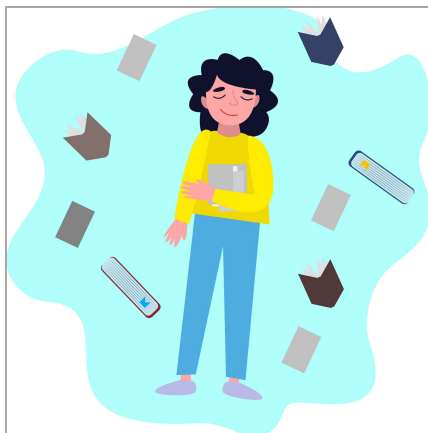


# FLIPPED CLASSROOM

## per una didattica capovolta

# ***METTIAMO IN PRATICA***

# FILOSOFIA FLIPPED



CAPOVOLGIMENTO  
lezione in classe-esercizi a casa  
momenti classici della didattica  
tradizionale

# APPRENDIMENTO AVVINCENTE IN CLASSE



Il docente accompagna lo  
studente nella fase di  
“esercizio” durante la lezione  
del mattino



# TRASFORMAZIONI SOCIO-CULTURALI



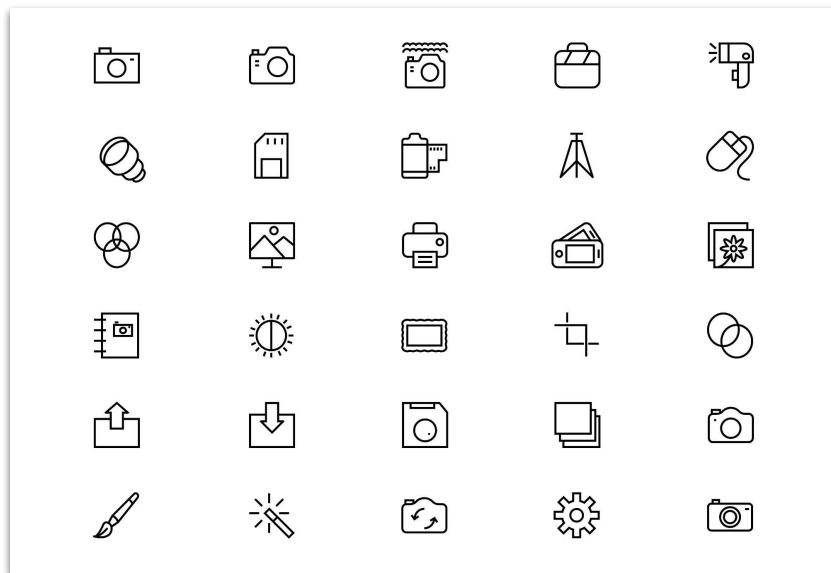
Il Digitale è il nuovo strumento  
di trasmissione del sapere

# ***LO STUDENTE APPRENDE IN AUTONOMIA***



Repository di contenuti in Rete

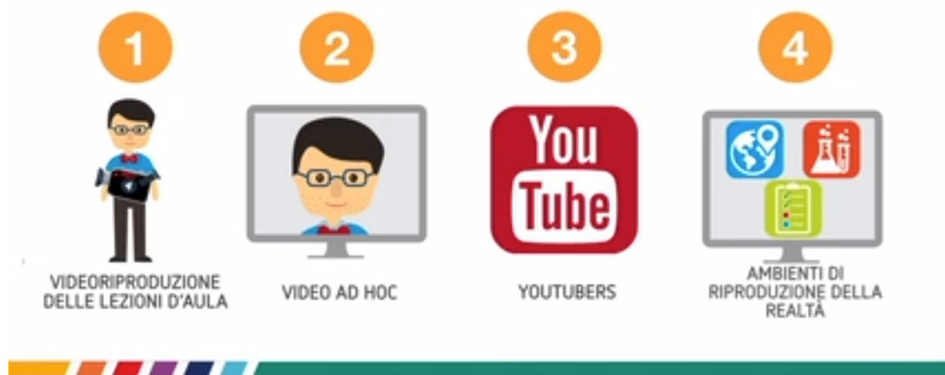
# CONTENUTI ADEGUATI AGLI STILI DI APPRENDIMENTO



Linguaggi diversi per  
presentare i contenuti

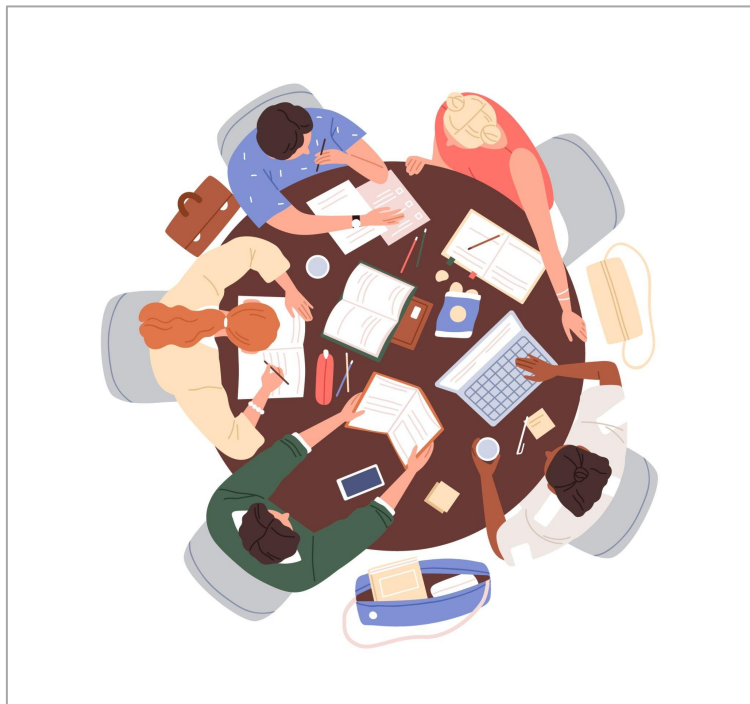
# OLTRE IL LIBRO

## 10 ANNI DI VIDEO DIDATTICI



Evoluzione dei video didattici

# INTERIORIZZARE I CONTENUTI



Il docente stimola processi  
cognitivi

# COME COINVOLGERE GLI STUDENTI?



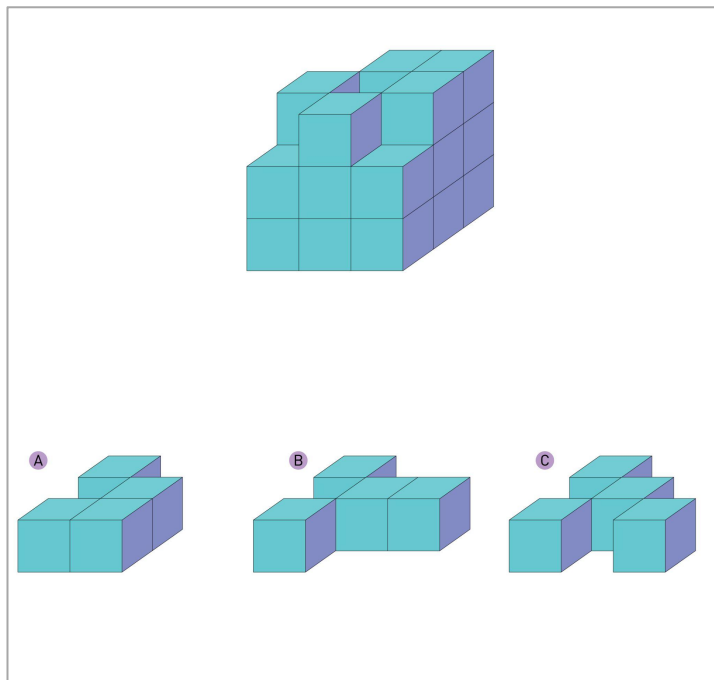
Ricorrere a dinamiche motivazionali dei videogiochi

# *PROPORRE IL CONTENUTO SOTTO FORMA DI SFIDA*



Elaborare strategie per superare le difficoltà

# RI-SCOPRIRE IL CONTENUTO CURRICOLARE



Adottare un approccio  
induttivo



# *INDIVIDUARE A RITROSO PASSAGGI SIGNIFICATIVI*



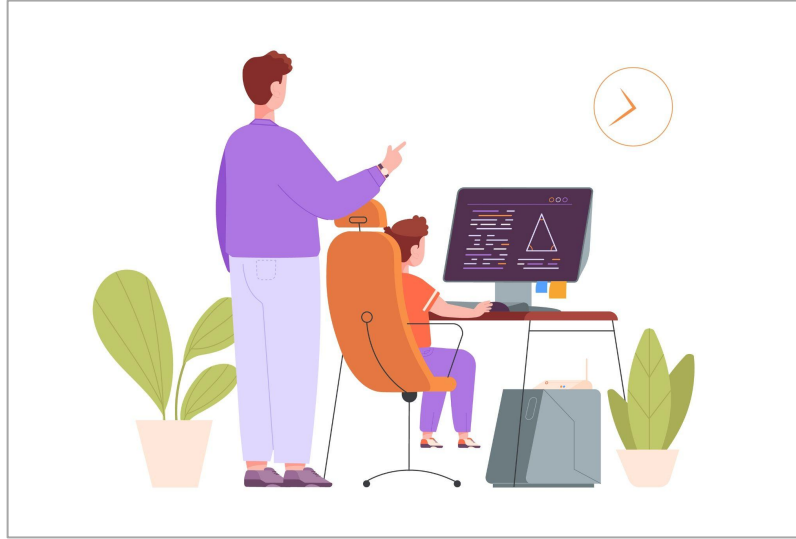
Immaginare i processi che  
elaboreranno gli studenti

# ELABORARE UNA DOMANDA SFIDANTE



La domanda deve considerare i processi cognitivi che ci si aspetta vengano attivati dagli studenti

# AIUTARE A FARE DA SOLI



Il docente monitora il lavoro  
degli studenti e interagisce con  
loro

# VERIFICARE I PREREQUISITI



Un apprendimento significativo  
avviene quando si modifica ciò  
che già si conosce

# ***SCEGLIERE UN CONTENUTO CURRICOLARE CIRCOSCRITTO***



Un argomento circoscritto  
diventa più facile da gestire in  
tempi brevi

# *CALIBRARE IL GRADO DI DIFFICOLTÀ DELLA SFIDA*



Consentire una partenza al volo

# UTILIZZARE STRUMENTI DIGITALI



Imparare in Rete

# CONDIVIDERE LA VALUTAZIONE



Forme diverse di valutazione



# ***FARE ATTENZIONE ALLA FORMA DELLA DOMANDA***



La domanda non deve essere in  
forma assertiva

# ***PROGETTAZIONE A RITROSO: SIGNIFICATI DI BASE***

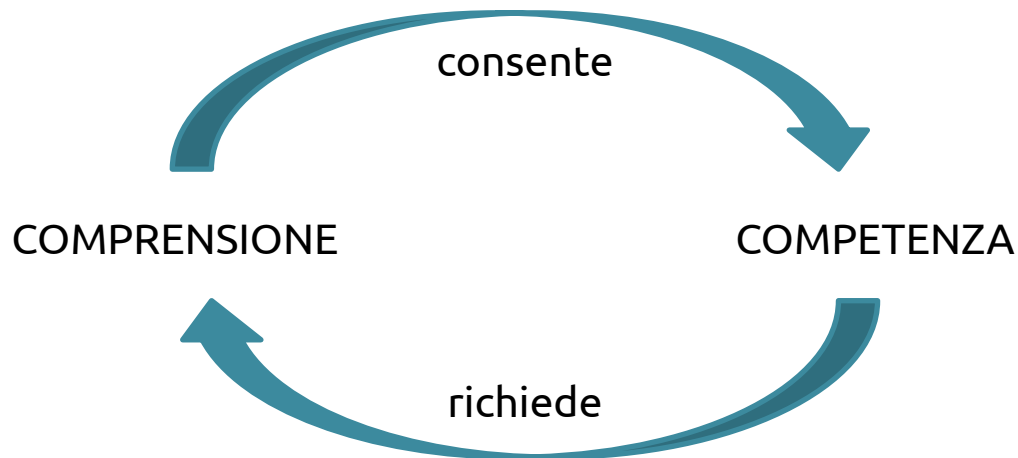
# COMPRENSIONE PROFONDA E FORMAZIONE SCOLASTICA



*Nelle istituzioni scolastiche generalmente [...] insegnanti e studenti non sono disposti ad assumere i rischi del comprendere e si accontentano dei più sicuri «compromessi delle risposte corrette».*

# COMPRENSIONE PROFONDA E FORMAZIONE SCOLASTICA

Comprensione profonda = Capacità di comprendere il senso e trasferire i propri apprendimenti nei contesti di vita (wiggins-mc tigue, 1998)



# COMPRENSIONE PROFONDA E FORMAZIONE SCOLASTICA

*"Educare al comprendere [significa promuovere] un'adeguata padronanza di concetti, principi e abilità [...] che consenta al soggetto di affrontare problemi e situazioni nuove" (Gardner, 1991)*

## INSEGNAMENTO COME SUPPORTO ALLA COMPRENSIONE PROFONDA



Proporre un repertorio di situazioni sfidanti



Accompagnare/supportare/sostenere prestazioni di comprensione

PRESTAZIONI  
→  
DI COMPRENSIONE

{  
contesti inediti e complessi  
risposte personali e originali  
comportamenti autonomi dell'allievo  
prestazioni consapevoli

# PROGETTAZIONE A RITROSO

Si sposta il baricentro della progettazione

dalla centralità dei  
contenuti di sapere



alla centralità delle  
competenze

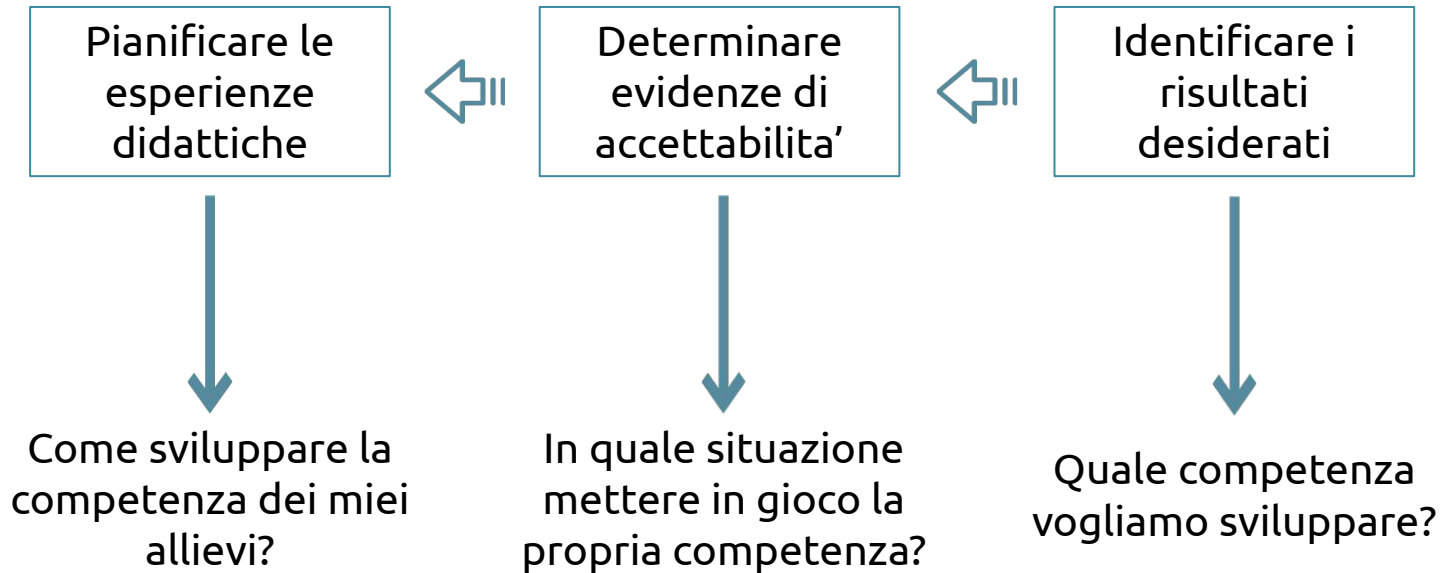
dalle risposte



alle domande

*«se il libro di testo contiene le risposte  
allora quali sono le domande che hanno condotto a tali risposte?»*

# PROGETTAZIONE A RITROSO



# PROGETTAZIONE A RITROSO

## PARADIGMA DELLA RAZIONALITÀ TECNICA

progettazione



attuazione



valutazione

PROCESSO LINEARE

PREDETERMINAZIONE DEL  
PROCESSO

REGOLAZIONE IN ITINERE COME  
REGOLAZIONE DEGLI SCARTI

## PARADIGMA DELLA RIFLESSIVITÀ

problema



ridefinizione  
ipotesi



azione



ipotesi



PROCESSO CIRCOLARE

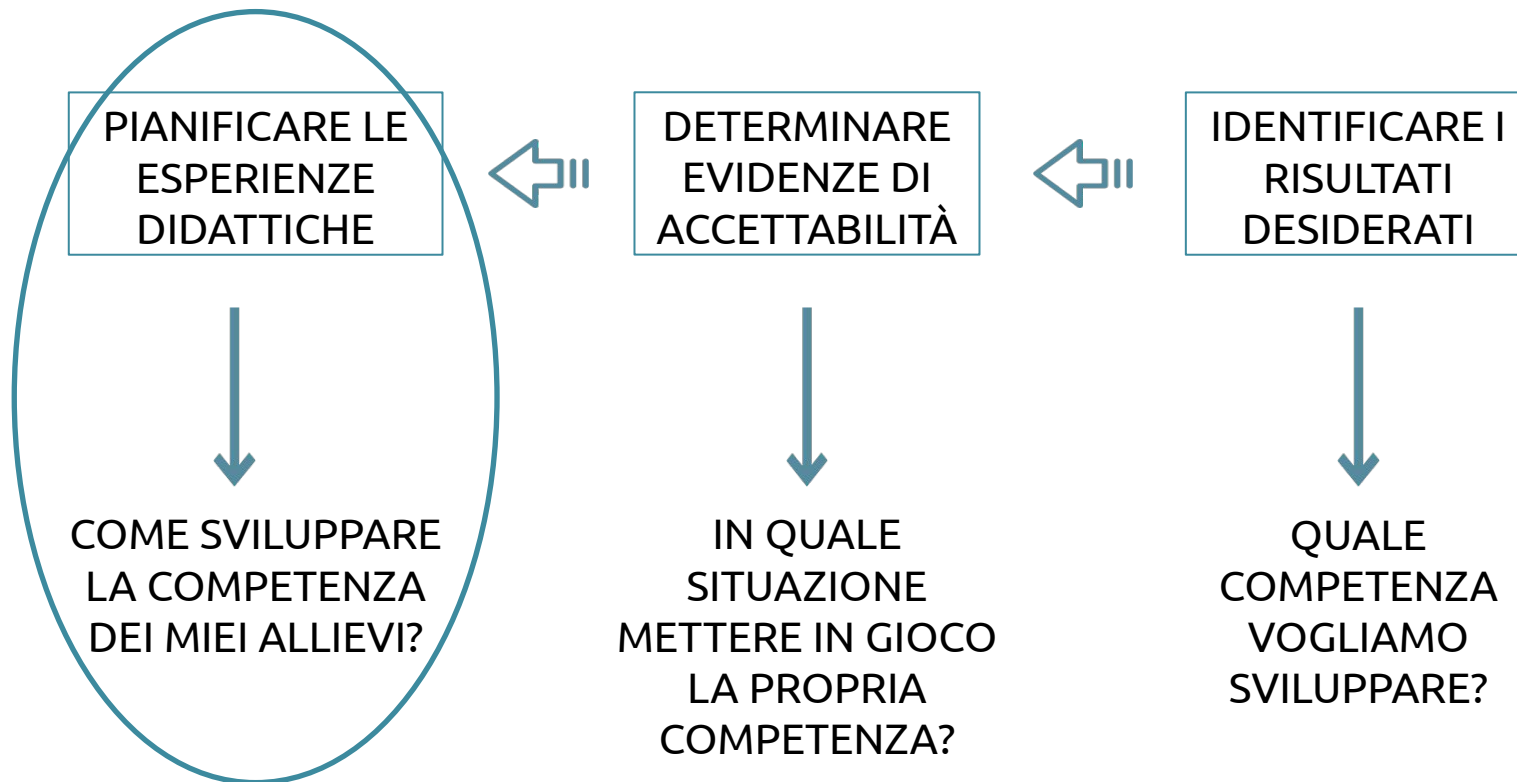
ORIENTAMENTO  
STRATEGICO DELL'AZIONE

REGOLAZIONE IN ITINERE COME  
RIELABORAZIONE DELL'IPOTESI

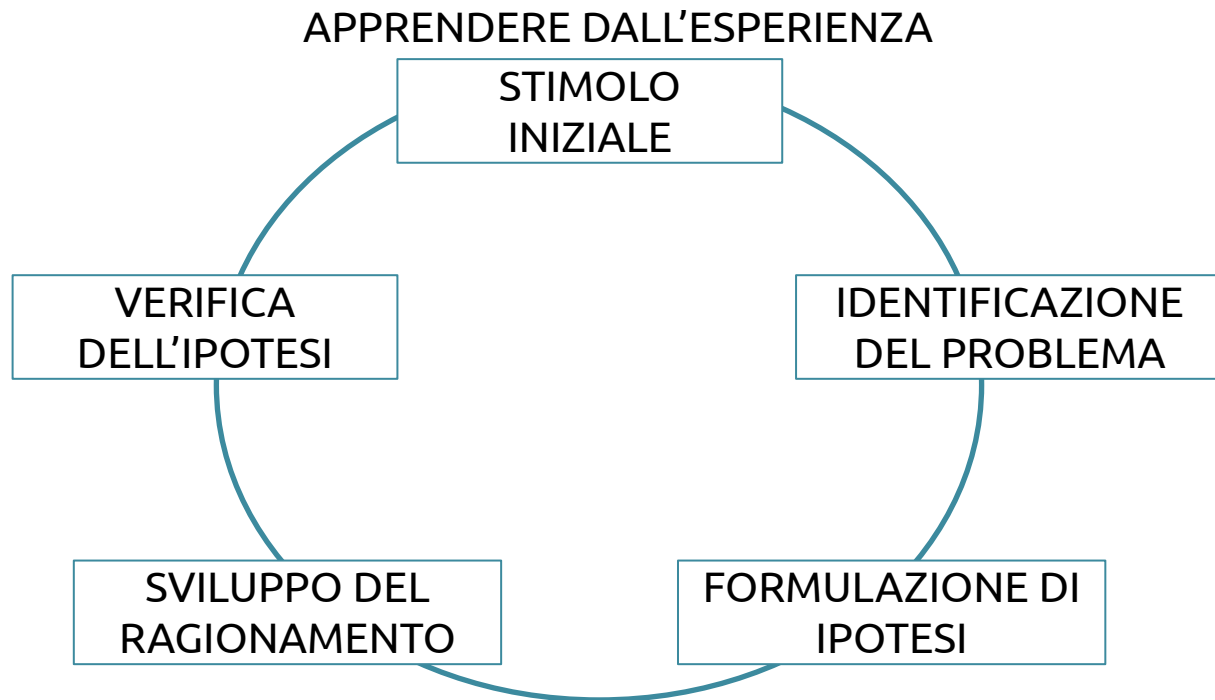


# ***PROGETTAZIONE A RITROSO: CICLO DI APPRENDIMENTO***

# PROGETTAZIONE A RITROSO

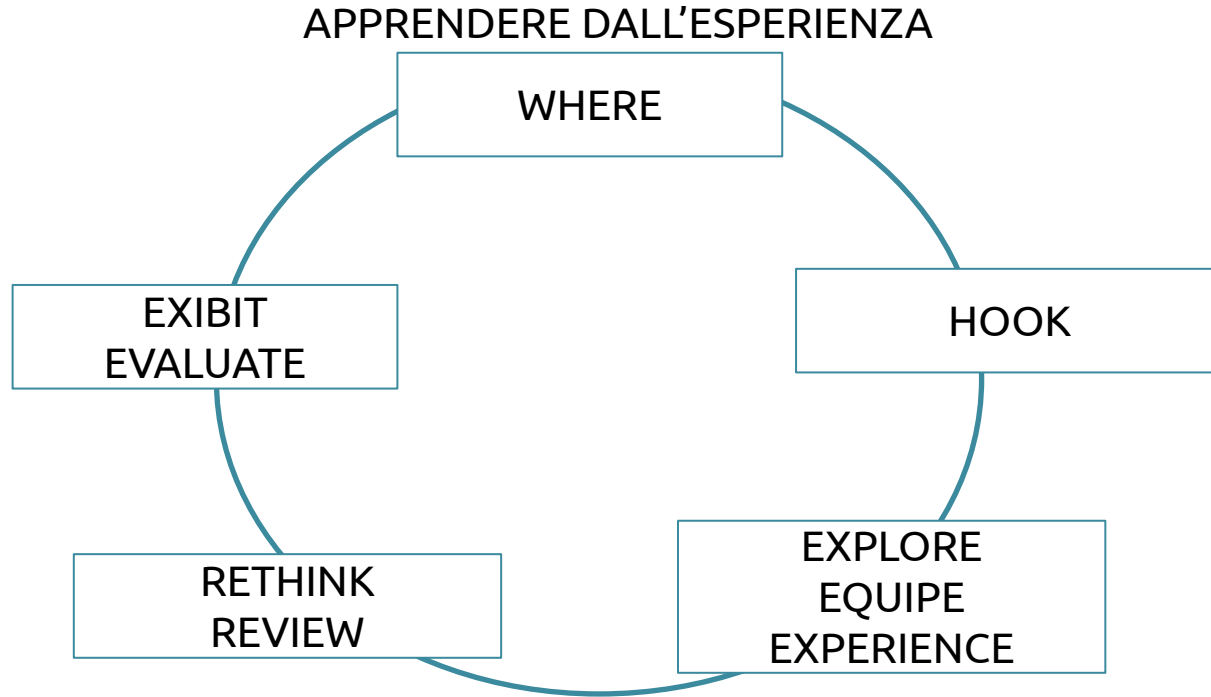


# IL CICLO DI APPRENDIMENTO



*J. Dewey, How we think, 1933*

# IL CICLO DI APPRENDIMENTO

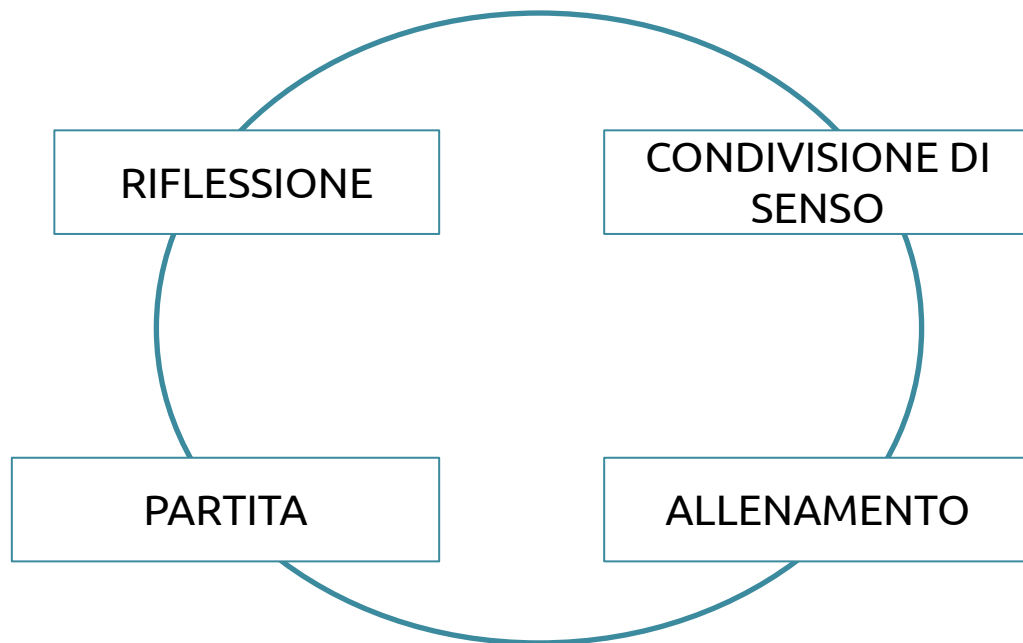


Modello WHERE

G. Wiggins-J. Mc Tighe, *Understanding by Design*, 1998)

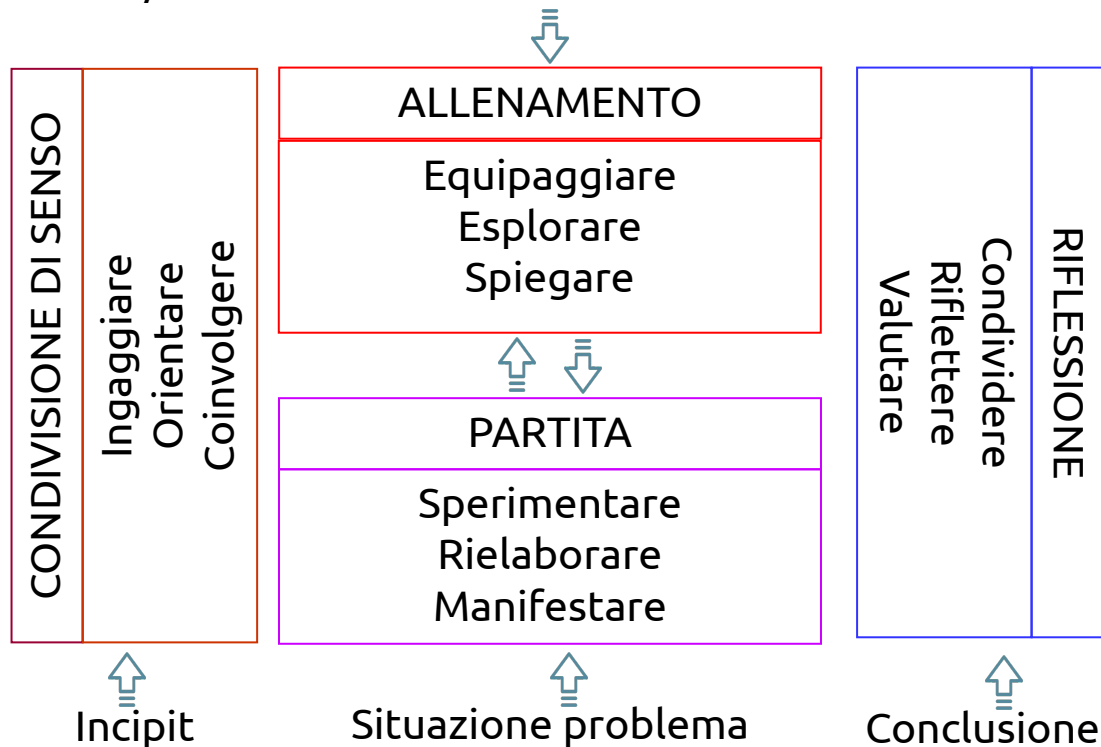
# IL CICLO DI APPRENDIMENTO

APPRENDERE DALL'ESPERIENZA



# IL CICLO DI APPRENDIMENTO

SVILUPPO/CONSOLIDAMENTO RISORSE COGNITIVE E PROCESSI

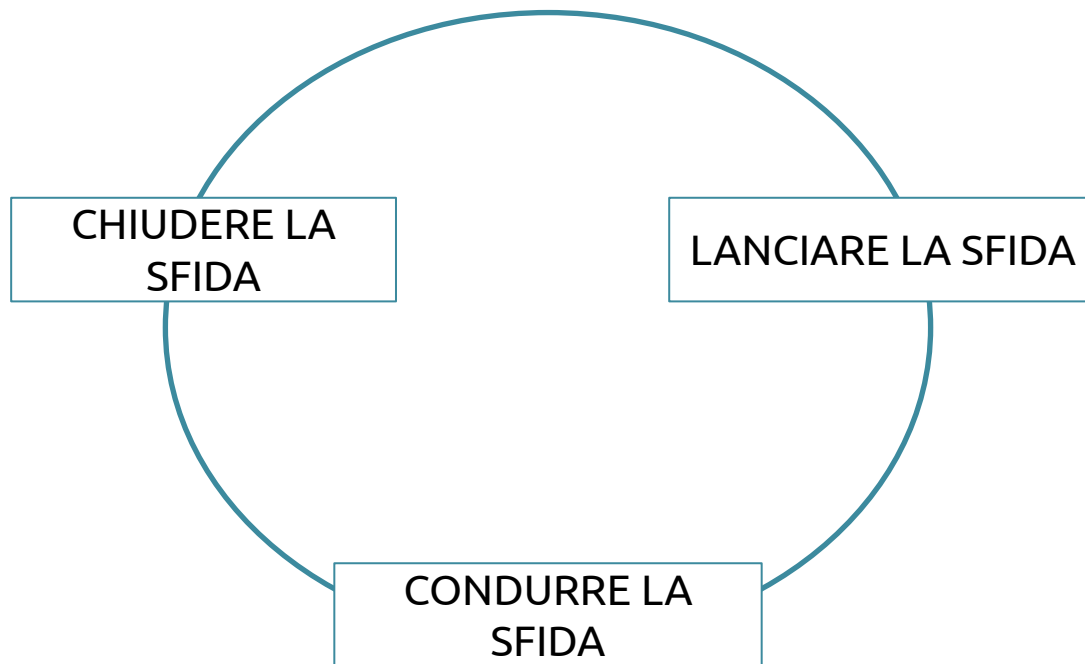


# IL CICLO DI APPRENDIMENTO

STRUTTURA UdA	Wiggins-McTighe - MODELLO WHERE	HyperDocs – MODELLO 5 E	FLIPPED CLASSROOM
Condivisione di senso	Where (Dove) Hook (Agganciare)	Engage (Ingaggiare/coinvolgere)	Lanciare la sfida
Allenamento	Explore (Esplorare) Equip (Equipaggiare)	Explore (Esplorare) Explain (Spiegare)	Condurre la sfida
Partita	Experience (Sperimentare) Exhibit (Esibire) Evaluate (Valutare)	Elaborate (Elaborare)	
Riflessione	Rethink (Ripensare) Review (Rivedere)	Evaluate (Valutare)	Chiudere la sfida

# ***IL CICLO DI APPRENDIMENTO***

APPRENDERE DALL'ESPERIENZA





# VERSO UNA DIDATTICA INTEGRATA

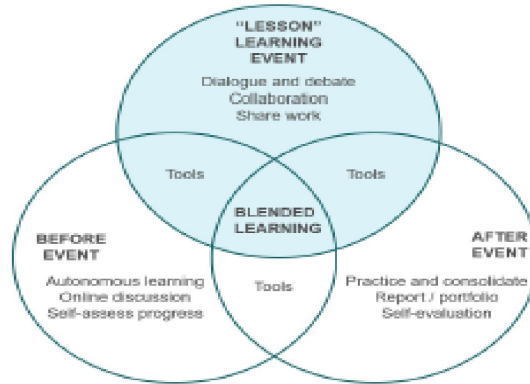


Blended learning in school  
education – guidelines for the  
start of the academic year 2020/21

Education and  
Training

Approccio didattico in cui l'ambiente fisico e l'ambiente digitale si integrano tra loro, generando un'interazione virtuosa in cui valorizzare le potenzialità di ciascuno dei due ambienti di apprendimento.

Il Blended Learning invita a una considerazione del processo di apprendimento che si estende sia prima che dopo l'evento di apprendimento strutturato, la “lezione”.



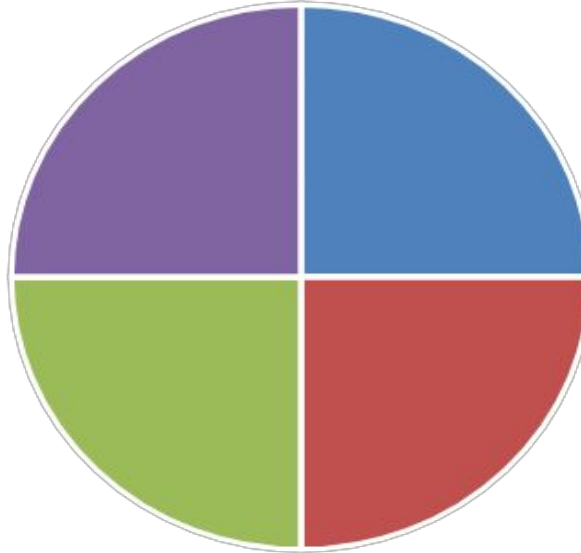
# VERSO UNA DIDATTICA INTEGRATA



Apprendimento  
individuale



Apprendimento  
collettivo



Apprendimento di  
gruppo



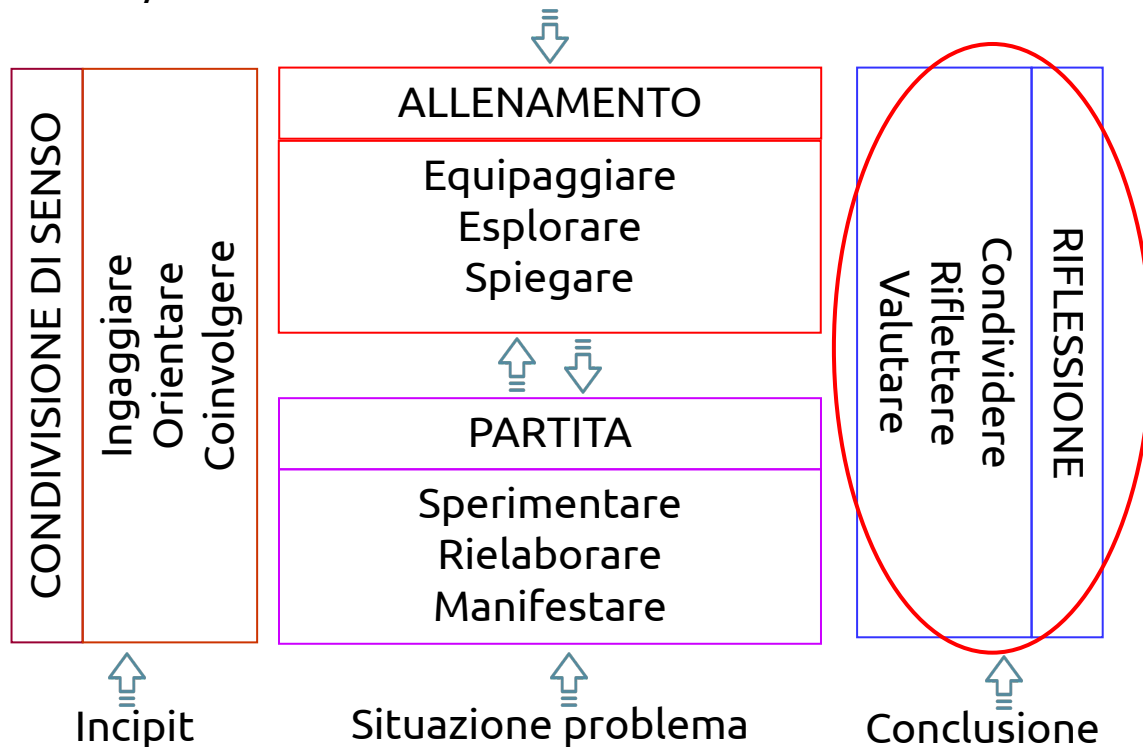
Apprendimento  
connettivo

APPRENDERE = RI-COSTRUIRE IL SAPERE

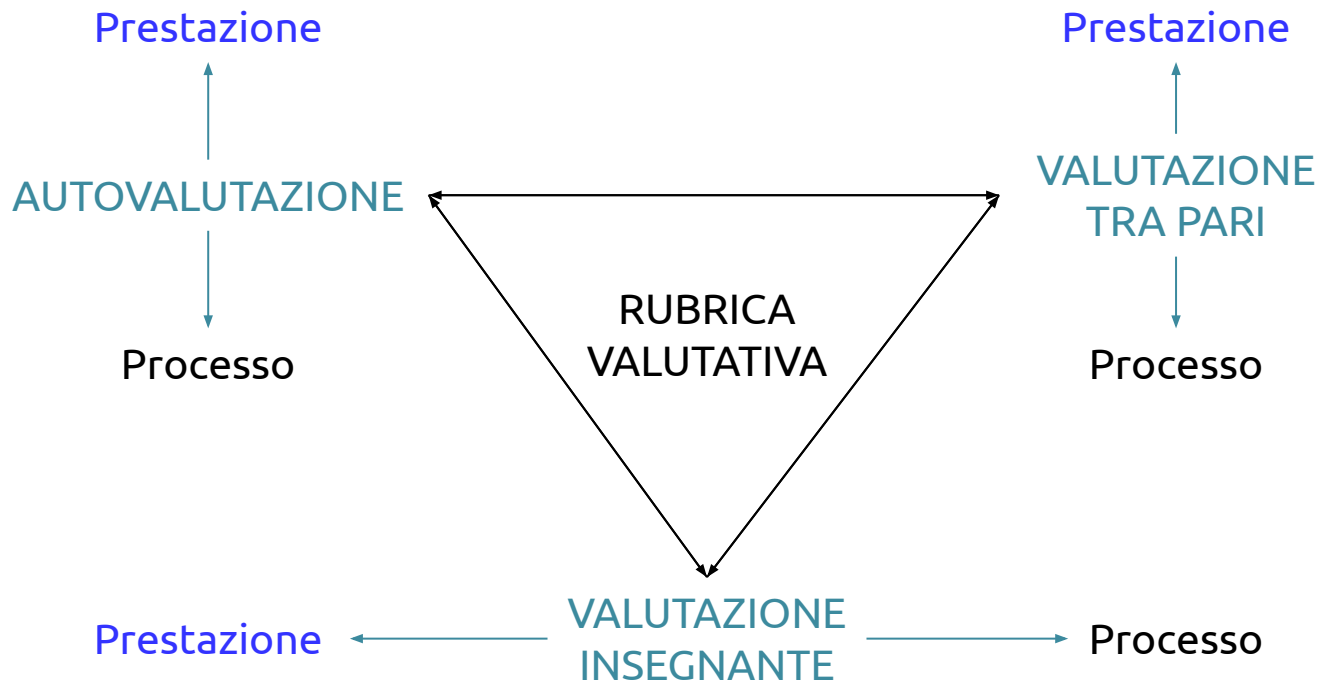
# ***PROGETTAZIONE A RITROSO: RUOLO DELLA VALUTAZIONE***

# IL CICLO DI APPRENDIMENTO

SVILUPPO/CONSOLIDAMENTO RISORSE COGNITIVE E PROCESSI



# ***RUOLO DELLA VALUTAZIONE***



# RUBRICA VALUTATIVA

Dimensioni Livelli	INIZIALE	ACCETTABILE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b>PADRONANZA RISORSE (conosc./abilità)</b>	Utilizza solo alcune risorse cognitive	Utilizza le risorse cognitive di base proposte	Utilizza la maggior parte delle risorse cognitive proposte	Utilizza con sicurezza e proprietà le risorse cognitive proposte
<b>RICONOSCIMENTO SITUAZIONE COMUNICATIVA</b>	Riconosce lo scopo e il destinatario della comunicazione	Con l'aiuto dell'insegnante tiene conto dello scopo e del destinatario nella elaborazione del messaggio	Tiene conto dello scopo e del destinatario della comunicazione nella elaborazione del messaggio	Punta a caratterizzare la sua comunicazione in relazione allo scopo e al destinatario
<b>IDEAZIONE- PIANIFICAZIONE</b>	Se sollecitato, elabora un'idea generale sul messaggio che intende produrre	Con la guida dell'insegnante elabora uno schema preliminare alla produzione del messaggio	Elabora uno schema preliminare alla produzione del messaggio	Elabora uno schema preliminare alla produzione del msg in piena autonomia e in modo originale
<b>ELABORAZIONE</b>	Con l'aiuto dell'insegnante produce il messaggio in modo congruente all'idea originaria	Con l'aiuto dell'insegnante produce il messaggio in modo congruente allo schema preliminare	Produce il messaggio sulla base dello schema preliminare	Produce in modo autonomo e originale il messaggio sulla base dello schema preliminare
<b>REVISIONE</b>	Se sollecitato rivede il proprio messaggio	Seguendo le indicazioni fornite rivede il proprio messaggio	Rivede il proprio messaggio e si sforza di migliorarlo	Rivede costantemente l'elaborazione del proprio messaggio e si sforza di migliorarlo
<b>ATTEGGIAMENTO COMUNICATIVO</b>	Risponde alle richieste dell'insegnante	Se sollecitato si sforza di produrre un messaggio efficace	Si sforza di produrre un messaggio efficace	Trasmette il desiderio e lo sforzo di comunicare efficacemente

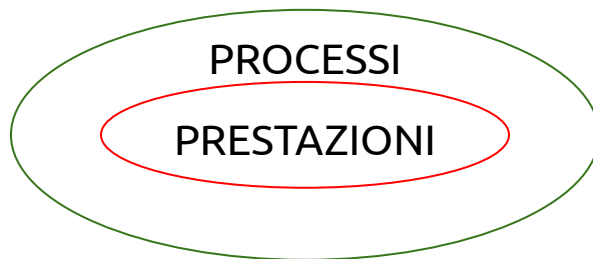
# AUTOVALUTAZIONE/VALUTAZIONE TRA PARI – OGGETTI

OPPORTUNITÀ OFFERTE ALLO STUDENTE DI RIFLETTERE SULLA  
PROPRIA ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO

PRESTAZIONI

# AUTOVALUTAZIONE/VALUTAZIONE TRA PARI – OGGETTI

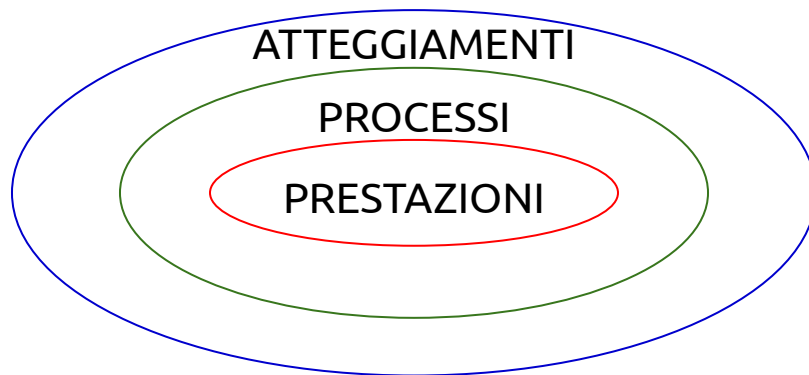
OPPORTUNITÀ OFFERTE ALLO STUDENTE DI RIFLETTERE SULLA  
PROPRIA ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO





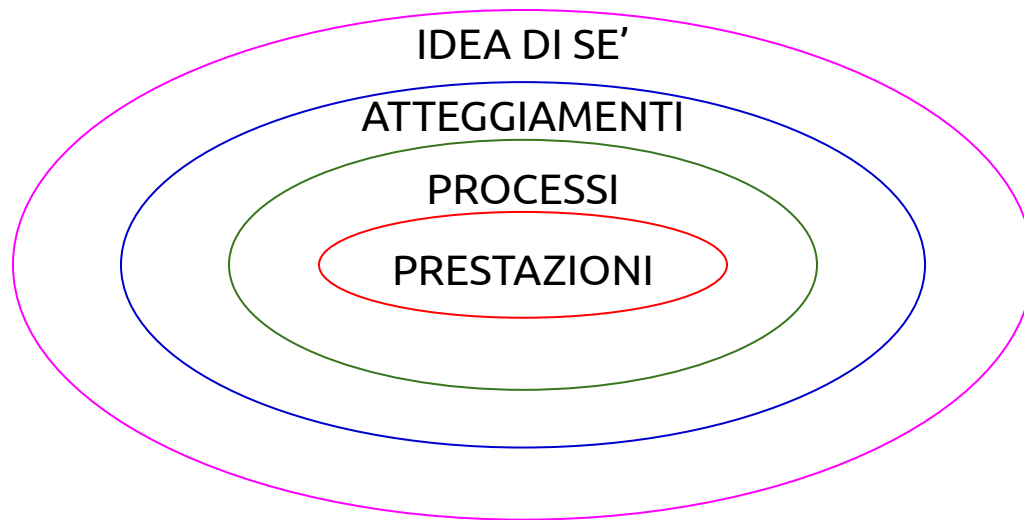
# AUTOVALUTAZIONE/VALUTAZIONE TRA PARI – OGGETTI

OPPORTUNITÀ OFFERTE ALLO STUDENTE DI RIFLETTERE SULLA PROPRIA ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO



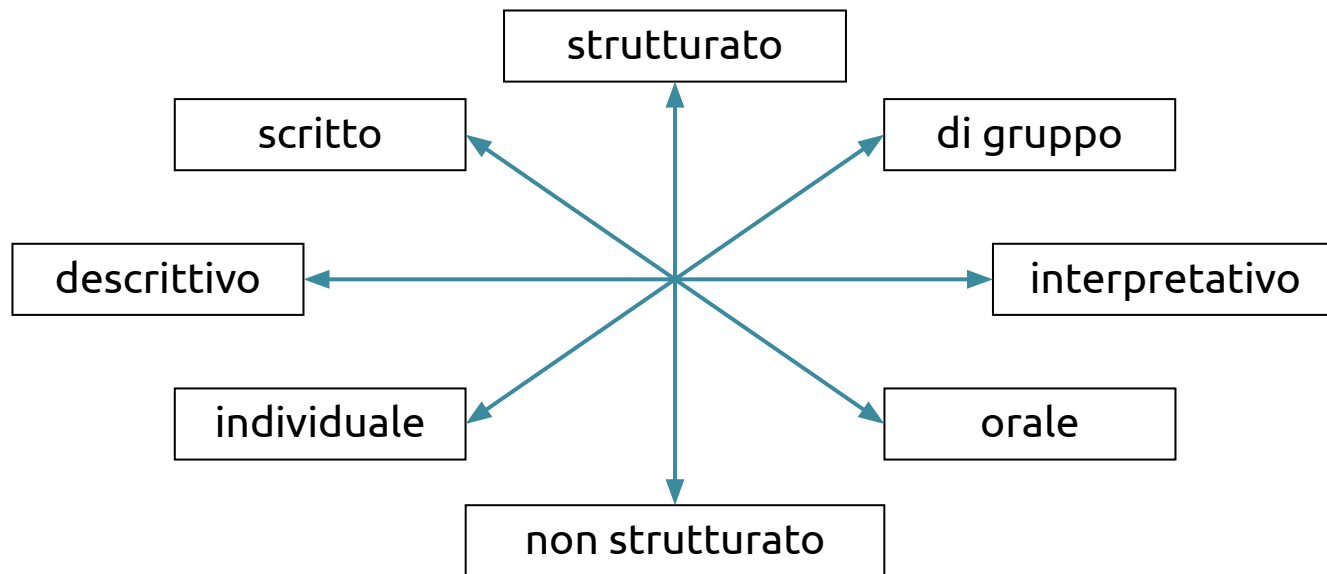
# AUTOVALUTAZIONE/VALUTAZIONE TRA PARI – OGGETTI

OPPORTUNITÀ OFFERTE ALLO STUDENTE DI RIFLETTERE SULLA PROPRIA ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO

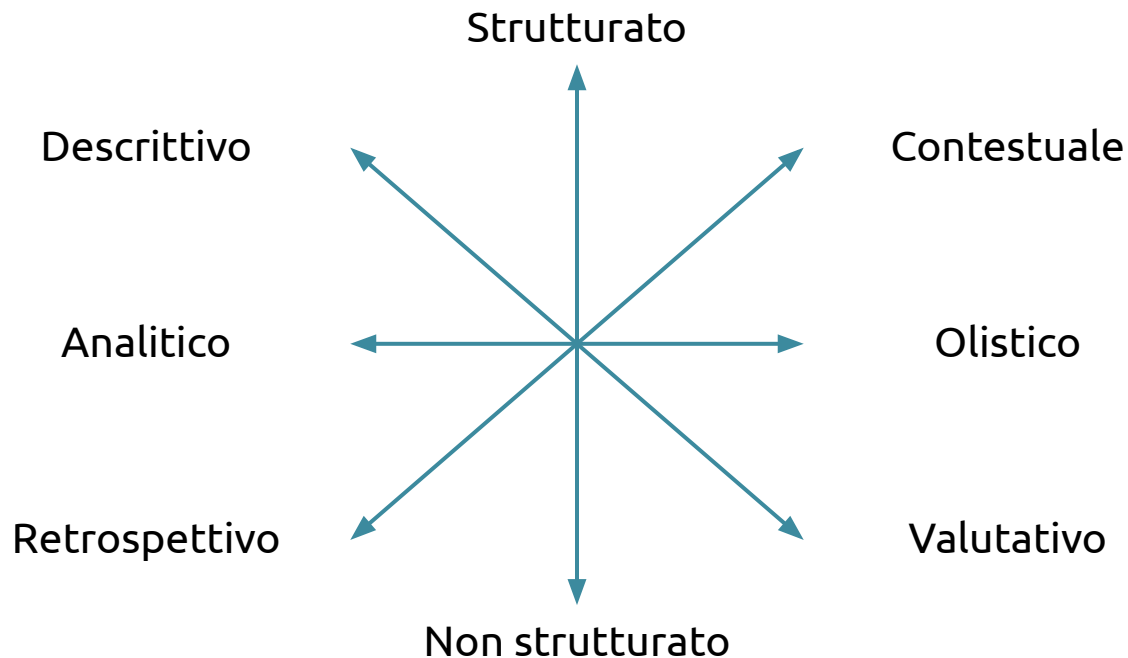


# AUTOVALUTAZIONE/VALUTAZIONE TRA PARI – MODALITÀ

OPPORTUNITÀ OFFERTE ALLO STUDENTE DI RIFLETTERE SULLA PROPRIA ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO



# OSSERVAZIONE SUL PROCESSO: MODALITÀ



# RUOLO DELLA VALUTAZIONE

Valutazione DELL' apprendimento	Valutazione PER l'apprendimento	Valutazione COME apprendimento
<b>VALUTAZIONE SOMMATIVA</b>	<b>VALUTAZIONE FORMATIVA</b>	<b>VALUTAZIONE FORMANTE</b>
Giudizio	Feedback	Riflessione sull'esperienza di apprendimento

# OSSERVAZIONE SUL PROCESSO: MODALITÀ

RICOMPORRE LA FRATTURA TRA

ruolo formativo

ruolo valutativo



Valutazione come risorsa per apprendere

# ***GAMIFICATION E FLIPPED CLASSROOM***

# Gamification

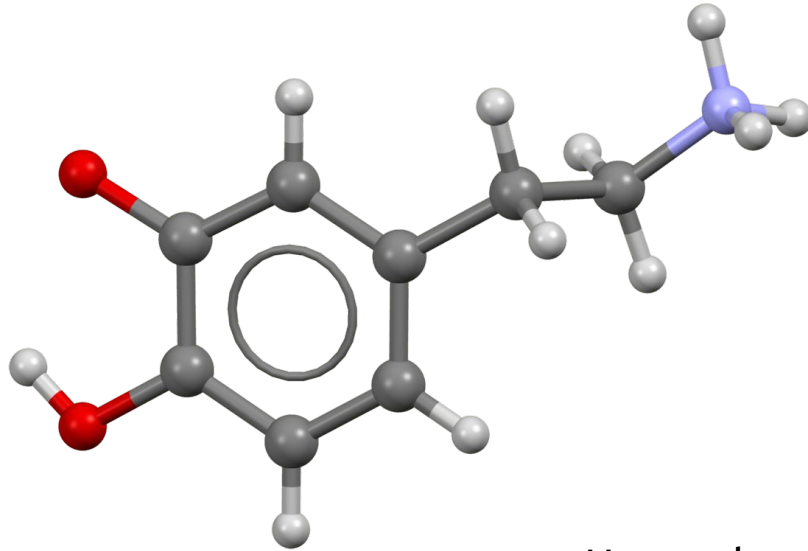


“L'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi”

S. Deterding, D.Dixon, R. Khaled e L. Nacke



# *Dopamina e motivazione*



Una molecola di  
dopamina

# ***Benefici potenziali della Gamification***

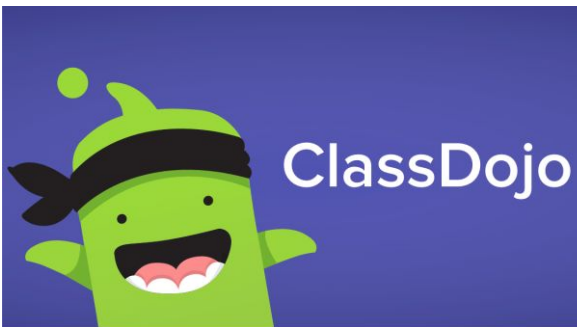
- ▶ Divertimento
- ▶ Coinvolgimento
- ▶ Motivazione
- ▶ Retention
- ▶ Learning experience

# BYOD



## ***BYOD? Perché?***

- ▶ I nostri alunni hanno smartphone e tablet spesso più performanti dei pc presenti nelle aule e nei laboratori di informatica
- ▶ I laboratori di informatica sono spesso occupati e non sempre riusciamo a raggiungerli in maniera agevole
- ▶ Gli studenti devono acquisire competenze digitali
- ▶ Riduzione dei costi



Plus

Learn more

Schools

Resources

Log in

Sign up

# Bring every family into your classroom

Join 95% of U.S. schools using ClassDojo to engage kids  
and connect with families! Free for teachers, forever.

Sign up as a...



Teacher



Parent



Student



School Leader



**duolingo** for schools

LOGIN

SIGN UP

# a free program for your classroom

Take your students further with the world's #1  
language learning app

GET STARTED

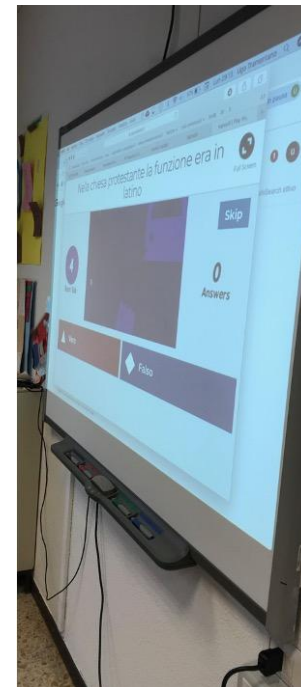


Materiali del corso "FLIPPED CLASSROOM"



DEASCUOLA

# Kahoot!



QUIZZIZZ

Find a quiz

Join a game

Log in

# Motivate students and reclaim your time.

Free self-paced quizzes to review, assess, and engage—in class and at home.

Get Started →

Already using Quizizz? [Log in](#)



Used by more than 10 million  
teachers, students, and parents.

? Help



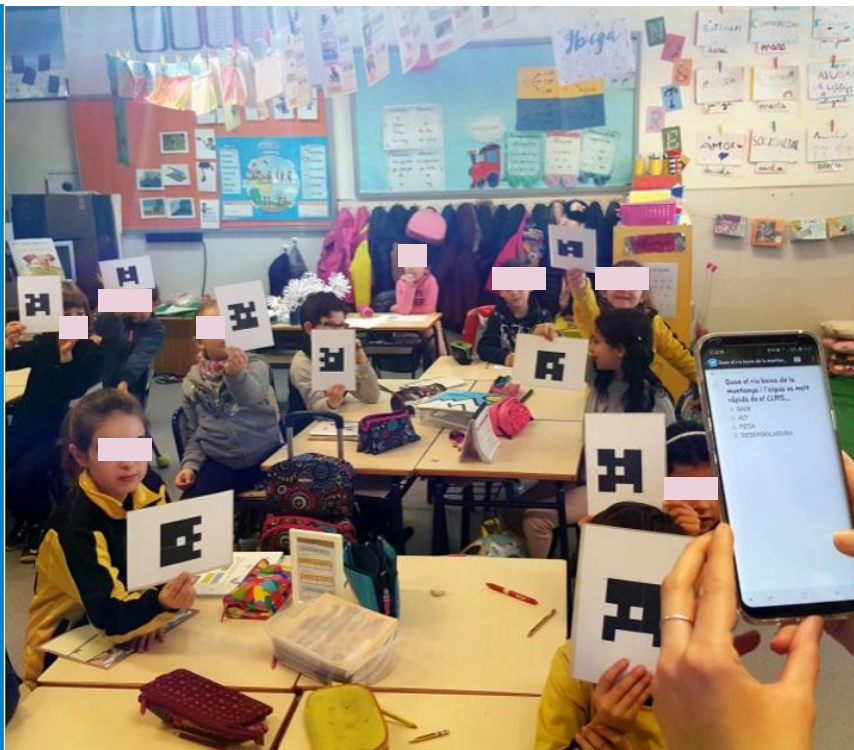
Materiali del corso “FLIPPED CLASSROOM”



DEASCUOLA



# Gamification senza gli smartphone



# Un gioco da tavolo



Quale sovrano longobardo emanò un famoso editto?

- a. Rotari
- b. Diocleziano
- c. Costantino
- d. Ottaviano augusto

# ***COME PREPARARE UN'ATTIVITÀ DI FLIPPED CLASSROOM***

# ***DATI DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO***

<b>TITOLO</b>	
<b>SCUOLA</b>	
<b>MATERIA</b>	
<b>CLASSE</b>	

# ***ARGOMENTO CURRICOLARE***

Quale argomento voglio affrontare

# ***LA SFIDA***

Come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi

# ***IL LANCIO DELLA SFIDA***

Quali attività si svolgono prima o in apertura di lezione

# ***CONDURRE LA SFIDA***

Quali attività si svolgono per rispondere alla sfida



# ***CHIUDERE LA SFIDA***

**Quali attività di verifica degli apprendimenti  
concludono l'attività didattica**

# ***COME REALIZZARE UNA PRESENTAZIONE EFFICACE***

# ***I PRINCIPI DI MAYER***

- ① Multimedialità
- ② Coerenza
- ③ Segnalazione
- ④ Segmentazione
- ⑤ Modalità

# ***I PRINCIPI DI MAYER***

**6** (non) Ridondanza

---

**7** Contiguità

---

**8** Formazione preventiva

---

**9** Personalizzazione

---

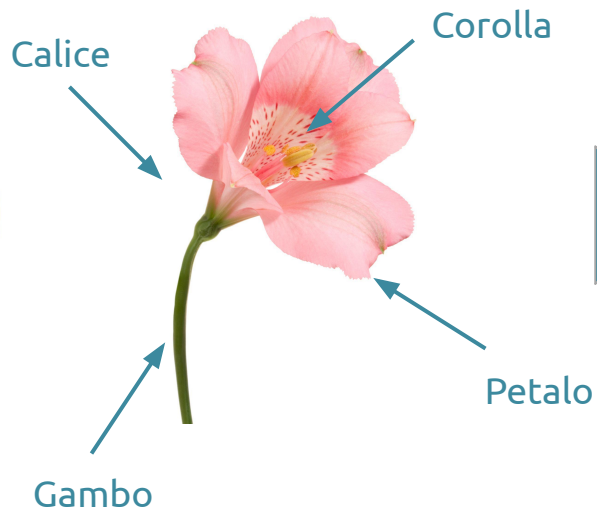
# MULTIMEDIALITÀ



Realizziamo **presentazioni e video**  
con **parole e immagini**

# COERENZA

## Le parti del fiore



Utilizziamo solo **materiali rilevanti**

# SEGNALAZIONE



Usiamo **accorgimenti grafici** per evidenziare i **concetti chiave**

# COERENZA E PRE-FORMAZIONE

## Cosa trattiamo oggi?

1

Modello teorico e progettazione di attività nella Flipped classroom

2

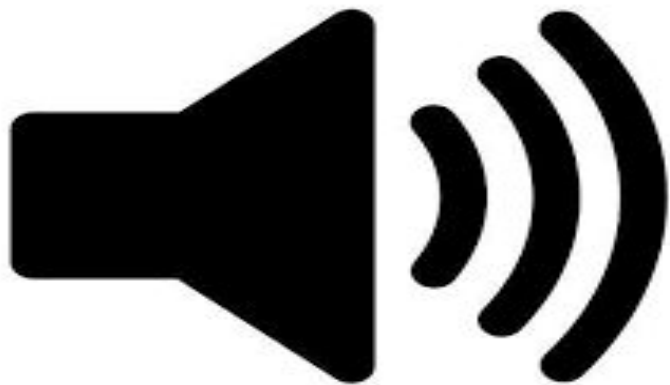
Che cosa è l'apprendimento e come funziona l'apprendimento multimediale: le Linee guida di Richard Mayer



Suddividiamo i **contenuti** e anticipiamo alcuni **concetti chiave**



# MODALITÀ



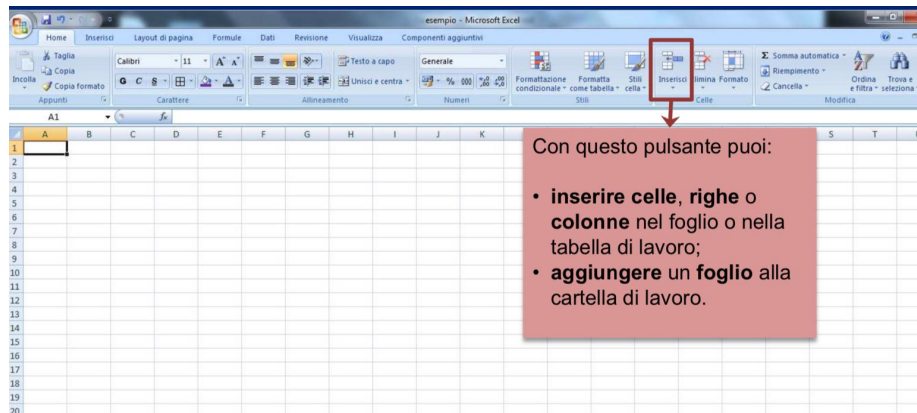
Se realizziamo un video inseriamo  
un **contenuto audio**

# *(NON) RIDONDANZA*



Evitiamo di sovraccaricare i **canali comunicativi**

# CONTIGUITÀ



Teniamo **vicini** elementi che esprimono gli stessi **concetti**

# ***PERSONALIZZAZIONE***



Usiamo un **linguaggio colloquiale**

# ***COME SI REALIZZA E COME SI SCEGLIE UN VIDEO***

# *CHE COSA SERVE?*



# *COME REALIZZARE UN VIDEO PERFETTO?*



# ***DURATA***



▶ Il **video** deve essere **semplice e breve**

▶ Se l'argomento è complesso è opportuno **segmentare**



# AUDIO



Deve essere **chiaro** e **pulito**



Non preoccupiamoci di come sentiamo la nostra **voce**

# INFORMAZIONI



Devono essere ben **strutturate**

Devono essere **verificate**

# PRESENTAZIONE



Deve essere **equilibrata** e **sobria**



Rinunciamo all'**effetto wow**

# TESTO



1 20/200

2 20/100

3 20/70

4 20/50

5 20/40

6 20/30

7 20/25

8 20/20

9

10

11



Deve esserci **poco testo** e **leggibile**



Le **parole** servono ad **attirare l'attenzione**

# IMMAGINI



Devono essere **nitide** e **significative**

# LINGUAGGIO



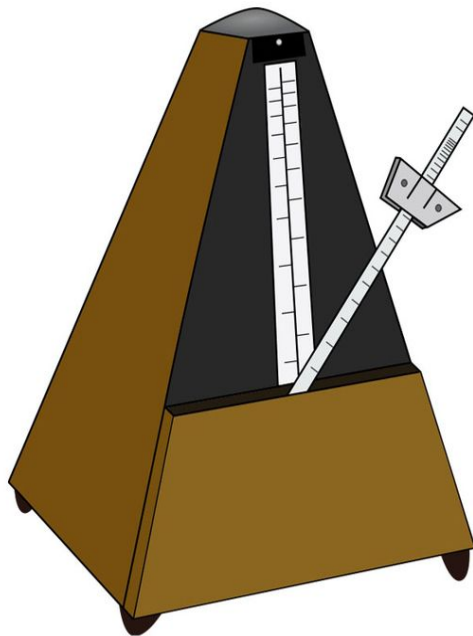
Il **linguaggio** deve essere **semplice** e **comprensibile**

# ***STILE COMUNICATIVO***



**Informale e diretto**

# RITMO



Né troppo lento né veloce



# QUALI VIDEO SCEGLIERE?



▶ I **video** devono essere **brevi**  
(massimo dieci minuti)

▶ Può essere opportuno utilizzare spezzoni di  
**video già pronti** (più coinvolgenti)

▶ Proporre **video** su un **solo argomento**  
(evitare le divagazioni).

# ***LE DOMANDE GUIDA PER SCEGLIERE UN VIDEO***

- ① Nasce con fini didattici?

---
- ② Chi è l'autore?

---
- ③ Quando è stato realizzato?

---
- ④ Quanto dura?

---
- ⑤ È esaustivo rispetto all'argomento trattato?

---

# LE DOMANDE GUIDA PER SCEGLIERE UN VIDEO

- 6 La qualità delle immagini è buona?

---
- 7 L'audio è chiaro?

---
- 8 È adatto ai nostri alunni?

---
- 9 Il linguaggio è semplice?

---
- 10 Lo stile comunicativo è efficace?

---

# ***COME IMPOSTARE IN PRATICA LA VALUTAZIONE***

# DIMENSIONE EDUCATIVA DELLA VALUTAZIONE



# *L'IMPORTANZA DEL FEEDBACK*



# LA RUBRICA DI VALUTAZIONE



Fare una rubrica per  
ogni fase della sfida

# ***LA VALUTAZIONE ACCOMPAGNA IL PERCORSO***





# ***MISURARE L'IMPATTO CON L'ARGOMENTO DI STUDIO***



# VALUTARE I PROCESSI



Deep Learning Algorithm

# ***TIPOLOGIE DI PROVE***



# ***RIFLESSIONE SUL PERCORSO SVOLTO***



Debriefing

# ***VALUTAZIONE TRA PARI E AUTOVALUTAZIONE***



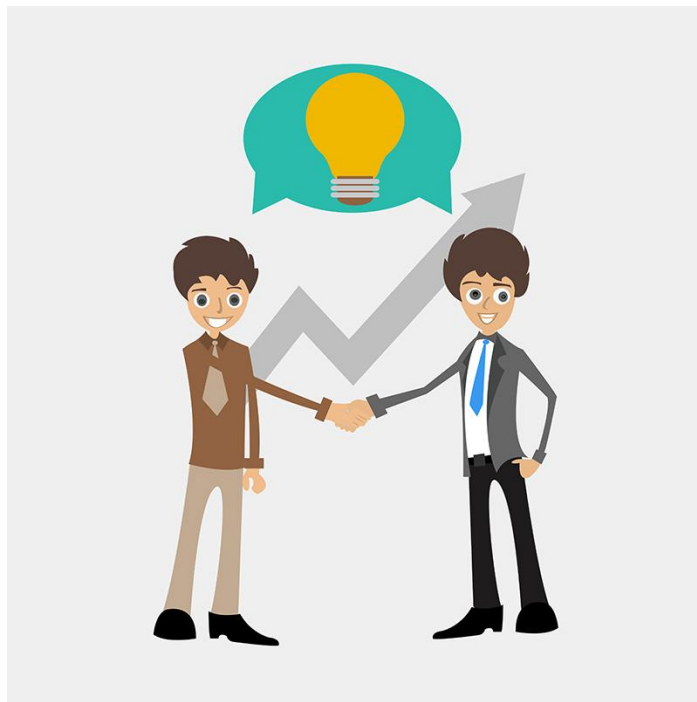
# CONDIVIDERE LA VALUTAZIONE



# ***DIVERSI PUNTI DI VISTA DELLA VALUTAZIONE***

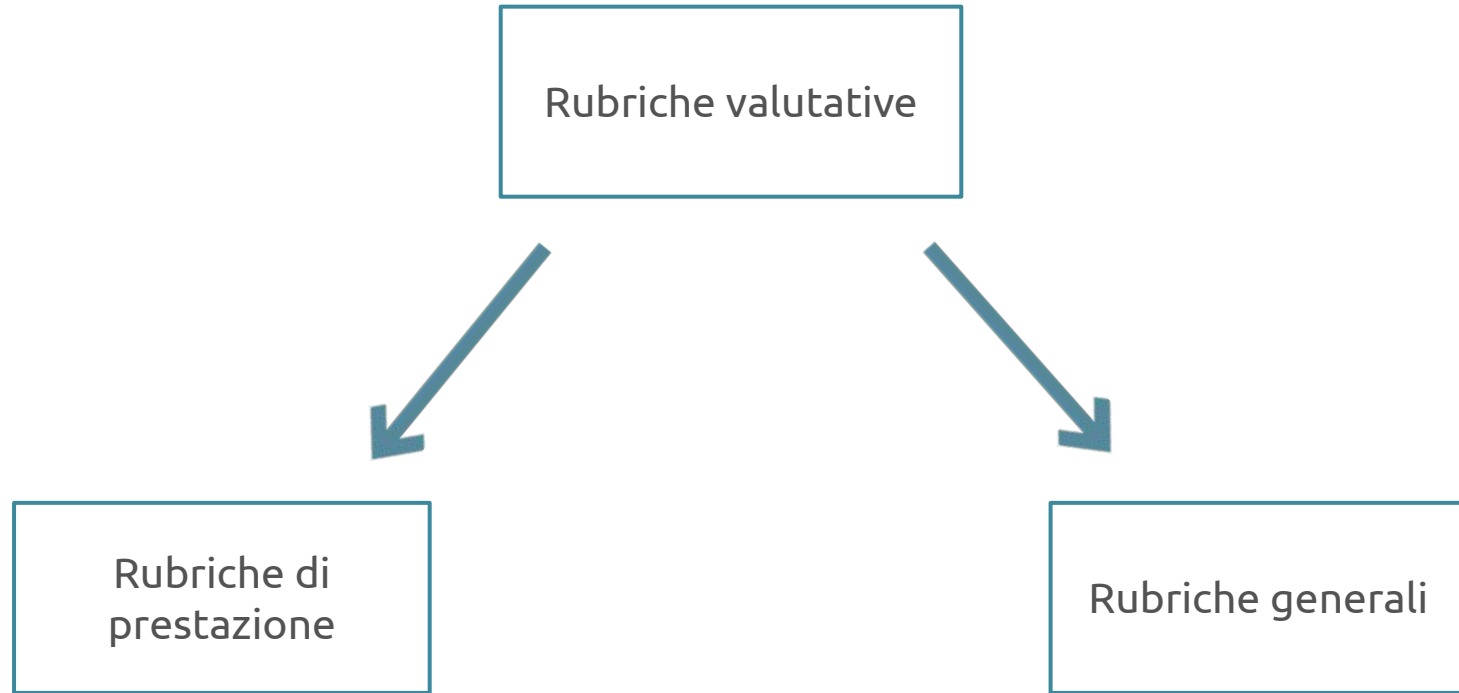


# ***VALUTAZIONE COME FORMA DI COMUNICAZIONE***





# ***COSTRUIRE GLI STRUMENTI DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE***



# ***COSTRUIRE UNA RUBRICA DI VALUTAZIONE***

Criteri



Indicatori



Livelli

# LETTERA/INTERVISTA A UN PERSONAGGIO STORICO

Items	Prestazione assente (0 Points)	Iniziale (1 Point)	Base (2 Points)	Intermedio (3 Points)	Avanzato (4 Points)
Accuratezza storica Score = points x 2.5	Non sono presenti informazioni storiche	Pochissime informazioni storiche sono esatte e / o in ordine cronologico.	La maggior parte delle informazioni storiche sono accurate e in ordine cronologico.	Quasi tutte le informazioni storiche sono essere accurate e in ordine cronologico.	Tutte le informazioni storiche sono essere accurate e in ordine cronologico.
Immedesimazione (caratterizzazione storica dei personaggi, linguaggio, modo di agire e di pensare) Score = points x 2.0	I personaggi non rispondono alla loro caratterizzazione, e non agiscono in modo coerente con l'epoca storica.	personaggi rispondono alla caratterizzazione in modo superficiale e raramente agiscono in modo coerente con le loro qualità	I personaggi rispondono alla loro caratterizzazione e, a volte, agiscono coerentemente con le loro qualità	I personaggi rispondono pienamente alla loro caratterizzazione, e agiscono coerente- mente con le loro qualità	I personaggi rispondono pienamente alla loro caratterizzazione e agiscono in modo coerente con l'epoca storica.
Conoscenze storiche Score = points x 1.5	Assenti	Superficiali	Essenziali e per linee generali	Quasi complete	Complete e organiche
Restituzione (quantità delle informazioni rispetto alla consegna) Score = points x 1.5	Non vengono restituite informazioni	Lo studente ha restituito meno informazioni rispetto a quanto richiesto.	Lo studente ha restituito la maggior parte delle informazioni che gli sono state richieste.	Lo studente ha restituito tutte le informazioni richieste.	Lo studente ha restituito più informazioni di quanto richiesto.
Coerenza rispetto alla consegna e alla tipologia di testo richiesto Score = points x 1.5	Nessuna o scarsa attinenza alla traccia e alla tipologia testuale richiesta	Il testo rispetta in maniera parziale la consegna e la tipologia testuale richiesta.	Nel complesso il testo rispetta la consegna e la tipologia testuale richiesta.	Il testo rispetta pienamente la consegna e la tipologia testuale richiesta.	Il testo rispetta la consegna e la tipologia testuale richiesta in maniera completa e approfondita
Correttezza linguistica	Con gravissimi errori formali	Scorretta e poco chiara	Poco scorrevole e con terminologia impropri	Sufficientemente corretta e appropriata	Corretta, appropriata e fluida

**Tabella per la costruzione di una rubrica di valutazione di un prodotto/prestazione**

Prodotto/prestazione	Indicazione del prodotto/prestazione
Criteri	condizioni che ogni prestazione o competenza deve soddisfare per essere adeguata e di successo.
Indicatori (quali evidenze riconoscere la presenza o meno delle Criterio)	Quali evidenze riconoscere la presenza o meno del criterio
Livelli	costruzione di scale di livello per descrivere i gradi di raggiungimento della competenza o dimensioni

Prodotti

	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato

# ***CHECK-LIST DI AUTOVALUTAZIONE***

Gli studenti verificano passo per passo la corrispondenza tra il loro prodotto e la consegna proposta dal docente



Gli studenti si impegnano principalmente proprio sui punti richiesti, sanno che da lì scaturirà la valutazione rispetto al compito.

# ***CHECK-LIST DI AUTOVALUTAZIONE: LETTERA/INTERVISTA***

É presente il numero richiesto di domande?		Le informazioni sono accurate e presentate in ordine cronologico	
Tutte le domande presentano la risposta?		Il testo rispetta la tipologia testuale richiesta?	
Le risposte sono coerenti rispetto alle domande?		I testi sono corretti dal punto di vista linguistico?	
I personaggi agiscono con coerenza rispetto alla loro epoca storica?		È utilizzato il lessico specifico	
Sono presenti informazioni storiche		É stato completato il diario di bordo?	

# ***LA GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DEL LAVORO DI GRUPPO***

Osservazione sistematica



Registrazione sistematica




Collegialità e comunicabilità



# LA GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DEL LAVORO DI GRUPPO

LAVORO DI GRUPPO (SCALA 1-4)	
A	Interviene nella discussione
B	Si impegna nel lavoro assegnato
C	Accetta le critiche
D	Aiuta chi è in difficoltà
E	Collabora e rispetta i compiti

atteri 

Gruppo ...	A	B	C	D	E	TOT	Note
Gruppo ....	A	B	C	D	E	TOT	Note
Gruppo ...	A	B	C	D	E	TOT	Note
Gruppo ....	A	B	C	D	E	TOT	Note
Gruppo ....	A	B	C	D	E	TOT	Note

### Gruppo 1

---

---

---

---

## Gruppo 2

---

---

---

---

### Gruppo 3

---

---

---

### Gruppo 4

---

---

---