

ISTITUTO OMNICOMPENSIVO - "DELLA ROVERE"-URBANIA  
Prot. 0007321 del 27/05/2026  
VI-1 (Uscita)

## **ALLEGATO 1**

*Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) – Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 2.1: “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico”, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU. In attuazione del decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 11 novembre 2025, n. 219, e in coerenza con il regolamento (UE) 2024/1689 del 13 giugno 2024, e con le “Linee guida per l’introduzione dell’Intelligenza Artificiale nelle scuole”, adottate con decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 9 agosto 2025, n. 166.*

**CUP: H24D25002780006**

**CNP: M4C1I2.1-2026-1745-P-65127**

## **CAPITOLATO TECNICO**

### **“FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO PER L’INTRODUZIONE DELL’INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLE SCUOLE” (D.M. 219/2025)”**

Le azioni previste per la realizzazione del progetto si articolano in

- a) **N. 4 PERCORSI DI FORMAZIONE SULL’IA ognuno di 24 ore** (da realizzarsi on-line in modalità sincrona); I percorsi dovranno prevedere la presenza di un Formatore e di un Tutor;
- b) **N. 7 LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO ognuno di 24 ore** (da realizzarsi in presenza presso i laboratori dei plessi afferenti all’Istituto Omnicomprensivo “Della Rovere” di Urbania). I laboratori dovranno prevedere la presenza di un Formatore.

#### **INTERVENTO 1 – N. 1 PERCORSO DI FORMAZIONE “ALFABETIZZAZIONE AI”**

**PERIODO:** DAL 01/10/2026 AL 31/10/2026

**DESTINATARI:** DA 10 A 15 DOCENTI DI SC. INFANZIA, PRIMARIA e PERSONALE ATA

**DURATA** 24 ORE

#### **DESCRIZIONE**

L'IA non è fantascienza né si limita alle chatbot, ma fa parte della nostra vita quotidiana in innumerevoli modi. È una delle tecnologie più trasformatrici del nostro tempo, che funge da motore dell'innovazione moderna e potrà modificare praticamente diversi aspetti della nostra vita sociale e professionale.

L'avvento dell'Intelligenza Artificiale (IA) su tutte le piattaforme e strumenti utilizzati nell'attività lavorativa e nella vita quotidiana impone, quindi, una sua conoscenza più approfondita e una riflessione sulle opportunità offerte.

#### **PRINCIPALI CONTENUTI**

- Cosa si intende per intelligenza artificiale IA
- L'IA e i suoi campi di applicazione
- Il machine learning
- IA ed etica
- ChatBot
- ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)
- Utilizzare le principali app di IA
- Sviluppo e utilizzo dell'intelligenza artificiale (AI) nell'Unione Europea (UE)
- Conoscere le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche

### **CONOSCENZE PREGRESSE**

Non è richiesta alcuna conoscenza in pregressa

### **CONOSCENZE IN USCITA**

I partecipanti acquisiranno le competenze per comprendere e utilizzare l'Intelligenza Artificiale (IA) in modo efficace e responsabile in ambito lavorativo e nella vita di tutti i giorni.

## **INTERVENTO 2 – N. 1 PERCORSO DI FORMAZIONE “CREARE CONTENUTI DIDATTICI CON IA”**

**PERIODO:** DAL 01/10/2026 AL 31/10/2026

**DESTINATARI:** DA 10 A 15 DOCENTI (SC. PRIMARIA, SC. SEC. I e II GRADO)

**DURATA** 24 ORE

### **DESCRIZIONE**

L'intelligenza artificiale è uno strumento sempre più utilizzato nell'insegnamento poiché offre strumenti per rendere la didattica più coinvolgente, personalizzata e inclusiva.

Attraverso l'intelligenza artificiale generativa è possibile, ad esempio, creare immagini, trasformare audio in video, effettuare ricostruzioni artistica digitale, creare storie e renderle coinvolgenti con l'ausilio di strumenti multimediali e altro ancora.

L'attività formativa è finalizzata, in particolare, all'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa (IAG) per la creazione di contenuti digitali per la didattica.

### **PRINCIPALI CONTENUTI**

- Le principali app per l'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella didattica
- L'IAG (Intelligenza Artificiale Generativa)
- Creazione di contenuti digitali coinvolgenti attraverso l'IAG (immagini, testi e attività interattive e altro)

- IA a supporto dell'attività del docente
- IA a supporto della progettazione didattica e della valutazione
- Sviluppo e utilizzo dell'intelligenza artificiale (AI) nell'Unione Europea (UE)
- Conoscere le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche

### **CONOSCENZE PREGRESSE**

Non è richiesta alcuna conoscenza in pregressa

### **CONOSCENZE IN USCITA**

I docenti acquisiranno le competenze per creare contenuti digitali per la didattica utilizzando le principali applicazioni di IA generativa

### **INTERVENTO 3 – N. 1 PERCORSO DI FORMAZIONE “IA GENERATIVA: IA A SUPPORTO DELLA CREATIVITÀ UMANA”**

**PERIODO:** DAL 01/10/2026 AL 31/10/2026

**DESTINATARI:** DA 10 A 15 DOCENTI (SC. SEC. I e II GRADO)

**DURATA** 24 ORE

### **DESCRIZIONE**

L'intelligenza artificiale è uno strumento sempre più potente utilizzato per elaborare informazioni, risolvere problemi e, in molti casi, a supportare la creatività umana.

Attraverso l'intelligenza artificiale generativa è possibile, ad esempio, creare immagini, trasformare audio in video, effettuare ricostruzioni artistica digitale, creare storie e renderle coinvolgenti con l'ausilio di strumenti multimediali e altro ancora.

L'attività formativa è finalizzata, in particolare, all'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa (IAG), che costituisce un ambiente innovativo nell'apprendimento, a supporto della creatività umana, nell'arte del racconto e della comunicazione visiva.

### **PRINCIPALI CONTENUTI**

- L'IA e i suoi campi di applicazione
- L'impatto dell'IA nella vita quotidiana e negli ambienti lavorativi
- L'impatto dell'IA nel processo educativo
- L'IAG (Intelligenza Artificiale generativa)
- IAG e creatività
- Tecniche di IA in contesti culturali e artistici

- Creazione di contenuti digitali coinvolgenti attraverso l'IAG (immagini, testi e attività interattive e altro).
- Creatività a supporto dell'apprendimento con l'Intelligenza Artificiale: pro e contro
- Progettare uno Storytelling funzionale alla didattica con l'IA
- Sviluppo e utilizzo dell'intelligenza artificiale (AI) nell'Unione Europea (UE)
- Conoscere le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche

### **CONOSCENZE PREGRESSE**

Non è richiesta alcuna conoscenza in pregressa

### **CONOSCENZE IN USCITA**

I docenti acquisiranno le competenze per creare contenuti digitali creativi per la didattica utilizzando le principali applicazioni di IA generativa.

### **INTERVENTO 4 – N. 1 PERCORSO DI FORMAZIONE “FORMAZIONE FORMATORI SUI SISTEMI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE”**

**PERIODO:** DAL 01/10/2026 AL 31/10/2026

**DESTINATARI:** DA 10 A 15 DOCENTI (DI TUTTI GLI ORDINI DI SCUOLA)

**DURATA** 24 ORE

### **DESCRIZIONE**

L'intelligenza artificiale (IA) è una delle tecnologie più trasformative del nostro tempo, che funge da motore dell'innovazione moderna e potrà modificare praticamente diversi aspetti della nostra vita sociale e professionale.

Per tale motivo, l'Unione Europea ha disciplinato con l'AI Act lo sviluppo, la commercializzazione e l'utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale (IA) nell'UE, con l'obiettivo di garantire che l'IA sia sicura, affidabile e rispettosa dei diritti fondamentali e della sicurezza delle persone.

L'azione formativa è indirizzata a conoscere le implicazioni che determina l'utilizzo dell'Intelligenza artificiale all'interno delle istituzioni scolastiche per avvalersi delle opportunità che offre e arginare i fattori di rischio in essa insiti.

Il corso è indirizzato alla formazione di formatori in grado promuovere presso le altre istituzioni scolastiche un utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale nella didattica, cogliendone le opportunità e minimizzando il rischio lo sviluppo attraverso processi e protocolli di verifica.

### **PRINCIPALI CONTENUTI**

- Come promuovere l'utilizzo sicuro dell'intelligenza artificiale nelle scuole
- Conoscere e saper veicolare in modo efficace gli aspetti normativi:
  - Sviluppo e utilizzo dell'intelligenza artificiale (AI) nell'Unione Europea (UE): AI Act
  - Regolamento sull'intelligenza artificiale: Disposizioni e deleghe al Governo in materia di intelligenza artificiale: legge L. 132 del 2025
  - Conoscere le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche
- Strategie per l'introduzione dell'IA nella Scuola
- Minimizzare i rischi nell'utilizzo dell'AI
- Consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale
- L'IA nella didattica: principali app per la creazione di contenuti
- I sistemi di valutazione degli apprendimenti con l'IA
- Etica, Privacy e Normativa

#### **CONOSCENZE PREGRESSE**

Non è richiesta alcuna conoscenza in pregressa

#### **CONOSCENZE IN USCITA**

I partecipanti acquisiranno le competenze per promuovere un utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale nelle scuole.

#### **INTERVENTO 5 – N. 2 LABORATORI SUL CAMPO “L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE CON CANVA”**

**PERIODO:** DAL 03/11/2026 AL 30/11/2026

**DESTINATARI I LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (SC. PRIMARIA)

**DESTINATARI II LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (IST. PROF. MODA)

**DURATA** 24 ORE

#### **DESCRIZIONE**

Il laboratorio formativo è progettato in modalità operativa e partecipativa, con attività pratiche svolte direttamente “in classe” attraverso esercitazioni guidate, lavori collaborativi e produzione di materiali didattici digitali.

Le nuove tecnologie e l'Intelligenza Artificiale stanno trasformando i processi di insegnamento-apprendimento, favorendo metodologie didattiche innovative orientate alla partecipazione attiva degli studenti e alla costruzione di apprendimenti significativi.

L'attività laboratoriale consentirà ai docenti di sperimentare concretamente strumenti e applicazioni di Intelligenza Artificiale nella pratica educativa, approfondendo al tempo stesso gli aspetti etici, normativi e metodologici legati al loro utilizzo nella scuola.

Particolare attenzione sarà dedicata all'uso di Canva come ambiente digitale per la progettazione di contenuti didattici multimediali, con esercitazioni pratiche sull'impiego delle funzionalità basate sull'IA generativa.

Il percorso privilegia il learning by doing: ogni partecipante realizzerà materiali immediatamente spendibili nella propria attività didattica (presentazioni, immagini, schede operative, contenuti multimediali e unità di apprendimento digitali).

L'insegnante manterrà la centralità del proprio ruolo educativo, utilizzando l'Intelligenza Artificiale come strumento di supporto e facilitazione per una didattica più efficace, inclusiva e personalizzata.

#### **ARTICOLAZIONE DEI LABORATORI**

- Analisi di casi concreti di utilizzo dell'IA nella didattica
- Discussione guidata su opportunità e criticità
- Simulazioni pratiche di utilizzo di strumenti IA per:
  - generazione testi;
  - supporto alla progettazione didattica;
- Accesso e configurazione dell'ambiente Canva for Education
- Esplorazione guidata dell'interfaccia
- Creazione di semplici materiali didattici
- Utilizzo di template per attività disciplinari
- Realizzazione di:
  - presentazioni interattive;
  - infografiche;
  - schede didattiche;
  - video e contenuti multimediali.
- Lavoro collaborativo tra docenti
- Produzione di materiali disciplinari personalizzati
- Generazione guidata di immagini con IA

- Creazione automatizzata di presentazioni e materiali
- Utilizzo del prompt design per ottenere risultati efficaci
- Sperimentazione delle funzioni AI di Canva in contesti disciplinari differenti
- Realizzazione di un project work finale

### **CONOSCENZE PREGRESSE**

Non è richiesta alcuna conoscenza in pregressa

### **COMPETENZE IN USCITA**

Al termine del laboratorio i docenti saranno in grado di:

- comprendere il funzionamento di base dell'Intelligenza Artificiale applicata alla didattica;
- utilizzare strumenti IA in modo consapevole ed etico;
- progettare attività didattiche innovative con Canva;
- creare contenuti digitali multimediali;
- utilizzare le funzionalità di IA di Canva per supportare la progettazione educativa;
- realizzare materiali didattici personalizzati e inclusivi;
- integrare strumenti digitali e IA nella pratica quotidiana di insegnamento.

### **INTERVENTO 6 – N. 3 LABORATORI SUL CAMPO “ROBOTICA EDUCATIVA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE”**

**PERIODO:** DAL 03/11/2026 AL 30/11/2026

**DESTINATARI I LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (IST. PROF. MECCANICA)

**DESTINATARI II LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (IST. TEC. COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO)

**DESTINATARI III LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (IST. TEC. SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI E SC. SEC. I GRADO)

**DURATA** 24 ORE

**DESCRIZIONE**

Il laboratorio formativo propone un percorso pratico e operativo finalizzato all'utilizzo della robotica educativa e dell'Intelligenza Artificiale nella didattica innovativa, attraverso attività esperienziali, cooperative e orientate al problem solving.

La robotica educativa rappresenta uno strumento particolarmente efficace per sviluppare competenze logico-matematiche, pensiero computazionale, capacità procedurali e abilità trasversali, favorendo al tempo stesso motivazione, partecipazione attiva e apprendimento attraverso il gioco.

Attraverso attività laboratoriali con robot programmabili, ambienti di coding e strumenti basati sull'Intelligenza Artificiale, i docenti sperimenteranno metodologie didattiche innovative immediatamente trasferibili nel lavoro in classe.

Il percorso privilegia il learning by doing: i partecipanti saranno coinvolti nella progettazione e realizzazione di attività pratiche, simulazioni e sfide collaborative finalizzate alla costruzione di percorsi educativi interdisciplinari orientati alle competenze STEM.

Particolare attenzione sarà dedicata allo sviluppo del pensiero computazionale come modalità di analisi e risoluzione dei problemi, alla programmazione visuale a blocchi e all'utilizzo di sensori, simulatori robotici e strumenti intelligenti per la creazione di esperienze didattiche inclusive e coinvolgenti.

L'attività laboratoriale consentirà ai docenti di acquisire competenze operative nell'uso della robotica educativa e dell'IA come strumenti per promuovere apprendimento attivo, creatività, collaborazione e capacità di problem solving.

#### **ARTICOLAZIONE DEI LABORATORI**

- Attività di problem solving attraverso il gioco
- Simulazioni di coding unplugged
- Analisi di semplici problemi logici
- Costruzione di sequenze operative e algoritmi
- Utilizzo guidato di strumenti IA in ambito educativo
- Simulazioni di attività didattiche con supporto dell'IA
- Esperienze pratiche di interazione uomo-macchina
- Programmazione pratica di robot educativi
- Creazione di percorsi e missioni robotiche
- Utilizzo di sensori e attuatori
- Utilizzo di ambienti di simulazione robotica
- Progettazione di attività didattiche interdisciplinari

- Realizzazione di un'attività laboratoriale pronta per l'uso in classe
- Presentazione e condivisione dei project work

### **CONOSCENZE PREGRESSE**

Non è richiesta alcuna conoscenza in pregressa

### **COMPETENZE IN USCITA**

Al termine del laboratorio i docenti saranno in grado di:

- comprendere i principi base del pensiero computazionale;
- utilizzare strumenti di coding e robotica educativa;
- programmare semplici robot mediante linguaggi visuali a blocchi;
- utilizzare sensori e ambienti di simulazione robotica;
- integrare strumenti di Intelligenza Artificiale nelle attività didattiche;
- progettare attività laboratoriali innovative orientate alle STEM;
- sviluppare percorsi didattici basati su problem solving e apprendimento attivo;
- utilizzare la robotica educativa come strumento inclusivo e motivante.

### **INTERVENTO 7 – N. 2 LABORATORI SUL CAMPO “AMBIENTI VIRTUALI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE”**

**PERIODO:** DAL 03/11/2026 AL 30/11/2026

**DESTINATARI I LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (SC. PRIMARIA - SC. SEC. I GRADO)

**DESTINATARI II LAB.:** DA 5 A 7 DOCENTI (IST. TEC. AGRARIO E LICEO)

**DURATA** 24 ORE

### **DESCRIZIONE**

Il laboratorio formativo propone un percorso pratico ed esperienziale finalizzato all'utilizzo della Realtà Aumentata (AR), della Realtà Virtuale (VR) e dell'Intelligenza Artificiale nella progettazione di ambienti didattici innovativi, immersivi e interattivi.

Gli ambienti virtuali rappresentano oggi una delle più significative innovazioni nel settore educativo, poiché consentono di trasformare l'apprendimento in un'esperienza attiva, coinvolgente e multisensoriale. La possibilità di costruire, manipolare ed esplorare oggetti e ambienti digitali favorisce

infatti la comprensione dei fenomeni, l'apprendimento significativo e lo sviluppo delle competenze trasversali.

L'integrazione tra Intelligenza Artificiale e tecnologie immersive consente inoltre la creazione di contenuti dinamici, personalizzati e adattivi, capaci di rendere l'esperienza educativa più inclusiva, motivante e centrata sullo studente.

Il percorso sarà sviluppato in modalità laboratoriale attraverso attività pratiche, esercitazioni guidate e sperimentazioni dirette con visori, piattaforme immersive e applicazioni per la creazione di contenuti in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale.

Particolare attenzione sarà dedicata alla progettazione di attività didattiche innovative immediatamente trasferibili nella pratica scolastica, con l'obiettivo di integrare tecnologie immersive e strumenti di IA nei processi di insegnamento-apprendimento.

Il laboratorio privilegia il learning by doing: i partecipanti realizzeranno contenuti digitali immersivi e sperimenteranno metodologie didattiche basate sull'interazione, l'esplorazione e la costruzione collaborativa della conoscenza.

#### **ARTICOLAZIONE DEI LABORATORI**

- Analisi di casi concreti di utilizzo dell'IA nella didattica
- Simulazioni di esperienze immersive supportate dall'IA
- Utilizzo guidato di strumenti intelligenti per la progettazione educativa
- Esplorazione di ambienti immersivi
- Utilizzo di applicazioni di Realtà Aumentata
- Esperienze pratiche di navigazione in ambienti virtuali
- Utilizzo pratico di visori VR
- Configurazione di ambienti immersivi
- Creazione di semplici contenuti digitali in AR/VR
- Sperimentazione delle principali piattaforme immersive
- Realizzazione di attività didattiche immersive
- Creazione collaborativa di contenuti digitali con supporto IA
- Simulazioni di utilizzo in classe
- Presentazione e condivisione dei project work finali

## CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

## COMPETENZE IN USCITA

Al termine del laboratorio i docenti saranno in grado di:

- comprendere le potenzialità educative della Realtà Aumentata, della Realtà Virtuale e dell'Intelligenza Artificiale;
- utilizzare visori e piattaforme immersive nella pratica didattica;
- creare semplici contenuti digitali in AR e VR;
- integrare strumenti di IA nella progettazione di attività immersive;
- progettare esperienze didattiche innovative e interattive;
- utilizzare App e ambienti digitali per incrementare la realtà con contenuti multimediali;
- sviluppare attività inclusive, coinvolgenti e orientate all'apprendimento attivo.

Compiti delle figure professionali Utilizzate

Per ogni tipologia d'intervento:

- Verificare i livelli di ingresso dei destinatari individuati in sede di candidatura;
- Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi;
- Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza e/o tutoring per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario;
- Condividere periodicamente con il RUP-Dirigente Scolastico i risultati raggiunti;
- Caricare su SCUOLA FUTURA i percorsi formativi e la relativa documentazione in piattaforma;
- Caricare su FUTURA PNRR i percorsi formativi, validare le presenze e controllare l'avanzamento dei percorsi;
- Alimentare la piattaforma di avanzamento;
- Redigere relazione finale individuale contenente obiettivi strategie metodologie e strumenti utilizzati e metodi di misurazione adottati.

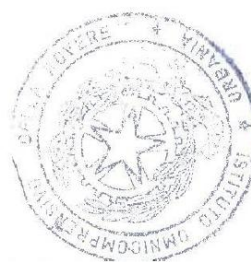
**Personale impiegato nella realizzazione dei servizi richiesti:** Nella realizzazione dei percorsi formazione la Società si avvarrà di personale in possesso dei seguenti requisiti previsti dalle norme che regolano le attività di Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 219/2025)". In Particolare:

- a) Possedere Titolo di Studio e/o specifica esperienza nell'ambito oggetto della formazione;
- b) Essere Formatore e/o Tutor in possesso di pregressa esperienza in corsi di formazione destinati al personale delle Istituzioni scolastiche;
- c) essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- d) godere dei diritti civili e politici;
- e) non aver riportato condanne penali definitive che impediscano, ai sensi delle vigenti disposizioni, la costituzione del rapporto di impiego presso la Pubblica Amministrazione;

- f) non trovarsi in nessuna delle situazioni di incompatibilità previste dal D. Lgs. n. 39/2013;
- g) non essere stato destituito o dispensato dall'impiego presso una pubblica amministrazione e/o presso soggetti privati tenuti al rispetto di normative pubblicistiche per persistente insufficiente rendimento ovvero licenziato a seguito di procedimento disciplinare o per la produzione di documenti falsi o viziati da invalidità non sanabile;
- h) non trovarsi in situazioni di conflitto di interessi anche a livello potenziale intendendosi per tale quello configurato dall'art. 6 bis della legge 7 agosto 1990, n. 241 (recante "Nuove norme sul procedimento amministrativo"), introdotto dall'art.1, comma 41, legge n.190 del 2012; gli articoli 6, 7 e 14 del Decreto del Presidente della Repubblica 16 aprile 2013, n.62 ("Regolamento recante codice di comportamento dei dipendenti pubblici, a norma dell'articolo 54 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n.165");
- i) consenso al trattamento e alla comunicazione dei propri dati personali conferiti, con particolare riguardo a quelli definiti dal GDPR, nei limiti, per le finalità e per la durata necessari per gli adempimenti connessi alla prestazione richiesta

**Luogo:** L'attività in presenza si svolgerà presso i locali delle scuole afferenti all'Istituto Omnicomprensivo "Della Rovere" di Urbania.

**Periodo di svolgimento:** Le attività verranno successivamente calendarizzate in accordo con il RUP-Dirigente Scolastico e dovranno essere svolte all'interno del l'arco temporale indicato nel presente capitolato e concluse comunque tassativamente entro e non oltre il 30 novembre 2026



**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**Dott.ssa Antonella Accioli**

*Documento firmato digitalmente ai sensi del CAD  
 E nome ad esso connesso*