



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado  
"G. Carducci"  
Via Marconi, 25  
57036 PORTO AZZURRO  
tel. 0565/95460 fax 0565/95058  
C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX  
www.icportoazzurro.it  
E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

Atti-Fascicolo PON FSE 2014-2020  
All'Albo  
Al Sito Web  
dell'I.C. Carducci Porto Azzurro

ISTITUTO COMPrensivo - "G. CARDUCCI"-PORTO AZZURRO  
Prot. 0002970 del 13/03/2019  
06-13 (Uscita)

**OGGETTO:** Determina Dirigenziale per la **pubblicazione di Avviso Interno per la selezione di ESPERTO/TUTOR/FIGURA AGGIUNTIVA (Docenti interni)** per realizzazione progetto PON. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017. **Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-44 - Titolo progetto " SASSI DIGITALI"**  
**Cup: J87I17000970006**

#### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**VISTA** la legge n. 244 del 24/12/2007;

**VISTO** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, recante "Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche";

**VISTA** la Legge 107 del 2015;

**VISTO** il D.I. n. 44/2001, del 01 febbraio 2001 e il D.I. 129/2018 "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

**VISTO** il D.Lvo 165/2001;

**VISTO** l'avviso pubblico AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 del MIUR Per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", emanato nell'ambito del Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, approvato da parte della Commissione Europea con Decisione C(2014) n. 9952 del 17/12/2014 e successive modifiche approvate con la Decisione di esecuzione della Commissione del 18.12.2017 C(2017) n.856;

**PRESO ATTO** della nota autorizzativa del M.I.U.R. Prot. n. AOODGEFID/28239 del 30/10/2018 con oggetto: Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2010 - Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. Sottotazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017. Autorizzazione progetto codice **10.2.2AFdRPOC-TO-2018-44**.

**VISTA** la nota prot. AOODGEFID 31732 del 25/7/2017, contenente *l'Aggiornamento delle linee guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria diramate con nota del 13 gennaio 2016, n. 1588;*



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado

"G. Carducci"

Via Marconi, 25

57036 PORTO AZZURRO

tel. 0565/95460 fax 0565/95058

C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX

www.icportoazzurro.it

E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

**VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 34815 del 2/8/2017, contenente chiarimenti in merito alle *Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale*;

**VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;

**VISTO** il Programma Annuale 2018 approvato con delibera del C.d.I. n. 34 del 12/02/2018 e la formale assunzione a Bilancio prot. 9962 del 12/12/2018 del finanziamento assegnato;

**VISTO** il D.I. n. 129 del 28 agosto 2018 contenente il Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107;

**VISTO** il Programma Annuale 2019 approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n. 15 del 26/02/2019;

**PRESO ATTO** che per la realizzazione del percorso formativo occorre selezionare le figure professionali indicate in oggetto, prioritariamente tra il personale interno – nota MIUR prot. 34815 del 02.08.2017;

**VISTA** la successiva nota Miur di Errata Corrige Prot. 35926 del 21.09.2017 con la quale si danno disposizioni in merito all'iter di reclutamento del personale “esperto” e dei relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale.

**CONSIDERATO** che l'Iter procedimentale per il conferimento degli incarichi prevede la verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno e successivamente, in caso di assenza del personale interno, il reperimento di personale esperto presso altre Istituzioni scolastiche o mediante contratti di lavoro autonomo con precedenza alle associazioni di Partenariato;

**RITENUTO** necessario procedere alla selezione di appropriate figure professionali, ESPERTI, TUTOR e FIGURA AGGIUNTIVA in possesso di particolari requisiti in linea con gli obiettivi e i contenuti previsti dai seguenti moduli formativi:

n. modulo	Tipologia modulo	titolo modulo	ore	n. alunni ordine e grado	Plesso di esecuzione e tempistica
1	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Dal foglio alla realtà</b>	30 ore	n. 15 alunni Scuola Primaria n. 15 alunni Scuola Secondaria di I grado	Scuola Secondaria /Primaria Porto Azzurro Marzo/Giugno 2019

Il modulo sarà strutturato in incontri settimanali di 3 ore.

Durante le attività i partecipanti verranno divisi in gruppi di lavoro con l'obiettivo di lavorare sulla creazione del progetto che verrà realizzato attraverso i moduli successivi. Le attività svolte durante il modulo saranno orientate a supportare il passaggio dal pensiero astratto di un'idea alla sua realizzazione nella concretezza.

Esempi di alcune attività:

Sogno o realtà?: i partecipanti saranno coinvolti in attività di brainstorming per la creazione di nuvole di parole attraverso l'applicativo “Word Clouds”. Dapprima saranno invitati a ragionare sui desideri relativi alla creazione dell'App, poi saranno invitati a confrontarsi con i limiti e le risorse a disposizione per realizzare nel concreto le loro idee.

Ad ogni storia un finale: per avviare a comprendere la struttura e l'utilizzo del diagramma di flusso, si costruiranno storie che aiutino a far capire il significato della programmazione delle azioni. Lo scopo del lavoro proposto è quello di far comprendere agli alunni la variazione delle azioni in conseguenza delle decisioni assunte.



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado  
 "G. Carducci"  
 Via Marconi, 25  
 57036 PORTO AZZURRO  
 tel. 0565/95460 fax 0565/95058  
 C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX  
 www.icportoazzurro.it  
 E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

Un blocco tira l'altro: Attraverso elementi l'utilizzo di mappe concettuali e diagrammi di flusso o a blocchi, saranno introdotti elementi base di logica e costruita la struttura dell'Applicazione finale.

**QUALIFICA D' ACCESSO AL RUOLO DI:**

**ESPERTO CON COMPETENZE UMANISTICHE:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, o docente della Scuola Secondaria di I grado o esperto esterno con comprovate competenze letterarie;

**TUTOR:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, o docente della Scuola Secondaria di I grado con comprovate competenze in tecnologie informatiche e della comunicazione, o esperto esterno anch'esso con le suddette comprovate competenze per la realizzazione dei lavori prodotti all'interno del modulo e per l'uso della piattaforma online GPU - PON 2014-2020;

**FIGURA AGGIUNTIVA:** Docente di Scuola Primaria o di Scuola Secondaria di I grado. Psicologo/Psicoterapeuta/Psicopedagogista con funzione di supervisione dell'intero progetto. Attuazione di un laboratorio di analisi del processo rivolto ai soggetti coinvolti (Ds- Dsga-Docenti, esperti,tutor, genitori, alunni).

n. modulo	Tipologia modulo	titolo modulo	ore	n. alunni ordine e grado	Plesso di esecuzione e tempistica
2	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Il codice Da...miniera</b>	30 ore	n. 15 alunni Scuola Primaria n. 15 alunni Scuola Secondaria di I grado	Scuola Secondaria /Primaria Porto Azzurro Marzo/Giugno 2019

**Struttura del modulo n. 2**

Il modulo sarà strutturato in incontri settimanali di 2 ore. I partecipanti saranno divisi in fasce di età a seconda delle quali saranno proposte attività di complessità differente.

Attraverso alcune attività svolte in coerenza con code.org, gli alunni verranno introdotti alle basi del coding e della programmazione. Verranno creati piccoli applicativi per illustrare le funzioni basilari di creazione contenuti e le istruzioni basilari di un codice.

Gli incontri avranno complessità crescente e stimoleranno i gruppi di lavoro a confrontarsi con delle piccole sfide che porteranno ad una classifica finale in cui verranno premiate tutte le competenze espresse attraverso il modulo (creatività, intuizione, pazienza, team leading...) in modo da riconoscere ad ogni partecipante una risorsa personale.

Roby&Cody: gli alunni/e verranno messi di fronte a situazioni problematiche e per risolverle dovranno trovare soluzioni a partire dalle loro conoscenze: "learning by doing" dove Roby è un robot che esegue istruzioni, Cody è il suo programmatore. Attività da svolgere senza l'aiuto del computer.



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado  
 "G. Carducci"  
 Via Marconi, 25  
 57036 PORTO AZZURRO  
 tel. 0565/95460 fax 0565/95058  
 C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX  
 www.icportoazzurro.it  
 E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

Ritorno al futuro: prendere confidenza con il concetto di sequenza e spazialità attraverso la piattaforma “programma il futuro” gli studenti impareranno ad aiutare i protagonisti di alcuni giochi, affrontando così situazioni problematiche di crescente complessità, rispettando il numero di comandi richiesto, raggiungere un obiettivo, evitare gli ostacoli, interagire con ulteriori personaggi presenti.  
 Flappy Bird: realizzazione di un programma interattivo attraverso il gioco di “Flappy Bird”; gli alunni imparano a realizzare la versione del gioco e il meccanismo fondamentale col quale i computer gestiscono l'interazione: si tratta del meccanismo degli eventi.

**QUALIFICA D' ACCESSO AL RUOLO DI:**

**ESPERTO CON COMPETENZE SCIENTIFICO/TECNOLOGICHE:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, Docente di Scuola Secondaria di I° grado o esperto esterno con comprovata esperienza nella gestione di attività didattico-scientifico-tecnologiche;

**TUTOR:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, o docente della Scuola Secondaria di I grado con comprovate competenze in tecnologie informatiche e della comunicazione, o esperto esterno anch'esso con le suddette comprovate competenze per la realizzazione delle attività previste dal modulo e per l'uso della piattaforma online GPU - PON 2014-2020;

**FIGURA AGGIUNTIVA:** Docente di Scuola Primaria o di Scuola Secondaria di I grado. Psicologo/Psicoterapeuta/Psicopedagogo con funzione di supervisione dell'intero progetto. Attuazione di un laboratorio di analisi del processo rivolto ai soggetti coinvolti (Ds- Dsga-Docenti, esperti,tutor, genitori, alunni).

n. modulo	Tipologia modulo	titolo modulo	ore	n. alunni ordine e grado	Plesso di esecuzione e tempistica
3	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Più vero del vero: aumentiamo la realtà del parco minerario</b>	30 ore	n. 15 alunni Scuola Primaria n. 15 alunni Scuola Secondaria di I grado	Scuola Secondaria /Primaria Porto Azzurro Marzo/Giugno 2019

**Struttura del modulo n. 3**

Il modulo mira a mettere insieme le competenze acquisite nei moduli precedenti, e attraverso la guida di un esperto alla realizzazione dell'App per smartphone del “percorso digitale nel Parco minerario”. Verranno utilizzati i diagrammi di flusso prodotti negli incontri precedenti, i contenuti realizzati e, con le nuove competenze acquisite, verranno verificate le idee realizzabili attraverso l'app.

Gli incontri di questo modulo saranno divisi in “sezioni dell'App”, uno o più incontri saranno centrati sulla costruzione di aspetti diversi dell'applicazione per smartphone. I partecipanti, in ogni incontro saranno divisi in gruppi di lavoro che si occuperanno di tutti gli aspetti di un'applicazione: dal design allo storyboard, agli asset che dovevano essere prodotti per realizzarla. Alla conclusione del percorso verrà illustrato ai ragazzi come posizionare online un'app e diffonderla attraverso vari canali.



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado  
 "G. Carducci"  
 Via Marconi, 25  
 57036 PORTO AZZURRO  
 tel. 0565/95460 fax 0565/95058  
 C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX  
 www.icportoazzurro.it  
 E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

Strategia, per decidere il perché stiamo realizzando un'applicazione, a quali utenti è rivolta e cosa vogliamo ottenere. Utenti turisti bambini/e che vengono a visitare l'isola e le sue miniere.  
 Dovrà essere studiato un design, fondamentale per tradurre le idee in risultati e che comprende User Experience, User Interface, Wireframe, Graphic Design. Dovrà essere creata un'interfaccia con il personaggio guida che si chiamerà "Mina Vagante".  
 Tecnologia, è lo step in cui finalmente l'app diventa funzionante, utilizzando la tecnologia più idonea ai nostri obiettivi. Utilizzo di Barcode Scan e/o QR Reader.  
 Distribuzione e Promozione: l'app dovrà raggiungere gli utilizzatori finali e in gran numero se possibile grazie anche al coinvolgimento delle famiglie, la promozione dell'App in tutte le scuole dell'Elba, il coinvolgimento dell'Associazione Albergatori, la Pubblicità sul sito Comuni minerari, sul sito dell'Istituto, sul sito del Parco nazionale, all'USR Toscana.

**QUALIFICA D' ACCESSO AL RUOLO DI:**

**ESPERTO CON COMPETENZE SCIENTIFICO/TECNOLOGICHE:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, Docente di Scuola Secondaria di I° grado o esperto esterno con comprovata esperienza nella gestione di attività didattico-scientifico-tecnologiche;

**TUTOR:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, o docente della Scuola Secondaria di I grado con comprovate competenze in tecnologie informatiche e della comunicazione, o esperto esterno anch'esso con le suddette comprovate competenze per la realizzazione delle attività previste dal modulo e per l'uso della piattaforma online GPU - PON 2014-2020;

**FIGURA AGGIUNTIVA:** Docente di Scuola Primaria o di Scuola Secondaria di I grado. Psicologo/Psicoterapeuta/Psicopedagogista con funzione di supervisione dell'intero progetto. Attuazione di un laboratorio di analisi del processo rivolto ai soggetti coinvolti (Ds- Dsga-Docenti, esperti,tutor, genitori, alunni).

n. modulo	Tipologia modulo	titolo modulo	ore	n. alunni ordine e grado	Plesso di esecuzione e tempistica
4	Competenze di cittadinanza digitale	<b>Dalla fantasia alla realtà: immaginare e produrre contenuti digitali"</b>	30 ore	n. 15 alunni Scuola Primaria n. 15 alunni Scuola Secondaria di I grado	Scuola Secondaria /Primaria Porto Azzurro Marzo/Giugno 2019

**Struttura del modulo n. 4**

Il percorso si struttura secondo i seguenti momenti principali:  
 1. Introduzione ai contenuti digitali. In una prima fase i partecipanti verranno avvicinati al mondo dei contenuti digitali (ipertesto, produzione video e foto, ecc) e saranno accompagnati nella realizzazione di singole produzioni digitali.



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado

"G. Carducci"

Via Marconi, 25

57036 PORTO AZZURRO

tel. 0565/95460 fax 0565/95058

C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX

www.icportoazzurro.it

E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

2. Uscite sul territorio. Durante le uscite sul territorio saranno visitati i siti di interesse che andranno a comporre l'itinerario dell'App progettata. In questa fase verranno raccolte informazioni dai ragazzi e registrati dati necessari alla produzione dell'applicazione. Verranno registrati piccoli video, suoni e scattate fotografie che verranno poi elaborati in fase di produzione,

3. Elaborazione dei contenuti. Attraverso momenti di brainstorming e tecniche di gamification verranno sintetizzate, prodotte e selezionate le informazioni da inserire nell'App.

Le vie dello zolfo: attività di ricerca-azione al laghetto di Terranera

Le vie del Ferro: visita e laboratori miniere del Ginevro e di Rio Albano

Laboratorio storico "I cavaatori": dagli etruschi ai giorni nostri

La via delle ocre: miniere a cielo aperto da Capo d'arco ad Ortano

Obiettivi didattico/formativi e risultati attesi

- Aumentare la capacità di rapportarsi ai contenuti multimediali
- Passare dall'essere semplici fruitori dei media e dei social a concepirsi come "produttori di contenuti"
- Apprendere principi base linguaggi html e ipertesto
- Aumentare il rispetto e apprezzare il valore dell'ambiente sociale e naturale del territorio;
- Aumentare la capacità di esporre in forma chiara ciò che viene osservato, utilizzando un linguaggio appropriato
- Aumentare la curiosità verso il proprio territorio
- Potenziare la capacità di pensiero creativo

#### **QUALIFICA D' ACCESSO AL RUOLO DI:**

**ESPERTO CON COMPETENZE SCIENTIFICO/TECNOLOGICHE:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, Docente di Scuola Secondaria di I° grado o esperto esterno con comprovata esperienza nella gestione di attività didattico-scientifico-tecnologiche;

**TUTOR:** Docente di Scuola Primaria con diploma magistrale conseguito entro il 2001 o con laurea V.O. o Specialistica, o docente della Scuola Secondaria di I grado con comprovate competenze in tecnologie informatiche e della comunicazione, o esperto esterno anch'esso con le suddette comprovate competenze per la realizzazione delle attività previste dal modulo e per l'uso della piattaforma online GPU - PON 2014-2020;

**FIGURA AGGIUNTIVA:** Docente di Scuola Primaria o di Scuola Secondaria di I grado. Psicologo/Psicoterapeuta/Psicopedagogo con funzione di supervisione dell'intero progetto. Attuazione di un laboratorio di analisi del processo rivolto ai soggetti coinvolti (Ds- Dsga-Docenti, esperti,tutor, genitori, alunni).

**DETERMINA**



Istituto Comprensivo di Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

"G. Carducci"

Via Marconi, 25

57036 PORTO AZZURRO

tel. 0565/95460 fax 0565/95058

C.F. 82002290490 - Codice univoco Ufficio UFDGRX

[www.icportoazzurro.it](http://www.icportoazzurro.it)

E-mail [LIIC805001@istruzione.it](mailto:LIIC805001@istruzione.it) Posta Certificata [LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:LIIC805001@PEC.ISTRUZIONE.IT)

**a)** l'avvio della procedura di selezione per individuare le figure di **esperto, tutor e figura aggiuntiva** con precedenza tra il personale interno all'Istituto Comprensivo "Giosuè Carducci" di Porto Azzurro e, in caso di assenza di aspiranti tra il personale interno, il reperimento di personale esperto e tutor presso altre Istituzioni scolastiche o mediante contratti di lavoro autonomo con precedenza alle associazioni di Partenariato.

La selezione avverrà tramite comparazione di curricula secondo i criteri contenuti nelle griglie allegate alla presente determina;

**b)** di nominare apposita Commissione presieduta dal Dirigente Scolastico, che provvederà alla comparazione dei curricula;

**c)** di procedere a valutare anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida;

**d)** di assegnare gli incarichi, nel rispetto dei principi di equità- trasparenza-rotazione, seguendo l'ordine di graduatoria e, in sottordine, le preferenze espresse. A parità di punteggio precede il candidato con minore età.

**e)** di pubblicare all'albo e sul sito web della scuola la graduatoria dei selezionati.

La durata dell'incarico e i relativi compensi orari verranno compiutamente descritti nell'incarico che sarà formalmente redatto all'atto della nomina. La durata del contratto sarà determinata in base alle ore di prestazione lavorativa previste nell'incarico; le ore prestate dovranno risultare da apposito registro di presenza. Il trattamento economico sarà corrisposto a conclusione delle attività del PON e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR ai sensi del D. Lgs.vo 196/03 e del DM 305/06.

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge la facoltà di accedervi.

Il titolare del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico Dott.ssa Lorella DI BIAGIO.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
(Dott.ssa Lorella DI BIAGIO)

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice dell'Amministrazione  
Digitale e normativa connessa

)