

2  
2016

ANNO  
LXII

I PROBLEMI  
DELLA PEDAGOGIA

I PROBLEMI DELLA PEDAGOGIA

# I PROBLEMI DELLA PEDAGOGIA

2  
2016

QUADERNI  
*Questioni pedagogiche e didattiche*

*Rivista fondata da LUIGI VOLPICELLI*

ISSN: 0032-9347

ea  
ANICIA

ea  
ANICIA

QUADERNI  
I PROBLEMI DELLA PEDAGOGIA

Rivista bimestrale diretta da IGNAZIO VOLPICELLI



*Questioni pedagogiche e didattiche*



# Contenuti digitali, *app* e *learning object*. Una riflessione critica

di *Alessio Fabiano\**

**Abstract:** Spesso ci capita di sentire che la società che viviamo oggi è la società della conoscenza. La definizione di *knowledge society*<sup>1</sup>, da un punto di vista pedagogico, lascia molti interrogativi aperti, poiché rischia di spostare l'attenzione dalle capacità educative dell'uomo alle possibilità offerte dalle Information and Communication Technologies<sup>2</sup>.

La grande diffusione delle tecnologie in ogni ambito e settore pone da tempo, la questione dell'opportunità di un adeguamento anche da parte delle istituzioni scolastiche. Come diretta conseguenza della polarizzazione del dibattito sui Nativi Digitali, anche su questo tema esiste una contrapposizione tra chi sostiene che le tecnologie vanno introdotte a scuola in modo massiccio, rivoluzionando il modo attuale di fare didattica, e chi invece si attesta su posizioni più prudenti. La comprensione e l'apprendimento di nuove conoscenze sarebbero, invece, enormemente potenziati dai canali non verbali (visualizzazioni, animazioni, simulazioni, giochi, ecc.) resi disponibili dalle tecnologie digitali.

**Abstract:** We often hear that the society in which we live is the knowledge society. The definition of knowledge society, from an educational point of view, leaves many questions open, as it risks shifting attention from the educational capacities of man to the possibilities offered by Information and Communication Technologies. The widespread use of technology in every area and field has focalized the question about the opportunity of an adjustment by educational institutions. The debate on Digital Natives, also on this issue there proposes a contrast between those who argue that technologies should be introduced massively in the school and those who are more cautious. Instead, the understanding and learning of new knowledge would be greatly enhanced by non-verbal channels (visualizations, animations, simulations, games, etc.) available by digital technologies.

**Parole chiave:** Educazione, nativi digitali, ICT, apprendimento, tecnologie

**Keywords:** Education, Digital Natives, ICT, Learning, Technologies

---

\* Dottore di ricerca in discipline pedagogiche presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università della Calabria.

<sup>1</sup> Una società della conoscenza genera, processi, azioni e mette a disposizione di tutti i membri della società della conoscenza che può essere utilizzato per migliorare la condizione umana. Una società della conoscenza differisce da una società dell'informazione in quanto il primo serve per trasformare le informazioni in risorse che consentono alla società di adottare misure efficaci, mentre il secondo solo crea e diffonde i dati grezzi. La capacità di raccogliere e analizzare le informazioni è esistito in tutta umana storia. Tuttavia, l'idea della società della conoscenza attuale si basa sul notevole aumento nella creazione e diffusione di dati le informazioni che deriva dalla innovazione delle tecnologie dell'informazione.

<sup>2</sup> D'ora in poi, nel testo, ICT.

## 1. Dall'apprendimento digitale alla mobile learning

Negli ultimi anni abbiamo assistito ad un notevole cambiamento a livello di disponibilità tecnologica. Fino ad un po' di tempo fa non esistevano ad esempio i *netbook*. Oggi invece esistono nuovi portatili leggerissimi, piccolissimi, *touch screen* e a basso costo che hanno sostituito gli ingombranti e pesanti computer.

Ci sono in circolazione gli *ebook reader multitouch* che stanno superando le LIM, *smartphone* sempre più PC e sempre meno telefoni; tutta la famiglia iPhone, l'ultimo con schermo full HD, iPod, iPad, e le loro imitazioni *tablet*.

Questi apparecchi tecnologici, molto diffusi nei giovani, pur presentando hardware multifunzione, propongono una specializzazione di ritorno degli strumenti in tre funzionalità fondamentali: produzione di materiali multimediali, lettura di testi e contenuti, navigazione e comunicazione<sup>3</sup>.

Bisogna ragionare su queste 3 funzioni e sulla loro applicazione nelle classi<sup>4</sup> considerando che negli ambienti extra scolastici i nativi digitali ne fanno già utilizzo e senza dimenticare la dimensione della diversa abilità o dei disturbi dell'apprendimento. In questo caso le riflessioni sulle dotazioni personali e sulla tipologia di postazioni di tecnologia assistiva sono centrali, anche se va considerata l'importanza di hardware *full inclusion* che permetta un'effettiva integrazione nel cammino dell'intera classe<sup>5</sup>.

Il nativo digitale, in conclusione deve essere guidato all'apprendimento dal docente attraverso le nuove tecnologie e le nuove tecniche educative che partendo dal web contempli anche la prospettiva del *mobile learning*<sup>6</sup>.

Per questo diventa fondamentale assicurare a tutto l'ambiente scolastico l'utilizzo delle nuove tecnologie che consentano magari anche di lavorare per esempio da casa o studiare con il proprio pc consultando magari anche la biblioteca.

---

<sup>3</sup> M. Rotta, M. Bini, P. Zamberlin, *Insegnare e apprendere con gli ebook. Dall'evoluzione della tecnologia del libro ai nuovi scenari educativi*, Garamond, Roma 2010.

<sup>4</sup> G. Roncaglia, *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Laterza, Roma-Bari 2010.

<sup>5</sup> AA.VV., *Tecnologie educative per l'integrazione. Nuove prospettive per la partecipazione scolastica degli alunni con disabilità*, in Studi e Documenti degli Annali della Pubblica Istruzione, n. 127, Le Monnier, Firenze 2009.

<sup>6</sup> E. Salucci, *Web 2.0 e scuola tra didattica e organizzazione*, Didamatica Brescia 2009.

Come già detto l'impatto delle nuove tecnologie in età scolare, la digitalizzazione dei processi di apprendimento e dei contesti educativi rappresenta il cuore di questa ricerca in cui si prova a mettere a fuoco un nuovo paradigma pedagogico in cui nativi digitali, docenti e famiglia coabitano ognuno col proprio ruolo e la propria autonomia.

In questo discorso la figura del docente è centrale perché oltre a mediare l'impatto delle nuove tecnologie nei processi di apprendimento prova ad esaltare nuove competenze che consentano agli stessi nativi digitali di vivere liberamente lo spirito del proprio tempo senza dimenticare quella scala valoriale che fa dell'uomo un abitante del mondo.

Spesso abbiamo accennato studi internazionali e realtà europee ma dovremmo pensare una via italiana all'utilizzo delle nuove tecnologie a scuole che non sia una brutta copia o una pessima replica di ciò che si fa altrove.

La via per l'introduzione di software e contenuti digitali non può essere che quella dell'integrazione tra risorse; non tanto per ossequio ad una conservazione culturale, quanto perché è la strategia che in tutti gli ambiti lavorativi ed anche personali è adottata.

Il *blended*, inteso come integrazione di modi, tempi e strumenti dell'apprendimento, può favorire un'introduzione del digitale in classe. A supporto di approfondimenti, lezioni dialogate, sperimentazione attiva o riflessione trasformativa, ma sempre tramite oggetti digitali che compaiono a schermo. Ma c'è un altro aspetto di carattere generale che ha una sua importanza nella diffusione del digitale: abituati a libro e quaderno e a forme diverse di espressione – scritto e orale – è difficile “manovrare” oggetti come quelli digitali che non presentano gerarchie, ma aspettano di essere ordinati da noi e, quindi, è complesso orientarsi nella selva di documenti digitali esistenti e producibili<sup>7</sup>. Eppure, la categoria degli oggetti è quella per cui, “siamo estremamente attrezzati”, sin dalla più tenera età, “abbiamo per loro occhi migliori che per i concetti”, più esposti ad equivoci<sup>8</sup>. La nostra diffidenza per gli oggetti ricorda – per analogia – lo

---

<sup>7</sup> D. Barca, Il blended learning nella formazione a distanza. Formare con l'integrazione, formare all'integrazione, con E. Proietti in Competenze per lo sviluppo delle risorse umane, a cura di A. Quagliata, Armando Editore, Roma, 2008. Pagg. 89-92.

<sup>8</sup> M. Ferraris, *Documentalità*, Laterza, Roma-Bari, 2009. Op. cit. p. 11.

stesso rapporto che intercorre tra l'uso del *touch screen* e quello del mouse. Abituati come siamo alla coordinazione mano/occhio in uno spazio inesistente che è il tappetino, ci sembra anomalo l'uso della mano a schermo, che invece rappresenta una fruizione naturale. Una parola d'ordine diventa esemplificare, cioè di fronte all'abbondanza di fonti, selezionare oggetti che siano esempio, modello, che contengano in sé l'esemplarità: "Al deserto è preferibile la giungla, ma soprattutto il catalogo"<sup>9</sup>. Per dirla con i nostri studenti, è l'importanza della *playlist*, che facilita l'impiego delle risorse digitali e costituisce un banco di prova per le capacità di organizzazione. Del resto, il ruolo della selezione dei riferimenti diventa centrale anche nella "società dei link" in cui ci troviamo per la quale la coda lunga dei collegamenti in rete può essere chiacchiericcio ma anche autentica costruzione della conoscenza. In sostanza, quando si punta sul valore simulativo della LIM non si può dimenticare che esso è debitore degli oggetti digitali e, in quanto tale, impone strategie di selezione, presentazione e accumulo sullo schermo. Al pari dell'hardware, programmi e contenuti si aggiornano continuamente. La tendenza (molto 2.0) è quella cloud computing, la virtualisation<sup>10</sup>: piattaforme, software e infrastrutture collocati nel Web alle quali i *device* accedono da remoto grazie alla connessione. È la rivoluzione copernicana del nostro modo di intendere il possesso e l'uso degli strumenti per l'apprendimento; anzi, il suo spossessamento, perché il sistema operativo, i pacchetti di software, i contenuti non sono nel PC, ma Web based, in Internet. Per qualcuno rappresenta il vero senso del 2.0 e delle sue frontiere più avanzate<sup>11</sup>, per altri costituisce una fonte di risparmio perché gran parte di queste risorse sono gratuite, in generale può essere uno strumento per assicurare il traffico di dati in un unico ambiente virtuale (più facilmente controllabile rispetto ad ogni singolo PC). In questa prospettiva è utile disporre ed organizzare la raccolta di elenchi di link a software e materiali di libero accesso, da distribuire anche con le chiavette USB o da mettere online sul sito della scuola, o anche guide, tutorial per l'impiego

---

<sup>9</sup> Ibidem. Op. cit. p. 13.

<sup>10</sup> B. Berenfeld, H. Yazijian, *The future of education lies in the cloud*, eSchool News, February 5, 2010, <http://www.schoolnews.com/2010/02/05/the-future-of-education-lies-in-the-cloud/?2/5/10>.

<sup>11</sup> G. Bonaiuti (a cura di), *E-learning 2.0*, Erickson, Trento 2006.

delle risorse su Internet. Il mondo dell'open source è ricco di soluzioni di ogni genere, molte anche portatili, vale a dire lanciabili direttamente dalle memorie USB. La selezione dei software imprescindibili è strettamente legata al tipo di "produttività" di materiali didattici. Tanto più si intende realizzare risorse multimediali, tanto più devono essere acquisiti applicativi affidabili e di semplice impiego. La finalizzazione dei prodotti di docenti e studenti è la realizzazione di repository di contenuti da costruire dove far afferire le risorse della classe e quelle realizzate nei dipartimenti disciplinari. Non è l'esaltazione del fai-da-te, ma è la conseguenza dello sfruttamento della riusabilità dei materiali digitali, nonché di un utilizzo delle tecnologie orientato al prodotto/documentazione dei processi attivati.

## **2. Contenuti digitali, app e learning object**

I contenuti digitali delle scuole, se molto attagliati alle esigenze delle singole classi e semplici da riutilizzare, non sempre assicurano standard qualitativi adeguati non solo da un punto di vista contenutistico, ma anche formale. Se si diffonde l'idea che, al fianco di percorsi di studio completi e modificabili si diffondano singole "tessere digitali", *asset* in gergo, allora un intervento professionale su questi materiali è necessario, anche solo per assicurare una fruizione su strumenti diversi come un lettore multimediale, per esempio, la PSP o la LIM. È l'altra faccia della medaglia dell'impiego dei contenuti didattici e tira in ballo l'editoria ed il suo nuovo ruolo nel passaggio dal testo cartaceo al digitale: rispetto dei diritti d'autore e globale qualità del prodotto si pongono come due degli ambiti privilegiati dell'intervento degli editori.

Nel dibattito attualmente in corso sul libro di testo a "formato misto", digitale e cartaceo, sta sorgendo una realtà nuova di messa a disposizione dei materiali didattici: l'abbonamento al sito che fornisce contenuti. Non è una prassi molto diffusa presso le scuole; è, piuttosto, una modalità che sta prendendo corpo presso le biblioteche che, per poter allestire sul Web emeroteche, audioteche, videotecche con cataloghi significativi, assicurano pagando cifre minime ai propri utenti abbonamenti gratuiti a cataloghi di risorse audio, video, testuali. Quella dell'abbonamento ai siti che canalizzano queste risorse, come anche le risorse aggiuntive del libro di testo, è una delle

strade del futuro, che permetterà a tutti gli studenti ed i professori di accedere in quanto scuola a risorse che, altrimenti, in quanto singoli avrebbero costi di accesso improponibili<sup>12</sup>. Nella scelta dei software può avere un senso l'introduzione di qualche categoria per inquadrarne le potenzialità. Essenzialmente 4 le famiglie: per approfondire (realizzare pdf, presentazioni); per dialogare (via video, via audio, uno a uno o uno a molti); per sperimentare attivamente (creare animazioni, simulazioni, presentazioni dinamiche ed interattive, esercizi); per la riflessione trasformativa (costruire a più mani oggetti digitali modificabili, riusabili, come mappe, presentazioni multimediali, montaggi audio-video). La diffusione degli smartphone ha introdotto una nuova categoria di applicazioni/contenuti, le *Apps*: a metà tra il software e il *learning object*, si tratta di programmi di produttività, di servizio o di fruizione, in qualche maniera chiusi, aggiornabili grazie alla connessione online da chi li ha realizzati, permettono di avere a disposizione molteplici dati, esercizi, animazioni. Le *Apps* sono, per questo, applicazione e contenuto allo stesso tempo. La filosofia di creazione e di sfruttamento è opposta a quella del cloud computing: si tratta di risorse scaricabili e aggiornabili da remoto ma utilizzabili in qualsiasi momento senza connessione, da locale. Alla luce di tutto questo, quale sarà la risorsa del futuro? Probabilmente il video e la sua rielaborazione. Utile a documentare, insegnare, manipolare contenuti, può diventare uno degli strumenti intorno a cui realizzare formazione e servizi per tutte le classi.

Parlare di ambienti online per l'apprendimento significa nel contesto scuola adattare una qualsivoglia proposta al rapporto particolare che esiste nel contesto didattico tra spazi e tempi dell'apprendimento, molto centrati sulla presenza. Tuttavia l'esigenza di dotare le classi e la scuola di spazi nel Web per la collaborazione, la comunicazione e la documentazione nasce perché è un collante di tutto il mondo digitale che abbiamo visto finora. In maniera da coniugare il tradizionale agire d'aula con l'*anytime, anywhere* tipico del Web 2.0 ed estendere l'ambiente di apprendimento ad altri tempi e spazi della scuola e della vita di studenti e docenti. L'irruzione, poi, degli strumenti di social network anche negli ambiti formativi ha offerto degli

---

<sup>12</sup> Come Medialibraryonline, un catalogo bibliotecario e non (a pagamento) di contenuti digitalizzati ed indicizzati che raccoglie materiali presenti (e sparsi) in numerosi altri portali di informazione, lavoro e studio <http://www.medialibrary.it/home/home.aspx>

strumenti online (blog, wiki, community, rss) gratuiti e facilmente accessibili che spesso, per la rapidità di impiego, in molte realtà didattiche costituiscono di fatto gli spazi nel Web in cui poter comunicare e scambiare documenti ed informazioni<sup>13</sup>. Infatti, riproducendo funzioni di collaborazione, comunicazione e documentazione che un tempo erano appannaggio di piattaforme specifiche, hanno sostituito l'implementazione di ambienti proprietari o comunque appartenenti alle scuole. Più semplice l'adozione di ambienti Web based di libero accesso (edumodo, community.eun, wikidot) che non richiedono né spazi né risorse dedicate, ma hanno come aspetti di debolezza il rischio di perdere le risorse postate e di non gestire eventuali "cadute" del sito. In un caso o nell'altro a livello di scuola è bene progettare l'adozione con compiti e ruoli definiti e modalità di impiego standardizzate. Se si parla di ambiente per l'apprendimento non si può non intendere che la scuola 2.0 dovrebbe intervenire anche sui *setting* d'aula e sull'estensione dell'apprendimento in altri spazi, della scuola o non<sup>14</sup>. Le tecnologie offrono nuovi hardware come ad esempio i banchi interattivi che possono contribuire a ridisegnare lo spazio; ma anche l'implementazione di nuove opportunità. L'estensione può avvenire anche nei confronti di altri ambienti qualificanti per l'apprendimento come la biblioteca scolastica o eventuali spazi di studio individuale; la connettività e l'esistenza di ambienti online potrebbe far diventare tutta la scuola spazio complessivo di studio e apprendimento.

### 3. Conclusioni

Le due ultime considerazioni sulla scuola 2.0 riguardano la formazione dei docenti e le forme della valutazione degli studenti.

Sulla trasformazione della figura del docente c'è una vasta letteratura. La figura del docente di fronte ai nuovi media e la trasformazione dei nuovi media stessi implica anche un ripensamento della formazione. Va sottolineato, in particolare, data la semplicità delle tecnologie e dei software a disposizione, l'inattualità di lunghe

---

<sup>13</sup> F. Bruni (a cura di), *Blog didattici: pratiche, narrazioni e riflessioni nel contesto italiano*, Form@re, n. 69, 2010.

<sup>14</sup> R. Baldascino, *Verso la scuola digitale: se la Classe diventa 2.0*, in "Rivista dell'istruzione" ed. Maggioli Rimini, n. 1, 2010, pp. 88-91.

formazioni dedicate all'addestramento. Strumenti come la LIM nei loro aspetti più concreti richiedono sempre meno tempo; diventa invece più complessa la loro introduzione nella lezione in classe. Insomma, l'alfabetizzazione necessariamente occuperà una parte residuale delle attività di formazione. Non sono da escludere anche interventi disciplinari su come introdurre determinate tecnologie nella "sceneggiatura" della lezione. Se gli interventi diventano spot, allora è necessario creare un filo rosso forte di continuità. Le soluzioni sono essenzialmente due: il riferimento sintetico della funzione strumentale (necessario per armonizzare tutte le azioni) e l'utilizzo del Web a sostegno della formazione, sia internamente alla scuola come ad esempio la creazione di un blog, di un *wiki*, o di una pagina di condivisione risorse sul sito, sia con il reperimento di risorse in Internet di autoformazione. In tal senso, gli interventi di formazione dovrebbero essere sempre finalizzati alla creazione di risorse digitali da collezionare negli ambienti di cui abbiamo parlato, magari attraverso lavori di gruppo interdisciplinari o riferiti ai dipartimenti disciplinari. Si tratta di una modalità molto operativa di accostarsi ai nuovi media e al tempo stesso utile a preparare materiali da usare in classe, subito operativi. Le problematiche dei curricula, delle competenze e, quindi, della valutazione, allorché si utilizzino una didattica mediata dalle nuove tecnologie, aprono uno squarcio su riflessioni ancora aperte; non è tuttavia molto evidente che e software in una scuola, la riflessione di partenza dovrebbe investire l'aspetto del rapporto tra età degli studenti, materie e curricula; dovrebbe, cioè, esser curata la costruzione condivisa a scuola di protocolli in cui suggerire quale strumento introdurre a seconda della classe frequentata dallo studente. In altre parole, rispetto a tematiche oggi molto presenti anche nell'opinione pubblica, a partire da quale classe va suggerito un utilizzo intensivo di un PC a testa? Come utilizzare un blog nelle elementari o nelle superiori? In sostanza un aspetto importante per il futuro può essere la diversificazione di tempi e modi dell'impiego a seconda della classe frequentata.

## Bibliografia

AA.VV., *Tecnologie educative per l'integrazione. Nuove prospettive per la partecipazione scolastica degli alunni con disabilità*, in Studi e Documenti degli Annali della Pubblica Istruzione, n. 127, Le Monnier, Firenze 2009.

- Anderson C.A., *A Neuroscience of Children and Media*, in *Journal of Children and Media*, 1, 2007.
- Antinucci F., *La scuola si è rotta*, Laterza, Roma-Bari, 2001.
- Baldascino R., *Verso la scuola digitale: se la Classe diventa 2.0*, in “Rivista dell’istruzione” ed. Maggioli Rimini, n. 1, 2010.
- Barca D., *Il blended learning nella formazione a distanza. Formare con l’integrazione, formare all’integrazione*, con Proietti E. in *Competenze per lo sviluppo delle risorse umane*, a cura di A. Quagliata, Armando Editore, Roma, 2008.
- Becta, *Implementing Web 2.0 in Secondary Schools: Impacts, Barriers and Issues*, 2009.
- Bennet S., Maton K., *Beyond the „Digital Natives. Debate: Towards a More Nuanced Understanding of Students’ Technology Experience”*, in *Journal of Computer Assisted Learning* 2010.
- Bonaiuti G., (a cura di), *E-learning 2.0*, Erickson, Trento 2006.
- Bruni F. (a cura di), *Blog didattici: pratiche, narrazioni e riflessioni nel contesto italiano*, Form@re, n. 69, 2010.
- Burza V. (a cura di), *La comunicazione formativa tra teorizzazione e applicazione*, Anicia, Roma 2012.
- Cantelmi T., Giardina Grifo L., *La mente virtuale*, San Paolo, Cinisello Balsamo 2002.
- Celentano M.G., Colazzo S., *L’apprendimento digitale. Prospettive tecnologiche e pedagogiche dell’e-learning*, Carocci, Roma 2011.
- Dewey J., *Democrazia e educazione*, La Nuova Italia, Firenze 1996.
- Ferraris M., *Documentalità*, Laterza, Roma-Bari, 2009.
- Ferri P., *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano, 2011.
- Fondazione Agnelli, *Rapporto sulla scuola in Italia 2010*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- Fondazione Censis, *I nativi digitali in Calabria*, Roma 2012.
- Gagliardi R., *Didattica e apprendimento*, Sellerio Editore, Palermo 2005.
- Gallelli R., Annacontini G. (a cura di), *E.brain. Sfide formative dai nativi digitali*, Franco Angeli, Milano 2011.
- Palfrey J., Gasser U., *Nati con la rete. La prima generazione cresciuta su internet. Istruzioni per l’uso*, Bur Rizzoli, Milano 2009.
- Pizzari R., Protetti C., Cultrera G., *La giostra multimediale 2.0. Editoria e nuovi media nell’era dei Social Networks*, Aracne Editrice, 2009.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, in *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, n. 5, October 2001.
- Roncaglia G., *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- Rotta M., Bini M., Zamberlin P., *Insegnare e apprendere con gli ebook. Dall’evoluzione della tecnologia del libro ai nuovi scenari educativi*, Garamond, Roma 2010.

Salucci E., *Web 2.0 e scuola tra didattica e organizzazione*, Didamatica Brescia 2009.

Spadafora G., *Formazione, persona, democrazia: una questione aperta*, in Persona e Società, Education Sciences e society, Armando, Roma, Anno 1, Numero 2 Luglio Dicembre 2010.

Tapscott D., *Net Generation. Come la generazione digitale sta cambiando il mondo*, Franco Angeli, Roma, 2011.

### **Sitografia**

<http://ec.europa.eu>

<http://educationduepuntozero.it>

<http://etext.lib.virginia.edu>

<http://linc.mit.edu>

[www.educational.rai.it](http://www.educational.rai.it)

[www.educazione&scuola.it](http://www.educazione&scuola.it)

[www.etnografiadigitale.it](http://www.etnografiadigitale.it)

[www.formez.it](http://www.formez.it)

[www.governo.it](http://www.governo.it)

[www.istruzione.it](http://www.istruzione.it)