



*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

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

### Codice avviso/decreto

M4C1I2.1-2023-1222

### Descrizione avviso/decreto

Realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico (dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo) sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, nel rispetto del target M4C1-13 (formazione di almeno 650.000 dirigenti scolastici, insegnanti e personale ATA entro il 31 dicembre 2024).

### Linea di investimento

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

### Importo totale richiesto per il progetto

65.598,24 €

## Dati del proponente

### Denominazione scuola/ITS

I.C. "S.PERTINI" CAPANNOLI

### Codice meccanografico scuola/Codice ITS

PIIC82800B

### Città

CAPANNOLI

### Provincia

PISA

## Legale Rappresentante

### Nome

SERENA

### Cognome

BALATRESI

### Codice fiscale

BLTSRN72T45G843U

### Email

dirigente.balatresi@istitutocapannoli.edu.it

### Telefono

0587609012

## Referente del progetto

### Nome

Ilenia Vincenza

### Cognome

Badalamenti

### Codice Fiscale

BDLVCN77C69G273X

**Email**

vincenzailenia.badalamenti@istitutocapnoli.edu.it

**Telefono**

0587609012

## Informazioni progetto

---

**Codice CUP**

C34D23002970006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2023-1222-P-39785

**Titolo progetto**

Formarsi al Pertini

**Descrizione progetto**

Nella scuola risulta sempre più fondamentale lo sviluppo di competenze digitali che riguardino tanto l'aspetto didattico quanto quello organizzativo della transizione digitale. La presenza ormai diffusa nei vari ambienti scolastici di diversi strumenti sia software che hardware, così come l'urgenza di affrontare in classe temi connessi alla cittadinanza digitale, richiede una formazione apposita del personale affinché le risorse tecnologiche vengano utilizzate in maniera competente ma anche responsabile. Il presente progetto intende pertanto affrontare il tema della competenza digitale in tutta la sua ampiezza di prospettive, partendo dai framework DigComp 2.2 sulle competenze digitali dei cittadini e al DigCompEdu sulle competenze digitali degli insegnanti. Analizzate le possibilità offerte si è stabilito di valutare le offerte che ci perverranno da strutture certificate dal MIM e dai produttori al fine di rendere più funzionale e concreto tale processo. Si affronteranno le tematiche relative alle metodologie didattiche innovative, approfondendo come possano sfruttare adeguatamente gli strumenti digitali disponibili presso le nostre strutture con un'attenzione fondamentale al tema della valutazione e dell'inclusività. Si comincerà ad approfondire il tema della creazione di risorse digitali illustrando diversi applicativi per diverse possibilità espressive, ma sottolineando anche la necessità di un corretto utilizzo, modifica e condivisione dei contenuti. Si parlerà di cittadinanza digitale in termini di privacy, verifica dell'affidabilità dei contenuti, navigazione sicura in rete, contrasto al cyberbullismo e, in generale, mantenimento del benessere fisico e psicologico nell'interazione con gli strumenti digitali. Attraverso la formazione si fornirà un primo approccio al tema dell'intelligenza artificiale come esempio di tecnologia con grandi potenzialità, anche per un utilizzo didattico, ma che pone anche criticità e interrogativi che vanno esplorati. Vi sarà una formazione specifica su dispositivi e risorse hardware presenti nella scuola, affinché si diffonda il loro utilizzo in maniera ancora più adeguata e interattiva. Percorsi dedicati verranno attuati anche nell'ambito STEAM relativamente al coding e al pensiero computazionale, all'utilizzo di strumenti di robotica educativa, alla promozione della creatività digitale tramite la modellazione e stampa 3D.

**Data inizio progetto prevista**

07/12/2023

**Data fine progetto prevista**

30/09/2025

## Dettaglio intervento: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

---

**Intervento:**

M4C1I2.1-2023-1222-1302 - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

**Descrizione:**

Tipologie di attività ammissibili in relazione al progetto formativo, in coerenza con quanto previsto dalla linea di investimento del PNRR

**Partner**

No

### Attività associate all'intervento

---

| Titolo                                            | Percentuale dell'attività sul totale | Importo singola edizione | Numero edizioni | Stato      | Importo totale |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------|-----------------|------------|----------------|
| Percorsi di formazione sulla transizione digitale |                                      | 2.184,00 €               | 9               | Compilato  | 19.656,00 €    |
| Laboratori di formazione sul campo                | (Min: 30%)                           | 2.184,00 €               | 16              | Compilato  | 34.944,00 €    |
| Comunità di pratiche per l'apprendimento          | (Max: 20%)                           | 10.998,24 €              | 1               | Completato | 10.998,24 €    |

#### Totale richiesto per l'intervento

65.598,24 €

## Progetto

### Descrizione dei fabbisogni formativi rilevati per il personale scolastico in servizio in relazione allo sviluppo delle competenze digitali, anche in coerenza con quanto previsto dal Piano di formazione del personale di istituto e dal PTOF.

In seguito agli investimenti portati avanti con i bandi Scuola 4.0 e con i precedenti Digital Board, STEM, Edugreen e Infanzia la nostra scuola si è dotata di numerosi strumenti a supporto di una didattica più innovativa e laboratoriale. Tali strumenti sono pensati per supportare metodologie didattiche innovative per l'insegnamento ma anche l'adozione sistematica di strumenti quali il coding, il pensiero computazionale, la robotica, il design Learning, come supporti per sostenere il perseguimento degli obiettivi evidenziati nel Piano dell'offerta formativa. I docenti dell'istituto desiderano utilizzare questi strumenti sistematicamente nelle proprie lezioni ma hanno evidenziato a più riprese la poca conoscenza delle stesse, non solo da un punto di vista tecnico ma soprattutto rispetto al modo migliore per utilizzare tali tools per finalità didattiche specifiche, anche in ottica di inclusione. Particolarmente sentita è parsa la tematica legata all'approccio STEAM e alla laboratorialità trasversale alle discipline, che si vorrebbe poter consolidare e approfondire in maniera sistematica coinvolgendo docenti di diverse classi e livelli, in modo da favorire buone pratiche di continuità per gli studenti nel corso degli anni. Focale è poi l'esigenza, già da tempo, di avviare percorsi di prevenzione e argine a fenomeni già evidenziati legati al cyberbullismo, anche tra i più giovani studenti dell'istituto, tematica verso la quale spesso una mancata conoscenza degli strumenti (e delle loro peculiarità) effettivamente in mano dei ragazzi, da parte del personale, rischia di non trovare risposte a un evidente fenomeno di disagio che si vuole invece riuscire a contenere e risolvere. Diffusa poi è la curiosità, ma anche la totale impreparazione sistematica, rispetto ai nuovissimi strumenti di intelligenza artificiale, che si vorrebbe imparare a utilizzare con finalità didattica e che si vorrebbe capire a 360° anche ai fini della prevenzione di un uso improprio di questo tipo di innovazioni, anche in un'ottica di valutazione e verifica delle competenze attese e apprese. È stata altresì evidenziata l'esigenza, da parte di DSGA e personale ATA di un percorso di aggiornamento sulle nuove procedure amministrative e sulle competenze digitali necessarie al supporto delle stesse, ritenute particolarmente cruciali per il corretto funzionamento delle attività didattiche dell'istituto.

### Ambiti tematici della formazione programmata

- ☒ Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"
- ☒ Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali
- ☒ Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie

- ☒ Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☒ Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- ☒ Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM),
- ☐ Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- ☐ Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica
- ☒ Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- ☐ Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- ☒ Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti
- ☐ Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole
- ☒ Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA
- ☐ Altro

**Descrizione del piano di formazione complessivo che sarà realizzato dalla scuola quale nodo formativo locale del sistema di formazione per la transizione digitale, dei percorsi formativi e dei laboratori di formazione sul campo previsti, anche in coerenza con il PTOF e con il Piano di formazione d'istituto, delle modalità di organizzazione ed erogazione della formazione, del rispetto dei quadri di riferimento europei DigCompEdu e DigComp 2.2.**

Grazie a questo finanziamento si intende andare ad agire su quattro direttrici fondamentali: consolidamento di competenze digitali di base e diffuse, integrate alla didattica quotidiana, ma anche alle funzioni strumentali della scuola, per garantirne un corretto, veloce, flessibile e innovativo funzionamento, anche con il coinvolgimento del personale ATA; sviluppo di un pensiero critico consapevole e inclusivo rispetto all'uso del digitale in classe anche a fini valutativi; approccio sistematico a coding e robotica come elementi a supporto dell'insegnamento di tutte le altre discipline "tradizionali"; approfondimento e sperimentazione di intelligenza artificiale generativa. Per quanto riguarda le competenze digitali si agirà conformemente alle linee guida DigCompEdu soprattutto in un'ottica di inclusione. Il pensiero critico sul digitale sarà poi garantito da corsi basati su un approccio sperimentale, laboratoriale e per progetti al digitale che mireranno anche alla realizzazione di progetti personali da parte dei corsisti coinvolti, che potranno così tradurre i risultati della formazione direttamente nelle proprie classi. La formazione integrata di coding, pensiero computazionale e robotica si concentrerà su una base diffusa di corsi di programmazione accessibili, basati su linguaggi semplici come linguaggi a icone, Scratch, ma anche Bee-Bot, Pro-bot, utilizzo di kit Lego We-do, Ino-Bot, per sviluppare competenze a vari livelli, in un'ottica di continuità e tensione costante alla crescita delle competenze all'interno dell'istituto. I corsi si rivolgeranno a ognuno dei tre dipartimenti presenti nell'Istituto. Al dipartimento umanistico sono destinati i corsi di storytelling e di podcast. In questo dipartimento, per quanto riguarda la Scuola dell'Infanzia, si prevede un corso per l'implementazione dello strumento I-Theatre acquisito con i fondi PON. Al dipartimento scientifico sono indirizzati i percorsi di approfondimento dei kit Lego e Little Bits, delle stampanti 3D, di robotica, coding con particolare riferimento al concetto di STEAM. All'ambito linguistico sono indirizzati ulteriori percorsi di storytelling. Si realizzeranno progetti interdisciplinari collegando queste competenze a materie come matematica e scienze, ma anche a italiano e storia, stimolando la creatività. I laboratori di robotica consentiranno anche di perseguire e anticipare il quarto filone di intervento: permetteranno infatti di rendere i concetti astratti dell'IA (intelligenza artificiale) noti e applicabili soprattutto per la parte docente. Robotica educativa e tecnologie emergenti con uso didattico, saranno altresì utilizzate, e con un focus importante e speciale, per individuare e costruire percorsi comuni per promuovere l'interesse (e, se possibile, il programma di studi e la carriera) delle bambine e ragazze nelle STEM. In modalità blended si prevede di tenere corsi per l'approfondimento delle metodologie didattiche del Design Thinking, del modello Senza Zaino e dell'apprendimento per competenze in chiave STEM. Infine si interverrà con percorsi specifici di digitalizzazione dedicati principalmente a DSGA, personale ATA e insegnanti coinvolti nei vari team di progetto e supporto, che approfondiscano non solo le nuove procedure amministrative, ma che permettano di lavorare anche sulle competenze digitali e di project management necessarie al supporto dell'organizzazione scolastica in chiave smart, ritenute particolarmente cruciali per il corretto funzionamento delle attività didattiche dell'istituto.

**Eventuali collaborazioni che saranno attivate per l'organizzazione dei percorsi formativi e dei laboratori sul campo sia con altre scuole che con università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole.**

### **Composizione e modalità operative che saranno adottate per le attività della Comunità di pratiche per l'apprendimento**

Si lavorerà principalmente alla redazione di un curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali. Si lavorerà per progetti, a squadre, prediligendo, per la formazione della comunità stessa, corsi basati su questa metodologia e approccio, da applicare poi anche nelle classi con i propri studenti, lavorando a gruppi e con la finalità di sviluppare, oltre a conoscenze specifiche delle singole discipline anche abilità trasversali, come problem posing, pensiero critico e problem solving. Andremo ad implementare laboratori pratici, che ci aiutino a ritrovare e stimolare la creatività. I corsi saranno basati e integreranno l'approccio STEM a più livelli e riprese, connettendo programmazione, robotica e biologia per sviluppare competenze digitali in contesti diversificati. Favoriremo poi lo sviluppo di una cultura organizzativa basata sui nuovi spazi realizzati grazie a Scuola 4.0, un ambiente di apprendimento collaborativo che favorisce modelli di peer education.

## Attività: Percorsi di formazione sulla transizione digitale

### Descrizione

Percorsi formativi erogati a gruppi di almeno 15 partecipanti che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in presenza, on line o in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; potranno essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari escludendo, in tale ambito, congressi o convegni.

### Ulteriori dettagli

#### Numero di partecipanti per ciascuna edizione

25

### Dati finanziari

#### Spese ammissibili per ciascuna edizione

| Tipo di spesa           | Voce di spesa                                                                                    | Unità di misura | Importo unitario | Numero di unità | Importo totale |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------|-----------------|----------------|
| Base-Formazione         | UCS Formatore+Tutor                                                                              | Costo orario    | 156,00 €         | 10              | 1.560,00 €     |
| Indiretto               | Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso. |                 |                  |                 | 624,00 €       |
| Importo totale attività |                                                                                                  |                 |                  |                 | 2.184,00 €     |

#### Numero di edizioni dell'attività

9

#### Numero di partecipanti complessivi alle attività

225

#### Importo totale (numero edizioni)

19.656,00 €

## Attività: Laboratori di formazione sul campo

### Descrizione

Laboratori di formazione in presenza di tutoring, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I Laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor.

### Ulteriori dettagli

#### Numero di partecipanti per ciascuna edizione

10

### Dati finanziari

### Spese ammissibili per ciascuna edizione

| Tipo di spesa                    | Voce di spesa                                                                                    | Unità di misura                                  | Importo unitario | Numero di unità                  | Importo totale |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|------------------|----------------------------------|----------------|
| Base-Formazione                  | UCS Formatore+Tutor                                                                              | Costo orario                                     | 156,00 €         | 10                               | 1.560,00 €     |
| Indiretto                        | Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso. |                                                  |                  |                                  | 624,00 €       |
| Importo totale attività          |                                                                                                  |                                                  |                  |                                  | 2.184,00 €     |
| Numero di edizioni dell'attività |                                                                                                  | Numero di partecipanti complessivi alle attività |                  | Importo totale (numero edizioni) |                |
| 16                               |                                                                                                  | 160                                              |                  | 34.944,00 €                      |                |

## Attività: Comunità di pratiche per l'apprendimento

### Descrizione

La Comunità di pratiche per l'apprendimento è animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico(docenti) che organizzativo-amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curriculum scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale.

### Dati finanziari

#### Spese ammissibili per ciascuna edizione

| Tipo di spesa           | Voce di spesa | Unità di misura | Importo unitario | Numero di unità | Importo totale |
|-------------------------|---------------|-----------------|------------------|-----------------|----------------|
| Base-Formazione         | UCS Tutor     | Costo orario    | 34,00 €          | 323.47          | 10.998,24 €    |
| Importo totale attività |               |                 |                  |                 | 10.997,98 €    |

## Indicatori

La scuola dovrà indicare in sede di monitoraggio il valore programmato e realizzato del numero delle unità di personale scolastico che partecipano alle attività formative.

| Codice | Descrizione                                                                                                    | Tipo indicatore | Unità di misura | Valore programmato                |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------------------|
| C10IB  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI ETÀ 18-29)   | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IC  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 30-54)      | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10ID  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 55<)        | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IF  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; ETÀ 18-29)   | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IG  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 30-54)       | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IH  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 55<)         | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IL  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO 18-29)  | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IM  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO; 30-54) | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C10IN  | NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO; 55<)   | C - COMUNE      | Persone         | Richiesto in fase di monitoraggio |
| C7     | UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI                                    | C - COMUNE      | Utenti per anno | Richiesto in fase di monitoraggio |

## 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 |
|------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------|-----------------------|------------------|
| Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo | Numero          | 84            | T4                    | 2025             |

## 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 dichiara di impegnarsi a custodire tutti i documenti giustificativi relativi alle spese sostenute presso l'istituzione scolastica, nonché di conservare la documentazione progettuale in fascicoli informatici, per assicurare la completa tracciabilità delle operazioni - nel rispetto di quanto previsto all'art. 9, comma 4, del decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, a disposizione per i controlli da parte del Ministero dell'istruzione - Unità di missione del PNRR, del Servizio centrale per il PNRR, dell'Unità di Audit, della Commissione europea, dell'OLAF, della Corte dei Conti europea (ECA), della Procura europea (EPPO) e delle competenti Autorità giudiziarie.

**Data**

27/02/2024

**IL LEGALE RAPPRESENTANTE**

Firma digitale del Legale rappresentante.