

Lo spettro dell'inclusione e altri sistemi Modulo di livello 2



Co-finanziato dal
Programma
Erasmus+ dell'Unione
Europea

Contenuti

Partner del progetto	3
Apprendimento permanente di Areadne	3
Futuro Digitale	4
Università di Cipro.....	5
Euro-Net	6
Ikkaido Ltd	6
Istituto per gli studi sull'inclusione sociale, la diversità e l'impegno (INSIDE EU)	7
Aux Couleurs du DEBA	7
PRIMAE	8
Lo spettro di inclusione e altri sistemi	8
Quadri.....	9
Che cos'è?	9
Un'enfasi sociale/ambientale	9
Spettro di inclusione	11
Alcuni esempi suggeriti.....	14
Processi.....	15
Strumenti di adattamento.....	18
Riferimenti.....	20
S. T. E. P.	20
Processi.....	21
F. A. M. M. E.	21
F. A. I. E. R.....	21
Altri strumenti di adattamento	22
T. R. E. E.	22
C. H. A. N. G. E. I. T.	22
Contattateci:.....	23
Esclusione di responsabilità legale	24

Partner del progetto

Apprendimento permanente di Areadne



Areadne Lifelong Learning Centre è un centro accreditato per l'apprendimento permanente che offre corsi di formazione per insegnanti online e faccia a faccia di livello 5 e 7 del Quadro europeo delle qualifiche in Europa e oltre. Areadne offre anche corsi di formazione generale in TIC, lingue, servizi di ospitalità, corsi di bellezza e artigianato. Areadne impiega dieci consulenti per l'apprendimento, con titoli post-laurea avanzati e oltre dieci anni di esperienza, che formano circa 100 insegnanti e 400 altri studenti greci all'anno. Areadne collabora con scuole, università, società e organizzazioni di formazione nazionali e internazionali, organizzazioni non governative, camere di commercio, organizzazioni di datori di lavoro e dipendenti, aziende locali, nazionali e internazionali, progettando e realizzando interventi di apprendimento trasformativo. Attualmente Areadne è a capo di un partenariato di innovazione KA2 sui rifugiati e l'arte.

Futuro Digitale



Futuro Digitale è un'organizzazione non profit fondata il 20 febbraio 2013 sugli ideali del progetto Policoro della Conferenza Episcopale Italiana. Futuro Digitale lavora per rafforzare le competenze dei giovani attraverso progetti di ICT e di partecipazione giovanile nelle piccole città. La loro missione è sostenuta da volontari entusiasti e da gruppi di giovani della comunità locale.

Futuro Digitale crede che con la coerenza e la professionalità si possano davvero creare opportunità di sviluppo per i giovani. Futuro Digitale collabora con istituzioni, scuole e altre organizzazioni sociali. È accreditata come agenzia per il lavoro, centro informatico e centro per l'insegnamento della lingua italiana. Futuro Digitale ha un'esperienza variegata che si esprime in progetti imprenditoriali, progetti di mobilità Erasmus e ricerca sociale.

Università di Cipro



Il Laboratorio di Ingegneria del Software e Tecnologie Internet (SEIT) concentra le sue attività di ricerca su Cloud Computing, Architetture orientate ai servizi, Piattaforme Middleware Context-Aware e Smart and Mobile Computing. Il laboratorio si concentra sullo sviluppo di ambienti di creatività e di apprendimento potenziato basati sulle TIC, di piattaforme e strumenti per l'implementazione di servizi di monitoraggio e supporto alla salute, di servizi intelligenti e personalizzati per gli anziani e di tecnologie assistive per le persone con disabilità. Il laboratorio svolge anche attività legate al Technology Enhanced Learning, all'E-Business, all'E-Government e allo sviluppo di ambienti per l'inclusione sociale degli anziani, l'invecchiamento attivo e la vita indipendente. Il SEIT ha partecipato attivamente a 30 progetti finanziati dall'UE e ha ottenuto finanziamenti per oltre 5 milioni di euro. Il Laboratorio conta attualmente 10 persone, tra cui 4 scienziati post-dottorato e 4 ricercatori di dottorato, e ha accesso a vaste strutture hardware e software.

Euro-Net



EURO-NET è un'associazione senza scopo di lucro che è membro o membro associato di 57 reti internazionali. Ha realizzato più di 340 progetti europei. EURO-NET è stata scelta due volte dalla Commissione europea nei gruppi di lavoro paneuropei per le sue competenze e tre volte pubblicata per le sue migliori pratiche nel campo dei media e della comunicazione.

Ikkaido Ltd



Ikkaido è una ONG con status consultivo speciale presso le Nazioni Unite, un ente di beneficenza registrato, ha firmato la Dichiarazione di Marsiglia ed è membro di UN Women. Ikkaido fa parte del gruppo di lavoro sulla diversità e l'inclusione del Global Compact delle Nazioni Unite per gli Obiettivi di sviluppo sostenibile. Ikkaido utilizza un approccio di Systems Thinking per interrompere l'esclusione sociale e la non partecipazione e creare metodologie biopsicosociali innovative e inclusive per lo sviluppo emotivo, fisico, comportamentale e cognitivo delle persone con minori opportunità. Ikkaido promuove l'inclusione nelle arti marziali come "La Via", un viaggio alla scoperta di sé.

Istituto per gli studi sull'inclusione sociale, la diversità e l'impegno (INSIDE EU)



INSIDE EU è stato fondato in Irlanda da Dirk van der Merwe, paraplegico su sedia a rotelle, per fornire attività fisica, istruzione e occupazione alle persone con minori opportunità, in particolare alle persone con disabilità. L'Istituto fornisce competenze in materia di empowerment e inclusione per le persone con minori opportunità, in particolare per le persone con disabilità, e offre formazione a operatori giovanili, allenatori, assistenti didattici e insegnanti in tutta l'isola d'Irlanda e in Europa. INSIDE EU ha una vasta esperienza nello sviluppo di strumenti di inclusione e di gamificazione inclusiva adattata e trasferibile che può essere utilizzata per sviluppare le persone con minori opportunità e per coinvolgere persone con qualsiasi abilità o disabilità in

modo che tutti possano partecipare insieme alla stessa attività.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA è un'associazione con 15 anni di esperienza in progetti europei, educazione non formale, dialogo interculturale, cittadinanza attiva e giovani con minori opportunità (NEET), che opera nei settori della gioventù, della formazione e dell'istruzione, dell'occupazione e dell'imprenditoria sociale e della mobilità europea.

PRIMAE

Lo spettro di inclusione e altri sistemi

Si consiglia di utilizzare lo strumento di adattamento **S.T.E.P.** perché:

- è semplice;
- facile da ricordare;
- e funziona per un'ampia gamma di attività e abilità.

Tuttavia, una rapida ricerca su Internet rivela che esistono altri sistemi di adattamento all'attività fisica e allo sport basati su acronimi.

Cercate "strumenti di adattamento allo sport", "adattamento dell'attività fisica e dello sport" o simili.

Acronimo	Spiegazione del sistema	Fonte

Questi sistemi alternativi possono essere generalmente suddivisi in tre aree:

- **Quadri** - strutture generali per l'inclusione che incorporano metodologie di adattamento;
- **Processi** - si tratta di sequenze di fasi applicate alla valutazione degli individui;
- **Strumenti di adattamento** - modi pratici per adattare e modificare lo sport e l'attività fisica simili allo **S.T.E.P.**.

Nella vostra ricerca sul web potreste trovare alcuni degli esempi riportati di seguito.

Quadri

Un esempio importante utilizzato in molte parti del mondo è l'**Inclusion Spectrum**, sviluppato alla fine degli anni '90 nel Regno Unito per fornire una struttura per l'inclusione¹, inizialmente rivolto agli insegnanti e al personale di supporto che lavorano nelle scuole tradizionali per aiutarli a includere meglio i giovani con bisogni educativi speciali e disabilità nei programmi di educazione fisica.

Il suo utilizzo si è presto esteso ad altri settori, come il coaching, l'istruzione superiore, lo sviluppo dello sport e il volontariato. Alcune organizzazioni hanno scelto di adattarlo in modi diversi per soddisfare le loro esigenze specifiche.

Che cos'è?

Lo spettro dell'inclusione consiste in cinque diversi approcci all'organizzazione dell'attività fisica, disposti in un continuum di partecipazione.

Il livello di inclusione più appropriato può essere scelto in base alla situazione, come l'età, le capacità e la composizione del gruppo, la natura dell'attività, l'ambiente, le attrezzature e il numero di personale o volontari disponibili.

In questo modo, l'insegnante o l'allenatore possono utilizzare il quadro di riferimento come base per la creazione di ambienti inclusivi, indipendentemente dalle attività che si svolgono o dalle capacità dei partecipanti.

Un'enfasi sociale/ambientale

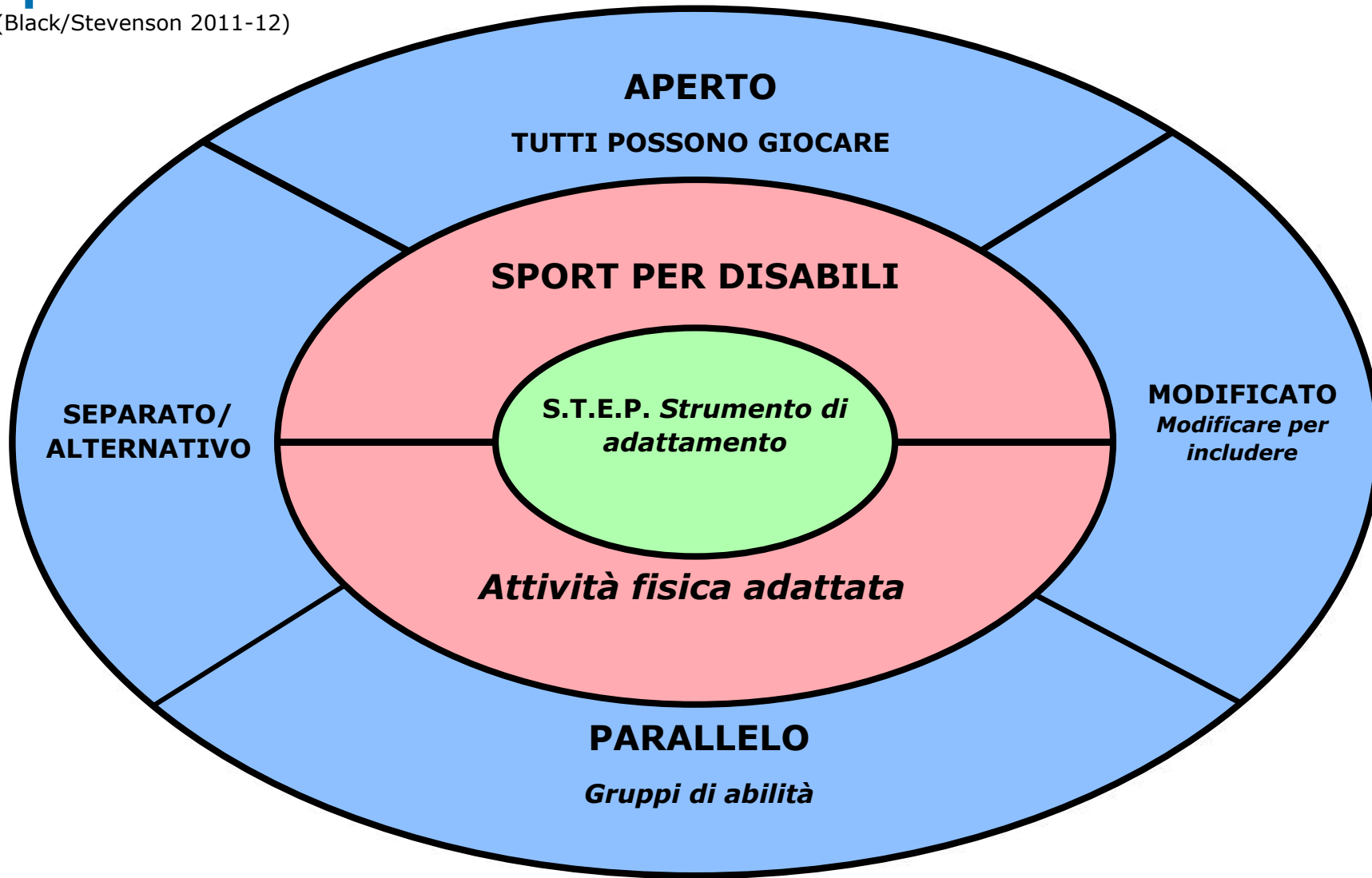
Lo spettro dell'inclusione fornisce una manifestazione pratica dell'approccio del "modello sociale" alla disabilità e all'inclusione. Questo pone l'accento sui vincoli e sulle barriere sociali che discriminano ed emarginano le persone disabili. Le barriere sociali, attitudinali e ambientali costruite dalla società pongono l'individuo disabile in una posizione di svantaggio permanente e limitano o negano completamente l'accesso alle opportunità disponibili alla maggior parte delle persone non disabili.

¹ Si noti che il modello originale era rappresentato come uno "spettro" - un continuum gerarchico - mentre i formati circolari successivi e attuali sottolineano che tutti gli approcci hanno la stessa importanza e lo stesso valore.

In termini pratici, ciò pone l'accento sulle **azioni** di allenatori, insegnanti, volontari e altri soggetti e non su una **reazione** alle menomazioni individuali.

Spettro di inclusione

(Black/Stevenson 2011-12)



Approccio dello spettro di inclusione	Spiegazione
Attività aperte - Tutti possono giocare	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti svolgono la stessa attività con adattamenti minimi o nulli all'ambiente o alle attrezzature; le attività aperte sono per loro natura inclusive, in modo che l'attività si adatti a ogni partecipante. • Ad esempio, il riscaldamento o il raffreddamento e i giochi di movimento cooperativi o non strutturati (come i giochi di raccolta, i giochi di baldacchino o le canzoni e le attività d'azione).
Attività modificate - Cambiamento per includere	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti giocano lo stesso gioco o svolgono la stessa attività, ma vengono impiegati adattamenti basati su aspetti quali le regole, le attrezzature o l'area di attività per promuovere l'inclusione di tutti gli individui, indipendentemente dalle loro capacità. • Per esempio, giocare a basket con una varietà di bersagli, come un canestro abbassato, un canestro fissato al muro o una scatola sul pavimento, in modo che i partecipanti scelgano di segnare nel bersaglio più adatto alle loro capacità. Oppure bilanciare un'attività tra partecipanti con disabilità motorie e non, limitando lo spazio a disposizione del partner più agile. (Vedere il modello S. T. E. P. per idee sulla modifica delle attività).
Attività parallele - gruppi di abilità	<ul style="list-style-type: none"> • In questo approccio, sebbene i partecipanti seguano un tema di attività comune, lo fanno al proprio ritmo e livello lavorando in gruppi in base alle loro capacità. • Per esempio, due gruppi possono giocare una versione seduta e una in piedi di un gioco in cui i partecipanti accedono alla versione più adatta alle loro capacità. Oppure in un gioco a rete (come la pallavolo) i partecipanti, in tre gruppi, giocano senza barriere, con una rete bassa o con una rete ad altezza regolamentare. • Una considerazione nell'approccio parallelo è che le abilità possono cambiare a seconda dell'attività; per esempio, chi pratica una versione complessa di uno sport di racchetta può passare a un gruppo meno impegnativo se l'attività passa a giochi basati sul calcio o sul rugby.

<p>Attività separate o alternate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Questo approccio sottolinea che, a volte, può essere meglio per un giovane praticare sport individualmente o con i suoi coetanei disabili. • Ad esempio, può essere più efficace ritirare un individuo (non necessariamente un partecipante disabile) al fine di esercitare le competenze individuali di educazione fisica e sportiva per consentire un'integrazione efficace in una situazione di gioco con il resto del gruppo. • Oppure gli atleti possono avere bisogno di allenarsi separatamente con i loro compagni per prepararsi a una competizione. Un esempio potrebbe essere un gruppo di basket in carrozzina incluso in un club locale di basket, o una squadra di netball di sole ragazze in allenamento.
<p>Sport per disabili - attività fisica adattata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si tratta di una "integrazione inversa", in cui i giovani non disabili vengono inseriti negli sport per disabili insieme a coetanei disabili. • Ad esempio, utilizzando gli sport paralimpici del goalball, della boccia o del sitting volley come base per un gioco inclusivo. Le sessioni di integrazione inversa migliorano l'atteggiamento nei confronti degli sport per disabili e aumentano l'autostima dei partecipanti disabili che possono essere abili in queste attività.

Esercizio: applicazione dello spettro di inclusione alle arti marziali

Rivedete gli esempi sopra riportati e considerate come potreste applicare gli approcci dello spettro di inclusione al vostro ambiente.

Spettro di inclusione	Applicazione delle arti marziali

Alcuni esempi suggeriti

Spettro di inclusione	Applicazione delle arti marziali
<i>Aperto</i>	Un riscaldamento inclusivo (e un raffreddamento alla fine) consente a tutti di partecipare insieme nel modo più adatto a loro.
<i>Modificato</i>	Adattare l'attività per individui specifici o per l'intero gruppo, in modo che un individuo possa essere incluso con maggiore successo.
<i>Parallelo</i>	Dividete la classe in due o più gruppi più piccoli; i singoli lavorano sullo stesso tema ma con compiti adattati alle capacità.
<i>Separato/alternativo</i>	Un individuo o un piccolo gruppo può lavorare separatamente su abilità specifiche per consentire un reinserimento più efficace nella classe.
<i>Sport per disabili/APA</i>	Sfidate l'intera classe a provare le abilità in modo diverso; ad esempio, tutti si siedono per esercitarsi.

Processi

Analizzeremo due sistemi "pianifica, attua, rivedi" essenzialmente simili.

Il modello **F. A. M. M. E.** (un **F.** u. n. c. t. i. o. n. a. l. **A.** p. p. r. o. a. c. h. per **M.** o. d. i. f. y. i. n. g. **M.** o. v. e. m. e. n. t. **E.** x. p. e. r. i. e. n. c. e. s.) è stato sviluppato per concentrarsi sul *processo* di adattamento e modifica, delineando una sequenza di fasi finalizzata all'inclusione di tutte le abilità nell'attività fisica. Utilizzando questo processo logico, l'operatore (o l'allenatore) può applicare la propria immaginazione e capacità di osservazione per modificare le attività in modo appropriato per ogni partecipante.

F. A. M. M. E. funziona seguendo una procedura in quattro fasi (con l'aggiunta di nostri esempi):

S. T. E. P. 1 - Determinare le componenti di base delle abilità; in altre parole, quali componenti sono necessarie per eseguire con successo un'attività di movimento o un'abilità.	Ad esempio, muoversi per prendere una palla comporta la coordinazione occhio-mano, ma anche la velocità, l'equilibrio e la consapevolezza dello spazio. Le differenze che riguardano una di queste componenti richiedono un approccio diverso.
S. T. E. P. 2 - Determinare le capacità attuali dell'individuo.	Ad esempio, la differenza di età influisce sull'acquisizione delle abilità: un bambino in tenera età ha ovviamente meno forza di un giovane adolescente.
S. T. E. P. 3 - Adattare gli sforzi di modifica alle capacità.	Per esempio, assicurarsi che le modifiche siano necessarie e favoriscano l'inclusione. Se un individuo è in grado di tenere in mano una mazza o una racchetta leggera, le sue capacità vengono ridotte se l'allenatore insiste nell'attaccare un attrezzo di dimensioni reali al braccio dell'individuo usando un guanto-battitore.
S. T. E. P. 4 - Valutare l'efficacia delle modifiche; in questo caso il coach utilizza i suoi poteri di osservazione e analisi per verificare se le modifiche o gli adattamenti suggeriti	Ad esempio, chiedere a una persona che ha difficoltà di equilibrio di sedersi su una sedia per eseguire un lancio, quando potrebbe essere in grado di farlo da una posizione eretta con un

contribuiscono all'acquisizione e allo sviluppo delle abilità, oppure se non supportano, o addirittura ostacolano, il processo.	aggiustamento della posizione, potrebbe essere visto come un passo indietro.
---	--

F. A. I. E. R. è un altro esempio di processo ideato per soddisfare le esigenze di una popolazione specifica, ma con un'applicazione più ampia in altri contesti.

Si tratta essenzialmente di una struttura incentrata sull'individuo, all'interno della quale l'operatore (o l'allenatore) può cercare soluzioni creative, a passi progressivi, per garantire l'inclusione dei giovani nell'attività fisica.

Il processo **F. A. I. E. R.** è organizzato secondo un processo di attività-modifica-revisione simile a quello di **F. A. M. M. E.** (anche in questo caso abbiamo aggiunto degli esempi):

F. o. u. n. d. a. t. i. o. n. (<i>Fondazione</i>) - si tratta di identificare obiettivi raggiungibili per ogni partecipante e le attività che possono portare al raggiungimento degli obiettivi. In altre parole, la creazione di un punto di partenza per ogni individuo, specifico per ogni attività.	Ad esempio, un'attività di potenziamento che porti a un obiettivo a lungo termine di miglioramento delle prestazioni in un lancio. In questa fase è importante anche identificare i punti di forza, le capacità e le preferenze dell'individuo.
A. w. a. r. e. n. e. s. (<i>Consapevolezza</i>) - qui l'operatore/coach prende in considerazione tutti gli aspetti specifici dell'individuo.	Ad esempio, potrebbero essere necessari alcuni metodi di comunicazione, come il "dito Braille" per i partecipanti sordo-ciechi, o il rinforzo e la ripetizione regolare dei messaggi chiave. Queste considerazioni non devono essere centrali nel processo, ma fungere piuttosto da "informazioni di supporto".
I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n. (<i>Implementazione</i>) - in questa fase, l'attività viene costruita sulla base dei fattori identificati nelle fasi di fondazione e di consapevolezza.	Questo può includere la modifica dell'attività o dell'attrezzatura utilizzata, se ciò è necessario per completare con successo l'obiettivo dell'attività e progredire verso l'obiettivo a lungo termine.
E. v. a. l. u. a. t. i. o. n. (<i>Valutazione</i>) - è il momento in cui l'operatore/allenatore osserva le	Ad esempio, può essere necessaria una guida manuale per rafforzare

prestazioni dell'individuo, suggerendo modifiche o cambiamenti nella tecnica o nell'attrezzatura.	le istruzioni verbali. Si può anche valutare la sicurezza dell'attività.
R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (perfezionamento) - l'operatore/coach analizza la prestazione e suggerisce i cambiamenti che potrebbero essere necessari per sfidare ulteriormente l'individuo o per sviluppare un aspetto specifico che porti al raggiungimento dell'obiettivo a lungo termine.	

Provate ad applicare un processo al vostro setting di attività. Per questo esercizio utilizzeremo un metodo di processo semplificato.

<p>Esercizio: Applicazione del processo di attività - modifica - revisione Pensate a un individuo specifico e applicate un semplice processo di attività-modifica-revisione. In altre parole:</p> <ul style="list-style-type: none"> • iniziare con un'abilità o un'attività pianificata; • modificare il compito per l'individuo per consentirgli di avere più successo; • verificare il successo dei cambiamenti apportati; • ripetere il ciclo finché l'individuo non trova il modo ottimale di eseguire l'abilità o l'attività. 	
Attività o abilità	
Modifica	
Recensione	
Ripetere (ulteriori modifiche come richiesto)	

Strumenti di adattamento

Anche in questo caso, considereremo due alternative allo **S. T. E. P.**.

T. R. E. E. opera in modo simile a **S. T. E. P.** presentando quattro aspetti di qualsiasi attività che possono essere modificati per favorire l'inclusione di qualsiasi abilità.

T. e. a. c. h. i. n. g (stile di insegnamento/coaching)	Come l'insegnante/allenatore organizza, guida e comunica
R. u. l. e. s. (Regolamenti)	Modifiche alle regole che disciplinano i giochi e le attività per promuovere l'inclusione
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t (Ambiente)	Modifiche allo spazio, per l'intero gruppo o per singoli individui all'interno del gruppo.
E. q. u. i. p. m. e. n. t (Attrezzatura)	Come in S. T. E. P. , cambiare le dimensioni, il peso, il colore, la struttura

Il principio "**C. h. a. n. g. e. i. t.** " è stato concepito per assistere insegnanti, allenatori e dirigenti sportivi su come differenziare le attività per promuovere l'inclusione di tutte le abilità.

C	C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)
H	H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Come si ottiene il punteggio)
A	p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (area di gioco)
N	N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Numero di giocatori)
G	G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Regole del gioco)
E	E. q. u. i. p. m. e. n. t. (Attrezzature)
I	I. n. t. e. n. s. i. t. y. (Intensità)
T	T. i. m. e. (Tempo)

'**C. h. a. n. g. e. i. t.** è un utile *ausilio per* gli allenatori, ma forse è troppo lungo e quindi è più difficile ricordare ogni componente.

Il fattore chiave di tutti questi sistemi, compreso lo **S. T. E. P.** , è la loro flessibilità, con la possibilità di applicazione in qualsiasi contesto di attività fisica e sportiva e con una gamma di abilità. Questi sistemi conferiscono all'allenatore la capacità di cambiare l'approccio o di modificare la prestazione per offrire opportunità ottimali a ogni partecipante.

Selezionate uno di questi strumenti di adattamento (o forse un'alternativa trovata su Internet o creata da voi stessi). Applicatelo alla vostra ambientazione.

T. R. E. E. componente	Applicazione delle arti marziali
T. e. a. c. h. i. n. g. c. o. a. c. h. i. n. g.) s. t. y. l. e. (Stile di insegnamento/coaching)	
R. u. l. e. s. (Regole)	
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t. (Ambiente)	
E. q. u. i. p. m. e. n. t. (Attrezzature)	

Cambia componente	Applicazione delle arti marziali
C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)	
H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Come si ottiene il punteggio)	
p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (Area di gioco)	
N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Numero di giocatori)	
G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Regole del gioco)	
E. q. u. i. p. m. e. n. t. (Attrezzature)	
I. n. t. e. n. s. i. t. y. (Intensità)	
T. i. m. e. (Tempo)	

Riferimenti

S. T. E. P.

Black, Ken (2011) "Allenare i bambini disabili". In Stafford, Ian (a cura di) *Allenare i bambini nello sport*. Londra: Routledge

Processi

F. A. M. M. E.

Kasser, Susan L, & Lytle, Rebecca K (2005), 'A Functional Approach for Modifying Movement Experiences (FAMME) in **'Inclusive Physical Activity: a lifetime of opportunities'** USA, Human Kinetics, pp138

F. A. I. E. R.

LaCortiglia, Matt (2009), '**Educazione fisica adattativa'** [online], Perkins School for the Blind, Massachusetts, USA,
[http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptiv e PE Matt LaCortiglia](http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptiv_e_PE_Matt_LaCortiglia)

Altri strumenti di adattamento

T. R. E. E.

Australian Sports Commission (2001), "**Give it a Go: including people with disabilities in sport and physical activity**", Australia, ASC Publication Services Unit, pp34-35 (precedentemente pubblicato come "Willing and Able: an introduction to inclusive practices", 1995).

C. H. A. N. G. E. I. T.

Bee, Les (2008), 'Inclusive Coaching' in '**Intermediate Coaching - General Principles Manual**' Australia, ASC Publishing, cap. 6 pp77-86.

Contattateci:

Email: ceo@ikkaido.com

Telefono: [+447446 503082](tel:+447446503082)

Twitter: https://twitter.com/Ikkaido_MA

Facebook: <https://www.facebook.com/IkkaidoEU/>

Esclusione di responsabilità legale

Il progetto è stato cofinanziato dall'Unione Europea attraverso il programma ERASMUS +. Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Copyright Ikkaido Ltd C 2019



PRIMA E

Finanziato dal
Programma Erasmus+
dell'Unione Europea

