



Secondo Workshop Nazionale NELLIP

**“Promuovere l’innovazione nello sviluppo
delle competenze linguistiche in
connessione con il
Label Europeo delle Lingue”**

Verbale dell’incontro

**Firenze
28 febbraio 2014**



Programma

Promuovere l'innovazione nell'ambito dell'insegnamento delle lingue con riferimento al Label Europeo delle Lingue

9.30 - Introduzione

Relatrice: Elisabetta Delle Donne (Pixel)

Introduzione ai lavori della giornata

Breve illustrazione del portale internet NELLIP e delle Linee Guida sulla Qualità in riferimento al Label Europeo delle Lingue. Analisi degli elementi relativi all'innovazione individuati nell'ambito del lavoro NELLIP.

9.45 - Confronto e discussione sul tema dell'innovazione in ambito linguistico

Rapporteur: da definire durante il workshop

- Discussione.
Esempi di temi che potranno essere oggetto della discussione:
 - Definizione di innovazione in ambito insegnamento e apprendimento linguistico.
 - Che cosa va innovato e criteri e strategie per innovare
 - Soluzioni a confronto
 - Esempi di buone prassi
- Identificazione di (circa 10) elementi chiave per la promozione dell'innovazione in ambito linguistico

10.45 – Colazione di lavoro a Buffet

11.00 - Lavoro di Gruppo, Analisi di progetti e Sviluppo di un Piano Operativo di Miglioramento

Rapporteur: da definire durante il workshop

- Presentazione, da parte di ciascuno dei partecipanti, dei loro progetti in ambito linguistico focalizzandosi in particolare sugli aspetti innovativi, sulle criticità rilevate e sulle strategie per migliorarne l'innovazione (3 minuti a partecipante).
- Discussione per lo sviluppo di un piano per l'innovazione dei progetti in ambito linguistico.
- Sviluppo di un Piano Operativo di Miglioramento finalizzato alla promozione dell'innovazione nei progetti in ambito linguistico (produzione di un ppt o di una scheda di presentazione)

12.40 - Valutazione del Workshop

13.00 – Colazione di lavoro a Buffet

Fine dei Lavori



Presentazione dei partecipanti

Maria Norton, British Council

Regional Business Development Manager presso il British Council, dell'implementazione di iniziative per l'accesso alla lingua inglese. Si è occupata di numerosi progetti per la promozione dell'apprendimento della lingua inglese che sostengono docenti, studenti e altri stakeholders. Con questi progetti collabora con i ministeri di educazione e di lavoro primo in Korea e Tunisia, e adesso in Italia.

Daniela Muresan, British Council

Project Officer presso il British Council in Italia lavora presso la English Business Strategic Unit. Si occupa di creare prodotti, servizi e collaborazioni finalizzati al raggiungimento degli obiettivi del British Council. Organizza conferenze internazionali sul tema del RPD (regional policy dialogue) e del CLIL (Content and Language Integrated Learning).

Marco Guidi, Università di Pisa

Professore ordinario di storia del pensiero economico all'Università di Pisa. Autore di numerose pubblicazioni. Coordinatore del progetto europeo EE-T. Economics e-Translations into and from European Languages finanziato dal programma Lifelong Learning – Erasmus.

Monica Lupetti, Università di Pisa

Ricercatrice presso il Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica dell'Università degli Studi di Pisa, dove insegna "Lingua e Traduzione: Lingue Portoghese e Brasiliana".

Luisa Panichi, Università di Pisa

Lettore di Lingua Inglese presso l'Università di Pisa dal 1991. E' stata il responsabile scientifico per il progetto AVALON (KA3 LLP) per il Centro Linguistico dell'Università di Pisa ed è coordinatrice del Network Euroversity (KA3 LLP) per la "School of Languages, Linguistics and Cultures" dell'Università di Hull, UK.

Massimo Moneglia, Università di Firenze

Professore associato di Linguistica all'Università di Firenze. Coordinatore di progetti Europei, Nazionali e Regionali (C-ORAL-ROM, RIDIRE, IMAGACT) nel campo della formazione delle risorse linguistiche e del loro sfruttamento nelle tecnologie del linguaggio umano (HLT).



Chiara Cappa, Liceo Scientifico “L. Respighi” di Piacenza

Docente di lingua e letteratura inglese, referente area CLIL, Cambridge International Examinations Officer presso il liceo scientifico Respighi di Piacenza. Formatrice presso Indire, blogger su insegnoinglese.orizzontescuola.it

Paola Gherardelli, ISIS “Leonardo da Vinci” di Firenze

Esperta nella didattica della microlingua inglese, è autrice di numerosi testi di lingua sia per la scuola che per le professioni. Da anni svolge attività di formazione per adulti e docenti e porta avanti iniziative innovative mirate ad aumentare la motivazione degli studenti e a rafforzare i rapporti tra la scuola e il mondo del lavoro. Sta attualmente lavorando ad un progetto per la creazione di materiali didattici interattivi per l'insegnamento dell'inglese, cinese e russo nei vari settori professionali.

Cristiano Sanna, Centro Machiavelli

Certificatore delle competenze ed esperto di apprendimento linguistico e formazione per insegnanti d'italiano L2 presso il Centro Machiavelli di Firenze.

Elisabetta Delle Donne, Pixel

Presidente di Pixel. Coordinatrice della Rete Europea NELLIP. Ha gestito circa 100 progetti europei. Valutatore esterno di numerosi progetti europei. Responsabile del comitato organizzativo di conferenze internazionali. Formatore nell'ambito di seminari internazionali. Autrice di manuali e articoli.

Antonio Giordano, Pixel

Si occupa di fornire supporto al coordinamento di progetti europei e dell'organizzazione di visite di studio internazionali. E' tutor del Master internazionale in European project Planning e Management.



Si è svolto a Firenze venerdì 28 febbraio 2014 il secondo workshop nazionale NELLIP dal titolo *"Promuovere l'innovazione nello sviluppo delle competenze linguistiche in connessione con il Label europeo delle lingue"*.

Il workshop, organizzato da Pixel, è stato realizzato nel quadro del progetto NELLIP, la Rete Europea delle iniziative assegnatarie del Label Europeo delle Lingue, finanziato dalla Commissione Europea - programma Lifelong Learning - KA2.

1. Introduzione

Il Workshop è iniziato con un discorso di apertura di Elisabetta Delle Donne, presidente di Pixel, che ha accolto e ringraziato tutti gli ospiti per la loro partecipazione, e ha descritto l'obiettivo dell'iniziativa: offrire ad esperti in ambito linguistico l'opportunità di migliorare l'apporto che l'innovazione può garantire quale sostegno delle iniziative di insegnamento e apprendimento delle lingue. Per tale motivo, i partecipanti riflettevano a pieno l'identikit dei gruppi target cui il workshop era rivolto: Università (45%), scuole (33%), istituti culturali (11%), centri di educazione per adulti (11%).

I partecipanti si sono brevemente presentati, facendo riferimento alle attività che li vedono impegnati in relazione al tema stesso del workshop.

Luisa Panichi, lettore di Lingua Inglese presso l'Università di Pisa, ha spiegato come ultimamente si stia occupando dell'utilizzo di strumenti innovativi nell'insegnamento delle lingue, a partire dalla realtà virtuale rappresentata da uno strumento come Second Life.

Paola Gherardelli, docente dell'ISIS "Leonardo da Vinci" di Firenze, dopo aver scritto diversi libri sull'insegnamento delle lingue, si è occupata di un approccio più anticonvenzionale e fondato sull'utilizzo delle tecnologie nell'insegnamento delle lingue straniere.

Chiara Cappa, docente di lingua e letteratura straniera presso il Liceo Scientifico "L. Respighi" di Piacenza, tra gli approcci possibili all'insegnamento delle lingue, si occupa di CLIL.

Valutatore e formatore di docenti di lingua presso il Centro Machiavelli, Cristiano Sanna si è sempre occupato dello sviluppo di nuove modalità di apprendimento linguistico che abbiano nella tecnologia un prezioso supporto.

Maria Norton e Daniela Muresan, entrambe business manager presso il British Council, hanno spiegato come il loro istituto, da sempre rinomato per i propri contenuti, stia cercando nuovi approcci di insegnamento, a partire dal blending learning.

Marco Guidi, Professore ordinario di storia del pensiero economico all'Università di Pisa, e Monica Lupetti, ricercatrice presso il Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica dell'Università degli Studi di Pisa, si sono recentemente occupati dello sviluppo di un corso di lingua portoghese in formato iBook.



Massimo Moneglia, professore associato di Linguistica all'Università di Firenze, si è da tempo specializzato nella produzione di risorse linguistiche con forte supporto informatico, a partire dallo sviluppo di un lessico basato sulle immagini dei film, con l'intento di testare quanto questi strumenti possono essere efficaci nell'insegnamento e nell'apprendimento delle lingue.

Elisabetta Delle Donne, presidente di Pixel, ha fatto riferimento all'esperienza maturata nell'ambito dell'organizzazione della conferenza dal titolo "Information and Communication Technologies for Language Learning", ormai giunta alla 7° edizione e rivolta ad un target composto in gran parte da docenti universitari, e naturalmente a quella dei progetti europei finalizzati alla promozione delle iniziative per l'apprendimento e l'insegnamento delle lingue.

2. Confronto e discussione sul tema dell'innovazione in ambito linguistico

Il primo contributo alla discussione congiunta è stato rappresentato dal tentativo di rispondere alla domanda - che cosa si intende per innovazione in ambito linguistico - che ha permesso di analizzare una serie di sfumature legate al tema principale del workshop.

Secondo Luisa Paninchi (Università di Pisa) per innovazione s'intende un cambiamento che debba avere valore per qualcuna delle parti coinvolte (discente o docente). Ovvio – secondo la lettrice - che il target primario debba essere rappresentato dai discenti, che sono spesso vittima di un retaggio culturale che li porta a fare riferimento a stereotipi didattici antiquati, in cui la grammatica insegnata "alla vecchia maniera" la fa da padrona. L'innovazione, infatti, si allontana da tali costrutti, primo su tutti quello per il quale il cambiamento si valuta in termini di computer presenti in una classe: si può fare innovazione anche con un gesso e con una lavagna, non necessariamente con la whiteboard e i pc. La grande innovazione, invece, sarebbe quella di affiancare al docente "vecchio stile" un coach che aiuti sia i docenti che gli studenti a sviluppare un approccio più diretto e pratico verso la tecnologia.

Nella stessa direzione l'intervento di Paola Gherardelli (ISIS "Leonardo da Vinci"), per la quale innovare significa ridisegnare tutto, a partire dai ruoli classici dell'apprendimento: il docente diventa una guida, mentre il discente diventa un viaggiatore autonomo nel campo della lingua, capace di utilizzare in maniera indipendente i contenuti offerti dagli strumenti più innovativi. In questo processo, però, l'innovazione si scontra sempre con la tradizione, l'abitudine e – soprattutto in Italia – con l'assenza di risorse adeguate e di investimenti specifici. Ma il bel Paese è capace anche di offrire una serie di realtà interessanti, che aspettano soltanto di essere degnamente valorizzate e diffuse.

Per Chiara Cappa (Liceo Scientifico "L. Respighi") l'innovazione è tale se ha un impatto significativo sulle persone, sul territorio, sulla vita quotidiana, sul modo di pensare. A dispetto di tale considerazione, però, nella scuola italiana troppo è demandato alla volontà dei singoli e vi è un più che evidente gap tra le poche eccellenze e la sostanziale arretratezza della gran parte degli istituti scolastici.



Autonomia dello studente, motivazione del docente, aspetto ludico dell'apprendimento: sono queste le parole chiave fornite da Cristiano Sanna (Centro Machiavelli), nell'intento di fornire una definizione organica del significato di innovazione. Il docente deve abbandonare la figura classica e deve sforzarsi di aiutare lo studente a sviluppare un metodo originale e autonomo: un processo possibile soprattutto se si punta sull'aspetto più prettamente ludico dell'insegnamento. E in questo, gli strumenti più innovativi possono avere un ruolo fondamentale.

Per Maria Norton e Daniela Muresan (British Council) innovazione significa tecnologia (strumenti orientati agli studenti), praticità (imparare ad utilizzare le lingue nella dimensione reale), semplicità (contenuti condivisibili e trasparenti), motivazione (sia dei docenti che dei discenti) e networking. Solo puntando su questi elementi sarà possibile fare un salto culturale e superare l'ormai evidente gap in termini di utilizzo dell'innovazione tra docenti e alunni. Divario che si declina, ormai inevitabilmente, a favore degli studenti.

Pur sottolineando l'ormai cronica assenza di investimenti nel mondo della scuola, secondo Monica Lupetti e Marco Guidi (Università di Pisa) questo non deve diventare un alibi a favore dei docenti, la cui coscienza è fondamentale, tanto quanto il ruolo di educatori che rivestono. Ed è in virtù di tale ruolo che chi insegna dovrebbe avere sempre una marcia in più finalizzata a migliorare sé stessi, ad aggiornarsi, ad offrire sempre spunti diversi.

Un approccio più orientato alla ricerca è stato quello offerto da Massimo Moneglia (Università di Firenze), per il quale l'innovazione diventa fondamentale quando risponde a delle esigenze concrete e permette di conoscere aspetti fino a quel momento sconosciuti. Innovare significa utilizzare strumenti nuovi a partire da esigenze pratiche e reali.

Una volta espressi i vari punti di vista, si è fatta una sintesi di ciò che si intende per innovazione nel campo dell'apprendimento e dell'insegnamento delle lingue e di ciò che tale innovazione comporta.

Innovazione, quindi, vuol dire:

- Cambiamento di ruoli, con il docente che diventa guida e lo studente che diventa un viaggiatore autonomo
- Apprendere oltre la classe, impatto sul territorio, mobilità
- Favorire l'autonomia dello studente
- Nuovi approcci all'insegnamento basati sulla valorizzazione della cultura e sulla dimensione ludica dell'apprendimento
- Valorizzazione delle nuove tecnologie attraverso il superamento delle resistenze dei docenti e la scarsità di risorse tecnologiche
- Intervenire sui docenti attraverso la promozione della loro motivazione, della loro formazione, della loro autonomia. Sarebbe importante anche l'affiancamento di un "coach dell'innovazione"
- Fornire risposte a esigenze pratiche di apprendimento
- Valorizzazione delle risorse disponibili e della creatività (fare innovazione con il gesso)



3. Lavoro di gruppo, analisi di progetti e sviluppo di un piano operativo di miglioramento

Dopo essere giunti ad un'organica definizione di innovazione, i partecipanti al workshop hanno presentato i progetti linguistici che li hanno visti coinvolti, focalizzandosi sugli aspetti innovativi e sulle difficoltà riscontrate in relazione alla promozione dell'innovazione. L'intento di questa condivisione era la messa a punto di un piano operativo di miglioramento per facilitare l'innovazione in ambito linguistico. Molti dei questi progetti hanno ricevuto il Label Europeo delle Lingue.

Cristiano Sanna (Centro Machiavelli) ha presentato il progetto dal titolo "Psicodramma", che utilizza un metodo prettamente psicologico per capire quali siano le capacità fondamentali che un formatore deve possedere, ovvero: essere un team player, saper comunicare, essere capace di creare un ambiente positivo e permettere agli studenti di avere una funzione attiva all'interno della classe. Il progetto non intende fare la psicologia degli studenti, ma fare in modo che la lezione e l'apprendimento avvengano in modo fluido, con il docente in qualità di facilitatore.

Il punto di forza dell'iniziativa è sicuramente quello di vedere l'interazione tra le persone come uno strumento per l'apprendimento. Il punto debole è il trasferimento di contenuti innovativi ad insegnanti che spesso dimostrano una certa reticenza ad applicare questi contenuti.

Come superare questa resistenza? Diversi i contributi dei partecipanti a tale quesito. Per Luisa Panichi (Università di Pisa) il primo incontro con i docenti è fondamentale per motivarli e aiutarli a capire i vantaggi dell'utilizzo della tecnologia. Secondo Marco Guidi (Università di Pisa) devono essere create figure ad hoc, dei veri e propri "persuasori" che aiutino a comprendere il vantaggio legato all'innovazione. Per Paola Gherdelli (ISIS "Leonardo da Vinci") diventa imprescindibile dimostrare quanto una lezione improntata sull'innovazione possa essere più interessante, più interattiva, più divertente.

"IMAGACT", invece, è il nome del progetto presentato da Massimo Moneglia (Università di Firenze). Il progetto punta a favorire l'insegnamento del lessico attraverso una modalità innovativa di apprendimento basata sulle immagini. Strutturato in italiano, inglese, cinese e spagnolo, il progetto punta a esplicitare le infrastrutture lessicali più complesse attraverso l'utilizzo delle immagini: questo permette di avere una cognizione autoriflessa del lessico.

Il punto di forza di "IMAGACT" è l'approccio plurilingue che permette di comparare l'acquisizione del lessico in varie lingue. La debolezza concerne il fatto che l'acquisizione di tali infrastrutture spesso attiene a regole proprie e precipue di ogni lingua. La tecnologia può sicuramente aiutare a superare tale difficoltà, ma è necessario fare i conti con la difficoltà tutta italiana di avere le attrezzature adatte.

Le soluzioni offerte dai partecipanti sono le seguenti: utilizzare tecnologie semplici, favorire l'equiparazione tra il pc ed il dizionario, incoraggiare i ragazzi ad utilizzare i loro pc anche in classe, creare internet corner cui tutti possono accedere.



Il progetto presentato da Luisa Panichi (Università di Pisa) si chiama “Euroversity”, network di professionisti che usano i mondi virtuali nella formazione.

Il punto di forza di questo progetto sta sicuramente nel favorire l’emersione di sfumature che altrimenti sarebbero state perse. La debolezza, invece, sta nel fatto che il mondo virtuale tende troppo spesso a replicare gli strumenti formativi già esistenti nella realtà. E questo va contro l’idea stessa del mondo virtuale, che deve essere fondato sul rovesciamento, sulla partecipazione di tutti, sulla novità.

Le soluzioni proposte dai partecipanti sono state diverse: superare i limiti del classico programma didattico che spesso porta a non innovare abbastanza; incoraggiare l’utilizzo dei MOOC (Massive Open Online Courses) e dei Coursera, corsi online messi a disposizione dalle Università; cambiare paradigma del nostro sistema culturale, del nostro modo di intendere l’insegnamento e l’apprendimento.

“Hands On” è il progetto presentato da Paola Gherardelli (ISI “Leonardo da Vinci”), il cui approccio è fondato sulla dimensione pragmatica: viene simulata la realizzazione di un progetto, valutato da una commissione composta dagli stessi studenti. Tutte le attività vengono realizzate in inglese.

Il vantaggio è sicuramente quello di una condivisione estesa sia dei metodi che dei contenuti, con un rapporto nuovo e diverso tra docenti e studenti e un primo approccio verso il mondo del lavoro. Altrettanto positiva è la collaborazione tra docenti di lingua inglese e docenti di altre materie, secondo un approccio CLIL. Gli svantaggi sono: lo scontro aperto con un sistema di insegnamento non sempre recettivo, la scarsa visibilità dell’iniziativa, il mancato inserimento di tale modalità nei programmi curricolari.

I partecipanti hanno concordato sull’esigenza di inserire l’obbligo di progetti innovativi nei curricula scolastici e sulla necessità di favorire il riconoscimento del valore aggiunto offerto dall’innovazione.

Maria Norton e Daniela Muresan hanno presentato un corso online di formazione linguistica destinato a docenti e formatori, progetto per cui il British Council ha ottenuto il Label Europeo della Lingue.

Il punto di debolezza è rappresentato dalla scarsa costanza dei docenti italiani che, nella maggior parte dei casi, hanno iniziato il corso con grande entusiasmo, salvo poi interromperlo.

La soluzione indicata dal gruppo di lavoro riguarda essenzialmente la capacità dei formatori di coinvolgere e motivare l’utenza, attraverso un’attività di tutoring attenta e puntuale, la valorizzazione delle risorse degli studenti, l’utilizzo di strumenti atti ad aumentare la partecipazione (a partire da contratti di formazione chiari e con obiettivi precisi).



Marco Guidi (Università di Pisa) ha presentato un corso di lingua portoghese in formato iBook, un progetto di elearning rivolto agli studenti universitari per fornire loro dei materiali che possano aiutarli a lavorare in maniera autonoma.

Il vantaggio maggiore è quello di aggiungere - alla forma scritta dei testi - rinvii ipertestuali, video in cui il docente spiega determinati contenuti, forum con l'autore, esercizi con correzione automatica. I problemi, invece, sono i seguenti: disciplinare l'accesso al forum, convincere i docenti e gli studenti, garantire la multiplatforma di opzioni open source.

La soluzione indicata è quella di sottolineare e implementare la sinergia tra risorse usate a casa e risorse disponibili in aula, favorendo in tal modo il riconoscimento dell'innovazione.

Gli ultimi progetti sono stati presentati da Chiara Cappa (Liceo Scientifico "L. Respighi"): il primo, concernente il digital storytelling ed inserito all'interno del progetto ministeriale E-English, ha permesso la definizione di una vera e propria classe 3.0 basata su: modalità collaborativa di lavoro, ribaltamento dei ruoli, autonomia dello studente; il secondo, invece, è dedicato alla lettura estensiva ed è inserito nel progetto ministeriale "Read ON".

Ancora una volta, il problema principale è quello della scarsa partecipazione da parte dei docenti, con particolare riferimento all'utilizzo del CLIL.

La soluzione proposta è quella di convincere i docenti a farsi coinvolgere dall'entusiasmo degli allievi e dai risultati che ottengono e proporre diversi progetti, perché l'innovazione linguistica deve muoversi in più direzioni per divenire sistematica.

Sintetizzando quanto emerso dalla discussione congiunta, si è giunti a definire un piano operativo di miglioramento, finalizzato ad implementare l'innovazione nell'ambito dell'insegnamento e dell'apprendimento delle lingue.

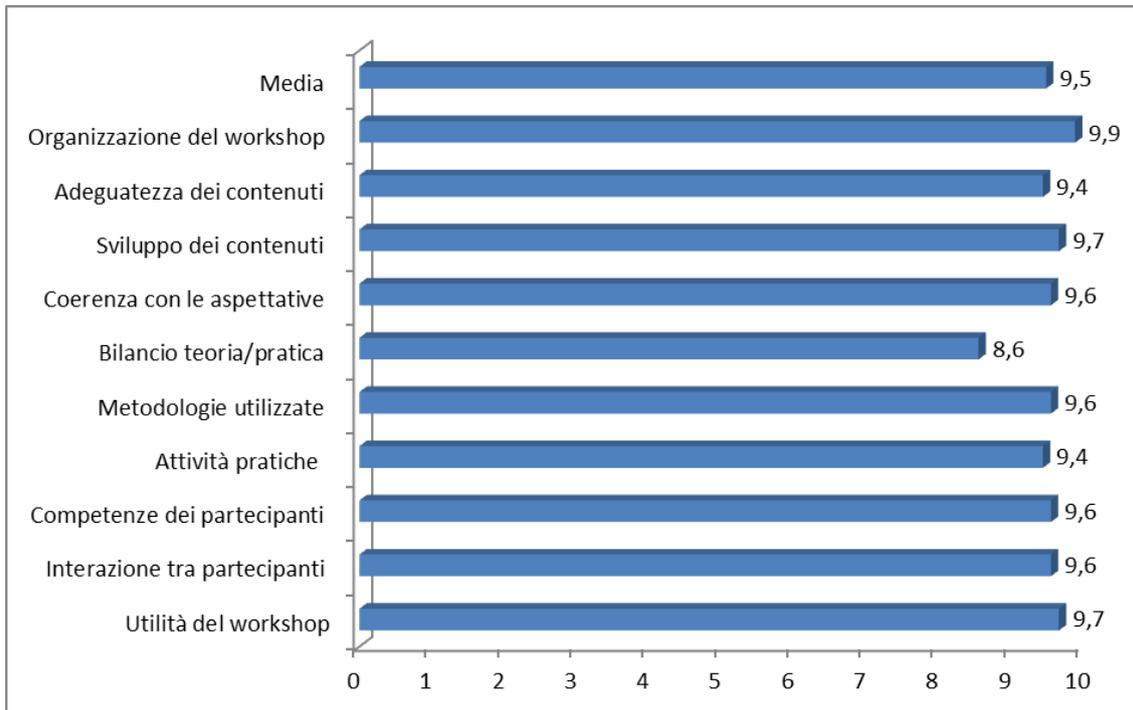
Problema identificato	Soluzione proposta
La resistenza dei docenti all'utilizzo delle tecnologie	<ul style="list-style-type: none">• Motivare i docenti• Investire su formatori di alto profilo• Affiancare i docenti con tutor specializzati nell'utilizzo delle tecnologie: "innovation coach"• Dimostrare i migliori risultati – in termini di entusiasmo e coinvolgimento - ottenuti dagli studenti che hanno utilizzato le nuove tecnologie
I programmi didattici non lasciano spazio all'innovazione	<ul style="list-style-type: none">• Inserire nei programmi esistenti strategie e strumenti innovativi

L'innovazione basata sull'ICT è limitata dall'indisponibilità di risorse tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> • Investire in tecnologie semplici • Incoraggiare i ragazzi all'utilizzo dei propri pc, smartphone, tablets, etc., secondo un approccio "bring your own device" • Creare angoli tecnologici da condividere
L'innovazione tende sempre a replicare l'esistente	<ul style="list-style-type: none"> • Ripensare in chiave più moderna e pragmatica il significato dei termini insegnamento e apprendimento
Il mondo della scuola non è recettivo a nuovi approcci basati sul CLIL, sull'autovalutazione, sul collegamento diretto con il mondo del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • Inserire nei curricula scolastici l'obbligo di far riferimento a progetti formativi innovativi • Favorire il riconoscimento ed un sistema premiante a favore di chi fa innovazione
Scarsa motivazione dei docenti a formarsi per l'innovazione	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire costantemente – e non solo in aula - i partecipanti ai corsi di aggiornamento (es. attraverso Skype, email, ecc.) • Stabilire un contratto di formazione in servizio con obiettivi chiari, risultati attesi nei tempi, ecc.

4. Valutazione del workshop

I risultati conseguiti nel quadro delle sessioni pratiche sono stati discussi congiuntamente. Ai partecipanti al workshop è stato rilasciato un certificato attestante la loro partecipazione ed il loro coinvolgimento attivo nelle attività del network NELLIP.

Al termine dei lavori, tutti i partecipanti hanno compilato il questionario di valutazione del workshop, dal quale è risultato l'apprezzamento per l'attività svolta. I dettagli della valutazione sono riportati e commentati nel grafico sotto:



I partecipanti hanno particolarmente apprezzato l'organizzazione del workshop (9,9 / 10) ed i contenuti sviluppati (9,7 / 10). *"Ho trovato particolarmente utile confrontare le esperienze di innovazione tra settori educativi diversi e l'emergere di soluzioni a problemi riconosciuti"* questo è uno dei commenti che meglio riassume il punto di vista dei partecipanti, confermato dal positivo punteggio ottenuto dall'interazione tra i partecipanti (9,6 / 10). I contenuti si sono rivelati appropriati (9,4 / 10), in linea con le aspettative iniziali (9,6 / 10) e ben sviluppati (9,7). Il risultato è un ottimo punteggio medio di 9,5 / 10.