



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.C. " GINO FELCI "

Codice meccanografico

RMIC8F700A

Città

VELLETRI

Provincia

ROMA

Legale Rappresentante

Nome

GIOVANNI

Cognome

SANTULLI

Codice fiscale

SNTGNN64B03E738R

Email

giovanni.santulli@ginofelci.it

Telefono

3355948114

Referente del progetto

Nome

Ilaria

Cognome

Colella

Email

ilaria.colella@ginofelci.it

Telefono

3932130020

Informazioni progetto

Codice CUP

F14D22003330006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-12909

Titolo progetto

Next generation classrooms

Descrizione progetto

Il progetto prevede di realizzare 28 ambienti di apprendimento innovativi in tutto l'istituto. La progettazione include l'acquisto di attrezzature, contenuti digitali, app e software, e l'adozione di arredi innovativi, con il supporto di attività tecnico-operative. Lo spazio di apprendimento viene riorganizzato per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia. Il Design dell'ergonomia didattica e tecnologica permette di utilizzare le aule esistenti. Grazie alla riconfigurazione della disposizione delle sedute e all'alternanza di dispositivi tecnologici, si abilitano aule con 2 modalità di esperienze didattiche: a) fruizione di contenuti virtuali, multimediali e interattivi, resi disponibili dal docente con l'utilizzo di Digital Board e sui dispositivi digitali degli studenti; b) esperienze di viaggio e simulazione in virtual reality a 360 gradi, effettuate individualmente dagli studenti con visori VR sotto il controllo del docente. La proiezione immersiva permette anche lezioni frontali di medio-lunga durata, mentre le esperienze in VR e AR sono brevi e molto intense. Sono previste sedute e arredi che permettono la rapida riconfigurazione dell'ambiente formativo. I dispositivi individuali vengono trasportati nelle singole aule con carrelli mobili, al momento dell'esperienza didattica dedicata, consentendo di ridurre il numero di dispositivi necessari all'istituto. La dotazione minima per ogni ambiente prevede, se sprovvisto, di un Monitor Touch e un sistema di videoconferenza. Integrato nel monitor si dispone di una piattaforma didattica per le varie discipline. Nelle aule e/o laboratori si può prevedere l'utilizzo di Nb/Chromebook, per permettere di utilizzare al meglio la piattaforma workspace già in uso presso l'istituto e un laboratorio mobile con kit STEAM per la progettualità condivisa. E' previsto l'utilizzo di penne grafiche e tablet correlati a specifiche app Open Source, per sviluppare le capacità di scrittura e disegno nelle attività artistico letterarie al fine di contribuire lo sviluppo armonioso della personalità e per la formazione di una persona e di un cittadino capace di esprimersi con modalità diverse, di fruire in modo consapevole dei beni artistici, ambientali e culturali. Si prevede l'acquisizione di kit STEM che consentiranno un percorso educativo articolato in 4 step (Costruire- Sperimentare- Imparare- Inventare). Il metodo di insegnamento prevede di partire dal kit di costruzione con lo scopo di sviluppare manualità e percezione spaziale fino ad arrivare all'acquisizione di competenze quali creatività e problem solving con approcci ingegneristici e scientifici.

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.).

Nel nostro istituto abbiamo già 30 Digital Board e 30 webcam, acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori. Altre 16 Digital Board acquisite con il contributo dei genitori e con altri finanziamenti destinati agli acquisti di strumenti e attrezzature per l'ampliamento dell'offerta formativa. Questo ci fornirà 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 non abbiamo una buona dotazione di arredi che andremo ad acquisire nella percentuale stabilita dal PNRR: tavoli modulari a ribalta, sedie impilabili, leggere, resistenti e colorate, perfette per le aule ordinarie, alti sgabelli per i laboratori. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (PC portatili e tablet) andranno invece ad arricchire la dotazione di circa 100 device che l'Istituto ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti (PON Smart Class, Kit scolastici, Apprendimento e Socialità, DL 137/2020, DL 18/2020, PNSD, Diritto allo Studio): 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 il nostro istituto intende realizzare 28 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Manterremo la struttura delle aule esistenti nelle quali utilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto in quanto sono flessibili e permettono la rimodulazione del setting secondo le esigenze e le scelte didattiche dei docenti. Alcuni spazi, per esempio i laboratori, verranno integrati con ulteriori arredi e dotazioni, mentre altri, che risultano liberi, verranno trasformati in ambienti digitali innovativi totalmente nuovi da allestire con arredi e tecnologie dedicate al potenziamento delle diverse discipline. La maggior parte delle nostre aule sono già in possesso della dotazione digitale minima (monitor touch screen e servizi di videoconferenza), pertanto si andranno ad integrare queste ultime con notebook (ove mancante) e Chromebook. La numerosità dei nostri plessi, dislocati anche fuori del centro storico, rende necessario il potenziamento delle dotazioni digitali per plesso, fruibili da quella specifica utenza. Per tale motivo andremo a fornire ogni plesso di penne grafiche per la creatività digitale, kit STEM per lo sviluppo del pensiero computazionale, carrelli di ricarica dei pc e impianto audio per favorire negli alunni l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione. I docenti potranno utilizzare a rotazione e in maniera condivisa tutte le dotazioni elencate per approfondire gli obiettivi curricolari e per attuare una didattica quotidiana personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Andremo ad implementare il laboratorio STEM con ulteriori kit e software scientifici e lo scanner 3D. Realizzeremo un nuovo laboratorio polifunzionale per l'area umanistico-artistica-musicale, con dotazione digitale minima, penne grafiche, tablet, impianto audio, arredi modulari. Infine andremo a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, un'aula immersiva e all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, corredata di contenuti didattici già pronti.

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 plesso Colle Perino	4	Monitor e servizio di videoconferenza già in dotazione, da integrare con chromebook.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Colle Perino	1	Monitor già in dotazione, da integrare con servizio di videoconferenza, chromebook, penne grafiche, kit STEM, carrello ricarica e impianto audio.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aule plesso Pratolungo	4	Monitor e servizio di videoconferenza già in dotazione, da integrare con chromebook.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula plesso Pratomlungo	1	Monitor già in dotazione, da integrare con servizio di videoconferenza, chromebook, penne grafiche, kit STEM, carrello ricarica e impianto audio.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Luigi Novelli	3	Monitor e servizio di videoconferenza già in dotazione, da integrare con chromebook.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Luigi Novelli	1	Monitor già in dotazione, da integrare con servizio di videoconferenza, chromebook, penne grafiche, kit STEM, carrello ricarica e impianto audio.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Rosita Zarfati	4	Monitor e servizio di videoconferenza già in dotazione, da integrare con chromebook.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Rosita Zarfati	1	Monitor già in dotazione, da integrare con servizio di videoconferenza, chromebook, penne grafiche, kit STEM, carrello ricarica e impianto audio.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aule plesso Aurelio Mariani	4	Monitor e servizio di videoconferenza già in dotazione, da integrare con chromebook.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Aurelio Mariani	1	Monitor già in dotazione, da integrare con servizio di videoconferenza, chromebook, penne grafiche, kit STEM, carrello ricarica e impianto audio.	Sedie, tavoli modulari, armadi	Implementazione digitale delle aule esistenti per favorire l'apprendimento cooperativo, la progettualità condivisa e l'inclusione.
Aula plesso Clemente Cardinali	1	Nuovo ambiente da dotare di monitor, servizio di videoconferenza, notebook e licenza.	Box a muro per custodia notebook.	Nuovo ambiente di apprendimento innovativo con dotazione digitale minima.
Aula plesso	1	Monitor, servizio di	Sgabelli, armadi	Implementazione digitale del

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Clemente Cardinali		videoconferenza, stampante 3D, kit STEM già in dotazione, da integrare con scanner 3D, vari software specifici.		laboratorio di scienze.
Aula plesso Clemente Cardinali	1	Nuovo ambiente da dotare di monitor, servizio di videoconferenza, notebook, vari software specifici, penne grafiche, tablet, impianto audio, carrello di ricarica.	Sedie, tavoli modulari, armadi. Box a muro per custodia notebook.	Nuovo ambiente di apprendimento innovativo e laboratoriale per lo svolgimento di attività nelle discipline umanistico-letterario-artistiche.
Aula plesso Clemente Cardinali	1	Nuovo ambiente immersivo da dotare di video wall, notebook, software dedicati AR/VR, visori, impianto audio e cablaggio di rete.	Sedie	Nuovo ambiente di apprendimento innovativo per la didattica immersiva ed espressiva.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno di ambienti dedicati: l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. I ragazzi ruoteranno nelle aule, trovandosi di ora in ora in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno la rinascita continua della concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite, permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali 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 comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a/e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative 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. Promuoveremo inoltre 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 immersiva, a disposizione di tutto l'istituto e che integrerà la didattica tradizionale con contenuti immersivi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

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 la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento. Le tecnologie prescelte per le aule (accessori per digital board) sono pensate per supportare, sia in aula che fuori, l'apprendimento esperienziale, e di creare esperienze di didattica ibrida, per includere nelle lezioni anche gli studenti che non potranno essere in classe, o che saranno costretti ad assentarsi per alcuni periodi. L'implementazione della dotazione comune, digitale, di base nelle aule, è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere, con robotica e STEM, con periodici momenti di confronto tra classi aperte incrociate, che si sono rivelati ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche, grazie anche alla gamification.

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

Andremo a responsabilizzare fortemente docenti e dipartimenti, per creare un senso di appartenenza forte all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, seppur per macro indirizzi e non per singola materia. Singoli desideri ed esigenze saranno tradotti dal gruppo di progettazione, che alternerà momenti in presenza a coordinamenti puntuali e periodici garantiti dalle tecnologie e da file condivisi. Il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili è già stato individuato. Abbiamo incaricato i diversi componenti del team, e assegnato loro i compiti e le responsabilità connesse. Per quanto riguarda le infrastrutture di progetto, ovvero gli strumenti necessari all'organizzazione e alla gestione delle attività come luoghi di lavoro, esse fondamentalmente consisteranno in fogli di lavoro condivisi (Pacchetto Microsoft Office), documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse

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

Una rivoluzione come questa ha bisogno di competenze diffuse: sarà previsto un momento forte di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Inoltre, parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: andremo a prevedere, nel corso dell'anno 2023 e più intensamente a partire dal 2024/2025 momenti di formazione, condivisione e confronto su questi materiali, rivolti sia ai docenti che agli studenti stessi, specie a quelli delle prime classi. In questo modo ci assicureremo un bagaglio gratuito di risorse ed esperienze condivise da cui partire.

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	800

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%		93.890,55 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		31.296,85 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		15.648,42 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		15.648,42 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			156.484,24 €	

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.