



## SCHEDA TECNICA PROGETTO DI LABORATORIO DIDATTICO INNOVATIVO

Per la compilazione della scheda tecnica descrittiva i Proponenti sono invitati ad attenersi alle indicazioni ed alle prescrizioni riportate nell'Avviso, nei relativi allegati, nelle note del presente modello e nei documenti di natura progettuale presenti in "Tutti a Iscol@Vetrina: ambiti tematici e linee guida, consultabili su [www.iscol.it](http://www.iscol.it) - SELARGIUS (CA) <http://iscola-lineeb.crs4.it/>

18 MAR. 2016

### 1. DATI GENERALI

#### 1.1 Titolo del Progetto

<b>Titolo del Progetto</b>	Catalogazione Archeologica E STUdi Sardi
<b>Acronimo<sup>1</sup></b>	C.A.E STU.S

#### 1.2 Soggetto Proponente

<b>Regione sociale</b>	Insa – Associazione culturale di promozione sociale
<b>Partecipazione percentuale</b>	100%

#### 1.3 Soggetto Proponente (in caso di associazione)

<b>Regione sociale</b>	
<b>Partecipazione percentuale</b>	

#### 1.4 Responsabile scientifico

<b>Nome e cognome</b>	Chiara Sardu		
<b>Numero telefono</b>	+393356790451	<b>Numero fax</b>	
<b>Indirizzo e-mail</b>	sardu.chiara@tiscali.it		

#### 1.5 Sintesi della Proposta di Progetto

Al giorno d'oggi la tutela dei Beni Archeologici, Culturali e Architettonici passa attraverso la fruibilità degli stessi. Molti siti, musei e archivi stanno compiendo una digitalizzazione del patrimonio culturale al fine di creare piattaforme open data per mettere in atto una nuova

<sup>1</sup> Acronimo della proposta: fornire un titolo abbreviato o un acronimo di non più di 20 caratteri.



concezione di conservazione diffusa e di divulgazione 2.0.

Le tecnologie digitali hanno modificato il modo in cui le persone accedono a contenuti culturali, li producono e li utilizzano. Il binomio innovazione digitale e incremento della diffusione culturale inizia a manifestarsi nell'ambito delle politiche e dell'organizzazione delle istituzioni culturali, tanto da stimolare l'UE a porre delle linee guida in merito, con la piena consapevolezza che la mancata partecipazione al progresso tecnologico non sia solo una perdita culturale ma anche sociale e economica.

Il progetto C.A.E.STU.S. nasce dalla volontà di favorire la conoscenza dei Beni Archeologici del periodo nuragico, fornendo ai ragazzi alcuni concetti fondamentali per l'approccio ad un metodo sistematico di ricerca, conservazione e valorizzazione del patrimonio.

L'obiettivo è la realizzazione di un innovativo sistema di fruizione digitale che racconti i reperti archeologici, partendo da una solida base di studi preliminari, in grado di migliorare l'apprendimento dei contenuti culturali attraverso il paradigma "learning by interacting".

Durante questo intervento si intendono fornire degli strumenti educativi, che non mirano alla tutela integrale, ma a diffondere la consapevolezza del Patrimonio e la comprensione di una prospettiva storica in cui il presente guarda al passato come guida per proiettarsi nel futuro.

L'approccio metodologico scelto si propone di far leva sulla naturale curiosità dei ragazzi, avvicinandoli alle discipline che ruotano attorno all'archeologia, guidandoli alla scoperta del Museo e delle attività che in esse si svolgono, per comprendere il percorso che il reperto compie dal suo utilizzo nel passato alla sua permanenza del sottosuolo, fino all'esposizione museale e oltre.

La fase immediatamente successiva all'apprendimento teorico si incentrerà pertanto sulla catalogazione dei reperti archeologici già musealizzati, tramite un software utile alla compilazione delle schede rilasciate dall'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD), in particolare verrà affrontata quella RA ovvero la scheda riconosciuta a livello nazionale, contenente elenchi terminologici che permettono di ottenere una maggiore uniformità dei tracciati catalografici.

Una volta ultimata questa fase si procederà alla costruzione di una piattaforma online che conterrà tutti i dati raccolti in maniera rigorosa e infine si procederà alla valorizzazione dei beni catalogati e informatizzati, tramite una strategia di web marketing studiata ad hoc con gli studenti.

Le finalità del progetto, rivolto alle scuole secondarie di primo grado, mirano alla trasmissione del valore della tutela dei beni demaniali in generale e quelli di particolare interesse archeologico, artistico e architettonico nello specifico.

In un progetto così complesso, il coinvolgimento di ragazzi in età preadolescenziale è mirato alla responsabilizzazione di fronte al principio dell'etica dello studio e del lavoro, ponendo le basi per lo sviluppo di una serie di competenze chiave, sempre più utili di fronte all'avanzare della tecnologia e alla contaminazione tra campi d'indagine. Il laboratorio vuole offrire un ventaglio di tematiche tali da indirizzare i singoli verso le proprie predilezioni e propensioni.



## 2. PROPONENTE

### 2.1. SOGGETTO/I PROPONENTE/I

<b>Denominazione</b>	Insa		
<b>Forma giuridica</b>	associazione culturale di promozione sociale		
<b>Sede legale</b>	Cagliari	<b>Provincia</b>	CA
<b>Via e numero civico</b>	Via Vesalio 18	<b>C.A.P.</b>	09134
<b>Numero di telefono</b>	3356790451	<b>Numero di fax</b>	
<b>Sede operativa</b>		<b>Provincia</b>	
<b>Via e numero civico</b>		<b>C.A.P.</b>	
<b>Numero di telefono</b>		<b>Numero di fax</b>	
<b>Indirizzo e-mail</b>	associazioneinsa@gmail.com	<b>Homepage internet</b>	<a href="http://www.insaturismo.it">www.insaturismo.it</a>
<b>Codice fiscale</b>	92233390928	<b>Partita IVA</b>	
<b>Rappresentante legale</b>	Chiara Sardu		

### 2.2 Responsabile scientifico del Progetto

<b>Cognome e Nome</b>	Sardu Chiara		
<b>Funzione</b>	direzione, controllo e tutor tecnologico		
<b>Numero telefono</b>	3356790451	<b>Numero fax</b>	
<b>Indirizzo e-mail</b>	<a href="mailto:sardu.chiara@tiscali.it">sardu.chiara@tiscali.it</a>		
<b>Sintesi del Curriculum del Responsabile scientifico del Progetto</b>	Chiara Sardu, presidente dell'associazione Insa, coordina tutte le attività relative ad essa ed in particolare cura gli aspetti legati alla comunicazione. Ha una formazione in campo turistico e storico artistico. Ha maturato esperienza pluriennale nel settore culturale, collaborando con diverse associazioni specializzate nell'organizzazione di mostre e laboratori per bambini.		

### 2.3 Risorse Professionali Impegnate nel Progetto

1	Nome e Cognome: Reparata Brigas Qualifica: tutor tecnologico Impegno ore n.: 72
2	Nome e Cognome: Davide Porcu Qualifica: tutor tecnologico Impegno ore n.: 40
3	Nome e Cognome: Chiara Sardu Qualifica: tutor tecnologico Impegno ore n.: 72
4	Nome e Cognome: Chiara Sardu Qualifica: direzione e controllo Impegno ore n.: 72
5	Nome e Cognome: Martina Medda Qualifica: codocente Impegno ore n.: 72

ALLEGARE CV DI OGNUNO

## 2.4 Competenze ed Esperienze

L'associazione culturale di promozione sociale Insa è stata recentemente fondata da un gruppo di "Tecnici della progettazione, definizione e promozione di piani di sviluppo turistico e promozione del territorio", titolo conseguito nel dicembre 2015 grazie al sostegno della Regione Sardegna. Pur essendo un'associazione di nuova formazione, i componenti hanno già maturato singolarmente esperienze lavorative nel campo della didattica, dell'arte, dell'archeologia, dell'architettura e dell'informatica, tematiche derivanti dalle specializzazioni conseguite prevalentemente in ambito universitario. Le nostre competenze sono varie ma si compensano vicendevolmente, ciò che ci unisce è la passione per il Patrimonio e la divulgazione dell'importanza della sua tutela in questo particolare momento storico.

Il personale che verrà impiegato nel progetto C.A.E.STU.S. si compone di 4 elementi, 3 facenti parte dell'associazione e una risorsa umana esterna, altamente qualificata in ambito archeologico e nelle nuove tecnologie applicate alla salvaguardia dei Beni. Le altre professionalità sono caratterizzate da una conoscenza dell'informatica, del marketing, in particolare la branca dei social media, della grafica e della cultura in generale.

## 3 DESCRIZIONE DEL PROGETTO

### 3.1 Obiettivi e Risultati Attesi

In questa sezione devono essere descritte le motivazioni, gli obiettivi e i risultati attesi del progetto, anche attraverso la loro quantificazione (max 3 pagine).

#### 3.1.1 Definizione degli Obiettivi (Generali, Specifici e Operativi)

Descrivere gli obiettivi che si intendono raggiungere, fornendo gli **obiettivi generali** che ispirano il progetto e danno origine a diversi **obiettivi specifici** (ad esempio: realizzazione di prodotti digitali, blog, stampa 3D etc.) che a loro volta si realizzano attraverso il conseguimento di **obiettivi operativi** previsti nei diversi WP.

Gli obiettivi generali che si intendono perseguire sono:

- la trasmissione del rispetto del Patrimonio
- l'importanza della divulgazione del sapere tramite le nuove tecnologie
- il raggiungimento della consapevolezza delle capacità pratiche del singolo
- lo sviluppo dell'attitudine alla collaborazione
- sviluppo competenze informatiche
- gestione innovativa degli strumenti web indirizzati alla trasparenza e alla piena accessibilità dei contenuti e dei servizi realizzati.

Passando attraverso i seguenti obiettivi operativi

- visita al museo archeologico
- produzione disegni e fotografie di reperti
- simulazione di scavo
- simulazione di restauro
- ricerca sui reperti archeologici presi in esame
- utilizzo software PhotoScan, SketchFab
- Compilazione schede ICCD
- Utilizzo Microsoft Access
- Creazione piattaforme di condivisione dei dati
- costruzione social media marketing plan
- scrittura contenuti web
- utilizzo social media

Si compiranno i seguenti obiettivi specifici:



- materiale fotografico
- resoconto dati raccolti
- elaborati basati sullo studio delle fonti scritte
- documentazione grafica dei reperti
- ricostruzione reperto
- elaborato di modelling e mapping 3D
- documenti contenenti la rielaborazione dei dati scientifici resi fruibili per gli utenti web
- piano di comunicazione
- account web e social dedicati al progetto
- report progetto dei risultati online
- schede RA
- piattaforma Open Data e Linked Open Data
- rapporto di valutazione

### **- rapporto di valutazione 3.1.2 Definizione e Quantificazione dei Risultati Attesi**

Fornire un insieme di indicatori per la quantificazione dei risultati attesi. Gli indicatori devono essere messi in relazione con gli obiettivi individuati e forniti in termini di indicatori di realizzazione, di risultato e di impatto.

- Gli indicatori di **realizzazione** sono riferiti all'attività e corrispondono agli **obiettivi operativi**.
- Gli indicatori di **risultato e di impatto** si riferiscono all'effetto diretto ed immediato prodotto dal progetto e corrispondono agli **obiettivi specifici**. Forniscono informazioni sui cambiamenti intervenuti ad esempio a livello di acquisizione di capacità/competenze.

Gli obiettivi operativi verranno studiati con indicatori che quantificheranno la qualità delle esperienze affrontate, dell' applicazione e dell' impegno che ogni singolo dimostrerà di esercitare in ogni singola attività

Mentre gli indicatori di risultato e di impatto daranno l' entità dell' acquisizione di conoscenze tramite la valutazione della qualità dei manufatti prodotti

### **3.1.3 Rilevanza e potenzialità innovativa dei risultati attesi**

Descrivere in che modo le conoscenze acquisibili potranno essere utili in funzione di acquisizione di competenze di carattere innovativo e contrasto alla dispersione scolastica.

La struttura del progetto tende di per sé a trasferire delle capacità molto varie ma che rientrano perfettamente nelle richieste del mercato lavorativo attuale. La conoscenza delle tecnologie e delle nuove forme di comunicazione, al giorno d'oggi sono fondamentali per poter affrontare anche semplicemente la vita di tutti i giorni. Il coinvolgimento degli studenti in attività pratiche e interattive stimolerà la loro curiosità e li porterà a voler approfondire determinate conoscenze.

## **3.2 Benefici e ricadute per gli studenti**

L'offerta formativa inclusa nel progetto C.A.E.STU.S. mira a trasmettere l'importanza dello studio e della ricerca, tenendo debitamente conto dei giovani svantaggiati nella loro formazione, affinché possano realizzare le loro potenzialità educative.

Il progetto è improntato sull'acquisizione di competenze chiave quali:

- la comunicazione nella madrelingua, ovvero la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali;
- le competenze di base in campo scientifico e tecnologico, riguardanti la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, tali competenze comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza

della responsabilità di ciascun cittadino; la competenza digitale, consistente nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC);

- l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità;

- le competenze sociali e civiche. Per competenze sociali si intendono competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. È essenziale comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono. La competenza civica e in particolare la conoscenza di concetti e strutture sociopolitici dota le persone degli strumenti per impegnarsi a una partecipazione attiva e democratica;

- senso di iniziativa e di imprenditorialità significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. È il punto di partenza per acquisire le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo;

- consapevolezza ed espressione culturali, che implicano la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Le competenze chiave sono tutte interdipendenti e ogni volta l'accento è posto sul pensiero critico, la creatività, l'iniziativa, la capacità di risolvere problemi, la valutazione del rischio, la presa di decisioni e la gestione costruttiva delle emozioni.

### 3.3 Attrezzature

n.1 scanner

n.1 stampante

n.1 macchina fotografica reflex

n.1 treppiede

n.1 macchina fotografica compatta

n.8 computer con software utili allo svolgimento delle attività previste

n.1 server e dominio

### 3.4 Altre informazioni sul progetto

In questa sezione devono essere fornite informazioni sulla sensibilità del soggetto proponente rispetto al

principio di pari opportunità e non discriminazione e sulla sensibilità maturata rispetto alle tematiche ambientali, in funzione del progetto laboratoriale proposto.

#### **3.4.1 Sensibilità rispetto al principio pari opportunità e di non discriminazione**

Nel totale rispetto del principio di pari opportunità, abbiamo inserito tra il personale dedicato ai laboratori la figura di docente, ovvero una persona che in passato si è occupata di assistenza allo studio di persone disabili e in condizioni di svantaggio personale, familiare e sociale, e si occuperà di colmare le distanze tra gli alunni. Il servizio permetterà una maggiore inclusività degli studenti.

#### **3.4.2 Sensibilità ambientale**

Un occhio di riguardo sarà rivolto alla sostenibilità ambientale, si limiterà l'utilizzo non strettamente necessario della stampa su carta e per agevolare lo studio degli argomenti in oggetto, gli studenti avranno accesso ad una piattaforma di condivisione dati, dalla quale potranno scaricare materiale, con beneficio di risparmio di materiali deperibili.

### **3.5 Struttura e management**

Il laboratorio C.A.E.STU.S. si compone di tre work packages consecutivi e propedeutici, suddivisi equamente per sottolineare l'importanza di ciascun passaggio per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

#### **3.5.1 Elenco dei Work Package**

- WP1 - Studio
- WP2 - Catalogazione
- WP3 - Valorizzazione

#### **Diagramma di Gantt**

Work Package	Dal 15 - 3 - 2016 Al 14 - 4 - 2016	Dal 19 - 4 - 2016 Al 17 - 5 - 2016	Dal 19 - 5 - 2016 Al 14 - 6 - 2016
<b>Studio</b>			
<b>Catalogazione</b>			
<b>Valorizzazione</b>			

### **3.6 Ambiti territoriali, flessibilità e replicabilità**

In questa sezione devono essere indicati gli ambiti territoriali di possibile svolgimento del laboratorio e i giorni della settimana che il proponente mette a disposizione delle Autonomie scolastiche per la realizzazione del laboratorio, anche ai fini di una eventuale replicabilità del progetto, ove prevista.

Cagliari  Oristano  Nuoro  Sassari

lunedì  martedì  mercoledì  giovedì  venerdì  sabato



Unione europea  
Fondo Sociale Europeo



Repubblica Italiana



REGIONE AUTONOMA DI SARDEGNA  
MINISTERO REGIONALE DELLA SARDEGNA



2014-2020  
POR  
SARDEGNA

### 3.7 Piano di lavoro e metodologie adottate

In questa sezione descrivere dettagliatamente, per ciascun WP, le attività previste, l'approccio pedagogico, i contenuti tecnologici e la metodologia adottata. Per ogni WP occorre indicare anche i risultati attesi; i risultati devono essere chiaramente identificabili e se possibile quantificati.

#### 3.7.1 Work Package N°1- Studio

##### **Titolo**

WP n.1 Studio

##### **Obiettivi Operativi**

- visita al museo archeologico
- produzione disegni e fotografie di reperti
- simulazione di scavo
- simulazione di restauro
- ricerca sui reperti archeologici presi in esame
- utilizzo software PhotoScan, SketchFab

##### **Risultati e Prodotti**

- materiale fotografico
- resoconto dati raccolti
- elaborati basati sullo studio delle fonti scritte
- documentazione grafica dei reperti
- reperto ricostruito
- elaborato di modelling e mapping 3D
- rapporto di valutazione

##### **Metodologie Utilizzate**

Il WP1 è la fase improntata sull'approfondimento della cultura sarda, in particolare quella nuragica, e sullo studio dell'archeologia. L'intento è quello di favorire un approccio scientifico allo studio del Patrimonio. Si alterneranno lezioni frontali, visita guidata al Museo Archeologico di Cagliari e laboratori didattici basati sul learning by doing.

##### **Attività**

###### A.1.1 Introduzione

Presentazione del progetto, lezione frontale con test d'ingresso e spiegazione delle nozioni base del periodo nuragico e dell'archeologia preistorica.

###### A.1.2 Visita al museo

Visita guidata al Museo Archeologico Nazionale di Cagliari condotta dalle nostre guide specializzate.

###### A.1.3 Scavo

Laboratorio didattico in cui verrà simulato uno scavo archeologico.

###### A.1.4 Restauro

Laboratorio didattico concepito per far apprendere le basi del restauro archeologico, in particolare le fasi di pulitura, consolidamento, ricomposizione e integrazione del reperto.

###### A.1.5 Documentazione

Laboratorio didattico sulla fotografia e sul disegno di reperti archeologici, strumenti indispensabili per le successive operazioni di catalogazione e studio dell'oggetto.

###### A.1.6 Studio





I reperti vengono indagati in tutte le loro componenti: materia, forma, decorazione, per una valutazione storica e storico-artistica.

#### A.1.7 Innovazioni

Verranno affrontate le nuove tecnologie applicate all'archeologia, in particolare verranno approfonditi PhotoScan, software di modelling e mapping 3D e Sketchfab, piattaforma di condivisione di modelli 3D online.

#### A.1.8 Valutazione

Ogni studente dovrà esporre il processo che il proprio reperto ha compiuto attraverso tutte le fasi laboratoriali e riferire le proprie osservazioni.

### 3.7.1 Work Package N°2- Titolo WP Catalogazione

#### **Titolo**

WP n.2 Catalogazione

#### **Obiettivi Operativi**

- Compilazione schede ICCD
- Utilizzo Microsoft Access
- Creazione piattaforme di condivisione dei dati

#### **Risultati e Prodotti**

- schede RA
- piattaforma Open Data e Linked Open Data
- rapporto di valutazione

#### **Metodologie Utilizzate**

Il WP2 è strutturato come un classico protocollo operativo di catalogazione dei reperti archeologici, le lezioni frontali accompagneranno lo svolgimento pratico delle attività catalografiche, dunque al learning by doing e successivamente al learning by interacting con la digitalizzazione dei dati e l'informatizzazione degli stessi in piattaforme di condivisione Open Data.

#### **Attività**

##### A.2.1 Organizzazione

Organizzazione della produzione dei dati e controllo della qualità degli stessi, intraprenderemo percorsi guidati per la ricerca e la consultazione.

##### A.2.2 Definizione

Definizione campagna di catalogazione, percprata attraverso procedure e strumenti.

##### A.2.3 Attività

Attività vera e propria di catalogazione attraverso l'acquisizione dei dati conoscitivi sui reperti e la compilazione delle schede RA, dedicate ai reperti archeologici.

##### A.2.4 Verifica

Si verificheranno scientificamente i dati immessi.

##### A.2.5 Digitalizzazione

Conferimento dati in piattaforma

##### A.2.6 Gestione

Controllo della conformità agli standard catalografici, analisi e validazione nuovi vocaboli

#### A.2.7 Pubblicazione

Diffusione dati catalografici all'interno delle piattaforme Open Data e Linked Open Data

#### A.2.8 Valutazione

Verifica delle informazioni e dei nuovi vocaboli acquisiti

### 3.7.1 Work Package N°3 – Titolo WP Valorizzazione

#### **Titolo**

WP n. 3 Valorizzazione

#### **Obiettivi Operativi**

Lista Obiettivi Operativi.

- costruzione social media marketing plan
- scrittura contenuti web
- utilizzo social media

#### **Risultati e Prodotti**

- documenti contenenti la rielaborazione dei dati scientifici resi fruibili per gli utenti web
- piano di comunicazione
- account web e social dedicati al progetto
- report progetto dei risultati online
- rapporto di valutazione

#### **Metodologie Utilizzate**

Le metodologie utilizzate nel presente WP, improntato sull'utilizzo delle nuove tecnologie di comunicazione, sono le lezioni frontali utili a porre le basi teoriche di web marketing e il learning by interacting. Il lavoro verrà valutato tramite verifica scritta delle conoscenze e attraverso i dati di Key performance indicator estrapolati dal lavoro svolto nei Social Network.

#### **Attività**

##### A.3.1- Web marketing

Introduzione degli argomenti: marketing, web marketing e marketing applicato alla cultura, supportata da contenuti multimediali e dimostrazioni pratiche.

##### A.3.2 – Piattaforme web

Panoramica delle varie piattaforme di condivisione dei dati e delle informazioni, in particolare Sketchfab, dedicata alla diffusione dei modelli 3d online.

##### A.3.3 – Social media marketing

Approfondimento della branca del web marketing riferita alle piattaforme social, costruzione social media plan attraverso la tecnica del brainstorming che coinvolgerà tutti gli alunni.

##### A.3.4 – Social media plan

Concretizzazione social media plan secondo la strategia scelta nel passaggio precedente, suddivisione degli alunni in gruppi a seconda dei social network prescelti.

##### A.3.5 – Piano di comunicazione

Partendo dai dati raccolti nei precedenti WP si stileranno dei contenuti adatti ad essere diffusi nei social, secondo le regole base della linguaggio dei nuovi media.

##### A.3.6 – Valutazione

Valutazione del lavoro attraverso lo studio dei risultati dedotti dagli indici stabiliti nella fase A.3.3. Verifica delle conoscenze acquisite dagli studenti.