MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito
USR per la Campania
CON LA COLLABORAZIONE DI
Sviluppo Lavoro Italia
REGIONE CAMPANIA
CONFINDUSTRIA Campania
INAIL
DIREZIONE REGIONALE CAMPANIA

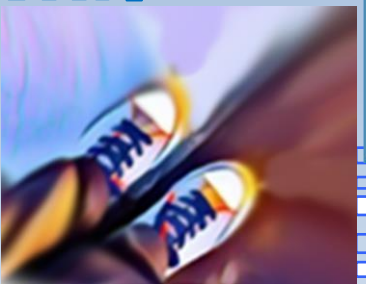
#ORIENTAlife



#ORIENTAlife

# DESIGN THINKING & INTELLIGENZA ARTIFICIALE

PERCORSO DI FORMAZIONE DOCENTI DI 12 ORE

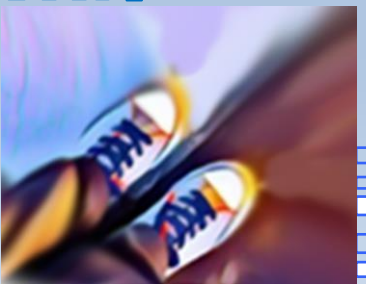


#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Design Thinking e Intelligenza Artificiale per l'Orientamento nella Scuola Secondaria di Primo Grado





#ORIENTAlife

# Finalità e destinatari

**Progettare attività di orientamento con design thinking & IA**

**Consapevolezza di sé, capacità orientative e competenze trasversali**

**Docenti della scuola secondaria di primo grado**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Docenti: risultati attesi

**Progettare con design thinking e IA**

**Promuovere pensiero critico e collaborazione**

**Facilitare empatia e autoregolazione**

**Governare un uso responsabile dell'IA**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Alunni: competenze in azione

**Consapevolezza di sé e autoregolazione**

**Decisione e orientamento**

**Collaborazione e comunicazione**

**Pensiero critico e perseveranza**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Orientamento

**Design thinking: l'alunno al centro**

**IA: personalizzare attività e materiali**

**Orientamento: esplorare, riflettere, scegliere**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Il docente è facilitatore

**Guida alla scoperta e all'apprendimento**

**Crea un ambiente inclusivo e sicuro**

**Supervisiona IA e lavoro collaborativo**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Orientamento come processo iterattivo

Ideare

Empatizzare

Definire

Prototipare

Testare e presentare

#ORIENTAlife



#ORIENTAlife

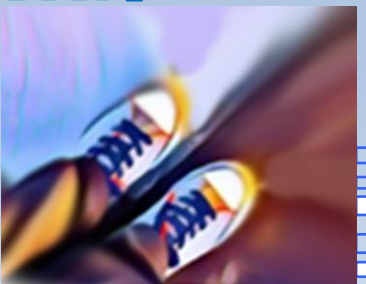
# IA responsabile a scuola

**Supporto, mai sostituto della relazione**

**Supervisione e verifica docente**

**Privacy, dati e trasparenza**

**Conoscere bias e allucinazioni**



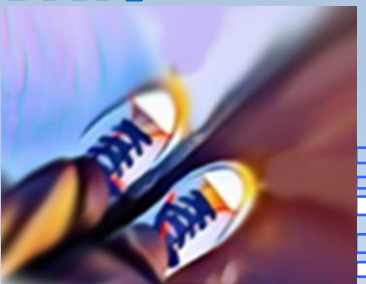
#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

Primo incontro: introduzione all’uso didattico dell’IA con l’approccio del design thinking applicato all'educazione

Secondo incontro: dalla definizione del problema agli strumenti di lavoro

Terzo incontro: dalla prototipazione al valore dell'errore



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Ispirare con l’ IA

## Nuove Energie per una Didattica Coinvolgente

**L'importanza dell'Intelligenza Artificiale per strategie didattiche motivanti e innovative.**



#ORIENTAlife

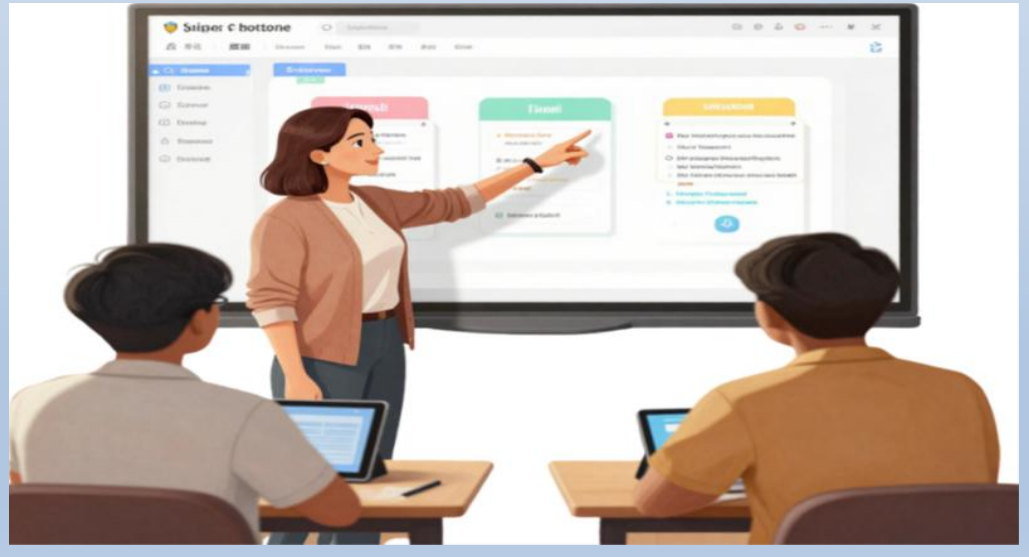
#ORIENTALife

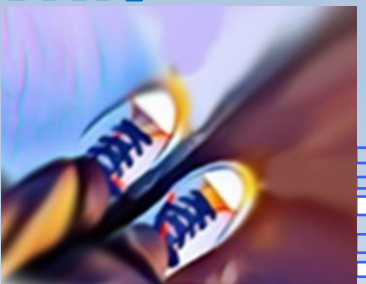
# Ogni persona ha diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità, al fine di mantenere e acquisire competenze che consentono di partecipare alla società.

***Vertice* sociale per l'occupazione e la crescita eque dell'Unione Europea**

***GÖTEBORG 2017***





#ORIENTALife

#ORIENTAlife

L’ integrazione dell’ IA è regolata dalle  linee guida MIM e dal regolamento  europeo AI ACT.
I due documenti definiscono i requisiti etici, tecnici e di protezione dei dati necessari per integrare gli strumenti di IA nella gestione e nella didattica.



#ORIENTAlife

# L'IA nella Scuola Secondaria di Primo Grado

**L'Intelligenza Artificiale è uno strumento per personalizzare e potenziare l'apprendimento.**

**PUNTI CHIAVE:**

**Cos'è l'IA:**

Sistemi capaci di apprendere e adattarsi per supportare processi educativi
Es.: algoritmi che analizzano i progressi degli studenti

**Applicazioni educative:**

Tutoraggio virtuale, valutazione automatica, contenuti adattivi e feedback in tempo reale Es.: piattaforme che adattano gli esercizi al livello dello studente

**Valore per i docenti:**

L'IA consente di personalizzare i percorsi, identificare i bisogni e potenziare la motivazione di ogni studente
Es.: suggerisce attività mirate per studenti con difficoltà specifiche.
L'IA è anche uno strumento per supportare i docenti nella progettazione di attività per gli studenti "gifted"(plusdotati).



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE: CONTENUTI E STRUMENTI

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Abilità Pratiche
- Saper Fare
- Risoluzione Problemi
- Lavoro di Squadra

## IL RUOLO DEL DOCENTE

Facilitatore
Guida
Osservatore
Feedback



## APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

Ciclo Kolb

- Simulazioni
- Visite Didattiche
- Laboratori Pratici



## GAME-BASED LEARNING & GAMIFICATION

- Sfide Ludiche
- Punteggi
- Ricompense

## PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)

- Analisi di Casi
- Soluzione Sfide Reali
- Critical Thinking

## APPRENDIMENTO COOPERATIVO

- Lavoro di Gruppo
- Interdipendenza Positiva
- Abilità Sociali

## STORYTELLING & ROLE-PLAY





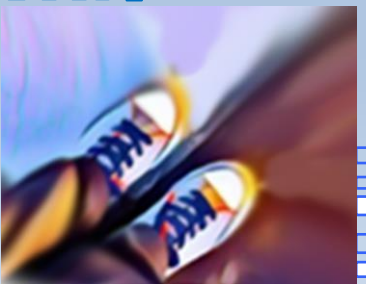
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

## FASI DELL'ATTIVITÀ

1. PROGETTAZIONE (Definizione Obiettivi)
2. ESECUZIONE (Attività Pratica)
3. RIFLESSIONE (Debriefing)
4. VALUTAZIONE (Autovalutazione & Peer Review)

Metodologie Attive

Innovazione Didattica



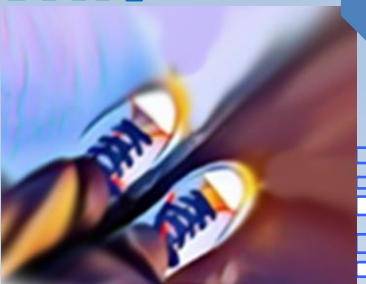
#ORIENTAlife

# IL DESIGN THINKING NELLA DIDATTICA INNOVATIVA
## Ruolo del Docente: Facilitatore dei processi di apprendimento
## Modello: Apprendimento Attivo

A — **Sollecitare il potenziale cognitivo** stimolando sia le funzioni logico-creative sia il **pensiero divergente** e flessibile degli alunni.

B — **Promuovere l'apprendimento cooperativo** incentivando il *cooperative learning* e il lavoro tra pari per favorire la co-costruzione della conoscenza.

C — **Sviluppare competenze trasversali** implementando le *soft skill* e valorizzando la **dimensione socio-affettiva**, con un focus sull'empatia e sull'intelligenza emotiva.



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Principi Chiave Del Design Thinking

**Centralità dell'utente: la persona è sempre al primo posto.**

**Lavoro di gruppo: si lavora insieme in team con competenze diverse.**

**Miglioramento continuo: si prova e si corregge la proposta col supporto dell'IA.**

**La metodologia design thinking è un approccio metodologico creativo orientato alla risoluzione di problemi complessi, sviluppando l'empatia e il pensiero progettuale.**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Come l'IA supporta la Didattica

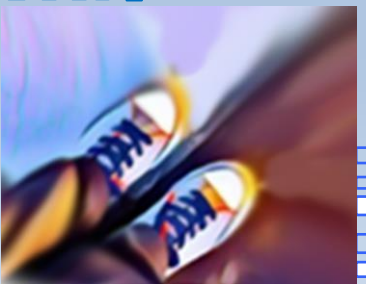


## Strategie personalizzate

**L'IA individua strategie su misura: analizza il profilo di ogni allievo e suggerisce approcci didattici mirati per potenziarne l'apprendimento.**
**E' utile per modulare le proposte al fine di mantenere l'alunno nella sua zona di sviluppo prossimale ed evitare frustrazione o ansia.**

## Analisi e adattamento

**Analisi dei bisogni motivazionali:**
**l'IA monitora i progressi e identifica le aree di difficoltà per intervenire tempestivamente.**
**Adattamento dei contenuti:**
**I materiali vengono calibrati in base al ritmo e allo stile di apprendimento di ciascuno.**




#ORIENTAlife

# Come l'IA favorisce l'autovalutazione ?

**Feedback personalizzato:**
Con l'IA il docente può proporre attività mirate e motivanti per l'autostima degli allievi.
**Riconoscimento delle difficoltà:** l'IA permette l'analisi in tempo reale dei dati dell'interazione per individuare cali di interesse o difficoltà esecutive.
**Rubriche interattive:** l'IA sostiene il processo di autovalutazione, con le rubriche che restituiscono allo studente un'analisi descrittiva dei punti di forza e debolezza.

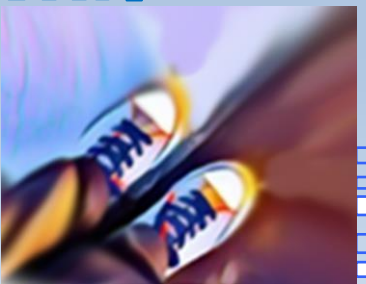


#ORIENTAlife
#ORIENTAlife

# Lavagna Kanban per la programmazione didattica con l’IA

**I docenti del Consiglio di classe organizzano facilmente le attività didattiche utilizzando la board Kanban per visualizzare l'avanzamento delle attività, tenere sotto controllo i processi, stimolare maggiormente l’autoefficacia e migliorare l’efficienza di un team.**



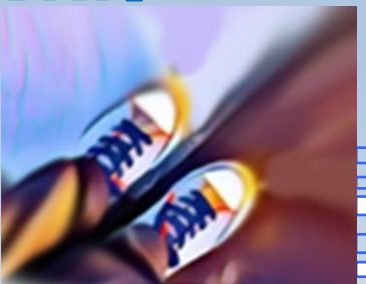
#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# "Iniziamo insieme a innovare la didattica per un apprendimento motivato e consapevole!"



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Cibo del Futuro



## PROGETTO DIDATTICO INTERDISCIPLINARE

## Design Thinking e Intelligenza Artificiale Generativa per la sostenibilità alimentare.



#ORIENTAlife

# Coordinate del Progetto

**Target**

**Alunni 12-13 anni**

**Durata**

**6 ore totali**

**Metodologia**

**Design Thinking integrato con IA**

**Obiettivo**

**PROTOTIPO SOSTENIBILE TANGIBILE.**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Le 5 Fasi del Metodo
# Il processo si sviluppa in cinque fasi principali

#ORIENTAlife

1 Empatizzare

2 Definire

3 Ideare

4 Prototipare

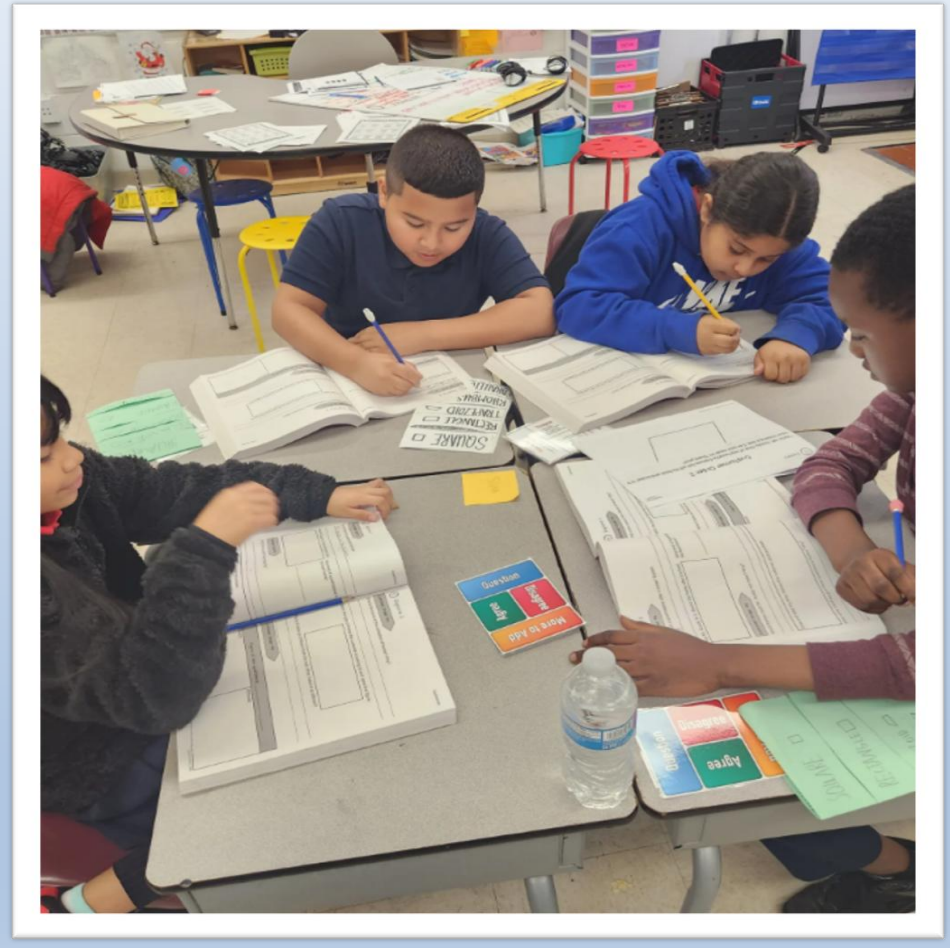
5 Testare



#ORIENTAlife

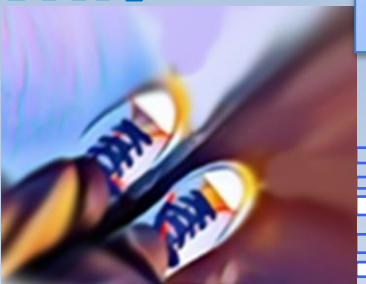
# FASE 1 (1 ORA)  Empatizzare

**Intervista su preferenze alimentari a compagni e adulti.**



## Integrazione IA:

***Simulatore di interviste mirate***



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

**La simulazione di un'intervista empatica** è una pratica fondamentale nel Design Thinking. Permette di sospendere il giudizio e uscire dalle proprie ipotesi per fare emergere bisogni, percezioni culturali e abitudini quotidiane legate al cibo.



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Traccia per l'Intervista (Domande Guida)

**Il docente utilizza domande aperte per esplorare tre aree critiche:**

- **<u>Abitudini quotidiane</u>: "Raccontami la tua giornata tipo dal punto di vista del cibo: cosa mangi a ricreazione e a merenda a casa?"**
- **<u>Resistenze e ostacoli</u>: "Quando provi a mangiare qualcosa di sano o sostenibile, cosa ti frena? È una questione di sapore, di comodità o di cosa pensano gli amici?"**
- **<u>Percezioni culturali</u>: "Per te cosa significa 'mangiare sano? Ti sembra una cosa noiosa, o qualcosa che ti interessa ?"**

## Mappa dell'empatia

Il passaggio successivo del Design Thinking consiste nel sintetizzare le informazioni raccolte all'interno di una Mappa dell'Empatia



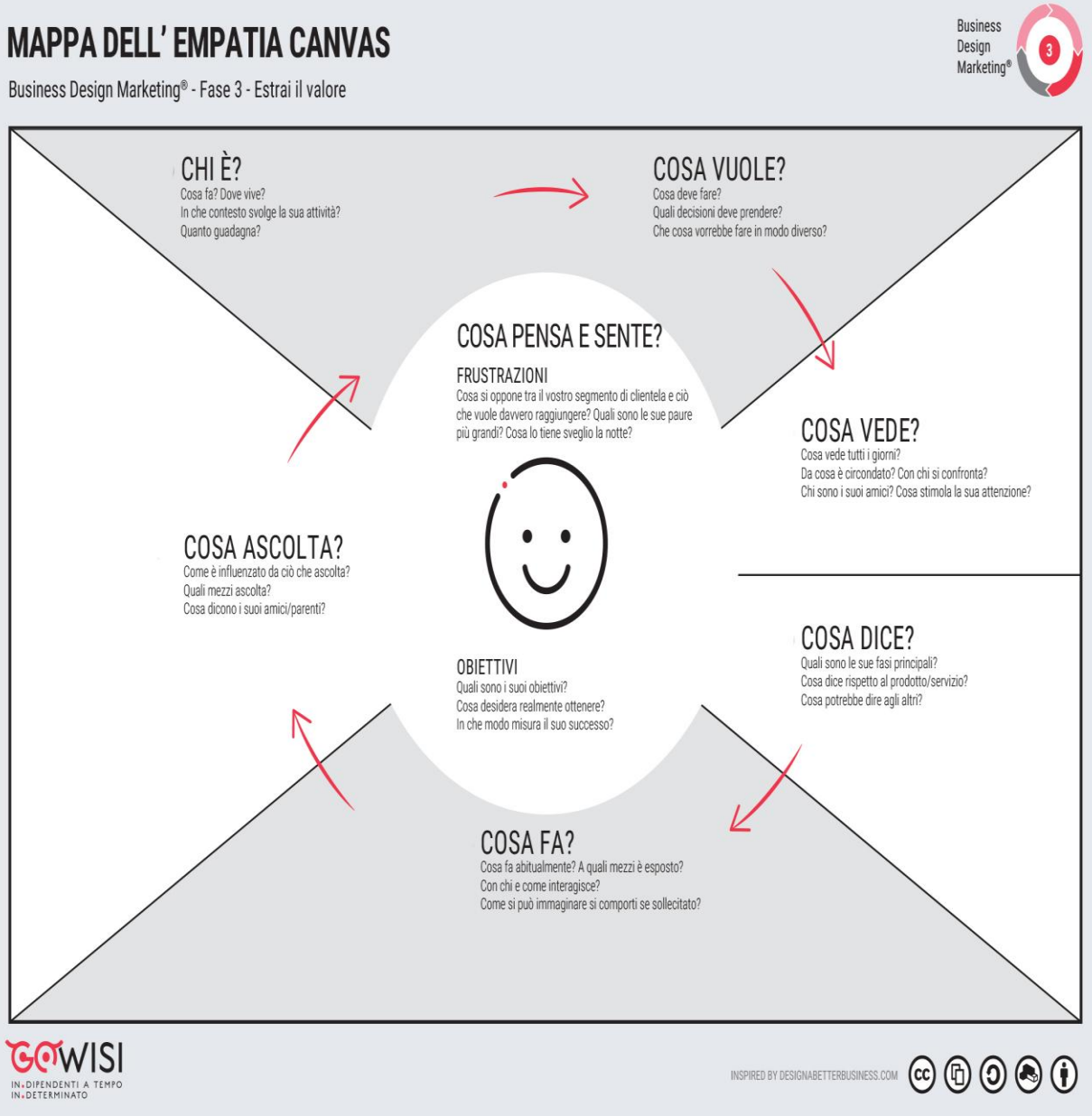
#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

**La mappa dell'empatia è uno strumento visivo del Design Thinking utile per comprendere i pensieri, le emozioni, e i comportamenti di un alunno. Permette di far emergere i veri bisogni, ed è utile per i passaggi successivi del Design Thinking (come la definizione del problema).**






#ORIENTAlife

# FASE 2 (1 Ora) Definire

- Sintesi
- Estrapolazione del bisogno principale.
- Ruolo IA
- Analizzatore di dati grezzi.

## Definizione del problema

**Formulare una domanda guida con l'aiuto dell'IA.**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

Si parte con una domanda per lo sviluppo della discussione:
**"Come potremmo ridurre il consumo di merende industriali (ultra-processate)?"**



#ORIENTAlife

# Strumenti Di Lavoro per il Design Thinking
# dalla fase di Definizione alla fase di Ideazione

Questo schema serve a trasformare un problema molto vasto in una **sfida progettuale** ***stimolante***

**Punto di partenza(problema rilevato): i ragazzi non assaggiano merende non pubblicizzate.**

**Scomposizione in domande: "Come potremmo noi ...?"**
**Come potremmo rendere attraenti i cibi sani?**

**Come potremmo gamificare (rendere gioco) il momento della merenda salutare?**

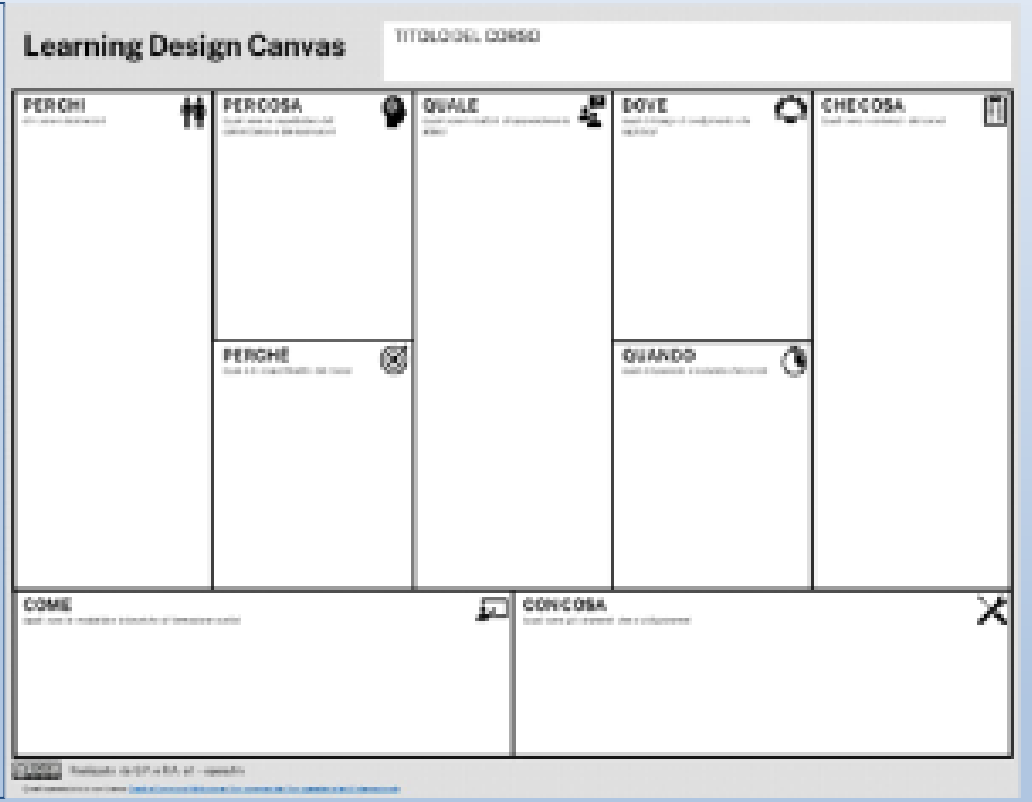


#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Strumenti Di Lavoro per il Design Thinking dalla fase di Definizione alla fase di Ideazione

Il **Learning Design Canvas** è uno **strumento visuale** progettato per aiutare i docenti a pianificare Unità di Apprendimento (UDA) efficaci, inclusive e focalizzate sulle competenze.






#ORIENTAlife
#ORIENTAlife

# A cosa serve il Learning Design Canvas?

Uno strumento strategico che mappa il percorso dall'analisi del problema alla definizione di contenuti, metodi e strumenti, minimizzando i rischi di progettazione.

- Struttura le informazioni
- Trasforma opinioni disordinate in dati ordinati.

- Aiuta a capire rapidamente cosa correggere.
- Ottimizza i flussi prima di procedere.

- Permette al team di collaborare e lavorare sulle priorità.



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# FASE 3 (1 ORA) IDEARE
# ESPANSIONE
# IA

#ORIENTAlife




Superamento del blocco creativo.

Soluzioni originali

Integrazione di tecnologie

**Generare idee creative con l' IA**



#ORIENTAlife

# SOLUZIONI INNOVATIVE E IA

## L'Anti Fast Food.

- **Kit da merenda naturali, salutari e gustosi nei distributori.**
- **Garantiscono una colazione sana allo stesso prezzo di una merendina industriale.**

## App "Svuotafrigo" a ricompensa.

- **App basata su IA che scansiona gli ingredienti in frigo per suggerire merende salutari.**
- **Sistema di punti convertibili in buoni sconto.**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# FASE 4 (1 ORA)
# PROTOTIPARE

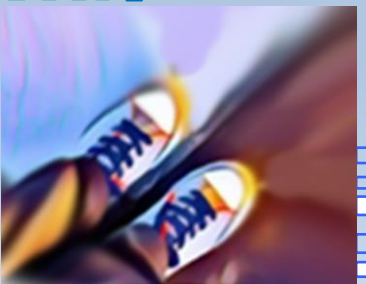
**L'idea prende forma visiva e tangibile per rendere concreta l'idea scelta.**

Può essere un menù settimanale sano e sostenibile o un packaging compostabile innovativo oppure una campagna pubblicitaria.

**Integrazione AI ():**

Utilizzo di strumenti di Generative Art (Canva Magic Studio, Copilot) per creare lo slogan del prodotto.

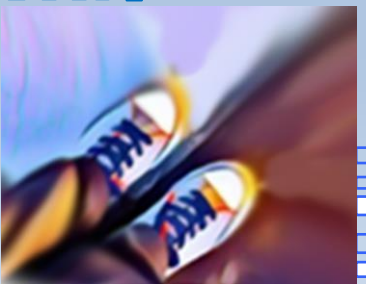





**Gli studenti imparano l'importanza della Prompt Engineering** (come descrivere dettagliatamente all'IA ciò che vogliono ottenere).

**ESEMPIO di Prompt per l'immagine:**
"Un packaging ecologico per merendine salutari, fatto di foglie di mais, design colorato, fotografia di prodotto, sfondo di colore chiaro, che attiri l'attenzione dei ragazzi."



# FASE 5: 2 ORE Testare e Presentare

Ogni gruppo presenta la propria soluzione alla classe.
**Integrazione AI (Simulatore di Critica):**
Prima di presentare alla classe, i ragazzi "testano" la loro presentazione con l'AI per prevedere le possibili obiezioni.

**Prompt per gli studenti:**
*"Questa è la nostra idea: [Descrizione soluzione]. Fai finta di essere un esperto di alimentazione. Fai 3 domande critiche o obiezioni per mettere alla prova la nostra idea."*



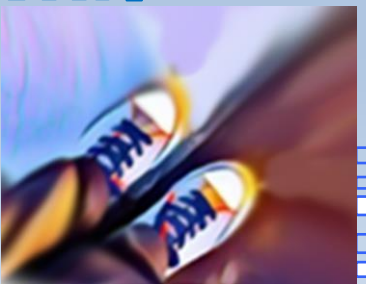
#ORIENTAlife
#ORIENTAlife

# Attività Pratica:

Breve presentazione
di cinque minuti
seguita
da cinque minuti di
domande dai
compagni
e dal docente.



**Prodotto:** Griglia di feedback compilata dai compagni ("Cosa funziona", "Cosa si può migliorare").

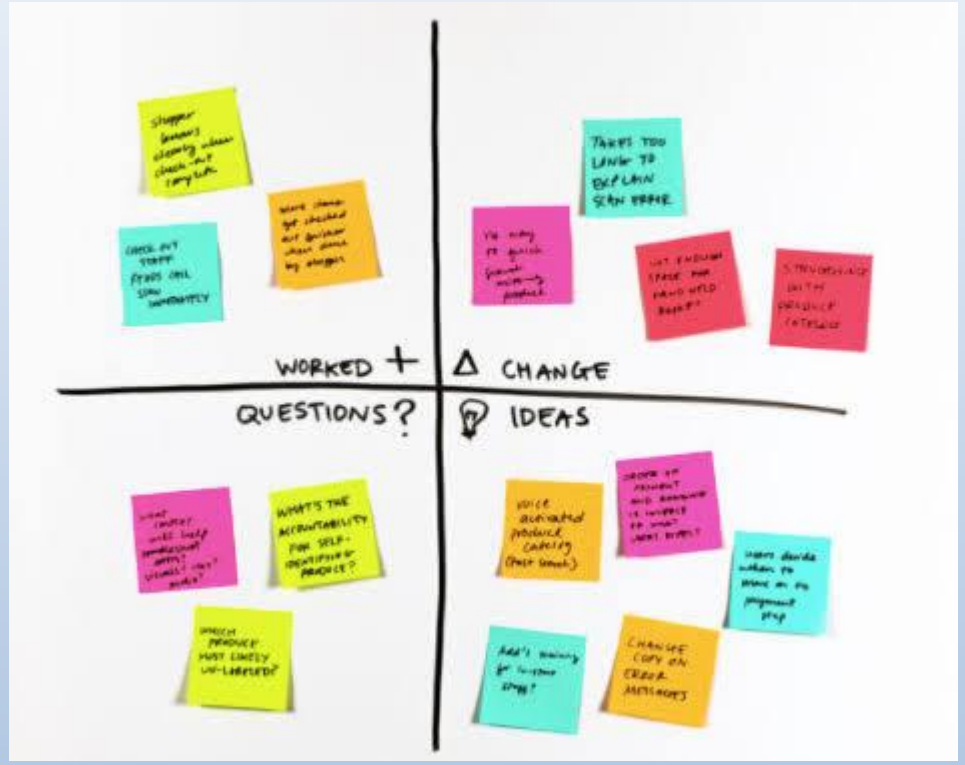


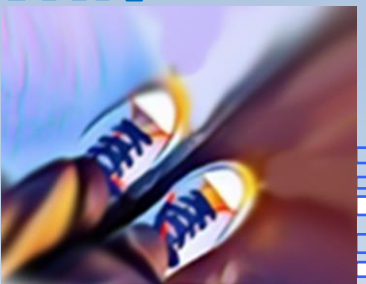


#ORIENTAlife

# Strumenti Di Lavoro per il Design Thinking

La **matrice dei feedback** è un utile strumento di Design Thinking che serve a raccogliere, organizzare e analizzare i pareri degli utenti dopo un test o una presentazione.




#ORIENTAlife

# Strumenti Di Lavoro per il Design Thinking

## Come è fatta la matrice?

Lo schema si divide in quattro quadranti:

- **Cosa piace (Mi piace):** Raccoglie gli aspetti positivi ed i punti di forza.
- **Criticità (Dubbi):** Riporta le critiche e le aree di miglioramento.
- **Domande (Chiarimenti):** Elenca i quesiti aperti emersi.
- **Idee (Nuovi spunti):** Raccoglie suggerimenti, soluzioni e nuove idee nate dalla discussione.



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

Ogni riquadro del modello può essere utilizzato per un'attività didattica sulla ideazione di una **merenda sana**:

**Cosa piace (Mi piace / Piaceri)** Evidenzia la bontà degli ingredienti (es. la frutta fresca o la torta fatta in casa).

**Criticità (Cosa non va / Dubbi)** Segnala piccoli problemi pratici del prototipo (es. l'imballaggio ecosostenibile).

**Domande (Dubbi e chiarimenti)** Raccoglie i quesiti sorti durante i test (es. la tracciabilità degli ingredienti).

**Idee (Nuovi spunti)** Propone soluzioni creative per migliorare la merenda (es. l'aggiunta di mandorle o grafiche accattivanti sul packaging biodegradabile).

## MATRICE DEI FEEDBACK

*Strumento di Design Thinking per la raccolta delle idee e dei test*

Progetto: Data:

Team:

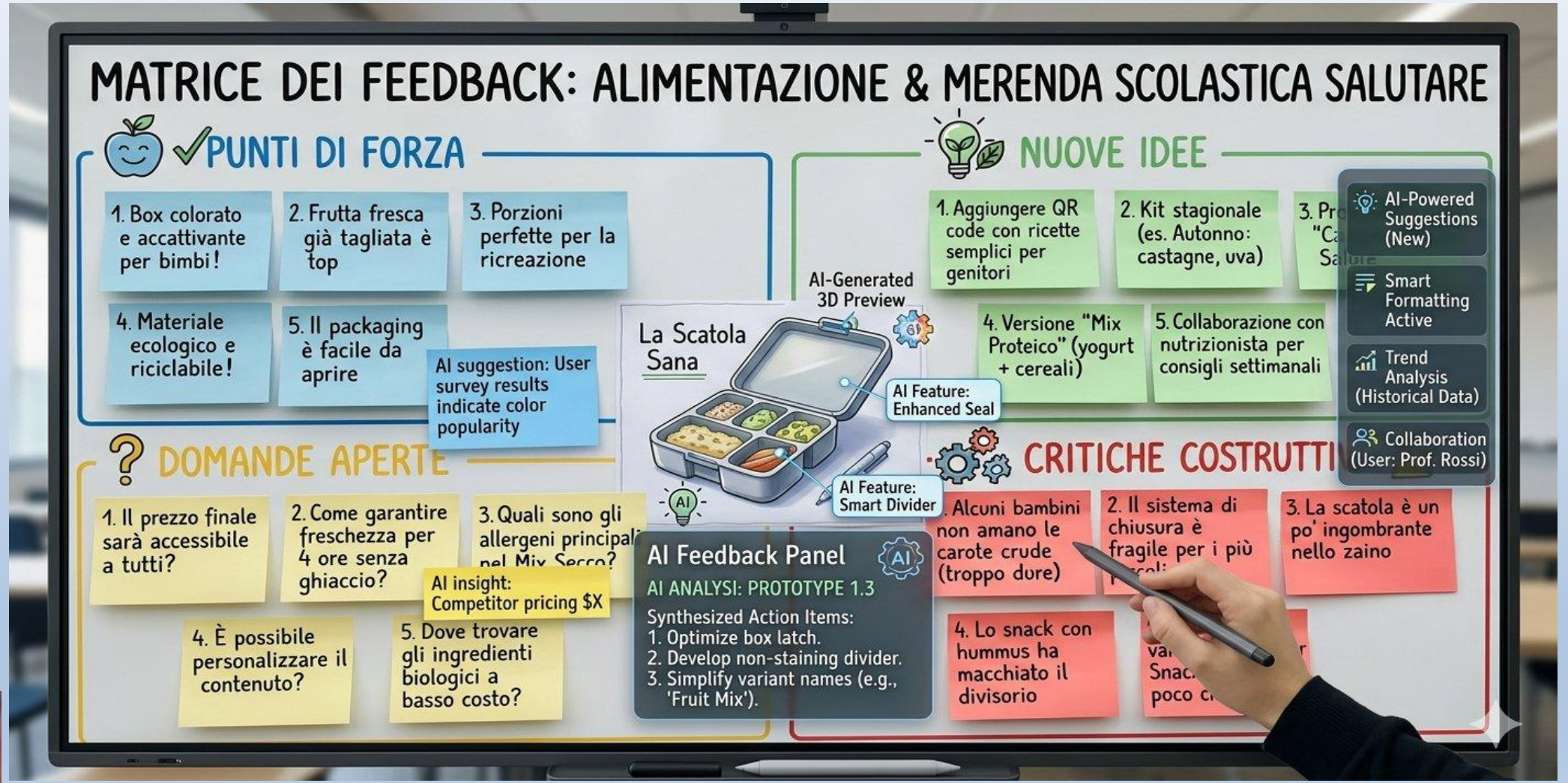
| | |
|---|---|
| **COSA PIACE** *(Mi piace / Piaceri)* — *Punti di forza, lati positivi e aspetti riusciti del prototipo.* | **CRITICITÀ** *(Cosa non va / Dubbi)* — *Punti deboli, difetti, problemi pratici o elementi da correggere.* |
| **DOMANDE** *(Dubbi e chiarimenti)* — *Domande aperte, curiosità, perplessità e chiarimenti emersi.* | **IDEE** *(Nuovi spunti)* — *Consigli creativi, soluzioni immediate o proposte evolutive.* |

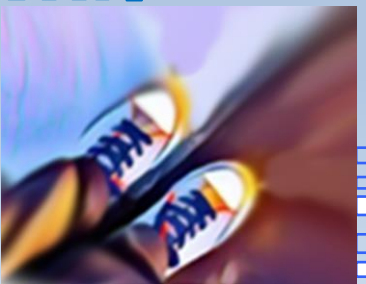




#ORIENTAlife

# Strumenti Di Lavoro per il Design Thinking



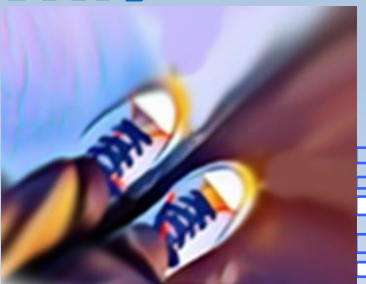
#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

**Il thinking design mira a creare**
**i presupposti**
**perché si sviluppi negli alunni**
**un approccio**
**innovativo**
**e incline al cambiamento,**
**stimolando attitudini**
**all' empatia e**
**alla tolleranza alla frustrazione.**



#ORIENTAlife

# Design thinking

## Dalla prototipazione al valore dell'errore

Nel Thinking Design, l'errore può avere quattro funzioni principali:

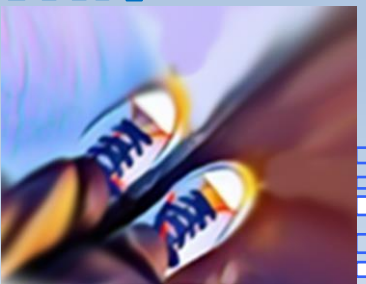
**Conoscitiva:** permette di scoprire qualcosa di nuovo.

**Critica:** aiuta a mettere in discussione soluzioni.

**Creativa:** apre la strada a alternative inaspettate..

**Iterativa:** consente di migliorare progressivamente attraverso prove e correzioni.



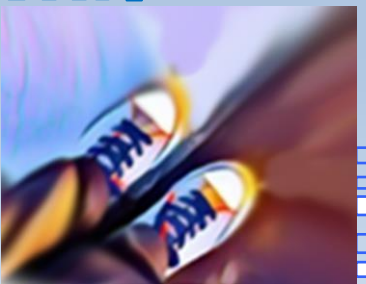
#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Insegnare il valore dell'errore nella Scuola Secondaria di Primo Grado

***Col Design Thinking*** **l'errore diventa un elemento per migliorare, stimolando il Growth Mindset o mentalità di crescita (C.Dweck). Si sviluppa,così, la convinzione che le proprie capacità possano essere sviluppate e potenziate mediante l'impegno, l'allenamento, lo studio, la collaborazione e l'esercizio.**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# L'errore come stimolo al cambiamento

**Se l'IA genera un output errato, l'alunno riscrive e cambia il prompt.**

**Ciclo di Feedback:**

**Il fallimento del prototipo diventa un'occasione d'addestramento dei propri talenti per cercare la soluzione.**






#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Laboratorio di Design Thinking & IA

## La Sinergia:

Approccio centrato sullo studente + Uso critico dell'IA.

## Cosa Valorizza:

Processo e strategia di gruppo
Impegno e perseveranza
Concentrazione

- Trasformare gli errori in momenti di analisi, mostrando che sbagliare fa parte del naturale processo di apprendimento.
- Insegnare la neuroplasticità: sperimentando che il cervello più affronta esercizi complessi, più stabilisce nuove connessioni e sviluppa le proprie potenzialità.



#ORIENTAlife

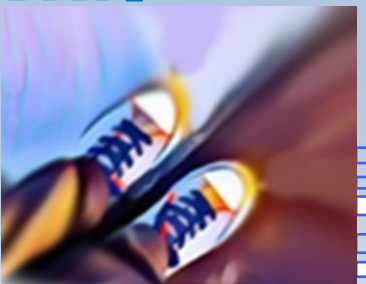
#ORIENTAlife

# Esempio Pratico (Alimentazione sana)

## Caso Studio: Merenda sana del futuro

- ❌ **L'Errore:** il gruppo elabora una dieta troppo rigida ➔ Abbandono
- **# L'IA rielabora:** analizza il fallimento ➔ crea varianti graduali
- 🍏 **Il Successo:** scelte variate,sostenibili e flessibili.







#ORIENTAlife

**Il valore dell'errore non risiede nell'errore in sé, ma nella capacità di trasformarlo in conoscenza e utilizzarlo per progettare soluzioni migliori.**

**… meglio sarà avere verso l'errore un atteggiamento amichevole e considerarlo come un compagno che vive con noi e ha un suo scopo.**

**Maria Montessori**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

**Dall‘errore all‘autovalutazione**

**L‘errore come valore: considerare l'errore come un dato informativo fondamentale (feedback).**

**La griglia di autovalutazione: fornire all’alunno criteri chiari di valutazione, in una prospettiva di miglioramento.**

**Il risultato: L'alunno  impara a monitorare e regolare il proprio processo di apprendimento (*metacognizione*).**



#ORIENTAlife

# Griglia di Valutazione (Rubrica per l'alunno)

| Come ho lavorato nel laboratorio? | … Raro / Con difficoltà | A volte / Da migliorare | Sempre / Con facilità |
|---|---|---|---|
| Ho analizzato i bisogni per capire a fondo il problema reale prima di cercare soluzioni. | □ | □ | □ |
| Ho collaborato attivamente con il mio team, accogliendo i punti di vista degli altri e unendo le idee. | □ | □ | □ |
| Ho usato l'IA in modo critico, senza copiare passivamente ma modificando i risultati per migliorarli. | □ | □ | □ |
| Di fronte ai fallimenti, ho reagito e ho riprovato. | □ | □ | □ |
| Ho testato il prototipo e ho usato i feedback ricevuti per correggere i punti deboli del progetto. | □ | □ | □ |



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# IL DIARIO DI BORDO

**Lo strumento o prompt di IA che ci è stato più utile è stato:**

_____

**Un errore che abbiamo fatto e che ci ha permesso di migliorare il progetto finale è: _____**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Griglia di Valutazione (Rubrica per il Docente)

*Focalizzata sulla valutazione dei processi di co-progettazione .*

| Criterio / Dimensione | Livello Avanzato (10-9) | Livello Intermedio (8-7) | Livello Base (6) | Livello Iniziale (5) |
|---|---|---|---|---|
| **Fase di Empatia e Definizione** | Identifica bisogni complessi degli utenti in modo originale; definisce chiaramente il problema di partenza (Problem Setting). | Identifica i bisogni principali dell'utente; definisce il problema in modo corretto e lineare. | Si limita a una descrizione superficiale del problema senza un focus reale sui bisogni dell'utente. | Mostra difficoltà a inquadrare il problema o a comprendere il target di riferimento. |
| **Ideazione e Uso Critico dell'IA** | Utilizza l'IA in modo strategico per espandere il pensiero (Brainstorming); analizza e valida gli output rifiutando le allucinazioni o le risposte banali. | Usa l'IA per raccogliere idee e spunti pertinenti, integrandoli nel progetto con parziali personalizzazioni. | Utilizza l'IA in modo passivo, accettando i primi risultati generati senza verificarli o rielaborarli. | Non riesce a utilizzare gli strumenti di IA in modo finalizzato al progetto o si lascia distrarre. |
| **Prototipazione Rapida ed Iterazione** | Sviluppa prototipi (digitali, fisici o concettuali) efficaci; accoglie l'errore o il feedback negativo come risorsa immediata per riprogettare (Fail Fast, Learn Faster). | Costruisce un prototipo funzionante e apporta modifiche logiche in base alle criticità emerse durante i test. | Realizza un prototipo minimale ma fatica a correggerlo o a modificarlo se emergono difetti. | Si blocca alla prima difficoltà tecnica o rifiuta di modificare il prototipo iniziale. |
| **Lavoro di Squadra e Co-creazione** | Promuove un ambiente collaborativo d'eccellenza, distribuendo i compiti (es. Prompt Designer, UX Tester) in modo fluido e sinergico. | Partecipa in modo collaborativo allo scambio di idee e svolge i compiti assegnati nel gruppo. | Lavora nel gruppo ma tende a delegare le scelte tecnologiche o organizzative ad altri membri. | Mostra isolamento, atteggiamento passivo o ostacola il flusso di lavoro collaborativo del team. |



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Sinergie per la didattica orientativa

**Design Thinking + IA:** Utilizzare l'intelligenza artificiale come uno *specchio cognitivo* che riflette i processi di pensiero dei ragazzi.

**Orientamento:** Guidare gli alunni a diventare i *progettisti del proprio futuro*, stimolando l'autoregolazione e la scoperte delle proprie attitudini.

**Approccio Attivo:** Accompagnare i giovani nell'apprendimento per aiutarli a comprendere, governare e valorizzare le proprie dinamiche mentali.



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife

# Dalla formazione alla classe

**Partire da una sfida reale**

**Osservare, documentare, iterare**

**Adattare tempi e strumenti al contesto**

**Caso: "Alimenti del futuro"**



#ORIENTAlife

#ORIENTAlife