



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Unità di missione per il 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

LICEO G.GALILEI DI LANCIANO

### Codice meccanografico

CHPS02000E

### Città

LANCIANO

### Provincia

CHIETI

## Legale Rappresentante

### Nome

MONICA

### Cognome

DE ROSA

### Codice fiscale

DRSMNC68D56F205N

### Email

chps02000e@istruzione.it

### Telefono

0872 40127

## Referente del progetto

### Nome

Stefania

### Cognome

Di Primio

### Email

chps02000e@istruzione.it

### Telefono

3283216378

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J44D22003920006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-961-P-22332

#### Titolo progetto

Ambienti per didattica innovativa

#### Descrizione progetto

Uno spazio di apprendimento innovativo può oggi essere fisico e virtuale insieme, arricchendo il contenuto della didattica di risorse digitali fondate sulla realtà virtuale e aumentata. Tali spazi si configurano come ambienti smart per la didattica, ecosistemi di apprendimento che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse permettendo un apprendimento attivo e collaborativo, lo sviluppo della creatività e l'utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative. I metodi di insegnamento innovativi possono essere considerati come un dispositivo complesso, in cui gli elementi cognitivi, emotivi e procedurali sono interconnessi. L'insegnamento innovativo riesce a trovare soluzioni efficaci e di successo a contesti complessi e sceglie ed utilizza le tecnologie in modo funzionale agli obiettivi. La didattica digitale permette di progettare e realizzare autonomamente iniziative concrete mirate a migliorare le competenze degli studenti, digitali e non. L'istituto intende evolvere da una didattica di tipo tradizionale ad una didattica per ambienti di apprendimento. A tal fine è si proverà a riorganizzare la distribuzione interna dei locali della scuola, riservando aule e laboratori a gruppi di discipline, in modo che siano i ragazzi a spostarsi in aule attrezzate e specifiche e non i docenti. Le aule, pertanto, raggruppate per dipartimenti, diventeranno disciplinari, saranno attrezzate con arredi, strumentazioni tecnologiche e materiale didattico pensato secondo i bisogni e le necessità delle singole discipline. Quasi tutti gli ambienti della scuola sono già forniti di una dotazione tecnologica comune (PC portatili, videoproiettori e lavagne digitali, acquistati grazie ai precedenti finanziamenti PON e PNSD). Su questa dotazione di base si andranno a creare le diverse distinzioni tematiche, scelte dai vari dipartimenti. Si intende riutilizzare anche gli arredi già presenti nelle aule per una rimodulazione del setting didattico, a favore di metodologie sempre più innovative e laboratoriali. Gli ambienti saranno, inoltre, implementati da ulteriori dotazioni digitali. Alcune aule saranno dotate di laboratori mobili attrezzati in contenitori spostabili, contenenti i materiali di base per fare esperienze di Fisica, Robotica e Scienze. Si prevede di dotare l'Istituto di due aule immersive, ossia spazi di apprendimento che utilizzano tecnologie avanzate per creare ambienti virtuali e interattivi. Questi potranno essere utilizzati per simulazioni di situazioni reali, come ad esempio visite a musei e istituti di ricerca, passeggiate in città di valenza storico-artistica o esperienze di laboratorio scientifico. Le dotazioni previste saranno dispositivi di realtà aumentata o virtuale. Il progetto contempla anche la riorganizzazione dei luoghi comuni come l'atrio d'ingresso, gli spazi dei corridoi, gli androni ecc, i quali diventeranno veri e propri luoghi di apprendimento individuale e collettivo, socializzazione, collaborazione e interazione. Vi si collocheranno arredi modulari flessibili e moderni, per rendere la scuola luogo di accoglienza e aggregazione, che mira al benessere psico-fisico di tutta la comunità. Saranno previsti armadietti da sistemare negli spazi comuni, fissi o mobili, singoli o modulari, dedicati al deposito dei materiali personali di docenti e studenti. Si prospetta, infine, per riqualificare gli spazi esterni, la realizzazione di un percorso didattico e di un percorso vita per il benessere e il movimento.

#### 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 sono già presenti 49 digital board in parte acquisite grazie al relativo progetto PON indirizzato a questo intervento, che andremo a potenziare grazie a nuovi accessori e setting. Questo ci fornirà una dotazione comune di base nei vari ambienti, su cui poi andremo a creare le diverse distinzioni (e dotazioni) tematiche scelte dai diversi dipartimenti; una Lim; 48 computer portatili e altrettanti videoproiettori nelle aule fisse. Un laboratorio di informatica con 30 postazioni computer fisso. Un laboratorio di fisica non dotato di alcuna strumentazione digitale, se non un computer obsoleto dismesso dalla segreteria. I dispositivi personali che andremo ad acquisire (tablet e/o laptop) andranno invece ad arricchire la dotazione di 28 device che la scuola ha già acquistato grazie ai finanziamenti precedenti: in questo modo potremo garantire una diffusione più ampia delle tecnologie, dando comunque priorità ai soggetti più fragili. Nel laboratorio di chimica, che ha un ripostiglio e un bagno attigui. sono presenti: ARREDI - Banconi da laboratorio (24 postazioni) - Armadietti - Sedie DOTAZIONE TECNICA CHIMICA - Bilancia analitica - Centrifuga - Piastre riscaldanti - Mixer - Beute - Beker - Pipettatori - Bagnetti (vaschette per prove) - Cappa aspirante - Lim + PC - Vetreria generale (cilindri graduati - provette - Kit molecole - Distillatore - Microscopi con tablet (3) acquistati con gli ultimi fondi PON Edugreen, mentre altro materiale acquistato con il medesimo PON - serre idroponiche e piacometri - è in arrivo. DOTAZIONE TECNICA BIOLOGIA - SCIENZE DELLA TERRA - Vetrini - Busti per anatomia - Campioni di rocce - Modelli didattici. La palestra, larga e spaziosa (circa 50 mt per 25mt), con pavimento a norma, necessita solo di impianto di riscaldamento adeguato ai metri cubi dell'ambiente stesso. Il locale attiguo di circa 9 mt per 5 mt invece presenta pavimento in graniglia, la porta antipanico è difettosa nella chiusura, la finestra e la porta di ingresso hanno entrambe bisogno di manutenzione. Attualmente è usata come sala pesi e contiene: 10 bike Multi attrezzo con cavi Panca piana Panca scott Panca ad inversione Leg extension Poi come magazzino ci sono: Cerchi Clavette Bastoni ed ostacoli Appoggi Due cavalline Una pedana Ordinaria risulta invece la dotazione di arredi, armadi e scaffalature con 24 banchi a trapezio e oltre 1200 sedie e banchi singoli utilizzabili comunque per ricombinare il setting didattico.

## 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.**

Grazie ai fondi PNRR intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 24 ambienti fisici di apprendimento innovativi. Riorganizzeremo le aule in modo da renderle estremamente innovative lavorando su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare, anche all'interno di aule caratterizzate per disciplina, l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie in quanto riutilizzeremo gli arredi già presenti nell'istituto, abbastanza flessibili e che permettono la rimodulazione del setting delle aule. A questi andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa che invece acquisiremo con i fondi a disposizione: alcune Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto - supportate da accessori per videoconferenza, software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, nonché strumenti e software per la realtà aumentata e il metaverso (sensori, visori, etc.). Una dotazione di base di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti per alcune aule, alcuni carrelli per la ricarica e la protezione dei dispositivi e un pacchetto base di dotazioni tecnologiche di indirizzo e caratterizzanti (robotica educativa, kit STEM, strumenti per la creatività digitale, software per l'apprendimento delle lingue con la realtà aumentata), che saranno selezionati, in forma condivisa, dai vari docenti, in base alle diverse esigenze ed obiettivi curricolari. Tali strumenti sono da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo. Andremo poi a realizzare ambienti a disposizione di tutte le classi dell'istituto: due aule immersive e all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura per il visual learning.

**Sulla base di quanto indicato nel Piano "Scuola 4.0", l'istituzione scolastica ha stabilito di adottare un sistema basato su**

- Aule "fisse" assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico
- Ambienti di apprendimento dedicati per disciplina, con rotazione delle classi
- Ibrido (entrambe le soluzioni precedenti)

**Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)**

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Ambiente innovativo per la didattica immersiva	2	Dotazioni necessarie all'aula immersiva; visori; digital board	Banchi modulari componibili per classe dinamica;	Integrare la didattica tradizionale con contenuti immersivi che coinvolgono l'intera classe. Tecnologia interattiva che rende l'apprendimento coinvolgente, attivo e partecipativo.
Graphic Math	9	Tavoletta grafica in aggiunta alle dotazioni esistenti	Pannelli oscuranti; portacellulari; tavoli collaborativi;	Potenziare l'apprendimento della materia permettendo di visualizzare concetti matematici in modo più immediato e preciso, risolvere problemi e interagire con la materia in modo più attivo e coinvolgente
Real English setting	5	Software per l'apprendimento delle lingue in realtà aumentata	Pannelli oscuranti; armadietti	Simulare situazioni reali, personalizzare l'apprendimento, migliorare la pronuncia, esplorare il vocabolario.
Percorso vita	1	Cardiofrequenzimetri gps	Dotazioni per	Incrementare il benessere, le

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
(ambiente esterno)			esercizi ginnici outdoor	competenze motorie e di educazione civica attraverso la responsabilizzazione al rispetto di strumenti e attrezzature comuni a disposizione di tutti in spazio aperto.
Agorà - aula del pensiero	1	Digital board e attrezzature per public speaking	Divanetti, piccoli spalti, sedute modulari, puof morbidi;	Migliorare la qualità dell'apprendimento, stimolare l'aspetto collaborativo, la riflessione e il learning by doing.
Biblioteca digitale	1	Scanner e software per la catalogazione digitale; digital board	Scaffalature; divani; moduli curvi per librerie; poltroncine.	Ambiente per lo studio e la ricerca; Catalogazione dei testi e archiviazione digitale validi anche come pcto
Ambienti itineranti per apprendimento interattivo e multimediale	4	120 tablet/laptop, 4 carrelli o armadietti per la ricarica con almeno 30 postazioni	Armadietti portalibri, zaini	Incoraggiare la partecipazione attiva degli studenti; incrementare il lavoro di gruppo e cooperativo anche attraverso l'uso di device digitali.. Lavoro di ricerca individuale e/o di gruppo
Corridoio della scienza	1	Rilevatori per colture idroponiche; digital board	Sedute con schienali divisorii alti	Migliorare l'apprendimento cooperativo ed esperienziale; lavorare in piccoli gruppi.

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

Le nostre aule saranno caratterizzate da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti ruoteranno all'interno degli ambienti dedicati: l'orario sarà rielaborato di conseguenza per gestirne la complessità. Trovarsi in ambienti di apprendimento nuovi, faciliterà la rinascita continua della concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti lavoreranno su progetti in modo attivo, per arrivare a potenziare all'interno di ciascun'aula anche problem posing e problem solving. Andremo poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo in modo consapevole, sicuro, critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, che vanno al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti, da consumatori a e "produttori" di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Essenziale è che i nuovi ambienti creati abbiano al centro gli studenti, in modo che possano esprimersi nel modo a loro più congeniale, frammentando le conoscenze acquisite in blocchi elementari e modulari con cui costruire, ognuno, il proprio sapere. Promuoveremo inoltre l'inter-connettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti e comunicazione con gli spazi comuni. Le nuove dotazioni tecnologiche permetteranno di integrare, nelle aule e negli spazi comuni, la didattica tradizionale con contenuti immersivi, che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

### **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.**

Inclusività, pari opportunità e superamento dei divari di genere sono fattori fondamentali per la costruzione di una società più equa e giusta a partire dalla scuola. In termini di inclusività, il progetto mira a coinvolgere tutti gli studenti attraverso la promozione dell'accessibilità, dell'uso di diversi linguaggi e di strumenti di comunicazione per l'apprendimento esperienziale, garantendo accessibilità alle stesse risorse e pari opportunità. Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza d'apprendimento per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno e il coinvolgimento di donne e ragazze in attività e progetti specifici e l'eliminazione di eventuali barriere di genere per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

### **Composizione del gruppo di progettazione**

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

## Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione ha definito gli obiettivi delle iniziative individuando le azioni specifiche necessarie per raggiungerli. Si attiverà un processo di coinvolgimento della comunità scolastica responsabilizzando fortemente docenti e dipartimenti, in modo da creare un senso di appartenenza all'istituto basato su scelte condivise e sulla caratterizzazione delle aule in senso tematico e disciplinare, per macro indirizzo o per singola materia. Sono stati assegnati i compiti ai vari membri del gruppo di progettazione. Ciascuno ha avuto un ruolo definito, i compiti sono stati suddivisi e a ogni membro del gruppo assegnata un'area specifica di responsabilità. Sono state individuate le risorse necessarie per realizzare le attività pianificate: attrezzature, spazi, risorse esistenti e saranno valutati regolarmente i risultati delle iniziative e dei laboratori. Ciò consentirà di identificare le aree di miglioramento e di apportare eventuali modifiche al piano di progetto tempestivamente.

## 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

Le iniziative messe in campo necessitano di competenze diffuse: si prevede un momento di formazione iniziale allargata a tutto il personale dell'istituto e poi percorsi di formazione continua, sia esterna che interna, per tutti i docenti della scuola. Parte delle tecnologie individuate si basa su risorse formative per docenti e studenti messe liberamente a disposizione dai produttori: la piattaforma di condivisione delle risorse è Google for Education, pertanto si utilizzeranno risorse pubblicate nel portale Education di Google e si cercherà, as usual, una ricca proposta formativa innovativa per coinvolgere i docenti. Nel corso dell'anno 2023, e più intensamente a partire dal 2024/2025, saranno previsti momenti di formazione, condivisione e confronto per docenti e studenti. Saranno adottate misure di accompagnamento quali formazione, monitoraggio e manutenzione regolare degli spazi, coinvolgimento nella gestione e promozione attiva dell'utilizzo degli ambienti tra la comunità.

## 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	1250

## 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%		114.379,80 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%		38.126,59 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		19.063,29 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		19.063,29 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			190.632,97 €	

## 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.