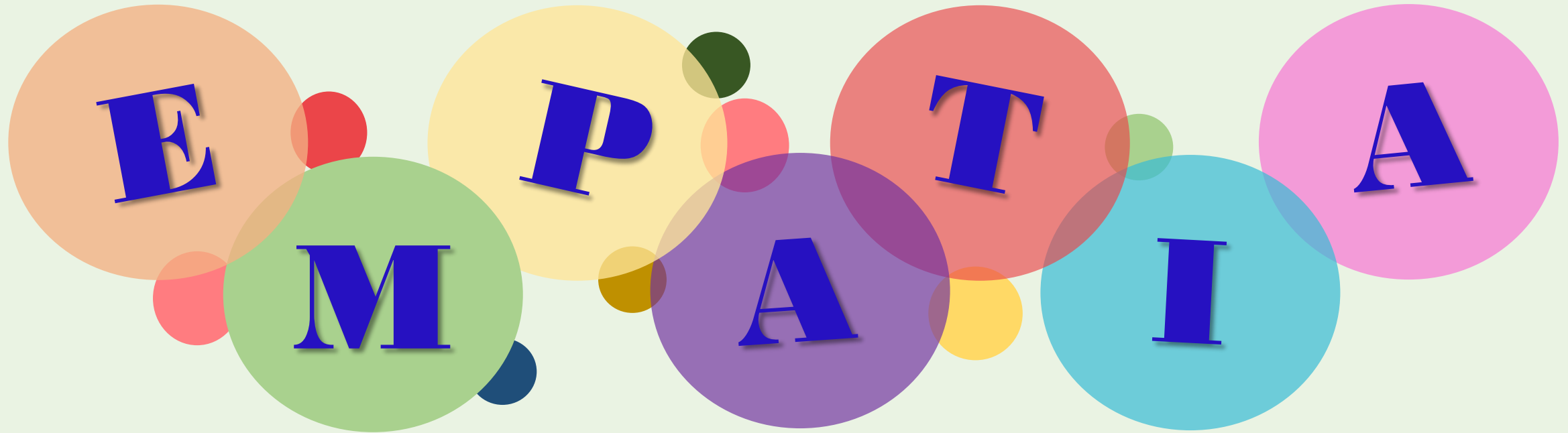




Immerso nel tuo sentire

Mendola Chiara
Pocorobba Germana

Bisogni formativi degli alunni

Il progetto "*Immerso nel tuo sentire*" è rivolto ad alunni di classi terze di Scuola Primaria del plesso Impastato ed è incentrato sull'alfabetizzazione emotiva in continuità con l'offerta formativa della scuola.

Il progetto si svolgerà durante l'arco dell'intero anno scolastico e l'incontro è stato pensato per un totale di 1 ora ogni due settimane il lunedì dalle ore 13:05 alle ore 14:05, per un totale di 15 ore (potrebbe presentarsi la possibilità di recuperi a causa delle festività).

Tale progetto formativo è offerto volontariamente dalle Docenti Chiara Mendola e Germana Pocorobba.

ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ:

Il nostro progetto didattico si suddividerà durante tutto il corso dell'anno scolastico nelle classi terze del plesso Impastato per un totale di 15 ore.

- ❖ **Activity 1: “Maschera l’emozione”**
- ❖ **Activity 2 “L’emozione è...”**
- ❖ **Activity 3: “Io sto con Vanessa”**
- ❖ **Activity 4: “Ciak: mi metto letteralmente nei tuoi panni”**
- ❖ **Activity 5: “Tutto il mondo è pera”**

«Immerso nel tuo sentire»

Cosa significa alfabetizzazione emotiva?

L'alfabetizzazione emotiva consiste nell'insegnare cosa sono le emozioni, a cosa servono e come si esprimono. È insegnare a capire sé stessi e gli altri a livello emotivo. Una sfida educativa che affrontano sempre più scuole attraverso programmi in cui è stata integrata l'educazione emotiva. Si pone come un'opportunità per affrontare i comportamenti problema, l'aggressività o i conflitti nelle relazioni interpersonali. Dal momento che l'assenza di competenze emotive è spesso legata a questi problemi. Se si educa alle emozioni, probabilmente queste tipologie di situazioni diminuiranno.

Si prevede un lavoro di ricognizione delle emozioni prima e dopo l'attuazione del progetto per verificare il livello di alfabetizzazione emotiva degli alunni.



<https://www.youtube.com/watch?v=Jtqu4phbOXk>

«Perché sei un essere speciale...Ed io, avrò cura di te». Un'espressione che racchiude l'istinto protettivo verso l'ALTRO, il voler prendersene cura, rendendolo consapevole del suo essere speciale, unico. Tale finalità caratterizza ogni tipo di relazione significativa.

Finalità:

Promuovere la crescita e la maturazione socio-affettiva degli alunni attraverso una progressiva sensibilizzazione all'incontro e al riconoscimento delle emozioni proprie ed altrui.

Educazione fisica

Traguardi

- ❖ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche

Obiettivi di apprendimento

- ❖ Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo;
- ❖ utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.

Italiano

Traguardi

- ❖ L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- ❖ Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- ❖ Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

Obiettivi di apprendimento

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola;
- comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe;
- produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare);
- usare in modo appropriato le parole man mano apprese.

Arte e immagine

Traguardi

- ❖ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

Obiettivi di apprendimento

- ❖ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;
- ❖ sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Scienze

Traguardi

- ❖ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato;
- ❖ elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Obiettivi di apprendimento

- ❖ Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.

Analisi delle risorse disponibili

Prerequisiti:

- ❖ **capacità di leggere in modo scorrevole ed espressivo;**
- ❖ **capacità di scrivere in modo originale e creativo;**
- ❖ **correttezza grammaticale;**
- ❖ **capacità di ascolto e di osservazione;**
- ❖ **capacità organizzative finalizzate alla realizzazione di un prodotto comune;**
- ❖ **capacità di dialogare nel rispetto dei turni e dei tempi concessi;**
- ❖ **capacità di esprimersi al fine di esternare le proprie idee;**
- ❖ **individua e organizza i criteri discriminanti di caratteristiche fisiche e morfologiche di piante presenti in natura e di località geografiche**

Contenuti disciplinari:

- ❖ **Lettura di testi scritti;**
- ❖ **rivisitazione dei copioni;**
- ❖ **drammatizzazione teatrale;**
- ❖ **alfabetismo emotivo;**
- ❖ **rappresentazione delle emozioni;**
- ❖ **ideazioni elaborati creativi;**
- ❖ **rilettura critica sui cartoni;**
- ❖ **morfologia e caratteristiche botaniche della pera, dell'avocado, del peperoncino e del frutto del drago;**
- ❖ **caratteristiche e clima dei territori di origine dei frutti presentati.**

Discipline:

Italiano:

- ❖ **lettura dei libri;**
- ❖ **scrittura creativa del copione;**
- ❖ **attività riguardanti i film visionati in classe.**

Arte e immagine:

- ❖ **produzioni personali e autentiche con l'intento di esprimere sensazioni ed emozioni.**

Geografia e scienze:

- ❖ **il libro "Tutto il mondo è pera".**

Educazione fisica:

- ❖ **drammatizzazione e l'esplicazione delle emozioni provate.**

Scelta di una cornice fantastica

❖ Perché una cornice fantastica?

L'obiettivo è quello di coadiuvare all'azione didattica una proposta trasversale che possa considerare il valore dell'empatia parte integrante del gruppo di appartenenza e non lasciarla fine a se stessa, o renderla un semplice traguardo di un'attività specifica da compiere. L'empatia è un atteggiamento, un modo di vivere le dinamiche relazionali in modo significativo; per raggiungerla è necessaria una continua sensibilizzazione che si avvalga di strumenti o strategie quanto più vicini all'apprezzabilità di un bambino.

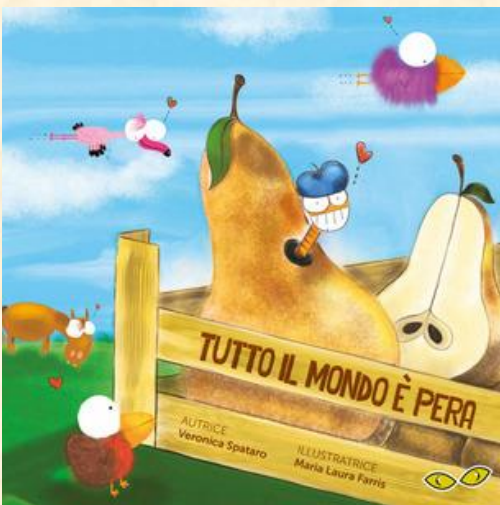


Inside out

Scelta di una cornice fantastica

❖ Perché la scelta di testi illustrati?

Abbiamo ritenuto opportuno l'utilizzo di un silent book perché, attraverso le sole immagini, è possibile cogliere il messaggio celato dietro al libro, lasciando in questo modo i bambini liberi di interpretarlo a modo proprio. Immagini



Per quanto riguarda la scelta dell'albo, è stata attuata poiché un albo illustrato è un libro in cui il racconto e l'illustrazione costruiscono una storia che si legge, si guarda, si interpreta e si vive

Inside out

Perché abbiamo scelto questo cartone animato?

Ci si è serviti del film Inside out per proporre un'attività che incrementasse l'analfabetismo emotivo, e, su quest'ultimo abbiamo impostato attività successive, come la costruzione di maschere che rappresentassero le emozioni proprie dei personaggi che in un secondo momento serviranno per rappresentare il loro stato emotivo durante la lettura di diversi casi.

Inside Out basa le sue fondamenta pseudo-scientifiche sull'esistenza di una struttura mentale piuttosto semplificata ma esaustiva del funzionamento delle emozioni e del loro ruolo nella gestione del nostro rapporto col mondo. Esseri puramente relazionali, gli umani acquisiscono e valorizzano le proprie esperienze attraverso i ricordi, alcuni dei quali sono così importanti da forgiare la nostra stessa identità. Per Riley, i ricordi base sono fortunatamente quasi tutti legati a momenti felici (ma sappiamo che non può essere sempre così), il giorno in cui ha imparato a pattinare sul ghiaccio, un particolare momento in cui mamma e papà, consolandola, le hanno fatto percepire il loro amore, semplici momenti di condivisione che hanno lasciato il segno per la loro intensità. I ricordi base sono strettamente collegati, come accennato, alle isole della personalità, che incarnano i valori e i contenuti più importanti per un individuo. Come facilmente intuibile, tali isole funzionano al massimo del loro potenziale quando i rapporti interpersonali che ne regolano il funzionamento sono equilibrati, mentre rischiano di disgregarsi quando le cose cominciano ad andare male e Riley non sa più cosa fare per essere di nuovo felice. Inside Out, mantiene la doppia via, dentro e fuori il cervello di Riley, per far capire come gli eventi siano in grado di condizionare fino a un certo punto le nostre emozioni, le cui basi più profonde risiedono nella consapevolezza che tutto ciò che ci accade appare meno spaventoso, se elaborato e accolto nel modo giusto. A volte, per recuperare la gioia, dobbiamo permettere che anche la tristezza possa fluire liberamente prima dentro e poi fuori di noi, permettendoci di esprimere e quindi di liberarci di tutto il dolore che stiamo provando.

❖ Activity 1: “Maschera l’emozione”

Scopo

- Porre i bambini in una condizione di autoregolazione emotiva abituale, specie se in situazioni particolarmente bisognose di tale abilità.

Tempi e luoghi

- L'attività verrà distribuita per un totale di 4 ore
- Il luogo di attuazione sarà l'aula

Discipline coinvolte

- Arte e immagine

Obiettivi specifici:

- Individuare i personaggi principali del cartone proposto (Inside Out) ed evincerne i tratti emotivi caratteristici;
- si dimostra incline al confronto con l'altro ed espone il proprio punto di vista rispettando il turno di parola;
- cogliere l'emozione corrispondente al comportamento manifestato;
- realizzare maschere rappresentanti le diverse emozioni;
- riconoscere l'emozione adeguata al comportamento presentato nella lettura di una situazione reale;
- elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni;
- rappresentare e comunicare la realtà percepita.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno
1. Propone di vedere alla LIM il cartone animato "Inside out" 2. Propone un'attività di brainstorming in cui vengono messe in appunto le emozioni e le considerazione proprie degli alunni 3. Predisporre la classe in un assetto laboratoriale, quindi sposta i banchi e li unisce in diverse isole 4. Chiede di creare delle maschere rappresentative i personaggi protagonisti del cartone visionato (Gioia, Tristezza, Rabbia, Disgusto, Paura) 5. Distribuisce delle immagini rappresentanti i personaggi e chiede loro di ritagliarli e trasformarli in una vera e propria maschera 6. Una volta realizzate le maschere, legge diversi casi di situazioni di vita reale e chiede, mantenendo un atteggiamento da mediatore, poi ai bambini di scegliere la maschera emotiva, secondo loro più attinente al caso letto, da indossare; inoltre dovranno usare il tono emotivo più appropriato e consono a rendere chiaro quanto è successo 7. Propone una socializzazione collettiva circa la scelta che ognuno ha effettuato della maschera da indossare per ogni caso 8. Chiede aiuto ai bambini per appendere alle pareti dell'aula le maschere così da poterle consultare in svariate situazioni che possibilmente hanno luogo durante le giornate scolastiche	1. Entusiasti si dispongono in una situazione di ascolto 2. Ognuno dice cosa ha provato e cosa ha ragionato durante la visione del cartone animato 3. Aiutano la maestra 4. Chiedono come potranno realizzarle 5. Si dimostrano molto propositivi ad eseguire quanto indicato dalla maestra. 6. Eseguono quanto chiesto cercando di rispettare il più possibile le indicazioni fornite 7. Sostengono con atteggiamento positivo un dialogo significativo 8. Si adoperano attivamente.

❖ Activity 2 “L’emozione è...”

Scopo

- Promuovere nel bambino la capacità di riconoscere le proprie emozioni esplicitandole secondo sistemi di rappresentazione confacenti alle loro possibilità e potenzialità.

Tempi e luoghi

- L'attività verrà distribuita per un totale di 2 ore
- Il luogo di attuazione sarà l'aula

Discipline coinvolte

- Arte e immagine

Obiettivi specifici:

- Rappresentare un'emozione mediante livelli iconico-simbolico;
- scegliere i mezzi più idonei alle proprie inclinazioni per rappresentare l'emozione data;
- raccontare esperienze personali significative, in riferimento all'emozione data, in modo chiaro ed esaustivo;
- estrapolare dall'esperienza vissuta l'episodio più rappresentativo dell'emozione assegnata.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno
1. Dispone i banchi in piccole isole e in ognuna di queste mette a disposizione materiali di natura diversa (cartoncini, pennarelli, colori a tempera, pennelli, pongo) 2. Chiede di disegnare, scrivere, creare un oggetto, un personaggio, un luogo che più rappresenta per ciascuno di loro l'emozione data 3. Propone un confronto costruttivo circa le considerazioni maturate.	1. Aiutano la maestra per la preparazione dello spazio adibito all'attività 2. Dopo una breve riflessione, si mettono all'opera 3. Partecipano attivamente

❖ Activity 3: “Io sto con Vanessa”

Scopo

- Proporre situazioni stimolanti in cui il bambino deve provare ad immedesimarsi in determinate situazioni che non gli appartengono. Inoltre dovrà mettersi in una posizione di ascolto dell'altro tale da sostenere un dialogo autentico e significativo.

Tempi e luoghi

- L'attività verrà distribuita per un totale di 3 ore
- Il luogo di attuazione sarà l'aula

Discipline coinvolte

- Italiano

Obiettivi specifici:

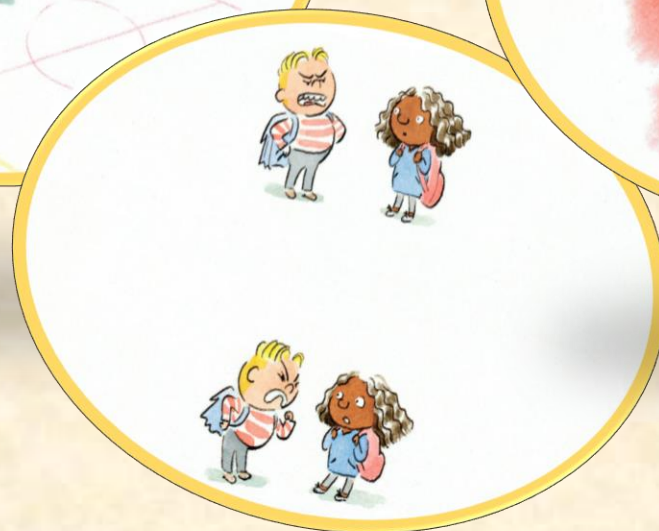
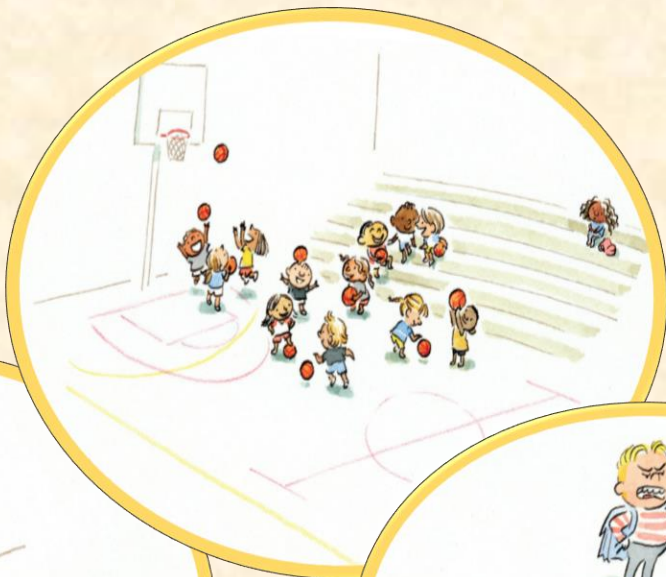
- Verbalizzare le immagini della storia “Io sto con Vanessa”;
- scrivere il copione della storia “Io sto con Vanessa” dal punto di vista del personaggio assegnato dall'insegnante;
- leggere il copione realizzato enfatizzando le diverse emozioni;
- esprimere le emozioni attraverso movimenti del corpo ed espressioni del viso;

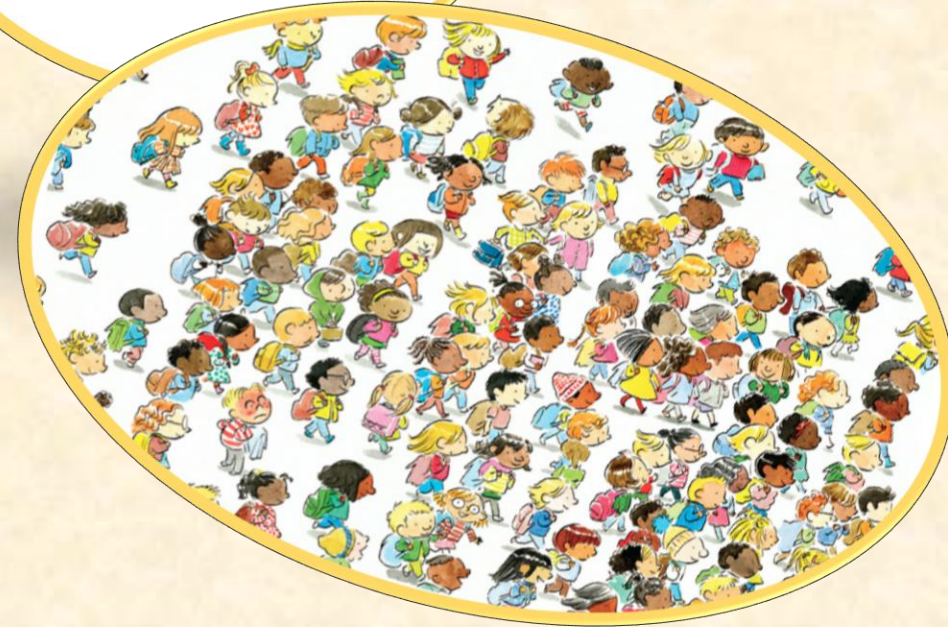
Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno
1. Propone la visione di un breve video utile a fornire un input efficace. (vedi link in basso) 2. Presenta un silent book dal titolo "Io sto con Vanessa" in cui la storia è rappresentata esclusivamente da sole immagini. Induce gli alunni alla verbalizzazione orale delle immagini step by step dimostrando assenza di giudizio 3. Terminato ciò, suddivide la classe in micro gruppi e ad ognuno di esso assegna un personaggio della storia. Propone di scrivere un copione tenendo conto il punto di vista del personaggio attribuito 4. Chiede ai singoli gruppi di leggere i copioni realizzati dramatizzandoli 5. Conduce una socializzazione in plenaria circa i prodotti realizzati e le emozioni suscitate.	1. Osservano incuriositi il video proposto 2. Forniscono le proprie considerazioni e le loro inferenze circa le immagini visionate 3. Focalizzano l'attenzione sul personaggio e cercano di immaginare possibili dialoghi confacenti alle immagini presentate 4. Decidono l'assegnazione delle parti da recitare suddividendosi per ruoli 5. Partecipano attivamente al dialogo.

<https://youtu.be/id3w0IA81cA>

IO STO CON VANESSA

Immagini
tratte dal
silent book





❖ Activity 4: “Ciak: mi metto letteralmente nei tuoi panni”

Scopo

- Un altro modo di insegnare l'empatia consiste nell'impiego di giochi di ruolo. Indossare i vestiti di uno dei personaggi dei cartoni animati visionati, imitando i loro atteggiamenti, può ingenuamente far intuire al bambino cosa significhi trovarsi nei panni di un'altra persona. Questo gioco di ruolo può essere utile a promuovere il valore dell'empatia come strumento addizionale e propedeutico; non è il valore che viene prima di qualcos'altro, ma ne è parte.

Tempi e luoghi

- L'attività verrà distribuita nell'arco di una settimana per un totale di 1 ore
- Il luogo di attuazione sarà l'aula

Obiettivi specifici:

- immedesimarsi in un personaggio ed imitarlo in base alle sue caratteristiche;
- riconoscere le proprie emozioni ed esternarle mediante l'uso di maschere rappresentative dell'emozione di riferimento.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
1. Propone un brainstorming iniziale sul significato del "Mettersi nei panni di..." 2. Appunta le idee dei bambini alla lavagna. 3. Propone ai bambini di indossare gli abiti e decidere quale personaggio imitare (role playing). 4. A fine giornata, propone una socializzazione guidata sulle emozioni provate e le considerazioni maturate durante l'arco della giornata. Per farlo utilizza le maschere emotive.	1. Ognuno propone la propria idea. 2. Danno il tempo di scrivere. 3. Accolgono con entusiasmo la proposta. 4. Indossano la maschera più appropriata motivandone la scelta.

❖ Activity 5: “Tutto il mondo è pera”

Scopo

- Comprendere che il desiderio di conoscere l'altro è determinato dalla totale messa a disposizione di sé. L'incontro non conosce paura o pregiudizi, ma soltanto la curiosità di entrare a far parte del piccolo mondo dell'altro che, malgrado a volte si presenta complesso, è colmo di svariate ricchezze da scoprire.

Tempi e luoghi

- L'attività verrà distribuita nell'arco di quattro settimane per un totale di 5 ore
- Il luogo di attuazione sarà l'aula e in aula informatica.

Discipline coinvolte

- Italiano
- Scienze
- Geografia

❖ Activity 5: “Tutto il mondo è pera”

Obiettivi specifici:

- ❖ cogliere le informazioni principali della storia narrata tenendo presente le emozioni provate dai personaggi ed eventuali cambiamenti;
- ❖ dei brevi pensieri scritti che fanno leva sia sulla capacità di immedesimazione nei confronti del protagonista, che su quella di riconoscere le proprie caratteristiche nei personaggi presentati motivandone il motivo;
- ❖ ricercare ed estrapolare informazioni coerenti con le indicazioni date da fonti valide e attendibili;
- ❖ classificare un frutto in base al nome scientifico, alla localizzazione geografica, all'habitat, alla tipologia del frutto, al tipo di foglia della pianta, al nome della pianta e all'uso alimentare;
- ❖ usare Cmap Tools per la realizzazione di una mappa concettuale interattiva contenente tutte le informazioni sul frutto assegnato;
- ❖ realizzare, cooperando con i compagni, una carta d'identità del frutto assegnato mediante la costruzione di un Lap-book;
- ❖ riconoscere il luogo di provenienza del frutto, individuandolo nella cartina geografica, ed esplicitarne il clima, le caratteristiche del territorio e i diversi tipi di paesaggio.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
1. L'insegnante dispone gli alunni in un assetto circolare per consentirgli di ascoltare comodamente la lettura del libro illustrato "Tutto il mondo è pera". 2. Legge interpretando la storia e, per consentire ai bambini di osservare le immagini, pone il libro al centro. 3. Terminata la lettura, porta avanti una socializzazione guidata in modo da far emergere il pensiero critico dei bambini sulle emozioni suscitate dai personaggi, sul cambiamento dei personaggi e le rispettive caratteristiche e su quello che maggiormente ha catturato la loro attenzione. 4. Chiede ai bambini di scrivere dei pensieri in cui devono fare presente sia quale personaggio più li caratterizza, specificando il motivo, che come si sarebbero comportati se si fossero trovati nei panni di Pierre. 5. Estrae casualmente dalla scatola i pensieri e li legge a voce alta in modo da definire un momento di riflessione collettiva.	1. Seguono, incuriositi, le indicazioni dell'insegnante. 2. Si mettono in posizione di ascolto, adagiandosi comodamente sui cuscini. 3. Ognuno risponde alle richieste dell'insegnante rispettando il proprio turno. 4. Si attivano alla scrittura dei pensieri su dei post-it che dovranno poi inserire nella "Scatola dei pensieri" costruita dall'insegnante. 5. Ascoltano e partecipano attivamente.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
6. Comunica ai bambini quale sarà la prossima attività da svolgere: la realizzazione di Lap-book in cui, mediante la creazione di "carte d'identità" per ogni frutto che viene presentato dalla storia (il nome scientifico, localizzazione geografica, l'habitat, tipologia del frutto, tipo di foglia della pianta, il nome della pianta e l'uso alimentare). 7. Dispone l'ambiente di apprendimento in assetto laboratoriale, divide i bambini in microgruppi e ad ognuno di questi assegna un frutto che dovrà poi essere oggetto della "carta d'identità", quindi, del Lap-book da realizzare. 8. Dispone i banchi a isole per consentire ai bambini di procedere con la realizzazione dei Lap-book. 9. Chiede di realizzare un cartellone con la cartina geografica del mondo su cui i bambini devono porre i frutti nei rispettivi Paesi di provenienza.	6. Ascoltano la consegna data dall'insegnante e pongono domande per chiarire i dubbi sorti sul da farsi. 7. Vengono divisi in micro gruppi e viene loro assegnato il frutto. 8. Ciascun componente del gruppo si organizza in modo da suddividersi i ruoli e ottimizzare i tempi per raggiungere il massimo risultato con il minimo sforzo. 9. Preparano i disegni dei frutti per poi posizionarli con le puntine sulla cartina geografica.

TUTTO IL MONDO È PERA

Immagini
tratte dal
libro
illustrato



... che lo culla
Fino a farlo
addormentare!



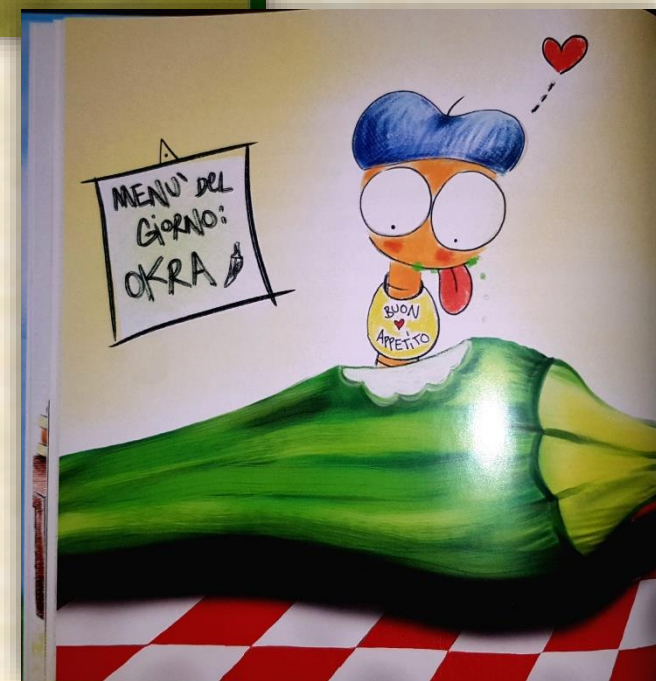
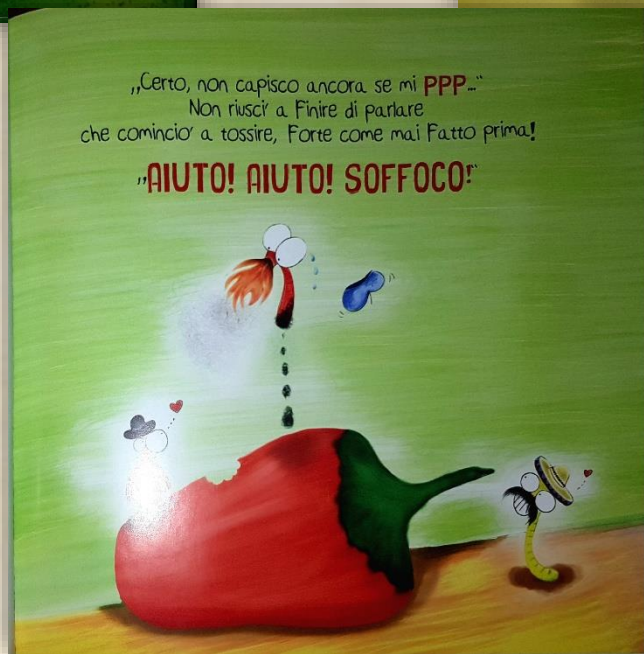
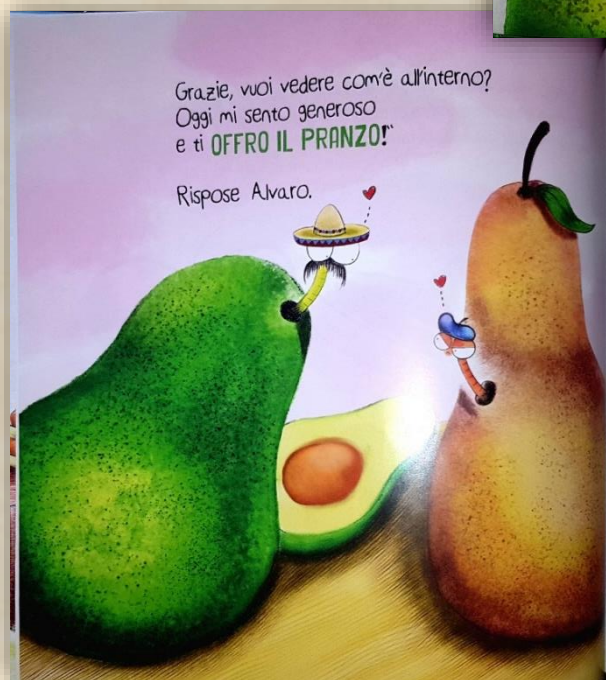
Piano piano, tuttavia, qualcosa si stava facendo spazio dentro di lui, una **SENSAZIONE** a cui Pierre non avrebbe saputo dare un nome, ma che tutti noi conosciamo come **CURIOSITÀ**. Quella strana sensazione che si ha davanti a qualcosa di cui non sappiamo nulla, ma che vogliamo a tutti i costi scoprire.

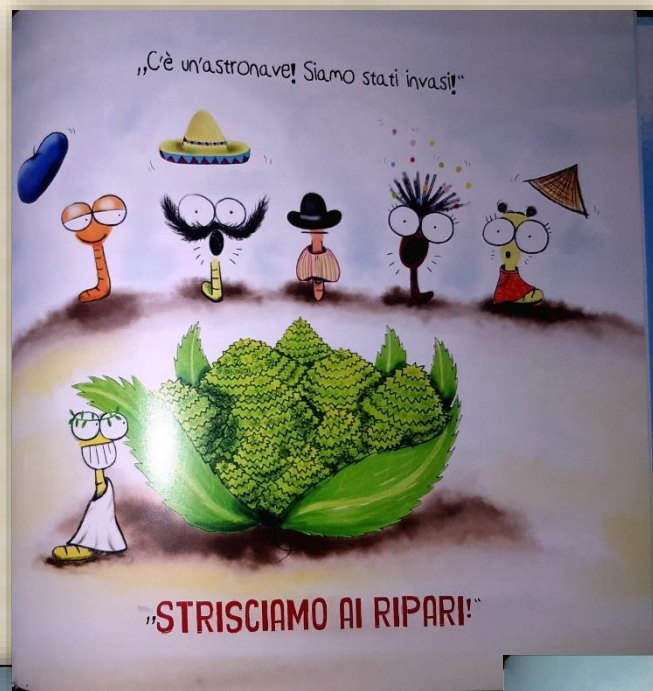
Strisciò fuori e dentro la pera un paio di volte, indeciso sul da farsi, poi prese **CORACCIO** e si spinse definitivamente all'esterno. Ormai era fatta, non era più nell'ambiente sicuro di casa sua! Davanti a lui gigantesche persone si agitavano, ridevano, e l'unico obiettivo di Pierre era riuscire a passare



"Speriamo non mi veda nessuno. Voglio solo dare un'occhiata veloce e poi rientro." Fece un lungo respiro e iniziò a strisciare intorno alla sua pera arrivando alla sommità. Teneva gli occhi socchiusi, come per **PAURA DI VEDERE** di fronte a cosa si sarebbe trovato, ma quando si convinse ad aprirli del tutto, il suo umore cambiò all'improvviso. Via la paura, l'incertezza, l'indecisione e al loro posto solo meraviglia! Macchie di colore, di tutti i colori possibili, si alternavano davanti ai suoi piccoli occhi una dopo l'altra, in perfetto ordine. Contro ogni aspettativa non era uno scenario da temere! Anzi, trasmetteva solo **TANTA ALLEGRIA**.







42

“Non so cosa sei, se sei un gigante o qualcos'altro. Ma ti do un consiglio: **esplora il mondo, assaggia più gusti che puoi, annusa tutti gli odori, conosci più persone possibili, racconta di te e impara dalla tua esperienza e da quella degli altri.**

Scoprirai che il tuo pensiero, a volte, si rivelerà sbagliato. Beh... **non chiuderti credendo di sapere già tutto, lasciati stupire da quello che ancora non conosci!**

Non fare l'errore che stavo per commettere io, se non mi fossi lasciato andare e non avessi deciso di divertirmi non avrei conosciuto tutti questi nuovi amici!”

