

PROGETTAZIONE di un LABORATORIO EDUCATIVO

La seguente spiegazione del progetto ideato accompagna, approfondisce, motiva e spiega nel dettaglio la presentazione Power Point sintetica del laboratorio creato.

TITOLO. L'inganno di Ade

Tema: Dei dell'Olimpo.

Ricostruzione metaforica dell'Olimpo, possibile tramite lo svolgimento di prove che porteranno all'acquisizione di pezzi di puzzle che andranno a costituire l'immagine finale dell'Olimpo.

ATTIVITA'

Caccia al tesoro.

Nello specifico l'attività complessiva si struttura nel seguente modo:

- 1) Introduzione comune a tutti i bambini: spiegazione della storia di fondo che motiva la caccia al tesoro. Lo scenario è il seguente: bambini seduti a semicerchio, un educatore racconta e spiega loro che Ade ha tirato l'ennesimo tiro mancino a Zeus perché vuole impossessarsi dell'Olimpo. Così facendo, questo è stato distrutto e Zeus, insieme agli altri dei (Apollo, Efesto, Artemide e Ermete) vuole ricostruirlo e ha chiesto un aiuto proprio a "noi". L'introduzione comune può essere arricchita dalla presentazione dei personaggi, magari con oggetti e travestimenti caratteristici degli dei che rappresentano, di modo che il livello di coinvolgimento da parte dei bambini accresca il più possibile. Vengono inoltre distribuite delle mappe a ogni gruppo di sei, in modo che i bambini abbiano scritto l'ordine delle prove da fare e insieme siano condotti in un ambiente aperto, con qualche coordinata di riferimento.
- 2) Suddivisione in gruppi: Il corpo classe viene a questo punto diviso in sotto gruppi, su una media di 24 bambini per classe, si è pensato a una divisione in gruppi di 6. Un gruppo alla volta partirà in modo sfalsato da una delle 4 differenti prove da affrontare cosicché ogni gruppo svolga tutte le prove pensate.
- 3) Svolgimento delle prove: Ogni prova che i bambini affronteranno è pensata in corrispondenza a uno dei quattro dei:

Apollo:

Essendo Apollo il Dio dell'Arte e della Musica, la sua prova consisterà nel riconoscere insieme delle sigle di cartoni animati, in un modo un po' particolare: a ciascun bambino verrà distribuita un'immagine raffigurante un protagonista delle sei sigle, immagine che non potrà essere vista se non dopo l'inizio della competizione. La parte di canzone scelta, verrà riprodotta: i partecipanti dovranno riconoscere e portare l'immagine corretta all'educatore nel minor tempo possibile, prima che la sigla termini. Questo procedimento si ripeterà per le altre cinque parti. L'obiettivo di questa prova sarà la

cooperazione poiché i bambini che non conoscono le tracce, potranno contare sul sostegno dei compagni. Le canzoni da riconoscere saranno sei, tre di cartoni tipicamente femminili e tre tipicamente maschili. Al termine della prova, verrà consegnato al gruppo una parte del puzzle che i bambini dovranno unire alla fine delle prove di tutti gli Dei.

Le tempistiche saranno: cinque minuti per la spiegazione della prova e 15 minuti per l'effettivo svolgimento. Per poter rientrare nei tempi stabiliti, le sigle verranno riprodotte parzialmente, così da incentivare anche la cooperazione, e giungere al risultato nel minor tempo possibile.

Per la prova di Apollo, verranno utilizzati:

- 1) Sei fogli di carta per le immagini dei protagonisti;
- 2) Un dispositivo elettronico (computer\cellulare\registratore) per riprodurre le canzoni da indovinare.

Artemide:

Artemide è la dea della caccia, dunque si è pensato di fare una prova che riguardi la ricerca.

I sei bambini saranno divisi per coppie, uno dei due componenti della coppia viene bendato, l'altro compagno dovrà, condurlo, dando indicazioni verbali, fino alla fine del percorso allestito precedentemente dagli educatori (rappresentazione grafica del percorso: vedi sotto immagine). Alla fine del percorso ad ostacoli ci sarà il pezzo di puzzle che i bambini dovranno unire alla fine delle prove di tutti gli dei. L'idea di questa prova è nata dall'intento di trovare una effettiva occasione per i bambini di cooperazione e affidamento all'altro, visto che per la riuscita della prova il bambino bendato può e deve fare riferimento esclusivamente all'altro bambino che gli suggerisce le mosse da fare e il punto in cui si trova. Il percorso è stato pensato con azioni fisiche differenti che comportano una capacità di movimento sia fisica che mentale.

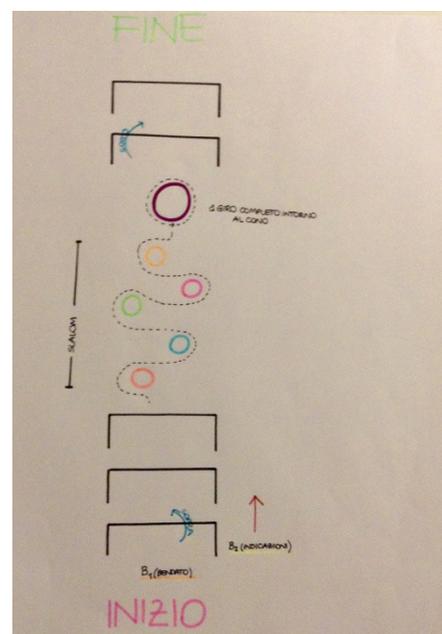
Le tempistiche saranno: 5 minuti per la spiegazione e una breve dimostrazione del come affrontare il percorso. 15 minuti per l'effettivo svolgimento della prova.

Verranno utilizzati i seguenti materiali:

1. 3 bende nere
1. 6 coni
2. 5 ostacoli di ridotte misure (si presume che una scuola con palestra ne disponga, in alternativa possono essere ricreati utilizzando come base d'appoggio degli scatoloni e una corda tesa tra due di questi.)

Efesto:

Visto che Efesto è considerato il dio della creazione e della progettazione, abbiamo pensato di realizzare dei pesciolini colorati attraverso l'uso di una bottiglia di plastica. Per formare questo oggetto è necessario riempire il corpo del pesciolino (la bottiglia) con il sale colorato e chiudere la bottiglia con il tappo; ritagliare poi le sagome di



cartoncino per realizzare gli occhi e la coda. Infine incollare con la vinavil gli occhi e la coda creati precedentemente.

Visto che ogni squadra è composta da 6 bambini, questi verranno suddivisi in coppie e ciascuna coppia realizzerà un pesciolino.

Per spiegare ai bambini come creare questi oggetti il tempo necessario è di 5 minuti, mentre per lo svolgimento concreto il tempo dato è di 15 minuti.

Verranno utilizzati diversi materiali, ovvero una bottiglietta di plastica lavata e fatta asciugare con il tappo, sale colorato, ritagli di cartoncino, vinavil e forbici.

Le ragioni che ci hanno spinto verso questa scelta sono molteplici, innanzitutto abbiamo scelto di realizzare il pesciolino arcobaleno poiché riteniamo che sia un lavoro veloce e fattibile da eseguire da parte dei bambini; e i materiali sono facilmente reperibili. Ma la motivazione principale che ci ha spinto ad effettuare questa scelta deriva dalla seguente frase: “L’io è un corpo mischiato... una miscela. Sono fatto di tempo, di un tempo derivato dalla temperatura e dalla temperanza” (Serres). Ciò che questa frase esprime è che l’identità di tutti gli esseri umani sia come il mantello di Arlecchino, ovvero formata da pezzi colorati, ognuno di noi indossa più strati di simili mantelli. Il mantello va inteso come l’insieme delle varie culture unite da un filo comune. Allo stesso modo il nostro pesciolino vuole rappresentare, con il suo corpo multicolore, le caratteristiche e particolarità di ogni persona.

Gli obiettivi di questo lavoro/gioco sono:

- Cooperazione
- Suddivisione dei compiti
- Gestione del tempo a disposizione

Ermes:

Essendo Ermes il messaggero degli dei, scaltro e veloce, si è pensato ad un percorso costituito da 3 tappe. I bambini di ogni gruppo verranno divisi in tre coppie e a modi staffetta ad ogni tappa ci sarà una coppia di bambini che dovrà collaborare per giungere alla fase successiva e quindi passare il testimone. Tale testimone sarà rappresentato da un foglietto, che all’inizio del gioco gli educatori daranno alle tre rispettive coppie, con scritte alcune parole e che ad ogni tappa si dovranno passare per poter ricostruire il messaggio finale inviatogli da Ermes che permetterà loro di scoprire il luogo in cui è nascosto l’ultimo pezzetto di puzzle.

-*TAPPA 1* → CORSA TRE GAMBE. La coppia avrà un piede legato insieme e dovrà procedere in questo modo per raggiungere i compagni.

-*TAPPA 2* → CORSA E SALTO OSTACOLI

-*TAPPA 3* → CORSA CON I SACCHI

È stata scelta questa tipologia di prova poiché l’obiettivo centrale è quello di rafforzare le relazioni tra i partecipanti e farli cooperare per raggiungere la meta infatti i bambini solo collaborando e unendo le forze saranno in grado di ricostruire il messaggio e potranno così scoprire dove è nascosto il puzzle.

La prova prevede 5 minuti di spiegazione e 15 minuti di tempo per il concreto svolgimento dell’attività.

I materiali utilizzati saranno:

³⁵/₁₇ Laccio per unire le gambe dei bambini → tappa 1

- ³⁵/₁₇ Ostacoli → tappa 2
- ³⁵/₁₇ 2 sacchi → tappa 3
- ³⁵/₁₇ Un foglio di carta

- 4) Unione dei pezzi di puzzle: Per ogni prova affrontata viene dato ad ogni gruppo un pezzo di puzzle, per un totale di 16 pezzi. Dopo che tutti i gruppi hanno svolto tutte le prove, i bambini si riuniscono e devono mettere insieme i pezzi ottenuti per formare un unico puzzle finale.
- 5) Elaborazione del risultato finale: Il setting torna ad essere quello iniziale di presentazione, ovvero con i bambini seduti assieme agli dei a semicerchio e un educatore che pone domande e interagisce con loro riguardo all'attività appena svolta. L'ideale sarebbe, dopo questa ripresa "a caldo", una successiva ripresa in aula a distanza di pochi giorni sia per approfondire la tematica storica, sia per far emergere la collaborazione e il rispetto del luogo aperto in cui si ha giocato.

DESTINATARI.

I destinatari di questo laboratorio sono bambini di 8-10 anni. E' pensata, a livello numerico e di gruppo, basandosi sui bambini che formano una classe di una scuola.

L'attività può essere proposta anche ai ragazzi delle medie, con esplicitazione di concetti più approfonditi, ad esempio nella spiegazione del laboratorio che andranno a fare, e con aggiunta di difficoltà anche nelle prove fisiche.

L'ambivalenza delle fasce di età destinatarie è consentita dal fatto che gli scopi e gli insegnamenti, trasmessi dallo svolgimento delle diverse prove, siano universali e ancora da constatare sia dai bambini delle elementari sia dai ragazzini delle medie.

OBBIETTIVI

-insegnare ai bambini a cooperare: sia il tema generale che le prove specifiche della caccia al tesoro, richiedono una collaborazione essenziale. Zeus si rivolge ai bambini per la ricostruzione della sua casa, così anche i bambini tra di loro devono chiedersi aiuto e venirsi incontro se vogliono superare la prova singola.

-confrontarsi: il confronto è necessario per la cooperazione, infatti è lo step antecedente a questa: prima di svolgere insieme qualcosa bisogna conoscere l'altro, cosa che è possibile grazie a un confronto, anche minimo e immediato. Dunque i bambini non solo sono spinti a collaborare, ma anche a valutarsi e valutare l'altro in prospettiva della richiesta specifica della prova.

-rispetto dell'ambiente: Il setting, come vedremo successivamente è collocato in un parco, dunque all'aperto. I bambini quindi non solo interagiranno tra di loro, ma anche con l'ambiente che li circonda. Questo spiega anche la distribuzione delle mappe per l'orientamento, di modo che non sia un semplice rispetto del luogo, ma anche un'interazione con questo.

-mettersi in gioco: La fitta suddivisione in gruppi richiama la singola azione di ciascuno. In molte prove i bambini sono divisi in coppie, quindi il coinvolgimento di entrambi è

protagonista e necessario nello svolgimento. Dunque questo incrementa la partecipazione attiva di tutti e l'indispensabilità di ogni bambino, cosa che di solito nei lavori di gruppo tende a perdersi.

DIRITTO

Il diritto a cui abbiamo fatto riferimento nella progettazione di questa attività è il seguente:

art. 29 della convenzione: Gli Stati riconoscono che lo scopo dell'istruzione è di sviluppare al meglio la personalità di tutti i bambini, i loro talenti e le loro capacità mentali e fisiche. L'istruzione deve inoltre preparare i bambini a vivere in maniera responsabile e pacifica, in una società libera, nel rispetto dei diritti degli altri e nel rispetto dell'ambiente.

I concetti sopra espressi: "personalità dei bambini, talenti e capacità", sono sviluppati sul piano concreto nelle diverse prove che devono affrontare ponendosi realmente come protagonisti dell'azione (i gruppi così ristretti sono pensati anche per incrementare il protagonismo di ogni bambino). Inoltre il tema conduttore del laboratorio è un dio che si rivolge ai bambini chiedendo aiuto, l'asimmetria dei ruoli viene riequilibrata in quanto, Zeus il dio più forte dell'Olimpo si riconosce bisognoso di aiuto da parte dei bambini, che quindi vengono elevati a livello di considerazione e responsabilità pari a quello degli altri dei dell'Olimpo.

Il concetto di rispetto degli altri è forse quello più di sfondo, che richiede una maggiore attenzione per essere colto, ma che comunque è sempre presente. Infatti la collaborazione spicca indubbiamente nelle attività di gruppo, ma include il rispetto dell'altro, l'ascolto dell'altro imposto dalla tipologia di prova che prevede che nessuno svolga azioni singolarmente, ma che ci sia un'organizzazione interna al sotto gruppo che quindi consenta a tutti di guardarsi in faccia e di valutarsi come specializzati nel poter dare qualcosa di proprio per il superamento della prova.

Il rispetto dell'ambiente è imposto dal setting stesso dell'attività, la quale è resa possibile proprio grazie a un luogo aperto come il parco, può essere esplicitata alla fine del laboratorio questa semplice, ma difficile da notare, osservazione e proporsi, insieme, di raccogliere i materiali con i quali gli educatori hanno allestito le diverse prove.

RELAZIONI TRA CHI CONDUCE E I PARTECIPANTI.

Varia a seconda dei momenti dell'attività:

Nel momento iniziale si ha il gruppo integro di bambini che fa riferimento alla stessa figura che introduce il gruppo (classe) all'attività e spiega lo svolgimento di questa. Successivamente i bambini divisi in gruppi affronteranno autonomamente lo spostamento da una prova all'altra (unico strumento è la mappa). Infine per ogni prova c'è una figura di riferimento per la comprensione della prova e un giusto svolgimento. E' una relazione non prettamente fissa. Ovvero non c'è da parte dei bambini sempre riferimento alla stessa persona e, addirittura, non si fa sempre riferimento a qualcuno.

Questo può conferire un equilibrato ordine di autonomia: si tratta di bambini in un'età che vuole essere seguita, ma non in toto. Infatti l'orientamento e il movimento generale da una prova all'altra, il meccanismo che permette che l'attività volga al termine, è in mano a ogni singolo gruppo.

SETTING.

la caccia al tesoro, è stata pensata e allestita in un parco, quindi in uno spazio all'aperto, allestito e reso agibile affinché lo svolgimento delle prove fosse possibile. La scelta di svolgere l'attività all'aperto, è stata fatta per coinvolgere ancora di più i bambini, che trovandosi fuori dall'ambiente scolastico, potranno vivere quest'esperienza come un gioco, divertendosi e implicandosi maggiormente.

E' comunque opportuno considerare possibili problemi meteorologici che impediranno lo svolgimento dell'attività all'aperto e pensare quindi ad un luogo alternativo, al coperto, nel quale svolgerla.

MATERIALI.

facilmente recuperabili.

1. Apollo: saranno necessari 6 fogli di carta sui quali verranno stampate le immagini dei personaggi dei protagonisti della sigla del cartone animato e un dispositivo elettronico (computer/cellulare/registratore/ipod) con il quale far ascoltare ai bambini la canzone del cartone della quale dovranno poi riconoscere il titolo.
2. Efesto: saranno necessari, per realizzare i pesciolini colorati, una bottiglietta di plastica lavata e fatta asciugare, con il tappo; del sale colorato, con il quale riempire la bottiglietta che costituirà il corpo del pesciolino; cartoncini colorati con i quali realizzare le sagome di occhi, coda e pinne del pesciolino; forbici per ritagliare le sagome in cartoncino; e infine, vinavil per attaccare i cartoncini alla bottiglietta.
3. Artemide: la prova consiste in un percorso ad ostacoli. I materiali necessari sono 3 bende nere con le quali coprire gli occhi ai bambini che dovranno svolgere il percorso; 5 ostacoli di misure ridotte (si presume che una scuola con palestra ne disponga, in alternativa potranno essere ricreati utilizzando come base d'appoggio degli scatoloni e una corda tesa tra due di questi); 6 coni.
4. Ermete: per questa prova sono necessari un laccio, un numero da definire a seconda della lunghezza del percorso di ostacoli, due sacchi e un foglio.

In aggiunta a questi materiali, saranno inizialmente distribuite 4 mappe (una per ogni gruppo) con le quali i bambini potranno orientarsi ordinatamente nell'ambiente, a seconda delle prove che dovranno svolgere. Partiranno infatti sfalsati, ciascuno da una prova diversa, in modo che un gruppo non si sovrapponga ad un altro.

SUDDIVISIONE TEMPORALICHE.

La durata complessiva dell'attività, sarà di 2h e mezza.

L'attività sarà articolata in 4 momenti:

1. Introduzione iniziale: viene presentata l'attività complessiva ai bambini, vengono presentati i 4 personaggi (Apollo, Efesto, Artemide e Ermes) che terranno le prove specifiche.

In particolare, si è pensato a travestimenti per ognuno dei 4 personaggi, per coinvolgere maggiormente i bambini e avere la loro interessata e completa attenzione.

Il tempo stabilito per questo primo momento introduttivo è di 30/35 minuti.

- a) Durata delle singole prove: l'educatore presenterà la prova ai bambini, definendone l'obiettivo e il premio che otterranno superandola. Per la spiegazione saranno necessari 5 minuti, per lo svolgimento 15.
- b) Per ciascuna delle prove saranno quindi necessari 20 minuti, in questo modo la caccia al tesoro avrà complessivamente la durata di 1h.
- c) Costruzione puzzle finale: una volta completate e superate tutte le prove, i bambini dovranno unire i 16 pezzi di puzzle ottenuti per formare l'immagine finale, che segna la fine dell'attività.
- d) Il tempo stabilito sarà di 10 minuti.
- e) Momento finale: consiste nella ripresa, insieme, dell'attività appena svolta. Non solo gli educatori dovranno spiegare brevemente i motivi della caccia al tesoro, andando poi ad accennare quale argomento scolastico ha permesso di affrontare, ma verranno anche fatte domande ai bambini. Si tratterà quindi di un momento che li vedrà protagonisti, saranno ascoltati e potranno esprimere liberamente pensieri e riflessioni sull'esperienza appena vissuta.
- f) Proprio perché si tratterà di un momento dedicato ai bambini, non si può stabilire un tempo preciso, in quanto dipenderà dai loro interventi e domande.

COME ABBIAMO LAVORATO.

L'attività l'abbiamo decisa in aula, al termine dell'ultimo incontro di laboratorio. Era un'idea, andava ancora approfondita ed essendo composta da più prove, bisognava necessariamente ritrovarsi fisicamente a parlarne e a fare una prima stesura del laboratorio completo. Forse questa decisione sicura e unanime di ritrovarsi un giorno insieme per parlarne è significativa del fatto che, nonostante tutti i mezzi tecnologici, il guardarsi in faccia per qualcosa di grande da progettare insieme, si è necessario. Quindi una mattina ci siamo ritrovati tutti e otto e abbiamo iniziato a parlarne insieme e a dividerci le varie parti che bisognava fare. Dopo ciò, il file di word con la scaletta è stato condiviso tra di noi e ognuno ha approfondito, a coppie le prove singole della caccia al tesoro e singolarmente i punti da approfondire seguendo la modalità che era riportata sulla scheda che la professoressa ci aveva consegnato in aula.

Abbiamo poi unito le nostre parti e aggiunto quel poco di forma che le unisse e le rendesse a tutti gli effetti un lavoro, anche formalmente, omogeneo.

La cosa che forse è più emblematica di molte altre è che la modalità di formulazione del laboratorio adottata da noi è la stessa che, inconsapevolmente, abbiamo trasposto nel laboratorio della caccia al tesoro da noi progettata. Mi spiego, come noi abbiamo unito le varie parti del progetto, dopo essere partiti da un'idea comune per poi unirle alla fine, così i bambini per la caccia al tesoro sono spinti dalla stessa motivazione per fare ognuno il proprio e per poi comporre il puzzle finale, unendo il risultato di ognuno.

RIFLESSIONI.

1. "Questa esperienza laboratoriale è stata molto interessante e molto coinvolgente perché ci ha permesso di metterci alla prova in situazioni fuori dalla quotidianità (come ad esempio inventare una storia in così poco tempo e soprattutto con persone di cui non si sapeva granché). La progettazione del nostro laboratorio ci ha anche fatto imparare di persona quanto l'attività sia articolata e quanto il lavoro di squadra sia fondamentale, così come lo sarà in qualsiasi intervento educativo."
2. "Le attività di questo laboratorio ci hanno permesso di conoscere nuove persone, di sperimentare e collaborare nella creazione di una storia e di un vero e proprio progetto tutto nostro. Oltre ad essermi divertita molto ho imparato che la progettazione è una delle parti più importanti del lavoro educativo per questo non va sottovalutata anzi va pensata e ripensata più volte tenendo sempre ben presente l'obiettivo che ci si è prefissati".
3. "Non sono mai stata un'amante dei lavori di gruppo, tendenzialmente mi piace lavorare da sola perché in questo modo, faccio "di testa mia" e decido io come lavorare e come organizzarmi. All'inizio ero titubante, invece è stato proprio interessante. Lavorare con i miei compagni, si è dimostrato facile e soddisfacente. Siamo riusciti a collaborare facilmente e a confrontarci, organizzando molto bene i progetti e i lavori che ci venivano richiesti. Sono molto soddisfatta del mio gruppo e del lavoro che abbiamo fatto! È stata un'esperienza gratificante, interessante e mi ha anche permesso di conoscere compagni che prima avevo solo incrociato durante le lezioni!"
4. "Inizialmente abbiamo cercato all'interno del gruppo di comprendere meglio la richiesta, successivamente ci sono venute diverse idee ma è stato facile sceglierne una che piacesse a tutti. Ci siamo suddivisi il lavoro in modo tale che ognuno contribuisse personalmente a questo progetto, il risultato mi piace molto e ognuno ha davvero fatto la sua parte. Non pensavo sinceramente che potessimo lavorare così bene senza conoscerci molto e essendoci visti poche volte per dare forma ai nostri pensieri, il risultato credo sia davvero buono."
5. "Questo laboratorio mi ha fatto comprendere principalmente che l'intercultura è un processo lungo da costruire, ma soprattutto che è un processo multidimensionale. Infatti tenendo presente la lettura del libro "Forme azioni e suoni" ritengo che ci siano modi diversi per realizzare progetti che abbiano come fine l'intercultura in senso lato; un esempio è costituito proprio dal laboratorio che abbiamo svolto e in cui abbiamo potuto sperimentare l'uso di strumenti nuovi o almeno fino ad allora mai usati in ottica interculturale come la narrazione, la radio, le registrazioni, etc... . In particolare la parte che più mi ha coinvolto è stata quella della progettazione di un nuovo laboratorio in quanto la collaborazione e la condivisione di idee può dar vita a esperienze concrete e necessarie per creare l'inclusione vera e propria."

6. "Mi sono trovata molto bene con il mio gruppo perché si è instaurato un bel rapporto anche se non ci conoscevamo. Il laboratorio è stato impegnativo, ma divertente perché abbiamo potuto esprimere la nostra creatività con diversi metodi."
7. "Ho sempre fatto molta fatica con i lavori di gruppo. Questa così tanto citata "collaborazione" è proprio da costruire e guadagnare. Infatti sono rimasta stupita più che dal risultato, dalla modalità di svolgimento e organizzazione. La possibilità di avere più punti di vista a propria disposizione per la creazione da un progetto offre quella variabilità che da soli non si può avere. Questo sia per quanto riguarda il problem solving, sia per la creatività. Ho conosciuto nuove persone in un modo che è stato fuori dalla quotidianità dell'incontro, oppure ho approfondito di più io il rapporto con qualcuno che già conoscevo. L'impatto con l'altro, con la totalità dell'altro, con il fare inventivo, nel nostro caso con l'altro, hanno fatto scattare in me tante predisposizioni a cui non avevo mai dato importanza. Ad esempio, la capacità di un vero ascolto di qualcuno che sta formulando un'idea, e non il semplice tempo lasciatoli per esprimersi; la capacità di stare ai tempi di ognuno che si riflette poi nella capacità mia di stare di fronte ai miei tempi e avere la volontà di cambiarli se sono fuori misura rispetto a quelli degli altri. Insomma, è stato come misurarsi in un lavoro universitario e di incontro, con dei metri di misura sconosciuti, un'unità di misura nuova che mi ha dato un risultato di me, diverso dal solito."

Elisa Castagna
Giuditta Bernardotto
Giulia Fumagalli
Erica De Giorgi
Alessio Aiello
Valentina Giacomini
Ilaria Brunetto
Martina Caffi