



*Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
"G. Caboto"*

AZIONI DI FORMAZIONE PERSONALE DOCENTE

PER L'APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI
DI INSEGNAMENTO SECONDO IL MODELLO EUROPEO
DIGCOMPEDU
(DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR EDUCATORS)



PERCORSI FORMATIVI

	DURATA ORE	DOCENTI
"AR YOU VREADY? - TECNOLOGIE E METODI DIDATTICI INNOVATIVI ANCHE CON LA REALTÀ VIRTUALE ED AUMENTATA	70	
ACTIVE LEARNING - CONOSCERE, DECIDERE, AGIRE	12	
AULA CAPOVOLTA	12	WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DELLA
REALTÀ VIRTUALE E REALTÀ AUMENTATA IN CLASSE: POSSIBILITÀ E REALTÀ	12	SCUOLA SECONDARIA SUPERIORE
STEM & CODING: COINVOLGERE GLI STUDENTI IN CLASSE E OLTRE	12	
TRASFORMARE LE PRATICHE PEDAGOGICHE IN NUOVI SPAZI DI APPRENDIMENTO, MEDIATI DA TECNOLOGIE MOBILI	12	
GIOCO IMMERSIVO NELL'ISTRUZIONE: CAMBIARE IL MODO IN CUI APPRENDIAMO	12	WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DELLA
UTILIZZO DEI GIOCHI DIGITALI PER IMPARARE E PRATICARE L'EMPATIA	12	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO
CHE COS'È LA "COLLABORAZIONE" E COME PUÒ ESSERE INSEGNATA?	12	
RENDERE ACCESSIBILE L'APPRENDIMENTO: BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI NELLA MIA SCUOLA	12	WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DI TUTTI I LIVELLI DI SCUOLA
PEDAGOGIA SPAZIALE: IN CHE MODO L'USO DELLO SPAZIO IN CLASSE SUPPORTA GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	12	WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA





“AR YOU VREADY? - TECNOLOGIE E METODI DIDATTICI INNOVATIVI ANCHE CON LA REALTÀ VIRTUALE ED AUMENTATA

Il percorso formativo si snoda intorno a 6 punti che avranno come riferimento l'innovazione dell'azione didattica del docente attraverso l'apprendimento teorico e pratico di una varietà di modelli e metodologie rivelatesi maggiormente efficaci nel contesto didattico quotidiano e in riferimento ai modelli europei di cui al programma DigCompEdu 2.

Quale sia il vero confine dell'impegno professionale del docente non è più così nettamente delineato come in altre fasi della nostra storia.

È sempre più chiaro che non è solo il sapere del docente ad essere chiave dell'azione didattica ma il suo ruolo all'interno di un contesto didattico è passato dall'idea del “travasatore” di conoscenze a quella del “coach” che aiuta il proprio allievo a ricercare, costruire, sostenere e far crescere i propri talenti.

L'elemento emozionale, sempre più “invadente” nella comunicazione rende ancor più complessa l'azione didattica che non deve toccare solo l'intelletto dell'allievo ma pervadere i sensi e le emozioni per stimolare un apprendimento totale che solo si sta dimostrando efficace.

La formazione proposta avrà come punto d'arrivo lo sviluppo delle competenze trasversali degli allievi e la l'attivazione di processi di apprendimento creativo, critico e collaborativo.

Attraverso il corso proposto, ciascun docente arricchendo le proprie competenze professionali, si muoverà all'interno del processo di innovazione didattica programmato in attuazione del PNRR Istruzione.

In modo particolare saranno proposte analisi ed approfondimenti didattici sull'uso della realtà aumentata (AR – augmented reality) e sul tema della realtà virtuale (VR – virtual reality), declinate come supporto a un metodo didattico radicalmente nuovo che tende a coinvolgere nell'apprendimento sia le dinamiche conoscitive che quelle emozionali e relazionali assumendo una dinamica totalmente coinvolgente per docenti e discenti.

VR ed AR hanno la stessa portata rivoluzionaria della tv, del pc e dello smartphone di cui sono la naturale evoluzione, e il prossimo passaggio tecnologico sarà dagli “handsets” (telecomando, tastiera e mouse, schermo interattivo dello smartphone) agli headsets (caschetto virtuale capace di monopolizzare vista e udito in un paradigma di interattività).



1. IMPEGNO PROFESSIONALE: 6 H

N. 2 H SINCRONE SEGUITE DA 4 ORE DI ATTIVITÀ ASINCRONA IN DUE UNITÀ

La prima sezione del percorso formativo vuole fornire una panoramica delle metodologie e delle applicazioni informatiche avanzate utilizzate e utilizzabili nella scuola con l'utilizzo della realtà virtuale e aumentata. Verrà fatta una rassegna delle tecnologie (visori, wired gloves, smartphone, tablet ecc.) e si tenderà a preparare i docenti a:

- Stimolare la volontà di utilizzare i supporti digitali nelle proprie attività didattiche;
- riflettere sulla pratica di integrare gli strumenti digitali utilizzando ipotesi di schede di valutazione e di auto osservazione;
- scambiare informazioni per la cooperazione nello spazio virtuale;
- scambiare materiali originali.

2. RISORSE DIGITALI: 14 H

PERCORSO EROGATO IN MODALITÀ ASINCRONA

Come coltivare la creatività negli studenti e su come insegnare in modo creativo? I partecipanti esploreranno una serie di strategie e di strumenti adatti ad un approccio creativo con la didattica quali: la creazione di contenuti, la narrazione digitale, l'aula capovolta, la realtà aumentata, la cura dei contenuti, ecc.

Il secondo modulo formativo è progettato per stimolare e favorire la gioia dell'apprendimento attraverso la creazione di contenuti di apprendimento innovativi e la condivisione delle "passioni" stimolando il pensiero progettuale nelle attività di insegnamento; progettando i materiali didattici per capovolgere la classe in chiave di coinvolgimento attivo degli studenti; utilizzando le tecnologie emergenti (realtà aumentata, realtà virtuale, ecc.) per creare attività intellettualmente ed emozionalmente coinvolgenti e imparare a creare attività di narrazione attraverso il supporto digitale;

3. DIDATTICA DIGITALE: 20 H

MODALITÀ IN PRESENZA E/O SINCRONA

Il terzo modulo del corso prevede l'apprendimento delle metodologie di progettazione di Unità Didattiche di Apprendimento (UDA) trasversali alle varie discipline, tramite tecnologie che permettono una maggiore interazione didattica tra docente e discente. L'utilizzo di contenuti scaricabili potrà permettere, per esempio, di visitare un museo o una zona archeologica sovrapponendo alla visita reale i contenuti multimediali preparati dai docenti. Oppure consentirà di muoversi all'interno di una sala macchine di una nave o di altro mezzo...

Si faciliterà lo scambio di conoscenze e risorse tra docenti, comunità scolastiche, comunità scolastiche e territori.

Il percorso formativo vuole introdurre una metodologia didattica con l'utilizzo della Realtà Aumentata (AR) e la Realtà Virtuale (VR), per un insegnamento creativo, che punta ad un apprendimento globale per suscitare curiosità e partecipazione attiva dell'allievo anche attraverso forme di collaborazione. I docenti, in questo contesto, sono chiamati ad assumere il ruolo di facilitatori dell'istruzione tra pari anche attraverso la formazione di gruppi costituiti da componenti con diversi livelli di competenze e conoscenze.

4. VALUTAZIONE DIGITALE: 12 H UNA UNITÀ DI 2H IN MODALITÀ SINCRONA; 5 UNITÀ DA 2H IN MODALITÀ ASINCRONA

Il quarto modulo prevede l'approccio con i modelli di valutazione digitali.

La Realtà Aumentata (AR) e la Realtà Virtuale (VR), oltre che per un insegnamento attivo e creativo, possono rappresentare strumenti eccellenti per valutare anche i progressi degli studenti e analizzare il loro comportamento, correggendo facilmente eventuali errori evidenziati o dando consigli pratici su come muoversi in ambienti che possono simulare la realtà. La simulazione AR e VR consente di creare ambienti quotidiani o estremi nei quali l'allievo può imparare ad agire e a reagire e, al contempo, il docente potrà man mano valutare il grado di autonomia acquisito dall'allievo e guidarlo nel successivo processo di formazione delle conoscenze, abilità e, soprattutto, nella costruzione delle competenze.

Un grande vantaggio di fare correttamente la valutazione formativa è che impariamo a conoscere davvero bene i nostri studenti. E' fondamentale, però, che il docente si spogli della sua funzione tradizionale di insegnante e vesta i panni del facilitatore/valutatore, ruolo ben diverso da quello dell'insegnante tradizionale. Questo perché il docente non crea effettivamente l'apprendimento, ma piuttosto lo incoraggia, lo facilita. Solo gli studenti creano l'apprendimento, ma gli insegnanti guidano il processo rispondendo alle prestazioni degli studenti. Conoscere gli interessi, i punti di forza e le debolezze degli studenti aiuta gli insegnanti a personalizzare le esperienze di apprendimento per i loro studenti.

Oggi viviamo in un mondo in cui l'unica costante è che nulla è costante.

Stiamo affrontando un diverso tipo di studente, uno che è più complesso e stimolante da imparare.

5. VALORIZZARE GLI STUDENTI: 10 H UNA UNITÀ DI 2H IN MODALITÀ SINCRONA; 4 UNITÀ DA 2H IN MODALITÀ ASINCRONA

Il quinto modulo del corso prevede percorsi a supporto della valorizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti nei processi di inclusione, individualizzazione e personalizzazione dei percorsi formativi.

Si studierà il modello della c.d. "Future Classroom", uno spazio aula organizzato per l'apprendimento attivo integrando l'uso ottimale dello spazio di apprendimento, della tecnologia e della pedagogia per sviluppare le competenze degli studenti.

Durante questo corso verrà esplorato come le aree di apprendimento nella classe, insieme a una pedagogia mirata e alle tecnologie, incidono sugli studenti, sulla loro capacità di emozionarsi, di incuriosirsi rispetto al nuovo e al coinvolgimento globale dello stesso.

Questo approccio renderà più facile agli studenti praticare ciò che hanno appreso in un ambiente virtuale, quindi controllato e meno stressante di quello reale, rendendo più facile la personalizzazione della lezione e il coinvolgimento di tutti gli studenti che verranno così preparati in maniera più adeguata.

6. FACILITARE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI: 8H 3 UNITÀ DA 2 H IN MODALITÀ ASINCRONA; UNA UNITÀ DI 2H IN MODALITÀ SINCRONA

Una delle cause della difficile occupabilità sia dei giovani che di chi esce dal circuito del lavoro è la carenza di competenze idonee a rispondere alle innovazioni richieste dal sistema produttivo. Il sistema scuola sembra ancora fare fatica a tradurre il sapere nelle dinamiche delle nuove competenze. Le tecnologie e i contenuti fin qui trattate nel corso, al contrario, stanno trovando sempre maggior utilizzo nell'industria, nel marketing, nella pubblicità ma anche in campi estremamente specialistici quali la medicina e l'ingegneria. Si rende, quindi, necessario preparare gli allievi ad una mentalità dinamica, pronta ad appropriarsi di tali tecnologie per poterle poi utilizzare in ambiente professionale anche in ambiti oggi ancora non esplorati e ad avere un atteggiamento dinamico rispetto ai processi innovativi.

Come sostenere lo sviluppo di una vasta gamma di competenze digitali? I partecipanti esploreranno le risposte a tale domanda, esaminando gli strumenti e le risorse esistenti al fine di supportare i loro studenti a diventare cittadini attivi e mediati.

WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA SUPERIORE

ACTIVE LEARNING -CONOSCERE, DECIDERE, AGIRE

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE

12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

DOCENTI:

Dr. Pier Francesco Moretti – CNR (6h): • il perché; • la macchina umana; • sistemi complessi e governance; • modelli gestionali e politiche ambientali.

Dr. Ruggero Casacchia – CNR (2h): • dati, modelli e previsioni.

Dr. Luigi Mazari Villanova – CNR(2 h) • l'internet delle cose.

Dr. Alessandro Rossi CEO KAYGO LTD(2 h) • l'intelligenza artificiale e il mondo cyber.

Il workshop mira a condividere con i docenti i processi di decisione e negoziazione in ambienti complessi. Questi processi infatti, spesso intuiti e raramente identificati con una metodologia scientifica, possono essere descritti in modo da individuare gli aspetti principali che portano all'apprendimento.

Il processo cognitivo infatti, oltre che a coinvolgere aspetti puramente antropologici, dipende fortemente dagli obiettivi e dal contesto. Ogni giorno prendiamo migliaia di decisioni che coinvolgono diversi fattori inconsci o consapevoli, con diversi tempi, scala e capacità di adattamento.

La capacità di progettazione dipende dalla capacità di previsione e controllo del sistema.

Negli ultimi anni, la globalizzazione, con la trasformazione dei concetti di spazio e tempo da locali e sequenziali a universali e istantanei, unita alla disponibilità di nuove tecnologie, hanno reso i processi di interazione tra umani, cose e concetti molto complessi.

Si vuole trasmettere i concetti interdisciplinari che sono alla base del processo decisionale e gestionale delle attività. Il workshop si basa sull'esperienza della scuola di alta formazione del Consiglio Nazionale delle Ricerche chiamata School4SID.

AULA CAPOVOLTA

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE

12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

Gli insegnanti esploreranno la metodologia della "classe capovolta", una forma emergente di insegnamento e apprendimento: gli studenti apprendono nuovi contenuti attraverso materiale raccolto o preparato dall'insegnante come lezioni video, ecc. Quelli che un tempo erano compiti a casa (problemi assegnati) ora vengono svolti in classe con gli insegnanti che offrono una guida e un'interazione più personalizzate con gli studenti, anziché lezioni. I partecipanti riceveranno un'introduzione su come pianificare lezioni capovolte, come creare attività e contenuti e che tipo di strumenti TIC utilizzare.

REALTÀ VIRTUALE E REALTÀ AUMENTATA IN CLASSE: POSSIBILITÀ E REALTÀ

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

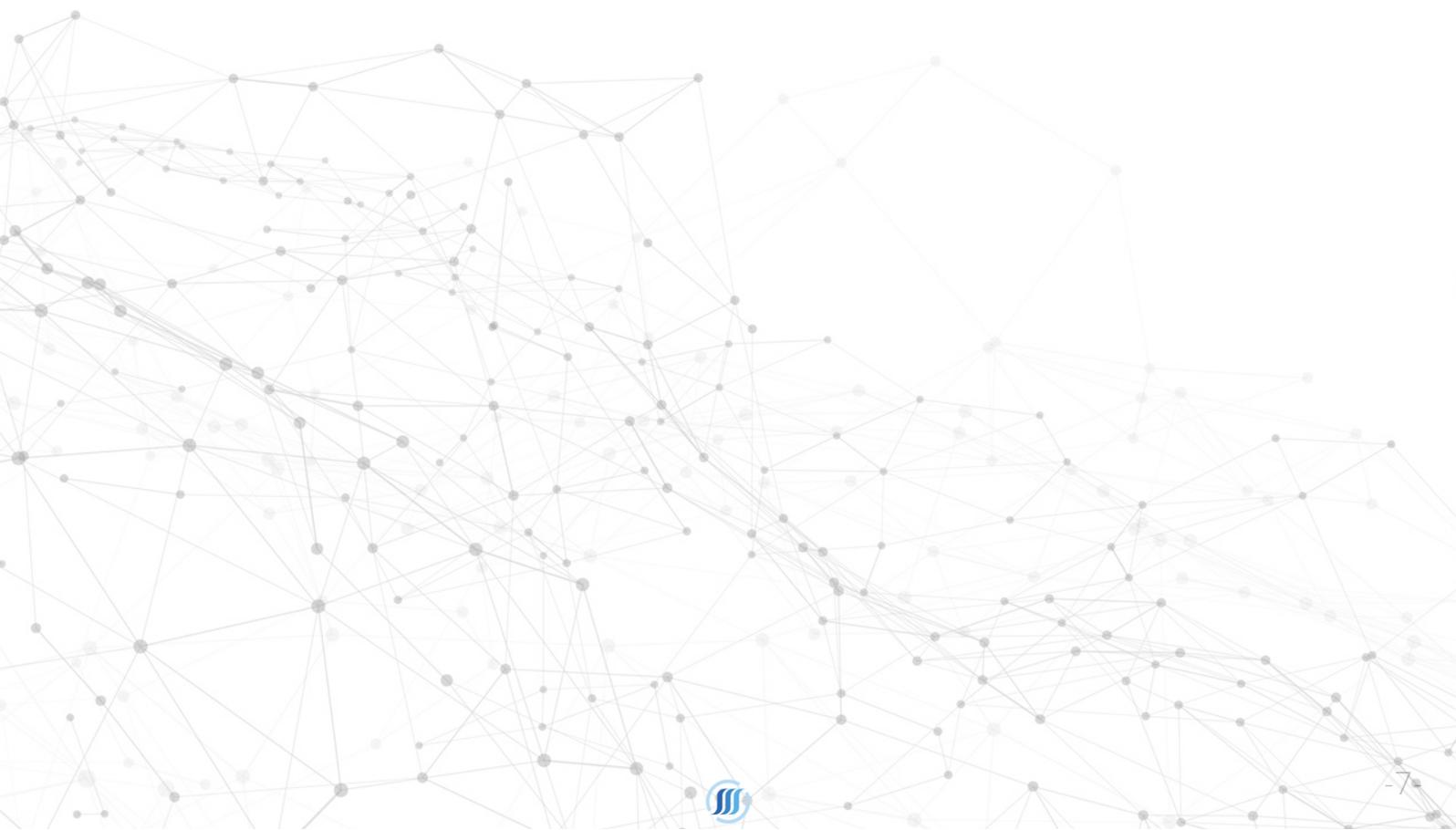
Ogni strumento ha un impatto sulla cultura, ad esempio la scrittura è uno strumento insostituibile di apprendimento, ma storicamente quando si è imposta a culture orali primitive, ne ha cancellato la memoria.

Come diceva Marshall McLuhan, "The medium is the message": non ci sono media neutrali. Vediamo quindi di comprendere la portata e le specificità dei media immersivi – realtà virtuale e aumentate – nel processo formativo, a partire dagli strumenti tecnici e dai principi educativi di base. La gamma di tecnologie oggi disponibili per l'istruzione immersiva comprende visori di realtà virtuale, Occhiali e ologrammi di realtà aumentata, aule Immersive (p. es. simulatori), con proiezioni e videomapping, contenuti immersivi per smartphone e tablet, videocamere a 360 gradi, software e applicazioni per sviluppo in realtà virtuale, siti web immersivi ... Le tecnologie immersive nella scuola possono tradursi in Laboratori Didattici interattivi, con un mix di dispositivi, contenuti e applicazioni di realtà virtuale. Con i visori di realtà virtuale vengono realizzati laboratori mobili, che si spostano da una classe all'altra, che possono cambiare argomento didattico semplicemente attivando un contenuto diverso in ogni esperienza educativa. La classe immersiva invece prevede l'uso di ambienti espressamente attrezzati.

STEM & CODING: COINVOLGERE GLI STUDENTI IN CLASSE E OLTRE

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

In questo webinar vedremo come le iniziative intorno alle tecnologie disponibili possono esporre gli studenti alle esperienze STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica) e Coding che sviluppano le capacità degli studenti di collaborare, pensare in modo creativo, risolvere i problemi e diventare innovatori per il mondo di domani.



WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO E SECONDO GRADO

TRASFORMARE LE PRATICHE PEDAGOGICHE IN NUOVI SPAZI DI APPRENDIMENTO, MEDIATI DA TECNOLOGIE MOBILI

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

“Innovazione” non vuol dire solo fare scuola usando le nuove tecnologie! Una scuola che cambia deve tener conto del superamento del modello unico del docente al centro del processo di apprendimento; questo modello ha una configurazione spaziale in genere basata su banchi in fila e la cattedra al centro dell’aula. Non basta sostituire la lavagna di ardesia con la LIM o il quaderno con un computer portatile e il libro con un tablet.

Lo studente, al di là dell’età, deve potersi muovere in uno spazio, deve potersi confrontare durante l’elaborazione di un compito, deve poter trovare un momento di relax, ha bisogno di percepire il docente come una guida, come un riferimento e non come l’unico dispensatore del sapere.

GIOCO IMMERSIVO NELL'ISTRUZIONE: CAMBIARE IL MODO IN CUI APPRENDIAMO

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

Con il termine “Game-Based Learning” si intende l’apprendimento realizzato attraverso l’uso di giochi o videogiochi, che possono nascere come meri strumenti di intrattenimento ma che poi vengono utilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere un obiettivo educativo.

La parola “empatia” è forse la chiave di tutto. Il gioco, e in particolare i giochi digitali a differenza di altri medium, consentono di immergersi in scenari e ambientazioni difficilmente rappresentabili nella realtà e così facendo di mettersi “nei panni degli altri”, di essere noi in prima persona i protagonisti. Quando giochi e videogiochi sono applicati a contesti non ludici si parla di “serious games”. Introdurre un serious games nella didattica significa sicuramente cambiare radicalmente la metodologia di insegnamento, includendo un linguaggio nuovo, un apprendimento basato su livelli di gioco, sul raggiungimento di obiettivi attraverso punteggi e premi. Ci sono videogiochi che affrontano il tema del bullismo, altri quello delle migrazioni, o delle vittime di guerra, ecc. Altri che ci aiutano a imparare le lingue, la storia, la matematica. Alcuni esempi?

Venti Mesi : Una collezione di storie interattive sulla Resistenza e la Liberazione dal nazifascismo. 20 storie ispirate a fatti realmente accaduti durante la Seconda guerra mondiale. Disponibile gratuitamente in lingua italiana e inglese, e in versione PC e Mac.

Function &GO: Un serious games per l’apprendimento di concetti matematici di base. Il target della formazione sono gli allievi del penultimo e dell’ultimo anno delle scuole superiori.

Se mi ami non morire (Bury me my Love): Racconta la storia di Nour, una giovane migrante siriana che intraprende un pericoloso viaggio verso la salvezza aiutata dal marito Majd.

Queste tecnologie immersive consentono ai ragazzi/e non solo di sviluppare empatia ma anche di imparare facendo, stimolando e incoraggiando la creatività, la concentrazione, la collaborazione, l’apprendimento per prove ed errori, la memoria, l’esplorazione e l’interazione critica attraverso il linguaggio e i media.

UTILIZZO DEI GIOCHI DIGITALI PER IMPARARE E PRATICARE L'EMPATIA

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

La parola "empatia" è forse la chiave di tutto. Il gioco, e in particolare i giochi digitali a differenza di altri medium, consentono di immergersi in scenari e ambientazioni difficilmente rappresentabili nella realtà e così facendo di mettersi "nei panni degli altri", di essere noi in prima persona i protagonisti.

Quando giochi e videogiochi sono applicati a contesti non ludici si parla di "serious games".

Introdurre un serious games nella didattica significa sicuramente cambiare radicalmente la metodologia di insegnamento, includendo un linguaggio nuovo, un apprendimento basato su livelli di gioco, sul raggiungimento di obiettivi attraverso punteggi e premi.

CHE COS'È LA "COLLABORAZIONE" E COME PUÒ ESSERE INSEGNATA?

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

DOCENTI:

Dr. Pier Francesco Moretti – CNR (4h):

·la macchina umana in un mondo complesso, dal problem solving al problem setting
·la governance e i modelli gestionali

Accanto a scienza, lettura e matematica, dal 2015 il sistema PISA sta esaminando un quarto filone di "problem solving collaborativo".

In questo contesto, vi è una crescente necessità di riflettere su ciò che intendiamo per apprendimento collaborativo e su come gli insegnanti possono introdurlo e supportarlo al meglio nell'ambito della normale pratica in classe. Il workshop mira a condividere con i docenti gli aspetti che contribuiscono ai processi decisionali e gestionali nel selezionare e adottare soluzioni. Le soluzioni dipendono dalle assunzioni, contesti e obiettivi che implicano diversi tempi scala e capacità di adattamento. La capacità di progettazione dipende dalla capacità di previsione e controllo del sistema. La globalizzazione e l'introduzione di nuove tecnologie hanno aumentato la complessità dei processi di interazione tra umani, cose e concetti. La collaborazione e i processi dal basso Il workshop vuole trasmettere i concetti che sono alla base dei processi collaborativi.

WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DI TUTTI I LIVELLI DI SCUOLA

RENDERE ACCESSIBILE L'APPRENDIMENTO: BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI NELLA MIA SCUOLA

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

Il termine "bisogni speciali" di solito comprende coloro per i quali un bisogno di apprendimento speciale è stato identificato formalmente perché sono svantaggiati mentalmente, fisicamente o emotivamente. Le TIC possono beneficiare tutti gli studenti, ma per le persone con disabilità consente loro di accedere all'apprendimento, offre loro una maggiore autonomia, sblocca il potenziale per coloro con difficoltà comunicative, ecc. Il workshop fornirà un'introduzione agli insegnanti che vorrebbero imparare a progettare lezioni e attività ragazzi con difficoltà di apprendimento.

WORKSHOP DI ALTA FORMAZIONE PER DOCENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA

PEDAGOGIA SPAZIALE: IN CHE MODO L'USO DELLO SPAZIO IN CLASSE SUPPORTA GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

N. EDIZIONI 2 X MAX 25 DOCENTI AD EDIZIONE
12H: MODALITÀ EROGAZIONE SINCRONA/ IN PRESENZA

L'importanza dello spazio come operatore pedagogico è nota a chi si "sporca le mani" con l'attività educativa concreta, ma non è stata purtroppo sempre riconosciuta a livello teorico. L'attenzione specifica al dettaglio che è richiesta all'educatore è una specifica attenzione per gli spazi della formazione: ogni brandello di spazio della città e del paesaggio possa diventare elemento del dispositivo pedagogico!

La creazione di uno spazio costellato di cose e oggetti che riempiano la spazialità di elementi funzionanti come richiami e/o segnali per formare il ragazzo in quanto l'oggettualità che popola lo spazio è colonizzante nei confronti degli individui, agendo anche sull'articolazione gesto-corpo.

CONTATTI

TEL 0771460047 (SEGRETERIA IST. CABOTO)
TEL 0771613320 (FONDAZIONE SVILUPPO EUROPA ONLUS)