

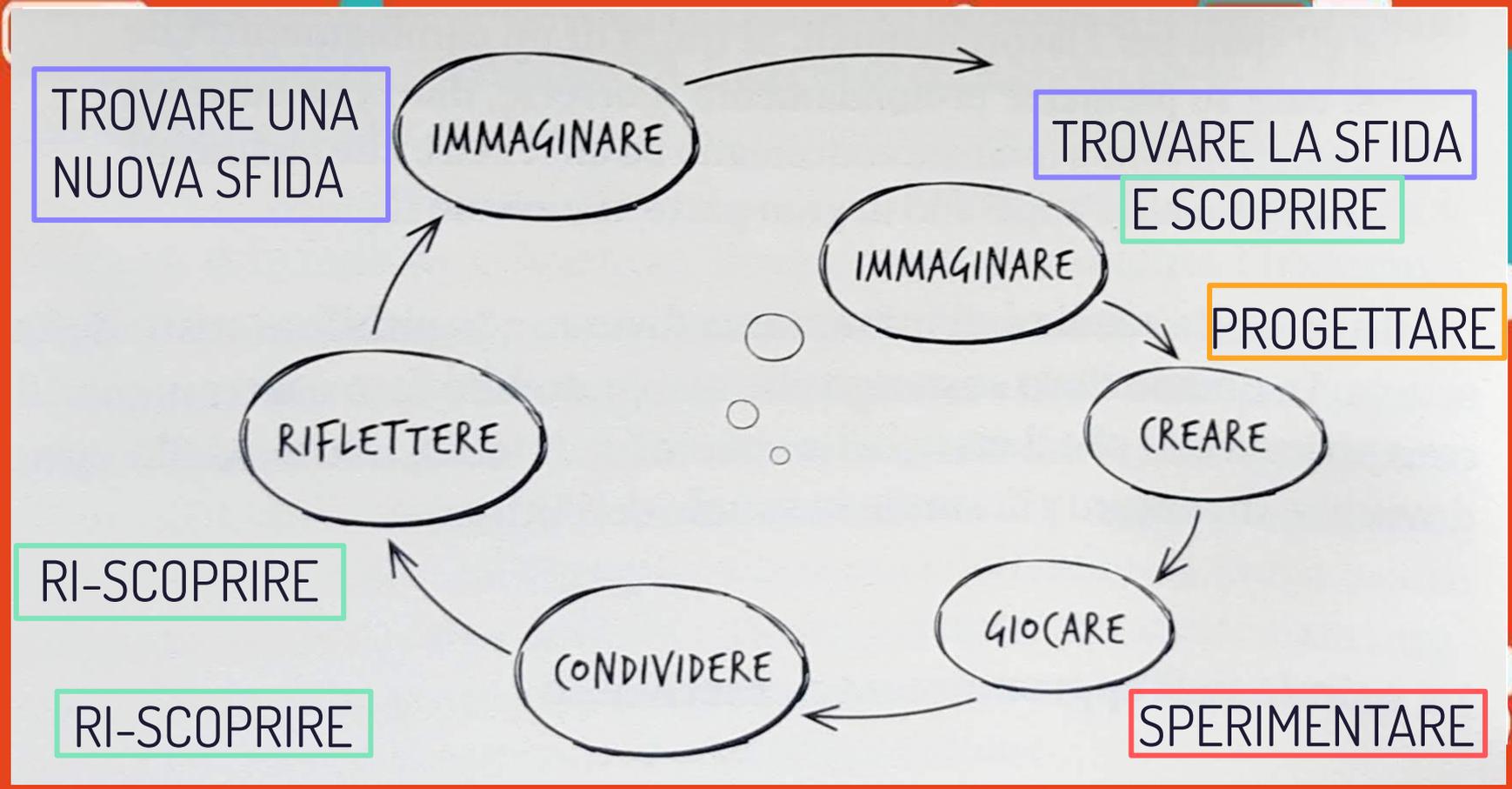
TACCUINO

UN ANNO IN STEMLAB

SCOPRIRE, TRASMETTERE, EMOZIONARE, MOTIVARE

Di Daniela Zito
IC SETTIMO III

LA SPIRALE DELL'APPRENDIMENTO CREATIVO E IL PROCESSO DI DESIGN?



FASE 1

SCELGO LA MIA SFIDA!

**STRUMENTI E
APPROCCI
PER TROVARE
LA SFIDA**

Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?

- distaccarmi maggiormente dai metodi “tradizionali” per avvicinarmi sempre più alla didattica innovativa
- riprendere spunti dal passato nel proporre attività di tipo manuale più spinte e impattanti (non solo come tecniche artistiche)
- aumentare la mia capacità di stimolare e coinvolgere
- aumentare la mia pazienza/capacità di attesa del riscontro
- aumentare le mie competenze/tecniche come facilitatore

I segnali del successo

Quali segnali, quali comportamenti o quali misure mi faranno capire se le mie idee funzionano?

- vedere le “lampadine” accese sulle teste dei miei bimbi
- vedere i bambini propositivi durante i brainstorming
- accorgermi che i bambini riescono a seguirmi nelle attività grafiche e pratiche quando gli vengono fornite solo indicazioni verbali
- vedere i bambini prendere iniziative nelle attività creative partendo da uno stimolo ma senza guida specifica

La mia sfida in sintesi!

La mia è una sfida personale. Voglio innovare la mia didattica e renderla “frizzante” per raggiungere tutte le belle testoline con cui ogni giorno mi raffronto e, perchè no, mi scontro. Voglio riuscire a raggiungerli tutti, seguendo le caratteristiche personali del singolo, aiutandoli a tirar fuori il meglio e a far emergere le loro potenzialità.

Voglio riuscire a stimolarli a dare sempre di più, a mettersi in gioco, superando la paura di sbagliare.

FASE 2

SCOPRO

STRUMENTI
E APPROCCI
PER INIZIARE
LA SCOPERTA

Autovaluto e Peer Tutoring

Quali problemi ho affrontato queste settimana? Quali soluzioni e materiali di supporto mi hanno suggerito i compagni?

PROBLEMA:

- operazioni che non riesco a svolgere
- valutare le attività idonee
- frustrazione nel non riuscire a portare a termine un'attività come pensata

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

- manca...
- analisi delle opzioni
- Scratch, Scratch e ancora Scratch
- pasticciare alla ricerca

SOLUZIONE:

- parlarne durante i gruppi di lavoro
- confronto con i compagni di corso durante la lezione, ricerca online
- alle volte il risultato non previsto offre maggiori spunti di quello previsto

RISORSE DI SUPPORTO:

- Scratch card
- internet e fantasia
- gallerie
- colleghi-confronto

Un dono per la classe

Che cosa ho imparato in queste settimane?

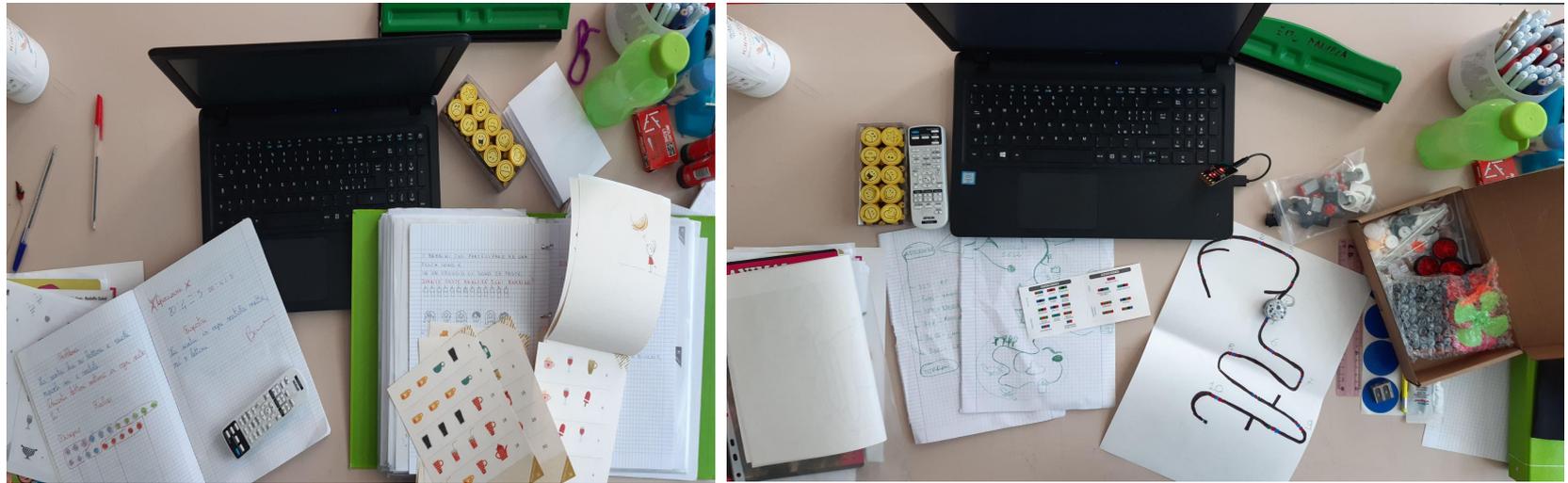
- il confronto è sempre “l’arma” migliore
- il vecchio può essere svecchiato...
- ogni cosa può essere vista e affrontata diversamente
- nuovi strumenti e nuove prospettive
- spunti notevoli sul ruolo di facilitatore

Come posso portare in classe queste scoperte, queste esperienze?

- nuove modalità per sperimentare
- tante idee di attività da realizzare
- stimolo a provarci per scoprire la propria soluzione
- pavimenti bassi
- pareti larghe
- nuove attività laboratoriali

Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



Ricerca sempre di più

Identifico **fonti d'ispirazione**. Chi sono le persone esperte in questo ambito? Quali comunità, piattaforme e ambienti (reali e online) posso frequentare per imparare sempre di più?

- i video tutoring per me sono la fonte d'ispirazione top... Si parte da quelli e la fantasia prende il via
- il sito di Riconessioni
- le community su queste tematiche
- la galleria di Scratch.

Indago con la classe, in classe!

I MIEI STUDENTI

Passioni... “I videogiochi”, “a me piace tanto ozobot”, “i romani e i greci”, “disegnare con i pennelli”, “quel gioco della play è troppo bello maestra ma non mi ricordo più come si chiama”, “a me piace troppo la matematica”

Frustrazioni... “non finire il compito”, “non è venuto come volevo io”, “ci metto troppo tempo”, “non finirò mai in tempo”, “ma è impossibile”

Sfide... “voglio disegnarlo bene come te maestra”, “voglio farlo da solo il videogioco, ma mi serve microbit per forza?”, “voglio finirlo in 10 minuti”, “io voglio riuscirci da solo”

FASE 3

INTERPRETO & PROGETTO

**STRUMENTI
E APPROCCI
PER PROGETTARE**

FASE 4

SPERIMENTO

**STRUMENTI E
APPROCCI PER
SPERIMENTARE**

Identikit dell'attività - La pasta conduttiva

DESTINATARI: classe 2a scuola primaria - attività unplugged

DISCIPLINE: matematica/tecnologia/scienze

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- maneggiare strumenti nuovi e metterli in relazione tra loro
- impastare - aumento della motricità fine

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- nozioni base sulla conduttività

Progetto l'attività

- preparazione dei materiali da utilizzare (acqua, farina, sale, zucchero, led, colorante alimentare 2 colori, batterie 9v, cavi coocodrillo + piatti di carta o ciotole lavabili, tovagliette plastificate, materiale pulizia)
- preparazione impasto 1 (colore rosso)
- preparazione impasto 2 (colore blu)
- suddivisione degli impasti in due parti
- posizionamento led tra le due parti (1 per tipologia di impasto)
- posizionamento cavi coocodrillo negli impasti
- collegamento con le batterie
- verifica del risultato... I led si accendono? In entrambi gli impasti?
- sperimento... Inverto i cavi, cosa succede? È cambiato qualcosa?
- conclusioni: “cosa è successo?” rispondiamo insieme
- riordino
- autovalutazione/valutazione

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

2 h + 10 min (autovalutazione/valutazione)

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

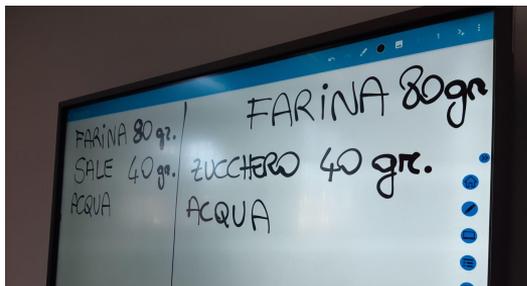
RISORSE DELLA ESECUZIONE

acqua, farina, sale, zucchero, led, colorante alimentare 2 colori, batterie 9v, cavi coccodrillo + piatti di carta o ciotole lavabili, tovagliette plastificate, materiale pulizia.

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Preparazione e spiegazione dei materiali da utilizzare	10 min	tovagliette plastificate
Preparazione degli impasti	35 min	acqua, farina, sale, zucchero, colorante alimentare 2 colori, piatti
Posizionamento led e cavi coccodrillo e collegamento con le batterie	15 min	cavi coccodrillo, led, batterie 9 v
Verifica e brain storming sul risultato	20 min	
Sperimentazione con modifiche al circuito	10 min	
Conclusioni: "cosa è successo?" rispondiamo insieme	20 min	
Riordino	10 min	materiale pulizia

La sperimentazione



Identikit dell'attività - L'albero parlante

DESTINATARI: classe 2a scuola primaria

DISCIPLINE: matematica/tecnologia/scienze

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- maneggiare strumenti nuovi e metterli in relazione tra loro
- utilizzare strumentazioni tecnologiche

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- nozioni base sulla conduttività
- parti della pianta

Progetto l'attività

- preparazione del materiale da utilizzare (pongo, tovagliette di plastica, makey makey, cavi coccodrillo, pc)
- introduzione teorica alle parti della pianta
- costruzione di un albero con il pongo (parti separate e differenziate per colore)
- accensione pc e utilizzo di **Scratch**- creazione dei blocchi con registrazioni audio (attività guidata dall'insegnante tramite LIM e svolta in gruppi da 3)
- collegamento della makey makey al pc
- collegamento cavi coccodrillo alla makey makey e alle parti dell'albero di pongo
- verifica del risultato... Toccando le varie parti dell'albero partono le registrazioni? Sono le registrazioni corrette? Se non lo sono come posso correggere l'errore?
- sperimento... Se non tengo in mano il cavo di connessione cosa succede? Se il cavolo lo tiene il mio compagno e io tocco l'albero dandogli la mano, cosa accade?
- conclusioni: "cosa è successo?" rispondiamo insieme
- riordino
- autovalutazione/valutazione.

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

2,5 h + 10 min (autovalutazione/valutazione)

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

pc, connessione internet, Scratch.

RISORSE DELLA ESECUZIONE

tovagliette plastificate, materiale pulizia, pongo, pc, connessione internet, makey makey, cavi coccodrillo.

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Preparazione e spiegazione dei materiali da utilizzare	10 min	tovagliette plastificate
Introduzione teorica alle parti della pianta	20 min	slide
Costruzione di un albero con il pongo	30 min	pongo
Accensione pc e utilizzo di Scratch - creazione dei blocchi con registrazioni audio	30 min	pc con collegamento internet
Collegamento della makey makey e dei cavi - verifica del funzionamento	20 min	makey makey, cavi coccodrillo
Sperimentazione	10 min	
Conclusioni: "cosa è successo?" rispondiamo insieme	20 min	
Riordino	10 min	materiale pulizia

La sperimentazione



Identikit dell'attività - Le moltiplicazioni di microbit

DESTINATARI: classe 2a scuola primaria

DISCIPLINE: matematica/tecnologia

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- maneggiare strumenti nuovi e metterli in relazione tra loro
- utilizzare strumentazioni tecnologiche
- scomporre un processo dato in blocchi logici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- concetto blocchi logici
- concetto di scomposizione
- storia del Piccolo Principe

Progetto l'attività

- presentazione di microbit: caratteristiche e funzionalità
- presentazione dell'attività: creazione di due dati che sostituiranno moltiplicando e moltiplicatore nelle nostre moltiplicazioni
- brainstorming - Cosa deve fare il mio "dado moltiplicando"? Cosa deve fare il mio "dado moltiplicatore"? Quali numeri devo inserire?
- accensione pc, avvio make code e collegamento con microbit
- brainstorming - costruzione blocchi logici alla lavagna (scelta modalità di avvio, identificazione range)
- trasferimento su make code del codice creato (a cura dell'insegnante) - "dado moltiplicando" range 0-99, "dado moltiplicatore" range 0-9
- creazione travestimenti di microbit con scatoline colorate
- creazione delle "moltiplicazioni di microbit" - i bambini, chiamati a coppie, scuoteranno i rispettivi microbit ottenendo i termini della moltiplicazione da scrivere e poi eseguire
- conclusioni: diamo un riscontro sulla nostra attività
- autovalutazione/valutazione

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

2 h + 10 min (autovalutazione/valutazione)

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Pc, connessione internet, Scratch, microbit.

RISORSE DELLA ESECUZIONE

Pc, connessione internet, LIM, microbit, carta e penne.

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Presentazione di microbit	5 min	
Presentazione dell'attività	10 min	
Brainstorming - Cosa deve fare il mio dado	20 min	lavagna - gesso - carta e penna
Brainstorming - Costruzione blocchi logici alla lavagna	20 min	
Trasferimento su make code del codice creato	15 min	pc, LIM, connessione, microbit
Creazione travestimenti di microbit	30 min	cartoncini, forbici, colla
Creazione delle "moltiplicazioni di microbit"	10 min	pc, LIM, connessione internet
Conclusioni	10 min	

La sperimentazione



Identikit dell'attività - Il Piccolo Principe

DESTINATARI: classe 2a scuola primaria

DISCIPLINE: matematica/tecnologia/italiano

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- maneggiare strumenti nuovi e metterli in relazione tra loro
- utilizzare strumentazioni tecnologiche
- scomporre un processo dato in blocchi logici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- concetto blocchi logici
- concetto di scomposizione
- storia del Piccolo Principe

Progetto l'attività

- progettazione su Scratch dell'attività (docente)
- ripetizione della storia del Piccolo Principe con la classe
- ripetizione delle funzionalità principali di microbit e spiegazione della connessione con Scratch
- accensione pc, avvio di Scratch e collegamento con microbit
- visualizzazione del gioco e analisi delle componenti grafiche (sfondo: protagonista, pianeti, volpe, rosa, pozzo ecc.)
- gioco attivo per ogni singolo bambino
- brainstorming: cosa succede mentre gioco? Cosa accade quando muovo microbit? Quanti punti accumulo per ogni elemento? Cosa accade quando tocco il serpente? ecc.
- analisi punteggi ottenuti e valutazione tecniche adottate da ogni allievo per giocare
- brainstorming- ricostruzione del "codice" su carta per passaggi chiave
- visualizzazione codice creato dall'insegnante e analisi dei punti affrontati
- conclusioni: "il nostro codice cartaceo era completo? Cosa mancava? Dove posso inserirlo?", rispondiamo insieme.

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

2 h + 10 min (autovalutazione/valutazione)

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Pc, connessione internet, Scratch, microbit.

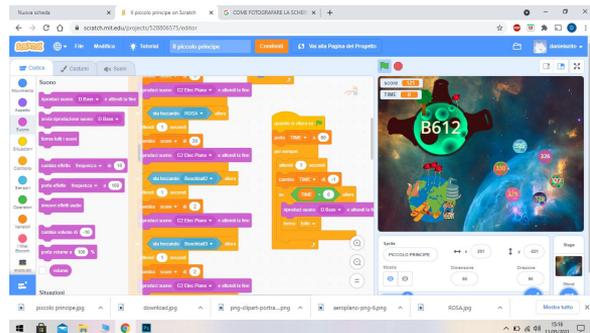
RISORSE DELLA ESECUZIONE

Pc, connessione internet, LIM, microbit, carta e penne.

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Ripetizione della storia del Piccolo Principe con la classe	5 min	
Ripetizione delle funzionalità principali di microbit e spiegazione della connessione con Scratch	10 min	
Visualizzazione gioco e analisi delle componenti grafiche	20 min	pc, LIM, connessione internet, microbit
Gioco attivo per ogni singolo bambino	20 min	
Brainstorming dell'attività di gioco e delle tecniche di utilizzo	15 min	
Brainstorming- Ricostruzione del "codice" su carta	30 min	carta e penna
Visualizzazione codice originario, analisi di quello di classe	10 min	pc, LIM, connessione internet
Conclusioni	10 min	

La sperimentazione



23/11/2021

1. VI AGGIUNGO IL PICCOLO PRINCIPE CON DUE FRONDI

2. AGGIUNGO LA SPERTE PARTAGONISTA

3. CAMBIARE LO SFONDO

4. AGGIUNGERE I PIANETI

5. AGGIUNGERE GLI ELEMENTI PIU' IMPOR-
TANTI DELLA STORIA

- SERPENTE
- BABBAR
- ROSA
- AVIATORE
- ROSETO
- POZZO
- VILANO

6. DECIDO COME AVVIARE IL GIOCO (DALLA
PRIMA VERDE)

7. DECIDO CON QUALI COMANDI FAR MO-
VERE IL PICCOLO PRINCIPE

- SE INCLINO MICROBIT A DESTRA
VA A DESTRA
- SE INCLINO MICROBIT A SINISTRA
VA A SINISTRA
- SE INCLINO MICROBIT IN AVANTI
VA IN AVANTI
- SE INCLINO MICROBIT IN ALI
VA IN ALI
- SE INCLINO MICROBIT IN GIU
VA GIU

8. QUANDO IL PICCOLO PRINCIPE TOCCA
UN ELEMENTO ACQUISTA PUNTI

- VOLPE 50 PUNTI
- BABBAR 20 PUNTI
- ROSA 40 PUNTI
- AVIATORE 20 PUNTI
- ROSETO 20 PUNTI
- POZZO 20 PUNTI
- VILANO 20 PUNTI
- PIANETI 5 PUNTI
- SERPENTE 10000 PUNTI

9. QUANDO VA CONTATORE PER I PUNTI

10. AGGIUNGO IL TIMER

11. AGGIUNGO I SUONI SUGLI ELEMENTI
ED IL SUONO ACQUISTA PUNTI

12. QUANDO PIACEVILE QUANDO ACQUISTA
10 PUNTI

- VA SUONO FASTO DIOSO QUANDO LI PIACE
100

13. AGGIUNGO UNO STOP AL GIOCO QUAN-
DO LI TI PER ARRIVA A 0 E VA SUONO



Identikit dell'attività - A spasso con il piccolo ozobot

DESTINATARI: classe 2a scuola primaria

DISCIPLINE: matematica/tecnologia/italiano

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- maneggiare strumenti nuovi e metterli in relazione tra loro
- utilizzare strumentazioni tecnologiche
- scomporre un processo dato in blocchi logici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- concetto blocchi logici
- concetto di scomposizione
- storia del Piccolo Principe

Progetto l'attività

PREREQUISITI- Attività ozobot con puzzle dedicato, Lettura e analisi del testo “Il Piccolo Principe”

- ripetizione della storia del Piccolo Principe con la classe
- ripetizione delle funzionalità principali di ozobot
- individuazione dei punti chiave/elementi della storia e costruzione della scaletta
- disegno della bozza del cartellone
- trasferimento bozza su poliplot e colorazione
- brainstorming: come posso costruire il percorso per il piccolo ozobot?
- disegno percorso con codice colori in gruppi da 2
- test dei percorsi realizzati e individuazione dei comandi corretti
- assemblamento e trasferimento dei comandi su bozza
- trasferimento dei comandi su poliplot e test del percorso
- associazione degli stop al vocale con breve descrizione delle tappe salienti del percorso
- conclusioni
- autovalutazione/valutazione

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

3,5 h + 10 min (autovalutazione/valutazione)

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Ozobot, testo “Il Piccolo Principe”.

RISORSE DELLA ESECUZIONE

Ozobot, testo “Il Piccolo Principe”, carta, pennarelli, poliplat, pennarelli ozobot.

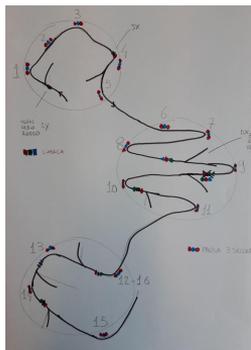
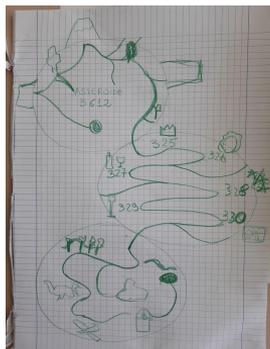
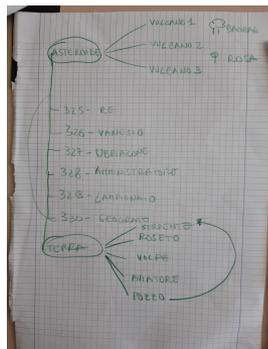
Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Ripetizione della storia del piccolo principe con la classe	5 min	
Brainstorming - Individuazione dei punti chiave/elementi della storia e costruzione della scaletta	15 min	
Disegno bozza e trasferimento su poliplat + colorazione	60 min	carta, matite, colori, poliplat
Brainstorming: costruzione del percorso	20 min	
Disegno percorso con codice colori in gruppi da 2	30 min	carta, matite, colori
Test dei percorsi realizzati e individuazione dei comandi corretti	20 min	ozobot

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

Trasferimento dei comandi su bozza e poi su poliplat e test del percorso	20 min	carta, matite, colori
Associazione degli stop al vocale con breve descrizione delle tappe salienti del percorso + video.	30 min	ozobot, smartphone
Conclusioni	10 min	

La sperimentazione



FASE 5

RI-SCOPRO



STRUMENTI
E APPROCCI
PER CONTINUARE
LA SCOPERTA

Valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento

COSA HO "SENTITO" E IMPARATO.		SI	NO	IN PARTE
	ASCOLTARE E COMPRENDERE			
	NON INTERRUPTERE I COMPAGNI MENTRE ESPRIMONO UN'OPINIONE			
	RISPETTARE I TURNI PER INTERVENIRE			
	USARE LA FANTASIA ED ESPRIMERLA			
	RICORDARE E RIPRODURRE CIO' CHE HO VISTO			
	LAVORARE CON IMPEGNO E CONCENTRAZIONE			
	RIFLETTERE E COMUNICARE LE MIE OSSERVAZIONI			
	RIFLETTERE E COMUNICARE LE MIE SENSAZIONI			
	MI SONO SENTITO IN DIFFICOLTA'?			
	MI SONO SENTITO CAPACE?			
MI VALUTO		   POSITIVO SUFFICIENTE NEGATIVO		
CHE VOTO MERITO?				
PERCHE'?				
COSA POTREI MIGLIORARE?				

AUTOVALUTAZIONE
(anche per l'insegnante)

COMPETENZE	DESCRITTORI	LIVELLI		
		BASE	INTERMEDIO	ALTO
Comunicazione nella madrelingua.	Ascolta le comunicazioni altrui e dietro domande "stimolo" comunica circa il lavoro e le cose da fare o fatte.			
	Usa termini specifici in modo pertinente.			
Competenze sociali e civiche.	Comunica con i pari interagendo positivamente e con buona capacità di arricchire riorganizzare le proprie idee.			
	È disponibile a socializzare le esperienze.			
La consapevolezza e l'espressione culturale.	È autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni. È di supporto agli altri.			
	Formula idee e apporta contributi personali. Espone e sa criticare i lavori.			

VALUTAZIONE PER
COMPETENZE CHIAVE

Facilito autovalutazione e peer tutoring

Quali problemi ha affrontato la classe durante la sperimentazione? Quali soluzioni e materiali di supporto possono aiutare a superare questi ostacoli?

PROBLEMA:

- dislivello intuitivo: alcuni bambini dimostrano notevoli difficoltà nell'identificare i processi logici da applicare.
- capacità/voglia di esporsi e esporre le proprie idee più marcata in alcuni studenti e scarsa in altri

SOLUZIONE:

- peer tutoring per supportare i bambini con maggiori problematiche
- gruppi bilanciati
- stimolazione e invito a partecipare dei bambini meno attivi
- invito a partecipare supportato da domande facilitatorie

Facilito la raccolta di feedback costruttivi

Che cosa ha funzionato? Che cosa andrebbe migliorato?

MANTENERE:

- attività guidate per conoscere gli strumenti tecnologici
- visione di progetti finiti da scomporre e analizzare
- alternanza momenti di attività pratica e brainstorming

RIDURRE:

- attività grafiche lunghe - troppo distraenti

MIGLIORARE:

- libertà di esecuzione - allargare ulteriormente le pareti
- valutazione tempistiche processo di brainstorming (maggiori)
- aumentare tempi di sperimentazione libera

FASE 6

RACCONTO E CONDIVIDO

Nel corso di quest'anno scolastico ci siamo divertiti tantissimo a sperimentare, smontare, rimontare, collegare... I bambini si sono "trasformati", aperti ed esposti sempre più in un crescendo costante.

Hanno dimostrato di essere intuitivi e di saperlo comunicare agli altri. Hanno imparato a non arrendersi subito e a non mollare al primo fallimento perchè sperimentare significa anche fallire e ricominciare da capo alla ricerca della soluzione giusta... Che magari giusta non è per tutti ma lo è solo per noi!

Racconto e condivido

A raccontare ci pensano i bambini... Con le loro sensazioni, impressioni e sogni...

“Io l’ho sognato... Puoi collegare ozobot a microbit e lo guidi come nel videogioco del Piccolo Principe!”

“Maestra, ho pensato che se mettiamo ozobot e microbit vicini insieme fanno tante emozioni...”

E poi...tante foto e video! <https://fb.watch/6eJtK9wb0D/>



Riconessioni è un modello di Fondazione Compagnia di San Paolo,
realizzato a Torino da Fondazione per la Scuola.



Fondazione
Compagnia
di San Paolo



Fondazione
per la
Scuola

Scopri di più
www.riconessioni.it

Designed with ♥ by Riconessioni
Quest'opera è stata rilasciata con
licenza [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)