



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

"GUGLIELMO MARCONI" - ROVERETO

Codice meccanografico

TNTF02000G

Città

ROVERETO

Provincia

TRENTO

Legale Rappresentante

Nome

GIUSEPPE

Cognome

RIZZA

Codice fiscale

RZZGPP68P23M088Z

Email

giuseppe.rizza@scuole.provincia.tn.it

Telefono

0464411400

Referente del progetto

Nome

Simona

Cognome

Di Cagno

Email

simona.dicagno@marconirovereto.it

Telefono

3474016312

Informazioni progetto

Codice CUP

J74D23000460006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-24342

Titolo progetto

MetaMarconi Learning

Descrizione progetto

Grazie ai finanziamenti PNRR, il progetto mira a realizzare una soluzione innovativa per l'organizzazione delle aule scolastiche. In particolare, prevediamo di riconfigurare gli ambienti dedicando alcune aule specifiche (sia fisse che mobili) ad una didattica innovativa e laboratoriale. In questo modo, gli studenti avranno la possibilità di spostarsi da una stanza all'altra a seconda delle attività, in modo da sperimentare un'esperienza di apprendimento più dinamica e varia. Alcune aule saranno inoltre trasformate in laboratori didattici, attrezzati con strumenti moderni e tecnologici per favorire una didattica attiva e collaborativa. Prevediamo quindi di creare ambienti che facilitano lo sviluppo di competenze e l'approfondimento delle conoscenze per tutte le classi dell'istituto. Per implementare questi cambiamenti, abbiamo pianificato di intervenire su un certo numero di ambienti specifici, utilizzando arredi flessibili e rimodulabili. Inoltre acquisiremo nuove tecnologie, come dispositivi per Digital board e PC portatili, che saranno dotati di sistemi di ricarica intelligente per ridurre i consumi energetici. L'obiettivo principale sarà quello di creare ambienti tematici specifici per sviluppare e potenziare le competenze degli studenti nelle diverse discipline. Per esempio, le aule umanistiche saranno dotate di strumenti per la creazione di contenuti digitali originali, mentre le aule scientifiche saranno attrezzate con kit STEM. E' prevista anche l'implementazione di una nuova aula/ambiente in vista dell'attivazione del nuovo percorso quadriennale (STREAM: Tecnico ad alta integrazione - caratterizzato da una metodologia didattica fortemente laboratoriale e progettuale, che consenta di conseguire il diploma di Tecnico in Automazione/Elettronica in quattro anni) che rappresenta un'opportunità importante per gli studenti che desiderano acquisire una formazione di alto livello e specializzarsi nell'ambito tecnologico). La didattica di tale percorso sarà infatti modulare e laboratoriale spostando il focus dalle verticalità delle discipline alla orizzontalità, trasversalità e circolarità dei processi realizzando la sovrapposizione dei saperi e l'interdisciplinarietà. L'articolazione dell'offerta formativa deve tradursi in percorsi che tengano conto di questa processualità, grazie all'impiego intensivo della laboratorialità, intesa come dimensione di apprendimento e non come comparto di attività, come quindi un modo di intendere ogni momento del fare-scuola e non solamente il trasferirsi fisico degli studenti dall'aula a uno spazio-laboratorio dotato di strumentazioni tecno-digitalizzate. Si tratta quindi di pensare, impostare e svolgere attività di laboratorio pensate in modo non esecutivo come successiva esercitazione a una teoria passata frontalmente, ma come vero e proprio luogo di lavoro e apprendimento intrecciati in modo inestricabile e indistinguibile. Un altro nostro obiettivo è la creazione di un'aula "metaverso" all'avanguardia, accessibile a tutte le classi dell'istituto. Questo ambiente speciale sarà dotato di una tecnologia interattiva, che supererà le frontiere fisiche della didattica e permetterà ai nostri studenti di immergersi nelle situazioni di apprendimento oltre che ampliare la possibilità di scambi con altre realtà educative. In questo modo, gli studenti potranno godere di una esperienza di apprendimento sicura, divertente e coinvolgente.

Data inizio progetto prevista

01/03/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

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

Descrizione:

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

Indicazioni generali

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

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

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

L'ITT G. Marconi di Rovereto è un istituto tecnico situato nella città di Rovereto, in provincia di Trento. L'istituto offre una vasta gamma di corsi di studio tecnici, tra cui elettronica, informatica, meccatronica, automazione industriale, robotica ed energia. Logisticamente occupa una vasta area (quasi 4 h.) a S. Ilario, Rovereto Nord. I circa 1000 studenti, 160 docenti e 45 p.le ata sono dislocati in due edifici (una terza struttura è in costruzione e verrà consegnata a breve). L'Istituto è anche ente attuatore di 2 percorsi di Alta Formazione Professionale (equivalenti agli ITS) nell'ambito meccatronico/automazione e ICT, In tal senso ad oggi oltre 60 studenti seguono tali corsi biennali (EQF 5). Operativamente, in Istituto quali risorse specifiche sono presenti già 65 LIM e 7 schermi touch e una decina di proiettori non interattivi. Questo ci fornisce una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche nelle aule di indirizzo. A scuola abbiamo inoltre un'ottima dotazione di arredi: 106 sedie con la ribaltina tipo D-Bate, più di 900 sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per le aule "ordinarie", 75 alti sgabelli per i laboratori e 175 sedie su ruote presenti nei laboratori. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili / Chromebook) andranno invece ad arricchire la dotazione di 730 device (di cui 160 fra portatili e chromebook e il resto distribuiti fra pc desktop e workstation) che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione. In sede ad oggi ci sono 22 stampanti Sono inoltre presenti 23 laboratori di cui: 2 laboratori di disegno 1 laboratorio di fisica con annessa preparativa 1 laboratorio di chimica con annessa preparativa 2 laboratori di lingue 1 laboratorio di Scienze e Tecnologie Applicate 4 laboratori di automazione/robotica/elettronica con annesse preparative 8 laboratori di informatica 1 laboratorio di energia 3 laboratori di meccanica con annessa preparativa Nella struttura sono, inoltre, previsti: 1 teatro 1 ambiente radio 2 palestre 1 sala libri 2 locali mensa per studenti 2 aule docenti diversi uffici 1 cortile con campo da calcetto Tutti gli ambienti sono dotati delle principali strumentazioni per l'attività didattica come da offerta formativa

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire con l'Azione 1 del Piano Scuola 4.0 e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione.

Grazie ai finanziamenti previsti dal PNRR, abbiamo l'intenzione di creare ambienti di apprendimento innovativi all'interno dell'istituto "ITT G. Marconi-Rovereto", con un numero di target pari a quello indicato. La nostra proposta prevede una riorganizzazione delle aule, in modo da creare e/o implementare ambienti di apprendimento laboratoriali condivisi, oltre che la realizzazione di 5 nuove aule in una palazzina in costruzione. Sfrutteremo alcuni degli arredi già presenti nell'istituto, poiché sono flessibili e permettono una facile rimodulazione dell'arredamento delle aule. Inoltre acquisteremo una dotazione tecnologica: schermi touch, portatili con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e set di strumenti caratterizzanti e orientati alle discipline specifiche (robotica educativa, kit di elettronica, soluzioni STEM, strumenti per la creatività digitale, ecc.), che saranno selezionati in modo condiviso dai vari docenti in base alle diverse esigenze e obiettivi curricolari. Questi strumenti saranno utilizzati per una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata sull'apprendimento esperienziale e collaborativo. Alcune delle caratteristiche caratterizzanti gli ambienti sono le seguenti: - Mobili flessibili in modo da poter adattare facilmente lo spazio alle diverse attività e modalità di apprendimento. - Tecnologie avanzate tali da permettere ai docenti di presentare contenuti in modo innovativo e coinvolgente e agli studenti di partecipare attivamente alle attività in aula. - Spazi per la collaborazione come tavoli da lavoro, banchi per gruppi, postazioni per la videoconferenza e altri spazi creativi. Prevediamo anche un'aula multiverso all'avanguardia dotata di tecnologie semplici e immediatamente fruibili, e di una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale sarà sicuro, adatto alla fascia d'età degli studenti della scuola, e sarà corredato di contenuti didattici " adatti alle esigenze degli studenti. Inoltre, integreremo anche lo spazio dedicato alla Web Radio, finalizzandolo ad una didattica sperimentale e innovativa tesa al coinvolgimento diretto e motivazionale dei giovani: uno strumento poliedrico e multidisciplinare che permette di allenare competenze sia tecniche che comunicative. Infine, il progetto vuole potenziare lo spazio biblioteca, quale ambito fisico e digitale dove studenti e docenti possono formarsi, confrontarsi e sperimentare nuovi percorsi didattici e culturali in un setting alternativo.

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 didattiche di nuova formazione	5	pc con doppio monitor, schermo interattivo e wifi	postazioni studenti e postazione docente	promozione dell'apprendimento attivo, la collaborazione tra gli studenti, la creatività, l'apprendimento personalizzato e l'insegnamento basato sull'evidenza.
Smart library / biblioteca	1	pc portatili, pc e stampante	postazioni lettura	La biblioteca scolastica supporta l'apprendimento, la ricerca e la lettura, offrendo risorse multimediali e collaborando con insegnanti per integrarsi nella didattica.
Ambiente polivalente	1	Digital teaching system	sedute, teaching wall e	implementazione della didattica laboratoriale secondo le teorie di Dewey e

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
			panche/sedute per debate	Bruner in materia di cittadinanza digitale. come da DIgiCom 2.2
WeBe Radio	1	Strumenti audio video per la creazione di contenuti digitali	strutture di supporto	promozione della creatività e dell'espressione artistica, l'acquisizione di competenze tecniche relative alla produzione audio e la possibilità di sviluppare la capacità di comunicare in modo efficace
Ambiente Teatro	1	Videocamera con controllo dedicato		promozione della creatività, dell'espressione corporea e verbale degli studenti, il miglioramento delle capacità di comunicazione e di relazione interpersonale
Aula Metaverso	1	Visori, pc, schermo interattivo e software per la didattica	postazioni studenti e docenti	creazione di un ambiente di apprendimento immersivo e coinvolgente, in cui gli studenti possono esplorare, sperimentare e collaborare in ambienti virtuali
Ambiente Palestra	1	pc e stampante		promozione della salute e del benessere degli studenti, attraverso l'attività fisica e sportiva
Aula mobile di Scienze	1	Kit digitali di biochimica, biofisica, botanica, microbiologia e genetica	carrello e strutture di supporto	sviluppare competenze scientifiche e tecnologiche, la capacità di problem solving e di pensiero critico, e a stimolare la curiosità e l'interesse per la scienza e la tecnologia
Aule mobili digitali	2	carrelli pc portatili/ chromebook		apprendimento attraverso l'uso di tecnologie informatiche e digitali
Ambienti didattici dedicati	10	schermi interattivi, sistemi audio, implementazione wifi, monitor		creazione di un ambiente di apprendimento funzionale allo sviluppo di competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza attiva

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

Le aule saranno modulari e flessibili, offrendo la possibilità di modificare la configurazione in base alle attività disciplinari e alle metodologie didattiche adottate dai docenti. Gli studenti avranno accesso ad ambienti dedicati, mentre la programmazione delle attività sarà adeguata per gestire la complessità del processo di rotazione tra gli studenti, al fine di sperimentare costantemente nuovi ambienti di apprendimento. Grazie alle nuove tecnologie acquisite, sarà possibile promuovere e sviluppare una didattica esperienziale e attività collaborative e cooperative, in cui gli studenti lavoreranno attivamente su progetti per potenziare le abilità di problem solving. Potenzieremo le competenze digitali degli studenti, favorendo un accesso attivo e consapevole alle risorse digitali, in modo da apprendere un uso consapevole, sicuro e critico delle tecnologie. Infatti la produzione di contenuti digitali e l'uso di applicazioni specifiche richiedono una vasta gamma di competenze, che includono competenze tecniche, logiche, computazionali, argomentative e semantiche. Un obiettivo è quello di trasformare gli studenti da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che ci troviamo ad affrontare riguarda lo sviluppo delle abilità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare e produrre informazioni complesse e strutturate, sia nell'ambito scientifico e tecnologico che in quello umanistico e sociale. Promuoveremo anche l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con un ampio spazio comune. L'aula metaverso sarà a disposizione di tutto l'istituto e integrerà la didattica tradizionale con contenuti immersivi, offrendo agli studenti la possibilità di scoprire ed esplorare risorse uniche attraverso un approccio cooperativo e laboratoriale. Infine la biblioteca scolastica del nostro istituto si rinnova per essere uno spazio di apprendimento fisico e digitale in una scuola aperta ed inclusiva, nella quale la lettura, il pensiero critico e la creatività sono ritenuti fondamentali per la crescita degli studenti. La biblioteca e l'aula polivalente, si propongono quale spazio per l'apprendimento attraverso l'indagine, con le metodologie del problem solving, del critical thinking e del debate, ma anche come spazio tecnologico per la creazione e condivisione di contenuti digitali.

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.

Il progetto prevede l'implementazione di nuove tecnologie e metodologie didattiche nella formazione STEAM, con l'obiettivo di rendere le lezioni più inclusive e innovative. Gli strumenti introdotti includono il coding, la programmazione e il pensiero narrativo, in grado di coinvolgere efficacemente anche gli studenti con disturbi dell'apprendimento. Vengono introdotti anche compiti ludici e ambienti adatti all'uso di strumentazione tecnologica, con lo scopo di facilitare la concentrazione e la decompressione degli studenti. Gli ambienti predisposti includono anche spazi per la riflessione metacognitiva e per l'apprendimento peer-to-peer. Inoltre, si ritiene che l'esperienza della radio possa aiutare gli studenti a migliorare la motivazione e l'autostima. Infine, la biblioteca è facilmente accessibile e dotata di testi in scrittura CAA e di audiolibri per facilitare l'accesso ai contenuti anche per gli studenti con bisogni educativi speciali.

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

Per l'elaborazione di un progetto condiviso e per consolidare un positivo senso di identità prof.le basato su scelte partecipate oltre che sulla caratterizzazione tematica e disciplinare delle aule, il processo attivato vuole responsabilizzare e valorizzare i docenti e i dipartimenti disciplinari. Il gruppo di lavoro traduce le diverse istanze ed esigenze in azioni concrete attraverso coordinamenti periodici e la condivisione dei materiali. Il Dirigente scolastico ha costituito un gruppo di lavoro composto da figure professionali rilevanti per l'istituzione scolastica, assegnando loro compiti e responsabilità. Per le infrastrutture di progetto, si utilizzano materiali e documenti condivisi, videoconferenze e un calendario condiviso delle risorse. Sono, inoltre, stati somministrati ai docenti, alle famiglie e agli studenti dei questionari. In sintesi, il gruppo di progettazione ha adottato un approccio collaborativo e ha coinvolto attivamente tutti i soggetti interessati.

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

Per garantire il successo di un cambiamento come quello in corso, è necessario che le competenze siano diffuse. A tal fine, prevediamo una intensa formazione iniziale, estesa a tutto il personale dell'istituto, a cui farà seguito da percorsi di formazione continua, sia interna che esterna, destinati ai docenti, su temi sia specifici, sia disciplinari. Inoltre, sfrutteremo le risorse formative messe a disposizione da importanti aziende, prevedendo momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali rivolti ai docenti e agli studenti, in particolare quelli delle prime classi, a partire dall'anno 2023 e in modo più intenso dal 2024/2025. In questo modo, avremo a disposizione risorse ed esperienze condivise utili per il futuro. L'accompagnamento offerto sarà personalizzato in base alle esigenze didattiche specifiche della scuola e mira a facilitare l'avvio della sperimentazione con l'utilizzo degli strumenti a disposizione. Infine, si utilizzerà l'offerta di formazione PAT.

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	950

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	24	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%		107.303,49 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		35.767,82 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		17.883,91 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		17.883,91 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			178.839,13 €	

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.