



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*  
**Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza**



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

**FUTURA**  
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI



**Italiadomani**  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

## Informazioni avviso/decreto

### Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

### Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-961

### Descrizione avviso/decreto

L'Azione 1 "Next Generation Classrooms" ha l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado, in ambienti innovativi di apprendimento. Ciascuna istituzione scolastica ha la possibilità di trasformare la metà delle attuali classi/aule grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

### Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

## Dati del proponente

### Denominazione scuola

I.I.S. P. BOSELLI

### Codice meccanografico

TOIS052008

### Città

TORINO

### Provincia

TORINO

## Legale Rappresentante

### Nome

ADRIANA

### Cognome

CIARAVELLA

### Codice fiscale

CRVDRN67R51G273M

### Email

adriana.ciaravella@istruzione.gov.it

### Telefono

3382261512

## Referente del progetto

### Nome

adriana

### Cognome

ciaravella

### Email

dirigenteboselli@gmail.com

### Telefono

3382261512

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

I14D22003830006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11041

#### Titolo progetto

B-LINK Boselli-Learning, Interactivity, Networking, Knowledge

#### Descrizione progetto

L'I.I.S. BOSELLI intende realizzare all'interno delle tre sedi dell'istituto, un cambiamento basato sul modello organizzativo della Didattica per ambienti di apprendimento quale leva di cambiamento pedagogico che utilizza aule e spazi rendendoli funzionali e supportivi sia per potenziare la didattica che per implementare le competenze trasversali. Gli ambienti saranno trasformati, attraverso la realizzazione di appositi setting didattici dinamici e adattabili, in spazi didattici e di comunità funzionali allo sviluppo di competenze, all'esplorazione, alla discussione, alla stimolazione della creatività e alla relazione, in cui i saperi si intrecciano con la dimensione emotiva e inclusiva dell'apprendimento, coinvolgente anche dal punto di vista sensoriale. L'obiettivo, partendo dall'analisi del RAV e dal PDM trasfuso nel PTOF d'Istituto, è quello di superare il modello trasmissivo e adottare modelli di didattica attiva che mettano ogni studente in situazioni di apprendimento continuo e che gli permettano di sviluppare capacità argomentative e comunicative. Perciò, nelle tre sedi, circa il 30% delle aule diventeranno disciplinari, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale, altre assumeranno carattere ibrido.. Le aule si evolveranno in aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on. Tutti gli ambienti saranno interconnessi a laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi dell'istituto. In particolare si andrà ad intervenire sia sulle aule già esistenti che sugli spazi indoor e outdoor e i luoghi di connessione (corridoi, giardini, etc...) che andranno a costituire l'infrastruttura apprenditiva della scuola. Agli arredi esistenti, implementati con quelli di nuova adozione e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. L'obiettivo è creare occasioni di apprendimento che, grazie ad un setting flessibile e senza barriere fisiche diventino laboratori didattici ed esperienziali. Grande attenzione sarà dedicata agli spazi di connessione, che diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi. I luoghi comuni verranno ripensati, In particolare: - gli atri verranno resi luoghi di scambio e condivisione didattica, fornendo ambienti utilizzabili - le biblioteche diventeranno ambienti non finalizzati solo alla conservazione di libri e documenti, bensì aree adatte alla consultazione, lettura, presentazione, discussione; - i corridoi si trasformeranno in spazi allestiti con lockers finalizzati - verrà realizzata in ogni sede un'aula sensoriale per i bisogni speciali e n. 3 ambienti interdisciplinari - le aree outdoor saranno ripensate per favorire la didattica esperienziale; - biblioteche tematiche, isole tecnologiche, ambienti destinati al teatro, al Debate,, alla grafica alle STEM, alla comunicazione Web radio in modo che sia favorita la visione olistica e interdisciplinare del sapere e il lavoro in team dei docenti. - le palestre saranno rese maggiormente fruibili per attività di wellness psico-fisico. Andremo a creare nelle tre sedi una ClassVR con visori di realtà virtuale e con software specifici Sarà ampliata la dotazione di dispositivi personali. In tutte le aule saranno poi previste dotazioni "caratterizzanti" di base. La strutturazione degli ambienti sarà attuata con costante attenzione alla sostenibilità ambientale, valore fondante del curriculum.

#### 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.).**

Nelle tre sedi del nostro istituto tutte le aule sono dotate di Smart TV, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare ed arricchire ulteriormente, grazie a nuovi accessori e setting. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche scelte dai diversi dipartimenti. A scuola abbiamo inoltre una buona dotazione di arredi: tavoli modulari, che fino ad oggi sono stati comunque utilizzati in forma schierata e che si rivelano ora particolarmente adatti a riconfigurare gli ambienti in chiave flessibile e modulare, sedie su ruote, leggere, resistenti e colorate, perfette per i laboratori. I dispositivi personali che andremo ad acquisire andranno invece ad arricchire la dotazione di devices che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti e che, dopo il periodo emergenziale, sono tornati nella loro totalità nell'istituto. Presso una delle sedi è già presente un carrello autoalimentante e una dotazione di notebook. In questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili e a rischio di dispersione.

## 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 fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, ambienti fisici di apprendimento innovativi. Le aule diventeranno disciplinari, restituendo ad ogni dipartimento una dimensione laboratoriale. Ogni docente ed ogni dipartimento potranno modellare le aule su esigenze concrete di insegnamento laboratoriale. Pertanto, partendo dalle dotazioni già in essere nell'istituto grazie ai finanziamenti PON precedenti e alle altre risorse dedicate, intendiamo andare ad acquistare arredi flessibili per permettere la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica all'avanguardia con visori di realtà virtuale, affiancati da dispositivi personali con carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Unitamente agli ambienti polifunzionali, anche spazi di connessione (atri, biblioteche, corridoi, aree outdoor e palestre) diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento, di scambio e di interazione tra docenti e ragazzi.

**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.)
atrio_andito	4	• Monitor interattivo all'ingresso che svolge il ruolo di banner informativo	divani ad isola e appoggi	☐ Aumentare la motivazione negli studenti. ☐ Incrementare il successo scolastico. ☐ Potenziare la funzione formativa della scuola. ☐ Collegare l'istituzione scolastica con il territorio. ☐ Fare della
corridoio	6	• totem e video	illuminazioni_Lockers con serratura per custodire documenti ed effetti personali	☐ Promuovere la partecipazione consapevole, responsabile e autonoma degli studenti alle attività comuni. ☐ Far acquisire comportamenti volti all'accettazione, al rispetto, alla solidarietà verso l'alt
aule sensoriali	3	• Computer fisso con tastiera speciale con sintesi vocale • Sistema di Smart TV con soundbar integrato • Proiettore di luce a cascata -	arredi sensoriali con giochi pedagogici - attrezzi per la manualità - stampante 3D-• Poltrone avvolgenti sicure • Materassi ad acqua	• Facilitare l'ingresso a scuola degli alunni diversamente abili e sostenerli nella fase di adattamento al nuovo ambiente; • promuovere la socializzazione finalizzandola al miglioramento dell'asse rel
spazi outdoor	3	tablet -Microfoni e amplificazione	- attrezzature analogiche - sedute e tavoli- lavagna mobile - Gazebo per favorire la didattica all'aria aperta - tribunette	spazio multifunzione per lo sviluppo di abilità e competenze artistiche, dialettiche e trasversali; Riorganizzare il tempo del fare scuola apprendimento sostenibile ed emozionale
biblioteca	3	• Postazioni informatiche fisse; • Stampante e scanner • Monitor interattivo	• Illuminazione - Scaffali mobili • Armadi per la custodia e la salvaguardia dei libri • Tavolo modulare • Agorà morbida	☐ Acquisizione di conoscenza e consapevolezza di sé. ☐ Promozione della partecipazione consapevole e responsabile ☐ Arricchimento culturale Creare un luogo di ricerca ☐ Luogo della riflessione
palestra	3	wearable devices ambientazioni grafiche digitali, unite alla tecnologia applicata a pedane	• Materassini per aree di meditazione e mindfulness	• Applicare in modo consapevole i principi metodologici utili e funzionali per mantenere un buon stato

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
		sensorizzate, specchi digitali e treadmill		di salute. • Muoversi nell'ambiente, scolastico e non, rispettando alcuni criteri di sicurezza pe
Aula immersiva con realtà aumentata	3	• Proiettori con sistemi Touch • Visori VR • Software specifici per ogni disciplina - microfoni - MARKER basati su image tracking Strumenti per video 2D, animazioni 3D -	• Pareti mobili e divisori	immergere gli studenti in esperienze ad elevato impatto visivo ed emotivo, • potenziare la ritenzione delle informazioni, • accrescere la motivazione, realizzare ambienti inclusivi
Aula disciplinare ibrida	12	• Notebook posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. • amplificatori soundbar	• Pareti mobili e divisori -	Sviluppare competenze, acquisire conoscenze specialistiche delle discipline; sviluppare capacità di analisi; organizzare le conoscenze, potenziare le capacità logico-operative -esperienza multicanale

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, ovvero dalla possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti potranno ruotare all'interno degli ambienti innovativi. Questo, consentirà ampio respiro ai ragazzi che spostandosi da un'aula all'altra, si troveranno sempre in ambienti nuovi funzionali alla concentrazione e all'active learning. Le nuove tecnologie acquisite, ci permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascuna aula anche problem solving. Potenzieremo le digital skills, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali: questo non per arrivare a delle conoscenze da considerarsi fine ultimo, quanto per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto grazie ai nuovi tools, infatti, determinerà un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiederà competenze adeguate, che andranno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorreranno competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative, coerenti con la progettualità già presente nel PTOF del nostro istituto. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a "produttori" di contenuti e architetture digitali. Essenziale è che i nuovi ambienti creati abbiano al centro gli studenti, in modo che possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, frammentando le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno, il proprio sapere. Tutto questo viene attuato in funzione delle professioni del futuro, collegate agli indirizzi di studio dell'istituto e declinate nel PeCup con i relativi codici Ateco. Una delle sfide formative forse più impegnative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Le strumentazioni modulari (come i Chromebook su carrelli mobili o Soundbar) consentiranno di supportare quanto descritto

## **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 ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare l'inclusione e la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Le tecnologie prescelte sono pensate per supportare anche l'apprendimento esperienziale e di didattica ibrida. L'implementazione della dotazione comune digitale di base nelle aule è pensata per garantire interventi mirati e finalizzati a sviluppare competenze interdisciplinari. L'Istituto Boselli si trasformerà in una scuola d'avanguardia, con spazi abitabili dall'intera comunità scolastica, in cui lo scambio di informazioni possa avvenire anche in modo non strutturato. Un Istituto che si apre all'esterno e diventa baricentro e luogo di riferimento per la comunità locale: aumentando la vivibilità dei suoi spazi, diventando un civic center in grado di fare da volano alle esigenze della cittadinanza e di dare impulso e sviluppo a istanze culturali, formative e sociali.

### **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

project manager, esperto per supporto al RUP, RSPP, consulente psicologico e/o pedagogico, componenti di commissioni di gara, professionisti (architetto e/o pedagoga) per progettazione didattica e d'aula, esperto per la rilevazione e analisi swot, esperti per collaudo tecnico-amministrativo

### **Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione**

Il gruppo di progetto, si organizza in sotto-gruppi funzionali. I momenti di condivisione (a distanza e in presenza) sono potenziati da un Repository di materiali in Drive, fogli di lavoro condivisi (Google Moduli), documenti di testo. Utilizza strumenti di rilevazione condivisa e di progettazione, oltre che per la conduzione di analisi swot. Il GOP interagisce costantemente con i dipartimenti, le F.S. e le commissioni di lavoro. Le scelte pedagogiche saranno definite consultando famiglie e alunni, stakeholders, rappresentanti di enti pubblici e terzo settore. Il gruppo di progetto di massima, definito dal Dirigente Scolastico, sarà arricchito, in fase operativa, con figure esperte che costituiranno il GOP. Per registrare l'avanzamento, il monitoraggio sarà frequente e continuo per verificare il raggiungimento degli obiettivi previsti e apportare, ove necessario, opportuni correttivi ed integrazioni

### **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

Sono previste attività di accompagnamento formativo per i docenti per il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali, la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione; La dotazione tecnologica immersiva, la realizzazione dei laboratori professionalizzanti, strumentazioni robotiche, di grafica e i software specifici saranno accompagnati da specifica formazione anche da parte dei fornitori e gestori di piattaforme. Specifiche misure di accompagnamento saranno avviate nell'ambito di attività di Job shadowing da svolgere all'estero nell'ambito delle iniziative Erasmus già finanziate all'Istituzione scolastica. I docenti saranno accompagnati anche nel potenziamento di competenze volte ad interconnettere la didattica in aula con quella a casa, attraverso una piattaforma scolastica (tipo moodle) che garantisca anche la sicurezza dei dati

### **Descrizione delle misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati**

Ogni aula diventa un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative Saranno, quindi previsti: aggiornamento degli strumenti di pianificazione e valutazione Strategia Scuola 4.0", per declinare il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR (a.s. 2025/2026) mappatura dei diversi ambiti tecnologici di innovazione legati all'aggiornamento del profilo di uscita dello studente, con particolare attenzione al potenziamento delle sue competenze digitali specifiche dell'indirizzo di studio potenziamento competenze digitali dei docenti (quadro di riferimento DigComp 2.2 (Quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti) aggiornamento del curriculum e del piano dell'offerta formativa definire obiettivi e azioni di educazione civica digitale gestione della transizione digitale

## 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	1000

## 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	37	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%		165.426,20 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		55.142,07 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		27.571,03 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		27.571,03 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				275.710,33 €

## 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.