



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

*Quando l'inclusione è complicata:
la difficile situazione degli allievi
con disturbi dello spettro autistico*

Lucio Cottini

Ordinario di Didattica e pedagogia speciale

La sfida dell'inclusione

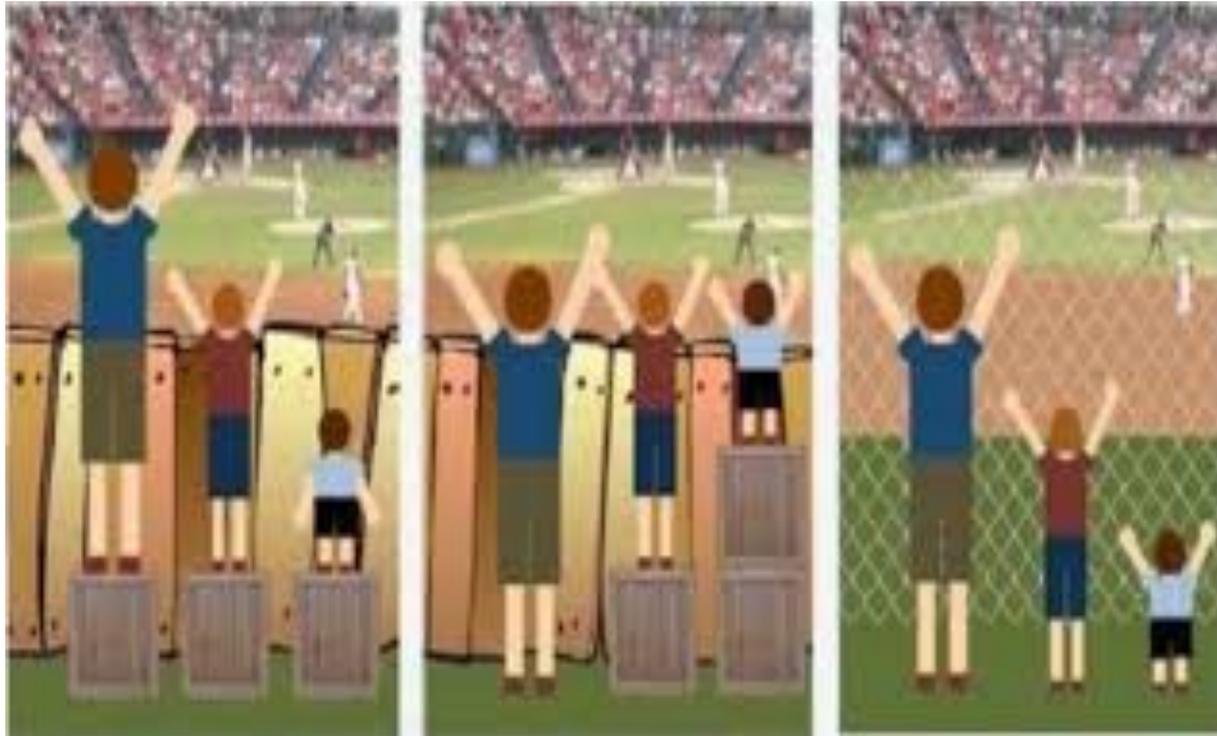
Il deficit è una
caratteristica
individuale



Il deficit è il
risultato
dell'interazione
tra l'individuo e il
contesto



Cos'è l'inclusione





I quattro piani dell'inclusione





Piano dei principi

Tutte le persone hanno diritto
a una educazione inclusiva





Come interpretare la diversità: i modelli

Individuale
(Medico)

ICF

Capacità
(Capability
Approach)

Sociale
(Disability
Studies)



Piano organizzativo

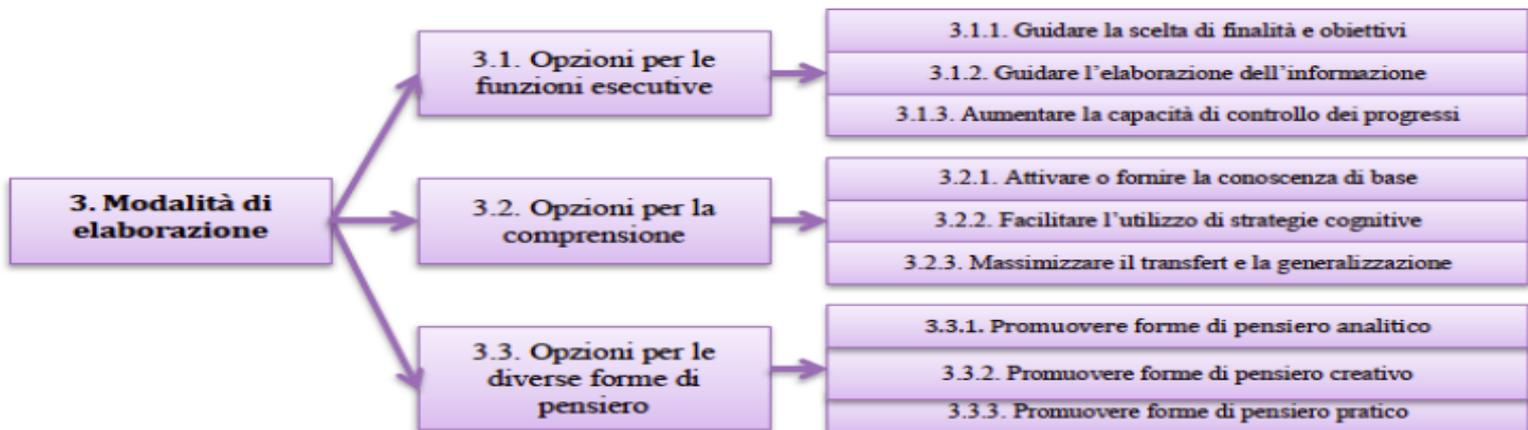
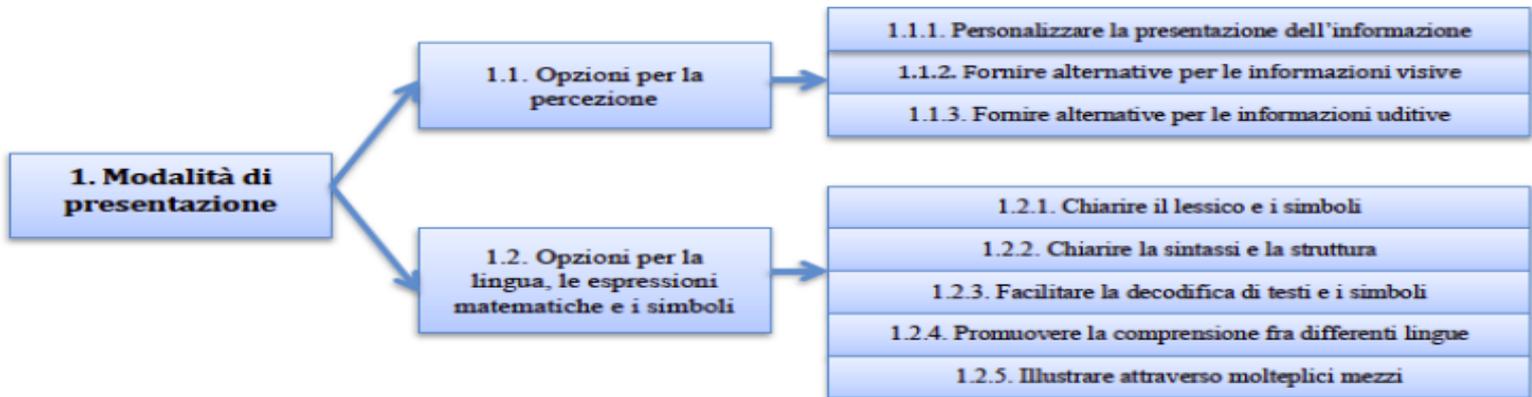
Organizzare contesti inclusivi: questione di alleanze, competenze diffuse, formazione, risorse



Non esiste un programma per l'allievo medio, ma neanche un programma per allievo



L'adattamento dei curricoli



1. Modalità di presentazione

1.1. Opzioni per la percezione

1.1.1. Personalizzare la presentazione dell'informazione

Azioni

Possono essere apportate modifiche su:

- la dimensione del testo, delle immagini, dei grafici, tavole e altri contenuti visivi (contrasto tra sfondo e testo o immagine; colore usato per le informazioni o l'intensità; carattere usato per i materiali stampati; ecc.);
- il volume o la velocità del discorso o del suono;
- la velocità o la sincronizzazione del video, dell'animazione, del suono, delle simulazioni, ecc..;
- la disposizione degli elementi visuali e degli altri elementi.

1.1.2. Fornire alternative per le informazioni uditive

Azioni

- Usare rappresentazioni testuali equivalenti in forma didascalica o di scrittura automatica (riconoscimento vocale) per la lingua parlata.
- Fornire diagrammi, grafici, simboli di musica o suoni.
- Fornire trascrizioni scritte di video o filmati audio anche in lingua diversa.
- Utilizzare immagini per comunicare (ad esempio: sistema PECS).
- Fornire la lingua dei Segni per la lingua parlata
- Usare simboli visivi per rappresentare l'enfasi e la prosodia (ad esempio: faccine, simboli o immagini).
- Fornire equivalenti visivi o tattili (ad esempio vibrazioni) per effetti sonori o allarmi
- Fornire descrizioni visive o emotive per l'interpretazione musicale

1.1.3. Fornire alternative per le informazioni visive

Azioni

- Fornire descrizioni (scritte o orali) per tutte le immagini, grafici, video o animazioni.
- Usare equivalenti tattili (grafici, tattili o oggetti di riferimento) per le immagini chiave che rappresentano i concetti.
- Fornire oggetti fisici e modelli spaziali per comunicare visioni o interazioni.
- Fornire indizi uditivi per concetti chiave e trasposizioni visive dell'informazione.
- Permettere la partecipazione di un assistente o di un collaboratore per leggere ad alta voce il testo.
- Mettere a disposizione software di sintesi vocale.

1.2. Opzioni per la lingua, le espressioni matematiche e i simboli

1.2.1. Chiarire il lessico e i simboli

Azioni

- Insegnare prima il lessico e i simboli, specialmente in modo da promuovere il collegamento con l'esperienza e conoscenza precedente.
- Fornire simboli grafici con descrizioni testuali alternative.
- Evidenziare come termini complessi, espressioni ed equazioni sono composte da semplici parole e simboli.

- Includere supporti per il lessico e i simboli all'interno del testo (ad esempio: collegamenti ipertestuali, note a piè di pagina per le definizioni, spiegazioni, illustrazioni, conoscenze precedenti, traduzioni, ecc.).
- Includere supporti per riferimenti non familiari all'interno del testo (ad esempio: simboli specifici di settore, proprietà e teoremi poco conosciuti idiomi, linguaggio accademico, linguaggio figurativo, linguaggio matematico, gergo, linguaggio arcaico, espressioni colloquiali e dialetto).

1.2.2. Chiarire la sintassi e la struttura

Azioni

- Chiarire la sintassi non familiare (nella lingua e nelle formule matematiche) o la sottostante struttura (in diagrammi, grafici, illustrazioni, estese esposizioni o racconti) attraverso alternative:
 - sottolineare le relazioni strutturali o renderle più esplicite;
 - creare collegamenti con le strutture apprese precedentemente;
 - creare relazioni tra elementi espliciti (ad esempio: sottolineando le locuzioni in un saggio, i collegamenti tra le idee in una mappa concettuale, ecc.).

1.2.3. Facilitare la decodifica dei testi, notazioni matematiche e simboli

Azioni

- Permettere l'uso di sintetizzatori vocali.
- Usare la voce automatica per le notazioni matematiche digitali.
- Usare il testo digitale con l'accompagnamento di una voce umana registrata.
- Permettere la flessibilità e un facile accesso alle rappresentazioni multiple dei simboli (ad esempio, formule, problemi di parole, grafici).
- Offrire chiarimenti di simboli attraverso una lista di termini chiave.

1.2.4. Promuovere la comprensione tra differenti lingue

Azioni

- Dare tutte le informazioni chiave nella lingua dominante e anche nella loro lingua madre per studenti con una limitata conoscenza dell'italiano e in LIS per gli studenti sordi
- Collegare il lessico alle definizioni e alla pronuncia sia nella lingua dominante, che nella lingua madre.
- Definire il lessico specifico usando entrambi i termini specifici e comuni.
- Fornire strumenti di traduzione elettronica o collegamenti a vocabolari sulla rete.
- Integrare con supporti visivi e non linguistici per chiarire il lessico (ad esempio: immagini, video, ecc.).

1.2.5. Illustrare attraverso molteplici mezzi

Azioni

- Presentare i concetti chiave in forma di rappresentazione simbolica (ad esempio, un testo espositivo o un'equazione matematica) con una forma alternativa (ad esempio, un'illustrazione, una danza, un movimento, un diagramma, una tavola, un modello, un video, un fumetto, un bozzetto, una foto, un'animazione, materiali didattici fisici o virtuali).
- Fare espliciti collegamenti tra l'informazione fornita nel testo e ogni rappresentazione di supporto all'informazione come illustrazioni, equazioni, grafici o diagrammi.

2. Mezzi di azione, espressione e organizzazione

2.1. Opzioni per l'interazione fisica

2.1.1. Fornire molteplici metodi di risposta e di navigazione

Azioni

- Fornire alternative nelle richieste del ritmo, del tempo, della velocità e della motricità richiesta per interagire con i materiali didattici e le tecnologie e per manifestare delle prestazioni.
- Fornire alternative per la risposta fisica o per la selezione (ad esempio: alternative sull'uso della matita o della penna, alternative al controllo del mouse).
- Fornire alternative per l'interazione fisica con i materiali (con la mano, la voce, un singolo pulsante, il joystick, la tastiera o una tastiera adattata).

2.1.2. Ottimizzare l'accesso agli strumenti, ai prodotti ed alle tecnologie di supporto

Azioni

- Fornire comandi alternativi della tastiera per le azioni del mouse.
- Costruire pulsanti e opzioni di scansione per aumentare l'accesso indipendente e le alternative alla tastiera.
- Fornire l'accesso alle tastiere alternative.
- Personalizzare le maschere per il *touch screen* e le tastiere.
- Selezionare programmi che funzionino con tastiere alternative e tasti chiave.
- Utilizzare sistemi VOCA (dispositivi per la comunicazione con emissione di voce).
- Utilizzare In-Book.

2.3. Opzioni per l'organizzazione

2.3.1. Organizzare la classe in modo vario

Azioni

- Variare l'organizzazione della classe in funzione delle attività previste (disposizioni dei banchi, dei sussidi, creazione di angoli specifici, ecc.) e delle caratteristiche degli allievi.
- Modulare la stimolazione di suoni e la presenza di immagini e cartelloni per non sovraccaricare troppo alcuni allievi.
- Variare il ritmo di lavoro, sia per quanto riguarda la lunghezza delle sessioni di attività didattica, che la disponibilità di pause e intervalli.

2.3.2. Gestire le novità nella classe

Azioni

- Indicare con insegne visive gli ambienti e gli spazi per facilitare la comprensione della loro funzione.
- Creare tabelle, calendari, schemi visivi con indicazione delle attività previste, che possano aumentare la predittività delle attività giornaliere e la modulazione
- Organizzare sistemi per prevedere la durata dei compiti (indicatori sonori, clessidre, orologi con foto che indicano quando finisce il compito, ecc.).
- Creare delle routine di classe
- Prevedere avvisi e anticipazioni che possano aiutare gli studenti ai cambiamenti delle attività, della tempistica e dei nuovi eventi.

3. Modalità di elaborazione delle informazioni e di pensiero

3.1. Opzioni per le funzioni esecutive

3.1.1. Guidare la scelta di finalità e obiettivi appropriati

Azioni

- Esporre finalità, obiettivi e tempi previsti.
- Fornire guide e liste di controllo per stimolare adattamenti personali delle finalità e degli obiettivi.
- Aiutare ad apportare modifiche sui tempi previsti.
- Fornire suggerimenti e strutture di supporto per valutare lo sforzo, le risorse e le difficoltà connesse al raggiungimento delle finalità e degli obiettivi nei tempi fissati.

3.1.2. Guidare l'elaborazione dell'informazione, la visualizzazione e la manipolazione

Azioni

- Fornire organizzatori grafici e modelli per la raccolta dei dati e l'organizzazione dell'informazione
- Inserire aiuti per categorizzare e sistemare
- Dimostrare l'esecuzione, arricchendola con l'illustrazione delle fasi ad alta voce.
- Dare espliciti suggerimenti in qualsiasi processo sequenziale
- Fornire opzioni per metodi e approcci organizzativi (tabelle e algoritmi per l'elaborazione delle operazioni matematiche).
- Fornire modelli interattivi che guidino l'esplorazione e le nuove conoscenze.
- Fornire molteplici punti di accesso alla lezione e percorsi alternativi attraverso i contenuti (ad esempio, esplorare le idee principali attraverso lavori teatrali, l'arte, la letteratura, i film e i mass media, lo sport, ecc).
- "Spezzettare" l'informazione in elementi più piccoli.
- Presentare progressivamente l'informazione (ad esempio l'evidenziazione sequenziale).
- Fornire liste di controllo e guide per prendere nota.
- Usare indizi e suggerimenti per dirigere l'attenzione alle caratteristiche fondamentali.
- Rimuovere le distrazioni non necessarie a meno che esse siano essenziali all'obiettivo didattico.

3.1.3. Aumentare la capacità di controllo dei progressi

Azioni

- Fare domande per guidare l'autocontrollo e la riflessione, oltre al mantenimento dell'attenzione sul compito.
- Mostrare rappresentazioni dei progressi (ad esempio: con foto del prima e del dopo, grafici e tabelle che mostrino i progressi nel tempo, ecc.).
- Usare modelli che guidino l'autovalutazione sulla qualità e la completezza.
- Fornire modelli differenti di strategie di autovalutazione (ad esempio, role-play, revisione dei video, feedback dei pari).
- Utilizzare una lista di controllo della valutazione, rubriche per il punteggio, diversi esempi commentati del lavoro e delle esecuzioni degli studenti.

3.2. Opzioni per la comprensione

3.2.1. Attivare o fornire la conoscenza di base

Azioni

- Fissare l'istruzione collegandola e attivando la conoscenza pregressa (ad esempio: usando immagini visuali, fissando concetti precedentemente assimilati o utilizzando le routine per padroneggiare il concetto).
- Utilizzare organizzatori grafici avanzati (ad esempio: le mappe mentali o concettuali).
- Insegnare prima i concetti precedenti attraverso dimostrazioni o modelli.
- Collegare i concetti con analogie e metafore rilevanti.
- Fare espliciti collegamenti interdisciplinari.

3.2.2. Facilitare l'utilizzo di strategie cognitive e la promozione di un metodo di studio personale

Azioni

- Evidenziare o enfatizzare gli elementi chiave nei testi, nei grafici, nei diagrammi, nelle formule.
- Utilizzare schemi, organizzatori grafici, routine di organizzazione delle unità, routine di organizzazione dei concetti, routine per la padronanza dei concetti per rimarcare le idee chiave e le relazioni.
- Usare esempi molteplici e contro esempi per rimarcare le caratteristiche fondamentali.
- Aiutare a sfruttare gli indici testuali (titolo, sottotitolo, didascalie, ecc.) per crearsi anticipazioni comprensive prima di leggere dei testi.
- Far vedere come si fa accompagnando la procedura con il pensiero espresso ad alta voce (autoistruzione).
- Suggestire l'uso di dispositivi e strategie mnemoniche (ad esempio: immagini visive, evidenziazione percettiva, associazioni, codifica spaziale, organizzazione semantica, il metodo dei luoghi, ecc.).
- Fornire un insegnamento preliminare più generale e astratto rispetto ai contenuti specifici e complessi che si vogliono insegnare (costruzione di *organizzatori anticipati*).
- Favorire una riflessione metacognitiva per modalità la procedura più adeguata per studiare per ogni allievo, anche autovalutando i risultati derivati dall'applicazione di procedure diverse.

3.2.3. Massimizzare il transfer e la generalizzazione

Azioni

- Fornire liste di controllo, organizzatori, note, promemoria elettronici.
- Inserire aiuti per "fermarsi e pensare" prima di agire, così come degli spazi adeguati per farlo.
- Inserire opportunità esplicite per la revisione e la pratica.
- Fornire modelli, organizzatori grafici, mappe concettuali per aiutare a prendere appunti.
- Fornire impalcature che colleghino le nuove informazioni a quelle precedenti (ad esempio, reti di parole, mappe concettuali incomplete).
- Integrare le nuove idee con idee e contesti familiari (ad esempio: usare l'analogia, la metafora, il teatro, la musica, i film, lo sport, ecc.).
- Fornire opportunità esplicite per generalizzare l'apprendimento a nuove situazioni (ad esempio: differenti tipi di problemi che possono essere risolti con equazioni lineari, usando principi fisici per costruire un parco giochi).
- Offrire opportunità, di tanto in tanto, di rivisitare le idee principali e i collegamenti tra le idee.
- Evidenziare le abilità precedentemente apprese che possono essere utilizzate per risolvere problemi non familiari.

3.3. Opzioni per le diverse forme di pensiero

3.3.1. Promuovere forme di pensiero analitico

Azioni

- Richiedere di descrivere le conoscenze (descrivere fatti e procedimenti; riconoscere un concetto-principio-regola; ecc.).
 - Far analizzare e riferire analogie e differenze.
 - Promuovere analisi che portino al confronto, alla scelta e alla decisione.
 - Supportare l'impostazione di un ragionamento induttivo.
 - Richiedere di sintetizzare e schematizzare contenuti, concetti, metodi.
-
- Supportare l'impostazione di un ragionamento deduttivo.
 - Stimolare la critica su fatti, procedimenti, eventi, ecc.).
 - Portare gli allievi a porre quesiti e a domandare perché.
 - Chiedere di spiegare cause di situazioni e eventi.
 - Fornire liste di controllo e modelli di pianificazione per comprendere il problema, stabilire le priorità, le sequenze e i tempi per ogni passo.
 - Chiedere di valutare le premesse, le procedure adottate e i risultati di un problema.

3.3.2. Promuovere forme di pensiero creativo

Azioni

- Aiutare a creare delle situazioni nuove e differenti nei diversi ambiti (testo, ambito artistico, gioco, ecc.).
- Immaginare scenari diversi da quelli reali e formulare ipotesi di evoluzione, del tipo "cosa accadrebbe se" (una diversa conclusione di un brano, una differente evoluzione di un fatto storico, di una situazione sportiva, ecc.).
- Stimolare l'intuizione e la formulazione di ipotesi per risolvere un problema di vario tipo.
- Sollecitare a inventare per analogia procedimenti, concetti, principi.
- Chiedere di formulare problemi nuovi, cercando le relative soluzioni.
- Progettare realizzazioni e soluzioni nuove, stimolando e gratificando la creatività.

3.3.3. Promuovere il pensiero pratico

Azioni

- Invitare a mostrare come si possa utilizzare qualcosa, qual è la modalità di funzionamento.
- Chiedere di applicare concretamente le conoscenze acquisite, mostrando come utilizzarle nella realtà e per cosa possano essere utili (ad esempio: fare un acquisto, prevedere il tempo necessario per arrivare in una certa destinazione, ecc.).
- Proporre di completare un lavoro concreto in funzione di un risultato (ad esempio: un sistema per annaffiare i fiori una volta che si dispone dei materiali; la ricostruzione di una battaglia al computer; ecc.).
- Fare collegamenti fra fatti concreti (ad esempio: fra l'ideologia nazista e la guerra dei balcani).

Esemplificazione

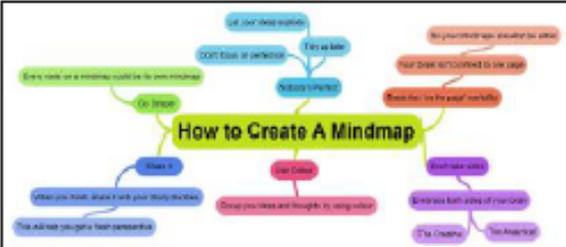
Alla scoperta della nostra regione

Classe: V, scuola primaria
Disciplina: geografia
Asse culturale: storico sociale

<i>Attività ordinaria</i>	<i>Attività in modalità UDL</i>	<i>Tipo di adattamento</i>
<i>I lezione: lezione introduttiva</i>		
<p><i>I parte (5 minuti): presentazione di uno o più oggetti stimolo</i></p> <p>L'insegnante porta in classe una cartolina chiedendo agli alunni se conoscono i luoghi in essa rappresentati e in che regione si trovano.</p>	<p><i>I parte (5 minuti): presentazione di uno o più oggetti stimolo</i></p> <p>L'insegnante:</p> <p>a) proietta l'immagine di una cartolina, utilizzando lo strumento lente di ingrandimento (presente tra gli strumenti relativi all'accessibilità/accesso facilitato di ogni personal computer, d'ora in avanti pc) o uno specifico <i>software</i> (come ad esempio <i>Zoom Text (p)</i>¹¹) chiedendo agli alunni se conoscono i luoghi in essa rappresentati e in che regione si trovano.</p> <p>b) porta in classe una carta geografica illustrata in rilievo con legenda in <i>Braille</i>¹² della regione e chiede agli alunni di indicare i luoghi conosciuti.</p>	<p>1.1.1. Personalizzare le informazioni</p> <p>1.1.2. Fornire alternative per le informazioni visive</p> <p>2.1.2. Ottimizzare l'accesso agli strumenti e alle tecnologie</p>



⁸Fig. 1: Esempio di carta geografica in rilievo

<i>Attività ordinaria</i>	<i>Attività in modalità UDL</i>	<i>Tipo di adattamento</i>
<p data-bbox="108 258 610 329"><i>Il parte: (10 minuti): localizzazione e brainstorming</i></p> <p data-bbox="108 339 697 565">L'insegnante chiede agli alunni di indicare sulla carta geografica dell'Italia la posizione della regione. Chiede poi agli alunni di esprimere quanto conoscono della regione e contestualmente crea una mappa mentale su un cartellone.</p>  <p data-bbox="233 936 600 972">Fig. 2: Esempio di mappa mentale⁹</p>	<p data-bbox="745 237 1286 308"><i>Il parte (10-15 minuti): localizzazione e brainstorming</i></p> <p data-bbox="745 351 1315 736">L'insegnante chiede agli alunni di indicare sulla carta geografica in rilievo dell'Italia la posizione della regione, come anche nella carta di Peters (diverse prospettive). Chiede poi agli alunni di esprimere quanto conoscono della regione e contestualmente crea una mappa mentale digitale (scegliendo tra: <i>Mindomo</i>, <i>FreeMind</i>, ecc.) applicando gli strumenti di ingrandimento disponibili sul pc.</p> <p data-bbox="745 779 1190 815"><i>Il parte (5 minuti): presentazione</i></p> <p data-bbox="745 822 1315 1322">L'insegnante presenta gli obiettivi, le attività, i tempi da seguire per studiare la regione considerata. La presentazione può essere preparata utilizzando <i>Power Point</i>, <i>Prezi</i>, <i>MovieMaker</i>, <i>Powtoon</i>, <i>Explain Everything</i> (si faccia riferimento anche ai software per la LIM presentati nel capitolo 13) o creando una sequenza temporale delle attività utilizzando ad esempio <i>TimeLine JS</i> o <i>MyHistro</i>. L'insegnante userà strumenti di <i>zoom</i> dinamico presenti nel pc e stamperà la sequenza e la appenderà alle pareti dell'aula.</p>	<p data-bbox="1335 415 1760 486">1.1.2. Fornire alternative per le informazioni visive</p> <p data-bbox="1335 572 1760 644">1.1.2. Fornire alternative per le informazioni visive</p> <p data-bbox="1335 651 1711 722">3.3.1. Promuovere forme di pensiero analitico</p> <p data-bbox="1335 765 1760 836">1.1.2. Fornire alternative per le informazioni visive</p> <p data-bbox="1335 843 1682 915">1.2.5. Illustrare attraverso molteplici mezzi</p> <p data-bbox="1335 922 1760 993">3.2.1. Attivare la conoscenza di base</p> <p data-bbox="1335 1043 1769 1115">1.1.1. Personalizzare la presentazione dell'informazione</p> <p data-bbox="1335 1122 1760 1193">1.1.2. Fornire alternative per le informazioni visive</p> <p data-bbox="1335 1200 1808 1272">1.2.2. Chiarire il lessico e i simboli</p> <p data-bbox="1335 1279 1682 1350">1.2.5. Illustrare attraverso molteplici mezzi</p>

Attività ordinaria

Attività in modalità UDL

Tipo di adattamento

III parte (45 minuti): ripasso delle parole chiave per studiare una regione

L'insegnante propone un lavoro di *Cooperative learning* chiedendo agli alunni di costruire un cartellone in cui inserire le parole chiave per studiare una regione. Un gruppo scriverà le parole in italiano, un gruppo userà il dialetto friulano, un gruppo l'inglese, un gruppo rappresenterà graficamente tali parole.



Fig. 3: Esempio di VOCAs¹⁰

III parte (35-40 minuti): ripasso delle parole chiave per studiare una regione

L'insegnante propone un lavoro di *Cooperative learning* chiedendo agli alunni di costruire un semplice *e-book*, dotato di sintetizzatore vocale (come ad esempio *PrimiLibri*) in cui verranno inserite le parole chiave per studiare una regione in diverse lingue oltre che una rappresentazione grafica per ciascuna di esse (vedasi l'attività del cartellone). Se nella classe ci sono alunni con background culturali diversi, l'insegnante chiede di scrivere le parole chiave utilizzando anche le lingue parlate dagli allievi presenti (una o più per gruppo), ponendo ancor più attenzione alla formazione dei gruppi. Se necessario, si prevede l'utilizzo di una o più tecnologie assistive tra quelle disponibili a scuola quali ad esempio tastiere e mouse adattati, *VOCAs* (*Vocal Output Communication Aids - (p)*), *Screen reader* (come *Jaws (p)*, *Windows Eyes*, ecc.) in grado di leggere quanto appare nello schermo, video-ingranditori, display (e stampanti) *braille*, schermi adeguati, ecc.

2.2.1 Usare molteplici mezzi di comunicazione

2.1.2. Ottimizzare l'accesso agli strumenti e alle tecnologie

2.3.1. Organizzare la classe in modo vario

1.1.2. Fornire alternative per le informazioni visive

1.2.4. Promuovere la comprensione fra differenti lingue

2.1.2. Ottimizzare l'accesso agli strumenti e alle tecnologie

2.2.1. Usare molteplici mezzi di comunicazione

3.2.1. Attivare o fornire la conoscenza di base

3.2.2. Facilitare l'utilizzo di strategie cognitive

*Piano
Metodologico-
didattico*

La didattica inclusiva: per tutti e per ciascuno



Strategie di didattica inclusiva





Approccio
cooperativo

Assertività e
prosocialità

Autodeter-
minazione

Metaco-
gnizione

Educazione
delle
emozioni

Clima
della classe

DIDATTICA INCLUSIVA

Talenti e
stili

Gestione
della classe

Conoscenza
delle
diversità

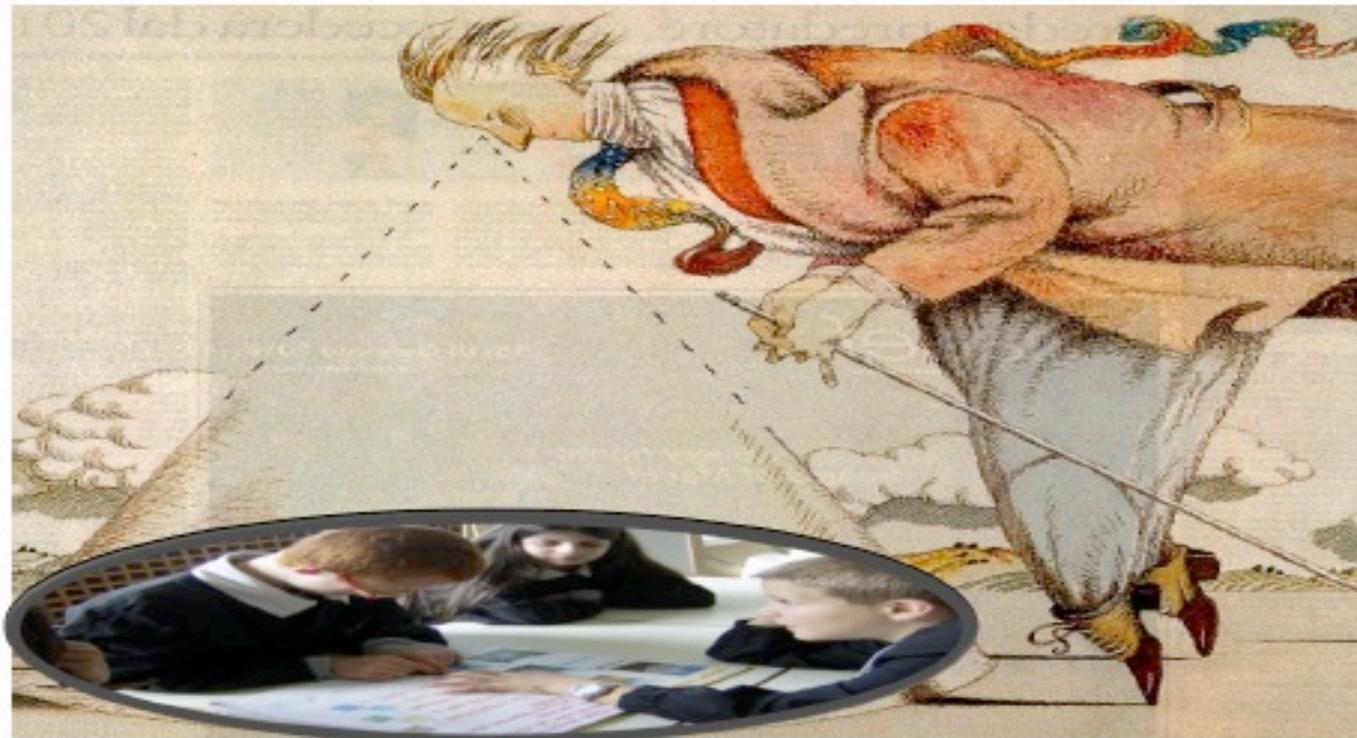
Adattamento
curricoli

Organizza-
zione

Individualiz-
zazione/
personaliz-
zazione

*Piano
dell'evidenza
empirica*

L'educazione inclusiva funziona?



Le domande della ricerca

*Come si sta
operando?*

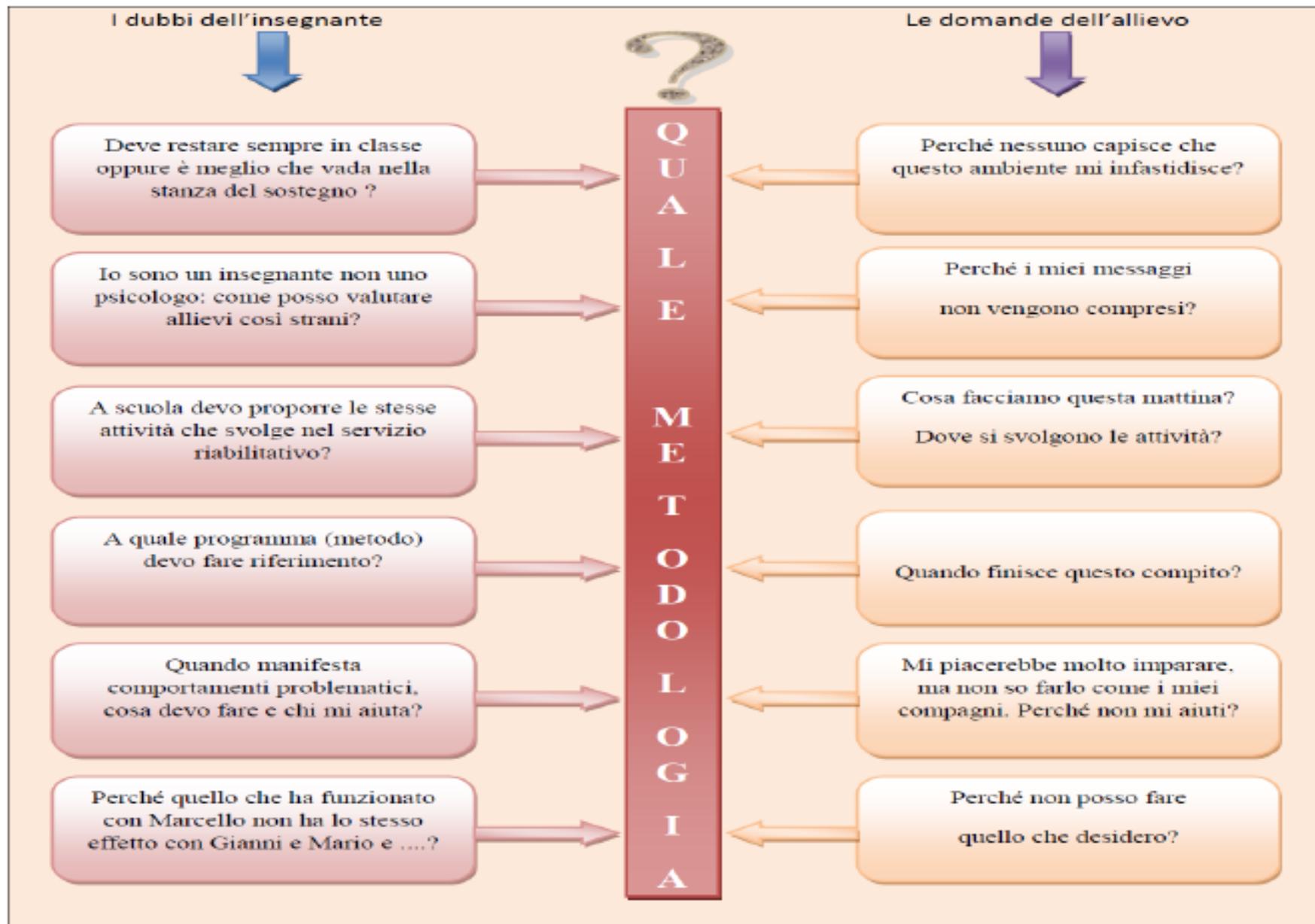
*Quali risultati
sono stati
ottenuti?*

*Cosa dà i
migliori
risultati?*

*Le scuole più
inclusive sono anche
più efficaci?*



Quale metodologia?



La prospettiva inclusiva in quattro parole chiave



1. Programmazione

Il dentro e il fuori

Situazione di apprendimento

1) Fa le stesse cose dei compagni



Ci sono ambiti di lavoro comune?

[File](#)

2) Lavora con obiettivi semplificati, ma



I contenuti possono essere avvicinati?

[File](#)

3) È impegnato in attività personali



Le attività didattiche svolte all'esterno della classe sono pericolose per l'integrazione?

2. Organizzazione

La strutturazione e la flessibilità

- Dove facciamo l'attività?
 - Cosa facciamo?
 - Cosa facciamo dopo?
- Quanto dura il compito?

