materie STEM, incremento dell¿apprendimento coop. al computer, facilitare forme aperte di apprend.
classe scuola primaria San Martino sezione A	1	1 lavagna interattiva regolabile in altezza, 2 computer portatili (possibilmente) convertibili, minimo 1 PC fisso (isole digitali)		cambiare ruolo del docente (coach), accesso a bassa soglia all'apprendimento delle competenze digitali, uso APP per l'apprendimento delle lingue e delle materie STEM, favorire apprendimento coop.
corridoio sezione A	1	minimo 2 computer portatili (possibilmente) convertibili, min. 4 PC fissi (isole digitali), ca. 5 PEN app linguistica		spazio digitalizzato libero accessibile a più classi, anche contemporaneamente, consentire apprendimento sociale e personalizzato
corridoio sezione B	1	minimo 2 computer portatili (possibilmente) convertibili, min. 4 PC fissi (isole digitali), ca. 5 PEN app linguistica		spazio digitalizzato libero accessibile a più classi, anche contemporaneamente, consentire apprendimento sociale e personalizzato

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

Questo progetto mira a rendere l'insegnamento più flessibile e aperto. Si propone altresì, di rafforzare l'apprendimento cooperativo e l'apprendimento tra pari anche ad un livello digitale. La lezione in forma di progetto consente agli studenti di diventare produttivi con gli strumenti digitali e di applicare le nuove competenze acquisite in un ambiente sicuro. Si intende altresì perseguire l'obiettivo di trasformare la figura dell'insegnante tradizionale in quella di un coach dell'apprendimento che accompagna gli scolari/studenti come un consulente in grado di guidarli e di dargli dei puntuali feedback formativi. La didattica sarà resa più flessibile e sarà possibile passare da forme di insegnamento frontale ad altre più centrate sul discente grazie ai nostri banchi individuali leggeri che consentono di riorganizzarsi spontaneamente in tavoli di gruppo e quindi di passare quasi senza soluzione di continuità a forme di apprendimento aperte. Inoltre, il carrello per computer portatili consentirà a ogni insegnante di fornire rapidamente dispositivi digitali agli studenti di una classe. Aumentando le competenze tecnologiche degli studenti, si introdurranno sempre più forme di apprendimento che integrano forme di insegnamento orientate al digitale e forme di insegnamento convenzionali, come il blended learning o il metodo della flipped classroom. Le aule di apprendimento digitale che saranno allestite in ogni scuola, offriranno a tutte le classi l'opportunità di esercitare l'apprendimento cooperativo al computer, la ricerca su Internet e le presentazioni multimediali in un ambiente tecnologicamente ben attrezzato e con isole didattiche digitali. Naturalmente ciò richiederà un sistema digitale di prenotazione dei vari ambienti in modo che gli insegnanti ne possano programmare in anticipo l'uso. Il consiglio di classe pianificherà e concorderà all'inizio dell'anno i tempi e i modi in cui formare ed esercitare le competenze operative-tecnologiche e sociali necessarie agli alunni perché possano approfittare delle forme aperte di apprendimento che si avvarranno dei dispositivi digitali. A livello organizzativo è ipotizzabile una pianificazione flessibile dell'orario settimanale con offerte interdisciplinari. Gli insegnanti accompagneranno gli alunni in questo percorso di acquisizione di competenze e assicureranno una regolare valutazione formativa. Il nostro curriculum per l'educazione digitale verrà rivisto e adattato di conseguenza.

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.

Abbiamo anche in programma di incorporare sempre di più le materie STEM in questo sistema di apprendimento in modo da permettere a ragazze e ragazzi di confrontarsi e interagire nello studio di tali materie. L'apprendimento cooperativo consente l'acquisizione di competenze diverse, imparando insieme e l'uno/a dall'altro/a e questo impedirà il formarsi del divario di genere nelle materie scientifico-tecnologiche, o contribuirà a colmarlo. Gli alunni con bisogni educativi speciali godranno delle facilitazioni e gli ausili offerti dalle nuove app e tecnologie, come per esempio C-PEN, e potranno acquisire, in maniera più ampia, le competenze mirate e promuovere l'indipendenza. Gli schermi tattili delle lavagne interattive, di cui saranno dotati i nuovi spazi di apprendimento digitale, consentiranno agli alunni di accedere ai dispositivi in modo intuitivo e abbordabile proprio grazie all'accesso tattile.

Composizione del gruppo di progettazione

- [x] Dirigente scolastico
- [ ] Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- [ ] Animatore digitale
- [ ] Studenti
- [ ] Genitori
- [x] Docenti

- [x] Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- [ ] Personale ATA
- [ ] Altro-Specificare

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

La Dirigente scolastica, insieme al referente di progetto, ha individuato il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili, come i supervisori del sistema didattico e ha esteso l'invito a partecipare anche a tutti gli insegnanti. Inoltre, è prevista la possibilità di ampliare costantemente il gruppo con esperti interni o esterni. Perché le decisioni prese siano supportate e condivise dall'intera comunità scolastica è previsto un continuo confronto con il Consiglio di Istituto e con il Collegio Docenti. Il gruppo di progettazione alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi.

Misure di accompagnamento previste dalla scuola per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- [x] Formazione del personale
- [x] Mentoring/Tutoring tra pari
- [x] 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

Per garantire un efficace utilizzo degli ambienti è prevista, già a partire dal 2023/24, un'offerta formativa per gli insegnanti, che intende non solo portare a scuola esperti esterni per offrire corsi pomeridiani, ma anche, nello spirito dell'apprendimento cooperativo, incoraggiare i nostri docenti con esperienza in questo campo ad offrire le loro competenze ai colleghi. Gli insegnanti saranno inoltre invitati a partecipare alle offerte dell'Ufficio Aggiornamento e Didattica della Provincia Autonoma di BZ e alla formazione a livello distrettuale e provinciale (eventi in presenza e webinar). Le aule e i dispositivi mobili nei carrelli dei computer portatili saranno prenotabili tramite il registro digitale per consentire la pianificazione. Tutti gli alunni, con il consenso dei genitori, riceveranno un pacchetto MS Office. La nuova didattica sarà argomento delle sessioni plenarie, delle riunioni dei gruppi tematici e dei consigli di classe, al fine di incoraggiare una rapida attuazione.

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	13	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%		91.871,20 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		0,00 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		5.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			96.871,20 €	

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
17/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.