

Allegato Struttura di Ricerca 4

**Applicazioni tecnologiche per lo sviluppo
della didattica laboratoriale**

Piano Integrato della Performance 2022-2024

Piano integrato della Performance 2022/2024

Struttura di ricerca 4

Indice

Presentazione della struttura	3
Obiettivi di Struttura come da PTA 2022 - 2024	4
Obiettivo Generale	4
Obiettivi Specifici di Struttura.....	4
Organigramma.....	15

Presentazione della struttura

La Struttura 4 intende studiare e sperimentare nuovi strumenti e metodi per la didattica laboratoriale attraverso le nuove tecnologie, con particolare attenzione a teorie e pratiche orientate allo sviluppo di competenze interdisciplinari e trasversali, anche nell'ottica della personalizzazione dei percorsi formativi.

Le pratiche, gli ambienti e le metodologie del laboratorio scolastico stanno progressivamente riconfigurandosi attraverso l'introduzione del digitale, questo processo d'innovazione didattica va a pari passo con l'individuazione di nuove metodologie e strategie. Da un lato introduce linguaggi nuovi che incidono sullo sviluppo di competenze supportando un approccio diversificato alla conoscenza e in definitiva una nuova forma mentis. Da un altro si può osservare una trasformazione dei processi produttivi spostando nel dominio digitale operazioni che fino a ieri erano di natura analogica. Infine, il digitale diviene esso stesso ambiente-laboratorio attraverso l'allestimento di luoghi ed esperienze nella sfera del virtuale.

In questo senso la tecnologia viene introdotta in classe per migliorare/trasformare i processi di insegnamento e apprendimento. Si intende approfondire e sperimentare quella che - più che una evoluzione - appare piuttosto come una trasformazione in atto del concetto di laboratorio didattico ad opera del digitale e nelle attività promosse da questa Struttura sono stati individuati tre aspetti trasversali che definiscono il valore delle tecnologie in ambito didattico:

- Le innovazioni digitali ed elettroniche quali strumenti in grado di rivoluzionare gli ambienti laboratoriali;
- Le proposte didattiche e metodologiche supportate dalle tecnologie nell'ambito della didattica laboratoriale;
- L'utilizzo delle tecnologie all'interno di contesti complessi nella prospettiva della personalizzazione.

Il processo di trasformazione della didattica laboratoriale attraverso l'uso delle nuove tecnologie viene indagato in diverse attività di ricerca di questa Struttura con l'obiettivo di indagare sui processi innovativi coinvolti e di sperimentare nuove soluzioni tecnologiche per lo sviluppo delle competenze, a supporto del processo dell'inclusione e per il superamento del divario di genere. La costruzione, in collaborazione con i docenti, di una didattica laboratoriale integrata e trasversale alle pratiche curriculari viene portata avanti attraverso attività di studio, ricerca, sperimentazione, disseminazione/formazione e accompagnamento a tutti i gradi di istruzione, fin dalla scuola dell'infanzia.

Obiettivi di Struttura come da PTA 2022 – 2024

Le attività di ricerca della Struttura si concentrano sulla individuazione e ideazione di modelli, strumenti e metodologie didattiche incentrate sulle tecnologie a supporto dei percorsi curriculari trasversali e verticali di didattica laboratoriale, per lo sviluppo di competenze multi-interdisciplinari e digitali anche nell’ottica dei processi di personalizzazione e del superamento del divario di genere. Per soddisfare le esigenze del nuovo paradigma educativo dell’integrazione di metodologie fortemente trasversali si considerano approcci basati sulle Neuroscienze o su un insegnamento integrato delle discipline STEM (PNRR). L’attività di ricerca e formazione della Struttura prevede di accompagnare l’introduzione di questi modelli, strumenti e metodologie didattiche nella didattica curricolare di tutti i cicli scolastici nell’ottica di promuovere le competenze digitali ed ingegneristiche che formano pilastri fondati dei percorsi di crescita (Raccomandazioni del Consiglio europeo).

Obiettivo Generale

Gli obiettivi generali della struttura possono essere descritti in due macroaree:

1. Individuare e ideare modelli, strumenti e approcci innovativi attraverso l’utilizzo delle tecnologie digitali concorre a modificare gli ambienti, le metodologie e le pratiche della didattica laboratoriale?
2. Indagare sulla ricaduta possibile degli strumenti e gli ambienti tecnologici in termini di successo formativo, inclusione e gender gap.

Obiettivi Specifici di Struttura

N	Titolo progetto	Obiettivi specifici
18	Attività Innovazione della didattica laboratoriale relativamente alle materie “STEM”, applicando la metodologia Bifocal Modelling	<ol style="list-style-type: none">1. Sperimentazione e validazione della metodologia Bifocal Modelling adattata al contesto scolastico italiano.2. Creazione e la validazione attraverso ricerca sul campo, di unità didattiche scientifiche, centrate sull’attività svolta in modalità laboratoriale.
20	La personalizzazione dei percorsi di insegnamento per lo sviluppo delle potenzialità e del benessere negli studenti	<ol style="list-style-type: none">1. Mappare le pratiche di personalizzazione realizzate sul territorio nazionale nelle scuole di tutti gli ordini e gradi;2. Progettare, realizzare, e mettere a disposizione dei doceti strumenti, funzionali all’individuazione dei bisogni e del potenziale degli studenti, anche grazie all’utilizzo di app e di nuove tecnologie;3. Sperimentare la coprogettazione di percorsi didattici di personalizzazione supportati dalle tecnologie
21	Il pensiero computazionale	<ol style="list-style-type: none">1. Sviluppare il pensiero computazionale attraverso l’uso del coding e della robotica educativa per sperimentare attività interdisciplinari e verticali e la conseguente creazione di curricula più flessibili basati su attività project based anche con attenzione alle dinamiche di genere, facilmente rintracciabili in questo ambito [RS]2. Formazione metodologica alla progettazione di unità didattiche project based interdisciplinari e verticali che utilizzano il coding e la robotica [TM]
22	“Mineclass”: Utilizzo didattico del videogioco Minecraft a scuola (Area Immersiva	<ol style="list-style-type: none">1. Indagare e verificare le condizioni di sostenibilità e di integrazione nella didattica curricolare di attività basata sull’utilizzo del videogioco Minecraft a supporto dei processi di insegnamento/apprendimento nel quadro di una didattica per competenze

23	IDeAL: un approccio design-based alla progettazione didattica per competenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valutare la sostenibilità in classe della metodologia IDeAL nei momenti di didattica laboratoriale finalizzata alla creazione di artefatti in piccolo gruppo anche con l'ausilio delle nuove tecnologie 2. Valutare la chiarezza e l'efficacia degli strumenti messi a disposizione dei docenti per l'applicazione della metodologia IDeAL in classe. Valutare l'utilità della metodologia IDeAL nel promuovere lo sviluppo di competenze trasversali degli studenti. 3. Costruire un ambiente online per i docenti capace di elicitare il confronto e la diffusione di IDeAL.
24	Progetto STEAM-IT –An intergrated STEM approach	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creare e testare un quadro di riferimento per l'insegnamento integrato delle discipline STE(A)M; 2. Sviluppare un programma di formazione per gli insegnanti delle scuole del primo e secondo ciclo sulla base di questo framework, prestando attenzione sulla contestualizzazione dell'insegnamento STEM, in particolare attraverso la cooperazione industria-istruzione; 3. Realizzare una rete di insegnanti come consulenti di orientamento/carriera che promuovono l'attrattiva dei lavori STEM nelle scuole
Totale n. progetti endogeni 6		Totale obiettivi 14

Progetti Ricerca Endogena

N. progetto di ricerca come da PTA: 18

Titolo del Progetto: Attività Innovazione della didattica laboratoriale relativamente alle materie "STEM", applicando la metodologia Bifocal Modelling

N. obiettivi specifici: 2

Azioni	Attività	Indicatori (attività – prodotti – soggetti coinvolti_ altro...	Target rispetto al progetto	Target rispetto all'anno di riferimento (indicare la % in base all'anno di riferimento)			Per l'anno 2022	
				2022	2023	2024	Tempi	Risorse
1. Creazione, sperimentazione e validazione della metodologia Bifocal Modelling adattata al contesto scolastico italiano	1 Si definiscono gli strumenti di osservazione e ricerca.	Progettazione e Test e Questionari 3=80%, >3=100%	Progettazione dei quattro test. 100%	100%			Dicembre 2022	Guasti, Messini, Chiarantini
	2 Si avvia la sperimentazione in classe e	• Osservazione Attività in Classe 2=80%, >2=100%	Numero di visite in presenza o a distanza: 100%	30%	60%	100%	Dicembre 2022	Guasti, Messini, Chiarantini
	3 Raccolta dati e analisi dati.	Raccolta Dati (3 scuole in tre anni) Analisi Dati (A7.1) Report si/no	Raccolta dati (n° di scuole coinvolte 1, 2, 3) Analisi Dati 100%	30% Report Analisi Dati 30%	60%	100% 100%	Dicembre 2022	Guasti, Messini, Chiarantini, Bei, Bassani
2. Divulgazione dei risultati verso la comunità scientifica e gruppo target	4 Pubblicazione Disseminazione (A8.1)	Pubblicazione e scientifica (n. pubblicazioni) si/no	Bozza pubblicazione 80% Pubblicazione def. 100%	Bozza pubblicazione 50%	100%		Dicembre 2022	Guasti, Messini, Chiarantini, Bassani
	5 Disseminazione	Attività di diffusione verso popolazione target • Formazione (n. corsi) • Eventi (n. eventi)	N° corsi 1=50% 2=100% N° eventi 1=50% 2=100%	50% 50%	100% 100%		Dicembre 2022	Guasti, Messini, Chiarantini, Bassani

N. progetto di ricerca come da PTA: 20

Titolo del Progetto: Il pensiero computazionale

N. obiettivi specifici: 2

Azioni	Attività	Indicatori di ricerca per la performance	Target rispetto al progetto	Target rispetto all'anno di riferimento (indicare la % in base all'anno di riferimento)			Per l'anno 2022	
				2022	2023	2024	TEMPI	RISORSE
N. 1 Azione 1- Coding per le discipline espressive, sperimentazioni	Formazione dei docenti da parte di esperti	Report esiti della formazione	Stesura bozza 1 rapporto +30% Versione finale di un rapporto +100%	100%			12/2022	Miotti, Nulli
	Selezione esperto	Produzione di bandi	Pubblicazione bando 50% Pubblicazione graduatoria 100%		50%	100%	12/2022	Miotti, Nulli
	Sperimentazione in classe	3 Report di analisi 1 unità didattica per scuola	1 Report di analisi 60% 1 unità didattica 100% 3 unità didattiche	60%	100%		12/2022	Miotti, Nulli
	Progettazione di strumenti di osservazione delle attività e di progettazione didattica.	Produzione del format per le unità didattiche Produzione di osservazione in classe	Bozze di format 50% Bozza di strumenti osservazione 100%	100%			12/2022	Miotti, Nulli
	Analisi dei dati	Consegna di 3 report di ricerca.	Bozza primo report 10% Primo Report 30% Bozza secondo report 40%	30%	60%	100%	12/2022	Miotti, Nulli

			Secondo Report 60% Bozza terzo report 70% Terzo report 100%					
	Attività di promozione	Seminari, presentazioni, pubblicazioni	Attività di promozione (seminari, pubblicazioni e divulgazione): 1=50%, 2=100%	100%			12/2022	Miotti, Nulli
	Attività di disseminazione	Seminari, presentazioni, pubblicazioni	Attività di disseminazione (seminari, pubblicazioni e divulgazione) 2=50% 4=100%		50%	100%	12/2022	Miotti, Nulli
N.2 Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa nel paradigma pedagogico del Movimento di Cooperazione Educativa	Analisi e studio del Movimento per quanto riguarda la introduzione delle tecnologie.	Raccolta di un corpus di studio	Bozza report di ricerca: 50% Realizzazione report di ricerca: 100%	0%	50%	100%	12/2022	Miotti, Nulli, Bagattini, Calistri
	Selezione di scuole del Movimento per osservazione	Produzione documentazione per bando	Bozza bando: 20% Realizzazione bando: 50% Espletamento bando: 100%		20%	100%	12/2022	Miotti, Nulli, Bagattini, Calistri
	Realizzazione di strumenti di documentazione e osservazione delle attività dei docenti in scuole selezionate del Movimento.	Produzione di strumenti: 1 per ogni ordine del primo ciclo	Bozza 2 strumenti: 50% Realizzazione 2 strumenti -> 100%	50% 0%	50%	100%	12/2022	Miotti, Nulli, Bagattini, Calistri
	Osservazione in scuole / interviste e/o focus group con docenti	Diari e note dal campo o da osservazioni/focus/interviste	Realizzazione n. 3 diari/note-> 50% Realizzazione n. 6 diari/note-> 100%	0%	50%	100%		

	Analisi delle osservazioni e definizione di protocollo di utilizzo delle tecnologie.	Report di ricerca	Bozza report di ricerca: 50% Realizzazione report di ricerca: 100%	0%	50%	100%		
Azione 3: Il coding e la robotica educativa come strumenti per contrastare gli stereotipi di genere	Individuazioni e scuole che intendono utilizzare coding e robotica per lavorare sugli stereotipi di genere	Analisi del contesto	Progettazione strumenti per individuare le scuole: 40% Individuazione scuole 100%	40%	100%		12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri
	Osservazione e studio di caso	Diari e note dal campo, focus group, interviste	Realizzazione n. 3 diari/note-> 100% Realizzazione n. 1 osservazione -> 33%	0%	33%	100%		Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri
	Analisi dei risultati	Report di ricerca	Bozza report di ricerca 50% Realizzazione report di ricerca 100%	0%	50%	100%		Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri
	Attività di promozione	Seminari, presentazioni, pubblicazioni	Attività di disseminazione (seminari, pubblicazioni e divulgazione): 1=50%, 4=100%	100%			12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri
	Attività di disseminazione	Seminari, presentazioni, pubblicazioni	Attività di disseminazione (seminari, pubblicazioni e divulgazione): 1=50%, 2=100%		50%	100%		Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri
N. 4 Azione 4: Formazione metodologica asincrona per l'introduzione e del pensiero computazionale rivolta a docenti del primo ciclo	Analisi del contesto relativo al coding e alla robotica educativa	Analisi e studio del contesto	Bozza report di ricerca: 50% Realizzazione report di ricerca: 100%	50%	100%		12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri
	Selezione esperti	Bando esperti	Definizione bando esperti: 30% Pubblicazione bando esperti: 50%	30%	100%		12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri

			Lavori della commissione: 75% Pubblicazione graduatoria: 100%					
Realizzazione syllabus del corso	Syllabus	Bozza syllabus: 50% Definizione syllabus 100%	50%	100%		12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli	
Realizzazione video-lezioni delle unità didattiche	Videolezioni	Progettazione videolezioni: 20% Realizzazione videolezioni: 50% Erogazione videolezioni: 100%	20%	100%		12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri	
Realizzazione piattaforma per la formazione	Piattaforma	Progettazione: 50% Realizzazione: 100%	50%	100%		12/2022	Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri	
Monitoraggio e ricerca	Report di monitoraggio e ricerca	Bozza report monitoraggio e ricerca: 50% Realizzazione report monitoraggio e ricerca: 100%	0%	50%	100%		Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri	
Attività di promozione	Seminari, workshop, presentazioni, pubblicazioni	Attività di disseminazione (seminari, pubblicazioni e divulgazione): 4 =50%, 6=100%	50%	100%			Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri	
Attività di disseminazione	Seminari, workshop, presentazioni, pubblicazioni	Attività di disseminazione (seminari, pubblicazioni e divulgazione): 1 =50%, 2=100%		50%	100%		Bagattini, Miotti, Nulli, Calistri	

N. progetto di ricerca come da PTA: 21

Titolo del Progetto: La personalizzazione dei percorsi di insegnamento per lo sviluppo delle potenzialità e del benessere negli studenti

N. obiettivi specifici: 3

Azioni/Fasi	Attività	Indicatori di ricerca per la performance	Target rispetto al progetto	Target rispetto all'anno di riferimento			Per l'anno 2022	
				2022	2023	2024	Tempi	Risorse
Mappare le pratiche di personalizzazione realizzate sul territorio nazionale nelle scuole di tutti gli ordini e gradi	Progettazione e somministrazione questionario	Raccolta dati (scuole) 18=80%, 18<100%	100% Raccolta Dati	100%			07/2022	Alessia Rosa Jessica Niewint-Gori Sara Mori Michela Bongiorno
	Analisi dei dati del questionario	Stesura di un report interno (Si/No)	100% Report	100%			12/2022	Alessia Rosa Jessica Niewint-Gori Sara Mori Michela Bongiorno
Progettare, realizzare, e mettere a disposizione dei docenti strumenti, funzionali all'individuazione dei bisogni e del potenziale degli studenti, anche grazie all'utilizzo di app e di nuove tecnologie	Creazione di strumenti per l'osservazione del potenziale	Definizione degli strumenti di osservazione (Si/No)	50% Versione provvisoria 100% Versione Finale	50%	100%		07/2023	Alessia Rosa Jessica Niewint-Gori Sara Mori Michela Bongiorno
	Stipulazione Collaborazione inst. Ricerca	Stipulazione degli accordi (Si/No)	50% Bozza Accordo 100% Accordo stipolato	50%	100%		12/2023	Alessia Rosa Jessica Niewint-Gori Sara Mori Michela Bongiorno
Sperimentare la coprogettazione di percorsi didattici di personalizzazione supportati dalle tecnologie	Individuazione e Stipulazione Collaborazione scuole sperimentali	Report campionamento ragionato delle scuole da coinvolgere (Si/no)	0% 100% Report finale	0%	100%		12/2023	
	Co-progettazione e sperimentazione di percorsi di	Report e Documentazione (Si/no)	0% Bozza 100% Report finale	0%	50%	100%	07/2024	

	personalizzazione per la promozione del benessere e il successo formativo							
Disseminazione	Confronto con istituzioni, enti ed associazioni interessati ai temi oggetto della ricerca	Eventi Diffusione (n. eventi) (2=80%, >2=100%)	60% organizzazione di almeno 2 eventi 80% 3-4 eventi 100% organizzazione di >4 eventi	60%	80%	100%	12/2024	
	Comunicazione dei risultati ottenuti tramite aggiornamento dati su sito indire, report, seminari tematici	Formazione (n. corsi) (1=80%, >1=100%)	0% 80% organizzazione di almeno 1 formazione 100% organizzazione di >1 formazione	0%	80%	100%	12/2024	
	Disseminazione scientifica	Pubblicazione Scientifica (1=80%, >1=100%)	0% 80% n1. Pubblicazione scientifica 100% >1 pubblicazione scientifica	0%	80%	100%	12/2024	

N. progetto di ricerca come da PTA: 22

Titolo del Progetto: "Mineclass": utilizzo didattico del videogioco Minecraft a scuola (Area Immersiva)

N. obiettivi specifici:1

Azioni/Fasi	Attività	Indicatori di ricerca per la performance	Target rispetto al progetto	Target rispetto all'anno di riferimento			Per l'anno 2022	
				2022	2023	2024	Tempi	Risorse
Mappatura, modellizzazione e costruzione delle linee guida per la sostenibilità dell'integrazione degli ambienti immersivi nella didattica curricolare anche in contesto pandemico per lo sviluppo delle competenze del XXI secolo	Attività di analisi dei dati (qualitativa per le interviste, interazioni asincrone e diari di bordo delle formazioni; quantitativa dei questionari somministrati, docenti e studenti)	n.1 Database cluster n. 1 Report di analisi statistica descrittiva n. 1 report di analisi qualitativa		100%			12/2022	Benassi, Cigognini, Naldini, Nardi, Rossi
	Discussione dei risultati e costruzione delle linee guida	n. 1 linee guida per la didattica immersiva		100%			12/2022	Benassi, Cigognini, Naldini, Nardi, Rossi
	Report diacronico dei tre anni di ricerca (2019 – 2022)	n. 1 Report di ricerca		100%			12/2022	Benassi, Cigognini, Naldini, Nardi, Rossi
	Attività di disseminazione	n. 2 pubblicazioni scientifiche		100%			12/2022	Benassi, Cigognini, Naldini, Nardi, Rossi

N. progetto di ricerca come da PTA: 23

Titolo del Progetto: IDeAL: un approccio design-based alla progettazione didattica per competenze

N. obiettivi specifici: 3

Azioni/Fasi	Attività	Indicatori di ricerca per la performance	Target rispetto al progetto	Target rispetto all'anno di riferimento			Per l'anno 2022	
				2022	2023	2024	Tempi	Risorse
Revisione e disseminazione della metodologia	Analisi dei dati (rispetto alla sperimentazione negli anni scolastici precedenti) e valutazione dei risultati	Report analisi dati sperimentazioni precedenti si/no Questionario si/no	100% Report	100%			12/2022	Andrea Benassi Sara Mori Massimiliano Naldini Jessica Niewint-Gori Lapo Rossi
	Follow up con i docenti su casi ritenuti di interesse e relativi ai diversi ordini di scuola	Protocollo Intervista / Focus si/no	100% Protocollo	100%			12/2022	Andrea Benassi Sara Mori Massimiliano Naldini Jessica Niewint-Gori Lapo Rossi
	Attività disseminazione con la comunità scientifica/ gruppo insegnanti	Seminari, workshop, presentazioni, pubblicazioni <3=50%, >3 = 100%	50% 100%	50%	100%		12/2023	Sara Mori Massimiliano Naldini Jessica Niewint-Gori Lapo Rossi
	Revisione della metodologia e delle schede di accompagnamento	IDeAL v.2 (si/no)	0% 100% versione 2 della metodologia	0%	100%		12/2023	Sara Mori Massimiliano Naldini Jessica Niewint-Gori Lapo Rossi
	Realizzazione di uno spazio digitale dedicato alla disseminazione della metodologia	Sito Web (si/no)	0% 100% pubblicazione sito web	0%	100%		12/2023	Sara Mori Massimiliano Naldini Jessica Niewint-Gori Lapo Rossi

N. progetto di ricerca come da PTA: 24

Titolo del Progetto: STEAM-IT – An intergrated STEM approach

N. obiettivi specifici: 3

Azioni/Fasi	Attività	Indicatori di ricerca per la performance	Target rispetto al progetto	Target rispetto all'anno di riferimento			Per l'anno 2022	
				2022	2023	2024	Tempi	Risorse
Pubblicazione con il primo framework europeo sulle STE(A)M integrate	Finalizzare il documento del Framework	Versione Finale Framework integrated STEAM Sì/no	Versione finale del Framework 100%	100%			10/2022	Jessica Niewint-Gori
	Linee Guida "How to overcome difficulties implementing Integrate STEAM"	Versione Finale Linee Guida Sì/no	Versione Finale Linee Guida 100%	100%			10/2022	Jessica Niewint-Gori Ciro Minichini Andrea Benassi Lorenzo Guasti Elisabetta Mughini
Commissione per i contest integrated STE(A)M-IT Learning Scenario (Aprile 2022)	Revisione contributi inviati per il STEAM-IT Contest	Scheda Valutazione Sì/No	Revisione contributi inviati per il STEAM-IT Contest 100%	100%			08/2022	Jessica Niewint-Gori
Exploitation and Sustainability (a conclusione progetto da ottobre 2022)	Definizione attività di sostenibilità del progetto dopo il termine del finanziamento	Report sostenibilità Progetto Sì/No	Definizione attività di sostenibilità del progetto dopo il termine del finanziamento 100%	100%			12/2022	Jessica Niewint-Gori
Disseminazione	Attività di disseminazione	Seminari, workshop, presentazioni, pubblicazioni	100% >2 eventi o articoli realizzati	100%			12/2022	Jessica Niewint-Gori

Il progetto è in condivisione con la Struttura 2 ed è stato realizzato negli anni precedenti (2020-21) in collaborazione con i ricercatori Maria Guida, Ciro Minichini della Struttura 2

Organigramma

Responsabile Struttura di Ricerca: Jessica Niewint-Gori

Ricercatori: Maria Elisabetta Cigognini, Maeca Garzia, Giovanni Nulli, Alessia Rosa

Tecnologi: Andrea Benassi, Lorenzo Guasti, Beatrice Miotti

CTER: Daniela Bagattini, Luca Bassani, Lorenzo Calistri, Laura Messini, Sara Mori, Massimiliano Naldini, Lapo Rossi