

# Progetto: "INNOVASCUOLA - primaria"



**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI FIRENZE**

**DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE E  
DEI PROCESSI CULTURALI E FORMATIVI**

**LABORATORIO TECNOLOGIE EDUCATIVE**

**Via del Parione, 7 FIRENZE**

**Rete delle scuole**

**AMELIS**

**Ist. Aut. VI circolo (Prato), I.C. Castellani (Prato), I.C. Marco Polo (Prato)**

**D.D. Montepulciano ( SI )I.C. Graziano da Chiusi ( SI ) ,  
I.C Cetona ( SI ), I.C. J.Lennon Sinalunga ( SI ), I.C. Chianciano ( SI ),**

**I.C. Assisi 2, I.C. Assisi 3**

**Scuola Capofila della rete:** D.D. Montepulciano ( SI )

## **Titolo del progetto**

**AMELIS** - Ambienti multimediali per l'educazione linguistica ed interculturale nella scuola primaria.

Produzione e sperimentazione di ambienti di esplorazione multimediale, video e giochi educativi digitali per l'apprendimento linguistico in lingua straniera.

## **Abstract del progetto (max 1000 caratteri)**

La scuola primaria deve oggi confrontarsi con una duplice sfida sul versante della "lingua straniera": da un lato, l'obiettivo dell'integrazione europea richiede di promuovere il plurilinguismo sin dalla scuola di base (cfr. Indicazioni per il Curriculum), dall'altro l'aumento significativo di alunni stranieri, specie nella scuola primaria, dove si colloca la più alta percentuale di alunni stranieri, impone di accelerare quanto più possibile il processo di apprendimento dell'italiano di base.

In quest'ambito le tecnologie, in particolare quelle capaci di sviluppare attraverso l'interattività un coinvolgimento plurisensoriale, mostrano di avere grandi potenzialità per l'attrattiva che esercitano sui bambini di ogni nazionalità e per le opportunità che offrono di allestire percorsi individualizzati.

Il presente progetto si propone di affrontare in modo sistematico il problema di potenziare l'apprendimento della Lingua 2 (italiano o inglese) attraverso il recupero e la realizzazione di un numero consistente di strumenti tecnologici di carattere ludico con implicazioni linguistiche, confluendo nell'allestimento di un Laboratorio Multimediale per l'Educazione Linguistica ed Interculturale in ognuna delle scuole partecipanti al progetto e nello sviluppo di una comunità di pratiche per i docenti della rete.

## **Referente del progetto**

Marco Mosconi ( Dirigente Scolastico della Scuola Capofila )

### **Aree disciplinari coinvolte**

Asse "linguistico-espressiva". Si lavorerà in particolare nell'area dell'educazione linguistica (L2), dell'educazione interculturale e delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione), privilegiando un approccio interdisciplinare attraverso l'impiego della metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning, metodo didattico per l'insegnamento delle discipline in lingua).

### **Numero di studenti coinvolti (campo numerico a 4 cifre)**

865 alunni totali in 10 scuole coinvolte

### **Impiego dei contenuti didattici digitali**

I contenuti didattici digitali impiegati nel progetto saranno tipicamente costituiti da:

- 1) risorse didattiche digitali raccolte e selezionate dai docenti. Tali risorse saranno preferibilmente tra i prodotti a licenza open content/creative commons (nei diversi repository pubblici e siti web) e all'interno del catalogo Digiscuola. Nel caso in cui ciò fosse possibile le risorse saranno rielaborate ed adattate a cura dello staff di progetto (docenti e consulenti universitari);
- 2) oggetti realizzati dagli allievi (sotto forma di ambienti multimediali esplorativi, video digitali, quiz e giochi educativi) opportunamente adattati ed integrati da metodologie e strumentazione di supporto come griglie di lavoro e guide.

Ogni contenuto acquisito o prodotto verrà classificato per livello di competenza (di base, intermedia, avanzata), connotato per le specificità di linguaggio (livello di connotazione lessicale, grammaticale, semantica, tipologia di contesto ecc.) e corredato da griglie metodologiche di uso.

Dopo la fase di produzione si adotterà un sistema di peer-reviewing dei prodotti attraverso una metodologia circolare, in modo da favorire il pieno coinvolgimento di tutte le scuole della rete. Ogni scuola, a rotazione, si impegna a visionare e sperimentare il materiale proposto o realizzato delle altre scuole della rete, analizzandolo, commentandolo, integrandolo o riadattandolo (a questo proposito si veda la sezione *Produzione dei contenuti digitali*).

Ogni scuola che riceverà un oggetto (proposto o realizzato da un'altra scuola, già corredato di sufficiente documentazione) agirà secondo il seguente flusso procedurale:

- 1) presentazione in classe del contenuto digitale, soprattutto attraverso l'impiego della lavagna interattiva; esplorazione e discussione collettiva;
- 2) se tale contenuto verrà considerato congruente con le proprie finalità ed in rapporto alle probabili problematiche di educazione linguistica, il docente lo inserirà nel proprio "Laboratorio linguistico multimediale", programmando su di esso una serie di incontri con gruppi specifici di alunni che possono farne uso. I gruppi di lavoro saranno prevalentemente misti (per livello di competenza linguistica e provenienza culturale) in modo tale che i bambini possano reciprocamente esercitare la funzione di peer tutoring;
- 3) si programmerà un eventuale utilizzo ripetuto anche a livello individuale, eventualmente integrato da altro sostegno, per ragazzi con particolare difficoltà linguistica;
- 4) si correderà il contenuto sperimentato di osservazioni e proposte di miglioramento attraverso una griglia di osservazione;
- 5) si invierà tutta la documentazione alla scuola che avrà il compito di "raccoltitore" (vedi nel prossimo paragrafo i ruoli) e che provvederà a redigere le linee guida definitive.

All'interno di ogni classe, i bambini lavoreranno preferibilmente a coppie ed in piccoli gruppi, con mutuo sostegno a seconda della lingua insegnata. Particolare risalto assumeranno giochi collettivi, che verranno svolti frontalmente nella classe con l'impiego della lavagna interattiva. Quest'ultima verrà usata anche per le presentazioni collettive, occasionalmente anche nei lavori di gruppo.

### Realizzazione di contenuti digitali

Nelle diverse scuole impegnate nel progetto, verranno allestiti dei laboratori linguistici multimediali, finalizzati allo sviluppo delle competenze nell'area linguistico-espressiva, comunicativa ed interculturale e su argomenti decisi a seconda dei contesti in un'ottica interdisciplinare e del tipo CLIL. Verranno proposte attività volte a favorire la produzione di contenuti digitali da parte degli allievi, piuttosto che la loro mera e passiva fruizione. Più specificamente gli allievi saranno coinvolti nella produzione dei seguenti contenuti digitali:

Elenco e tipologia	Quantità
<p>Ambienti esplorativi in forma ipertestuale diversificati per contesti d'uso della lingua e strutture grammaticali. L'ipertesto verrà realizzato in almeno due lingue (inglese e italiano), cui potrà aggiungersi una terza lingua.</p> <p>Sul piano comunicativo, si lavorerà soprattutto su forme espressive quali: chiedere e dare informazioni, orientarsi nello spazio, presentarsi e descrivere persone e/o cose, dire e chiedere ciò che piace/non piace.</p> <p>Sul piano lessicale si privilegeranno termini in uso in contesti quotidiani, come ad esempio la città e il quartiere (negozi, parchi, luoghi pubblici, strade, mezzi di trasporto), oppure su argomenti come il tempo atmosferico, le stagioni, gli animali, le parti del corpo ecc. in una prospettiva di interdisciplinarietà.</p> <p>Sul piano grammaticale ci si concentrerà sulle strutture di base (pronomi, aggettivi, verbo avere e essere, verbi di azione, singolare e plurale, forma affermativa e negativa del verbo, ecc.).</p>	n. 2 per scuola
<p>Giochi didattici interattivi multilingue per promuovere la capacità di comprendere istruzioni, decodificare frasi ed espressioni di uso frequente, rispondere in modo pertinente con frasi semplici e interagire con i compagni.</p>	n. 1 per scuola
<p>Fumetti e storie animate. Le strisce verranno realizzate utilizzando semplici strumenti presenti in rete (Comiqs, PikiPimp, Cartoonist, Comeeko, StripGenerator, Graphita, Kerpoof, Commix, ToonDoo), quindi post-prodotte e restituite online.</p>	n. 1 per scuola
<p>Presentazioni video e ipermediali accompagnate da audio in più lingue su storie, fiabe e miti di diverse tradizioni a seconda della provenienza geografica degli allievi. Notoriamente le fiabe riflettono valori universali e in quanto tali incorporano archetipi comuni a tutte le culture, promuovendo così forme di dialogo e confronto interculturale. Sul piano linguistico, si lavorerà sulla capacità di descrivere luoghi, situazioni e persone, narrare eventi, e sulla riflessione e produzione linguistica (orale e scritta), con particolare attenzione ai suoni e ai ritmi della L2. Al di là degli aspetti linguistici, l'enfasi sarà posta soprattutto sulle dimensioni interculturali, stimolando gli allievi a ricercare differenze e somiglianze di carattere culturale in relazione ai diversi contesti fantastici.</p>	n. 1 per scuola
<p>Esercizi linguistici interattivi (cloze, cruciverba, esercizi di abbinamento immagine/parola e frase scritta/parlata), focalizzati soprattutto su saluti e formule di cortesia, numeri, colori, sentimenti, abbigliamento, festività e alimentazione.</p>	n. 10 per scuola
<p>Glossario collaborativo realizzato con wiki sul lessico incontrato nel corso della attività.</p>	n. 100 termini
<b>TOTALE COMPLESSIVO</b>	n. 150 contenuti digitali + Glossario

Accanto alle attività di produzione dei contenuti da parte dei allievi, sono previste attività di ricerca e selezione di risorse didattiche digitali open source, di allestimento di guide didattiche e di indicizzazione dei materiali da parte dei docenti col supporto del gruppo di ricerca universitario. Più specificamente, gli insegnanti provvederanno a:

1) cercare, valutare, selezionare e archiviare strumenti e tecnologie open quali:

- giochi didattici interattivi e multimediali sull'educazione linguistica;
- tool di authoring multimediale;
- software didattici online sull'educazione linguistica.

2) realizzare una guida didattica sull'uso dei contenuti digitali selezionati, con riferimento al lessico e alle strutture grammaticali, implicite nel gioco o oggetto multimediale, e con suggerimenti operativi sull'impiego didattico della risorsa;

3) indicizzare e metadattare le risorse selezionate e quelle prodotte ex-novo dagli allievi. Partendo dagli schemi standard per la classificazione di risorse educative (Dublin Core, IEEE-LOM), si procederà alla stesura di uno schema personalizzato (*application profile*) che consenta, ad un tempo, una classificazione razionale, semplice ed efficace. Saranno previsti spazi per commenti e annotazioni degli utenti stessi (dal *tagging* a valutazioni, commenti e consigli sull'impiego in classe, sia da parte degli insegnanti che degli alunni stessi).

#### *Processo di produzione e sperimentazione*

Il processo di produzione e sperimentazione dei contenuti digitali si svolge con modalità circolare, coinvolgendo tutte le scuole aderenti alla rete con diversi ruoli, e prevede l'applicazione ripetuta di uno stesso contenuto digitale in contesti diversi ed in rapporto a problematiche linguistiche diversificate (competenza comunicativa, tipo di lingua e cultura). Al termine del processo di produzione e sperimentazione, i contenuti prodotti saranno caricati in piattaforma ed accompagnati da linee guida metodologiche di utilizzo, basate sui risultati della sperimentazione effettuata.

Le scuole svolgeranno alternativamente i seguenti ruoli:

Produttore: si occupa dell'ideazione e dell'implementazione di un primo prototipo del contenuto digitale;

Integratore: ha compito di analizzare ed integrare contenutisticamente e metodologicamente il contenuto realizzato dal Produttore;

Valutatore: sperimenta il contenuto nella forma in cui è stato perfezionato ed arricchito dall'Integratore;

Raccogliatore: svolge la funzione di archiviare il contenuto realizzato, indicizzandolo ed inserendolo in piattaforma.

#### *Esempio di processo tipico*

Produttore: Nella scuola A, i bambini producono un primo prototipo di ambiente multimediale, ad esempio un piccolo ipertesto che presenta il territorio in cui è situata la propria scuola, in modalità bilingue. Successivamente lo presentano all'interno della propria scuola, le altre classi lo applicano ed effettuano una prima revisione.

Al termine il contenuto realizzato viene sottoposto alla scuola B che svolge il ruolo di Integratore.

Integratore: La scuola B si occupa in prima istanza di fare un'analisi del contenuto prodotto secondo una duplice chiave di lettura, considerando cioè da un lato l'aspetto grammaticale, sintattico ed espressivo e, dall'altro, la dimensione interculturale. Concretamente, i bambini lavorano dapprima a coppie sul lessico, raccogliendo le parole, e successivamente sotto la guida degli insegnanti si occupano di ricavare le strutture grammaticali di base ed i riferimenti socio- culturali e storico-geografici.

Alcune scuole possono decidere di aggiungere una versione in una terza lingua, anche se in forma parziale.

Gli insegnanti integrano il contenuto con giochi e quesiti di comprensione e con indicazioni di supporto

metodologico di applicazione.

Valutatore: Le scuole C e D ricevono l'oggetto così allestito, lo esplorano collettivamente utilizzando la lavagna interattiva, eventualmente lo sperimentano in attività di gruppo o individuale nel loro contesto. Aggiungono annotazioni e suggerimenti attraverso una griglia di raccolta dati predisposta.

Raccoglitore: Il lavoro ritorna alla scuola A per una ulteriore sistematizzazione e per una sua messa a regime (metadattazione, predisposizione per l'inserimento in piattaforma, eventuale corredo di linee guida per l'uso generalizzato della risorsa).

### *Strumenti impiegati*

Gli strumenti che verranno utilizzati sono: videocamere digitali per acquisire informazioni visive dal contesto esterno alla scuola e consentire il successivo sviluppo di attività in classe; scanner per la scansione di artefatti grafico pittorici degli alunni computer e software per lo sviluppo di materiali didattici (sia da parte degli insegnanti che degli allievi in attività di laboratorio) e lavagne digitali interattive per la presentazione e successiva rielaborazione dei materiali (in classe).

I software di produzione saranno scelti tra gli strumenti free o open source. Una prima parte delle attività del progetto (primi due mesi) riguarderà proprio la scelta, da parte degli insegnanti, degli strumenti di lavoro sulla base delle diverse competenze e delle specifiche attività didattiche.

Alcuni strumenti saranno, ad esempio:

AviSynth (elaborazione video)

Audacity (per l'elaborazione di audio)

Camstudio (acquisizione video da schermo)

Tux Paint (programma di disegno)

Synfig (programma per creare animazioni)

Hot Potatoes (pacchetto di sei strumenti di sviluppo di attività e quiz)

KEduca (creazione test di verifica apprendimento)

FreeMind (mappe concettuali)

KeyNote e Tomboy (appuntare note)

Penzu (diario online)

Flypaper (creazione di animazioni in Flash)

OpenOffice (suite e in particolare il programma di presentazione)

MSW-Logo, StarLogo (linguaggio Logo)

### **Coerenza tra obiettivi didattici ed impiego delle tecnologie**

Come sottolineato dallo psicologo cognitivo Donald J. Norman se si riuscisse ad ottenere nelle attività didattiche scolastiche lo stesso grado di motivazione e coinvolgimento che le nuove generazioni manifestano dinanzi al videogioco, la scuola avrebbe in gran parte risolto i propri problemi. E' indubbio infatti che il videogioco eserciti, universalmente, una forte attrazione sui bambini. Allora perché non usare tecnologie interattive a forte valenza ludica dove queste possono risultare effettivamente efficaci? I giochi didattici interattivi e più in generale le tecnologie multimediali possono conseguire un reale valore specie nella prima familiarizzazione con una lingua straniera: giocando si impara la lingua o quanto meno il lessico di base, in quanto per giocare il soggetto è tenuto ad interagire e quindi deve comprendere e rispondere. Recentemente, in una ricerca sperimentale condotta nel nostro paese sulla funzione delle tecnologie nell'apprendimento della lingua straniera (Silvia Carbotti, Tesi di Dottorato, Università degli Studi di Torino, a.a. 2006-2007), è stato dimostrato come attraverso l'impiego di un software interattivo multimediale i bambini cinesi possano apprendere più efficacemente rispetto ad un metodo di insegnamento che presenta le stesse strutture linguistiche, lessicali e grammaticali, con metodi tradizionali. Il progetto AMELIS nasce proprio da rilevazioni di questo tipo ed intende mettere a sistema il potenziale che si può trarre dal mondo del videogioco e delle tecnologie multimediali per avvicinare rapidamente al lessico di base alunni in fase di prima familiarizzazione con una seconda lingua (italiano per i bambini stranieri/inglese per i bambini italiani).

Uno dei problemi maggiori che il nostro paese deve affrontare riguarda l'integrazione dei bambini stranieri nella scuola. Tutte le scuole primarie si devono confrontare con questa sfida, specie nelle realtà ad elevato tasso di immigrazione come quelle coinvolte nel presente progetto e che hanno già avuto esperienze rilevanti nell'area dell'educazione linguistica e delle tecnologie multimediali (si veda ad esempio il lavoro svolto dall'Istituto Comprensivo Assisi 3 che nell'ambito del progetto "MORE ENGLISH, MORE COMPUTER SCIENCE", ha vinto il Label Europeo 2007 per progetti innovativi nell'insegnamento e apprendimento delle lingue, oppure il lavoro della D. D. Montepulciano che ha ricevuto un Premio Nazionale da parte del Politecnico di Milano per un lavoro multimediale realizzato dai bambini sulla piattaforma del Politecnico). Nelle scuole elementari della Toscana, infatti, il 9,9% degli allievi iscritti all'anno scolastico 2006/07 non ha cittadinanza italiana (Fonte: Osservatorio scolastico - Regione Toscana: [http://www.osservatorioscolastico.regione.toscana.it/cifre\\_dati.asp](http://www.osservatorioscolastico.regione.toscana.it/cifre_dati.asp)), e la percentuale cresce in contesti particolari come ad esempio Prato, dove è insediata la più numerosa comunità cinese in Italia. In Umbria, nella provincia di Perugia, nella scuola primaria, il 13,67 % degli alunni iscritti all'anno scolastico 2007/08 sono stranieri (Fonte: RapportoUSR Umbria aprile 2008).

I bambini di madre lingua non italiana hanno un patrimonio linguistico diverso: alcuni sono nati in Italia e posseggono adeguata capacità linguistica, altri sono arrivati da qualche anno e posseggono a malapena i rudimenti del linguaggio. Data la grande difformità di padronanza linguistica si creano estreme difficoltà per gli insegnanti che debbono necessariamente ricorrere a percorsi di apprendimento linguistico individualizzato, possibili solo con l'aiuto di un laboratorio multimediale attrezzato.

Analogamente, il lavoro in un laboratorio linguistico multimediale consente di affrontare un'altra sfida chiaramente ed esplicitamente indicata nelle Indicazioni per il Curriculum, ove si dichiara necessario assicurare l'apprendimento di almeno due lingue comunitarie sin dalla scuola primaria, consentendo all'allievo di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale.

Con ritmi e frequenze differenziati, a seconda delle loro difficoltà, i bambini sono invitati a lavorare con determinati videogiochi e contenuti digitali. Grazie a ciò avranno l'opportunità di ascoltare più volte, velocizzare la comprensione, la capacità di riconoscere suoni, termini ed espressioni chiave. Il materiale linguistico viene poi rielaborato, ripresentato nella lavagna interattiva, raccolto, ripetuto, viene reso oggetto di giochi ed esercizi di ripetizione collettiva, oltre che di integrazioni (variazioni linguistiche, raccolte di sinonimi ecc.).

### **Cofinanziamento della Istituzione o di altri soggetti pubblici o privati**

La rete di istituti coinvolti nel seguente progetto potrà avvalersi di una serie di co-finanziamenti come di seguito specificato:

1) Istituti della Provincia di Siena (I.C. Chiusi - D. D. Montepulciano - I.C. Cetona - I.C. Chianciano - I.C. Sinalunga)

E' previsto un co-finanziamento interno agli istituti (FIS per docenti interni impegnati e Legge 440) e un cofinanziamento in KIND in collaborazione con i seguenti enti: Comunità Montana del Cetona, Fondazione Monte dei Paschi di Siena, Comune di Cetona, Comune di Sarteano, Comune di S. Casciano dei Bagni, Comune di Montepulciano, Comune di Pienza, Comune di Sinalunga, Comune di Chiusi, Banca Monte dei Paschi di Siena, Fondazione Cantiere Internazionale d'Arte di Montepulciano, Conservatorio S. Carlo Borromeo Pienza, Conferenza dei Sindaci, Regione Toscana, Provincia di Siena, Abbazia di Spineto, Banca Valdichiana Credito Cooperativo Toscoumbro Banca di Asciano, Centro di documentazione di Arezzo, A.S.L./Consultori, Organismi del privato sociale: ONG, volontariato: Pubblica Assistenza; AUSER, ADA, ANIEP, Pro-Loco, Confraternita.

Nello specifico per KIND si intende l'apporto non economico, ma strumentale e logistico, a titolo non oneroso, senza il quale, per la fase attuativa, si sarebbero dovute individuare ulteriori voci di costo non sempre quantificabili in fase progettuale; nello specifico si intende:

- utilizzo gratuito di mezzi, strumenti e strutture,
- incontri con esperti a titolo non oneroso,
- patrocini per la diffusione pubblicitaria.

2) Istituti della Provincia di Prato (Istituto Autonomo VI Circolo, Istituto Comprensivo R. Castellani, I: C. S.

Marco Polo)

Per le scuole dell'area Pratese i co-finanziamenti sono il frutto di rapporti di relazione strutturata con alcuni assessorati dell'amministrazione pubblica, fra cui si evidenzia per l'Istituto Comprensivo Marco Polo un cofinanziamento destinato dall'Assessorato alle Politiche educative e dell'istruzione pubblica e dall'Assessorato alla Multiculturalità, integrazione e coesione territoriale del Comune di Prato oltre alla Circoscrizione Prato Centro del Comune di Prato per attività formative e di sostegno alla formazione nell'ambito delle attività interculturali e di italiano L2. Inoltre, sempre nell'ambito dei finanziamenti da parte di EELL, l'Istituto Autonomo VI° circolo per le attività inerenti alle finalità della presente proposta progettuale evidenzia il rapporto instaurato con la Provincia di Prato.

3) Istituto della Provincia di Perugia (I. C. Assisi 2, I. C. Assisi 3)

Per quanto riguarda gli Istituti di Assisi, si sottolinea che l'Istituto Assisi 2 ha ricevuto una serie di riconoscimenti Istituzionali a carattere finanziario, che contribuiscono alla messa in atto di attività e azioni inerenti al settore dell'intercultura e delle Nuove tecnologie, apportando un valore aggiunto al progetto AMELIS. Tali riconoscimenti sono ad esempio: il Premio per il "Progetto genitori" incentrato sulla multiculturalità indetto dal M.I.U.R per l'anno scolastico 2004-2005 e assegnato dal Ministro Moratti e il Premio Nazionale, indetto dalla Presidenza Repubblica assegnato dal Presidente della Repubblica, per l'anno scolastico 2004-2005, ad una classe della Scuola Secondaria di Primo grado, nella giornata della Memoria.

Tali riconoscimenti, definibili "buone pratiche", entrano a far parte del patrimonio comune di conoscenze della rete AMELIS evidenziando il valore che riveste la trasferibilità di positive esperienze pregresse da parte di un componente della rete a tutto il gruppo di soggetti facenti parte della presente ipotesi progettuale.

#### **Collaborazione con il mondo dell'Università**

Il lavoro della rete interprovinciale e interregionale (Siena-Prato-Perugia) è supervisionato scientificamente dalla dott.ssa Maria Ranieri, ricercatrice presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione e dei Processi culturali e formativi dell'Università di Firenze, e si avvarrà del supporto infrastrutturale del Laboratorio di Tecnologie Educative (LTE). La collaborazione con il gruppo di ricerca dell'Università di Firenze consentirà di sperimentare soluzioni innovative nel campo della didattica con le nuove tecnologie contribuendo, in particolare, a garantire la formazione didattico-metodologica dei docenti all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei contenuti didattici digitali (con particolare attenzione alle problematiche connesse alla coerenza metodologica e cognitiva delle soluzioni individuate, all'usabilità delle interfacce e, in generale, alle questioni di ergonomia cognitiva e didattica).