



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

I.C. SIMAXIS - VILLAURBANA

### Codice meccanografico

ORIC823009

### Città

SIMAXIS

### Provincia

ORISTANO

## Legale Rappresentante

### Nome

Giuseppe

### Cognome

Scarpa

### Codice fiscale

SCRGPP59R12G740G

### Email

giuseppe.scarpa@istruzione.it

### Telefono

3395251575

## Referente del progetto

### Nome

Giuseppe

### Cognome

Scarpa

### Email

presidesimaxis@gmail.com

### Telefono

3395251575

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

G64D23001160006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22276

#### Titolo progetto

Crescere innovando per una Didattica Universale

#### Descrizione progetto

La proposta progettuale parte da esperienze già in atto nell'Istituto e prevede di trasformare gli ambienti di apprendimento per sostenere l'innovazione metodologica secondo una soluzione ibrida, in cui accanto ad aule fisse assegnate a ciascuna classe, strutturate in modo flessibile, verranno creati altri ambienti caratterizzati, nell'arredamento e nella disposizione, per particolari ambiti e/o discipline. Il primo caso riguarderà prevalentemente (ma non solo) la scuola primaria, per sostenere il passaggio da una metodologia prevalentemente trasmissiva verso ambienti flessibili, capaci di coniugare i bisogni individuali indotti dalle diversità con le opportunità offerte dall'apprendimento sociale. Il nuovo design dello spazio "aula" sarà incentrato sulla versatilità, ovvero sulla possibilità di utilizzare strumenti diversificati in ragione degli stili cognitivi, e sulla flessibilità ovvero la possibilità di cambiare la configurazione dell'aula in base alle attività e alle metodologie didattiche adottate. Nel secondo caso si prevede di configurare ambienti "a tema", riferendosi ad ambiti o discipline del curriculum, per essere fruiti dai diversi gruppi/classe in funzione dell'attività da svolgere. L'idea è di andare oltre la funzione del tradizionale "laboratorio" per realizzare veri e propri ambienti di apprendimento secondo il modello della metodologia DADA (Didattica per Ambienti Di Apprendimento), già attivata in alcune sezioni nell'Istituto e in questo modo resa più forte, funzionale e strutturata. Il progetto viene incontro alla particolare struttura dell'Istituto, "diffuso" in sedi plessi, 11 dei quali tra scuola primaria e secondaria, per accrescere le potenzialità didattiche nella maggior parte di questi. La soluzione è chiaramente quella del laboratorio per tutti, a carattere scientifico tecnologico e/o umanistico espressivo nonché l'arricchimento della dotazione di arredi laddove i precedenti interventi non sono stati sufficienti, in modo da spingere ancora maggiormente la configurazione dell'aula verso l'utilizzo di metodologie flessibili, orientate all'apprendimento cooperativo e alla didattica universale. L'aspetto polifunzionale è in questo senso determinante per poter vedere nel "coworking" una opportunità attraverso la quale operare non solo per l'assimilazione di concetti e nozioni, ma soprattutto per consentire che queste abbiano modo di essere messe "in situazione", e quindi arricchite di senso, in percorsi capaci di sollecitare la costruzione di competenze disciplinari e trasversali, contestualizzando l'apprendimento proprio grazie agli ambienti che "connettono" l'apprendimento al mondo reale, innescando dinamiche collaborative e individuando compiti concreti in cui sviluppare competenze relazioni e sociali (soft skills). Per quest'ultima accezione sarà importantissimo che i nuovi ambienti siano sostenuti da una adeguata connettività interna, da attrezzature digitali versatili, reti wireless capaci di reggere più dispositivi contemporaneamente, con la possibilità di una interconnettività con gli altri spazi di apprendimento. In tutti i casi la linea comune di indirizzo sarà costituita dalla tenuta del concetto di accessibilità universale, che dovrà essere presente e rispettato sia per quel che riguarda arredi e strutture, sia le per le metodologie indotte così che sia favorito un modello di "vita scolastica" inclusiva, ovvero rispettosa e attenta ai bisogni di ciascuno e non solo verso gli alunni con disabili

#### 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.).**

La dotazione tecnologica del nostro istituto consiste in 21 Monitor interattivi con PC integrati e non, di cui 4 corredati di carrello, 30 webcam, 10 delle quali acquisite mediante il progetto PON Digital Board, e ulteriori 2 Monitor interattivi acquistati con il contributo del Comune di Villaurbana. Grazie ai finanziamenti ottenuti dalla Fondazione di Sardegna l'Istituto si è dotato di un laboratorio finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale: 24 mBot, 2 LEGO® MINDSTORMS, 41 Penne 3D, 1 robot Roll Rover, 3 Bubble pro school, 1 stampante 3D. Con i Laboratori di Iscola Linea B1 finanziati dalla Regione Sardegna sono stati acquistati droni e macchine fotografiche digitali. La nostra scuola è dotata di 1 laboratorio per lo studio delle STEM allestito grazie al progetto PON di cui al DM 147/2021, finalizzato alla creazione di spazi laboratoriali per l'apprendimento delle STEM, attrezzati rispettivamente con: un banco ottico, un complesso di fisica scuola attiva, 2 fotocamere, 2 droni, 2 microscopi digitali compatti, 8 visori per la realtà virtuale. Gli strumenti che andremo ad acquisire con il presente progetto andranno ad incrementare, inoltre, la dotazione che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti Ministeriali ricevuti per la Didattica a distanza e, nello specifico, 14 notebook e 20 tablet con tastiera, cui si aggiungono l'abbonamento per applicativi e piattaforme per la comunicazione e la collaborazione, videoconferenze, archiviazione di file e integrazione di applicazioni e altri strumenti per la didattica. Alle strumentazioni tecnologiche si aggiunge la dotazione di arredi: 175 sedute con ruote che utilizzeremo per gli spazi funzionali di comunità dell'istituto; in tutte le scuole sono presenti banchi modulari trapezoidali, sedie ergonomiche leggere e colorate, tavoli rettangolari, scaffalature e armadi acquistati con i finanziamenti Iscola dei Comuni e con contributi della Fondazione di Sardegna. Le attrezzature rappresentano una dotazione di base che verrà organizzata in relazione alle distinzioni tematiche delle aule per fare in modo che ogni spazio diventi un'occasione di apprendimento attivo, inclusivo, motivante e coinvolgente.

## 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.**

La proposta progettuale del nostro Istituto prevede la realizzazione di 19 ambienti di apprendimento innovativi basati sulla soluzione ibrida, in cui l'idea delle aule fisse si combina con quella della creazione di ambienti di apprendimento per ambiti disciplinari e discipline fruiti dalle classi a rotazione, a classi aperte, per gruppi di lavoro multidisciplinari in modo tale da poter sfruttare le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e degli ambienti digitali. Nella Scuola Primaria riorganizzeremo le aule esistenti e allestiremo, oltre agli spazi destinati alle classi, ambienti versatili e multidisciplinari, uno a carattere linguistico-espressivo e uno a carattere tecnico-scientifico, dotandoli di strumenti tecnologici, attrezzature e arredi che possono essere facilmente riconfigurati per adattarsi ai diversi stili di insegnamento e apprendimento e consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative. Nella scuola secondaria si intende riorganizzare gli spazi e gli ambienti per passare alla didattica per ambienti di apprendimento. Le aule, attrezzate con strumenti caratterizzanti e di indirizzo, diventeranno disciplinari, restituendo a ogni dipartimento una dimensione laboratoriale e sviluppando autonomia e responsabilizzazione nei vari gruppi di lavoro. Gli spazi individuati diventeranno aule laboratorio per una didattica attiva e collaborativa supportata da strumenti adeguati. Gli ambienti di apprendimento verranno resi innovativi anche se la vera innovazione sarà garantita dal nuovo approccio metodologico. Le aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Questo, unito alle nuove tecnologie acquisite, permetterà di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e la realizzazione di attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem posing e problem solving. Si potenzieranno, grazie ai nuovi strumenti e setting, le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso puntuale, attivo e consapevole da parte di studenti e docenti, questo per arrivare all'acquisizione di conoscenze, ma in particolare per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico

**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 4.0	7	Digital board (alcune con carrello mobile) pc, sistema di videoconferenza, piattaforma virtuale		Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo, la didattica personalizzata, il benessere emotivo e la motivazione, le soft skills, la creatività, peer learning, problem solving, co-progettazione.
AULA AD INDIRIZZO LINGUISTICO ESPRESSIVO	1	Sistema interattivo trasportabile per l'invenzione narrativa di storie multimediali dedicata alla pratica dello storytelling		Favorire lo sviluppo del pensiero narrativo e metacognitivo in un'ottica di co-costruzione di storie realizzate e successivamente rappresentate e condivise
AULA AD INDIRIZZO SCIENTIFICO	1	Kit STEM di robotica, elettronica e forme 3D		Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo, con didattica

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
TECNOLOGICO				personalizzata, le relazioni, la motivazione, il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione
SPAZIO MULTIFUNZIONE DI COMUNITA'	3	Digital board con carrello mobile, pc, microfono e diffusione audio, software dedicati		Creare uno spazio di comunità multifunzione finalizzato a potenziare le abilità sociali ed emotive, il public speaking, la coprogettazione e la collaborazione
LABORATORIO DI MUSICA CREATIVA	1	Digital board, pc, ipad, cuffie		Sviluppare e potenziare la valenza formativa e socializzante della musica attraverso l'apprendimento attivo e collaborativo e la creatività
LABORATORIO LINGUISTICO	3	Digital board, pc, sistema di videoconferenza, piattaforma virtuale, cuffie, software dedicato		Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo, la didattica personalizzata
LABORATORIO DI EDITING DIGITALE	1	Digital board, 1 Pc desktop, software specifico Postazione multimediale Pc con cuffie		Favorire l'apprendimento attivo e collaborativo, potenziare lo sviluppo delle life skills ( spirito di iniziativa, problem solving, co-progettazione, cooperazione)
SPAZIO LETTURA	1	Digital board postazione multimediale Pc con cuffie		Potenziare l'apprendimento attraverso attività di lettura animata, immersiva, aumentata e condivisa
SPAZIO ACCOGLIENZA	1	Digital board postazione multimediale Pc con cuffie	Armadietti scolastici per gli alunni	Creare uno spazio di comunità multifunzione finalizzato a potenziare le abilità sociali ed emotive e responsabilizzare gli alunni nella gestione delle attrezzature scolastiche

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

La realizzazione del progetto si pone come strumento di innovazione metodologica nel quadro dell'innovazione del Curricolo di Istituto previsto nel prossimo Triennio. L'Istituto si trova nella fase di passaggio da un curricolo in cui saperi e conoscenze sono gli unici obiettivi dell'intervento educativo, a uno dove questi obiettivi di apprendimento diventano strumenti per affrontare i grandi temi che vengono continuamente posti dalla società in continua evoluzione. In questa dimensione il possesso di un più alto livello di conoscenza e di abilità operativa, consentirà di sviluppare apprendimenti di pertinenza e trasversalità coerenti con gli stili cognitivi differenti, consentendo una interazione personalizzata al proprio grado di sviluppo. I nuovi ambienti di apprendimento favoriranno il raggiungimento degli obiettivi del Curricolo Digitale, orientato allo sviluppo di competenze digitali proprio nella fascia d'età in cui il possesso di un dispositivo personale porta a doversi connettere in modo sicuro e consapevole. I nuovi ambienti dovranno creare la necessità di utilizzare i dispositivi digitali scoprendone le potenzialità oltre il loro utilizzo social, rinforzando le opportunità di apprendimento esperienziale, cooperativo e collaborativo. La flessibilità, ma ancor più la versatilità, degli ambienti sarà la leva per "aprire" la metodologia in cui davvero l'alunno è posto al centro del processo di apprendimento, in modo attivo e partecipativo. L'assenza di elementi tradizionalmente individuati come "centro di trasmissione" come la cattedra, lasceranno spazio a forme e soluzioni che consentiranno forme di didattica partecipata e laboratoriale, trasformando l'aula in una vera officina dell'apprendimento. In questo modo l'ambiente fisico diviene elemento strategico per la qualità della vita scolastica e consente, quindi, di ri-pensare al concetto di didattica legato a quello di benessere. Lo spazio diventa ambiente in cui accade ciò che gli è proprio (cfr. G. Cannella in "Fare didattica in spazi flessibili" Giunti 2019), per cui vi saranno ambienti concepiti per leggere, per suonare, per socializzare, per giocare, eccetera.

### **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.**

Nel PTOF l'inclusività, principio basilare e trasversale per ogni progettazione, è considerata oltre la capacità di "accogliere" o di non discriminare, come prassi di "convivenza delle differenze" (F. Acanfora 2021) dove qualunque diversità è al tempo stesso risorsa e bisogno. Sono due i principi che attraverso questo progetto potranno impattare positivamente in questo senso: valorizzazione dell'approccio dell'UDL (Universal Design for Learning) e visione dell'ICF (Classif. Funzionamento) applicata a tutti i contesti. Gli elementi caratterizzanti gli ambienti come flessibilità e versatilità, connettività diffusa, ricchezza e adeguatezza strumentale, favoriranno la possibilità di fornire molteplici forme di rappresentazione, di azione e di espressione e di coinvolgimento, che sono i principi cardine dell'UDL, nonché di organizzare contesti, fisici e didattici, nei quali l'apprendimento avviene grazie alla rimozione delle barriere e all'inserimento di opportuni facilitatori.

### **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 individuato dal Dirigente scolastico si è occupato di effettuare in via preliminare l'analisi del patrimonio esistente per individuare i bisogni e progettare di conseguenza. Sarà compito dello stesso proseguire, tenendo ferme le linee di indirizzo del progetto, individuando successivamente ulteriori figure da coinvolgere per la realizzazione funzionale delle azioni. In questa fase potranno essere coinvolti i coordinatori di plesso e/o i docenti di ambiti disciplinari interessati, nonché i rappresentanti dei genitori, per arricchire eventualmente l'idea progettuale con azioni particolari, non necessariamente a carico del progetto. Il gruppo potrà operare efficacemente in presenza, scambiando idee e materiali nella piattaforma della scuola, con la possibilità di incontrarsi anche a distanza per comodità e rapidità. La presenza della DSGA garantisce il raccordo con l'ufficio di segreteria e porta all'interno le esigenze del lavoro del personale ausiliario.

### 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

Tra le misure di accompagnamento se ne individuano due di particolare importanza. La prima: informazione destinata alle famiglie, agli studenti e alla comunità educante. Con appositi incontri verranno presentati gli spazi e condivisa la filosofia pedagogica sottesa all'utilizzo delle metodologie innovative per ricercare l'adesione convinta e la partecipazione attiva delle famiglie affinché i percorsi ipotizzati producano effetti positivi. La seconda sarà indirizzata in modo specifico ai docenti con una formazione sia sulla padronanza dell'uso delle tecnologie, sia sull'innovazione didattica basata sulle opzioni metodologiche innovative da attivare negli ambienti che si andranno a realizzare. Inoltre non sarà da trascurare la ricerca di un adeguato raccordo con gli Enti Locali, proprietari degli edifici scolastici, sia nel coinvolgimento informativo, sia nella ricerca di un coordinamento per la realizzazione di interventi strutturali di routine o straordinari coerenti con il progetto.

## 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	547

## 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	19	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%		133.564,75 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		7.503,64 €
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%		9.004,37 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			150.072,76 €	

## 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.