

«DIVENTIAMO ORATORI». UN'ESPERIENZA DI DEBATE IN CLASSE: BUONE PRATICHE SU COME DOCUMENTARLA

«BECOMING ORATORS». AN EXPERIENCE OF DEBATE IN A FIFTH CLASS OF A PRIMARY SCHOOL: GOOD PRACTISES ON HOW TO REPORT IT

Erika Ponzo, docente presso l'Istituto Comprensivo Galileo Chini di Montecatini Terme, Pistoia, erika.ponzo@stud.unifi.it

SOMMARIO

L'articolo presenta un intervento formativo che illustra come il Debate possa essere un'efficace e innovativa metodologia di didattica attiva; allo stesso tempo mostra come la documentazione del progetto attraverso un video possa fornire un valore aggiunto a quest'esperienza, alla sua successiva analisi e a un'eventuale riprogettazione. Con il progetto «Diventiamo oratori – Debate sull'arte» è stato proposto un approccio nuovo alla didattica, dove i bambini hanno sperimentato, attraverso un Role Play, cosa volesse dire essere oratori al tempo dei Romani, cercando di seguire le regole dell'Ars Oratoria lasciateci da Cicerone, dibattendo su quanto l'arte possa essere soggettiva e come una stessa opera, in questo caso *Giallo, rosso, blu* di V. Kandinskij, possa suscitare giudizi ed emozioni completamente discordanti. Il prodotto finale è stato la messa in scena del dibattito e la realizzazione di un video-documentario con le fasi salienti del progetto.

PAROLE CHIAVE

Debate, video-documentario, metodologia didattica attiva, role play, «diventiamo oratori»

ABSTRACT

This article presents an educational intervention showing how the «Debate» can be an efficient and innovative methodology of active didactic. Moreover, it shows how recording the project by using a camera can be an added value to the experience of the participants involved, to the following analysis and to re-designing. With the project «Becoming orators – A debate about art», a new educational approach was proposed by engaging pupils in a role play to understanding the meaning of being an orator in the Roman period. For this purpose the children followed the rules of the «Oratorical Art» by Cicerone and discussed about the subjectivity of art and how a same picture (in this case, it was taken as an example *Yellow, Red, Blue* by V. Kandinsky) can completely create different opinions, feelings and emotions. The last step of this project was putting «on a screen» the main phases of the debate realizing a final documentary-video.

KEYWORDS

Debate, video-documentary, active didactic methodology, role play, «diventiamo oratori»

Autore per corrispondenza
Erika Ponzo, docente presso l'Istituto Comprensivo Galileo Chini di Montecatini Terme, Pistoia, erika.ponzo@stud.unifi.it

LUOGO: Scuola primaria «Edmondo De Amicis» Istituto Comprensivo Galileo Chini, Montecatini Terme (Pistoia)

UTENTI: 24 alunni della classe V, di cui 1 studente con Disturbo dello Spettro Autistico, 1 con gravi deficit motori, 1 con Bisogni Educativi Speciali e 2 con Disturbi Specifici dell'Apprendimento.

DURATA: 4 incontri da 2 ore ciascuno

MATERIALI: Computer, rete wireless, LIM, presentazione Power Point, audio e video reperibili online, software per editing audiovisivo (Windows Movie Maker)

PRODOTTO FINALE: Video-documentario su un'esperienza di Debate sottoforma di role play sull'arte astratta, in particolar modo sull'analisi del quadro *Giallo, rosso, blu* di V. Kandinskij.

1 Contesto

Il progetto è stato realizzato presso la scuola primaria «E. De Amicis», localizzata nell'area più periferica e industriale della città di Montecatini Terme, dove si registra un elevato numero di stranieri. Infatti, le classi del plesso sono molto numerose e multietniche, spesso formate da più della metà dei bambini di origine straniera. Ancor più nello specifico, la classe V, protagonista del suddetto progetto, è formata da 24 alunni, di cui 14 di origine straniera, un bambino con Disturbo dello Spettro Autistico (DSAut), uno con gravi deficit motori e due con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

2 Obiettivi e metodologie

«L'esercizio al ben pensare rende i ragazzi protagonisti della loro vita, li rende consapevoli delle loro aspirazioni e fornisce loro gli strumenti per raggiungere gli obiettivi» (Fiore & Minazzi, 2005, p. 7). Questo è stato uno degli obiettivi cardine del progetto sul Debate, con cui si vuole incentivare i bambini a «pensare in modo nuovo», rendendoli consapevoli che è necessario giustificare ogni argomentazione proposta.

L'esperienza, in linea con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012 e le Competenze Chiave di Cittadinanza, vuole promuovere la conoscenza delle «tecniche di comunicazione verbale a scopo persuasivo», favorire l'acquisizione della consapevolezza, della responsabilità, dei diritti e degli atteggiamenti corretti per vivere in una comunità. Essa ha, inoltre, lo scopo di sviluppare e potenziare la capacità di ricerca e selezione delle fonti e delle risorse multimediali online, di approfondire alcune tematiche legate all'arte e di conoscere le «regole del dibattito», attraverso un excursus storico che parte dalle origini dell'Ars Oratoria di Cicerone fino alla struttura del dibattito come strategia didattica di Karl Popper. Le varie attività sono pensate per favorire il rispetto e il punto di vista dell'altro, per esprimere la

propria opinione, argomentandola in modo chiaro e critico, per saper controbattere le proposte opposte sviluppando un'interazione corretta nell'ambito di una discussione, per promuovere l'ascolto attivo e critico e il lavoro di gruppo.

Con il Debate si mettono in atto tutte quelle competenze trasversali che sono necessarie alla formazione di un cittadino attivo, competente e consapevole attraverso le tecniche della didattica attiva, come il cooperative learning, la peer education e il role play, dove ognuno deve immedesimarsi in un personaggio accettandone le regole e le dinamiche.

Oggi sappiamo che non basta più insegnare, bisogna che i ragazzi apprendano. E il verbo apprendere è un composto di prendere, il che rinvia a un discente visto non tanto come consumatore, quanto piuttosto come attore. È dunque l'attività di costruzione dei saperi che deve essere alla base degli apprendimenti (De Vecchi & Carmona-Magnaldi, 1999, p. 10).

Entrando nello specifico del progetto, le metodologie didattiche di riferimento sono state quelle dell'apprendistato cognitivo (Collins, Brown & Newman, 1995), che hanno visto l'attuazione dei processi di modeling, coaching, scaffolding e fading, durante i quali l'insegnante accompagna e monitora gli alunni nel percorso di formazione sull'argomento preso in esame, fino a lasciarli nella quasi completa autonomia. Infatti, come vedremo, gli alunni hanno gestito autonomamente i tempi, gli strumenti a disposizione e gli eventuali imprevisti, rispettando gli altri e i propri ruoli.

Per tutta la durata del progetto si utilizzano strategie attive e interattive, per coinvolgere l'alunno nella sua totalità, rendendolo partecipante attivo e protagonista dell'esperienza, affrontando argomenti vicini alla sua quotidianità e dove possa esprimere al meglio se stesso.

3 Fasi del progetto

Il progetto «Diventiamo oratori – Debate sull'arte» è stato ideato e condotto dall'autrice, che ha accompagnato in qualità di tirocinante la classe coinvolta nell'iniziativa per tre mesi, come elaborato conclusivo dei cinque anni di università. La realizzazione delle attività è stata possibile anche grazie al fondamentale contributo delle insegnanti di classe che si sono rese disponibili a mettere in pratica la proposta. Il progetto è stato elaborato dopo un'attenta e scrupolosa osservazione della classe e delle sue dinamiche interne, cercando di progettare attività adatte al gruppo-classe e idonee alle problematiche che esso presenta. Le insegnanti hanno collaborato e contribuito alla gestione della classe durante le riprese e le varie attività, mettendo a disposizione materiali e spazi.

Il progetto è stato pianificato secondo un'ottica interdisciplinare e ha visto coinvolti molteplici insegnamenti tra cui Italiano, Storia, Arte e Immagine, Educazione alla Cittadinanza.

L'attività si è svolta in quattro momenti distinti, strutturati in tre lezioni. Nel primo momento, «L'orazione: dalle origini a oggi», è stato introdotto l'argomen-

to cardine del progetto attraverso la lettura di due lettere da parte di due oratori moderni che si sono trovati a discutere in un museo sull'opera *Giallo, Rosso, Blu* di Vasilij Kandinskij. In queste lettere è stato chiesto ai bambini di aiutarli a mettere in scena un dibattito su quest'opera, schierandosi pro o contro la bellezza del quadro.

Dopo aver capito quale fosse il compito da svolgere, è iniziata la fase di conoscenza dell'oratoria come genere letterario e, successivamente, dell'opera attraverso un Power Point con video e immagini esemplificative.

Nella seconda fase gli alunni si sono messi in gioco in prima persona: divisi in gruppi di lavoro, hanno ricercato il materiale riguardo l'autore franco-russo e l'opera presa in esame.

La composizione dei gruppi è stata pianificata dalle insegnanti tenendo conto delle debolezze e dei punti di forza dei singoli alunni, mettendo comunque al primo posto l'aspetto inclusivo.

La ricerca del materiale è avvenuta attraverso i libri messi a disposizione dalla scuola e le risorse online: durante questa fase la difficoltà maggiore che i bambini hanno riscontrato è stata quella di selezionare le fonti e poi rielaborarle in gruppo. A turno, ogni gruppo ha ricercato online il materiale e, dopo averlo stampato e letto, ne ha sottolineato le parti principali estrapolando le informazioni utili alla costruzione dell'argomentazione. Durante questa fase, i bambini erano autonomi e l'intervento dell'insegnante avveniva solo in caso di delucidazioni o particolari difficoltà.

Con la terza fase si è entrati nel vivo del progetto: i bambini hanno messo in scena un vero e proprio dibattito con ruoli, tempi e argomentazioni strutturati secondo regole ben precise.

Successivamente la classe ha predisposto il setting per svolgere adeguatamente l'attività del dibattito, posizionando i banchi in modo tale da ricreare un tribunale. Ogni bambino ha indossato una fascia con sopra indicato il ruolo da svolgere.

La classe si è divisa in due squadre composte rispettivamente da sei membri, ognuna formata da tre relatori con il compito di esporre l'argomentazione, e tre ricercatori chiamati a metterla per scritto.

Oltre alle squadre rivali, due bambini hanno ricoperto il ruolo di cronometristi, ossia di tenere il tempo e segnalare eventuali penalità: ogni oratore ha avuto 3 minuti per esporre la sua tesi, con un minimo di 2,30 minuti e un massimo di 3,15 minuti. Un altro gruppo di alunni ha ricoperto il ruolo di giuria (composta da 5 membri) che non valuta chi ha ragione, bensì chi ha saputo utilizzare al meglio le tecniche e le strategie del Debate, chi ha capito le regole del gioco e ha saputo applicarle, chi è stato più bravo a rielaborare la documentazione e chi ha esposto l'argomento con maggior sicurezza. La giuria, inoltre, è stata chiamata a compilare delle griglie di valutazione che, con la somma dei punti, hanno decretato la squadra vincitrice. Il resto della classe ha ricoperto il ruolo di pubblico (composto da 5 membri) che può sfruttare un momento a lui dedicato all'interno del dibattito, il *floor debate*, dove può fare domande, esprimere giudizi e impressioni, chiedere chiarimenti su ciò che ha ascoltato.

L'ultima fase del progetto è stata quella della valutazione degli alunni: è stato somministrato un questionario di gradimento per capire se l'esperienza è riuscita, cosa si può migliorare, quali sono le attività che hanno interessato maggiormente e quali non sono piaciute. Quest'ultimo step ha restituito un importante feedback da parte degli alunni, i quali hanno potuto esprimere i loro pareri e giudizi senza la paura di essere valutati dall'adulto (Figura 1).

"DIVENTIAMO ORATORI"- Il Debate

- ▲ Avevi mai fatto attività di questo tipo? Se sì, quando?
DI QUESTO TIPO, CHE IO MI RICORDI, NO
- ▲ Hai incontrato particolari difficoltà durante le varie attività? Se sì, in quale?
NO, PER ME È STATO TUTTO FACILE E BELLO
- ▲ Ti sono piaciute queste attività?
SÌ, MOLTO
- ▲ Quale attività ti è piaciuta di più? Perché?
QUELLA DEL 2° GIORNO QUANDO CI SIAMO DIVISI IN PRO E CONTRO DISCUTENDO INSIEME SUL QUANTO È LO SPETTACOLO FINALE
- ▲ Quale invece di meno? Perché?
QUELLA DEL 1° GIORNO PERCHÉ ABBIAMO VISTO E DISCUSSO IL QUADRO "GIALLO, ROSSO, BLU" E NON ABBIAMO FATTO NIENTE DI COLLABORATIVO COME IL 2° E IL 3° GIORNO
- ▲ Cosa hai imparato di nuovo?
HO IMPARATO A COLLABORARE E A PARLARE DI FRONTE A UN PUBBLICO
- ▲ Scrivi 5 parole che riassumano le attività che abbiamo fatto insieme.
BRAIN STORMING, PRO E CONTRO, ORAZIONE, PERSUADERE, ~~VASILI~~ KANDISKI VASLI
- ▲ Scrivi 3 emozioni che hai provato durante queste attività.
GIOIA, FELICITÀ, ALEGORIA
- ▲ Nel complesso:

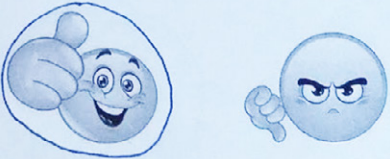


Fig. 1 Esempio di un questionario di gradimento compilato da un alunno.

4 Svolgimento del Debate

Il Debate ha origini antichissime, tanto che la sua versione primordiale si ha con l'Ars Oratoria di Cicerone; nel corso degli anni ha subito molteplici cambiamenti e, in particolar modo, verso la fine del Novecento, molti autori si sono dedicati a riadattare la struttura dell'orazione ciceroniana a scopo didattico-pedagogico.

Il progetto realizzato ha preso come punto di riferimento la struttura del Debate definita dallo studioso Karl Popper (2006), apportandovi poi le opportune modifiche secondo le esigenze della classe. In particolar modo, per l'esperienza in classe è stata assunto come modello lo schema riportato nella Tabella 1.

TABELLA 1
Debate Guidelines by Karl Popper

Order	Time	Speaker
Affirmative Constructive	6 Minutes	1 A
1 st Negative Cross-Examination	3 Minutes	1 A answers/3 N asks
Negative Constructive	6 Minutes	1 N
1 st Affirmative Cross-Examination	3 Minutes	1 N answers/3 A asks
Affirmative Rebuttal	5 Minutes	2 A
2 nd Negative Cross-Examination	3 Minutes	2 A answers/1 N asks
Negative Rebuttal	5 Minutes	2 N
2 nd Affirmative Cross-Examination	3 Minutes	2 N answers/1 A asks
Affirmative Rebuttal	5 Minutes	3 A
Negative Rebuttal	5 Minutes	3 N

Nel progetto «Diventiamo oratori – Debate sull'arte», dopo avere sorteggiato la squadra che inizia per prima, è stato seguito il seguente schema:

- il capitano di ogni squadra presenta il proprio team, l'argomento del dibattito e la propria tesi;
- il primo oratore di entrambe le squadre espone la propria tesi;
- il secondo oratore controbatte la tesi avversaria;
- momento del floor debate: il pubblico può fare alcune domande;
- arringa finale da parte di entrambi i capitani che riassumono e concludono le loro argomentazioni;
- proclamazione da parte dei giudici della squadra vincitrice, data dalla somma dei punteggi delle griglie di valutazione (Figura 2).

TABELLA dei PUNTEGGI – GIUDICE N° 1

Argomento: "GIALLO, ROSSO, BLU"
Squadra PRO: B
Squadra CONTRO: A

TESI PRO	Punteggio	TESI CONTRO	Punteggio
Capitano		Capitano	
Presentazione della squadra	5/5	Presentazione della squadra	3/5
Presentazione dell'argomento	4/5	Presentazione dell'argomento	4/5
Presentazione tesi	4/5	Presentazione tesi	4/5
Organizzazione e chiarezza	5/5	Organizzazione e chiarezza	3/5
Convinzione	5/5	Convinzione	4/5
Totale Capitano PRO	23/25	Totale Capitano CONTRO	18/25
Primo Oratore		Primo Oratore	
Presentazione tesi	4/5	Presentazione tesi	4/5
Uso delle fonti	3/5	Uso delle fonti	5/5
Argomenti essenziali	4/5	Argomenti essenziali	4/5
Organizzazione e chiarezza	4/5	Organizzazione e chiarezza	5/5
Convinzione	3/5	Convinzione	4/5
Totale Primo Oratore PRO	18/25	Totale Primo Oratore CONTRO	22/25
Secondo Oratore		Secondo Oratore	
Presentazione tesi	3/5	Presentazione tesi	3/5
Uso delle fonti	3/5	Uso delle fonti	2/5
Argomenti essenziali	3/5	Argomenti essenziali	3/5
Organizzazione e chiarezza	4/5	Organizzazione e chiarezza	2/5
Convinzione	2/5	Convinzione	3/5
Totale Secondo Oratore PRO	15/25	Totale Secondo Oratore CONTRO	13/25

TESI PRO	Punteggio	TESI CONTRO	Punteggio
Discorso conclusivo del capitano		Discorso conclusivo del capitano	
Riassunto argomentazione PRO	9/10	Riassunto argomentazione CONTRO	7/10
Risposta alla tesi CONTRO	9/10	Risposta alla tesi PRO	5/10
Totale Discorso conclusivo capitano	18/20	Totale Discorso conclusivo capitano	12/20
Punti per il lavoro di squadra	4/5	Punti per il lavoro di squadra	3/5
TOTALE SQUADRA PRO	78/100	TOTALE SQUADRA CONTRO	68/100
Penalità per il tempo (1 punto oltre i 3 minuti e 15 secondi) (1 punto sotto i 2 minuti e 45 secondi)	-	Penalità per il tempo (1 punto oltre i 3 minuti e 15 secondi) (1 punto sotto i 2 minuti e 45 secondi)	-
TOTALE PUNTEGGIO FINALE SQUADRA PRO	412	TOTALE PUNTEGGIO FINALE SQUADRA CONTRO	368

Fig. 2 Esempio di una tabella dei punteggi di un giudice.

5 Valutazione e prodotto realizzato

La valutazione del progetto da parte della tirocinante e delle insegnanti è avvenuta in itinere, ma anche gli alunni hanno potuto valutare l'esperienza attraverso un questionario di gradimento a domande aperte, esprimendo considerazioni e giudizi sulle varie attività.

Una valutazione più precisa è stata fatta durante il dibattito, dove insegnanti e alunni hanno notato come le argomentazioni proposte non si limitassero a una disciplina in particolare, ma esaltassero la capacità di fare collegamenti e di trattare tematiche studiate in varie materie in un unico e complesso discorso.

Inizialmente gli alunni erano spaventati dall'attività, percepita come nuova, complessa e «fuori dagli schemi» a cui erano abituati; con il passare del tempo, però, hanno saputo mettersi in gioco, capendo anche l'importanza di lavorare in gruppo e collaborare. È stato interessante vedere come anche i più timidi e introversi abbiano saputo prendere in mano la situazione ed esprimere le proprie opinioni, contribuendo attivamente alla realizzazione dell'argomentazione finale.

Il video può essere molto utile per la revisione dell'attività, sia dal punto di vista dell'insegnante, sia per osservare il comportamento degli alunni. Attraverso il video si ha la possibilità di riguardare ogni passaggio dell'attività, prestando attenzione a come i bambini si sono approcciati ad essa, controllando se sono stati attenti o se ci sono stati dei distrattori di cui l'insegnante non si è accorta durante la lezione. Attraverso la registrazione è possibile analizzare nel dettaglio ogni dinamica riguardando più e più volte il video, cercando di migliorare e modificare tutti gli aspetti necessari.

Nello specifico, per la realizzazione del video-documentario del progetto è stato usato un computer portatile posizionato in fondo all'aula sopra un mobile, in modo tale che venisse ripresa tutta la stanza, mentre per il taglio e il montaggio del video è stato usato il programma Windows Movie Maker, inserendo anche tracce musicali e foto scattate durante l'attività. Sono stati ripresi tutti i bambini delle classi e tutte le fasi dell'attività; successivamente sono state selezionate le parti più significative dell'esperienza.

Il prodotto finale è stato un video-documentario di 20 minuti, riassuntivo dei momenti più caratteristici del progetto. Durante il montaggio è stata posta particolare attenzione alla fase del dibattito, che ha visto protagonisti tutti gli alunni della classe.

5.1 *Griglia di valutazione del video*

Per sfruttare al meglio la risorsa della revisione è utile servirsi di griglie o tabelle, specificando gli indicatori che si vogliono prendere in esame durante l'analisi del video.

Un esempio potrebbe essere quello di considerare tre aspetti fondamentali per la didattica: la dimensione cognitiva, comunicativa e gestionale (Calvani et al., 2015, pp. 136-148).

Nella dimensione cognitiva inseriamo tutto ciò che riguarda l'esposizione dei contenuti didattici: l'insegnante osserva se ha un'adeguata padronanza contenutistica dell'argomento, se vengono attivate le preconcoscenze degli alunni, se vengono adattate le attività (semplificandole o variando il canale comunicativo) di fronte a difficoltà di apprendimento, se si presentano le informazioni in modo problematizzante e lanciando proposte sfidanti, se vengono messi a fuoco i punti essenziali e si ha coerenza tra obiettivi e intervento.

Nella dimensione comunicativa consideriamo, invece, tutto ciò che fa riferimento al linguaggio e al comportamento empatico: pertanto, l'insegnante si

dovrà chiedere se il linguaggio che viene usato è chiaro, se si crea un clima emotivamente coinvolgente, se il tono e il ritmo della voce sono modulati adeguatamente, se la comunicazione non verbale è usata correttamente ed è integrata a quella verbale e di altri supporti, facendo attenzione a presentare le informazioni senza sovraccarico, dispersione o incoerenze.

Infine, la dimensione gestionale riguarda il comportamento dell'insegnante nei confronti della classe: se viene adottato un atteggiamento inclusivo così da consentire un'integrazione di tutti, se vengono calibrate attività espositive a quelle pratiche, se vengono controllati i tempi della lezione, se vengono sfruttati adeguatamente i feedback, fornendo incoraggiamenti e rinforzi, se l'insegnante dimostra attenzione verso il rispetto delle regole facendo percepire la sua presenza in classe.

Un'altra analisi che è utile fare riguarda il file video nel suo specifico: per avere un prodotto soddisfacente sia al livello di audio che al livello di video è necessario prestare attenzione ai dispositivi utilizzati e alle loro relative prestazioni riguardanti la risoluzione del video, la frequenza delle immagini, la velocità dell'audio, i canali d'uscita dell'audio e la frequenza di campionamento.

6 Conclusioni

Il progetto «Diventiamo oratori – Debate sull'arte» ha pienamente soddisfatto le aspettative iniziali dell'autrice, che ha partecipato in qualità di tirocinante, delle insegnanti e della classe; gli alunni hanno raggiunto gli obiettivi prefissati durante la progettazione, riportando, inoltre, le nuove conoscenze nelle attività scolastiche quotidiane. È stato interessante vedere come i bambini si siano messi alla prova di fronte a qualcosa di completamente nuovo, lavorando e collaborando in gruppo per realizzare il dibattito finale. Durante l'esperienza, ogni alunno aveva un ruolo ben preciso ed era chiamato a partecipare attivamente a tutte le attività: questo fattore ha contribuito a rafforzare le relazioni all'interno del gruppo classe e l'autostima dei singoli bambini. Il contributo e il sostegno delle insegnanti di classe sono stati fondamentali per favorire l'inclusione, la gestione dei vari gruppi e lo svolgimento delle singole attività.

Bibliografia

- Calvani, A., Maltinti, C., Menichetti, L., Micheletta, S., & Orsi, M. (2015). La videoregistrazione come strumento per migliorare la qualità del tirocinio: bilancio di un'innovazione e ambiti di sviluppo. *Formazione Lavoro Persona*, 5(15), 136-148.
- Claxton, N. (2006). *Teacher's guide for discovering the world through debate*. New York: IDEA.

- Collins, A., Brown, J. S., & Newman, S. E. (1995). L'apprendistato cognitivo, per insegnare a leggere, scrivere e a far di conto. In C. Pontecorvo, A. M. Ajello, & C. Zucchermaglio (a cura di), *I contesti sociali dell'apprendimento. Acquisire conoscenze a scuola, nel lavoro, nella vita quotidiana*. Milano: Ambrosiana.
- De Vecchi, G., & Carmona-Magnaldi, N. (1999). *Aiutare a costruire le conoscenze*. Firenze: La Nuova Italia.
- Fiore, A., & Minazzi, F. (2005). *Sapere aude. Discutendo si impara a pensare*. Taranto: Barbieri Editore.