

UNITA' DI APPRENDIMENTO

(periodo di svolgimento: II quadrimestre)

Classe/i... classe seconda

Titolo UDA: Tutti sulla macchina del tempo!	
Motivazione della proposta (sintetica descrizione)	La proposta nasce dall'esigenza di aiutare gli alunni a scoprire e riscoprire l'importanza del bisogno di comunicare, bisogno per l'uomo di oggi come per l'uomo di ogni tempo. Il bisogno di comunicare ci spinge a creare messaggi in forme diverse, questo ci fa riflettere su come comunichiamo oggi e come comunicavano gli uomini del passato.
Competenza disciplinare di riferimento	-Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari, pertinenti ed ortograficamente corretti, in un registro adeguato -Individuare differenze tra lo stile di vita attuale e quello del passato -Riconoscere le trasformazioni connesse al trascorrere del tempo dovute al progresso tecnologico in risposta ai bisogni umani
Obiettivi specifici di apprendimento	-Scrivere messaggi per comunicare adatti agli scopi -Ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo - Leggere e comprendere testi cogliendo il senso globale, le informazioni contenute e lo scopo -Confrontare, classificare e ordinare nel tempo immagini e messaggi orali e scritti attraverso le tracce e le diverse fonti storiche
Competenze chiave europee (barrare quelle più coinvolte)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza nella madrelingua <input type="checkbox"/> Competenza nella lingua straniera <input checked="" type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input checked="" type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO	

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

Compito di realtà	"Trasformazioni in festa!" Realizzare l'invito per un evento: festa di compleanno, mostra di classe, festa di fine anno ... Gli alunni sono invitati a raccogliere le idee, organizzare per punti e pianificare la traccia del testo per l'invito da realizzare riflettendo sulle possibili modalità di rappresentazione del messaggio anche con l'uso della tecnologia.	
Organizzazione della classe	<ul style="list-style-type: none"> - Per squadre - A gruppi - A coppie 	
Organizzazione degli spazi	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Laboratorio multimediale 	
Risorse esterne	<ul style="list-style-type: none"> - Strutture museali presenti sul territorio - Personale delle Poste e Telecomunicazioni 	
Tempi di applicazione	- 2-3 settimane	
SEQUENZA APPLICATIVA		
Titolo esperienza/attività	Materiali	Osservazioni
I NOSTRI BISOGNI A SCUOLA E NELLA VITA. Realizziamo il cartellone dei bisogni umani	Cartellone, post-it, pennarelli	
INDOVINA CHI? INDOVINA COSA? Giochiamo con le parole e senza, per l'interpretazione di messaggi diversi.	Il corpo come mezzo per comunicare	
PERCHE' E COME COMUNICARE? I MESSAGGI IERI E OGGI: VIAGGIO NEL TEMPO (come le informazioni venivano diffuse)	Foto, oggetti utili per la scrittura antichi e attuali, lettere, cartoline, stampe, inviti vari dai più classici a quelli più originali, vari tipi di immagini e telefoni più recenti e più datati...	

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

nel passato e come sono comunicate nel presente)		
MESSAGGIARE: CHE PASSIONE! (la tecnologia a servizio del bisogno di comunicare)	Stampe di varie messaggerie: chat, facebook, messenger, sms....	
DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA'E DEL COMPITO DI PRESTAZIONE		
1.I NOSTRI BISOGNI A SCUOLA E NELLA VITA	<p>-Attività collettiva: conversazione con gli alunni sui loro bisogni a scuola. Preparazione di un cartellone che raffigura una sagoma di un bambino con su scritto IO HO TANTI BISOGNI. Ogni alunno esprime i suoi bisogni e ne scrive uno in ogni post-it Raccolta dei post-it e sistemazione casuale intorno alla sagoma; Discussione aperta sui bisogni rilevati e successiva classificazione degli stessi in Primari e Secondari che potrebbero essere i seguenti: bisogni primari (bere, mangiare, vestirsi, curarsi); bisogni secondari (amare ed essere amato, stare bene con gli altri ,giocare, autostima, realizzazione personale).</p>	
2.INDOVINA CHI? INDOVINA COSA?	<p>Attività ludiche di classe.</p> <p>PRIMO GIOCO: “Il mimo” Dalla rilevazione di un pressante bisogno per i bambini, che è quello di giocare, l’insegnante propone il gioco del mimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I bambini divisi in due gruppi devono indovinare il bisogno mimato da uno di loro conquistando un punto per ogni risposta giusta; - Successivamente le squadre dovranno indovinare il bisogno senza vedere il mimo. <p>Questa situazione-problema li porterà a scoprire la necessità e l’importanza della COMUNICAZIONE ORALE, ma ancor più di quella SCRITTA.</p> <p>SECONDO GIOCO “4 per volta” In aula, tutti gli alunni seduti, solamente quattro potranno rimanere in piedi allo stesso tempo . Potranno rimanere in piedi solamente per 10 secondi, prima di sedersi ed essere immediatamente</p>	

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

	<p>sostituiti da un'altro. Il problema però è, che durante il gioco non è permesso parlare. Ogni comunicazione su chi si siederà o chi sarà in piedi dovrà essere non-verbale. La meta è, tenere in vita il gioco più a lungo possibile. Il gioco aiuta a promuovere la comunicazione non verbale e il lavoro di team.</p>
<p>3. I MESSAGGI IERI E OGGI, VIAGGIO NEL TEMPO.</p>	<p>-Attività collettiva: start dell'attività n.3. In una mattinata l'insegnante inviterà la classe ad immaginare di salire su una macchina del tempo; conversazione finalizzata a far emergere "cose" del passato che loro ricordano o hanno visto....</p> <p>-Attività a gruppi: l'insegnante organizza tanti gruppi quanti sono i periodi storici che intende individuare (ad esempio: il tempo dei genitori, il tempo dei nonni, il tempo dei bisnonni, il tempo dei Giochi de le Porte, il tempo del Beato Angelo... tempi lontani, ma dei quali conoscono diverse tracce), poi ad ogni gruppo viene assegnato il materiale relativo al periodo storico assegnato (foto, stampe,oggetti materiali indumenti ecc...).</p> <p>-Ogni gruppo osserverà gli elementi assegnati, li "leggerà" e a partire da essi elaborerà una breve drammatizzazione da presentare ai compagni di classe come strumento che favorisce l'immedesimarsi nella vita degli uomini del passato; verrà loro richiesto di mettere in evidenza il bisogno di comunicare con gestualità, linguaggio e strumenti materiali che diano l'idea dell'epoca (es. scrivere con il pennino, telefonare con il telefono fisso anni 60, inviare un messaggero a cavallo...).</p> <p>-Attività collettiva. Con l'aiuto dell'insegnante si costruirà una linea del tempo dove apporre in successione cronologica tutto il materiale, le tracce, le fonti e le testimonianze che si hanno in tema di comunicazione e mezzi di comunicazione.</p> <p>-Conversazione volta a evidenziare in modo critico l'efficacia della comunicazione in relazione ai mezzi, agli scopi e al bisogno nel tempo.</p>
<p>4. MESSAGGIARE, CHE PASSIONE!</p>	<p>-Attività a coppie. I bambini, divisi a coppie, sono invitati a "messaggiare" scegliendo fra diverse comunicazioni: invitare qualcuno a casa per giocare, chiedere ai genitori di fare un'attività insieme, chiedere ai nonni di acquistare un gioco, invitare uno o più amici a una festa, chiedere a un amico di svolgere insieme i compiti....; i bambini dovranno formulare varie tipologie di messaggio, sbizzarrendosi nel cercare la forma più accattivante ed attraente dal punto di vista estetico-contenutistico, con frasi ad effetto, immagini aderenti allo scopo, corrette ed esaurienti informazioni, chiarezza espositiva. Ogni gruppo espone alla classe l'invito elaborato.</p> <p>-Attività collettiva: in assemblea gli alunni sono invitati a votare il messaggio più efficace in</p>

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
 coordinatrice gruppi I.M.A.S.
 formatrice centro Studi Erickson*

	termini di comunicazione, insieme si individueranno lo scopo, i destinatari e i mittenti. -Attività individuale: ogni alunno elaborerà il proprio invito a una festa avendo cura che siano presenti tutti gli elementi necessari e avendo l'opportunità di inserire elementi originali e personali.
VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	
	<ul style="list-style-type: none">• Rubrica compito di prestazione, rubrica delle competenze, rubrica dei processi• Osservazioni• Scheda di autovalutazione

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

COMPITO DI REALTA'

TITOLO: "Trasformazioni in festa!"	
<p>DESCRIZIONE COMPITO O PERFORMANCE PRODOTTA</p> <p>A partire dall'esperienza comune alla maggior parte dei bambini di organizzare festicciole alle quali invitare i propri compagni, realizzare diversi tipi di invito, da quelli che si usavano di più in passato a quelli attuali e a partire da essi realizzare due giochi storici legati al concetto di linea del tempo e al concetto di trasformazione: "Memory tempo che va, tempo che viene" e "Tempo che va, tempo che viene, invito che resta: il puzzle!"</p>	<p style="text-align: center;">Competenze culturali</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare linee del tempo per organizzare informazioni relative alle esperienze da ricostruire, individuando successioni, contemporaneità, mutamenti, periodi. -Esporre oralmente con ausili le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno di parola e formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro il più possibile adeguato alla situazione. -Scrivere testi corretti, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni comunicative. -Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico; usare in modo appropriato le parole man mano apprese. <p>Spirito d'iniziativa e imprenditorialità.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare conoscenze e abilità relative al linguaggio visuale per produrre varie tipologie di testi visivi, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione dei media e dei codici espressivi. <p>Organizzazione della classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -lavoro individuale - lavoro di coppia -piccolo gruppo -grande gruppo <p>Organizzazione degli spazi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -aula - aula con banchi a due nel lavoro di coppia -aula con banchi a 4 o a 5 nel lavoro di piccolo gruppo -aula con banchi a disposizione circolare <p>Tempi di realizzazione:</p> <p>indicativamente 1/2 ora per la spiegazione del compito e la somministrazione dei materiali; 3/4 ore per la prima prova; 2 ore per la seconda prova; 1 ora per la terza prova; 2 ore per la quarta prova.</p>
Modalità di realizzazione:	
<p>1) "Tempo che va, tempo che viene": costruzione del Memory.</p> <p>Viene utilizzata la tecnica cooperativa formale del Jigsaw.</p> <p>Prima fase- Gli alunni sono divisi in gruppi da 4, gruppi casa, e viene consegnata loro la scheda n. 1 in cui è chiesto di costruire un memory le cui tessere riproducano: quattro oggetti del presente,</p>	

quattro loro “antenati” nel passato, quattro tessere che ne esplichino la funzione. Ad ogni alunno viene assegnato un oggetto del presente: penna a inchiostro (A), cellulare (B), orologio da polso (C), automobile (D).

Seconda fase -Gli alunni designati con la stessa lettera formano un gruppo esperti e avremo pertanto: gruppo esperti A, gruppo esperti B, gruppo esperti C, gruppo esperti D. Ogni gruppo riceve la scheda n. 2 con il disegno dell’oggetto per come è attualmente e con il disegno della stessa tipologia di oggetto nel passato, rappresentato in varie epoche, con i relativi nomi. Viene loro detto di osservare bene e di scegliere fra quegli elementi, il più antico. Dopo un confronto all’interno del gruppo, i ragazzi scelgono il più antico ed ogni componente riceve due tessere bianche; sulla prima disegna l’elemento come è adesso e sotto scrive il nome, nella seconda, quello prescelto in gruppo e si scrive sotto il nome. Se qualche alunno non fosse capace di fare un disegno verosimile, può chiedere di essere aiutato dai compagni. Infine ogni ragazzo riceve una terza tessera. Su di essa bisogna scrivere il nome generico della categoria e la funzione che hanno; per farlo ci si confronta nel gruppo.

Terza fase- Gli alunni tornano nel gruppo casa. Ogni bambino esperto nell’elemento assegnato, illustra ai compagni le sue tessere ed aiuta gli altri compagni a realizzarle. Alla fine dell’attività ogni bambino avrà realizzato il suo memory che potrà essere sistemato in una busta contenitore.

I bambini, rimanendo nei gruppi base, saranno coinvolti nella realizzazione di una partita per testare l’efficacia del gioco in cui l’accoppiamento va fatto a tre tessere per volta invece che, come è di solito, a due.

Materiali : scheda n.1 e scheda n. 2, tessere, fogli, matite, gomme da cancellare, colori
Luogo: aula con banchi a 4 per la prima parte dell’attività, poi a 5 ed infine di nuovo a 4.

2- “Vieni alla festa!”

I bambini, divisi in gruppi da tre, ricevono la scheda n.3 nella quale viene chiesto di aiutare un compagno, Luigi, a preparare gli inviti per la festa del suo compleanno rivolta a gruppi di tre generazioni diverse (nonni, zii, cugini). Lui spiega loro che la festa ci sarà quando la scuola sarà finita, il 20 giugno 2019 e vuole preparare l’invito adesso; dice che la festa si farà nel salone del CVS dalle ore 17 alle ore 20.

Siccome è un bambino esigente, chiede ai compagni di preparare tre tipi di invito: l’invito fatto con la voce e scritto su un fumetto, l’invito scritto su un bigliettino, l’invito scritto su Whatsapp. Ogni tipo di invito può essere abbellito con immagini appropriate.

I gruppi lavorano ai tre diversi inviti collaborando ed alternandosi nella scrittura.

Si prosegue con la presentazione da parte di ciascun gruppo, agli altri, dei propri inviti e con la messa in evidenza di aspetti positivi e negativi di ogni forma di invito.

Gli inviti vengono raggruppati nelle tre tipologie (biglietto, Whatsapp, fumetto) e lasciati sopra un tavolo al centro dell’aula.

Successivamente si favorisce una conversazione finalizzata a far comprendere come anche gli inviti nel corso del tempo siano cambiati: prima si invitava solo a voce, poi con i biglietti, successivamente con il telefono e infine con Whatsapp, facendo notare come l’evoluzione della tecnologia abbia trasformato e migliorato oggetti e funzioni in risposta al bisogno umano di comunicare.

Materiali: scheda 3, fogli, penna, colori, immagini, emoticon ...
Luogo: aula, aula con banchi a tre, tavolo in mezzo all’aula

3. “L’invito più bello è ...”

Attività individuale in cui ogni alunno sceglie il tipo di invito da lui preferito e lo riproduce, anche aggiungendo degli elementi pertinenti, cercando di verbalizzare il/i motivi per cui è migliore degli altri.

Materiali : colla, forbici, pennelli, matite, gomme da cancellare, materiale decorativo di diverso tipo, carta colorata, cartoncino

Luogo: aula libera da arredi, aula con banchi a due

4. “Tempo che va, tempo che viene, invito che resta: il puzzle!”

Somministrazione della scheda 4 ad ogni gruppo formato da 4 alunni ciascuno. Viene consegnato a ciascun gruppo una linea del tempo sulla quale sono disegnati a seconda del periodo di comparsa, le diverse forme di invito nel tempo: dall’invito a voce, a quello fatto con i biglietti, a quello al telefono per giungere a quello con Whatsapp. Su tale rappresentazione grafica viene disegnato il reticolo di un puzzle. Gli alunni osservano la linea del tempo in questione , colorano in modo appropriato la scheda-puzzle in tutte le sue parti dandosi i compiti all’interno del gruppo, poi ritagliano le tessere; ricompongono infine il puzzle.

Ogni gruppo verbalizza al resto della classe quanto presente sulla linea del tempo cercando di far emergere anche gli aspetti positivi e negativi di ogni forma di invito.

Rubrica di valutazione compito di realta' "Trasformazioni in festa!"





	LIVELLO			
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Individuazione dell'elemento antico e della sua funzione	L'elemento più antico è stato individuato velocemente e in modo corretto; tutte le funzioni degli elementi in questione sono state definite con prontezza e proprietà.	L'elemento più antico è stato individuato in modo corretto le funzioni degli elementi in questione sono state definite con proprietà .	L'elemento più antico è stato individuato in modo incerto; le funzioni degli elementi in questione sono state definite parzialmente .	L'elemento più antico e le funzioni degli elementi in questione sono stati rispettivamente individuati e definiti con il supporto dell'insegnante.
Costruzione del memory	Tutte le tessere del memory sono state realizzate in modo accurato e completo. Corretto, veloce e sicuro abbinamento dell'immagine dell'elemento antico con quello moderno e con la tessera che ne esplica la funzione.	Tutte le tessere del memory sono state realizzate in modo adeguato e completo. Corretto abbinamento dell'immagine dell'elemento antico con quello moderno e con la tessera che ne esplica la funzione.	Le tessere del memory sono state realizzate in modo completo. Sufficientemente corretto l'abbinamento dell'immagine dell'elemento antico con quello moderno e con la tessera che ne esplica la funzione.	Le tessere del memory sono state realizzate in modo completo e l'abbinamento dell'immagine dell'elemento antico con quello moderno e con la tessera che ne esplica la funzione avviene con il supporto dell'insegnante.
Realizzazione degli inviti	I testi dei vari inviti sono pienamente adeguati allo scopo, completi di tutte le informazioni, corretti e coesi.	I testi dei vari inviti sono adeguati allo scopo, presentano le informazioni, richieste, sono corretti.	I testi dei vari inviti sono adeguati e piuttosto corretti.	Scrive i testi dei vari inviti con il supporto dell'insegnante.
Scrittura e realizzazione dell'invito prescelto	Da 0 a 1 errore ortografico. Sono inseriti elementi grafici accurati, pertinenti, originali.	Da 2 a 3 occasionali errori ortografici. Sono inseriti elementi pertinenti.	Da 4 a 5 errori ortografici. Sono inseriti elementi piuttosto adeguati.	Oltre 6 errori ortografici. Sono inseriti elementi adeguati con il supporto dell'insegnante.
Realizzazione del puzzle ed esposizione orale	Puzzle realizzato in modo preciso ed accurato, completamente rispondente alle richieste; esprime con chiarezza, pertinenza ed efficacia le trasformazioni comunicative avvenute nel tempo.	Puzzle realizzato in modo preciso e adeguatamente rispondente alle richieste. Esprime con efficacia le trasformazioni comunicative avvenute nel tempo.	Puzzle realizzato in modo piuttosto preciso e sufficientemente rispondente alle richieste. esprime adeguatamente le trasformazioni comunicative avvenute nel tempo.	Puzzle realizzato in modo approssimativo e parzialmente rispondente alle richieste. esprime le trasformazioni comunicative avvenute nel tempo con il supporto dell'insegnante.

Rubrica di valutazione **COMPETENZE**

	LIVELLO			
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Utilizzo del linguaggio specifico e relazione fra eventi	Espone i contenuti con linguaggio appropriato, specifico, ricco ed articolato, individuando le trasformazioni e rispettando relazioni di successione temporale.	Espone i contenuti con linguaggio appropriato e specifico, individuando le trasformazioni e riconoscendo relazioni di successioni logico temporale.	Relaziona i contenuti con linguaggio piuttosto appropriato riconoscendo le trasformazioni e le principali relazioni di successione logico temporale.	Relaziona i contenuti con linguaggio piuttosto appropriato riconoscendo trasformazioni e relazioni di successione logico temporale se supportato dall'insegnante.
Scrittura di testi	Scrive semplici testi legati all'esperienza, corretti nell'ortografia, coerenti e con l'inserimento completo delle informazioni richieste.	Scrive semplici testi legati all'esperienza, con 2-3 errori ortografici, coerenti e con l'inserimento di informazioni corrette.	Scrive semplici testi legati all'esperienza, con 4-5 errori ortografici e con l'inserimento di alcune informazioni corrette.	Scrive semplici testi legati all'esperienza, con 6 o più errori ortografici e con l'inserimento di poche informazioni corrette e imprecisioni.
Progettazione e realizzazione di oggetti e materiali	Realizza creativamente e in modo preciso oggetti o semplici manufatti secondo una definita metodologia progettuale rispettandone puntualmente tutte le fasi.	Realizza in modo preciso oggetti o semplici manufatti secondo una definita metodologia progettuale rispettando ne tutte le fasi.	Realizza in modo piuttosto preciso oggetti o semplici manufatti secondo una definita metodologia progettuale.	Realizza in modo piuttosto oggetti o semplici manufatti se guidato dall'insegnante.

Rubrica di valutazione dei processi

	LIVELLO			
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
PARTECIPAZIONE	Partecipa spontaneamente con interventi pertinenti e creativi, in modo ripetuto e adeguato. Rispetta costantemente le regole della turnazione di parola.	Partecipa spontaneamente, con contributi frequenti e adeguati. Rispetta le regole della turnazione di parola.	Partecipa con brevi e adeguati interventi. Non sempre rispetta le regole di turnazione di parola.	Partecipa su sollecitazione dell'insegnante con brevi interventi non sempre pertinenti.
IMPEGNO	Si impegna con costanza continuità e concentrazione durante tutte le fasi del proprio lavoro.	Si impegna con concentrazione durante le fasi del proprio lavoro.	Si impegna nel portare al termine in proprio lavoro; a volte ha bisogno di essere incoraggiato dall'insegnante.	Si impegna in modo discontinuo nel portare al termine il suo compito, deve essere frequentemente sollecitato dall'insegnante.
ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO	E' puntuale nella consegna degli elaborati assegnati. Si autoregola efficacemente.	Rispetta i tempi della consegna degli elaborati e, quando ritiene di non farcela, chiede deroghe ai tempi assegnati.	Il più delle volte è puntuale nella consegna degli elaborati e, quando ritiene di non farcela, chiede deroghe ai tempi assegnati.	Consegna gli elaborati su sollecitazione.
AUTONOMIA	Organizza autonomamente con efficacia e precisione le fasi del proprio lavoro e la gestione del materiale assegnato.	Organizza autonomamente le fasi del proprio lavoro e il materiale assegnato.	E' in grado di gestire il proprio materiale, ma risulta caotico nell'organizzazione del proprio lavoro.	Necessita delle indicazioni dell'insegnante per organizzare le fasi del proprio lavoro, che risulta spesso incompleto al termine del tempo stabilito.

AUTOBIOGRAFIA	TANTO	ABBASTANZA	POCO	PER NIENTE
NOME COGNOME:				
1 QUESTO LAVORO MI E' PIACIUTO				
2 MENTRE LAVORAVO STAVO BENE				
3 LE MIE IDEE SONO STATE USATE				
4 HO SVOLTO LA MIA PARTE DI LAVORO				
5 HO AIUTATO I MIEI COMPAGNI				
6 I MIEI COMPAGNI MI HANNO AIUTATO				
7 MI PIACEREBBE RIFARE UN LAVORO DI QUESTO TIPO				