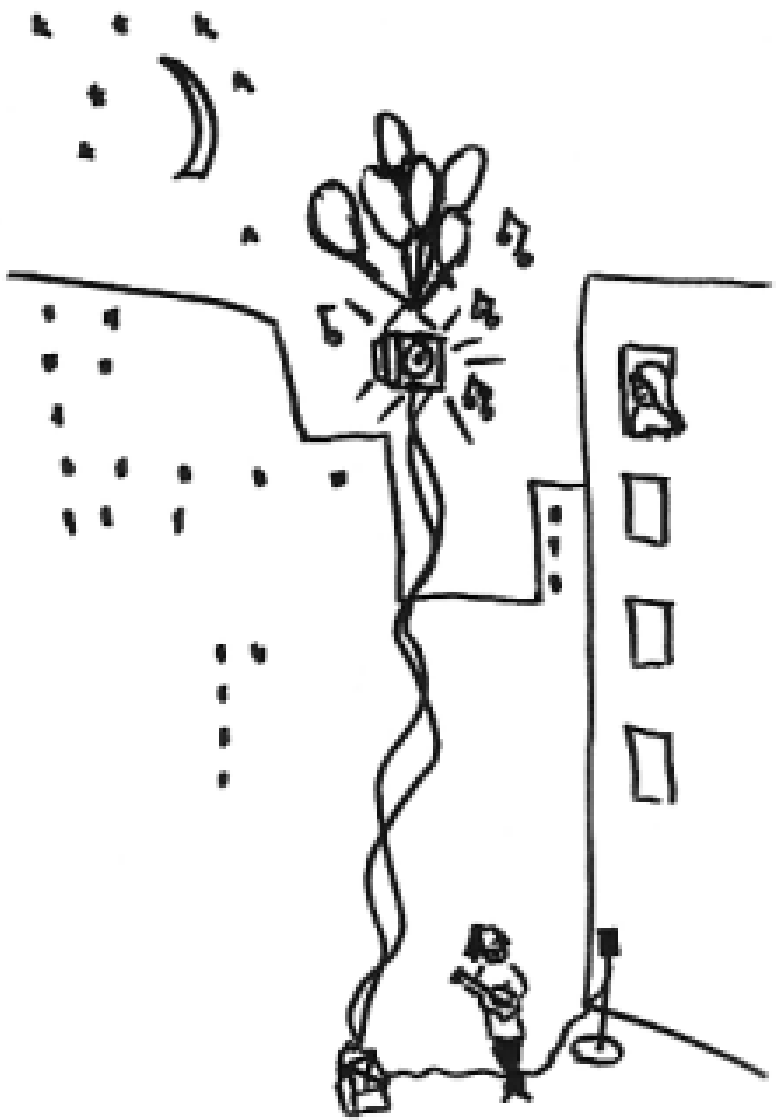




CONOSCENZE

Se i palloncini scoppiassero il suono non raggiungerebbe più la sua meta, perché il tutto verrebbe a trovarsi troppo lontano del punto giusto. Anche una finestra chiusa impedirebbe al suono di arrivare perché la maggior parte degli edifici è dotata di un buon isolamento. Poiché tutta l'operazione dipende da un flusso continuo di elettricità, anche una rottura del cavo a metà avrebbe causato dei problemi.

Naturalmente l'amico potrebbe gridare ma la voce umana non è potente al punto di arrivare fino a quella distanza. Un altro problema sarebbe la rottura della corda dello strumento. Non sarebbe più possibile fare un accompagnamento al messaggio. È chiaro che la situazione migliore si avrebbe con la distanza minore. Ci sarebbero allora meno potenziali problemi. Con un contatto faccia a faccia poche cose andrebbero storte.



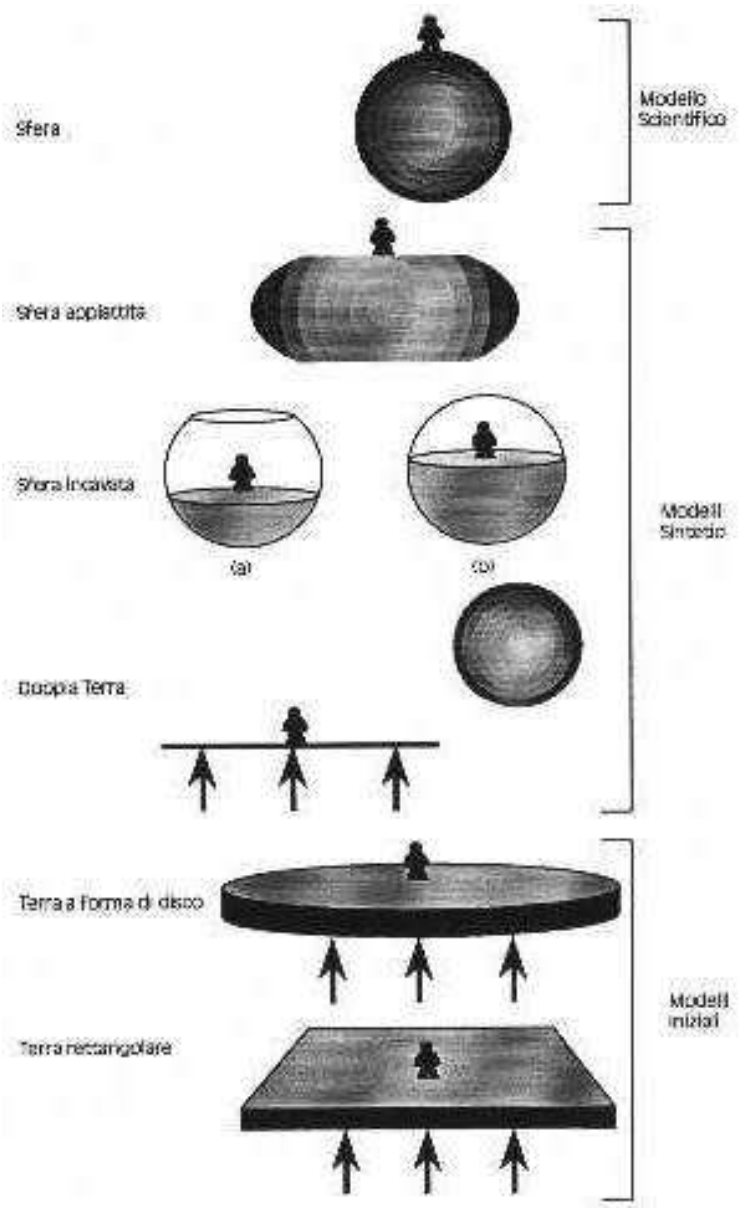
Ho un bambino che mi dà sempre grossi problemi. Visto che il pediatra mi ha detto che non bisogna picchiare i propri figli, ho dovuto elaborare un mio metodo personale.

Quando inizia a fare i capricci o è troppo nervoso, andiamo a fare un giretto con la nostra macchina.

Guidare non è solo un puro e semplice divertimento, no! È anche un metodo per far passare la crisi ad un bambino un po' troppo vivace! E funziona! Quando torniamo a casa il bambino è sempre molto tranquillo....

Quindi, non picchiate i vostri bambini, ma fategli fare un giretto in macchina, che è anche piacevole! In allegato vi mando anche una foto così potete vedere con i vostri occhi come sia divertente il giretto in auto....





Un cliente confuso chiama il centro assistenza computer per un problema di stampa di documenti. Egli dice al tecnico che il computer gli ha detto “couldn’t find the printer” (non riesco a trovare la stampante). L’utente ha provato girando il monitor verso la stampante, ma il computer continua a non vederla.

Ad una signora viene chiesto di spedire indietro una copia dei suoi dischetti difettosi. Pochi giorni dopo arriva una lettera della cliente con le fotocopie dei floppy.

Un tecnico ha ricevuto una chiamata da un uomo il quale si lamentava che il suo computer non leggeva i file contenuti nei dischetti da 5.1/4 pollici. Dopo aver appurato che non sono stati sottoposti a campi magnetici o calore, si è scoperto che il cliente aveva messo le etichette sui dischetti e poi li aveva arrotolati nella macchina per scrivere per poter intitolare le etichette.

Un cliente ha dei problemi ad installare il software e telefona per il supporto. “Ho messo il primo dischetto, ed è andato tutto bene. Poi mi ha detto di mettere il secondo dischetto, e lì ho avuto dei problemi. Quando mi ha detto di mettere il terzo disco, non sono più riuscito a farcelo entrare...”. L’utente non aveva compreso che “Inserire Disco 2” significa prima rimuovere il Disco 1.

Un cliente chiama il centro assistenza computer per dire che non riesce, con il suo computer, a spedire fax. Dopo 40 minuti di chiarimenti, il tecnico scopre che l'uomo sta tentando di faxare un foglio di carta tenendolo appoggiato allo schermo e premendo il tasto "invia".

Cliente: "Salve, è il supporto tecnico?"

Tecnico: "Sì. Come posso aiutarla?"

C.: "Il porta-tazza del mio PC si è rotto e sono ancora in garanzia".

T.: "Mi scusi, ma lei ha detto porta-tazza?"

C.: "Sì, è sul frontale del mio computer".

T.: "Perdoni se le sembro un po' perplesso, ma è perché lo sono. Lo ha ricevuto come parte di una promozione, in qualche fiera? Come le è arrivato questo porta-tazza? Ha qualche marchio inciso sopra?"

C.: "E' arrivato insieme al computer; non so nulla di nessuna promozione. C'è solo scritto 4X sopra".

A questo punto il tecnico ha spento il suo microfono, perché non è più riuscito a trattenersi dal ridere. Il cliente stava usando lo sportelletto del drive CD-ROM come porta-tazza, tenendolo aperto.

Una cliente esasperata chiama il supporto tecnico per dire che non riesce ad accendere il suo nuovo computer. Dopo essersi assicurato che il computer è alimentato, il tecnico le chiede che cosa accade quando lei preme il pulsante. Lei risponde: "Continuo a premere su questo pedale ma non succede niente". Il pedale si è scoperto essere il mouse.

Yankel ha sentito dire che il caldo dilata gli oggetti e che il freddo li contrae. Poiché non ne è convinto, chiede conferma al rabbino, il quale lo rassicura: "Ma certo. Per esempio, d'estate le giornate sono più lunghe perché fa caldo e d'inverno sono più corte perché fa freddo".

"Perché d'estate da caldo?"

"Perché d'inverno le stufe sono accese e il calore che producono rimane sul villaggio"

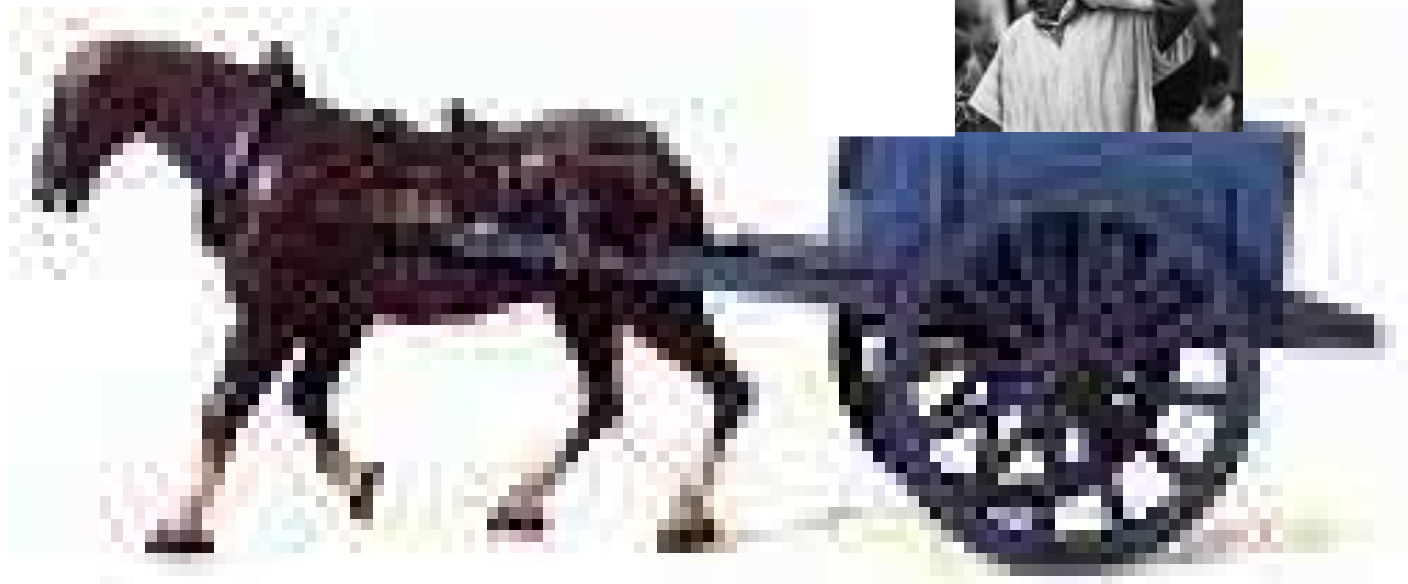
"E allora perché d'inverno fa freddo?"

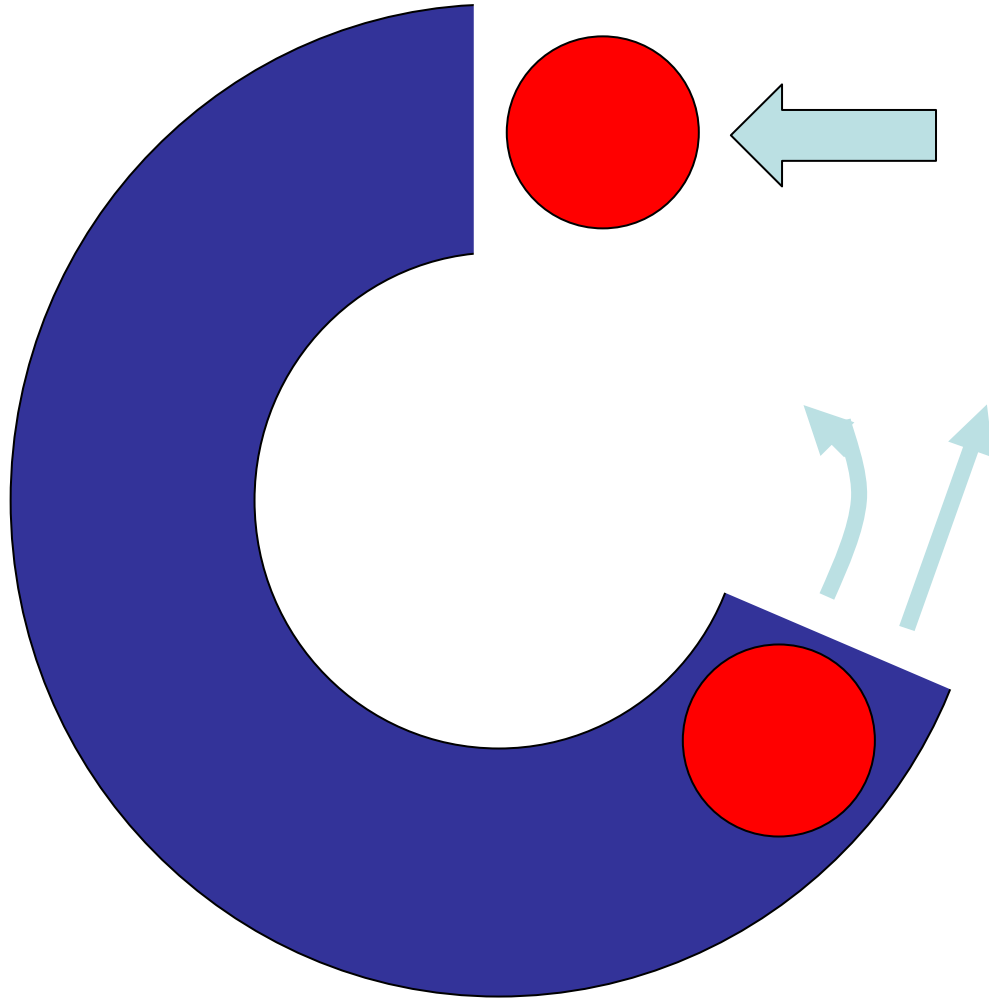
"Perché d'estate le stufe sono spente e non avanza calore per l'inverno"

(Storielle ebraiche)

Operativamente ...







CONCEZIONI

Schommer:

SEMPLICE - COMPLESSA

CERTA - IN EVOLUZIONE

VELOCE - GRADUALE

IMMUTABILE - MALLEABILE

Operativamente ...

Immagina di partecipare a un concorso indetto da una rivista di divulgazione scientifico-culturale. Il primo classificato vincerà un viaggio in una località da lui desiderata. Per partecipare al concorso è chiesto di scrivere un testo su un argomento di attualità. Oltre ad avere in premio il viaggio, il vincitore vedrà pubblicato il suo testo sulla rivista.

L'argomento del testo che devi scrivere è: l'innalzamento della temperatura sulla Terra.

Come forse sai, si prevede che nei prossimi decenni la temperatura media del pianeta subirà un aumento. Tale aumento sarebbe prodotto sia da cause naturali, sia da fattori dipendenti dall'uomo, come per esempio il disboscamento, l'inquinamento dell'aria a seguito dell'industrializzazione, la diffusione degli impianti domestici di riscaldamento.

Se tu, per scrivere il testo, volessi capire meglio il fenomeno dell'innalzamento della temperatura terrestre, quale di queste cose faresti?

Metti le azioni elencate qui sotto in ordine da quella che ritieni più utile a quella meno utile.

cerco di accumulare informazioni sul fenomeno

cerco delle occasioni per discutere del fenomeno

cerco di riflettere sul fenomeno e formulare delle ipotesi

Assisti a un dibattito in televisione sulla questione dell'innalzamento della temperatura. Un esperto sostiene che le cause principali del fenomeno non dipendono dall'uomo ma dai ritmi della natura, mentre un altro esperto sostiene che è proprio l'azione dell'uomo la principale causa del fenomeno. Su problemi di questo genere:

Rispondi mettendo una crocetta sul numero corrispondente a quanto sei d'accordo circa ciascuna affermazione (1 = pochissimo; 2 = poco; 3 = abbastanza; 4 = molto; 5 = moltissimo)

- è legittimo avere pareri diversi
- la diversità delle opinioni genera solo confusione
- non esiste una verità assoluta
- la diversità delle opinioni aiuta a capire meglio
- occorre cercare di capire come stanno veramente le cose

A fronte della diversità delle opinioni, la tua reazione è di:

Rispondi mettendo una crocetta sul numero corrispondente a quanto sei d'accordo circa ciascuna affermazione (1 = pochissimo; 2 = poco; 3 = abbastanza; 4 = molto; 5 = moltissimo)

optare in favore di una delle opinioni contrapposte

cercare di integrare, per quanto possibile, le due opinioni contrapposte

concludere che un'opinione vale l'altra

Su una rivista scientifica trovi un articolo che riporta i dati di una ricerca svolta rilevando sistematicamente la temperatura in vari luoghi del pianeta negli ultimi 10 anni. Dai dati risulta che in certi continenti l'aumento della temperatura è graduale mentre in altri mostra un'impennata negli ultimi 3 anni. Secondo te:

Rispondi mettendo una crocetta sul numero corrispondente a quanto sei d'accordo circa ciascuna affermazione

- da questi dati si possono trarre varie conclusioni
- scienziati diversi possono interpretare in modo opposto questi dati
- per comprendere questi dati occorre conoscere le ipotesi di partenza
- per valutare questi dati bisogna tenere presente il tipo di strumenti e di procedure impiegate nella ricerca
- questi dati permettono di ricavare delle conclusioni certe

MATEMATICA COME PROBLEM-SOLVING

matematica come campo dinamico, in continua espansione
matematica come attività di ricerca, scoperta, invenzione

CONCEZIONE PLATONICA

matematica come campo unificato e statico di conoscenze, strutture
interconnesse da legami logici, verità immutabili

CONCEZIONE STRUMENTALISTICA

matematica come insieme di regole e procedure da applicare

Operativamente ...

PER OGNI MATEMATICO

Per ogni matematico

c'è un senso di

nel ai numeri

già di per sé

c'è un pitagorico

che a me non è servito

adesso che nel 2×3 so cosa 6 per me

Per ogni matematico

che non si è mai

d'aver un calcolo

che è già di per sé

rimane un logico

che a me non è servito

adesso che nel $3 + 3$ so cosa 6 per me

Per ogni matematico

finisce

se a confermar la regola

è l'eccezione di per sé

ma resta

che a me non è servito

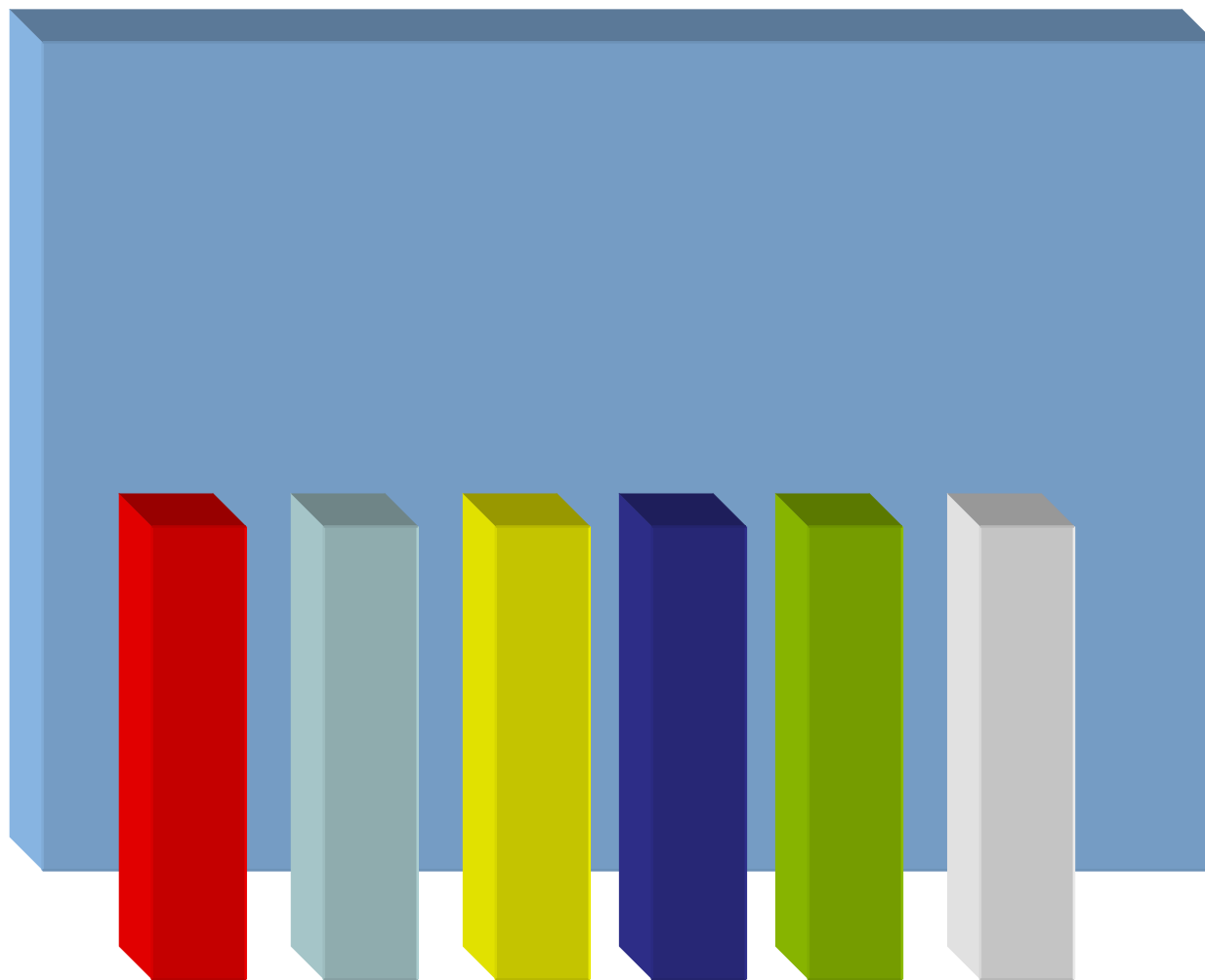
adesso che - nell'io + te - so cosa 6 per me

PER OGNI MATEMATICO

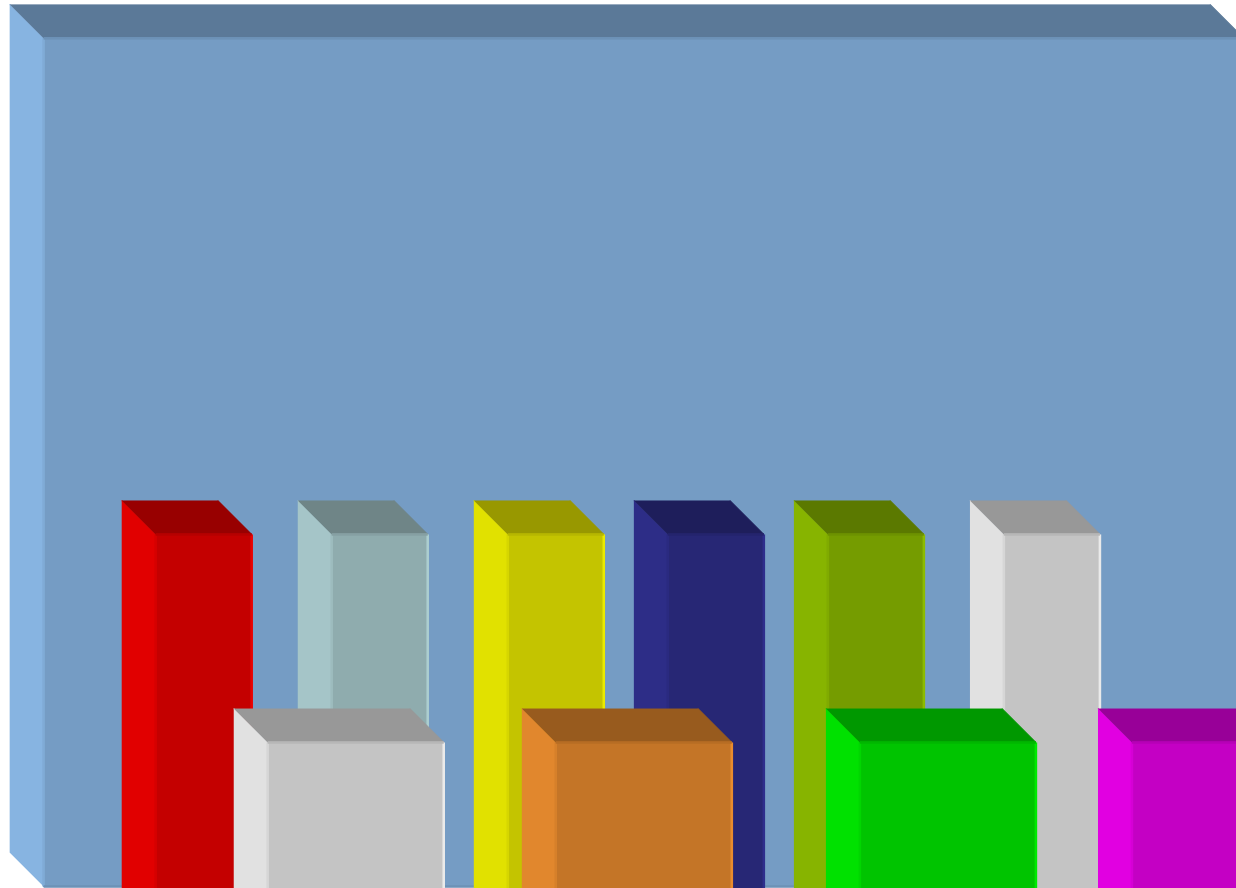
Per ogni matematico
c'è un senso d'infinito
nel dar la caccia ai numeri
già sfuggenti di per sé
c'è un sogno pitagorico
che a me non è servito
adesso che - nel 2×3 - so cosa 6 per me

Per ogni matematico
che non si è mai pentito
d'aver sbagliato un calcolo
che è già grave di per sé
rimane un senso logico
che a me non è servito
adesso che - nel $3 + 3$ - so cosa 6 per me

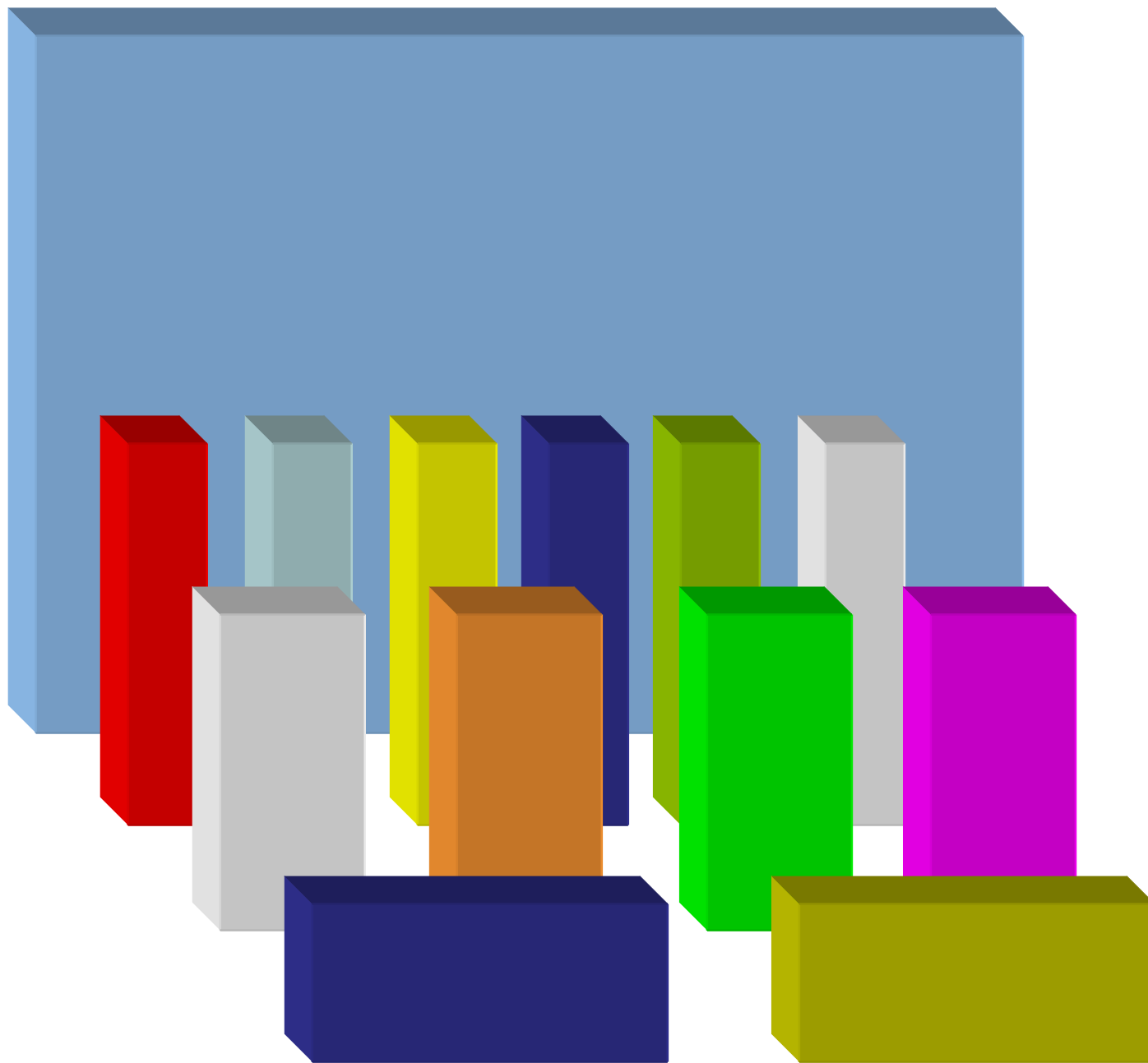
Per ogni matematico
finisce l'infinito
se a confermar la regola
è l'eccezione di per sé
ma resta un caso unico
che a me non è servito
adesso che - nell'io + te - so cosa 6 per me



RISORSE DI BASE



SKILLS



ABILITA'

Le tre intelligenze

- Analitica:

- Analizzare
- Giudicare
- Valutare
- Fare confronti
- Evidenziare contrasti

- Creativa:

- Creare
- Scoprire
- Produrre
- Immaginare
- Supportare

- Pratica:

- Usare strumenti
- Applicare
- Attuare progetti

Le diverse abilità [1]

- *Abilità analitiche:*
 - Analogie e differenze
 - Analizzare
 - Valutare
 - Criticare
 - Domandare perché
 - Spiegare perché
 - Spiegare le cause
 - Valutare le premesse

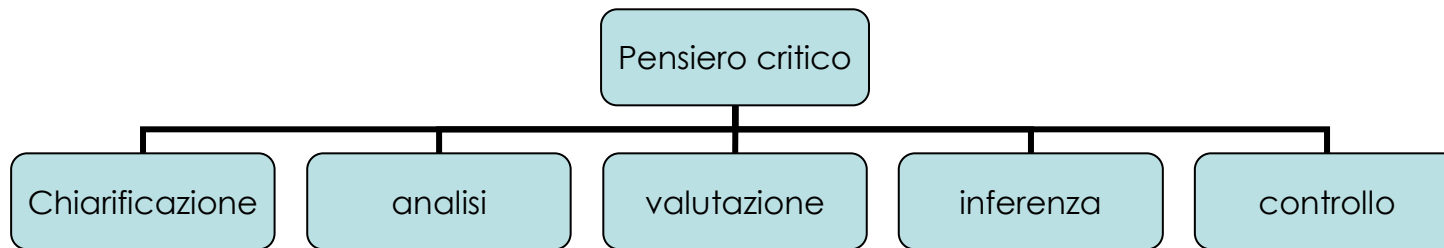
Le diverse abilità [2]

- *Abilità creative:*
 - Creare
 - Inventare
 - Immaginare
 - Progettare
 - Mostrare come
 - Ipotizzare

Le diverse abilità [3]

- *Abilità pratiche:*
 - Applicare
 - Mostrare come si può applicare qualcosa
 - Completare
 - Dimostrare come si farebbe nel mondo reale

Il pensiero critico



CHIARIFICAZIONE

Focalizzare, mettere sotto la lente d'ingrandimento il problema, inquadrarlo in categorie, dargli un significato.

Domande:

- Che significato dai a questa esperienza o affermazione?
- In base alle tue esperienze, alle tue idee, alle tue letture come inquadri questo problema?
- In quale categoria lo collochi? (campo sociale, valoriale, familiare, scolastico, relazionale ecc.)

ANALISI

Identificare le relazioni espresse e inespresse (sottointese) tra le parti del problema

Domande:

- Quali sono le parti di questo problema?
- Quali sono le relazioni tra di essi?
- Hai chiare le singole parti?

VALUTAZIONE

Valutare la credibilità delle fonti necessarie per affrontare e trovare una soluzione al problema

Controllare la mancanza di conflitto d'interessi tra le fonti

Controllare la reputazione, l'attendibilità delle fonti

Controllare l'accordo tra le fonti

Domande:

- Quali sono le fonti che ti permettono di inquadrare e analizzare il problema?
- Sono attendibili?
- Sono tra loro in accordo oppure conflittuali?

INFERENZA

Trarre conclusioni che siano coerenti con i fatti analizzati
Considerare, bilanciare e soppesare le alternative

Domande:

- Che cosa puoi inferire ora, dopo aver analizzato e riassunto il problema?
- Sei giunto ad una definizione del problema che ti soddisfa?
- Che cosa puoi pianificare? Come puoi agire ora? Ci sono diverse alternative riguardo a come comportarti? Le hai soppesate e valutate?

AUTO-CONTROLLO

Monitorare le proprie attività cognitive

Controllare i risultati ottenuti

Verificare le proprie inferenze

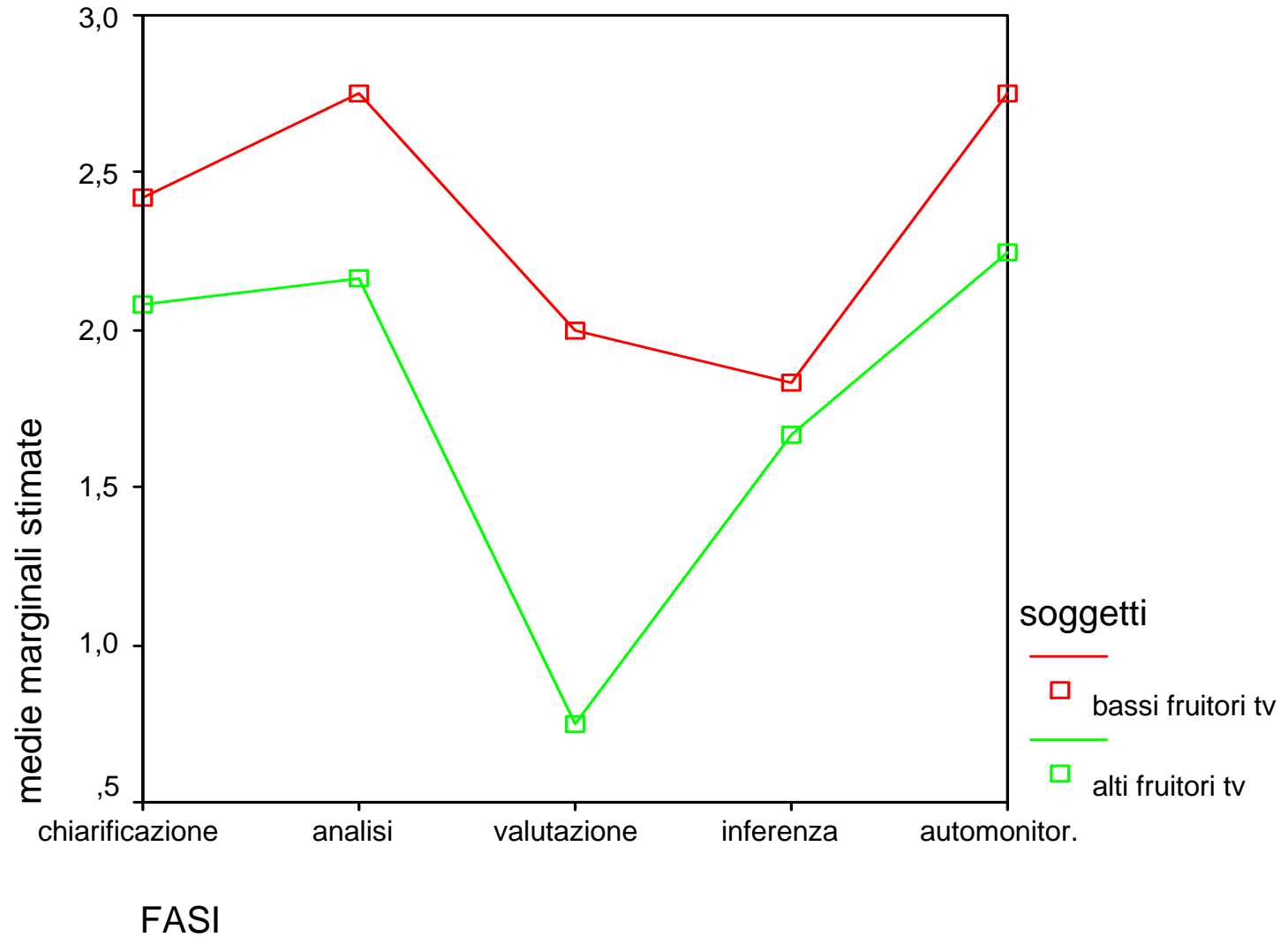
Autoesaminarsi e autocorreggersi.

Domande:

- Come ti sembra di aver proceduto?
- Hai controllato ogni passaggio del tuo operare?
- Hai trovato qualcosa che non ti soddisfa?
- Hai provato a correggerti?

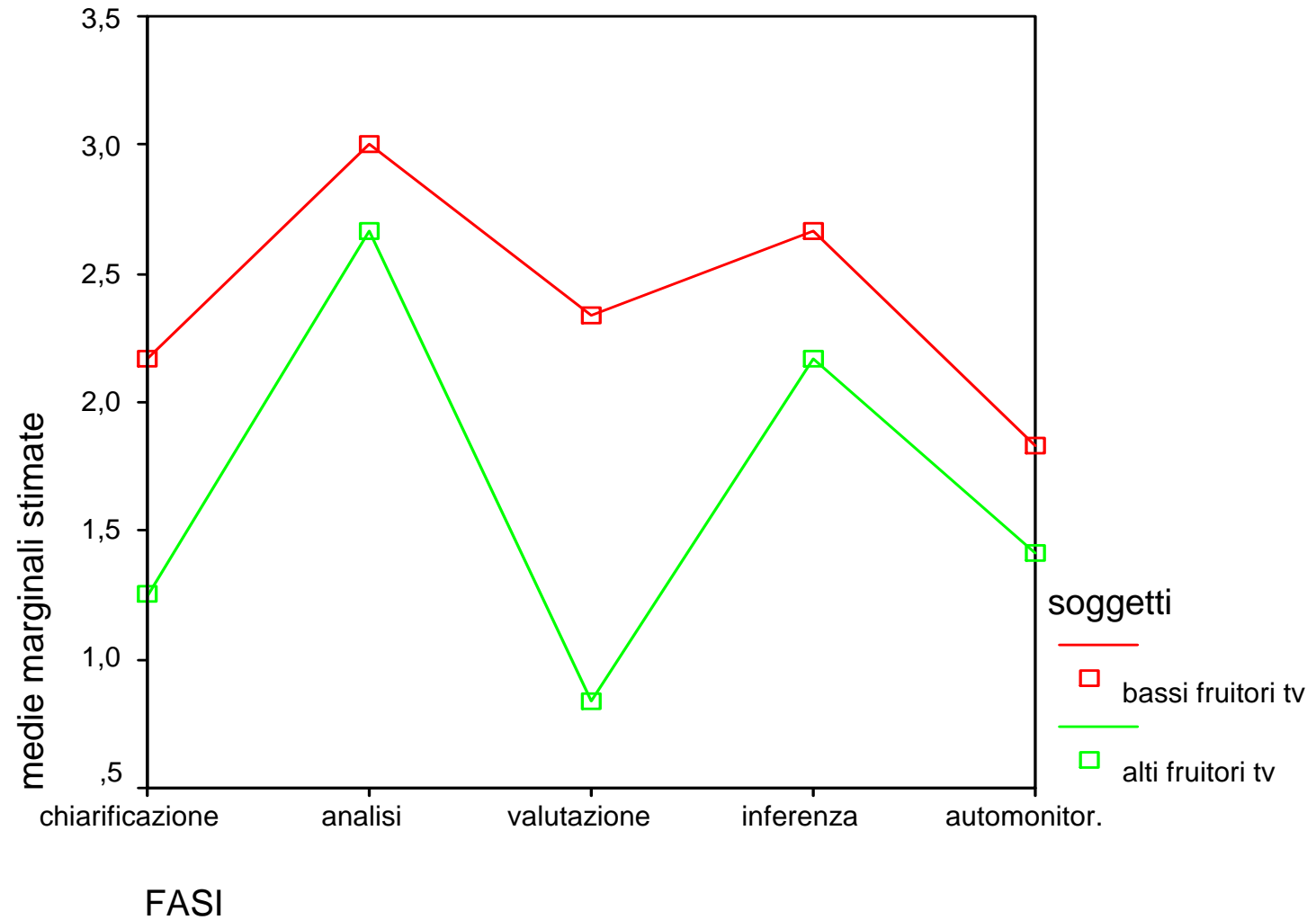
PROBLEMA PRATICO

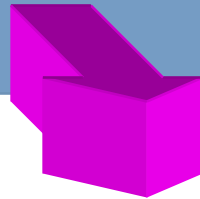
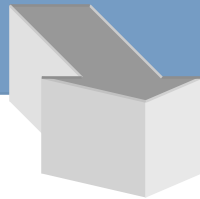
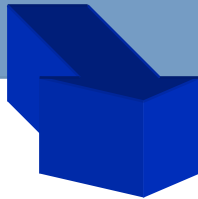
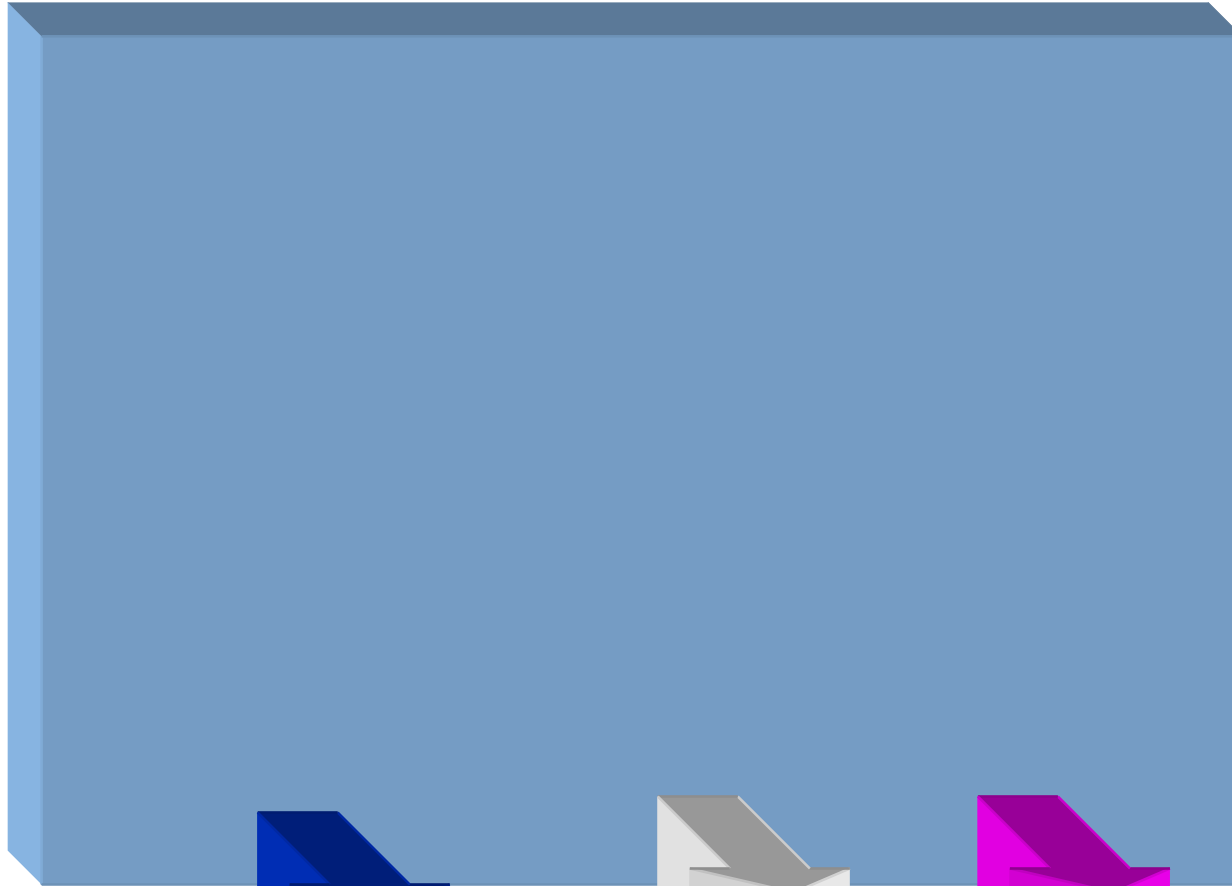
Medie dei punteggi relativi alle risposte alle domande delle 5 fasi del pensiero critico



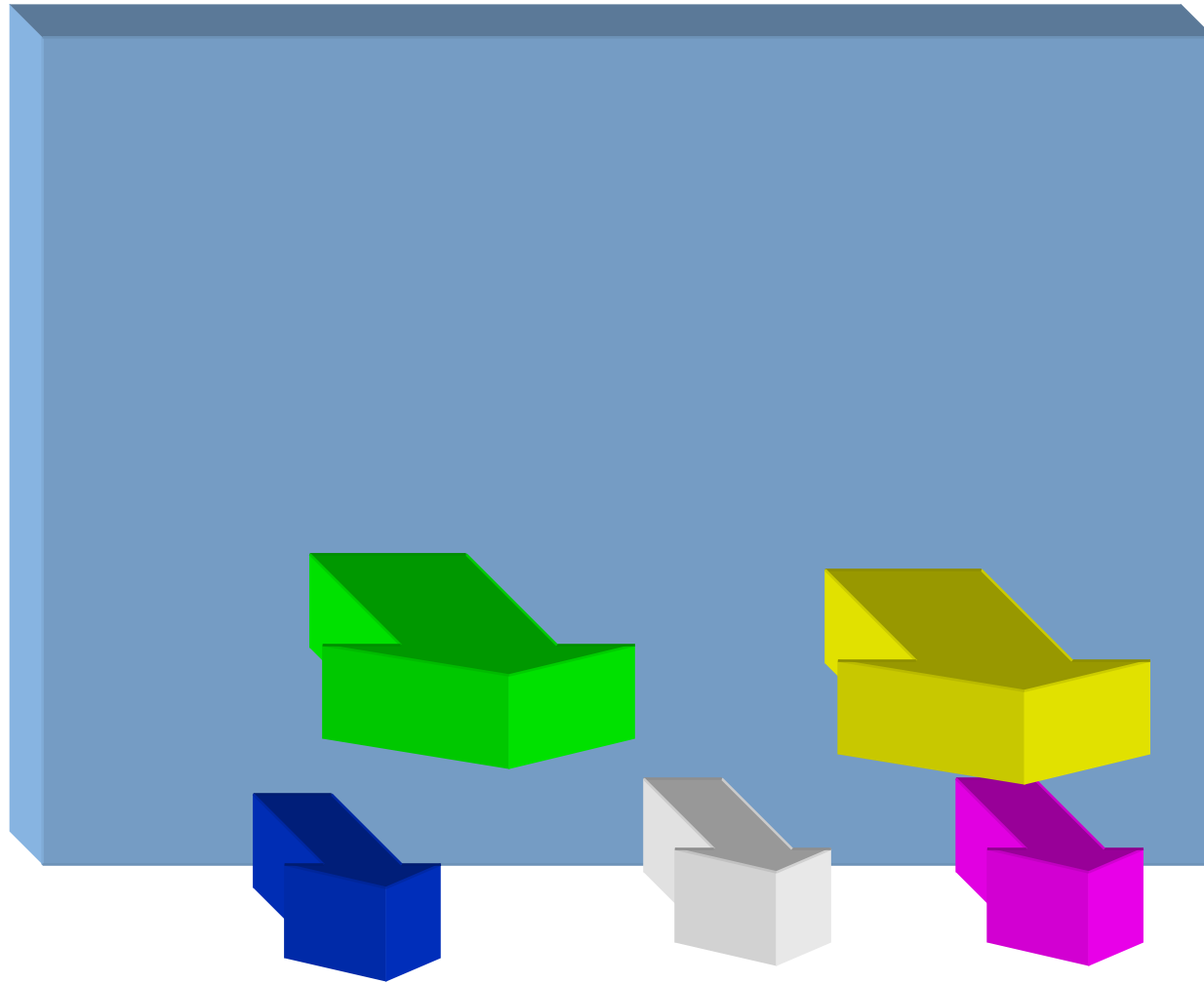
PROBLEMA MATEMATICO

Medie dei punteggi relativi alle risposte alle domande delle 5 fasi del pensiero critico

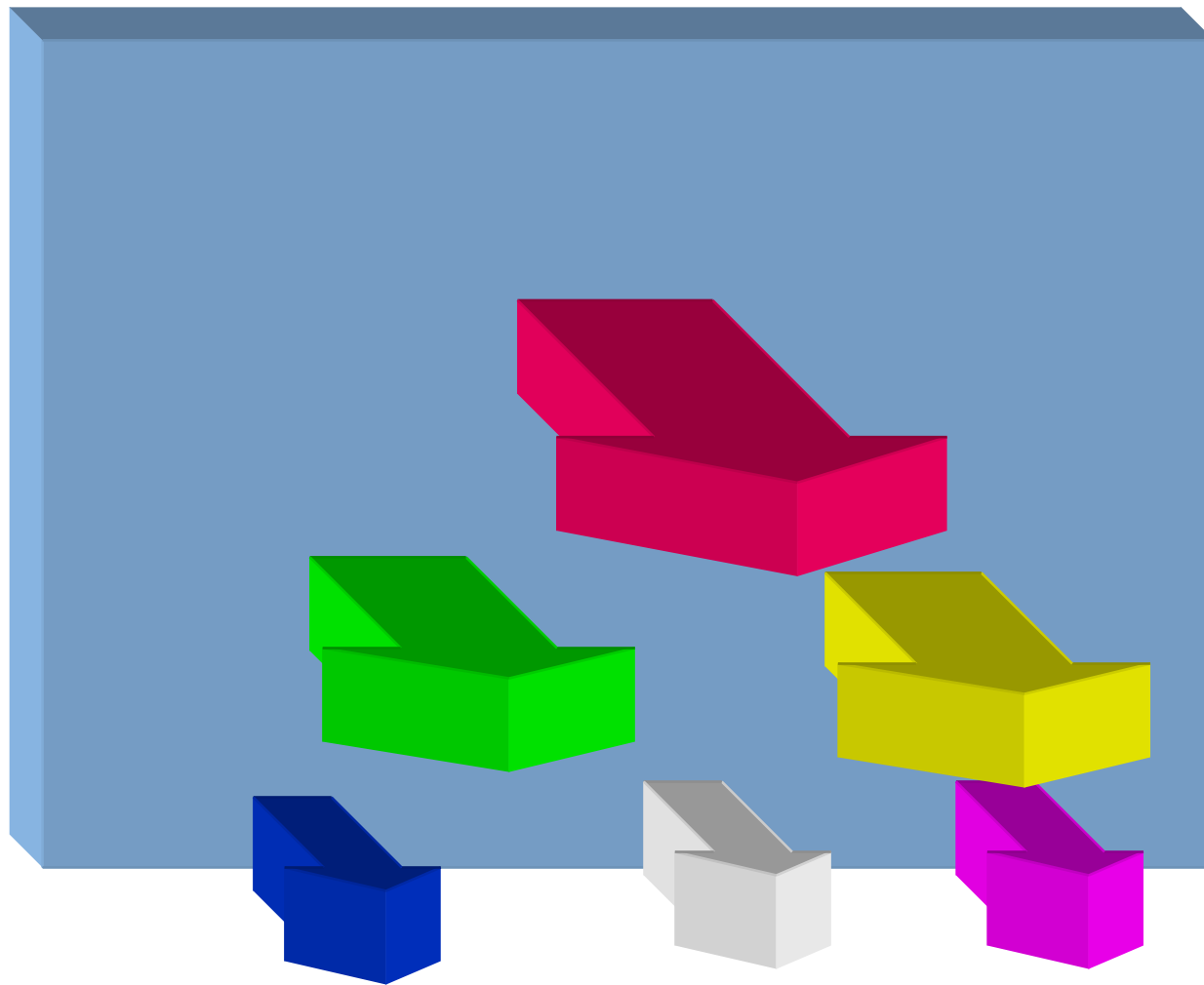




STRATEGIE



STILI



MODI DI
PENSIERO

Classificazione degli stili [1]

Rappresentazioni

- Visivo vs verbale/astratto
- Esempi concreti vs formulazioni generali
- Mappe vs narrazioni

PENSIERO
PARADIGMATICO

classi

sistematico

a-contestuale

spiegazione

nomotetico

leggi

scienza

PENSIERO
NARRATIVO

prototipi

euristico

contestuale

interpretazione

idiografico

storie

quotidianità

Classificazione degli stili [2]

Processi

- . Azione vs lavoro mentale
- Dettagli isolati vs quadri globali
- Sequenziale vs simultanea
- Intuitivo vs sistematico

Classificazione degli stili [3]

Atteggiamenti

- Schemi abituali vs ristrutturazione di schemi
- Acquisizione ritentiva vs comprensione/personalizzazione

UN PO' DI VARIETÀ



Mettiti i vestiti
nel modo
GIUSTO!



Uffa! Certa
gente non
sopporta un
po' di varietà



ADATTATORE

obiettivo: fare meglio

sta dentro il sistema

preciso, metodico

affidabile, costante

graduale, sequenziale

efficiente

prevedibile, "burocratico,

prudente, evita rischi,
conflitti e trasgressioni

conformista

INNOVATORE

obiettivo: fare diversamente

mette in discussione il sistema

impreciso

frettoloso

simultaneo

ha molte idee

cerca il cambiamento,

affronta rischi,
incertezze, conflitti

anticonformista,
ha nuovi punti di vista

PENSIERO SINISTRO

analitico

logico

verbale-astratto

realistico

sicuro

copia, ripete

apprende
intenzionalmente

apprende nel contesto formativo

attento

pianifica

PENSIERO DESTRO

globale-sintetico

intuitivo

visivo-motorio

fantasioso

avventuroso

inventa

apprende
incidentalmente

apprende nel contesto extra-formativo

distratto

accetta imprevisti,
cerca cambiamento

Operativamente ...

La storia del falegname

Il signor Francesco in occasione del matrimonio del nipote Valentino, che si celebrerà il 10 dicembre, pensando ai preparativi necessari alla realizzazione della festa, si rivolge alla moglie dicendo: "Valentino deve arredare la casa nuova e ho saputo che ha bisogno di un armadio da mettere in anticamera. Visto che non riesce a trovarne uno della dimensione giusta ho pensato, come regalo di nozze, di farne fare uno su misura".

"Hai avuto una buona idea, - risponde la moglie, e aggiunge - sarà un regalo molto gradito. Ma... a chi pensi di rivolgerti per costruire l'armadio?"

Francesco continua: "Conosco molto bene due artigiani che incontro ogni mattina al bar. Sai, il signor **Marco è preciso ed abitudinario: prende il solito caffè e lo paga rigorosamente tutti i giorni, anche se il signor Giuseppe tiene un conto aperto per ogni cliente abituale. Il signor **Giulio** invece mi stupisce sempre perché ogni mattina fa colazione in maniera diversa: caffè, tè, cappuccino, cioccolata... cambia spesso per provare nuovi gusti ed esce esclamando "Metta sul conto!". Ho saputo che entrambi lavorano seriamente e sono molto bravi e quindi non so proprio a chi rivolgermi..."**

Facendo attenzione alla descrizione letta nel brano, a quale dei 2 artigiani pensi di assomigliare di più?

Dopo aver deciso a quale dei due artigiani rivolgersi, Francesco nel mese di giugno telefona: "Buongiorno! Ho proprio bisogno di lei perché mio nipote Valentino si sposa e vorrei che lei realizzasse un armadio adatto alla sua anticamera. Forse chiamo un po' in anticipo ma è la prima volta che mi rivolgo ad un falegname e non conosco il tempo necessario per la realizzazione di un mobile". L'artigiano risponde: "Non si preoccupi signor Francesco. Se mi lascia un recapito la richiamerò dopo il periodo estivo." Francesco ringrazia per la disponibilità e lascia il numero telefonico.

All'inizio di settembre il falegname programma il suo lavoro e riflette su quando fissare l'appuntamento per il signor Francesco.

Il falegname può programmare il lavoro in **due modi diversi.
Leggi attentamente le due possibilità e indica come ti comporteresti se fossi tu il falegname.**

A) L'artigiano osserva la sua agenda e vede che il primo giorno in cui non ha impegni è il 27 settembre. Decide così di dedicarlo al signor Francesco.

B) L'artigiano valuta che, per la realizzazione del lavoro, sono necessarie circa 40 ore e le distribuisce nel tempo, considerando anche gli altri impegni già fissati e annotati sull'agenda, in modo da consegnare l'armadio per i primi di dicembre. Fissa l'appuntamento per il 25 ottobre.

Il giorno fissato Francesco si reca al negozio. Si è fatto dare dal nipote Valentino le misure precise che serviranno all'artigiano ma non ha proprio idea di come potrà essere fatto l'armadio. E' curioso di sentire le proposte del falegname.

L'artigiano propone **due alternative, ugualmente valide, al signor Francesco. Indica quale sceglieresti se tu fossi Francesco.**

A) "Guardi Francesco, ho a disposizione una vasta scelta di modelli. Decidiamo insieme l'armadio più adatto all'occasione. Potrei realizzarlo come questo qui, in acero, ma per un regalo importante come il suo le consiglio un legno più pregiato, come il noce, o il mogano se preferisce. Possiamo scegliere se orientarci su uno stile semplice, classico o su qualcosa di più elaborato". Il falegname prende le misure e calcola così la quantità di legno occorrente.

B) Il falegname mostra a Francesco un buon legno che, secondo lui, potrebbe essere utilizzato per l'armadio e che è di quantità sufficiente per realizzare il modello che ha pensato per l'occasione. Abbozza il modello su un foglio di carta. Il signor Francesco gradisce il progetto e quindi si lasciano con l'idea di ritrovarsi successivamente per verificare il lavoro mentre procede.

Francesco torna a casa soddisfatto e descrive alla moglie il tipo di armadio che ha scelto.

Lei, dopo aver ascoltato con interesse il marito, domanda: "Hai chiesto quanto ti costerà la realizzazione dell'armadio considerando il costo della manodopera, del legno e delle rifiniture?". "Hai ragione - risponde il marito - sono stato proprio uno sciocco! Ora chiamo il falegname e gli chiedo un preventivo... "Buongiorno, sono Francesco. La chiamo per avere un'idea di quanto mi verrà a costare il mobile".

L'artigiano può rispondere in **due modi. Se tu fossi il falegname come ti saresti comportato? Indica la risposta.**

A) L'artigiano risponde che non può dire il costo finale del mobile, in quanto a priori non può sapere esattamente quante ore saranno necessarie per la realizzazione; non conosce il costo esatto del legno e non ha ancora pensato alle rifiniture.

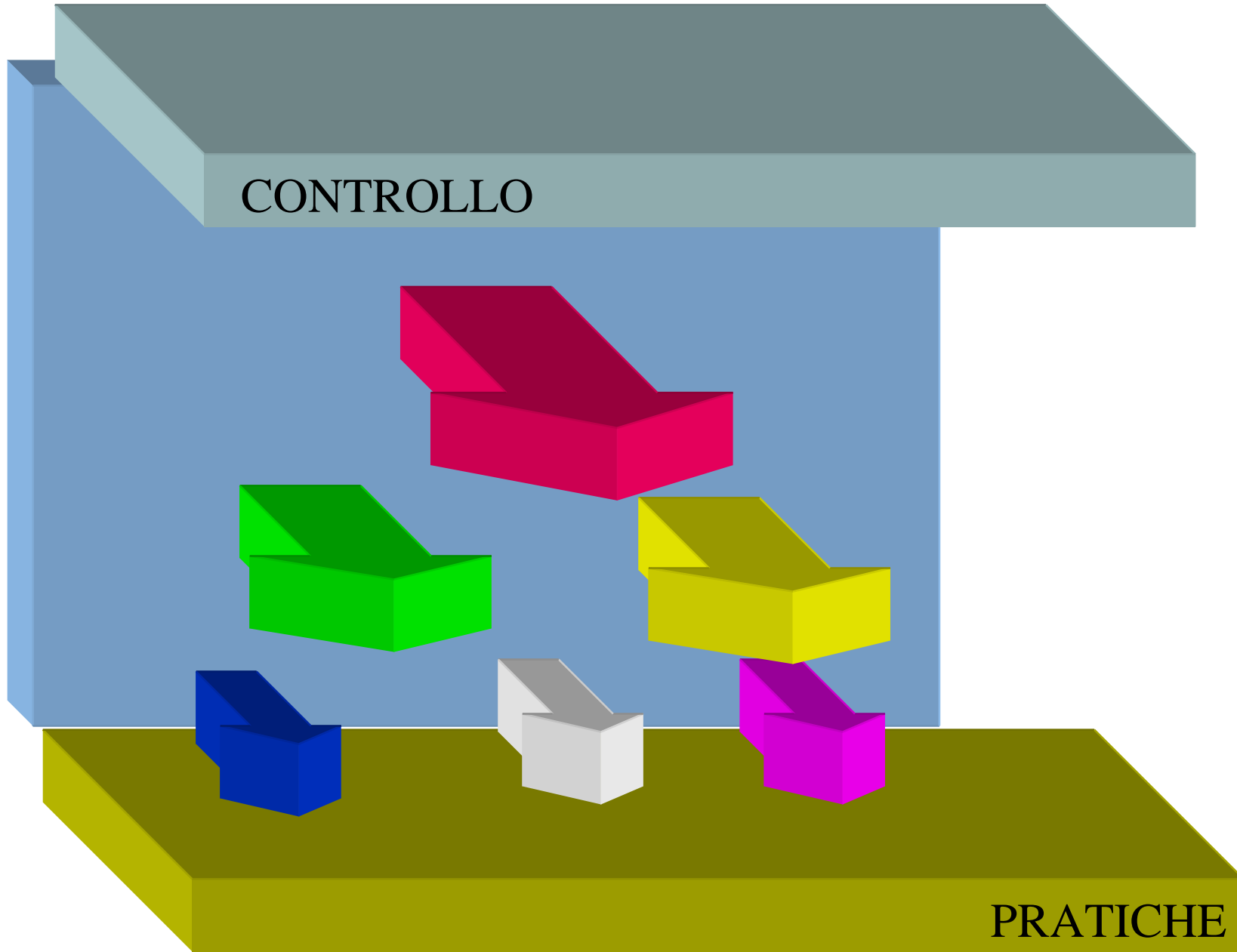
B) L'artigiano fa un rapido calcolo della somma del costo dei materiali e del costo della manodopera necessaria per la produzione del mobile dandogli un'idea approssimativa del costo complessivo.

Il falegname ed i suoi assistenti iniziano a costruire il mobile. Valentino, il futuro sposo, vuole controllare che l'artigiano faccia un buon lavoro e si accorda con lui per una serie di appuntamenti. Come fissare gli incontri? Indica cosa avresti detto a Valentino se tu fossi il falegname.

A) "Ho deciso di dedicare 2 ore al giorno per questo lavoro e prevedo così di mostrarle il mobile ogni 3 settimane per essere sicuro che tutto proceda nel migliore dei modi. Lei potrà suggerirmi le rifiniture che preferisce. La consegna è prevista per il 23 novembre.

B) "Se vuole può passare in negozio fra un mese e mi dirà se ci sono eventuali modifiche da apportare all'armadio. Se tutto va bene le consegnerò il lavoro per il 3 dicembre".

CONTROLLO



PRATICHE

Flavell

Controllo dei compiti cognitivi attraverso 4 componenti:

- Mete cognitive
- Conoscenze metacognitive
- Esperienze metacognitive
- Atti cognitivi

Brown

Aspetti del **controllo** metacognitivo:

- Rendersi conto dell'esistenza di un problema
- Saper predisporre la propria prestazione
- Pianificare l'attività cognitiva
- Registrare e guidare l'attività cognitiva in relazione agli obiettivi

Operativamente ...

“E’ arrivato il giorno della partenza. Ad aspettarvi all’ingresso dell’azienda ci sono tre pullman, perché siete in tanti. Speri tanto che i tre autisti del pullman abbiano pensato a tutto e non si siano sbagliati in niente. Tuttavia, ti sembrano un po’ distratti. Infatti, tutti e tre hanno sbagliato in qualcosa.”

Prova a dire chi di loro ha sbagliato di più

“l’autista non ha messo le tendine”

“i passeggeri arrivano sudati”

A

“l’autista ha dimenticato di fare la benzina”

“il pullman si ferma; i passeggeri arrivano in ritardo”

B

“l’autista non ha controllato se la radio funziona”

“i passeggeri non possono ascoltare la musica”

C

“Finalmente siete arrivati. I vostri amici vi accolgono calorosamente e vi invitano subito a fare un nuovo gioco: costruire una capanna. Nel vostro gruppo ci sono tre persone che potrebbero riuscire nell’impresa:

A - Bobo, che sa molte cose sulla montagna;

B - Jimmy, che sa fare molti giochi

C - Pedro, che è furbo e che è bravo a risolvere i problemi.

Da quale di questi tre ti faresti aiutare?”

Esempio di item tratto dalla "Metastoria Tesoro", riferito alla dimensione *valutazione dei dati* (analisi dei pro e dei contro)

«Con l'aereo e un traghetti avete raggiunto il posto abitato più vicino all'isola di Шфжэб. Da qui dovete proseguire in barca. Avete la possibilità di noleggiarne una da tre pescatori locali: AngAng, Bronz, Ciribillo.

La barca che vi noleggia AngAng è molto costosa e robusta
La barca che vi noleggia Bronz è lenta e costa poco
La barca che vi noleggia Ciribillo è leggera e veloce.»

Da chi decidi di noleggiare la barca?

Metti una croce in corrispondenza del pescatore da cui hai scelto di noleggiare la barca.

- A - AngAng
- B - Bronz
- C - Ciribillo

Esempio di item tratto dalla "Metastoria Computer", riferito alla dimensione *monitoraggio dell'errore*

«Mentre stai tornando dal laboratorio di riparazione ti chiedi come è possibile che il tuo computer sia stato colpito da un virus. In particolare, ti stai chiedendo se tu non abbia fatto qualcosa di sbagliato che abbia fatto prendere il virus al computer.»

Quale di questi tre errori potresti aver commesso? Scegli l'errore che ti sembra più probabile.

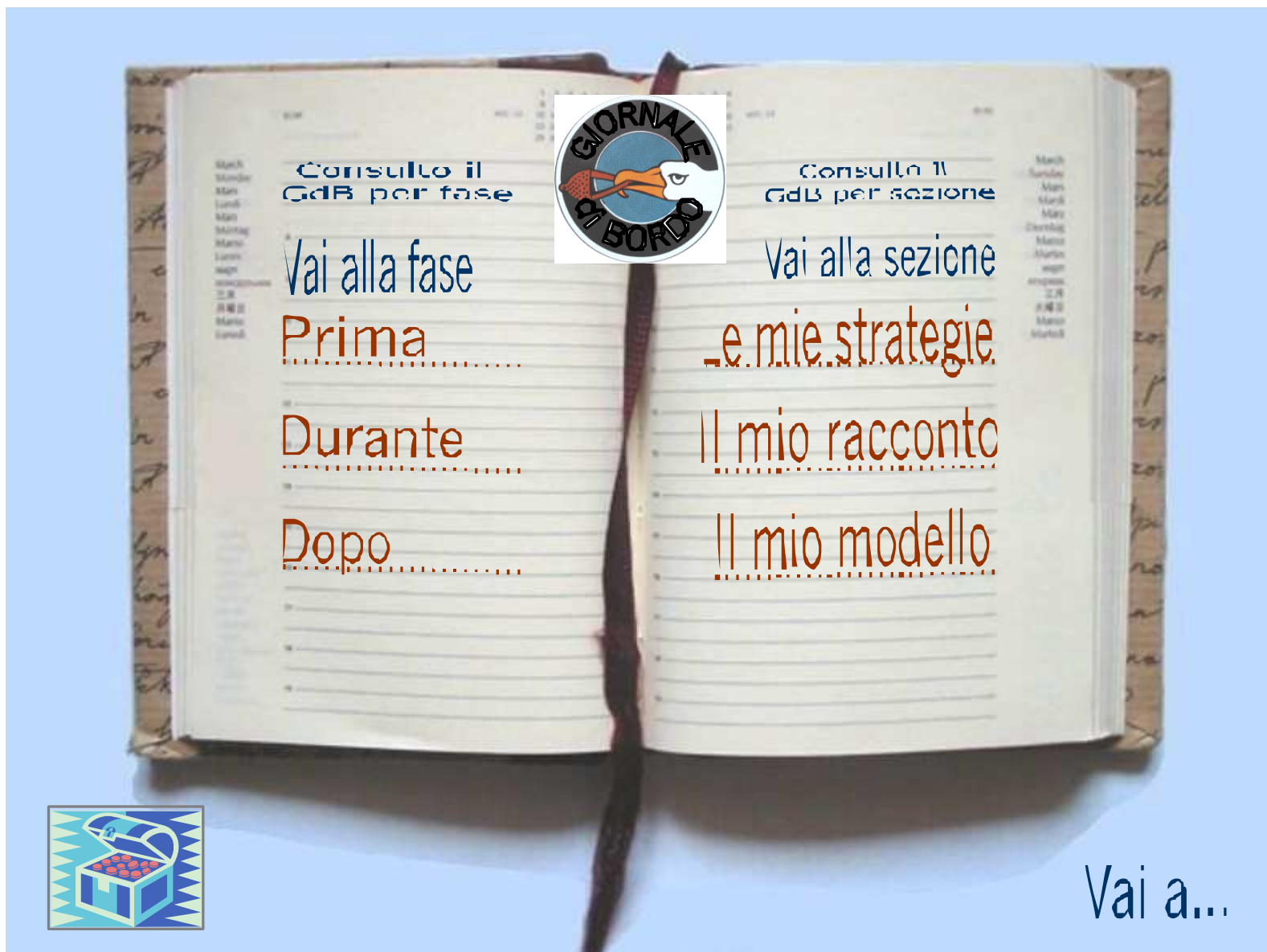
Metti una croce in corrispondenza dell'errore che hai scelto.

A – Il computer nel tuo ufficio è usato da tante persone e qualcuno potrebbe aver introdotto, senza volerlo, il virus

B – Non hai messo nel computer l'antivirus, quel cioè quel programma del computer che blocca i virus

C – Sei uscito dall'ufficio e hai lasciato la porta aperta; è così entrata un'organizzazione segreta che ha messo il virus nel tuo computer

Il menu del GdB



Una pagina del GdB: livello *Le mie strategie*



LE MIE STRATEGIE: prima

Che cosa ti aspetti di ottenere?

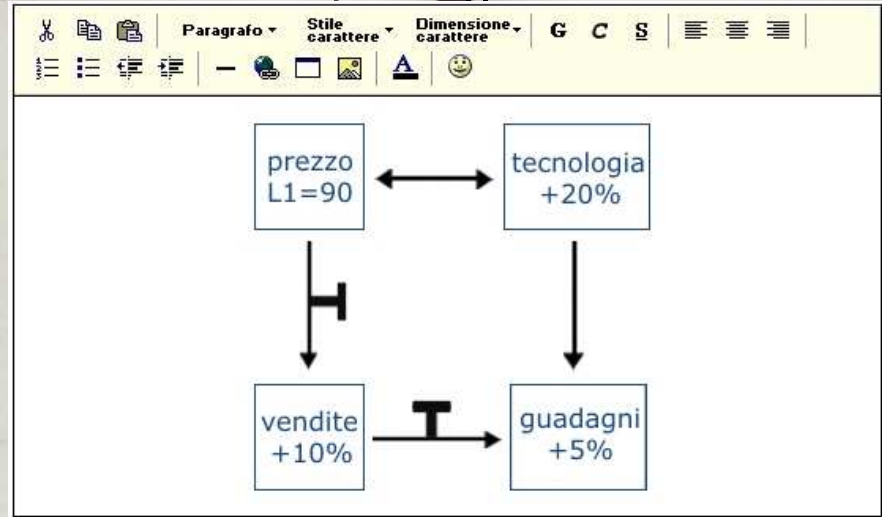


Vai a...

Una pagina del GdB: livello *Il mio modello*



IL MIO MODELLO DEL SISTEMA



Vai a...



www.unicatt.it/spaee

