



ANNO SCOLASTICO 2019/2020
PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

CLASSE 1L

MATERIA: DISEGNO E STORIA DELL'ARTE

DOCENTE: BRAVETTI MAURIZIO

La presente programmazione sviluppa e definisce quanto previsto dalle *“Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all’articolo 10, comma 3, del decreto del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 89, in relazione all’articolo 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento.”* relativamente al curriculum , alla classe e alla materia specifica



Sez. A - Analisi della classe

ELEMENTI TRATTI DALL'OSSERVAZIONE, DAGLI EVENTUALI TEST D'INGRESSO E DALLE PRIME PROVE DI VERIFICA IN MERITO AL POSSESSO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

La classe dimostra buona padronanza dell'uso degli strumenti digitali unita (per la gran parte della classe) ad una buona precisione nell'esecuzione di problemi grafici nel disegno grafico-digitale anche se permangono schematicità nelle procedure di esecuzione e mancanza di comprensione nell'esecuzione di multicomandi sequenziali.

Ottimo l'impegno e la partecipazione alla attività didattica. Linguaggio specifico non sempre adeguato con imprecisioni espositive. Si evidenziano due tipologie di studenti: la prima formata da studenti capaci, che comprendono subito le istruzioni di lavoro ed eseguono con buona autonomia; la seconda formata da studenti che non comprendono, anche se ripetute più volte le istruzioni di lavoro e non riesco a svolgere i lavori in autonomia.

VALUTAZIONE SINTETICA (1 = GRAVI CARENZE -> 5= LIVELLO ECCELLENTE)

(BARRARE LA CASELLA CORRISPONDENTE ALLA VALUTAZIONE)

1	2	3	4	5
		X		

Sez. B - Contenuti

Indicare **sinteticamente** i moduli **con indicazione breve** dei contenuti (fra quelli inclusi nelle *Indicazioni Nazionali*, nella programmazione di dipartimento o diversi), la previsione di valutazioni intermedie e finali e il periodo di effettuazione del modulo (mese)

MODULO (TITOLO)		CONTENUTI	VALUTAZIONI		PERIODO
1	LA GRAMMATICA VISIVA	LA LINEA – IL PUNTO ALFABETO DELLA GRAFICA) ARTE PREISTORICA	INTERMEDIE FINALI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> SI	SETTEMBRE OTTOBRE
2	LA GEOMETRIA	COSTRUZIONI GEOMETRICHE BASE ARTE GRECA -	INTERMEDIE FINALI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> SI	NOVEMBRE DICEMBRE
3	ARCHITETTURA	PROIEZIONI ORTOGONALI PIANTE E SEZIONI ARCHITETTURA ROMANA	INTERMEDIE FINALI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> SI	GENNAIO FEBBRAIO O MARZO
4	L'ILLUSTRAZIONE	STRUTTURE COMPOSITIVE GRAFICHE DISEGNO DIGITALE POSTER DIGITALE - AMBIENTE ILLUSTRARE UN LIBRO	INTERMEDIE FINALI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> SI	APRILE MAGGIO GIUGNO



Indicare separatamente i moduli pluridisciplinari concordati in consiglio di classe

UNITA' PLURIDISCIPLINARE (TITOLO)	CONTENUTI DISCIPLINARI INSERITI NELL'UNITA'	VALUTAZIONI	PERIODO	MATERIE INSERITE NELL'UNITA'				
1 Ciò che mangi rivela un po' ciò che sei?	Progetti grafici digitali Costruzioni di un poster Catalogazione opere d'arte	INTERMEDIE FINALI <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>NO</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>SI</td> </tr> </table>	NO			SI	2 ^a	Scienze Scienze motorie Arte Informatica Inglese Religione
NO								
	SI							

Sez. C - Competenze finali

Indicare le competenze gli studenti devono possedere a fine anno

DISEGNO

- Acquisire padronanza nell'uso degli strumenti dell'attività grafica;
- Acquisire metodo, organizzazione e precisione nell'esecuzione di problemi grafici nel disegno geometrico e/o a mano libera e/o grafico-digitale;
- Saper rispettare i tempi del lavoro scolastico;
- Saper interpretare le consegne;
- Saper osservare, comprendere, rilevare e analizzare la realtà formale, geometrica e architettonica che ci circonda;
- Saper comprendere il lessico e il linguaggio specifici della disciplina;
- Prefigurare e visualizzare spazialmente figure solidi geometrici;
- Saper gestire la comunicazione in vari contesti.

STORIA DELL'ARTE

- Utilizzare più metodi per analizzare e leggere opere d'arte anche attraverso l'uso di sistemi multimediali;
- Leggere e fruire i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio, riconoscendo i siti archeologici, i castelli, le chiese, palazzi e musei.
- Saper comprendere i nodi fondamentali dello sviluppo delle arti nelle diverse civiltà ed epoche;
- Saper descrivere l'opera d'arte utilizzando la terminologia appropriata;



SEZ. C.1 - COMPETENZE TRASVERSALI PER ASSI CULTURALI /AREE

Indicare solo le competenze trasversali che il docente ritiene attinenti alla disciplina in relazione all'asse.
Fare riferimento alla Programmazione di Classe e agli obiettivi di competenza ivi stabiliti
(Definire **comunque** le competenze per gli assi /aree evidenziati)

ASSE CULTURALE /AREA	COMPETENZE ATTINENTI ALLA DISCIPLINA
LINGUISTICO-ESPRESSIVO (COMPETENZE DI LETTURA, COMPRENSIONE ED ESPRESSIONE, USO CORRETTO DEL LINGUAGGIO DISCIPLINARE)	Saper leggere un'opera d'arte nella sua struttura linguistica e comunicativa nella specificità delle sue espressioni: pittura, scultura, architettura, e nelle particolarità delle tecniche artistiche utilizzate Utilizzare e produrre testi scritti e multimediali
STORICO -SOCIALE	Acquisire la consapevolezza del significato di bene culturale e patrimonio artistico al fine di valorizzare la salvaguardia, la conservazione e il recupero di tutte le testimonianze d'arte presenti sul territorio.
MATEMATICO	Saper utilizzare metodi di rappresentazione come elementi compositivi e descrittivi nella specificità espressiva, strutturale e compositiva nelle arti figurative.
SCIENTIFICO	Saper utilizzare le procedure tipiche del problem solving in campo grafico
TECNOLOGICO	Padroneggiare il disegno grafico-geometrico e digitale, come linguaggio e strumento di conoscenza. Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire l'arte.
LOGICO-ARGOMENTATIVO (COMPETENZE NELLA COSTRUZIONE EFFICACE E VALIDA DEL DISCORSO)	Saper comprendere, descrivere efficacemente e interpretare criticamente le opere architettoniche ed artistiche; Saper collocare un'opera d'arte nel contesto storico e culturale e saper argomentare l'analisi con riferimenti interdisciplinari.
METODOLOGICO (IMPARARE AD IMPARARE) (COSTRUZIONE PROGRESSIVA DI UN VALIDO METODO DI STUDIO)	Consapevolezza della specificità dei metodi utilizzati Saper contestualizzare l'opera d'arte nel suo contesto storico-artistico; Saper interpretare i valori di base dell'architettura attraverso gli strumenti del disegno e la comprensione dei testi; Saper cercare, individuare, selezionare e interpretare le informazioni sia sui libri, sia sulla rete internet, al fine di conoscere, approfondire, progettare un argomento specifico.



SEZ. C.2- COMPETENZE DISCIPLINARI PROGRAMMATE PER LA FINE DELL'ANNO SCOLASTICO

Indicare le competenze specifiche che dovrebbero essere conseguite dagli studenti alla fine dell'anno scolastico, utilizzando le abilità e le conoscenze acquisite.

	COMPETENZE	DESCRITTORI	
1	Utilizzazione efficace dei linguaggi disciplinari	Saper utilizzare correttamente il linguaggio specifico per descrivere e analizzare l'opera Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche Saper rappresentare in forma bidimensionale le figure geometriche piane collocate nello spazio	1
2	Competenze argomentative e dimostrative	Saper descrivere le opere usando la terminologia appropriata Saper comprendere i nodi fondamentali dello sviluppo delle arti nelle diverse civiltà ed epoche Saper leggere un'opera, sapendo riconoscere la sua appartenenza ad un contesto storico e culturale Saper individuare nelle opere d'arte alcuni elementi del linguaggio visivo Operare semplici collegamenti interdisciplinari tra la produzione artistica e il contesto in cui si sviluppa	2
3	Competenza nell'affrontare e risolvere problemi teorici e/o reali	Saper usare gli strumenti per il disegno e saper elaborare una accurata presentazione grafica degli elaborati con uso corretto del <i>lettering</i> e del segno grafico Applicare le costruzioni grafiche in contesti nuovi Saper utilizzare e applicare le tecniche e i procedimenti adeguati per rappresentare, in forma bidimensionale, forme geometriche piane collocati nello spazio secondo i criteri della geometria Saper usare gli strumenti di verifica mediante una corretta applicazione dei passaggi procedurali per l'esecuzione degli elaborati Saper interpretare e rispettare le consegne	1
4	Competenze nel confronto e nelle scelte fra ipotesi risolutive	Saper selezionare le informazioni per la risoluzione di un compito o di un problema assegnato.	3
5	Competenze nel correlare ed integrare conoscenze	Saper interpretare le conoscenze collegando tra loro informazioni ricevute attraverso canali differenti.	2
6	Comprensione, interpretazione e valutazione critica dei contenuti disciplinari	Saper individuare, valutare le informazioni a disposizione al fine di acquisire i contenuti disciplinari	1
7	Utilizzazione efficace degli strumenti laboratoriali	Saper utilizzare gli strumenti del disegno geometrico e architettonico; Saper lavorare in gruppo:	2
8	Utilizzazione degli strumenti digitali e multimediali	Saper comunicare attraverso gli strumenti digitali un proprio progetto grafico Saper sviluppare la creatività progettuale	1



SEZ. C.3 DECLINAZIONE DELLE COMPETENZE NEI SINGOLI MODULI

6

Indicare per ciascuno dei moduli della **sezione B** le competenze più rilevanti in relazione ai contenuti trattati (almeno **tre** per ogni modulo)

MODULO	COMPETENZE (indicare i numeri d'ordine della tabella sez.C2 delle competenze più rilevanti per il modulo)	DESCRIPTORI (Descrivere che cosa lo studente deve saper fare per dimostrare il suo livello per le competenze indicate)
1 LA GRAMMATICA VISIVA	1-2-6-8	Saper usare gli strumenti per il disegno e saper elaborare una accurata presentazione grafica degli elaborati Saper usare gli <u>strumenti</u> di verifica mediante una corretta applicazione dei passaggi procedurali per l'esecuzione degli elaborati Saper interpretare e rispettare le consegne Saper comprendere la specificità delle regole del metodo di rappresentazione usato Saper utilizzare correttamente gli strumenti del disegno Saper utilizzare correttamente il linguaggio specifico per descrivere e analizzare l'opera
2 GEOMETRIA FORME BASE	1-2-4-5-8	Saper eseguire con rigore e precisione le costruzioni geometriche Saper usare gli strumenti per il disegno e saper elaborare una accurata presentazione grafica degli elaborati con uso corretto del lettering e del segno grafico Saper utilizzare e applicare le tecniche e i procedimenti adeguati per rappresentare, in forma bidimensionale, forme geometriche piane Saper usare gli <u>strumenti</u> digitali grafici Saper interpretare e rispettare le consegne Saper comprendere la specificità delle regole del metodo di rappresentazione usato Saper utilizzare correttamente gli strumenti del disegno Saper utilizzare correttamente il linguaggio specifico per descrivere e analizzare l'opera
3 ARCHITETTURA	3-4-5-6-7-8	Saper selezionare le informazioni per la risoluzione del progetto Saper interpretare e correlare le conoscenze acquisite Saper utilizzare le competenze digitali del software 2D Saper rielaborare le conoscenze in forma multidisciplinare Saper utilizzare correttamente il linguaggio specifico per descrivere e analizzare l'opera
4 COMPOSIZIONE	3-4-7-8	Saper analizzare la struttura compositiva di una pagina grafica Saper costruire composizioni grafiche creative Saper disegnare con la griglia Saper utilizzare i metodi del DISEGNO DIGITALE Saper individuare i metodi per la risoluzione del progetto Saper usare software specifici per il disegno digitale

Competenze disciplinari da attivare e potenziare nelle unità pluridisciplinari

Saper usare gli strumenti per il disegno e saper elaborare una accurata presentazione grafica degli elaborati con uso corretto del lettering e del segno grafico
Saper analizzare la struttura compositiva di una pagina grafica
Saper costruire composizioni grafiche creative
Saper disegnare con la griglia
Saper utilizzare i metodi del DISEGNO DIGITALE
Saper individuare i metodi per la risoluzione del progetto
Saper usare software specifici per il disegno digitale



Sez D - Valutazione

SEZ.D.1 - GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Riportare la griglia di valutazione che sarà applicata nel corso dell'anno per la valutazione del livello delle competenze nelle singole verifiche e per definire la proposta di voto negli scrutini intermedi e finali

Livello	Competenze possedute	Competenze non possedute
Gravemente insufficiente (Voto 10-40)	Comprensione delle consegne e dei contenuti	Mancata consegna Costruzione grafica errata e molto imprecisa Tavola incompleta Lettering lacunose e/o errato Errori nell'uso degli strumenti del disegno Scarsa pulizia e ordine nell'elaborato grafico Composizione grafica molto imprecisa e incoerente Scarso sviluppo creativo dell'elaborato Insufficiente impegno e partecipazione alla attività didattica
Insufficiente (Voto 50)	Diverse imprecisioni nell'uso degli strumenti del disegno Composizione grafica imprecisa	Ritardo nella consegna Costruzione grafica non corretta Tavola non completa Lettering lacunoso o impreciso Pulizia e ordine nell'elaborato grafico Sviluppo creativo dell'elaborato Impegno e partecipazione alla attività didattica
Sufficiente (Voto 60)	Costruzione grafica sostanzialmente corretta ma imprecisa Tavola sostanzialmente completa Lettering corretto ma poco preciso Sufficiente impegno e partecipazione alla attività didattica	Sviluppo creativo dell'elaborato imprecisioni nell'uso degli strumenti Composizione grafica pulizia e ordine nell'elaborato grafico
Discreto buono (Voto 70-80)	Costruzione grafica sostanzialmente corretta e precisa Tavola completa Buon uso degli strumenti del disegno Ottima pulizia e ordine nell'elaborato grafico Composizione grafica buona Ottimo impegno e partecipazione alla attività didattica	Lettering corretto Sviluppo creativo dell'elaborato Composizione grafica eccellente
Ottimo- eccellente (Voto 90-100)	Costruzione grafica corretta precisa Lettering corretto e preciso Tavola completa Buon uso degli strumenti del disegni Ottima pulizia e ordine nell'elaborato grafico Composizione grafica eccellente Ottimo sviluppo creativo dell'elaborato Ottimo impegno e partecipazione alla attività didattica	



GRIGLIA DI VALUTAZIONE DI STORIA DELL'ARTE (Liceo Classico, Scientifico, Linguistico, Scientifico)

Livello	Competenze possedute	Competenze non possedute
Gravemente insufficiente (Voto 10-40)	Rielaborazione frammentaria e lacunosa Uso episodico del linguaggio specifico	Linguaggio specifico adeguato Impegno e partecipazione alla attività didattica Abilità di orientamento
Insufficiente (Voto 50)	Rielaborazione frammentaria Linguaggio specifico non pienamente e correttamente utilizzato	Impegno e partecipazione alla attività didattica Sviluppo dei collegamenti Linguaggio specifico corretto
Sufficiente (Voto 60)	Rielaborazione appropriata Sufficiente impegno e partecipazione alla attività didattica Linguaggio specifico adeguato con imprecisioni espositive	Capacità di orientamento e collegamento più sviluppati Linguaggio specifico preciso Chiarezza espositiva
Discreto buono (Voto 70-80)	Rielaborazione approfondita Ottimo impegno e partecipazione alla attività didattica Linguaggio specifico preciso e utilizzato correttamente Buona capacità di collegamento e orientamento autonoma	Elaborazione critica e collegamenti disciplinari
Ottimo- eccellente (Voto 90-100)	Rielaborazione appropriata Ottimo impegno e partecipazione alla attività didattica Linguaggio specifico preciso e consapevolmente utilizzato Ottima capacità di collegamento e rielaborazione critica e autonoma con riferimenti interdisciplinari	



SEZ. D.2 - DEFINIZIONE DEL LIVELLO DI SUFFICIENZA

Fornire un descrittore in termini di competenze **del livello di sufficienza alla fine dell'anno scolastico** (proposta di voto finale) collegato alla tabella di competenza riportata nella sez. c.2 e alla griglia di valutazione

Lo studente possiede le seguenti competenze, relativamente allo specifico disciplinare :

- saper costruire elaborati grafici precisi e corretti
- saper creare un elaborato personale da un progetto
- saper comprendere le opere architettoniche e artistiche
- acquisire consapevolezza del valore del patrimonio artistico
- saper utilizzare il linguaggio specifico della disciplina
- saper usare il disegno grafico-geometrico come linguaggio e strumento di conoscenza.

Sez. E - Metodologie adottate, strumenti didattici, tipologie di verifica intermedie e finali di modulo, sommative di fine quadrimestre e di fine anno .

SEZ E. 1 METODOLOGIA E STRUMENTI DIDATTICI

Indicare i metodi e gli strumenti didattici utilizzati nello specifico percorso disciplinare anche in relazione al livello della classe, al comportamento di lavoro e alle abilità possedute dagli studenti , ponendoli in una scala di priorità da 1 a 5 (1= quella ritenuta più efficace e maggiormente usata ; 5 = quella ritenuta meno efficace e meno utilizzata) nelle tabelle seguenti :

METODOLOGIA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA <i>(in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze)</i>	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Lezione frontale	Velocità della trasmissione delle informazioni e del linguaggio specifico;	5
Didattica laboratoriale	Apprendimento attraverso l'esperienza diretta (manuale e/o di ricerca)	1
Lezione interattiva	Stimolazione dell'attenzione e dell'interesse attraverso lo scambio reciproco di pensieri, idee e conoscenze.	4
<i>Cooperative learning</i> (lavoro di gruppo)	Suscitare interesse; Necessità di acquisire la capacità di lavorare in team.	2
<i>Flipped classroom</i> (Classe rovesciata)	Necessità di saper acquisire le informazioni e le conoscenze in maniera autonoma; Acquisire conoscenze da propri coetanei; Favorire la capacità di organizzazione di un discorso o progetto; Rinforzare la capacità di parlare di fronte ad un pubblico.	4



10

METODOLOGIA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA (in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze)	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
<i>Problem solving</i>	Superamento della costrizione spazio temporale rispetto alla scuola reale; Interattività: mettere in comunicazione la comunità di apprendimento; Integrazione utilizzo della rete internet come fonte inesauribile di contenuti e conoscenze	5
<i>E-Learning</i>	Favorire la generazione creativa di idee e pensieri riguardo alla soluzione di un problema o all'analisi critica di un'opera o di un manufatto.	1
<i>Brain storming</i>	Velocità della trasmissione delle informazioni e del linguaggio specifico;	5

STRUMENTI DIDATTICI ¹	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA (in relazione ai processi acquisizione e potenziamento delle competenze)	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Libri di testo in formato misto	Contenuti idonei per l'approfondimento e la rielaborazione delle conoscenze.	1
LIM per contenuti multimediali	Integrazione della lezione dialogata o frontale per favorire l'acquisizione delle competenze attraverso il confronto e l'utilizzo di diversi linguaggi;	1
LIM in modalità interattiva	Aiuto alla comprensione di un testo visivo attraverso l'analisi grafica.	1
Strumenti informatico-digitali in modalità laboratoriale ed interattiva	Favorire la selezione e l'acquisizione di materiale multimediale e rielaborarle in maniera autonoma; Aiuto metodologico alla progettazione.	1
Libri di testo in formato misto	Contenuti idonei per l'approfondimento e la rielaborazione delle conoscenze.	1
Piattaforma digitale	Favorire l'utilizzo di nuove tecnologie e l'uso di piattaforme digitale per la condivisione di documenti e favorire la possibilità di lavori di gruppo	

SEZ. E.2 TIPOLOGIA DI VERIFICA

Indicare le tipologie di verifica utilizzate nel corso dell'anno , motivando la scelta, specificando l'uso nelle diverse fasi del percorso formativo (I = intermedie ; FM= fine modulo ; FQ = fine quadrimestre ; FA = fine anno scolastico) e ponendole in una scala di priorità da 1 a 5 (1= quella ritenuta più efficace e maggiormente usata ; 5 = quella ritenuta meno efficace e meno utilizzata) . Le verifiche possono essere somministrate in forma mista (più tipologie in un'unica prova) . La stessa tipologia può essere utilizzata per verifiche in diverse fasi del percorso formativo .

¹ I suggerimenti hanno valore indicativo e possono essere utilizzati o sostituiti . (In sede di compilazione cancellare questa nota eliminando il riferimento nel testo)



TIPOLOGIA DI VERIFICA	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA <i>(in relazione alla verifica dei processi di acquisizione e potenziamento delle competenze)</i>	FASE	PRIORITÀ NELL'UTILIZZO
Interrogazione orale	Valutazione della capacità argomentativa, dell'utilizzo del lessico specifico, della capacità di collocare l'opere nel proprio contesto, saper distinguere di un'opera d'arte e di una corrente artistica.	FQ	5
Prove grafiche	Valutazione dell'uso degli strumenti del disegno. Valutare la procedura, il metodo e la tecnica che consentono di risolvere la consegna. Valutazione della capacità progettuale di pervenire a soluzioni del problema facendo ricorso a competenze personale.	FM	1
Presentazione digitale	Valutazione della capacità di organizzare un approfondimento autonomamente e della efficacia comunicativa attraverso gli strumenti digitali. Valutazione dell'aspetto creativo dell'elaborato. Valutare la capacità di sintesi argomentativa.	FM	1
Audio / video	Valutazione della capacità di realizzare uno storyboard. Valutazione della capacità di sintesi. Valutazione di interpretare le informazione ad un dato tema	FM	4
Quesiti a scelte multiple o vero/falso	Valutazione sintetica dell'acquisizione delle contenuti essenziali	FM	3
Quesiti a risposta breve (tipologia A e B Esame di Stato)	Valutazione della capacità argomentativa e dell'utilizzo del lessico specifico. Valutare la capacità di sintesi argomentativa.	FM	5
Ricerca web	Valutazione dell'autonomia nella selezione, individuazione e interpretazione delle informazioni relative ad un tema dato.	FM	1
Redazione di un progetto operativo	Valutazione della abilità alla progettazione, attraverso i seguenti parametri: chiarezza dell'elaborato, originalità, sviluppo logico procedurale, utilizzo della simbologia specifica, coerenza al tema proposto.	FM	1
Attività laboratoriale	Valutazione della abilità alla progettazione, attraverso i seguenti parametri: chiarezza dell'elaborato, originalità, sviluppo logico procedurale, utilizzo della simbologia specifica, coerenza al tema proposto.	FM	1



12

Sez. F. Previsione utilizzo laboratori e biblioteca

Per la realizzazione della programmazione disciplinare saranno utilizzate le seguenti strutture e strumenti

STRUTTURE E STRUMENTI	FREQUENZA DI UTILIZZO		
	Spesso	Occasionalmente	Raramente
Laboratori scientifici			
Laboratori informatica	x		
Biblioteca			

Data : 31/10/2019

Il Docente : Bravetti Maurizio