



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  
ACHILLE MAPELLI

Città  
MONZA

Codice meccanografico  
MBTD41000Q

Provincia  
MONZA E DELLA BRIANZA

## Legale Rappresentante

Nome  
Aldo

Codice fiscale  
MLZLDA67M14F704V

Telefono  
3474452995

Cognome  
Melzi

Email  
aldo.melzi@mapelli-monza.edu.it

## Referente del progetto

Nome  
Daniela

Codice Fiscale  
MLNDNL64L59C351Q

Cognome  
Maiolino

**Email**  
daniela.maiolino@mapelli-monza.edu.it

**Telefono**  
3470371883

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

F54D22003930006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-23821

#### Titolo progetto

MAPELLI 4.0

#### Descrizione progetto

Intendiamo adottare una soluzione ibrida riorganizzando le aule tradizionali e creando ventitre ambienti innovativi, tra cui un'aula steam, e tre aule tematiche e strutturando il setting dell'auditorium in tre spazi modulari flessibili e polifunzionali, integrati con le ICT, adatti ad attività collaborative, di ricerca, esperienze, debate, etc. Le aule fisse diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati, ad esse si aggiungeranno aule tematico/disciplinari a disposizione di tutte le classi dell'istituto, riorganizzate per consentire una didattica sperimentale più innovativa che utilizzi dotazioni tecnologiche più adatte ad attività dinamiche, immersive e multimediali se necessario con potenziamento della rete. Anche se interverremo fisicamente solo su ventisei ambienti di apprendimento, la trasformazione avrà impatto su tutto l'istituto. Creeremo spazi flessibili, rimodulabili che supportino l'adozione di metodologie didattiche innovative e variabili. Gli arredi scolastici saranno modificati solo negli ambienti di nuova creazione, mentre negli altri spazi, già ben dotati per arredi e dotazioni digitali interverremo con l'acquisto di nuove tecnologie. Acquisiremo armadietti o carrelli di ricarica con device per garantire una dotazione fissa di strumenti tecnologici per ogni ambiente da innovare insieme a kit o software dedicati scegliendo soluzioni che permettano la caratterizzazione di angoli tematici sia in ambito umanistico che scientifico all'interno di ciascun ambiente fisso curriculare. Tre ambienti, saranno allestiti ex novo, adattando spazi esistenti all'interno della scuola, per creare ambienti innovativi integrati da dedicare alle discipline umanistiche, a quelle prettamente scientifiche ed alle discipline Steam. Questi ambienti saranno fruiti a rotazione da tutte le classi. Per le aule umanistiche acquisiremo set per la creatività e per la realizzazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion) mentre le aule di indirizzo tecnico-scientifico saranno dotate di set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, strumenti che riteniamo indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Infine all'interno dell'ampia Aula Magna intendiamo realizzare tre zone flessibili, grazie all'acquisto di pannelli e di arredi all'uopo dedicati, che permettono una rapida riconfigurazione dell'ambiente, secondo le necessità didattiche, per creare di volta in volta ambienti di apprendimento collaborativi, o spazi di discussione, oppure di restituzione e sperimentazione didattica.

#### 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 quarantanove classi, sei aule speciali (bilingue, sdoppiamento, alternativa alla religione, ecc.), otto laboratori, quattro di informatica, uno di chimica, uno di fisica ed infine due laboratori specifici dell'indirizzo agrario, un caseificio e lab agraria. Quarantasei aule sono dotate di una digital board, in parte acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento; mentre le restanti nove aule sono dotate di Lim. Tutte le aule sono dotate di un notebook collegato alla lavagna interattiva/Lim e di dispositivi per video-conferenza ed altoparlanti, acquisiti in periodo di pandemia, quindi già adatte ad essere collegate in rete tra loro e per la DID. Questo ci permetterà di partire da una buona dotazione tecnologica comune di base già presente nei vari ambienti nei quali intendiamo intervenire. Per quanto riguarda gli arredi, il nostro istituto è provvisto di un'ottima dotazione di arredi tradizionali nuovi che si prestano ad essere facilmente riconfigurati. Inoltre sono state acquistate trenta sedie su ruote, leggere e resistenti, perfette per essere collocate negli ambienti innovativi, ad esempio negli spazi tematici da realizzare all'interno dell'Aula Magna. Garantiremo una diffusione più ampia delle tecnologie, anche attraverso l'acquisto e la diffusione di strumenti inclusivi per i soggetti più fragili o con bisogni educativi speciali e/o svantaggiati economicamente, arricchendo la dotazione attuale, costituita da centosessantanove device ed un carrello mobile con venticinque Chromebook, acquistati anche grazie ai finanziamenti precedenti.

## 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.

Gli ambienti innovativi che realizzeremo saranno fruiti dagli studenti della scuola in modalità ibrida. Ventitre aule saranno destinate agli studenti del primo biennio, saranno fisse, ed al loro interno gli studenti troveranno tutto ciò che permetterà loro di fruire di ambienti di apprendimento innovativi, dove la didattica che li rende protagonisti e che li accompagna, nessuno escluso nel percorso di crescita, sarà la base per attivare e costituire volano per un sistema virtuoso che attualmente nel nostro Istituto è praticato solo da un numero esiguo di docenti. Ciascuna di queste classi avrà delle dotazioni per permettere l'utilizzo hand-on di dispositivi sia per ambito disciplinare di tipo umanistico che scientifico; la cosiddetta dotazione base. Per le restanti classi, crederemo degli spazi, che si aggiungeranno a quelli esistenti, ovvero tre aule innovative complete di dotazioni, dalla digital-board, agli strumenti, software ed arredi. Ciascuna di esse rappresenterà un'aula disciplinare per le materie umanistiche, per le discipline scientifiche ed una specifica per le discipline steam, in cui gli studenti potranno sviluppare e sperimentare anche attività di coding e di robotica educativa. Tali classi saranno fruiti invece in modalità ibrida, ovvero adeguandosi alle esigenze dei vari docenti delle restanti classi che non hanno potuto accedere ai fondi PNRR. Ad ogni modo, in base alla ricognizione preliminare alla stesura del progetto, si è evidenziato che le dotazioni attuali di tutte le classi e dei cinque laboratori dell'istituto, costituita da strumentazione all'avanguardia, si possono considerare soddisfacenti ed abbastanza allineate alle richieste del Piano scuola 4.0, cosicché si possa intervenire in altro modo per rispondere agli standard richiesti dallo stesso. Le aule diventano aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, supportata da strumenti adeguati e accessibili a tutti. Quindi, anche se andremo a intervenire fisicamente su ventitré ambienti di apprendimento, la trasformazione avrà impatto su tutto l'istituto. Infine andremo a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, nell'Aula Magna. Ovvero uno spazio flessibile che potrà essere partizionato/riconfigurato con pannelli, in base alle attività da svolgere (Debate, Agorà, teatro e attività di gruppo, ecc.) e sarà dotato di tutte le strumentazioni, comprese quelle per realizzare audiovisivi e per creare musica.

**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.)
Aula Magna 1 Agorà	1	device di supporto	agorà, divanetti	Ambiente per la discussione
Aula Magna 2	1	device di supporto	sedie a rotelle pannelli divisori	ambiente per attività didattiche collaborative
Aula Magna 3	1	Digital Board mobile microfoni cinepresa photo Cuffie videoproiettore impianto audio tastiera digitalizzata consolle di registrazione software dedicati	sedie e tavoli impilabili pannelli	ambiente per la creazione e la fruizione di contenuti multimediali e musicali

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aula tematica area umanistica	1	Device di supporto Digital board Tavolette grafiche Software didattici per la promozione di scrittura e lettura Catalogo digitale, Dispositivi per la realtà virtuale e aumentata Dispositivi per dsa	sedie tavolini mobiletti/carrello di ricarica	Ambiente per la realizzazione di attività creative, per la creazione di contenuti digitali, per sperimentare l'immersione in ambienti virtuali di apprendimento dedicati alle discipline umanistiche
Aule multi-tematiche classi prime	10	Device di supporto Digital board Tavolette grafiche Kit elettronici Device AR e VR Kit robotica Catalogo digitale software didattici discipline umanistiche e scientifiche Dispositivi per dsa e bes.	Mobiletti per la custodia. Carrello e/o armadietto di ricarica e custodia dei dispositivi digitali ad uso esclusivo della classe per attività curriculari. Tende oscuranti a rullo.	Aula tematica dove realizzare esperimenti finalizzati all'apprendimento delle discipline scientifiche e umanistiche ed alle realizzazione di attività laboratoriali di gruppo e collaborative.
Aula discipline Steam	1	Device di supporto Digital board Tavolette grafiche Kit elettronici Software e device AR e VR Kit robotica educativa Catalogo digitale, Software didattici per le discipline steam Dispositivi per dsa	sedie tavolini mobiletti/carrello di ricarica	Ambiente per la realizzazione di attività creative, per la creazione di contenuti digitali, per sperimentare l'immersione in ambienti virtuali di apprendimento dedicati alle discipline Steam
Aula tematica area scientifica	1	Device di supporto Digital board Tavolette grafiche Kit elettronici Software e device AR e VR Kit robotica educativa Catalogo digitale, Software didattici per le discipline scientifiche Dispositivi	Sedie tavolini impilabili Mobiletti e/o carrello di ricarica	Aula tematica dove realizzare esperimenti anche simulati, finalizzati all'apprendimento delle discipline scientifiche ed alle realizzazione di attività laboratoriali di gruppo e collaborative.
Aule multi-tematiche classi seconde	10	Device di supporto Digital board Tavolette grafiche Kit elettronici Device AR e VR Kit robotica Catalogo digitale software didattici discipline umanistiche e scientifiche Dispositivi per dsa e bes.	Mobiletti per la custodia. Carrello e/o armadietto di ricarica e custodia dei dispositivi digitali ad uso esclusivo della classe per attività curriculari. Tende oscuranti a rullo.	Aula tematica dove realizzare esperimenti finalizzati all'apprendimento delle discipline scientifiche e umanistiche ed alle realizzazione di attività laboratoriali di gruppo e collaborative.

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

L'occasione fornita dal PNRR di creare o trasformare gli ambienti di apprendimento adeguandoli all'innovazione didattica ci fornisce la possibilità di dare una forte accelerazione al superamento dell'aula tradizionale e della lezione frontale ancora largamente prioritarie nel nostro modello didattico. Siamo consapevoli che, per preparare gli studenti ad un futuro coinvolgimento attivo nel mondo del lavoro e, più in generale, nella società, la nostra scuola debba attivarsi per sviluppare la capacità degli studenti di vivere e lavorare in un mondo in cui devono essere in grado di comunicare, collaborare, pensare in modo critico, creativo ed efficace. La nostra attenzione si dovrà quindi maggiormente spostare sulle abilità non cognitive interpersonali ad integrazione delle abilità cognitive di base. Tali innovazioni nell'insegnamento e nell'apprendimento imporranno la collaborazione tra gli insegnanti, la riprogrammazione dell'apprendimento e la collaborazione tra gli studenti oltre all'ampliamento dei modelli pedagogici. Andranno implementate attività basate su progetti, attività collaborative, insegnamento di gruppo, peer education, attività esperienziali e compiti di realtà, flipped classroom etc. Nell'approccio incentrato sull'apprendimento, attraverso l'uso degli spazi rinnovati, lo studente dovrà diventare protagonista del proprio apprendere, gli studenti potranno lavorare individualmente, in piccoli gruppi e occasionalmente in un grande gruppo; gli insegnanti potranno interagire con singoli studenti, diversi gruppi di studenti che lavorano su progetti diversi oppure gli insegnanti potranno collaborare tra loro con gruppi di studenti molto più ampi e fruire facilmente di risorse esterne. In questa direzione, nella progettazione degli interventi proposti, si è evidenziata la necessità di alternare tre attività fondamentali della didattica: momento frontale, momento individuale, momento di gruppo, la soluzione ibrida proposta ci pare la più idonea a tale flessibilità. In un setting didattico così pensato, il docente non ha più solo la posizione predominante sul gruppo classe dettata dalla posizione centrale della cattedra ma può, costantemente, trasformare il proprio ruolo di guida, in un intreccio di relazioni orizzontali con gli studenti e tra gli studenti, che deve quindi coordinare ma non dirigere. La trasmissione verticale del sapere lascia così spazio all'esperienza dell'apprendimento attivo.

### **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 tecnologie innovative offrono un valido aiuto a studenti disabili o con BES permettendo una didattica individualizzata, incentrata sull'esperienza e sulle competenze più che sulle conoscenze e all'interno di un ambiente più flessibile. La classe "digitale" forma un ambiente di lavoro cooperativo e collaborativo che favorisce l'inclusione e offre la possibilità ad ogni studente di mostrare le proprie peculiarità. Gli strumenti che intendiamo acquisire avranno un uso sia abilitante che riabilitante. Acquisiremo, infatti, sia strumenti che permettano allo studente di svolgere attività che, altrimenti, gli sarebbero precluse (computer, sintesi vocale, penne ottiche etc.) che specifici strumenti atti a colmare difficoltà di attenzione e di apprendimento. Il potenziamento di dotazioni scientifiche e STEAM permetterà di intensificare la didattica esperienziale permettendo alle studentesse di cimentarsi in ambiti considerati più "maschili" stimolando, anche in ottica orientativa.

### **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

Si prevede la calendarizzazione di una prima serie di incontri, in presenza e a distanza, finalizzati all'analisi più precisa delle esigenze raccolte tra i vari interlocutori e all'analisi puntuale dei dati emersi nella raccolta di informazioni in merito a spazi e attrezzature attualmente disponibili. Tale analisi dovrà meglio evidenziare le priorità emerse dal confronto tra i vari attori, in riferimento alla mission dell'Istituto e alle evidenze del PTOF. Successivamente verrà avviato un confronto attivo e costruttivo con i diversi organi collegiali che potranno fornire contributi in merito alle diverse esigenze e a specifici pacchetti applicativi, all'interno di una progettazione didattica sia ordinaria che integrativa. Verrà promosso anche lo scambio di spunti, idee ed esperienze, con altri istituti scolastici del territorio e nazionali e nelle community tematiche per la condivisione di buone pratiche.

### 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 favorire la transizione a metodologie didattiche innovative all'interno dell'istituto verranno organizzati corsi di formazione sulle metodologie della didattica innovativa, sulle azioni pedagogiche che favoriscono la centralità dello studente nel processo di apprendimento e sull'implementazione di azioni che favoriscano l'inclusione di tutti gli studenti con bisogni educativi speciali e socialmente svantaggiati. In particolar modo i corsi saranno finalizzati alla costruzione di percorsi di coding, robotica educativa e esperienze didattiche multidisciplinari Steam. A tal fine saranno organizzati laboratori per la costruzione di interventi specifici di ambito disciplinare, per la condivisione di buone pratiche e per la creazione di un curriculum di istituto più aderente alle richieste di un mondo in continua evoluzione secondo il framework europeo dettato dal Digicomp Edu 2.2. Sarà inoltre creato un catalogo di esperienze didattiche ed OER a disposizione di tutti i docenti.

## 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	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 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				<b>178.839,13 €</b>

## 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**

06/03/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.