



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 2 - Next generation labs - Laboratori per le professioni digitali del futuro

### Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-962

### Descrizione avviso/decreto

L'Azione 2 "Next Generation Labs" è stata finanziata per un totale di euro 424.800.000,00 e ha l'obiettivo di realizzare laboratori per le professioni digitali del futuro nelle scuole secondarie di secondo grado, dotandole di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola e nei settori tecnologici più all'avanguardia.

### Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

## Dati del proponente

### Denominazione scuola

IPSSAR "S.MARTA"

### Codice meccanografico

PSRH02000X

### Città

PESARO

### Provincia

PESARO E URBINO

## Legale Rappresentante

### Nome

ROBERTO

### Cognome

FRANCA

### Codice fiscale

FRNRRT64C28G479A

### Email

robertofranca@alberghieropesaro.it

### Telefono

072137221

## Referente del progetto

### Nome

Antonella

### Cognome

Visconti

### Email

antonellavisconti@alberghieropesaro.it

### Telefono

3804359720

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

F74D22003370006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-21415

#### Titolo progetto

Next generation labs - Laboratori immersivi per la valorizzazione e la divulgazione enogastronomica e turistica

#### Descrizione progetto

Il progetto prevede di realizzare nell'istituto 3 laboratori job oriented per le professioni digitali del futuro, strettamente integrati tra loro, pensati come evoluzione dei laboratori di indirizzo caratterizzanti di un IPSSAR, grazie all'acquisizione di specifiche competenze digitali e all'utilizzo delle tecnologie più avanzate nel settore, dell'automazione, della realtà virtuale e aumentata e della modellizzazione e stampa 3D. 1) LABORATORIO DOMOTICO DI CUCINA E ARTE BIANCA, in cui le tecnologie avanzate sono applicate per rendere l'organizzazione, la gestione e la produzione smart grazie ad appositi sistemi di automazione. 2) LABORATORIO INNOVATIVO-VIRTUALE DI SALA E CAFFETTERIA 4.0, con digitalizzazione dei servizi e gestione informatizzata e smart delle attrezzature, in stretta connessione con gli altri settori operativi, al passo con le strutture ristorative e turistiche più innovative. 3) LABORATORIO VIRTUALE E AUMENTATO PER LA VALORIZZAZIONE E LA DIVULGAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE, ARTISTICO ED ENOGASTRONOMICO, con l'obiettivo di formare gli studenti, attraverso esperienze multiple, a simulare luoghi, strumenti e processi legati alle nuove professioni nel campo turistico. I 3 laboratori sono pensati come spazi comunicanti e integrati tra loro, secondo la logica dell'IOT, in modo da creare una sorta di grande laboratorio polifunzionale suddiviso in aree specifiche di tinkering e TEAL, applicati al settore, seguendo un approccio costruzionista: è nella natura stessa dell'IPSSAR l'apprendimento fondato sulla creatività e la collaborazione, l'esplorazione e la sperimentazione di idee mentre si "costruisce" qualcosa, reinventando, personalizzando e conoscendo attraverso il processo creativo, supportato e alimentato dall'uso di tecnologie avanzate. Il progetto tiene conto dell'evoluzione delle tecnologie digitali con il maggiore potenziale formativo e propone in particolare: attrezzature specifiche 4.0 per la cucina, connesse tramite cloud e software specifici di gestione, dalla produzione all'abbattimento alla rigenerazione, con tracciabilità Haccp del processo produttivo e gestione di food-cost, menu, allergeni e calcolo calorico, riduzione dello spreco, monitoraggio dei rifiuti attraverso la raccolta differenziata con bidoni intelligenti attrezzature specifiche 4.0 per sala e caffetteria dispositivi per la produzione di video in 4k di promozione del territorio o di azienda turistica, in ambiente insonorizzato uso di strumentazioni hardware di telerilevamento, per la realizzazione di cartografie del territorio, la mappatura e anche la modellazione 3D realtà virtuale e aumentata, fruibili attraverso dispositivi (visori VR e AR) ma anche su PC e mobile, grazie all'evoluzione immersiva di Internet 3.0, detta anche Metaverso, per lo sviluppo, la comprensione e la produzione di contenuti digitali uso del digital signage e totem touch screen per produzione e presentazione di informazioni e itinerari, aprendo l'orizzonte a modelli di business ad alta intensità produttiva. I laboratori abbracciano più ambiti del processo di digitalizzazione del lavoro, in coerenza con gli indirizzi della scuola, con spazi e arredi mobili e riconfigurabili e attrezzature digitali educative e professionali che consentono di simulare contesti e luoghi di lavoro reali.

#### Data inizio progetto prevista

01/03/2023

#### Data fine progetto prevista

31/12/2024

## Dettaglio intervento: Realizzazione di Laboratori per le professioni digitali del futuro

---

#### Intervento:

M4C1I3.2-2022-962-1022 - Realizzazione di Laboratori per le professioni digitali del futuro

#### Descrizione:

Le scuole secondarie di secondo grado procedono a redigere il progetto per la realizzazione di uno o più laboratori per le professioni digitali del futuro, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 3 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

### Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento e si compone di campi da compilare in relazione alla rilevazione dei fabbisogni formativi di competenze digitali specifiche 4.0, alla individuazione degli ambiti tecnologici scelti per la realizzazione dei laboratori dei principali settori economici di riferimento, alla descrizione delle professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali, al numero e alla tipologia dei laboratori che si intende realizzare con la descrizione dei laboratori per le professioni digitali del futuro che saranno realizzati con le risorse assegnate, delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate e dei principali contenuti digitali che si intende acquisire per la formazione, applicazioni e software, le modalità organizzative del gruppo di progettazione per la realizzazione dei laboratori ed eventuali iniziative di coinvolgimento attivo della comunità scolastica, delle università, degli istituti tecnologici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative, le misure di accompagnamento. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

## **Fabbisogni formativi e laboratori per le professioni digitali**

**Descrivere le competenze digitali specifiche che la scuola intende promuovere con la realizzazione dei laboratori per le professioni digitali del futuro.**

I laboratori progettati prevedono attrezzature e metodi di lavoro utilizzati nelle aziende, anche di grandi dimensioni, che operano nel settore enogastronomico e turistico (gestione di merci e preparazioni "Evoluto per Regole", pianificazioni, sistemi di gestione digitali, ecc.). In particolare, la dotazione tecnologica è pensata per integrare nei percorsi curricolari lo sviluppo delle competenze digitali (rif. DigComp 2.2). Competenze promosse: Usare dispositivi e strumentazioni tecniche di settore digitalmente avanzate, confrontandosi con compiti e organizzazione propri di una struttura produttiva. Acquisire competenze nella modellazione digitale 3D degli alimenti. Acquisire competenze digitali specifiche relative alla connessione tra sistemi fisici e digitali, cioè all'utilizzo di macchinari connessi al Web, e all'analisi delle informazioni ricavate dalla Rete ai fini di una gestione più flessibile del ciclo produttivo. Conoscere e comprendere le forme e i linguaggi dei new media attraverso l'acquisizione di competenze pratiche sui modelli. Realizzare produzioni audiovisive con tecnologia 4K. Acquisire competenze tecnico-comunicative specifiche per la produzione audiovisiva e soluzioni per lo sviluppo di prodotti multimediali in tutte le sue fasi (tour immersivi di promozione del territorio/di aziende turistiche e prodotti enogastronomici, supporto video a siti internet; produrre audiovisivi per mostre, canali digitali e mobile device; video per allestimenti multimediali e interattivi per diverse esigenze comunicative di carattere culturale e industriale; ecc.) per fornire servizi, aperti al territorio. Acquisire competenze tecniche area SMAC (Social, Mobile, Analytics, Cloud), insieme a quelle su Intelligenza Artificiale, automazione e IoT. Si punterà, inoltre, allo sviluppo di hard skills e abilità tecniche finalizzate a un efficiente utilizzo degli strumenti digitali, tra cui elaborazione di dati, creazione di contenuti digitali e utilizzo consapevole di strumenti di comunicazione e di sistemi di gestione digitali specifici, oltre a competenze di programmazione. L'interazione diretta con sistemi di automazione, dispositivi per la comprensione di intelligenza artificiale, workstation professionali, VR, consentirà di sviluppare competenze personali, in collaborazione con il gruppo dei pari, e competenze digitali specifiche orientate al lavoro trasversali ai settori economici che si approfondiranno (agroalimentare, turismo e cultura, ICT e comunicazione).

**Descrizione delle professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali**

Dagli studi di settore emerge l'esigenza di formare personale in grado di fare uso dei sistemi di gestione digitale sia per integrare le competenze professionali che per far emergere nuovi profili. Si proporrà lo svolgimento di attività autentiche e simulazione di contesti lavorativi, degli strumenti e dei processi legati alle professioni digitali, di attività di work based learning orientate alla produzione di progetti, prototipi e contenuti digitali originali. Lo spazio multidimensionale che andremo a creare sarà disegnato come un continuum fra la scuola e il mondo del lavoro, coinvolgendo studenti, docenti, professionisti, e integrato con i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO): ci permetterà infatti di ampliare l'offerta formativa della scuola, adeguando e innovando i profili di uscita dei ragazzi alle nuove professioni ad alto uso di tecnologia digitale. La realtà aumentata e la realtà virtuale andranno a sostenere le esperienze di formazione alle competenze digitali avanzate anche al di fuori dei laboratori, simulando a scuola contesti e luoghi di lavoro reali dei diversi settori enogastronomici e turistici in cui sempre più è richiesta anche la conoscenza di machine learning e AI. Si punterà a sviluppare, anche attraverso la gestione di curricula flessibili, competenze attinenti a nuove professioni che ricevono forte spinta dallo sviluppo tecnologico, nell'area del food&beverage e della programmazione turistica, con figure quali: Food&Beverage Service Consultant; Barman e Sommelier 4.0; Programmatore turistico digitale e Realizzatore di piattaforme di interazione virtuale nel campo della cultura e del tempo libero, sensibili a proposte di ecoturismo, di turismo sostenibile e altre forme di turismo accessibile; Destination manager a cui affidare la valorizzazione turistica di un territorio; figure che trasformino in digitale processi analogici e sviluppino formule di dynamic packaging, per personalizzare la proposta al cliente; Social media manager per la gestione della comunicazione web/social e creazione di community per le aziende del turismo; Travel designer; Connector, per curare social e video relativi alle strutture, organizzare party, mostre, eventi; Advertising manager, per progettare campagne online.

#### **Numero di ulteriori laboratori che si intende allestire oltre quello indicato dal target.**

2

#### **Ambito tecnologico afferente al laboratorio che verrà realizzato**

- cloud computing
- comunicazione digitale
- creazione di prodotti e servizi digitali
- creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata
- cybersicurezza
- economia digitale, e-commerce e blockchain
- elaborazione, analisi e studio dei big data
- intelligenza artificiale
- Internet delle cose
- making e modellazione e stampa 3D/4D
- robotica e automazione
- altro - specificare

Enogastronomia e turismo

**Qualora alla domanda precedente si sia risposto "altro" o si intenda allestire ulteriori laboratori rispetto al valore target, si chiede di specificarne l'ambito tecnologico**

Ambito tecnologico	Numero di laboratori
Enogastronomia e turismo	2

### Settore economico afferente al laboratorio che sarà allestito

- agroalimentare
- automotive
- ICT
- costruzioni
- energia
- servizi finanziari
- manifattura
- chimica e biotecnologie
- trasporti e logistica
- transizione verde
- pubblica amministrazione
- salute
- servizi professionali
- turismo e cultura
- altro - specificare

Comunicazione digitale

**Qualora alla domanda precedente si sia risposto "altro" o si intenda allestire ulteriori laboratori al valore target, si chiede di specificarne il settore economico**

Settore economico (max 50 car.)	Numero laboratori
Comunicazione digitale	1

### Significatività delle esperienze formative che verranno condotte nel laboratorio o nei laboratori allestiti

	Descrizione (max 200 car.)
job shadowing: osservazione diretta e riflessione dell'esercizio professionale	I laboratori permetteranno di osservare(anche in virtuale) professionisti al lavoro, condurre attività di affiancamento, esplorare metodologie di lavoro e strumenti adottati dalle realtà aziendali.
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	I laboratori permetteranno di promuovere esperienze basate su lavori di gruppo e sul project based learning, che promuovano l'apprendimento tra pari, la mediazione, la

	Descrizione (max 200 car.)
	cooperazione e l'inclusione.
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Seguire tutte le fasi di sviluppo di un'idea in contesto aziendale, x creare prodotti reali o digitali originali, su cui confrontarsi con altre realtà, anche professional. Diventar riferiment x territorio

**Descrizione complessiva del laboratorio o dei laboratori che verranno realizzati (per ciascun laboratorio descrivere in modo dettagliato gli spazi, le attrezzature, i dispositivi e i software che si prevede di acquistare, gli eventuali arredi tecnici, etc.)**

I laboratori saranno realizzati trasformando ambienti già esistenti, dotandoli delle tecnologie più avanzate. Sono previsti dispositivi digitali specifici, corredati di arredi e attrezzature funzionali al completamento dei laboratori:

**CUCINA/ARTE BIANCA:** Forno trivalente 4.0; abbattitore da -40°C a +85°C con vapore; sottovuoto da banco, barra saldante frontale tracciamento del processo ed etichettatrice; Frigorifero 4.0 con controllo remoto; Manteneritore a caldo certificazione fino a 76 ore; Microonde Gastronorm 1/! 3400w; Roner wifi (maturatore), scanner 3D, stampante 3D alimentare; bidoni intelligenti con dispositivi di compressione.

**CAFFETTERIA 4.0:** ripple maker; macchina tostatrice per caffè; macchina professionale per caffè filtro; postazioni singole; caffettiere alla turca (Cezve); alambicco vetro soffiato per caffè e infusi.

**COCKTAIL:** estrattore digitale smart; rotavapor; cocktail station (mobili); macchina professionale crushed-ice; spremiagrumi digitale; thermos; blender digitale.

**LABORATORIO VIRTUALE SALA:** cantinetta digitale; visori VR con gestione centralizzata; software di contenuti allineati (ambienti e riprese video 360°); hotspot multimediale; interfaccia personalizzata; pc, palmari, console, lettore qr code, software per gestione informatizzata delle comande; stampante multifunzione wireless.

**SALA E BAR:** scaldapiatti mobili; macchine porta piastre scaldavivande; lampade con bombola gas certificate; posateria e taglieri vari; cup and bowl per aperitivi; presentazione tableau; attrezzature varia per allestimento buffet; macchina lavapiatti azionabile da remoto; attrezzature varie di miscelazione (es. shaker, jigger, barmat, bicchi, cucchiaini,...) e di servizio (pinze, cavatappi, cestelli, bowl, bicchieri vari, piatti, fondine,...); Set sommelier: termometro; decanter; tastevin. Digital Board 86" con carrello, tablet con rack; pannelli insonorizzanti; amplificazione e luce con console/regia; PC per elaborazione multimediale e 3D; cuffie con microfono; microfoni; videocamera digitale 360°; attrezzature produzione audio/video; visori VR 3D con software e dock; contenuti 3D; stampante multifunzione a colori; plotter; registratore di cassa; software gestionale hotel; software realtà aumentata e promozione su social; totem touch screen; arredi con scaffalature e pensili chiusi, tavolo, tende oscuranti, poltroncine con ribaltina.

**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

### **Modalità organizzative del gruppo di progettazione per la realizzazione dei laboratori e iniziative di coinvolgimento attivo della comunità scolastica, delle università, degli istituti tecnologici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative.**

Si prevede di responsabilizzare docenti e dipartimenti, in modo da rafforzare il senso di appartenenza all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione dei laboratori. In particolare, saranno coinvolti docenti e dipartimenti delle materie maggiormente impattate dall'istituzione dei laboratori, aprendoli nel contempo ad esperienze interdisciplinari. In particolare il laboratorio virtuale e aumentato sarà a disposizione per esperienze curricolari ed extracurricolari in ogni 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 Dirigente scolastico ha invitato i membri interessati del Collegio dei docenti a costituire il gruppo di lavoro, composto da figure professionali indispensabili. 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, documenti di testo, videoconferenze e un puntuale calendario condiviso delle risorse. Affinché gli spazi progettati possano essere correttamente costruiti come un continuum fra la scuola e il mondo del lavoro, per la realizzazione dei laboratori si coinvolgerà non solo la comunità scolastica, studenti, docenti, personale ATA, ma anche professionisti del settore che possano supportarci, tra l'altro, nel processo di integrazione con i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) e nell'individuazione delle reali esigenze del mercato ai fini dell'ampliamento dell'offerta formativa della scuola e dell'adeguamento dei profili di uscita dei ragazzi alle nuove professioni ad alto uso di tecnologia digitale. Nell'ottica dell'apertura al territorio, i nuovi laboratori saranno proposti come sede di "sperimentazioni" e punto di riferimento per il territorio, anche avviando tavoli di progettazione e formazione con professionisti dei settori coinvolti, affinché il mondo della scuola e quello del lavoro si formino e si informino adeguatamente sulle prospettive di innovazione digitale, guardando anche alle best practice estere. La progettazione riguarda: - organizzazione degli spazi e design degli ambienti dei laboratori - attrezzature tecnologiche e software da acquisire - progettazione e previsione delle misure di accompagnamento per un efficace utilizzo dei laboratori.

### **Misure di accompagnamento previste per migliorare l'efficacia nell'utilizzo del/i laboratorio/i**

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di esperienze a livello nazionale e/o internazionale
- Altro - specificare

### **Descrivere le misure di accompagnamento che saranno realizzate per rafforzare l'efficacia dell'utilizzo del/i laboratorio/i**

È previsto un momento di formazione iniziale per tutto il personale e gli studenti, per poi passare a percorsi verticali e di approfondimento con i docenti che andranno ad abitare i laboratori più di frequente. Saranno promossi percorsi di formazione continua, esterna e interna, per docenti e momenti di formazione, condivisione e confronto su risorse formative per docenti e studenti messe a disposizione dai produttori. Si promuoverà la cultura dell'apprendimento permanente nella consapevolezza dei veloci cambiamenti del settore e della creatività richiesta. Le iniziative prevederanno l'organizzazione diretta di attività formative anche in modalità di autoformazione e di ricerca di didattica strutturata ed anche l'organizzazione coordinata con altre scuole di iniziative di rete o con il coinvolgimento dell'Università e di professionisti del settore. I percorsi formativi saranno strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, il DigCompEdu.

## Indicatori

**INDICATORI:** compilare con il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati nei laboratori che verranno realizzati **TARGET:** precompilato da sistema sulla base del target definito nel Piano Scuola 4.0 (almeno un laboratorio per le professioni digitali del futuro in ciascuna scuola secondaria di secondo grado).

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	600

## 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	1	T4	2025

## Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali per i laboratori (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		98.786,55 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		32.928,84 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.464,42 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.464,42 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			164.644,23 €	

## 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**

28/02/2023

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Firma digitale del dirigente scolastico.