

un workshop a cura di



con il supporto
organizzativo e didattico di



STARS GAME

escape room digitali per parlare di STEM

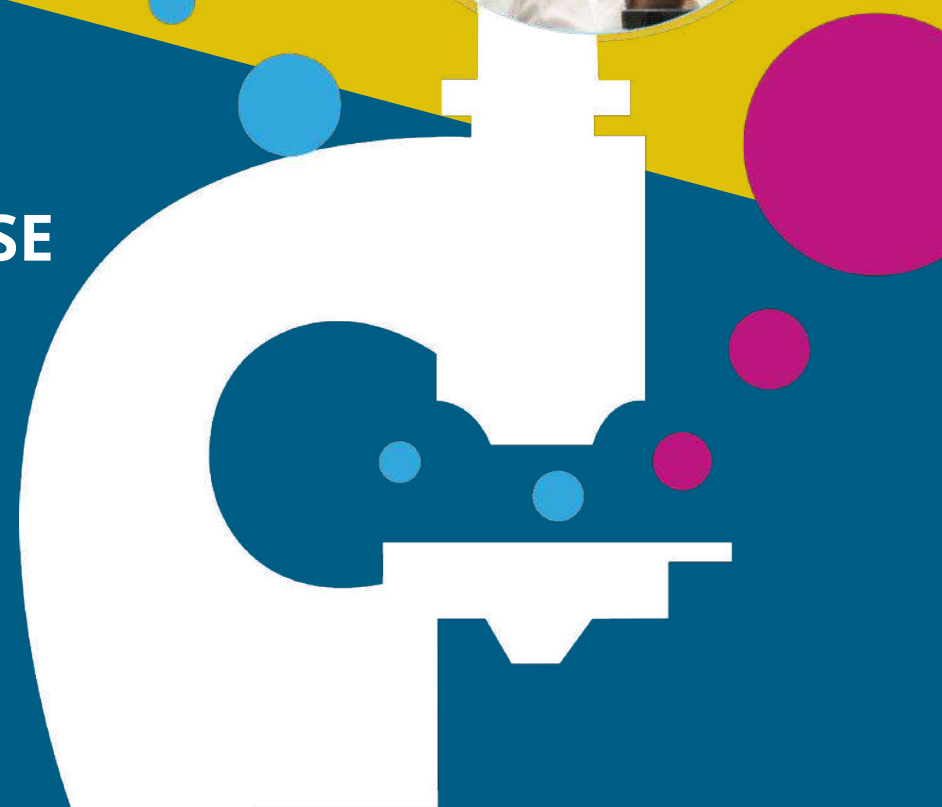
Bologna, 30 ottobre 2025



AIRC nelle scuole

IL FUTURO DELLA RICERCA COMINCIA IN CLASSE

info@scuola.airc.it
scuola.airc.it



MISSIONE

AIRC ha una grande ambizione:
**RENDERE IL CANCRO
SEMPRE PIÙ CURABILE**

Dal 1965 sosteniamo con continuità, attraverso la **raccolta di fondi**, il progresso della **ricerca per la cura del cancro** e diffondiamo una corretta informazione sui **risultati** ottenuti, sulla **prevenzione** e sulle **prospettive** terapeutiche.

[airc.it](https://www.airc.it)



Oltre 6
milioni
di
visitatori
sul sito



Quasi 2,5 miliardi
investiti in
progetti di ricerca,
borse di studio,
IFOM
dal 1965

RISULTATI



5.400
RICERCATO
RI
finanziati
ogni anno
grazie ai
di AIRC



4.500.000
sostenitori
e 20.000
volontari



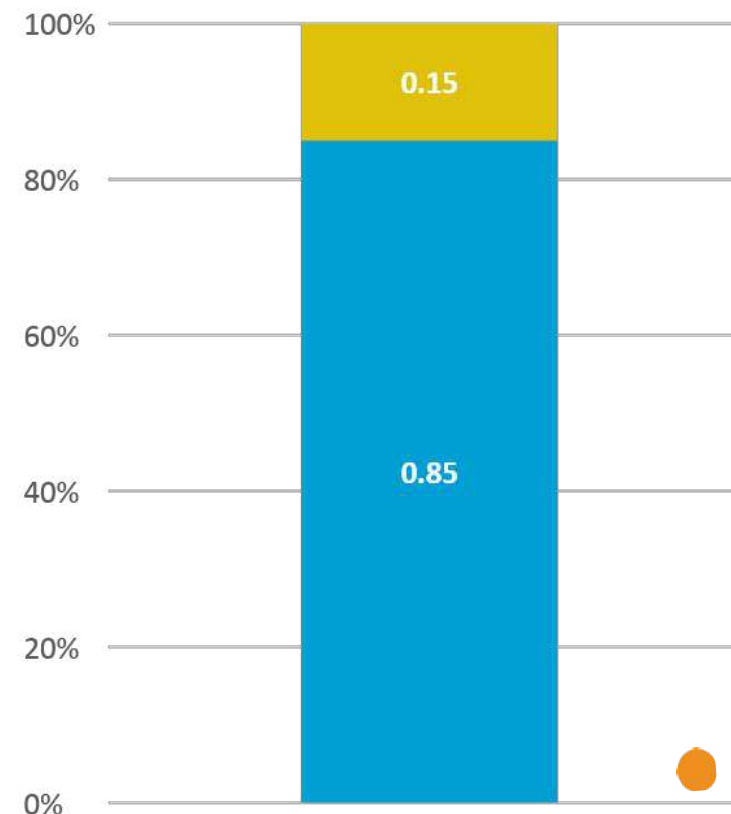
UTILIZZO DELLA RACCOLTA FONDI



IL PROCESSO DI VALUTAZIONE DI AIRC È RIGOROSO E MERITOCRATICO

- centinaia di esperti internazionali coinvolti accanto ai membri del Comitato Tecnico Scientifico AIRC
- ogni progetto è valutato separatamente da 2 revisori stranieri e 1 membro del Comitato Tecnico Scientifico AIRC
- ogni progetto è valutato esclusivamente da revisori che non hanno un conflitto d'interesse verso quel progetto.

airc.it



85 centesimi
netto di raccolta fondi

15 centesimi
oneri di raccolta fondi



**L'OFFERTA FORMATIVA
AIRC nelle scuole
scuola.airc.it**

AIRC nelle scuole

MISSIONE DEL PROGETTO

è **diffondere una cultura delle scienze e della prevenzione**, con **percorsi di educazione civica e cittadinanza attiva**, proponendo iniziative legate al volontariato, che promuovono un'etica della responsabilità e **rafforzare il posizionamento di AIRC**, generando un maggiore coinvolgimento e sostegno alla missione della Fondazione.

scuola.airc.it



Il futuro della ricerca comincia in classe!

Inaugurato nel 2011, **AIRC nelle scuole** è il progetto che AIRC rivolge a docenti e studenti delle **scuole di ogni ordine e grado** per **avvicinare i giovani alla cultura della salute e del benessere, alla scienza e al mondo della ricerca sul cancro**.

I materiali proposti favoriscono una **didattica interdisciplinare**: schede, presentazioni, webinar, video e giochi online offrono **attività educative interattive**.

Grande ambizione del progetto è offrire **un'occasione di formazione a 360°** che vede la **centralità del soggetto in crescita** nelle diverse fasi di apprendimento.

KIT DIDATTICI MULTIMEDIALI

*schede, presentazioni,
giochi, animazioni
e video*

CANCRO IO TI BOCCIO

*fai della tua scuola
una piazza distribuendo
le Arance della Salute,
Miele, marmellata e i
Cioccolatini della Ricerca*

L'ISOLA DEI FUMOSI

*videogioco educational
per dire di no
alla sigaretta*

scuola.airc.it

WEBINAR

*formazione live
interattiva
con ricercatori
e divulgatori*

UNA COSTELLAZIONE LUMINOSA

*Campagna educativa
per le scuole primarie
con kit cartaceo, concorso,
attività laboratoriali*

NEWSLETTER

*per essere aggiornati
sulle attività
del progetto*

CANALE YOUTUBE

AIRC Education
*ricco di contenuti su
ricerca, salute
prevenzione*

CONTEST

*concorsi e altre
iniziative speciali
sui temi del dono, della
prevenzione e della
cittadinanza attiva*

PINKSIE THE WHALE

*Un percorso sulla
cura dedicato alle
scuole primarie*

FORMAZIONE

*workshop, incontri
formativi e informativi
per docenti e dirigenti*

PCTO

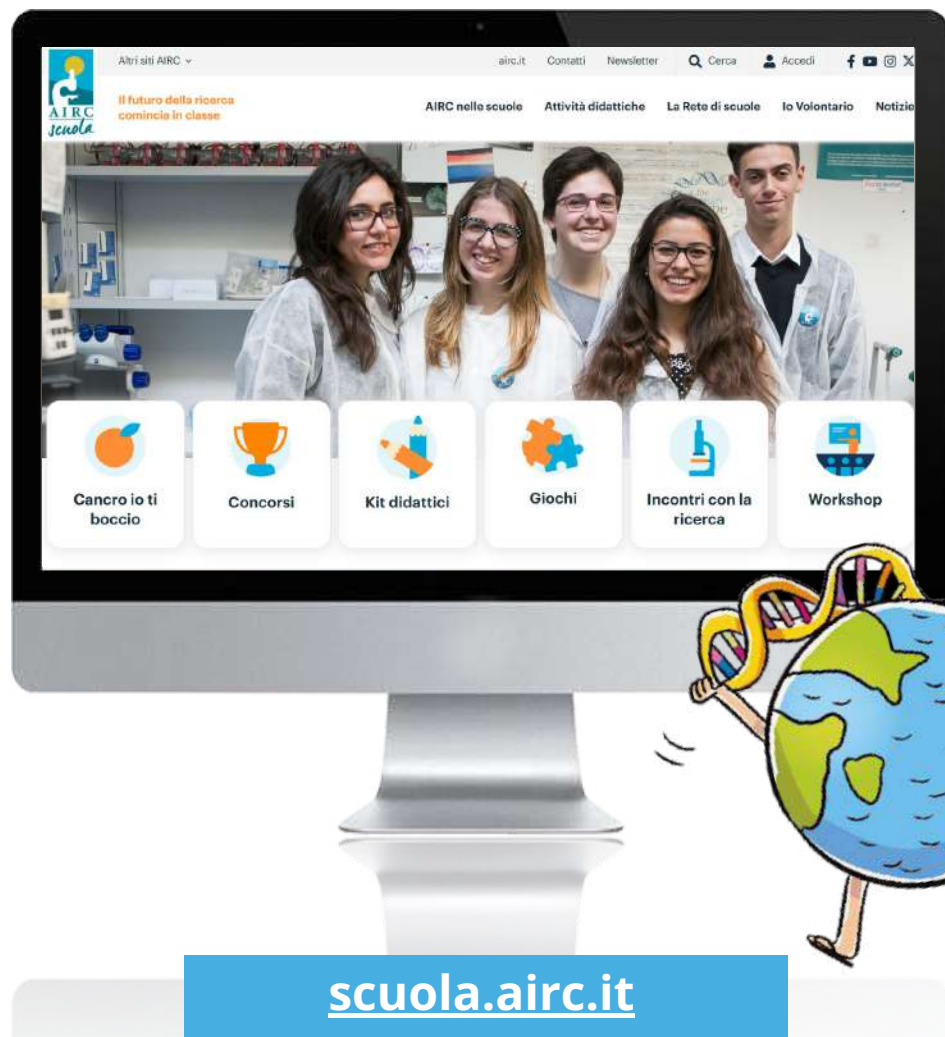
*Percorsi alle superiori
per certificare le ore di
competenze trasversali e
orientamento*

INCONTRI CON LA RICERCA

*ospitare a scuola
un ricercatore per parlare
di scienza e prevenzione*



SITO E NUMERI DEL PROGETTO



scuola.airc.it



Circa 50 mila*
visitatori sul sito
scuola.airc.it

Oltre 29 mila*
visitatori sul sito
Isoladeifumosi.airc.it

1.300 scuole*
aderenti a
Cancro io ti boccio

Oltre 11.000*
iscritti
alla
Newslett
er

I NUMERI

Oltre 6 mila*
partecipanti ai
webinar in diretta

Oltre 11 mila*
visualizzazioni
webinar su
Youtube

40.000*
studenti
coinvolti
nel progetto
*Una
costellazione
Luminosa*

**Dati anno
scolastico 2024-25*

KIT DIDATTICI: SECONDARIA I GRADO



Tanti percorsi e materiali didattici per coinvolgere la classe in letture, quiz, laboratori e giochi alla scoperta delle abitudini salutari e delle STE(A)M. Tutti i kit sono completi di guida docente.

- ✓ **MANGIAMO SANO**, kit laboratoriale con attività pratiche per costruire una consapevolezza personale verso un'alimentazione sana.
- ✓ **KIT ATTI-VITA**, strumento didattico per scoprire l'importanza di una vita attiva con focus su attività fisica, lotta alla sedentarietà e qualità del sonno.
- ✓ **CELLULE AL CUBO**, kit didattico laboratoriale dedicato al tema della cellula con un approccio STEAM.
- ✓ **KIT BIOCOMICHE**, per avvicinare le nuove generazioni ai temi della salute, della prevenzione e degli stili di vita sani in modo semplice e divertente.
- ✓ **KIT RISERVATI**, sui temi delle STEM, della ricerca scientifica e della prevenzione per le scuole aderenti all'iniziativa «Cancro io ti Boccio».

scuola.airc.it/attivita-didattiche/kit-didattici

KIT DIDATTICI: SECONDARIA II GRADO



Tanti **percorsi didattici multidisciplinari** per accompagnare i giovani e renderli **futuri adulti consapevoli** dell'importanza della ricerca e dell'adozione di stili di vita sani. Tutti i kit sono completi di guida docente.

- ✓ **CELLULE AL CUBO**, kit didattico laboratoriale dedicato al **tema della cellula** con un approccio STEAM.
- ✓ **STARS GAME TOOL-KIT**, kit didattico in italiano e in inglese basato su metodologie **Game-Based e Inquiry-Based Learning**.
- ✓ **MANGIAMO SANO**, kit laboratoriale con attività pratiche per scoprire il mondo della ricerca in ambito nutrizionale attraverso l'analisi dello studio EPIC.
- ✓ **KIT DIDATTICO MULTIMEDIALE**, percorsi di **biologia, ricerca, cura, prevenzione e impegno**, oltre a kit riservati per le scuole aderenti all'iniziativa «Cancro io ti Boccio».

scuola.airc.it/attivita-didattiche/kit-didattici

STARS GAME PROJECT

Il primo progetto europeo di AIRC sulla divulgazione



STARS GAME (*InveSTigating As Researchers at School is a GAME*) è un progetto coordinato da AIRC, sviluppato grazie a un finanziamento europeo Erasmus+, con 4 partner europei, con cui sono state sviluppate attività innovative, per **approfondire le discipline STE(A)M nelle scuole secondarie di I e II grado**, con un **approccio didattico *inquiry based* e *game based***, creativo e interdisciplinare. Il progetto ha coinvolto oltre 1.500 studenti, 60 classi e 15 scuole.

Il progetto ha portato allo sviluppo di :

- ✓ **4 ESCAPE ROOM DIGITALI**, (Biologi molecolari, Microbiologi, Immunologi e Anatomopatologi) in 4 lingue
- ✓ **TEACHERS TOOLKIT** con approfondimenti e attività laboratoriali STEM – in ITA e EN
- ✓ **PERCORSI NELLE SCUOLE** con attività interattive sulla ricerca biomedica e il metodo scientifico, la sfida alle escape room e lo sviluppo di poster scientifici
- ✓ **VIDEOPILLOLE SCIENTIFICHE** (presentazione del progetto e spiegazione di concetti scientifici – Microbioma, Postulati di Kochs, Biotecnologie ecc, in ITA, EN, ES)

Guarda il
video su
[YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=...)

scuola.airc.it/stars-game-progetto-erasmus

GIOCHI ONLINE



scuola.airc.it/attivita-didattiche/giochi

Game educational online, **disponibili anche per LIM di classe**, per coinvolgere gli studenti e stimolare l'apprendimento con una didattica improntata al **game-based learning**.

- ✓ **NON SOLO MEDITERRANEO**, gioco a squadre, viaggio gastronomico internazionale, in 30 Paesi alla scoperta dei piatti caratteristici del mondo e dei loro ingredienti.
- ✓ **GET ACTIVE**, gioco di velocità e coordinazione con lancio di palline, frutta e verdura e tanti consigli per uno stile di vita attivo al termine di ogni livello di gioco.
- ✓ **ISOLA DEI FUMOSI**, scopri il minigame Bubble Shooter e L'Isola dei Fumosi - Smokebuster, il nuovo gioco su Roblox per dire no alla sigaretta e sconfiggere il fumo.

L'ISOLA DEI FUMOSI arriva su Roblox!



Un'avventura interattiva per ragazze e ragazzi delle scuole secondarie, catapultati su un'isola avvolta dal fumo e popolata da misteriose creature.

Armati di aspiratore, i giocatori dovranno ripulire l'aria, sconfiggere i nemici e completare missioni nelle otto aree dell'isola, scoprendo lungo il percorso informazioni utili su **prevenzione, fumo tradizionale ed elettronico, e ricerca scientifica**. Grazie ai progressi nel gioco, l'isola si rigenera e un vecchio magazzino si trasforma in un vero laboratorio di ricerca!

Un mix esplosivo di gioco e didattica per imparare divertendosi, con il potere della gamification e del game-based learning.

isoladeifumosi.airc.it

L'ISOLA DEI FUMOSI

SECONDARIA I e II GRADO

- ✓ **GAME ONLINE EDUCATIONAL:** sconfiggere il fumo diventa un'esperienza ludico-didattica, con schede didattiche di approfondimento, e giochi come Bubble Shooter, l'esperienza con LV8 e L'Isola dei Fumosi - Smokebuster, il nuovissimo videogame su Roblox per sconfiggere il fumo.
- ✓ **L'ISOLA DEI FUMOSI CONTEST:** è possibile giocare, accumulare punti e partecipare al Contest, creando una campagna di prevenzione sugli stili di vita sani con un elaborato creativo. In palio tanti fantastici premi!
- ✓ **PREMIO SEC II GRADO - UNA GIORNATA DA RICERCATORI:** un'attività laboratoriale, una conferenza scientifica su temi di prevenzione e premiazione dei vincitori.
- ✓ **PREMI SEC I GRADO - MICROSCOPI, KIT SCIENTIFICI, LIBRI:** le prime tre classi classificate per ogni categoria (video e disegno) vincono nell'ordine 2 microscopi, kit scientifici e libri per la classe.

isoladeifumosi.airc.it



WEBINAR CON RICERCATORI E DIVULGATORI



PRIMARIA, SECONDARIA I e II GRADO

Un'occasione di **approfondimento disciplinare** su temi di **biologia, ricerca, prevenzione ed educazione civica**: dai corretti stili di vita ai meccanismi di funzionamento del corpo umano in tutte le sue componenti, fino alle ultime avanguardie in tema di prevenzione e ricerca.

Questi **incontri live online** hanno come **protagonisti divulgatori scientifici e ricercatori AIRC** e alternano vari format:

- ✓ **intervista** tra il ricercatore AIRC e un giornalista scientifico
- ✓ **laboratorio interattivo** con l'utilizzo di un microscopio in diretta o di strumenti multimediali e interattivi
- ✓ **webinar formativi** per docenti e dirigenti

Un'opportunità per conoscere da vicino il lavoro del ricercatore e del divulgatore scientifico, un **momento di orientamento** per futuri percorsi di studio e professionali.

webinarscuola.airc.it

Con schede didattiche e videoregistrazioni per rivedere i webinar

YOUTUBE AIRC EDUCATION



Sul **canale YouTube di AIRC nelle scuole** è possibile trovare una ricca raccolta di spunti per imparare divertendosi.

Dalle **registrazioni dei webinar** con ricercatori, nutrizionisti e divulgatori scientifici, alle **Pillole di scienza**, la serie dove i protagonisti dello spettacolo spiegano in modo semplice e accattivante le parole della salute di AIRC, dai **video vincitori di contest e concorsi** ai racconti di esperienze vissute dalle scuole insieme ad AIRC e molto altro ancora.

youtube.com/c/airceducation



VIDEOPILOTTE STO UNA FAVOLA



Progetto audiovisivo che comprende **5 video-pillole**, con **relativa scheda glossario** e ha lo scopo di avvicinare le nuove generazioni alla cultura della salute e della prevenzione in ambito oncologico riprendendo **favole tradizionali rivisitate in chiave ironica**, raccontate con la tecnica dello **sketchnoting**, metodo di visual thinking che facilita l'apprendimento.

✓ **Hansel, Gretel e la casa bilanciata**

Tema: alimentazione;

Target: I e II primaria

✓ **Allenamento da favola**

Tema: attività fisica

Target: III, IV e V primaria + I e II secondaria di I grado

✓ **Biancaneve e i 7 Data Miners**

Tema: alimentazione e fattori di rischio

Target: secondaria di I grado

✓ **Pinocchio e il paese dei farlocchi**

Tema: fake news

Target: secondaria di I grado

✓ **Cappuccetto Rischio**

Tema: alimentazione e fattori di rischio

Target: secondaria di II grado

scuola.airc.it/attivita-didattiche/kit-didattici/sto-una-favola

INCONTRI CON LA RICERCA



AIRC entra nelle scuole con i suoi **ricercatori e ricercatrici** per parlare ai giovani avvicinandoli alla scienza e facendo loro scoprire le **nuove frontiere della ricerca sul cancro**.

È possibile **candidare la propria scuola a ospitare un ricercatore** accompagnato da un volontario AIRC.

Non una lezione ma un dialogo, in cui il ricercatore condivide l'entusiasmo, la fatica e i risultati legati al suo lavoro e il volontario racconta la sua esperienza al fianco di AIRC.

Per le scuole dell'infanzia gli incontri sono dedicati a genitori e insegnanti.

scuola.airc.it/attivita-didattiche/incontri-con-la-ricerca

300 Incontri
con **13 mila**
studenti
ogni anno



CANCRO IO TI BOCCIO



APERTE LE ISCRIZIONI
per la nuova edizione di Cancro io ti boccio!



PERCORSO STEM E RICERCA

Venerdì 7 e Sabato 8 novembre 2025
distribuisci i **Cioccolatini della Ricerca** in occasione
della manifestazione nazionale "I Giorni della
Ricerca" di AIRC e porta in classe materie STEM e il
bello della ricerca scientifica.
Iscriviti entro il 10 ottobre



PERCORSO PREVENZIONE E SALUTE

Venerdì 23 e Sabato 24 gennaio 2026
distribuisci **Arance della Salute**, miele e marmellata
in occasione della manifestazione nazionale "**Le
Arance della Salute**" di AIRC e porta a scuola un
percorso didattico dedicato alla prevenzione.
Iscriviti entro il 31 ottobre

ISCRIVI LA TUA SCUOLA E SCARICA KIT DIDATTICI PER LA CLASSE!
Insieme daremo una bella lezione al cancro!

ISCRIVITI

scuola.airc.it/attivita-didattiche/cancro-io-ti-boccio
contestcitb.airc.it



Cancro io ti BOCCIO" è il **progetto di cittadinanza attiva** per le scuole di ogni ordine e grado.

Studenti e studentesse vivono un'esperienza di volontariato distribuendo a scuola **prodotti solidali** e portando in classe **percorsi di approfondimento didattico su PREVENZIONE E SALUTE e STEM E RICERCA** con l'offerta didattica di AIRC nelle scuole.

Per la scuola che aderisce:

- Dirette YouTube laboratoriali
- Materiale didattico a scuola e kit didattici esclusivi
- Estrazione di PC e stampante
- Premi in palio se si partecipa al contest Cancro io ti boccio si racconta
- Attestato di ringraziamento







SCOPRIAMO IL PROGRAMMA DI OGGI

Bologna, 30 ottobre 2025

PROGRAMMA DI OGGI:

9.30/10.15 - Accoglienza e accredito

10.15/10.30 - Plenaria iniziale: saluti e introduzione alle attività

10.30/12.00 - Divisione in 2 gruppi di lavoro:

Gruppo A: ESCAPE ROOM con i divulgatori scientifici Toscience

Gruppo B: Laboratori scientifici a cura di Fondazione Golinelli

12.00/12.30 - Plenaria: feedback attività, spunti e idee

12.30/13.45 - Pocket Lunch

14.00/15.30 - Divisione in 2 gruppi di lavoro:

Gruppo A: Laboratori scientifici a cura di Fondazione Golinelli

Gruppo B: ESCAPE ROOM con i divulgatori scientifici Toscience

15.30/16.00 - Plenaria: feedback attività, spunti e idee

16.00/16.30 - Coffee Break

16.30/17.00 - Plenaria finale: saluti, ringraziamenti, foto e consegna attestati

[airc.it](https://www.airc.it)

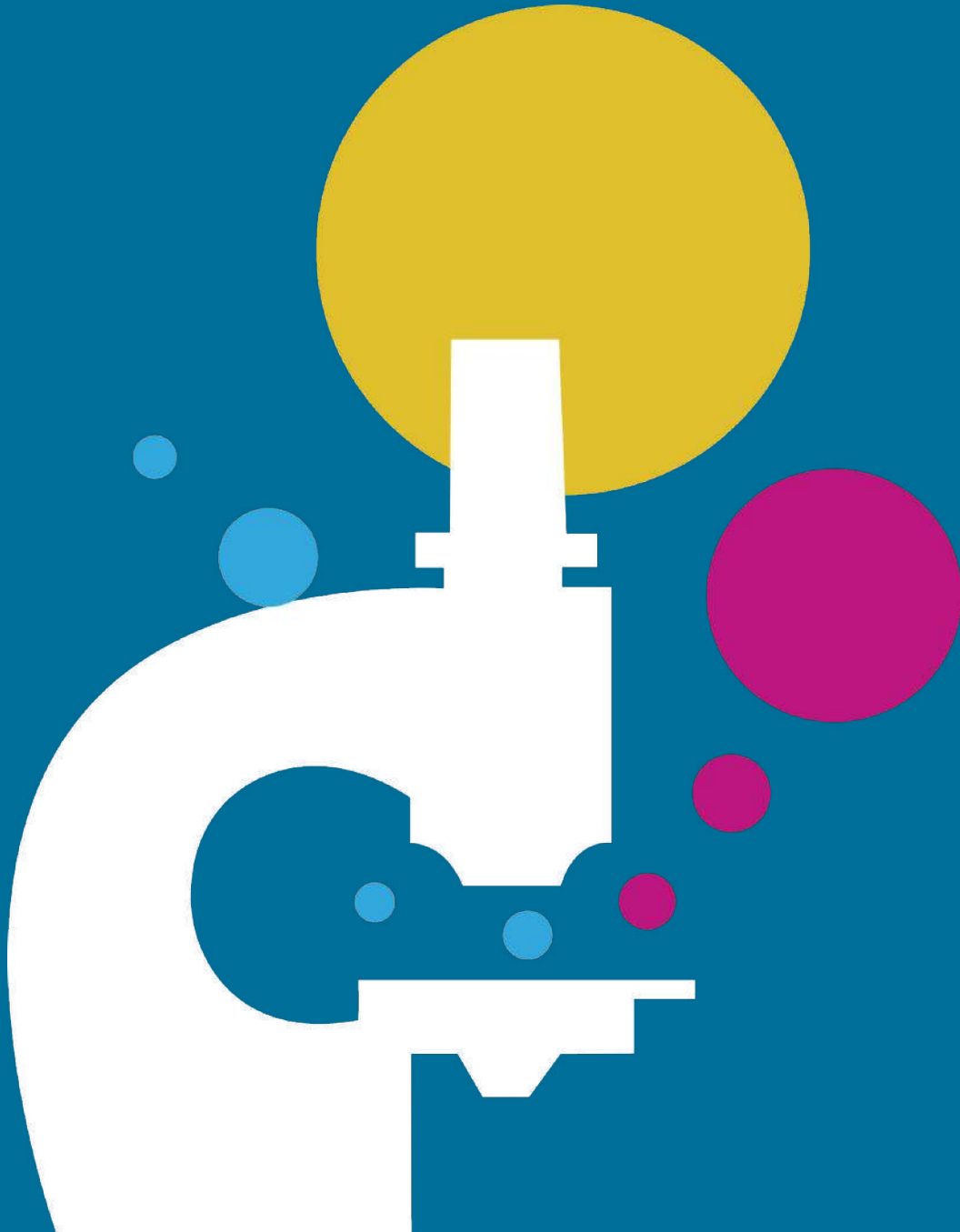


OGGI SONO CON NOI

Federica Giraudò

Davide Pallai

ToScience®





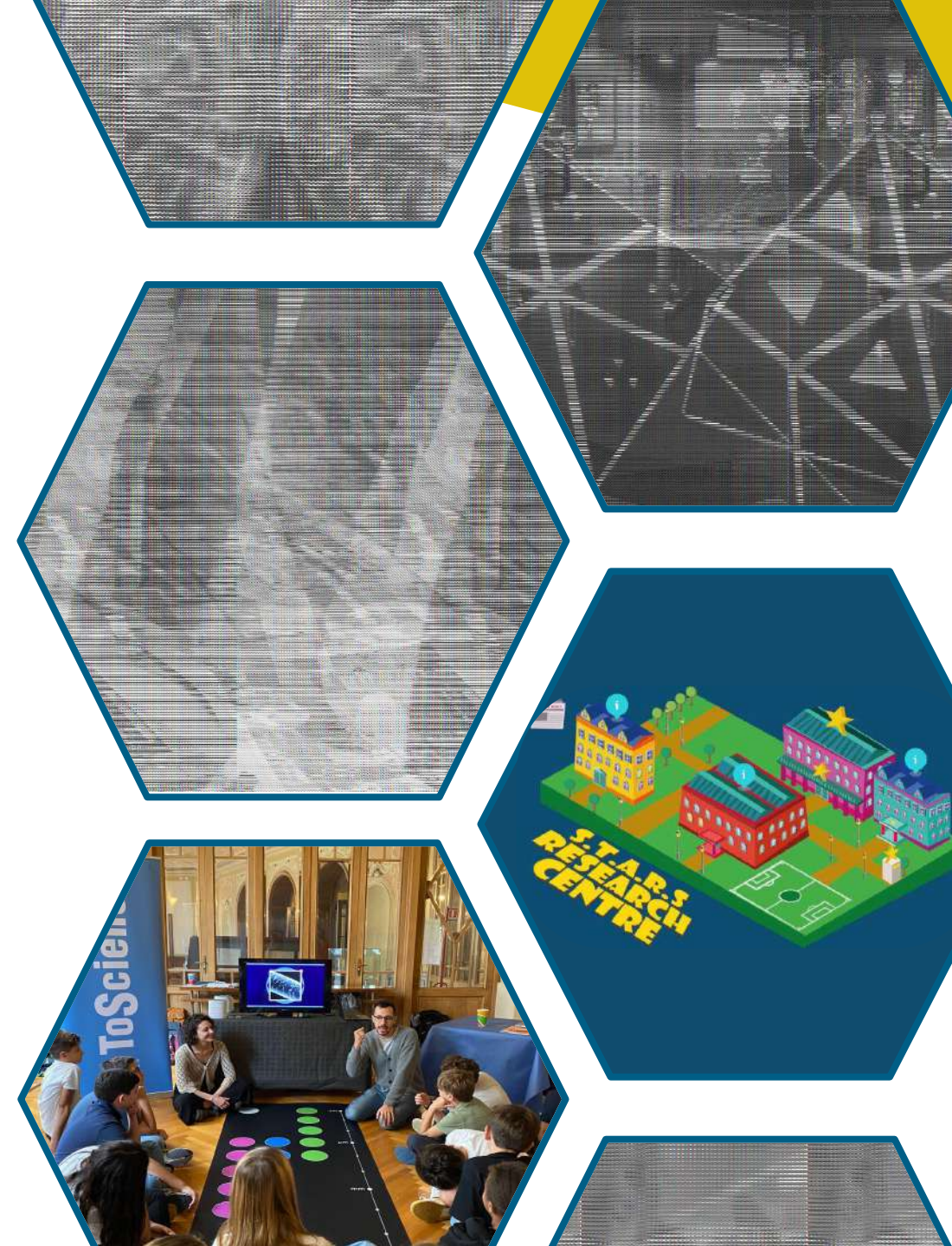
TITOLO DI SEZIONE
sottotitolo

NOME RELATORE
Titolo/Ruolo/ Professione

COMUNICAZIONE DELLA SCIENZA DIDATTICA INFORMALE

Divulgazione scientifica
Laboratori didattici
Mostre
Festival
Formazione

ToScience nasce nel 2014 con l'idea di promuovere la cultura scientifica in festival e scuole di tutta Italia.
Imparare facendo, con l'aiuto di esperimenti, dimostrazioni e giochi, è per noi il miglior modo per raccontare e avvicinare alla scienza.



STARS GAME


INIZIA >

INIZIA >


STARS GAME / OBIETTIVI



Promuovere la **collaborazione internazionale** e lo sviluppo di una **rete tra le organizzazioni** coinvolte su scala europea.



Stimolare l'interesse dei ragazzi al campo della **ricerca biomedica**, attraverso un coinvolgimento attivo (**metodo hands on**) e un approccio ludico agli argomenti trattati (**gamification** dell'attività didattica).



Mostrare l'approccio alla ricerca attraverso i **passaggi del metodo scientifico**.

STARS GAME / STRUMENTI





L’Inquiry Based Learning
è un approccio didattico, promosso in particolare
dall’Unione Europea, basato sull’investigazione.

Nell’insegnamento delle materie scientifiche è
stato formalizzato come “**Inquiry Based Science
education - IBSE**” (Rapporto Rocard 2007).

A graphic for IBL (Inquiry-Based Learning) featuring a red rounded rectangle with the text "IBL" in white. The rectangle is flanked by two images of crumpled white paper with black question marks.

IBL

Questa metodologia didattica stimola negli studenti la **formulazione di domande** e azioni per **risolvere** problemi e **capire** fenomeni.

STARS GAME / IBL



CONFERMATIVO

STRUTTURATO

GUIDATO

APERTO

- Fenomeni noti
- Risultati prevedibili
- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

STRUTTURATO

GUIDATO

APERTO

- Fenomeni noti
- Risultati prevedibili
- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

GUIDATO

APERTO

- Fenomeni noti
- Risultati prevedibili
- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da individuare

APERTO

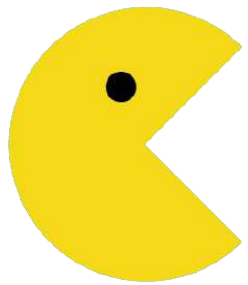
- Fenomeni noti
- Risultati prevedibili
- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da seguire noto

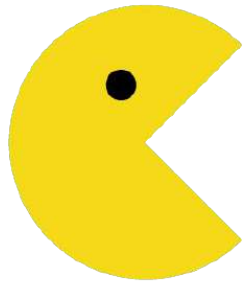
- Domanda proposta dall'insegnante
- Procedimento da individuare

- Domanda scelta dagli studenti
- Procedimento da individuare

STARS GAME / STRUMENTI

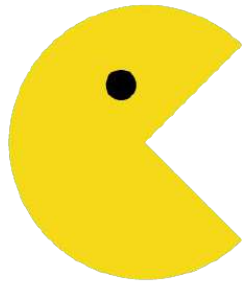


STARS GAME / GAMIFICATION



Con **game-based learning** si intende l'apprendimento attraverso l'uso di giochi e videogiochi, sviluppati anche come strumenti di puro intrattenimento, e usati, con o senza modifiche, a scopo educativo.

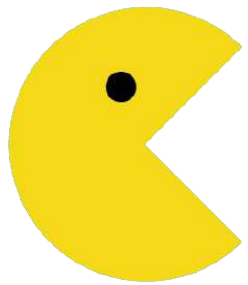
STARS GAME / GAMIFICATION



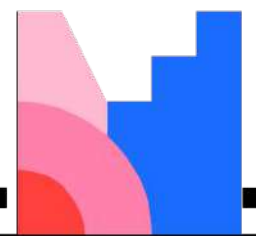
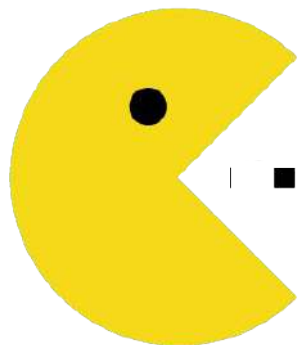
Il progetto **Stars Game** si avvale di questa metodologia attraverso l'esperienza interattiva di una **escape room digitale**.



STARS GAME / STRUMENTI



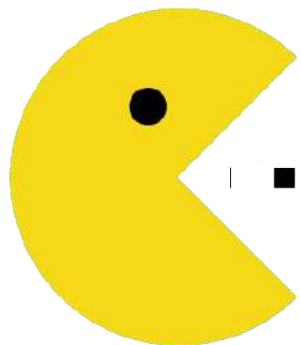
STARS GAME / GAMIFICATION



Mentimeter



STARS GAME / GAMIFICATION



Con **game-based learning** si intende l'apprendimento attraverso l'uso di giochi e videogiochi, sviluppati anche come strumenti di puro intrattenimento, e usati, con o senza modifiche, a scopo educativo

Il progetto STARS GAME si avvale di questa metodologia attraverso l'esperienza interattiva di una Escape Room digitale



◀ STRANGE TIMES



GRUPPO DI RICERCATORI COLPITO DA UNA MISTERIOSA MALATTIA

Ancora ignote le cause

Erano in Siberia da diverse settimane per un'intensa attività di ricerca. Obiettivo: raccogliere campioni biologici di mammut lanosi, una specie estinta. I resti fossili di questi enormi animali si sono conservati nel permafrost per migliaia di anni. Tuttavia il permafrost si sta sciogliendo a gran velocità a causa dei cambiamenti climatici. "Il lavoro procedeva ottimamente, avevamo raccolto peli e zanne in quantità" dice Yorghios, uno dei ricercatori del gruppo internazionale di paleontologi. "Pochi giorni fa però abbiamo iniziato a sentirci male".

I sintomi della misteriosa malattia sono dissenteria, febbre e dolori addominali. Diversi ricercatori versano già in gravi condizioni e attendono, nel piccolo villaggio di Yukagir, di essere trasferiti d'urgenza in un ospedale ben attrezzato, collegato a un centro di ricerca di alto livello. È possibile che un patogeno sconosciuto, intrappolato nei ghiacci da migliaia di anni, si sia risvegliato, causando la malattia?

Viene **introdotto il caso studio** e vengono **fornite le informazioni generali** necessarie per iniziare a calarsi nella parte dei ricercatori.

STARS GAME / GAMIFICATION

La classe viene divisa in **sottogruppi** che si concentrano su aspetti diversi del caso.

Ogni gruppo dovrà svolgere **alcune attività**: prove da superare, analisi di materiali, studio di semplici modelli sperimentali.



STARS GAME / GAMIFICATION

Questa fase prevede la **cooperazione e il confronto** degli studenti per formulare un'ipotesi condivisa da presentare ai colleghi.



STARS GAME / GAMIFICATION



TITOLO
Gruppo - nomi - scuola e classe di appartenenza

INTRODUZIONE
Come siete stati coinvolti in questa ricerca?

OBIETTIVI
In cosa vi hanno chiesto di essere aiutati i ricercatori che vi hanno contattati?
Cosa vorrebbero sapere da voi?

MATERIALI E METODI: DESCRIZIONE
Quali sono i principali strumenti di laboratorio che avete utilizzato in questa ricerca?
Che cosa vi hanno permesso di osservare?

★★★★★ **STARS GAME** ★★★★★

Ogni gruppo è chiamato a organizzare i dati e le informazioni raccolte in un **paper scientifico** per esporlo al resto della classe (*peer review*).

STARS GAME / GAMIFICATION

In seguito alla condivisione e all'analisi collettiva dei dati **i gruppi giungono alla risoluzione del caso.**



STARS GAME / GAMIFICATION

Le soluzioni potrebbero essere diverse e, in alcuni casi, non così chiare ed esplicite, a voler sottolineare la **complessità del lavoro di ricerca** e **l'incertezza di alcuni risultati**.



STARS GAME / STRUMENTI



STARS GAME / STEAM



Ha lo scopo di avvicinare gli studenti alle discipline scientifiche e matematiche con un approccio interdisciplinare e creativo.



A VOI LA PAROLA

feedback, attività, spunti e idee



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

**Attendiamo domande, curiosità,
richieste di approfondimento.**

Ritira il tuo attestato all'uscita!



LA TUA OPINIONE PER NOI È IMPORTANTE

Per aiutare a migliorarci, inquadra il QR-code
e rispondi al questionario. **GRAZIE!**



bit.ly/AIRC-Golinelli25



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

scuola.airc.it

info@scuola.airc.it

 youtube.com/c/airceducation

 [iscriviti alla newsletter](#)

airc.it

Scopri di più

