



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



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



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. ASSISI 3

### Codice meccanografico

PGIC833006

### Città

ASSISI

### Provincia

PERUGIA

## Legale Rappresentante

### Nome

SANDRA

### Cognome

SPIGARELLI

### Codice fiscale

SPGSDR63E46D653E

### Email

pgic833006@istruzione.it

### Telefono

075 8038063

## Referente del progetto

### Nome

ANGELA

### Cognome

BOLIS

### Email

angela.bolis@istitutocomprendivo-assisi3.com

### Telefono

+393336713712

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C74D22002570006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-11053

#### Titolo progetto

NEXT GENERATION CLASSROOMS - IC ASSISI 3

#### Descrizione progetto

Le scelte strategiche che definiscono l'approccio progettuale sono individuate in raccordo con il PTOF 22-25 e rispondono alle priorità e traguardi del RAV -esiti scolastici/ competenze chiave europee- ed ai correlati obiettivi operativi che vedono la scuola impegnata nell'adozione di un piano triennale per la Transizione Digitale basato sui frameworks dalla Commissione Europea per le competenze digitali: DigComp 2.2, EduDigComp e DigCompOrg e la sperimentazione di un curriculum digitale di istituto in continuità formativa dall'infanzia alla secondaria I grado mirato sulle competenze di cittadinanza digitale e digitale "del fare" (computing, robotica, elettronica..). Gli obiettivi che si andranno a perseguire con il progetto sono attuativi del percorso del PdM "Piano Scuola Digitale". Il piano vuole essere lo strumento di programmazione per il consolidamento del percorso finora intrapreso dalla scuola sul fronte della digitalizzazione dei contesti e dei processi di insegnamento/apprendimento e la strategia digitale individuata dall'istituto per armonizzare le spinte ed opportunità sia interne che esterne offerte dalla transizione digitale in atto nel nostro paese. Il percorso è articolato in: Attività 1: POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DELLO STUDENTE attraverso il curriculum digitale di Istituto, Attività 2: POTENZIAMENTO INFRASTRUTTURALE di ambienti e strumenti (PNRR linea di investimento 3.2 Scuola 4.0 - Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori"), Attività 3: POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DEL DOCENTE in ottica transdisciplinare (PTformazione istituto e PNRR linea di investimento 2.1"Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico). In tale quadro di contesto il progetto mira alla realizzazione/potenziamento di ambienti di apprendimento innovativi che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici e degli ambienti digitali-virtuali. Si trasformeranno spazi, laboratori e classi, potenziando un setting che preveda l'attività laboratoriale quale supporto di una didattica attiva sia nelle attività curricolari che extracurricolari. Gli ambienti saranno potenziati con attrezzature digitali versatili che, attraverso la rete wireless e cablata, consentiranno agli alunni di condividere le operatività in cloud computing e di creare artefatti digitali di vari formati per il digital storytelling; allo stesso modo saranno potenziate le operatività in ambito STEAM anche attraverso la didattica immersiva. La trasformazione fisica e virtuale sarà supportata da metodologie di apprendimento che sono funzionali al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche, del pensiero creativo e divergente. I layout degli ambienti saranno ridefiniti con soluzioni polifunzionali interoperabili e facilmente configurabili in base all'attività da svolgere. Si opererà in due plessi di primaria e uno di secondaria di primo grado, con target di 12 ambienti di apprendimento di cui 8 alla primaria e 4 alla secondaria. Per i due ordini di scuola si è scelto di operare con soluzioni differenti che perseguono in ogni caso gli stessi obiettivi sopra individuati, nell'ottica della verticalizzazione degli apprendimenti e upgrade delle competenze da acquisire.

#### 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.).**

Nei contesti coinvolti dal progetto gli spazi sono sufficientemente strutturati, con aule di media cubatura e spazi laboratoriali di più ampia metratura. La scuola dispone di una buona dotazione tecnico-tecnologica e di rete LAN/WIFI (connettività FTTC). Tutti gli ambienti laboratoriali e classi sono dotati di monitor interattivi 4k (fissi/carrello da 65"/75"). Sono presenti laboratori digitali mobili costituiti da 5 armadi repository 32/p e 2 da 12/p con chromebook e tablet (tablet Ipad Air, tablet android) e notebook distribuiti nei tre plessi, 4 laboratori cablati con postazioni fisse e notebook e di 4 ambienti tipologia Atelier Creativi. La dotazione tecnologica della scuola, ha una vita media di circa 4 anni. Nelle classi sono presenti per il 60% banchi monoposto di tipologia componibile/mobile forma trapezoidale. I plessi sono inoltre potenziati con: proiettori WIFI portatili e da tavolo, document camera, webcam, torri di ricarica, tavoli ribaltabili, stampa 3D, digital cutter, microscopi digitali, dispositivi robotici ed elettronici, set videomaking, set per il podcasting e kit per idroponia. Negli ambienti oggetto degli interventi sono presenti: PRIMARIA: 1 Digital Active Panel + notebook connessione LAN/WIFI in ogni ambiente, 2 stampanti 3D, dispositivi di robotica educativa (beeboot+blueboot (24), 1 kit Thimio (6), 2 kit bubble pro (6), cubetto (3), codeyrocky (5) codyroby (8), scribbler 3s (3) lego spike prime e wedo (9), engino kit costruzioni (60) dispositivi di elettronica educativa (inventor kit makey makey (24), arduino starter kit (10)), tablet android (11), chromebook con mouse (41), notebook (6), cuffie audio (20), webcam (10), 3 document camera (3), 2 monocassa bluetooth con 2 microfoni, 4 armadi repository, tavolette digitali (8). SECONDARIA 1 Digital Active Panel per ogni ambiente, 1 set videomaking con: 2 fotocamere reflex, 1 camera action con supporti, 2 microfoni shotgun, 2 fari neon con diffusori, 1 faro led portatile, 1 faro ring light, 2 cavalletti treppiedi, sliders, 1 stabilizzatore jimbals, teli e struttura per fondali e greenscreen, mixer video a 4 canali, 1 set per podcasting con: mixer per podcasting Rodecasterpro, 4 cuffie da studio, set audio per performance dal vivo con: 2 diffusori, mixer audio, 2 microfoni direzionali, 4 microfoni direzionali a condensazione, 1 micro panoramico a condensazione, set per elettronica educativa con componenti e sensoristica base, set per la robotica educativa, serre idroponiche.

## 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.**

Le soluzioni che si intendono adottare per l'azione progettuale prevedono la realizzazione di aule fisse nel settore primaria e ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi nella secondaria. L'approccio metodologico è quello del Iterative Design for Active Learnig (IDeAL) che permette al docente di calibrare il carico di lavoro in considerazione delle esigenze della classe e di sviluppare negli studenti competenze trasversali quali la creatività, la comunicazione, la collaborazione e il problem solving, attraverso l'attivazione di processi cognitivi a sostegno di un apprendimento significativo. Nella primaria, si intende realizzare aule per rendere più efficace l'apprendimento transdisciplinare basato sulle competenze favorendone il progressivo up grade nella verticalizzazione delle azioni all'interno delle diverse fasce di età. Verranno attrezzate 8 aule collaborative, per la cooperazione tra studenti e spazi per l'apprendimento diffuso individuale, riqualificando le aule in modo dinamico e flessibile per potere essere ristrutturare a piacimento e velocemente grazie ad arredi smart sulla base del metodo di lavoro adottato in classe e dotate di diverse tipologie tecnologiche. In linea con l'articolazione del curricolo verticale degli apprendimenti della scuola e di quello digitale in fase di sperimentazione si prevedono tre tipologie: Digital grade 1/2: setting per le classi 1° e 2° Digital grade 3/4: setting per le classi 3° e 4° Digital grade 5: setting per le classi 5°. Per la scuola secondaria si opererà su 4 ambienti di apprendimento già destinati ad uso didattico ordinario o laboratoriale promiscuo con accesso e rotazione delle classi: -ambiente di apprendimento STEM con curvatura sostenibilità ambientale (serra idroponica) potenziato con con dispositivi per la didattica immersiva e il data mining, -ambiente di apprendimento MULTILINGUISTICO con cablatura LAN e 20 postazioni di lavoro, -ambiente di apprendimento dedicato alla fruizione e composizione audio con l'allestimento di un laboratorio di produzione di musica elettronica, -ambiente di apprendimento MEDIA EDU per la produzione di digital-storytelling di vario formato, in particolare per podcasting e videomaking.

**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.)
Ambiente di apprendimento dedicato per disciplina -MEDIA EDUCATION- secondaria	1	tablet con accessori, set microfoni a condensatore, set microfoni lavadier,	Pannelli fonoassorbenti, cavalletti per fotocamera, telo blue screen roller up portatile.	Produzione digital-storytelling (videomaking, podcast, immagini) a potenziamento di attività di media-education e delle attività del Writing and Reading Workshop e per la lettura digitale
Ambiente di apprendimento dedicato per disciplina -STEM- secondaria	1	Laboratorio-serra con dispositivi di elettronica educativa per datamining relativi a serra idroponica con digital board per trasmissione dati. Componenti per realtà aumentata, AR/VR	Postazioni per datamining e controllo del laboratorio-serra, postazioni per programmazione e realtà aumentata	Potenziare le competenze STEM ricordando la didattica delle scienze al coding e IOT. Realizzare didattica immersiva e laboratori per potenziare le soft skills e la didattica inclusiva.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente di apprendimento dedicato per disciplina - MULTILINGUISMO- secondaria	1	Software linguistico residente/cloud con accesso tramite piattaforma, cuffie coprenti con microfono direzionale, dispositivi digitali. Applicazioni dedicate	pannelli fonoassorbenti, postazioni debate, Arredi per allestimento aula.	Acquisizione pluridimensionale delle competenze linguistiche arricchita con software dedicato all'insegnamento/apprendimento delle abilità di listening e speaking.
Ambiente di apprendimento dedicato per disciplina MUSICA e STRUMENTO - secondaria	1	Postazione Imac, speaker da studio, scheda audio, casse spia, tastiere midi, controller, license software dedicate per device	pannelli fonoassorbenti mobili, postazioni console	Allestimento di un ambiente di app. per la fruizione e la produzione musicale, con curvatura verso la produzione di musica elettronica e il soundscape
Aula fissa settore primaria	8	Chromebook-tablet, armadi repository, dispositivi robotica/elettronica educativa, impianto amplificazione del suono, piattaforme educative ed app per STEAM, set videomaking/podcasting	banchi e tavoli mobili e componibili, tavoli luminosi, Arredi e sedute morbide	Potenziamento delle competenze chiave disciplinari/trasversali con ambienti TEAL (Technology Enhanced Active Learning) per apprendimento attivo potenziato dalla tecnologia

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

Il progetto si basa sugli obiettivi che l'Istituto si prefigge di raggiungere nel PTOF 22-25, individuati sulla base del RAV e resi prioritari nel percorso "piano scuola digitale" del PDM. Gli obiettivi di innovazione sono: promozione dello sviluppo delle competenze di cittadinanza globale nell'ottica di educazione allo sviluppo sostenibile; promozione dello sviluppo di competenze di cittadinanza digitale, rafforzamento della funzione di orientamento e di apprendimento permanente del percorso di istruzione, prosecuzione del processo di innovazione didattica digitale, culturale e organizzativa per garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali dei bambini e degli studenti del I ciclo; potenziamento della capacità di intervento della scuola nella riduzione della dispersione implicita; creazione di sviluppo e innovazione sostenibile anche attraverso il cambiamento dei setting d'aula e degli ambienti laboratoriali, il potenziamento dei percorsi di cittadinanza digitale e per la transizione ecologica e la formazione e valorizzazione del personale e la semplificazione dell'azione amministrativa. Le soluzioni individuate per i 12 ambienti target sono quelle di aule TEAL (Technology Enhanced Active Learning) ovvero ambienti per l'apprendimento attivo potenziato dalla tecnologia e per lo svolgimento di attività didattiche che richiedono agli allievi capacità di problem solving. L'innovazione e implementazione tecnologica hanno come caratteristica di base la pervasività dell'approccio laboratoriale sia per quantità di dispositivi a disposizione in base al numero medio di alunni per classe (rapporto 1:1 o/e 1:2) che per tipologia. L'organizzazione oraria delle attività curricolari ed extracurricolari, con la rotazione negli ambienti dedicati per disciplina e per classi fisse, permetterà l'utilizzo dei diversi setting laboratoriali digitali da parte di tutte le classi e del loro corpo docenti. Si opererà per: -l'efficace verticalizzazione del curriculum di istituto degli apprendimenti, completato dalla sperimentazione del curricolo digitale in continuità formativa con l'infanzia, basato sul framework europeo delle competenze digitali dei cittadini, DigComp 2.2, -per adottare pratiche comuni per le STEAM ed il multilinguismo, - per potenziare i contesti laboratoriali per il consolidamento delle competenze di base di comunicazione in lingua madre (C1), in lingua straniera (C2), e quelle scientifico-matematico-tecnologiche (C3).

## **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.**

Le scelte operate per il progetto puntano a potenziare la capacità di intervento della scuola a supporto dei bisogni educativi dei singoli alunni sia nell'ottica inclusiva che di integrazione. Gli ambienti aumentati dalla tecnologia favoriscono la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze del singolo, e determinano un contesto motivante, diversificato e accessibile agli studenti che in un clima accogliente/favorevole incentrato sul benessere individuale e collettivo, operano in contesti di collaborazione/condivisione e di reciproco aiuto. Tali contesti permettono di attuare interventi nel rispetto delle diversità a tutto tondo e di percorrere vie di maggiore efficacia per promuovere la consapevolezza cognitiva ed emotiva, sostenere l'esplorazione e la scoperta laboratoriale ed incoraggiare la collaborazione tra pari e con gli adulti, per promuovere pari opportunità ed il superamento dei divari di genere.

### **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 GOP, presieduto dal D.S. è composto da personale interno in possesso di esperienze e competenze pertinenti (es. dall'animatore digitale) e/o da esperti esterni. La progettazione riguarda i seguenti aspetti: la ricognizione delle dotazioni digitali già in possesso della scuola e degli ambienti oggetto dell'intervento, il design degli ambienti di apprendimento e la definizione degli strumenti per la fruizione individuale e collettiva del web e di contenuti, per un'integrazione del digitale nella didattica quotidiana, la progettazione didattica in linea con il setting degli ambienti digitali di apprendimento, la previsione delle delle misure di accompagnamento e delle dinamiche attuative.

### **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

La formazione del personale è basata sul framework DigCompEdu per verificare e sviluppare i livelli di "competenza pedagogica digitale" e di "competenza tecnico-digitale s.s." con azioni di autovalutazione strutturata e di individuazione di priorità formative funzionali all'attuazione del curriculum digitale d'istituto e delle metodologie didattiche innovative connesse agli ambienti realizzati. Le iniziative prevedono l'organizzazione di attività formative anche in modalità di autoformazione, di ricerca didattica strutturata e l'organizzazione coordinata con altre scuole di iniziative di rete. Il team digitale interno opera con attività di mentoring e tutoring fra pari e con la produzione di materiali funzionali all'utilizzo diretto dei setting tecnologici-digitali. Sono inoltre in atto attività di scambio di pratiche a livello nazionale ed internazionale all'interno dei percorsi di accreditamento Erasmus plus 21-27 sui temi connessi alla didattica negli ambienti digitali.

## 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	368

## 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	12	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%		64.477,61 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		16.000,00 €
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%		8.941,96 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				89.419,57 €

## 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**  
25/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
Firma digitale del dirigente scolastico.