



Unione Europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



Piccoli scienziati da Museo

Idee in movimento

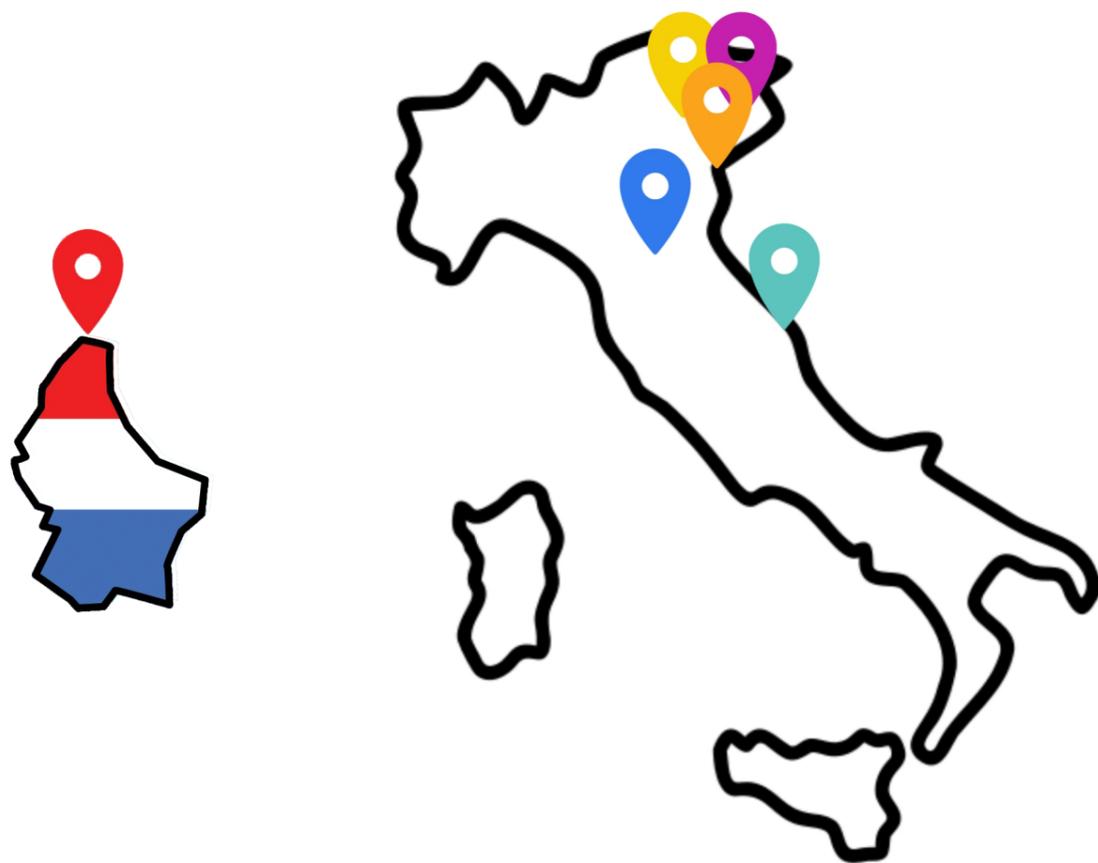


EXHIBITION

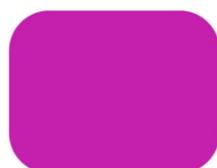


Istituti coinvolti

Prodotti interattivi



I.C. "M. Giacomelli"
Senigallia (AN)



I.C. "M. Hack"
S. Vito al Tagliamento
(PN)



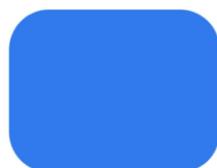
I.C. Pordenone
Torre (PN)



Scuola Europea del
Lussemburgo



I.C. "I. Calvino"
Jesolo (VE)



I.C. Centro
Casalecchio (BO)



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *Metamorfosi della farfalla*

Target: 7+

Prodotto interattivo per imparare le fasi della metamorfosi di una farfalla. Il giocatore si trova ad associare immagini e fasi temporali, il corretto abbinamento verrà segnalato dall'accensione di un led verde.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *Sorelle nella scienza*

Target: *per tutti*

L'exhibit prevede una serie di esperimenti interattivi per far sperimentare ai visitatori i 5 sensi nell'ordine in cui si sviluppano nell'embrione umano.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Secondaria

Team: *Gamele*

Target: 7-15 anni

Tavolo Interattivo digitale touch sul cui monitor è rappresentato un labirinto da percorrere a tappe rispondendo a una serie di domande inerenti il rispetto dell'ambiente. Ad ogni tappa superata il giocatore guadagna un ecosistema.



I.C. "M. Hack" San Vito al Tagliamento (PN) - Primaria

Team: *The little scientists*

Target: *per tutti*

Un viaggio virtuale attraverso il corpo umano utilizzando il Merge Cube e la realtà aumentata. Il pubblico avrà la possibilità di osservare il corpo umano in 3D e fruire di informazioni scientifiche di approfondimento.



I.C. Centro Casalecchio (BO) - Secondaria

Team: *Errori in chimica*

Target: 11-12 anni

Tramite un braccio meccanico i visitatori del museo si trovano a stabilire l'acidità di diverse sostanze; in particolare, attraverso la misura del pH, dovranno scegliere quale cultivar è adatta e realizzare un piccolo vivaio.



➔ Prodotti interattivi

➔ Prodotti interattivi



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *Gravitysmashers*

Target: *per tutti*

Exhibit interattivo sul pendolo e il moto con uno schermo, delle leve e dei pulsanti grazie ai quali viene simulato il moto. Il prototipo viene realizzato con Arduino e Unity.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Space*

Target: *10+*

Simulatore 3D, posto all'interno di una struttura a forma di razzo, di aurore boreali e struttura superficiale dei pianeti.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Space Adventures*

Target: *5+*

Prodotto interattivo strutturato mimando le console degli anni '80-'90. Lo scopo del gioco è viaggiare nell'Universo selezionando un pianeta, con la possibilità di modificare la percezione visiva.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Secondaria

Team: *Inventrici*

Target: *3-6 anni*

Robot-insegnante che aiuta i bambini ad imparare in autonomia a scrivere e disegnare.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Team dei Lego*

Target: *7-15 anni*

Pinza telescopica in alluminio per raccogliere le cartacce e i rifiuti da terra, avrà una maniglia ergonomica per una presa confortevole e un grilletto che non appena verrà schiacciato permetterà l'apertura della pinza.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *CB*

Target: *per tutti*

Un exhibit che rappresenta i luoghi visitati da Darwin nel suo viaggio, con sensori che si attivano quando si sceglie un luogo e fanno apparire l'immagine e alcune informazioni di un animale o di una pianta raccolti in quel luogo.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Body Builder*

Target: *6+*

Un monitor munito di telecamera capta la sagoma del visitatore, fissandola sullo schermo. Il visitatore può interagire con l'immagine e selezionando le varie parti del corpo può comporre la propria struttura interna scoprendo un mondo di curiosità.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Gli spaziali*

Target: *5+*

Gioco interattivo a tema astronomico: un razzo deve partire dallo spazio e arrivare sulla Terra evitando i meteoriti: se viene colpito il razzo esplode e si deve ripartire da capo.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *ACN*

Target: *per tutti*

Exhibit interattivo per far conoscere ai visitatori le principali caratteristiche dei pianeti del Sistema Solare. Si compone di una serie di sfere che rappresentano i pianeti, se cliccate, su uno schermo collegato compariranno le informazioni su quel determinato pianeta.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *1*

Target: *6+*

Il visitatore indossa un elettrodo sul polso e il battito cardiaco viene rappresentato graficamente su schermo con forme e motivi generati casualmente. L'utente sarà invitato a eseguire alcune azioni che corrisponderanno a una diversa complessità negli effetti grafici.



Prodotti interattivi

Prodotti interattivi



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Il gruppo solare*

Target: 4+

L'exhibit consiste in un Sistema Solare dinamico in cui i pianeti, azionati direttamente dai visitatori, ruotano su se stessi e attorno al Sole.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Natura nel cuore*

Target: *insegnanti, alunni*

"PenInfinity" è un portapenne intelligente automatizzato, che permette di scegliere tra pennarelli, penne, matite, pastelli, forbici, compasso e gomma da cancellare.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *I quattro scienziati*

Target: *per tutti*

Una lavagna tecnologica che come azione aggiuntiva ha quella di raccogliere i rifiuti e pulire il pavimento, tutto nel rispetto dell'ambiente.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Occhiali ologramma*

Target: 6+

Degli speciali occhiali, una volta indossati, permettono di vedere alcune città attraverso la realtà virtuale, senza doversi muovere. Così si potrà conoscere il mondo pur non avendo le possibilità di farlo concretamente.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *Magnetismo*

Target: 8+

Tavolo interattivo che serve a spiegare, attraverso il gioco, il fenomeno del magnetismo e in particolare si focalizza sul funzionamento di una calamita, sulla levitazione magnetica e su attrazione e repulsione magnetica.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Robotic*

Target: 8+

Robot-porta oggetti, realizzato con materiali di uso comune, risponde a dei comandi che gli diamo. E' interattivo e personalizzabile.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *I tecnologici (4E)*

Target: *per tutti*

Robot-drone che aiuta le persone non autosufficienti ad aprire e chiudere le porte della propria abitazione, è dotato di una stazione di auto-ricarica.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *I tecnologici (4D)*

Target: *per tutti*

Macchina trasportatrice che serve a trasferire oggetti in maniera automatizzata usando un apposito telecomando.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *I suonatori*

Target: *per bambini di tutte le età*

Exhibit che guida i bambini nella costruzione di un compasso fai da te, che li aiuta a disegnare cerchi perfetti.



Prodotti interattivi

Prodotti interattivi



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *Fossilizzazione*

Target: 6+

La fossilizzazione è un lungo processo che dura millenni. Questo exhibit interattivo riproduce, attraverso il gioco, i passaggi di fossilizzazione di un pesce.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Jump*

Target: 18+

Robot-cestino che serve a raccogliere la carte e a tenere pulito l'ambiente. Il robot è costruito interamente con materiale di riciclo ed è telecomandato.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *Menugramma*

Target: 11+

Dispositivo per creare ologrammi, in particolare permette di consultare il menu virtuale di un ristorante sotto forma di ologramma.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Gelatine esplosive*

Target: 16+

Monopattino 2.0 per permettere spostamenti all'interno di parchi tematici riducendo l'inquinamento, è alimentato in modo elettrico e possiede un navigatore satellitare e GPS, un ombrello che si apre automaticamente in caso di pioggia, un porta bibite e fazzolettini.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *The Solar System*

Target: 10-11 anni

Modello interattivo del Sistema Solare per far apprezzare ai visitatori dal vivo sia le distanze dal Sole, che le proporzioni dei pianeti rispetto al Sole.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Detective geografici*

Target: ragazzi e adulti curiosi

Mappamondo digitale-touch in cui toccando lo stato che interessa appaiono le informazioni principali che lo riguardano e una voce le legge.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *Geometria sotto i LED*

Target: 8-11 anni

Console interattiva per trattare in modo giocoso la geometria piana, attraverso le luci colorate abbinata al perimetro e l'area.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Piccoli scienziati*

Target: 6-11 anni

Exhibit interattivo in cui si possono osservare tutti i continenti, toccandone uno si visualizzano caratteristiche fisiche, popolazione, clima, le guerre che sono successe in passato e molte altre informazioni.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Biodiversità marina*

Target: 5+

Installazione che riproduce il fondale marino, per far conoscere la biodiversità ai piccoli e ai grandi, facendo scoprire tante curiosità sui pesci e sugli esseri viventi che popolano il mondo sottomarino.

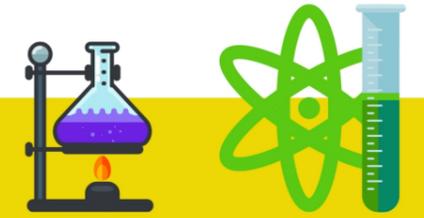
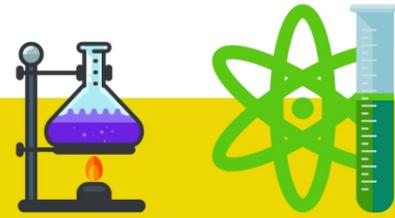


I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Secondaria

Team: *Trashbuster*

Target: 8+

Maxischermo che consente ai visitatori di raccogliere e differenziare rifiuti in diversi ambienti: marino, montano e nello spazio. Il gioco è integrato con visori per la realtà virtuale, che rendono reali gli strumenti per la raccolta dei rifiuti.



Esperimenti scientifici

Esperimenti scientifici



Scuola Europea del Lussemburgo - Secondaria

Team: *Due gocce d'acqua*

Target: *adulti e bambini curiosi*

Installazione che permette di far bollire l'acqua a temperatura ambiente in un museo e senza nessun rischio. Serve a spiegare il ruolo della pressione atmosferica nell'ebollizione.

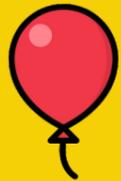


I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *DC*

Target: *per tutti*

Installazione che permette di far vedere, grazie a degli specchi, alcune illusioni ottiche e far giocare i visitatori con la geometria. Con carta colorata/plastica si possono creare immagine artistiche riflesse allo specchio.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *GNCL*

Target: *per tutti*

Esperimento che guiderà il visitatore alla scoperta delle proprietà dell'energia statica, utilizzando un palloncino, della stoffa e dell'acqua.



Scuola Europea del Lussemburgo - Secondaria

Team: *Project EcoEnergy*

Target: *8-11 anni*

Spazio museale che consente ai visitatori di cogliere, in modo immediato e concreto, le possibilità di sfruttamento dell'energia attraverso un mini-pannello fotovoltaico, un mulinello ad acqua e una presa collegata ai due generatori naturali.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Pannelli solari*

Target: *6-11 anni*

Dimostrazione video con un gioco finale interattivo che simuli il funzionamento dei pannelli solari. Con questo exhibit si vuole spiegare l'uso e l'importanza dei pannelli solari ai bambini e sensibilizzarli all'uso delle energie rinnovabili.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Il buco nero*

Target: *per tutti*

Grazie ad uno speciale "aspiratore" si simula il comportamento di un buco nero. La struttura sarà munita di infografiche interattive che spiegano il fenomeno.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: *Tubo fisico*

Target: *10+*

Il prodotto prevede l'utilizzo di un cilindro vuoto e di vari campioni di materiali differenti, ma di uguale dimensione. Lo scopo è far esplorare al visitatore il fenomeno della forza di gravità terrestre e la sua relazione con tipi di materia diversi.



Scuola Europea del Lussemburgo - Secondaria

Team: *Piccola grande ecologista*

Target: *per tutti*

Video interattivo sull'inquinamento da plastica, gli utenti vengono responsabilizzati e viene chiesto loro di impegnarsi in prima persona per mantenere pulito l'ambiente in cui viviamo, evitando di abbandonare i rifiuti.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *I Bio-tecnic*

Target: *5-10 anni*

Exhibit dedicato alla traspirazione delle piante, la tecnologia consente ai visitatori di "vedere" la reazione chimica con cui le piante eliminano l'acqua attraverso gli stomi.

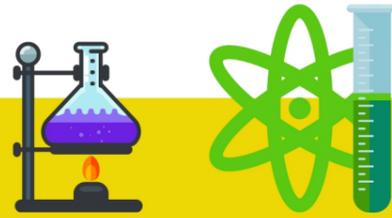


I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *La torre di Pisa*

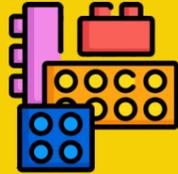
Target: *10+*

E' un modellino della Torre di Pisa che presenta degli ingranaggi e una manopola, la cui rotazione fa spostare la torre. La variazione dello spostamento determina l'equilibrio o la caduta dell'edificio.



Esperimenti scientifici

Giochi digitali



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: 2 Target: 9-14

Postazione con materiali per costruire con dei mattoncini LEGO una macchinina o un trenino, che poi il visitatore farà muovere grazie ad un circuito a binario elettrificato per alimentato grazie ad un pannello solare. Lo scopo è riflettere sugli usi dell'energia solare.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: Disegni magnetici Target: 7+

Exhibit che dimostra che si può disegnare, oltre che attraverso matite e penne, anche grazie al fenomeno del magnetismo.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: 3 Target: per tutti

L'exhibit sarà un grande plastico di un bacino artificiale con diga e turbina realmente funzionante. Il ciclo dell'acqua sarà simulato da una pompetta per acquario alimentata esternamente, che dovrà illuminare alcuni led sul plastico con la sola potenza della turbina.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Primaria

Team: Colori in aria Target: 7+

Esperimento volto a dimostrare il processo di formazione dell'arcobaleno utilizzando una torcia e un cristallo. Le facce del cristallo, illuminate dalla torcia, dovranno riflettere i colori su una parete bianca formando le varie strisce colorate.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: EF Target: per tutti

Videogioco basato sulla leggenda della nascita del gioco degli scacchi. Il visitatore è il bramino Sessa che deve compiere delle scelte su come distribuire i chicchi di riso sulla scacchiera.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: I videogiochi Target: 4+

Un videogioco che ha come protagonista Super Mario, che deve catturare con un retino i Pokemon nascosti in mezzo alla natura. Lo scopo è trasportare il visitatore in un mondo fantastico.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: Escape Earth Target: 7+

Gioco interattivo che mostra, con scopo informativo e istruttivo, gli strati terrestri. Il gioco consiste nell'attraversare i vari livelli (strati terrestri) rispondendo a delle domande di difficoltà variabile relative all'argomento.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Secondaria

Team: Scienziati della 1A Target: 8+

Il gioco è realizzato con Minecraft, i giocatori si sfidano in un quiz che consente loro di salire sulla cima di una torre a forma di elica del DNA. Un maxischermo con il gioco si trova vicino all'uscita del museo, lo scopo è coinvolgere i visitatori in una sorta di "test" inerente il



I.C. Centro Casalecchio (BO) - Secondaria

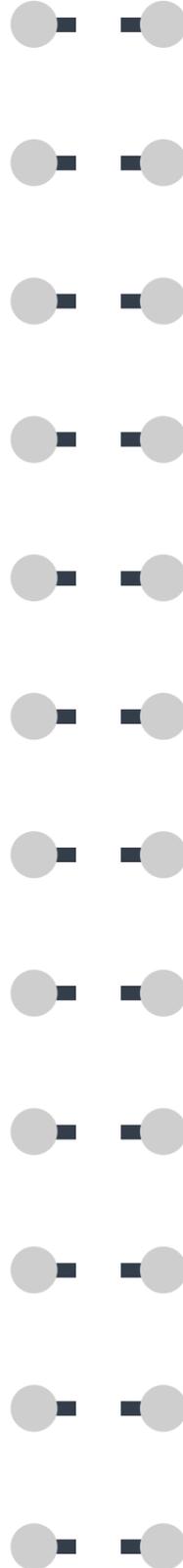
Team: La macchina dei rifiuti Target: 8-14

Gioco creato con Minecraft in cui si realizza una città con un carico di rifiuti da smaltire. Successivamente un cane robot interviene nel gioco e smaltisce i rifiuti tramite la raccolta differenziata.

➔ Giochi digitali



➔ Giochi digitali



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Traslocasa* Target: 9+

Gioco digitale, chiamato "TRASLOCASA" che può aiutare i bambini ad affrontare il passaggio in un nuovo paese in modo divertente e giocoso, imparando le caratteristiche del nuovo ambiente.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: *Sorelle nella scienza* Target: *per tutti*

Gioco digitale per spiegare il moto rettilineo uniformemente accelerato grazie ad un grande ologramma, il protagonista è un canguro che corre lungo un percorso e si trova a dover superare vari ostacoli.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Il nostro ambiente* Target: 6+

Videogioco ambientato in tre scenari: mare, città e campagna, in ciascuno si trovano delle tazze, una con la X di colore rosso, dove bisognerà inserire gli elementi nocivi per quell'ambiente e un'altra, con la spunta verde (V), dove andranno inseriti quelli non inquinanti. Lo scopo è promuovere comportamenti eco-friendly.



I.C. "M. Giacomelli" Senigallia (AN) - Secondaria

Team: *Io non mi rifiuto* Target: 11+

Videogioco per insegnare ai ragazzi le regole della raccolta differenziata. L'idea nasce per sensibilizzare i ragazzi alla riduzione di rifiuti e affinché il concetto di ecosostenibilità ambientale diventi realtà.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Primaria

Team: *Labirinto* Target: 5+

Gioco ambientato in un labirinto, il protagonista dovrà trovare una chiave che gli permetta di indovinare la strada giusta. Questo exhibit è importante per sviluppare l'orientamento spaziale.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Secondaria

Team: *Techno Sons* Target: 8+

App "Visita al museo", una guida/gioco con il visore per la realtà aumentata che consentirà di visitare il museo e raccogliere una serie di oggetti virtuali sparsi nelle stanze per completare, alla fine, una stanza-laboratorio e poter raggiungere l'uscita del museo.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: 4 Target: 6-14

Videogioco interattivo composto da vari mini-giochi selezionabili nella schermata di partenza, ognuno dei giochi esplorerà una diversa forza fisica, come ad esempio il lancio con la fionda per la forza di gravità.



I.C. "I. Calvino" Jesolo (VE) - Secondaria

Team: *Digital Science Group* Target: 8+

I visitatori del museo si troveranno a esplorarlo grazie ad una Escape Room digitale, che proporrà loro delle domande la cui risposta si può trovare solo dirigendosi nella stanza dedicata del museo e cercando lì le informazioni necessarie, anche svolgendo piccoli esperimenti.



I.C. Centro Casalecchio (BO) - Secondaria

Team: *Artisti creativi* Target: 11+

Videogioco per insegnare agli adolescenti le caratteristiche nutrizionali degli alimenti, come varia l'alimentazione in funzione all'età e per far conoscere loro la relazione tra cibo/salute e tra cibo/attività fisica. contenuto del museo stesso.



I.C. Pordenone Torre (PN) - Secondaria

Team: 5 Target: 4-8 anni

Schermo touch orizzontale in cui l'utente potrà simulare un'autopsia, sotto forma di gioco, rimuovendo le varie parti del corpo. Ogni volta che viene rimossa una parte, sarà disponibile per il visitatore una scheda di informazioni e curiosità.

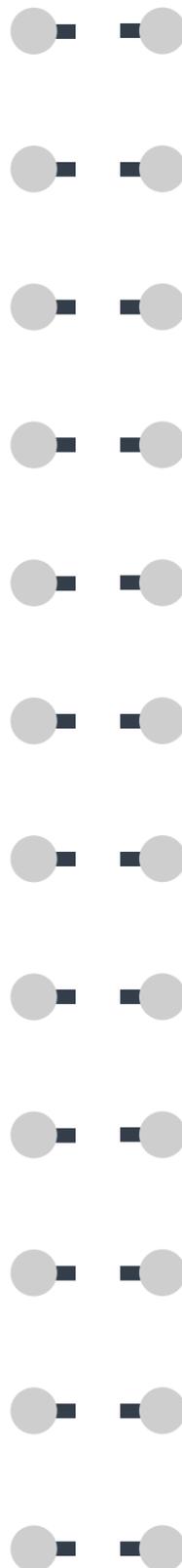
➔ Progetti selezionati

➔ Progetti selezionati

Team	Ordine di scuola	Istituto di appartenenza
Metamorfosi della farfalla	Primaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Magnetismo + Disegni magnetici	Primaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Fossilizzazione	Primaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Geometria sotto i LED	Primaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Space Adventure + The Solar System	Primaria + Secondaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Escape Earth	Secondaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Body Builder	Secondaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
Space	Secondaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)
La torre di Pisa	Secondaria	I.C. "M. Giacomelli" - Senigallia (AN)

Team	Ordine di scuola	Istituto di appartenenza
DC (Riflessioni allo specchio)	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
EF (Nascita degli scacchi)	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
Gravity Smashers	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
ACN (Il Sistema Solare)	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
CB (Il viaggio di Darwin)	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
Team 1	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
Team 2 + Team 3	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)
Team 5	Secondaria	I.C. Pordenone Torre - Pordenone (PN)

Team	Ordine di scuola	Istituto di appartenenza
The little scientists	Primaria	I.C. "M. Hack" - San Vito al Tagliamento (PN)



Team	Ordine di scuola	Istituto di appartenenza
La macchina dei rifiuti	Secondaria	I.C. Centro - Casalecchio (BO)
Io non mi rifiuto	Secondaria	I.C. Centro - Casalecchio (BO)
Errori in chimica	Secondaria	I.C. Centro - Casalecchio (BO)
Artisti creativi	Secondaria	I.C. Centro - Casalecchio (BO)

Team	Ordine di scuola	Istituto di appartenenza
Due gocce d'acqua	Secondaria	Scuola Europea del Lussemburgo
Project EcoEnergy	Secondaria	Scuola Europea del Lussemburgo
Piccola grande ecologista	Secondaria	Scuola Europea del Lussemburgo

Team	Ordine di scuola	Istituto di appartenenza
Il nostro ambiente	Primaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Labirinto	Primaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Gli spaziali	Primaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Il gruppo solare	Primaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Team Robotic + I tecnologici	Primaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Detective geografici + Piccoli scienziati	Primaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Scienziati della 1A	Secondaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Team Gamele	Secondaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Trushbuster	Secondaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Team Techno Sons	Secondaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)
Digital Science Group	Secondaria	I.C. "I. Calvino" - Jesolo (VE)



piccoli scienziati da museo