

Adozione "Strategia Scuola 4.0" - IC Verjus di Oleggio

Il progetto relativo a "Scuola 4.0" dell'istituzione scolastica rappresenta lo strumento, che consente, all'interno della cornice concettuale e metodologica, nazionale ed europea, del Piano "Scuola 4.0", di poter definire, nel rispetto dell'autonomia scolastica, gli obiettivi, la mappatura della situazione iniziale, la strategia didattica dell'innovazione degli spazi, il quadro operativo delle azioni e delle attività previste nell'intervento, gli strumenti di monitoraggio e valutazione, il piano finanziario.

Dall'anno scolastico 2017, l'IC Verjus ha ottenuto i finanziamenti per i progetti PON FESR Ambienti Digitali, Smart Class, Digital Board e Cablaggio di reti locali LAN e WLAN e per i progetti PON FSE-POC Competenze di base, Supporti Didattici e Apprendimento e Socialità, oltre ai finanziamenti per la ripresa delle attività didattiche post Covid.

Nell'ambito del PNSD, la scuola ha beneficiato dei finanziamenti relativi a numerose azioni, tra cui la connessione con la fibra ottica, il cablaggio interno, la creazione di ambienti per la didattica digitale integrata con la realizzazione di spazi laboratoriali, completi di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM.

Ogni aula scolastica/laboratorio/spazio comune è connesso con rete Lan/Wlan.

Sono presenti le seguenti attrezzature e dispositivi:

LIM connesse con PC fissi/portatili nelle 14 sezioni e nei saloni polifunzionali delle scuole dell'Infanzia; una smart board connessa con un PC portatile è installata in ognuna delle 32 aule delle classi delle scuole primarie; nelle scuole Primarie Rodari e Maraschi sono presenti due laboratori multimediali con 10 postazioni dotate di PC fissi e attrezzature programmabili per lo sviluppo del pensiero computazionale e delle discipline STEAM.

Nella scuola secondaria di I grado:

una smart board connessa con un PC portatile in ognuna delle 21 aule;

una smart board e 24 pc portatili, con attrezzature programmabili per il pensiero computazionale e le STEAM, oltre a una stampante 3D nel laboratorio stem; 24 pc portatili su carrello con ricarica

una smart board e postazioni attrezzate per attività di manipolazione/creazione di manufatti nel laboratorio di arte/falegnameria;

una smart board e postazioni per l'apprendimento delle lingue straniere nel laboratorio linguistico;

una smart board e diversi strumenti musicali, con attrezzature multimediali per service audio/video nel laboratorio di musica; nelle 4 aule dedicate allo studio di strumenti musicali (chitarra, percussioni, pianoforte e violino) per le tre classi ad indirizzo musicale, è presente una smart board e gli strumenti musicali.

Per integrare le attrezzature e gli arredi forniti dall'ente locale, sono stati acquistati 150 banchi e 150 sedie monoposto colorate; alcuni laboratori sono dotati di sedute innovative, per un totale di 84 sedie mobili.

Le aule della scuola secondaria e della scuola primaria Maraschi sono state imbiancate, previo studio del colore adatto agli ambienti di apprendimento.

Tali iniziative hanno supportato sia l'innovazione didattica - per il potenziamento delle competenze chiave degli studenti e per la didattica digitale integrata e a distanza - sia l'innovazione tecnologica - con interventi infrastrutturali per aule interconnesse e per laboratori specifici di settore. I progetti attivati hanno promosso il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di COVID-19 e delle sue conseguenze sociali e hanno come primario obiettivo la ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia anche attraverso la trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione.

AZIONE #1 – FIBRA PER BANDA ULTRA-LARGA, in tre plessi dell'istituto;

AZIONE #2 - CABLAGGIO INTERNO LAN E WLAN DI TUTTE LE SCUOLE

AZIONE #4 – AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA con la realizzazione di spazi laboratoriali, completi di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM

AZIONE #11 – DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA DELLA SCUOLA con l'intensificazione della semplificazione e della dematerializzazione amministrativa

AZIONE #12 – REGISTRO ELETTRONICO per tutti gli studenti dell'Istituto

AZIONE #14 – UN FRAMEWORK PER LE COMPETENZE DIGITALI con l'adozione del Curricolo Digitale d'Istituto (DigComp2.2)

AZIONE #15 – SCENARI INNOVATIVI PER LE COMPETENZE DIGITALI con lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale, integrate nel curriculum verticale di educazione civica per il Primo Ciclo

AZIONE #18 – AGGIORNAMENTO DEL CURRICOLO DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO, con l'inclusione nel curriculum disciplinare delle tecniche e delle applicazioni digitali

AZIONE #25 – FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA, con l'organizzazione di corsi di formazione per l'uso delle applicazioni digitali per la didattica, in particolare per l'archiviazione e la condivisione di oggetti multimediali, per la produzione di testi digitali e di presentazioni multimediali e per la realizzazione di pagine web per la didattica.

AZIONE #26 – ASSISTENZA TECNICA PER IL PRIMO CICLO, con la presenza di un A.T. un giorno alla settimana

AZIONE #27 – FORMAZIONE INIZIALE SU INNOVAZIONE DIDATTICA "Competenze di innovazione e sperimentazione didattica", per i docenti neo immessi in ruolo

AZIONE #28 – UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA. Dal 2015, l'animatore digitale in sinergia con i docenti del Team dell'innovazione, ha sostenuto la formazione dei docenti e della comunità scolastica per una cultura digitale condivisa e ha individuato soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola

L'IC VERJUS è destinatario dei fondi PNRR:

Avviso	Titolo del progetto	Data avvio	Data chiusura	Fondi
PNSD: M4C1I3.2-2023-1022 Spazi e strumenti digitali per le STEM prot. 10812 del 13/5/21	C.O.D.E. Create On Digital Emotion	02/07/2021	10/10/2023	16.000€
Animatori digitali 2022-2024: M4C1I2.1-2022-941 D.M. 222/22	NexTeachers	02/11/2023	31/08/2024	2.000€
PIANO SCUOLA 4.0: M4C1I3.2-2022-961 Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi D.M. 218/22	#PNRR_Verjus	01/01/2023	31/12/2024	197.468,21€

e dei fondi per la PA Digitale 2026

Investimento 1.2 "Abilitazione al Cloud per le PA Locali" Scuole Aprile 2022

Misura 1.4.1 "Esperienza del Cittadino nei servizi pubblici" Scuole Aprile 2022

PNSD

Il progetto, in linea con le indicazioni contenute nel curricolo digitale del nostro PTOF, intende offrire un'occasione di mettere in campo il pensiero computazionale, il coding e la robotica dedicando delle attività specifiche per ogni ordine di scuola - Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado - dell'istituto collegate al filone della programmazione, coinvolgendo tutte le classi con modalità adeguate all'età degli alunni e alle possibilità di movimento negli spazi classe. Questo progetto prevede una formazione a step consecutivi, che parte dall'infanzia con una attività di sperimentazione del passaggio tra codice e movimento con l'utilizzo del robottino "Bee-Bot", arrivando alla primaria con un lavoro di programmazione attraverso le piattaforme di Code.org (per prime e seconde) e Scratch (per terze, quarte e quinte), trasportando i portatili nelle varie aule con gli appositi carrelli e set di LEGO education WeDO 2.0 e terminando alla secondaria con la concretizzazione dei prodotti realizzati mediante la stampante e scanner 3D. La scuola ha già un laboratorio di approccio alla programmazione allestito con 24 kit di Arduino, che sarà integrato con set espandibili e programmabili. C.O.D.E. è pensato come un'attività interdisciplinare.

Animatori digitali 2022-2024

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura". Le iniziative formative si svolgeranno sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024. E' previsto un percorso che porterà alla formazione di almeno quaranta unità di personale scolastico tra docenti e personale ATA, insistendo anche su più attività che, dove opportuno, potranno essere trasversali alle figure professionali coinvolte. Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole. Per i docenti il percorso proposto, fatto di incontri tendenzialmente in presenza, ma che in alcuni casi prevederà anche la possibilità di connettersi e partecipare a distanza, verterà su tre principali filoni: le tematiche della cittadinanza digitale, il diritto d'autore, la netiquette, la ricezione, creazione e diffusione di informazioni e materiali online, l'utilizzo di applicazioni di Google Workspace e altre risorse su siti che consentano la creazione di percorsi innovativi in grado di sollecitare competenze trasversali e soft skills negli studenti, integrando vari elementi in una costruzione organica di unità di apprendimento, l'inserimento nella didattica di elementi di coding e robotica, con un'attenzione specifica sull'apprendimento di modalità di lavoro per progettare attività didattiche che coinvolgano le recenti acquisizioni ottenute con i finanziamenti di vari progetti PON e PNSD, quali i diversi kit di Arduino e Lego Spike Prime per la scuola secondaria di primo grado, Lego Spike Educational per la scuola primaria, Bee Bot per la scuola dell'infanzia. Per il personale ATA si prevede di concentrare l'offerta formativa sull'utilizzo delle applicazioni di Google Workspace per far fronte alle esigenze lavorative più concrete di collaboratori e figure amministrative della segreteria, quindi Fogli e Moduli per imparare a sfruttare il foglio di calcolo con tutte le potenzialità di conteggio e database, la strutturazione di un questionario per la raccolta di informazioni e il collegamento tra le due applicazioni soprattutto per la gestione delle risposte ottenute dai questionari. Il monitoraggio degli indicatori relativi al target sarà attuato in concomitanza alla somministrazione di questionari precedenti

ai corsi per rilevare l'interesse e organizzarli in maniera efficace e conseguenti ai corsi per ottenere un riscontro del grado di soddisfazione.

PIANO SCUOLA 4.0: Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Le *Next Generation Classroom* costituiscono la prima azione prevista dal Piano Scuola 4.0 e sono rivolte alle Scuole Statali del Primo e Secondo ciclo con l'obiettivo di trasformare almeno 100.000 aule in ambienti innovativi (fisici e digitali) di apprendimento. Esiste infatti un'importante relazione tra "spazio – pedagogia – tecnologia". L'ambiente influisce sul processo di apprendimento e deve essere "adeguato", garantendo ai suoi utenti comfort, accesso, salute, sicurezza; "efficace", ovvero supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento, per garantire il raggiungimento degli obiettivi educativi; "efficiente", nel senso che deve permettere di massimizzare l'uso e la gestione di spazi e risorse a favore di studenti e docenti.

La commissione PNRR, per attuare la Strategia Scuola 4.0 elaborata dal Collegio dei docenti, intende realizzare ambienti di apprendimento misti per continuare a migliorare la qualità dell'istruzione, rendendola innovativa, inclusiva e più attenta alle esigenze dei giovani studenti, sempre più immersi in un mondo digitale. Le aule didattiche fisse destinate alle classi sono tutte dotate di smart board e di rete internet, di banchi con sedute monoposto rimodulabili in configurazioni adatte all'apprendimento individuale, di gruppo e cooperativo e per momenti di confronto, discussione e rielaborazione. Gli alunni e i docenti possiedono account istituzionale su piattaforma Google Workspace for Education, per l'archiviazione, la condivisione e la creazione di prodotti multimediali, quali documenti di testo, presentazioni multimediali, fogli di calcolo, pagine web, video, lavagna interattiva digitale, classi virtuali e posta elettronica. Per raggiungere il target previsto dal PNRR, saranno integrati gli spazi fisici e virtuali esistenti con device per implementare e sperimentare metodologie didattiche innovative sia in spazi dedicati con modalità e attrezzature specifiche, sia nelle aule regolari; le classi condivideranno carrelli con 24 pc portatili con ricarica da utilizzare durante le lezioni curricolari. Saranno acquistati PC portatili e carrelli in modo che le classi possano utilizzare i device in aula almeno per il 30% delle ore di lezione. Nella scuola Primaria è previsto un target di 6 classi quarte e di 6 classi quinte destinatarie di carrelli con pc per un totale di 240 alunni coinvolti. Nella scuola secondaria di I grado è previsto un target di 7 classi prime, 7 classi seconde e 7 classi terze per un totale di 500 alunni coinvolti. Gli alunni di tutte le classi primarie e secondaria di I grado avranno inoltre a disposizione nei diversi plessi del comprensivo spazi dedicati con strumentazioni digitali dove potranno acquisire competenze specifiche: nel plesso Verjus saranno realizzati una sala di registrazione, un laboratorio linguistico, uno spazio polivalente per il cooperative learning; nel plesso Rodari sarà creato un laboratorio coreutico; nel plesso Palestini sarà allestita una sala di lettura/biblioteca digitale; nel plesso Maraschi sarà attrezzato un laboratorio per coding e robotica. I docenti saranno formati per padroneggiare la pedagogia costruttivista che fonda le metodologie attive che guideranno le attività negli ambienti progettati a fianco della continua formazione sul fronte dell'uso degli strumenti digitali.

In questo documento, elaborato dopo ampio confronto tra i docenti nei Collegi di settore, si declinano il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR,

1. la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento, le dotazioni digitali, le innovazioni della didattica;
2. i traguardi di competenza rispetto alle DigComp2.2;
3. l'aggiornamento del curriculum e del PTOF;
4. gli obiettivi di educazione civica;

-
5. la definizione dei ruoli guida rivestiti all'interno della scuola per la transizione digitale;
 6. le misure di accompagnamento dei docenti e la formazione del personale

1. La trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento, le dotazioni digitali e le innovazioni della didattica

La commissione PNRR, composta dal Dirigente Scolastico, dall'animatore digitale, da docenti del team dell'innovazione e da docenti referenti per ogni plesso delle scuole Primarie e Secondaria di I grado, per attuare la Strategia Scuola 4.0 elaborata dal Collegio dei docenti, intende realizzare ambienti di apprendimento misti per migliorare la qualità dell'istruzione, rendendola innovativa, inclusiva e più attenta alle esigenze dei giovani studenti, sempre più immersi in un mondo digitale.

Le aule didattiche fisse destinate alle classi sono tutte dotate di smart board e di rete internet, di banchi con sedute monoposto rimodulabili in configurazioni adatte all'apprendimento individuale, di gruppo e cooperativo e per momenti di confronto, discussione e rielaborazione. Gli alunni e i docenti posseggono account istituzionale su piattaforma Google Workspace for Education, per l'archiviazione, la condivisione e la creazione di oggetti multimediali, quali documenti di testo, presentazioni multimediali, fogli di calcolo, pagine web, video, lavagna interattiva digitale, classi virtuali e posta elettronica.

Per raggiungere il target previsto dal PNRR, saranno integrati gli spazi fisici e virtuali esistenti con device per implementare e sperimentare metodologie didattiche innovative; le classi condivideranno carrelli con 24 pc portatili con ricarica da utilizzare durante le lezioni curricolari.

Nella scuola Primaria è previsto il target di 12 classi (quarte e quinte), per un totale di 240 alunni coinvolti e nella secondaria di I grado, il target di 21 classi per un totale di 500 alunni coinvolti.

Gli alunni avranno a disposizione a rotazione in ogni plesso anche i seguenti spazi per l'acquisizione di competenze chiave specifiche:

- A. Laboratorio coreutico (Primaria Rodari), con attrezzature modulari e multimediali per la realizzazione di spettacoli teatrali e musicali, con postazione multimediale per registrazioni audio/video.
- B. Sala lettura e biblioteca (Primaria Palestrini), per sperimentare il piacere della lettura anche su supporti multimediali, con hardware e software per la gestione del prestito libri.
- C. Laboratorio Coding e Robotica (Primaria Maraschi), per sviluppare il pensiero computazionale e la robotica, attraverso metodologie didattiche attive, in spazi modulari e multimediali, con device, robot e dispositivi programmabili tramite software dedicato.
- D. Laboratorio linguistico, sala di registrazione e spazio polivalente per il cooperative learning (scuola secondaria), per l'apprendimento delle competenze chiave multilinguistiche, della consapevolezza del sé e dell'espressione culturale e sociale, in ambienti modulari e multimediali.

Le innovazioni della didattica

A partire dall'A.S. 2022-23 saranno intraprese le seguenti innovazioni:

- organizzative: predisposizione di proposte per la riorganizzazione oraria settimanale per l'utilizzo dei device sia in aula sia nelle aule speciali;
- didattiche: predisposizione di format per i piani dell'equipe (primaria) e per la progettazione didattica disciplinare (secondaria) in cui i docenti declineranno i setting d'aula, le metodologie didattiche e l'acquisizione delle competenze digitali nelle singole discipline; predisposizione di rubriche per la valutazione dei livelli raggiunti nelle 5 aree di competenza previste nel DigiComp2.2;
- curricolari: revisione del curriculum digitale e di educazione civica; revisione delle progettazioni didattiche per conseguire gli obiettivi previsti nel piano di miglioramento per il triennio 2022-2025;
- metodologiche: formazione/sperimentazione per tutti i docenti sull'apprendimento attivo e ibrido, con percorsi integrati e approcci didattici inclusivi e finalizzati al miglioramento degli apprendimenti, con l'utilizzo di device e della piattaforma Google Workspace, con esempi pratici per l'uso di metodologie didattiche innovative, quali cooperative learning, flipped classroom e debate.

2. I traguardi di competenza rispetto alle DigComp2.2

Secondo la Strategia Scuola 4.0 ogni docente preparerà un'unità didattica da implementare con una metodologia attiva e innovativa, combinata con lo sviluppo delle competenze digitali, individuate nel Curriculum Digitale elaborato a partire dal DigComp 2.2. Per consentire una transizione sostenibile si partirà per il primo anno dal consolidamento delle competenze già in parte formate sia per i docenti sia per gli alunni con un utilizzo esteso alle varie app (elaboratore di testo, foglio di calcolo, presentazione con slide, questionario e canali video per scopi documentali) presenti nella piattaforma educativa in uso nell'istituto dal 2017. Dal secondo anno sarà richiesto di integrare le precedenti competenze, auspicabilmente consolidate per consentire agli studenti di esplorare con responsabilità e intenzionalità l'edu-verso di cui saranno sempre più protagonisti, con metodologie attive quali il cooperative learning, il debate e la flipped classroom.

3. l'aggiornamento del curriculum e del PTOF e gli obiettivi di educazione civica;

Il documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari", di cui alla nota ministeriale 1° marzo 2018, n. 3645, ha fornito alle scuole nuovi indirizzi per l'aggiornamento dei curriculum scolastici al pensiero computazionale e allo sviluppo delle competenze digitali. La Legge n. 92/2019, che ha introdotto l'educazione civica quale insegnamento trasversale, ha favorito lo sviluppo di percorsi curricolari di educazione alla cittadinanza digitale lungo tutto il ciclo di studi.

Con il decreto del Ministro dell'istruzione n. 89/2020 sono state introdotte le [Linee guida sulla Didattica digitale integrata](#), che hanno previsto l'adozione, in ogni istituto, di un piano scolastico per la didattica digitale integrata all'interno del Piano triennale per l'offerta formativa, fornendo specifiche indicazioni sulle modalità di organizzazione.

L'art 24-bis della legge 233/21 ha previsto 3 distinte azioni per lo sviluppo delle competenze digitali nei prossimi anni scolastici:

1. l'aggiornamento del Piano nazionale di formazione dei docenti delle scuole di ogni ordine e grado, che dovrà inserire, tra le priorità nazionali, l'approccio agli apprendimenti della programmazione informatica (coding) e della didattica digitale, in linea con l'investimento del PNRR "Nuove competenze e nuovi linguaggi";

2. l'aggiornamento e l'integrazione della programmazione informatica e delle competenze digitali negli obiettivi specifici di apprendimento e dei traguardi di competenza delle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione e delle Indicazioni nazionali e delle Linee guida vigenti per le istituzioni scolastiche del secondo ciclo di istruzione;
3. lo sviluppo delle competenze digitali, anche favorendo gli apprendimenti della programmazione informatica (coding), nell'ambito degli insegnamenti esistenti.

Il PTOF 2022_25 approvato il 14 dicembre 2022 con le strategie di miglioramento.

4. la definizione dei ruoli guida rivestiti all'interno della scuola per la transizione digitale

A partire dal Collegio Docenti di settembre 2022 è stata individuata una commissione per elaborare i lavori di progettazione che sarebbero stati sviluppati nelle riunioni del gruppo di lavoro e periodicamente presentate al Collegio Docenti in plenaria per una piena condivisione di tutte le fasi del progetto fin dalla sua ideazione. I componenti del gruppo hanno preparato un incontro con tutti i docenti dei plessi che rappresentavano per abbozzare una lista di possibili ambienti innovativi secondo le specifiche caratteristiche ed esigenze dei plessi, di cui hanno anche curato la progettazione preliminare e l'indagine di fattibilità, attraverso una scheda progetto uniforme per tenere traccia dell'evoluzione del progetto e per portare in commissione proposte dettagliate e confrontabili. Nelle varie riunioni le ipotesi dei vari ambienti sono state quindi analizzate e collimate per consentire il rispetto delle linee guida e dei parametri del progetto.

Nel gruppo di progettazione, composto dal dirigente scolastico per il coordinamento generale del progetto), saranno coinvolti docenti e personale ATA selezionati in seguito ad avviso pubblico per:

- n. 6 docenti per il supporto alla Progettazione e attività tecnico - operative con la puntuale ricognizione delle dotazioni digitali in possesso dell'Istituto, il disegno (design) e l'allestimento degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali, per la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione, per la partecipazione come componente di commissione giudicatrice in relazione allo svolgimento di gare, la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici
- il dsga e n. 2 Assistenti Amministrativi per attività specialistiche di supporto tecnico e organizzativo al RUP
- n. 1 ATA/docente per il collaudo tecnico-amministrativo

5. le misure di accompagnamento dei docenti e la formazione del personale

Secondo la Strategia Scuola 4.0 i docenti verranno formati sulle pedagogie innovative costruttiviste che sono alla base delle metodologie attive individuate come obiettivi per la realizzazione di un apprendimento ibrido che si concretizzerà negli ambienti progettati. Nel corso degli ultimi anni i docenti sono stati formati sull'uso di app e di ambienti virtuali che hanno consentito la didattica digitale; si continuerà a sostenere questa linea formativa per consentire a tutti di poter padroneggiare questi strumenti, come si ripeteranno occasioni di confronto e approfondimento rispetto alle tematiche della cittadinanza digitale, dell'uso del pensiero computazionale nella didattica, dell'apprendimento esperienziale e della gamification già proposte dall'animatore digitale e dal team essendo modalità che consentono un'inclusione di tutti gli alunni, dando rilievo alle varie caratteristiche individuali e potenziandone i punti di forza, dalle situazioni di difficoltà alle eccellenze.

OLEGGIO, 17 maggio 2023

Il Dirigente Scolastico – Claudia Faccin
documento firmato digitalmente ai sensi del cosiddetto Codice
dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa