



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

"ANTONIO GRAMSCI" - OSSI

Codice meccanografico

SSIC813003

Città

OSSI

Provincia

SASSARI

Legale Rappresentante

Nome

MARCELLA

Cognome

FIORI

Codice fiscale

FRIMCL65L42I452H

Email

marcellafiori1.0@gmail.com

Telefono

3477441728

Referente del progetto

Nome

MARCELLA

Cognome

FIORI

Email

marcellafiori1.0@gmail.com

Telefono

3477441728

Informazioni progetto

Codice CUP

G44D23000530006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-17917

Titolo progetto

Education for Alpha Gen: the Social Generation

Descrizione progetto

Il progetto si propone di integrare e arricchire gli spazi scolastici con funzionalità e arredi innovativi, creativi e connessi, dove i nostri studenti, gli studenti della Generazione Alfa sviluppino appieno, nel benessere psicologico e sociale, i loro talenti e le loro potenzialità. Presso il nostro Istituto è in atto un processo di trasformazione degli ambienti e un arricchimento di strumenti innovativi, in maniera pervasiva e verticale, a supporto di una didattica sempre più orientata verso l'approccio esperienziale e collaborativo tipico delle discipline STEAM. In parallelo abbiamo acquisito importanti competenze e investito nell'Inclusione, con percorsi formativi, attività e progetti dedicati incentrati su una didattica personalizzata mirata allo sviluppo di competenze disciplinari e life skills. Ulteriore target verso il quale investiamo risorse è l'apprendimento delle lingue straniere. Abbiamo istituito il nostro centro linguistico, siamo accreditati Erasmus+, sono in corso moduli CLIL e per il potenziamento linguistico di docenti e alunni. E' presente infine una sezione a indirizzo musicale molto attiva. Per ciò la nostra idea progettuale mira a rafforzare gli aspetti sopracitati, con un ulteriore sforzo per riorganizzare diversi spazi di apprendimento e rimodulare setting d'aula, rendendoli ancor più funzionali alle varie proposte didattiche. A ciò seguirà l'integrazione con strumenti tecnologici, software e piattaforme cloud, kit innovativi e inclusivi per lo studio delle discipline in ottica trasversale e laboratoriale. In tale scenario gli arredi già esistenti, quasi tutti già modulari, verranno integrati in minima parte, con soluzioni flessibili al servizio delle diverse idee progettuali. In un contesto di didattica aumentata quindi, e con già 3 laboratori STEM operativi e diverse tipologie di kit per il tinkering, la stampa 3D, per lo sviluppo del pensiero computazionale e della robotica educativa, parte del finanziamento sarà dedicata al potenziamento capillare di tali dotazioni, in un continuum con quanto già in essere. Con la nostra scelta progettuale, che ricade su una modalità ibrida, si interverrà quindi su 21 ambienti di apprendimento in diversi plessi, ma la loro valorizzazione e trasformazione avrà notevole impatto e ricaduta su tutto l'istituto. Ai diversi setting di aula rimodulati, andremo ad unire ulteriori dotazioni tecnologiche, anche con dispositivi versatili come gli iPad su carrelli mobili, che offrono contenuti, flessibilità e possibilità d'uso in svariati scenari didattici. Tale scelta nasce da una nostra positiva sperimentazione che vede già da 2 anni l'utilizzo flessibile di circa 70 iPad in alcune classi della scuola secondaria e l'implementazione di 2 smart class già alla terza annualità. La nostra proposta ibrida farà seguire alla rimodulazione di diverse aule fisse, l'implementazione di alcune aule disciplinari, polifunzionali e con ricaduta su studenti di più classi: pensiamo sia alla creazione di nuovi spazi dedicati allo studio delle STEAM, che alla rivisitazione di spazi esistenti (biblioteche, aule di musica e spazi non utilizzati), per trasformarli in innovativi e flessibili, con arredi confortevoli, al servizio di una didattica innovativa (debate, peer learning, digital storytelling, CBL), e con strumenti e dispositivi dedicati, pensati per dare spazio a creatività, collaborazione, sviluppo del pensiero critico e del problem solving nell'ottica di massima inclusività.

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 negli ultimi anni ha mostrato interesse alle diverse proposte del PNSD e oltre a mirare a una diffusione verticale delle discipline STEAM, esperienziali e collaborative, ha mostrato sensibilità alla digitalizzazione e all'utilizzo di dispositivi tecnologici nelle pratiche didattiche. Moodle è la piattaforma di istituto per la DDI e Google Workspace per gli organi collegiali. Tutte le nostre aule sono dotate di connessione internet e hanno in dotazione 44 Digital Board da 65" a parete, 28 delle quali dotate di microfono e webcam (PON Digital Board). Le digital board sono presenti in tutte le classi della primaria e secondaria e in due dei tre laboratori STEM. Nei 5 plessi della scuola primaria sono presenti inoltre 14 PC laptop, 16 tablet e 4 sistemi Boxio mobile audio lab. Nei 4 plessi della scuola secondaria sono disponibili in totale 50 PC laptop Windows, 25 dei quali serviti da un carrello mobile. È presente, inoltre, un'aula di informatica cablata con 24 postazioni e LIM. Distribuiti su 3 dei 4 plessi della scuola secondaria, sono inoltre disponibili 100 iPad, in uso in 2 smart class e il resto utilizzati in soluzioni flessibili (carrelli mobili). Prevediamo in parte di implementare (e potenziare dove già presenti) tali soluzioni flessibili per supportare in maniera effettiva un apprendimento innovativo. Abbiamo già avuto evidenze dell'utilità di tali soluzioni in diverse attività STEM (coding, robotica educativa, modeling e stampa 3D) e riteniamo possano essere valide anche per le discipline umanistiche. A tal proposito, a seguito del finanziamento "Spazi e strumenti digitali per le STEM" e di altri finanziamenti (Piano Scuola estate), tutti i plessi sono dotati, alcuni in maniera minima, di kit per le attività sopracitate. Risultano però attualmente insufficienti e non adeguatamente supportati da dispositivi (laptop-iPad) essenziali per il loro utilizzo. Contiamo pertanto di ampliare il numero e la tipologia di kit per lo studio delle STEM, e di strumenti per l'utilizzo di spazi virtuali e non solo fisici (realtà virtuale e aumentata), con piattaforme didattiche adeguate. Gli arredi presenti sono quasi tutti modulari, e verranno integrati solo in minima parte e in maniera funzionale agli spazi esistenti. Oltre alle aule fisse tradizionali sono presenti diversi ambienti già identificati (biblioteche tradizionali, aule di musica e spazi non utilizzati) che ben si prestano a essere trasformati in spazi funzionali e innovativi.

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.

Il progetto prevede di realizzare 21 diversi ambienti fisici, in relazione all'ordine di scuola, ma accomunati da una visione pedagogico-didattica unitaria, supportata da dotazioni digitali innovative, setting d'aula modulari, collaborativi e dinamici e incentrati sulla versatilità, con spazi reali e virtuali al servizio del benessere scolastico, dell'apprendimento e dell'inclusività. Il punto di partenza è infatti quello di una nuova visione didattica, e riteniamo che il PNRR sia l'occasione giusta per procedere con decisione in una direzione ben precisa, quella di poter avere studenti protagonisti attivi del loro apprendimento, con una scuola al loro passo e accogliente per tutti, capace di valorizzare il singolo nelle proprie attitudini e di rendere il percorso scolastico stimolante e significativo. Le nostre proposte ci permetteranno di seguire questa strada, in parte già in atto, con una didattica sempre più hands-on, collaborativa, metacognitiva, mirata all'effettivo potenziamento delle life skills. Punteremo su metodologie innovative come il debate, l'apprendimento per sfide (CBL) e la peer education, la gamification, lo storytelling, il tinkering, il coding la robotica per dare spazio alla creatività, alla comunicazione efficace, al problem solving e allo spirito critico. Concretamente, partiremo dagli arredi (integrati in minima parte) e dalle dotazioni tecnologiche esistenti, e la scelta ibrida ci permetterà di intervenire in maniera graduale ma puntuale. Ci sarà un upgrade di 10 aule fisse, con potenziamento di dispositivi innovativi privilegiando quelli mobili (laptop e iPad), kit fisici per le STEAM e ambienti virtuali con piattaforme didattiche per promuovere anche l'approccio a AR e VR, con la massima attenzione ai contenuti digitali su cloud, di qualità e sempre inclusivi. Affiancheremo poi 11 aule disciplinari: 1 spazio polifunzionale dedicato alle produzioni musicali, podcast, videoediting e digital storytelling, con studio di registrazione e strumenti e che permettano a più studenti di esprimersi in maniera creativa, 4 aule tematiche per le discipline scientifiche, con un forte taglio STEAM (coding, robotica educativa e tinkering digitale) altre 6 aule disciplinari saranno di impronta umanistica aumentata, pensate come biblioteche innovative con spazi confortevoli e dotate di postazioni digitali, corner tematici (fruizione di contenuti digitali, spazi per il debate, per la scrittura creativa) e strumenti inclusivi per alunni con BES

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.)
Aula STEAM (disciplinare)	2	Monitor con sistema per videoconferenza, iPad e carrello di ricarica, Kit STEM per tinkering 3D, coding e robotica educativa. Software e risorse cloud inclusive per le STEM e l'approccio a AR e VR	Arredi in parte presenti, da integrare con armadi per kit STEM, tavoli collaborativi con sedute	Potenziamento di competenze digitali, del pensiero computazionale, del problem solving. Didattica hands-on, metodologie CBL per tinkering e digital storytelling. Aula a disposizione di tutto il plesso
Aula musicale multimediale (disciplinare)	1	Smart Board, Sistema di videoconferenza, Postazione pc desktop, software per mixing e editing audio/video, software montaggio video, podcast e storytelling digitale, microfono, scheda audio	Arredi in parte esistenti, da integrare con sedute e tavolo di lavoro collaborativo	Progettare e realizzare prodotti multimediali e musicali avanzati utilizzando tecnologie digitali, anche per attività comuni a tutte le discipline. Aula a disposizione di tutto il plesso.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula multimediale (disciplinare)	1	Sistema di videoconferenza, dispositivi mobili e PC, Software e risorse cloud inclusive, kit STEM	Gli arredi flessibili e modulari sono già presenti	Progettare e realizzare prodotti multimediali utilizzando tecnologie digitali, anche per attività comuni a più discipline (coding, digital storytelling). Aula a disposizione di tutto il plesso.
Potenziamento STEAM&Digital (fissa)	11	Sistemi per videoconferenza, iPad con carrello mobile per ricarica, postazioni PC laptop, kit STEM per coding e robotica educativa, stampanti 3D	Arredi modulari in gran parte esistenti, da integrare con armadi, sedute e tavoli collaborativi	Potenziamento di competenze digitali, sviluppo del pensiero computazionale, del problem solving e della creatività. Favorire un apprendimento esperienziale e collaborativo (peer learning)
Biblioteca e aula umanistica digitale (disciplinare)	6	Pc laptop con carrello di ricarica, software inclusivi dedicati, Monitor touch con carrello e sistema videoconferenza dove necessari, piattaforme con contenuti per la didattica e prestito digitale	Arredi confortevoli flessibili e modulari, tavoli collaborativi e sedute, librerie aperte e modulari, arredi per debate	Potenziamento di competenze digitali, creatività e spirito critico. Favorire la comunicazione efficace e multimediale, potenziamento di lettura e scrittura creativa, utilizzo di fonti digitali.

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

Tutti i nostri spazi di apprendimento si contraddistinguono per flessibilità, con configurazioni facilmente modificabili a seconda delle attività e delle metodologie didattiche messe in atto dai singoli docenti. Le aule fisse, rivisitate e potenziate con strumenti innovativi fisici e virtuali e con nuovi setting, daranno un supporto efficace per l'apprendimento. Le aule disciplinari offriranno agli studenti nuovi stimoli e li renderanno ancor più protagonisti attraverso metodologie più collaborative e coinvolgenti poiché si potranno spostare spesso in un ambiente nuovo e stimolante diverso dalla propria aula. È in questi ambienti dedicati che si cimenteranno con maggiore continuità nel debate, nello storytelling digitale, nella gamification, nella matematica ricreativa, nelle challenges STEM e in quelle di robotica, nel tinkering, nelle lingue straniere. L'arricchimento in nuove tecnologie permetteranno, con le metodologie didattiche innovative descritte, di implementare con più efficacia una didattica più informale ma esperienziale e cooperativa, e di lavorare in condizioni favorevoli e stimolanti anche su compiti di realtà. Si potenzieranno infatti sia le life skills che le competenze disciplinari, e si lavorerà in parallelo sulla consapevolezza e sulla sicurezza digitale, si punterà sull'orientamento, in sinergia con il progetto per la dispersione scolastica. In questo cambio di paradigma, privilegeremo l'attenzione ai processi, all'errore come momento formativo, per una didattica sempre più metacognitiva. Si punterà al benessere degli studenti, e si potranno anche ripensare le modalità di valutazione e autovalutazione. L'acquisizione di conoscenze e abilità, e la creazione di contenuti di diversa tipologia non dovrà essere sterile ma richiederà di movimentare diverse competenze contemporaneamente. Tutto questo richiede complessità e articolazione del pensiero, un contatto effettivo con la realtà, e quindi la capacità di comunicare attraverso le nuove tecnologie, anche in maniera creativa e artistica, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. I nuovi setting e il supporto della tecnologia a favore dell'interconnettività sono ideali per implementare uno strumento didattico essenziale come il peer learning. Obiettivo è quello di avere giovani autonomi, con spirito critico, che non hanno paura di esporsi e siano preparati a diventare cittadini consapevoli, in un mondo e in momento storico di grandi cambiamenti.

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 spazi realizzati sono pensati per favorire il benessere scolastico e garantire la massima inclusività. Il supporto dato da un elevato numero di dispositivi per ogni classe rende l'offerta didattica omogenea ma allo stesso tempo facilmente personalizzabile in tempi e contenuti. La connessione in ogni ambiente, i monitor, i device, le piattaforme per la condivisione di attività e materiali consentono di supportare situazioni di DDI e di didattica ibrida e per chi non potrà essere fisicamente in classe. Promuoveremo una didattica anche per classi parallele, utilizzando l'apprendimento cooperativo, utile per l'inclusione e per l'orientamento e si favorirà la creazione di situazioni didattiche (competizioni di robotica, tinkering) mirate a orientare studenti e studentesse in particolare verso le discipline scientifiche, in linea sia con attività di educazione civica sulla parità di genere che con progetti dedicati, pensando anche a opportuni indicatori per il monitoraggio.

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 progetto, costituito in seguito a interpello indirizzato al personale scolastico, sarà riunito in versione completa per un brainstorming iniziale che raccolga le idee e focalizzi i punti di priorità nello sviluppo del percorso già tracciato e che supporta la vision della scuola condivisa dal Collegio e dal Consiglio di Istituto. Verrà anche redatto un cronoprogramma di sviluppo a cui attenersi e che fornisca le linee guida temporali. Individuate le priorità e i tempi, le riunioni, anche online, proseguiranno per sottogruppi riuniti a seconda delle competenze e preferenze dei componenti per lo sviluppo delle varie aree e fasi di progetto di monitoraggio e di valutazione periodica. Le riunioni verranno sempre verbalizzate in maniera sintetica. Le rilevazioni valutative preliminari e in itinere, così come i documenti prodotti verranno condivisi su drive dedicato.

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

I cambiamenti ideologici e strutturali per un progetto di tale portata saranno notevoli; pertanto, sarà necessario uno sforzo formativo altrettanto importante per ciò che riguarda tutta la popolazione scolastica e per primo il corpo docente. L'Istituto, attraverso i referenti per la formazione, curerà tali aspetti fornendo supporto e orientamento in merito alle diverse opportunità formative, che dovranno essere solide e ad ampio spettro, in particolare nella fase iniziale della realizzazione del progetto. Tale formazione diventerà continua, sia interna a cascata tra i docenti, che curata periodicamente anche da formatori esterni. Punteremo sulla formazione presente nella Piattaforma Futura, e inizialmente anche su quella che ci garantiranno diversi fornitori dei beni e servizi che acquisteremo. Saranno essenziali la volontà e gli stimoli di tutti gli attori coinvolti nell'apprendimento, per favorire l'autoformazione e momenti di condivisione di materiali e pratiche didattiche.

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	380

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	21	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%		102.211,74 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		34.070,57 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.035,28 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.035,28 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				170.352,87 €

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
24/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.