



DONOR HERO

gli eroi del dono nascono a scuola





Premessa

DONOR HERO è un progetto ideato da Fondazione Rete del Dono, che promuove la diffusione della cultura del dono quale strumento di impegno civile e cittadinanza attiva e Fundraiser per Passione SB, società di consulenza che affianca gli attori del Terzo Settore nella ri-generazione delle comunità attraverso le pratiche di dono.

L'obiettivo del progetto è:

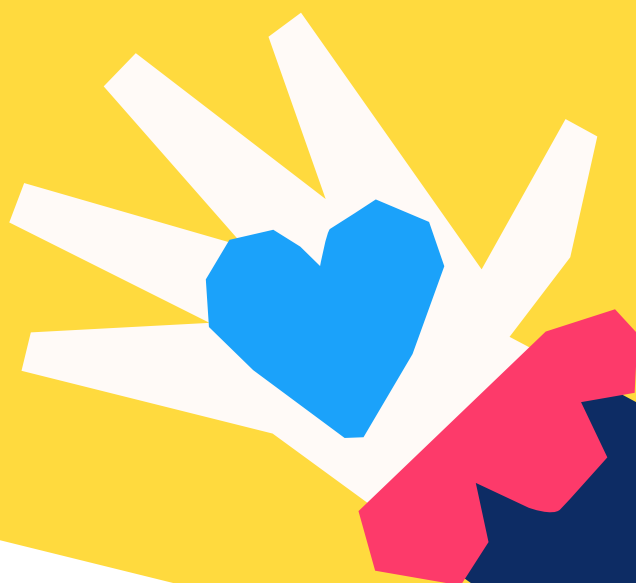
- sensibilizzare le giovani generazioni alla cultura del dono e della solidarietà quale grande abilitatore di inclusione sociale e sviluppo della società civile.
- stimolare lo spirito partecipativo di cittadinanza attiva e responsabilità sociale.

L'idea del progetto nasce da una riflessione sull'assenza in Italia di percorsi scolastici dedicati alla promozione della cultura del dono, dalla convinzione che la predisposizione al dono vada educata e coltivata e dall'opportunità che può emergere da un percorso multidisciplinare che coinvolga le istituzioni scolastiche e gli enti non profit sul territorio. Pratiche simili sono molto diffuse nei paesi anglosassoni dove i bambini vivono regolarmente, stimolati dalla scuola, esperienze di dono.

Questo progetto propone un percorso educativo per avvicinare i bambini al dono, stimolandoli a viverlo e integrarlo nella propria vita affinché faccia parte del loro *modus vivendi*. Il dono è relazione, il dono ci allena a coltivare e arricchire le nostre relazioni, asset fondamentali della vita. Avvicinarli con il gioco a questa pratica contribuisce ad offrire loro maggior consapevolezza di sé e degli altri.

Il programma interdisciplinare di «avvicinamento al dono e alla solidarietà» ha l'obiettivo di coinvolgere scuole su tutto il territorio nazionale, partendo nel 2021 con 3 città pilota.

Il progetto si sviluppa indicativamente in sette moduli con gli alunni, in cui si alternano diverse fasi: attiva, riflessiva, argomentativa ed espressi-



va e infine una fase conclusiva in cui si può progettare e attuare la raccolta fondi coinvolgendo direttamente un ente non profit individuato dalla scuola.

In questo percorso, vero e proprio compito di realtà, che ciascuna scuola potrà declinare secondo la propria identità, vengono attivate competenze interdisciplinari, con particolare riguardo all'educazione civica, all'italiano, alla matematica. Al fine di guidare gli insegnanti al percorso didattico da realizzare in classe sono state coinvolte due insegnanti della scuola primaria, Alessandra Valerio e Silvia Bartoli, che hanno progettato e sviluppato un kit didattico a schede. Il kit è la guida di riferimento per tutti gli insegnanti che vorranno portare questo progetto in aula.

Il kit è disponibile sul sito web www.donorhero.it che contiene dati, informazioni e notizie sul programma.



*Chi dona senza aspettarsi di essere ricambiato,
ha sempre tra le mani il fiore della gioia.*

Khalil Gibran



**FONDAZIONE
RETE DEL
DONO**

FONDAZIONE RETE DEL DONO

La sua mission è di diffondere la cultura
del dono quale strumento di impegno
civile e cittadinanza attiva.



FUNDRAISER PER **PASSIONE**^{SRL}
società benefit

FUNDRAISERPERPASSIONE

Società di consulenza che affianca gli attori
del Terzo Settore nella rigenerazione delle
comunità attraverso le pratiche di dono.

Kit didattico per la realizzazione del percorso progettuale a cura di:



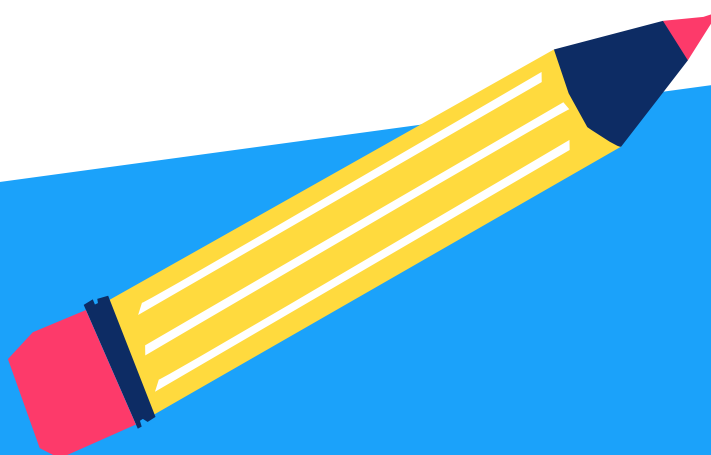
**Silvia
Bartoli**

Insegno nella scuola primaria dal 1995: da sempre, organizzo nelle classi attività esperienziali e compiti reali atti a favorire le competenze di ciascuno per migliorare il mondo di domani. Al bambino non basta un frammento di vita, ma desidera che gli si apra una finestra sul mondo: conoscere la vita reale, quella dei diritti e dei doveri che ci chiede di interrogarci su quale sia il ruolo di ciascuno, per conservare al meglio il nostro pianeta.

**Alessandra
Valerio**



Sono insegnante di scuola primaria dal 2009. Penso la scuola come un luogo attivo, in cui i bambini si sperimentano giorno dopo giorno, tessendo relazioni significative mentre si incamminano nella comprensione della realtà in cui vivono, costruendo e affinando poco alla volta strumenti di conoscenza e alfabeti plurali.



1° modulo

L'obiettivo è di rendere i bambini consapevoli dell'importanza della **collaborazione** attraverso un approccio ludico cui è sottesa una forte valenza educativa. Per questo, vengono coinvolti in un gioco a squadre in cui ognuna deve realizzare un accampamento.

La mediazione ludica favorisce e sostiene la motivazione e il coinvolgimento attivo e globale di tutti gli alunni. La collaborazione tra compagni diventa il mezzo necessario per raggiungere lo scopo del gioco, unico per tutti, non realizzabile senza il reciproco apporto. La necessità di collaborare in quest'ottica promuove le competenze relazionali e comunicative, l'ascolto verso il prossimo e il senso di responsabilità verso i compagni. A consolidamento dell'attività ludica è chiesto di dare un nome all'accampamento e di realizzare uno standard che lo rappresenti. Questo si offre come primo momento di rilettura dell'attività svolta, in cui di nuovo ciascuno, all'interno di ogni singola squadra questa volta, è invitato a cooperare per un progetto comune: dare un nome è riconoscere il lavoro compiuto, comprenderlo e innescare una prima riflessione collettiva.

il Gioco



Obiettivi

Favorire la possibilità di collaborare scoprendo il vantaggio reciproco



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area logico matematica (problem solving)
- Area linguistica
- Arte e immagine

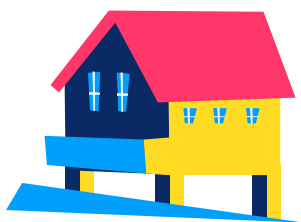


Attività

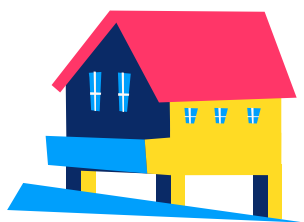
Costruire un accampamento in 2D ecosostenibile nel quale ambientare una gita scolastica naturalistica

Attività in classe

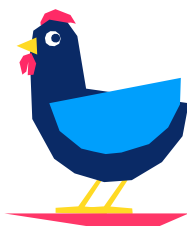
- Dividere la classe in 4 squadre, distribuire un foglio "prato" a ciascuna squadra e una striscia di stickers con materiali vari: semi di diverso tipo, piantine, strumenti per scavare e prendere l'acqua.
- Spiegare alla classe che ciascuna squadra dovrà costruire il proprio accampamento munito di: un rifugio, acqua in prossimità, bosco, attrezzi per lavorare, semi da piantare, alberi da frutta e animali, tutto ciò per essere il più possibile autosufficienti.
- Portare i ragazzi a comprendere che lo scambio è utile e proficuo per tutti.
- Scegliere dove posizionare le tende, gli alberi etc.
- Nella striscia che ogni squadra riceve, ci sono immagini distribuite in modo diseguale per favorire la richiesta e lo scambio.
- Lasciare del tempo per organizzare il campo sul "prato" e ogni 10 minuti ipotizzare che sia passato un tempo X e vedere a che punto sono le squadre, intervenire come stimolo se necessario.
- Completato il gioco scegliere un nome e uno standard per ogni accampamento.



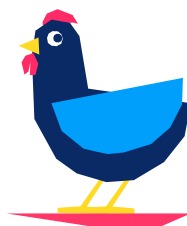
RIFUGIO



RIFUGIO



ANIMALI



ANIMALI



ACQUA



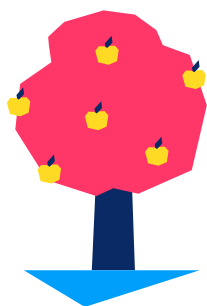
ACQUA



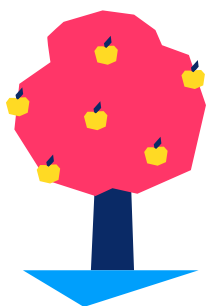
ACQUA



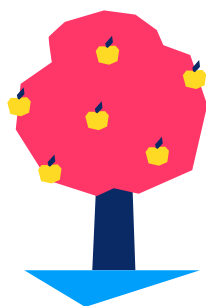
ACQUA



ALBERI DA FRUTTA



ALBERI DA FRUTTA



ALBERI DA FRUTTA



RIFUGIO



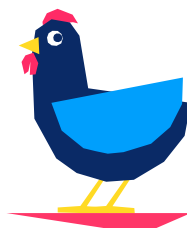
SEMI



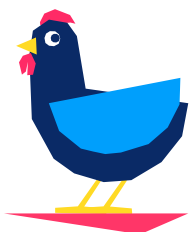
SEMI



SEMI



ANIMALI



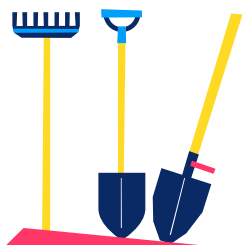
ANIMALI



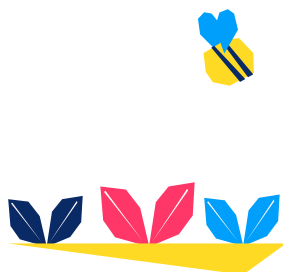
SECCHIELLO



SECCHIELLO



ATTREZZI



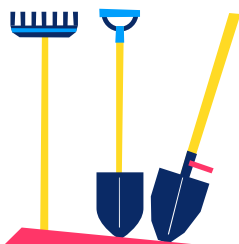
SEMI



ALBERI DA FRUTTA



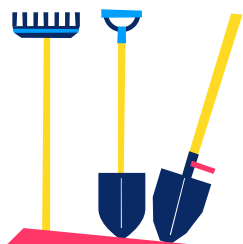
RIFUGIO



ATTREZZI



ATTREZZI



ATTREZZI



SECCHIELLO



SECCHIELLO

2° modulo

Gli studenti prendono coscienza della **circolarità delle azioni** in un'ottica di **gratuità**.

I bambini sono accompagnati nella comprensione dell'obiettivo proposto, attraverso la narrazione di una storia. La cornice narrativa diventa lo strumento capace di attivare sia un processo cognitivo, sia un coinvolgimento affettivo e aiuta a entrare in contatto con il significato della gratuità, come prossimità e reciprocità. I bambini sono invitati a rielaborare personalmente la storia attraverso un'attività espressiva e, stimolati dall'attivazione emotiva suscitata dalla storia, a nominare le sensazioni vissute nella loro personale esperienza di dono e di scambio.

Attività in classe

il Gioco



Obiettivi

Favorire la riflessione sul senso di gratuità



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area linguistica
- Arte e immagine



Attività

- Ascolto di una storia e/o visione di un filmato sulla circolarità delle azioni
- Illustrazione
- Realizzare un sole delle idee (Brainstorming) con le parole che caratterizzano l'azione di donare

1 VIDEO SULLA CIRCOLARITÀ DEL DONO "ONE DAY"

Video kindness boomerang.



CLICCA QUI!

2 LETTURA DI UNA STORIA TRA QUELLE PROPOSTE

Il signor felicità (di Bruno Ferrero) e/o il libro di Leo Lionni *Tico e le ali d'oro*. In alternativa si può vedere su youtube la lettura animata.



CLICCA QUI!

3 ILLUSTRAZIONE DELLA STORIA ASCOLTATA

Al termine dell'ascolto o degli ascolti si fanno procedere i bambini con l'illustrazione della storia ascoltata.

4 BRAIN STORMING

Stimolare la classe a trovare gli aggettivi per descrivere le sensazioni provate dai bambini quando, durante il gioco, ricevevano un dono tra quelli che mancavano per completare il loro accampamento.



SORPRESA



RICEVO UN DONO



FELICITÀ



Il signor felicità

(DI BRUNO FERRERO)

Won Li era un contadino cinese semplice e generoso.

Un giorno scendeva dalla montagna con un gran fascio di giunchi sulle spalle, quelli che usa la povera gente per ricoprire la propria capanna. Stanco e sudato si fermò per riposare un po'.

Ad un tratto una bella farfalla, dalle ali ricamate, venne a posarsi sulle foglie della sua fascina.

Won Li cercò di allontanarla.

"Vai, creatura bella, goditi la libertà che Dio ti ha dato!"

Ma per quanto cercasse di allontanarla, la farfalla continuava a tornare sui giunchi del contadino.

Allora la prese delicatamente tra le dita e la legò a un filo d'erba.

"La porterò ai miei bambini!" pensava, *"Ne saranno felici."*

La farfalla, che era stanca di volare, se ne stava tutta tranquilla, senza far proprio nulla per riprendere il volo.

Giunto ai piedi della montagna, Won Li incontrò una signora che teneva per mano un bambino.

"Mamma, mamma!" gridò il piccolo, *"Guarda che bella farfalla! Prendila, prendila!"*

"Non vedi che quest'uomo l'ha presa per portarla ai suoi bambini?" disse la donna.

Il bambino però era del tipo capriccioso.

E quando si incaponiva a volere una cosa, non rinunciava facilmente:

"La voglio, mamma, voglio la farfalla!"

Won Li aveva il cuore buono e sorrise al bambino.

"Vieni, bambino, prendi pure la farfalla, ma non farle del male." e gli porse il filo d'erba che teneva prigioniera la farfalla.

"Lei è veramente buono." disse la donna.

"Mi dispiace di non avere con me il borsellino; ma almeno prenda queste tre arance che ho colte nel mio giardino, serviranno per dissetarsi!"

Erano tre arance veramente belle e succose.

Won Li se le mise in tasca:

"Le porterò ai miei bambini. Non ne hanno mai viste di così grosse! Ma che farò di tuttata questa ricchezza?"

Dopo un pezzo di strada, Won Li si imbatté in un uomo seduto sotto una pianta, con accanto un gran fagotto di pezze di seta:

"È da stamattina che cammino in queste lande deserte. Ho una sete da morire. Buon uomo, non avresti qualcosa per dissetarmi?"

L'uomo sotto l'albero era proprio esausto.

"Prendi queste tre arance!" disse Won Li e glielorse, *"Ti toglieranno l'arsura."*

"Grazie, buon uomo. Ma io voglio ricambiare la tua generosità. Prendi questo taglio di seta, potrai fare un bel vestito a tua moglie." disse l'uomo.

Won Li, felice, riprese il cammino verso casa.

Arrivato sulla strada principale si imbatté in una portantina sostenuta da quattro uomini e seguita da sei eleganti cavalieri.

Era la principessa.

"Vieni qui!" disse la principessa appena lo vide. Come tutte le principesse aveva la voce dolcissima, simile a tanti campanellini d'oro tintinnanti.

"Fammi vedere quel pezzo di stoffa che tieni sotto il braccio!"

Won Li si accostò tremante e svolse il rotolo di seta. Era bellissimo, disegnato a fiori e uccelli multicolori.

"Se vi piace, sarò lieto di regalarvela, gentile principessa!" mormorò Won Li.

"Sei molto buono e generoso. Voglio anch'io farti un dono!"

E la principessa porse al contadino la sua borsetta. Won Li corse a casa stringendo il dono della principessa.

Arrivato nella sua povera capanna chiamò la moglie e i figli e, con mani tremanti, aprì la borsetta.

Com'è facile immaginare, come tutte le borsette delle principesse era piena di monete d'oro.

"Ma che farò di tuttata questa ricchezza?" si chiese un po' smarrito Won Li.

Gli venne un'ispirazione:

"Ah, sì, Cercherò di far felici i più poveri del paese!"

Comprò una vasta estensione di terra, la suddivise in tanti appezzamenti e la donò ai poveri che non possedevano nulla.

Così tutto il villaggio diventò più ricco e tutti vissero contenti e felici.

Ma il più felice di tutti era Won Li che tutti ormai chiamavano: *"Il signor Felicità!"*

3° modulo

Gli studenti prendono coscienza dell'importanza di mantenere comportamenti corretti per il bene comune.

Argomentare permette di entrare nel merito di un'idea, di un comportamento, mette in gioco il pensiero e sostiene la ricerca e la scelta delle parole più adatte a rendere il proprio ragionamento così persuasivo da non poter essere negato.

Dover sostenere entrambi i poli, tesi e antitesi, dell'argomentazione porta a interpellarsi sul senso del *dono* e del *non dono* , a chiedersi e trovare quali siano le ragioni su cui e per cui fondare e costruire un comportamento che incontri il *bene comune* o lo neghi. In ultima istanza induce a far entrare nel proprio orizzonte di pensiero il bene comune, già esperito dai bambini nelle precedenti attività.

Il contesto offerto è molto attivante e la successiva rielaborazione in circle-time aiuta a tornare a posteriori sulle emozioni provate e di nuovo a riconoscerle, a nominarle e a comprenderle: mettere parola è sempre attribuire significato.

il Gioco



Obiettivi

Favorire la riflessione su comportamenti corretti e non corretti e/o sostenibili e non sostenibili



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area logico matematica
- Area linguistica
- Arte e immagine



Attività

- Argomentare le proprie idee
- Mettersi nei panni di chi ha opinioni diverse dalle nostre
- Disegnare un **DONOR HERO**

Attività in classe

Opinioni a confronto **DONO VS NON DONO**

- Si divide la classe in due gruppi. Gruppo A redige la lista del PRO DONO, gruppo B quella dei CONTRO DONO.
- L'insegnante moderatore organizza il gioco di gruppo e invita i bambini a sfidarsi a suon di botta e risposta a sostegno della tesi assegnata.
- Dopo circa 10/15 minuti si invertono i ruoli delle squadre.
- A seguire circle time delle emozioni provate.
- Si chiude con il disegno. Ogni bambino è invitato a disegnare il proprio **DONOR HERO**, evidenziandone le caratteristiche preferite.

4° modulo



OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



Attività in classe

Ciascun bambino è accompagnato alla scoperta dell'agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (SDG2030). I 17 obiettivi fanno riferimento alle tre dimensioni dello sviluppo sostenibile – economica, sociale ed ecologica – e mirano a porre fine alla povertà, a lottare contro l'ineguaglianza, ad affrontare i cambiamenti climatici, a costruire società pacifiche che rispettino i diritti umani. In questo modo ogni bambino è stimolato a portare il proprio personale contributo comprendendo di far parte di una comunità globale. Per realizzare tale progetto i bambini sono chiamati a fare appello alle diverse conoscenze e abilità acquisite nei differenti ambiti disciplinari e a investire in un compito reale, che aiuta a dare senso a quanto hanno imparato e a quanto sono capaci di fare.

il Gioco



Obiettivi

- favorire la conoscenza degli obiettivi 2030 per lo sviluppo sostenibile
- sensibilizzare a prendersi cura del bene comune



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area linguistica

Attività

- Argomentare e discutere possibili attività di miglioramento per ciascun obiettivo
- Riconoscere opportunità di miglioramento creando collegamenti con le materie curriculari
- Memory o giochi di riconoscimento visivo/mnemonico



5° modulo

Gli studenti individuano comportamenti che riducono le disuguaglianze attraverso la progettazione di un percorso di sostegno a una realtà in difficoltà.

In un contesto protetto come quello della scuola, i ragazzi hanno l'opportunità concreta di confrontarsi con la realtà per conoscerla, comprenderla e intervenire su di essa in maniera attiva, responsabile e costruttiva.

Attività in classe

Studio del territorio per individuare i bisogni da supportare (proposta dell'adulto):

- Scelta della realtà che opera sul territorio (rosa di proposte da far votare)
- Testimonianza di un operatore
- Identificazione dei bisogni
- Possibili azioni di intervento e possibili azioni di raccolta fondi

Realizzazione di una particolare forma di presentazione power point, ovvero di una "presentazione camminante": i bambini preparano dei cartelloni da presentare nelle altre classi o a una platea scelta e ciascuno sceglie la slide che gli è più congeniale realizzare).

Compito di realtà



Obiettivi

Individuare comportamenti che portano a ridurre le disuguaglianze in favore di maggiore equità



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area logico matematico
- Area linguistica
- Geografia
- Storia
- Scienze



Attività

- Conoscere diversi bisogni e scegliere una zona da supportare
- Pensare a come coinvolgere altri nella raccolta fondi a sostegno della realtà individuata

DOVE (LUOGO)	CHI (TESTIMONIANZA)	CHE COSA (BISOGNO)	COME (COSA FARE)	PERCHÉ (MOTIVAZIONI)
GIULIA	AISHA	DANIEL	KATIUSCIA	MARIA
SARA	YAN	AMINA	OSVALD	ALEXANDER
OMAR	GIUSEPPE	LISA	ABDUL	LYLE
DAVIDE	MIRIAM	CONSUELO	XIAO	SOFIA

6° modulo

Gli studenti individuano le azioni di raccolta fondi. Il gruppo diventa comunità, tutti i bambini sono coinvolti in attività differenziate, ma tese e concorrenti a un obiettivo comune, che è la raccolta fondi a favore del progetto scelto. Le attività sono scelte o assegnate sulla base dei diversi punti di forza del singolo, in un'ottica inclusiva.

Obiettivo di raccolta fondi

Si invitano i bambini a calcolare la somma di denaro necessaria per realizzare il progetto. Ad esempio calcolare insieme il costo di un anno scolastico per un bambino profugo.

Scelta della modalità di raccolta fondi

Il principio della raccolta fondi è donare e chiedere ad altri di fare lo stesso. Le prime persone a cui pensare sono quelle più vicine – ad es. compagni di scuola, amici e parenti. Il coinvolgimento della rete è chiaramente a discrezione di chi conduce la campagna e in funzione del contesto. In un secondo momento ci si può focalizzare sulle tattiche da usare per ingaggiarli. Una forma divertente è valorizzare le proprie passioni, talenti, competenze e divertirsi chiedendo a parenti e amici di donare come segno di apprezzamento. Es: Partecipare a una marcia, corsa non competitiva, fare un torneo di calcio, realizzare un mercatino, leggere una poesia, suonare uno strumento musicale: a fronte di questa iniziativa invitarli a donare per il progetto selezionato.

Modalità di promozione

Gli strumenti creativi per proporre, presentare il progetto e promuoverlo sono svariati. Quelli più efficaci e stimolanti per i bambini vanno dal tradizionale volantino, lettera ad un amico, parente da coinvolgere nella raccolta, al powerpoint camminante o al piccolo video, da presentare nelle altre classi e/o realtà da coinvolgere.

Compito di realtà



Obiettivi

Individuare possibili azioni di raccolta fondi (fundraising) che portino a coinvolgere la propria realtà nella raccolta fondi scelta. Conoscere l'agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e verificare quale obiettivo si stia contribuendo a sostenere.



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area logico matematico
- Area linguistica
- Arte e immagine
- Geografia
- Storia
- Scienze
- Informatica



Attività

- Calcolo della somma minima da raggiungere.
- Scrivere una lettera per invitare a donare (parenti, amici e conoscenti).
- Preparare un volantino/ cartellone da diffondere.
- Organizzare la raccolta registrando la propria classe su Rete del Dono e creare la propria pagina di raccolta fondi digitale.
- Verificare quale obiettivo dell'agenda 2030 stiamo contribuendo a sostenere (tabella con stickers).
- Altro, a discrezione dell'insegnante

7° modulo

I ragazzi attuano una raccolta fondi iniziando dal risparmio personale, per sottolineare un comportamento virtuoso come punto di partenza. Con la realizzazione di un salvadanaio i bambini si mettono operativamente in gioco in un'esperienza di dono reale.

Il gesto si iscrive in un vissuto emotivo, affettivo e cognitivo individuale e collettivo che i bambini hanno avuto tempo di agire, riconoscere e comprendere.

Attività in classe

Presentazione della piattaforma per la raccolta di denaro.

Realizzazione di un salvadanaio con materiali di recupero per ciascun bambino/famiglia per la raccolta da destinare al progetto da sostenere.

Raccogliere fondi su www.retedeldono.it per dare trasparenza e maggior visibilità alla campagna.

Durante la fase di progettazione della campagna, i bambini, in collaborazione con l'insegnante, sono invitati a creare una pagina di raccolta fondi sulla piattaforma www.retedeldono.it. Si tratta di uno spazio dedicato in cui raccontarsi e illustrare le motivazioni che li hanno spinti a scegliere la buona causa per cui si sono attivati. La piattaforma è lo strumento ideale per

Compito di realtà



Obiettivi

Educare i bambini al valore dei soldi e al risparmio



Ambiti Disciplinari

- Area logico matematico
- Tecnologia



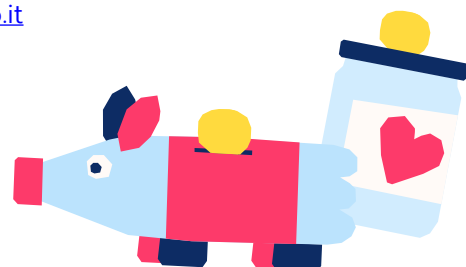
Attività

- Calcolo della somma minima da risparmiare e destinare
- Realizzazione di un **salvadanaio** con materiali di recupero

- promuovere la campagna verso l'esterno coinvolgendo parenti e amici
- dare trasparenza e sostanza alla campagna
- fare comunità invitando chi dona a lasciare un messaggio di solidarietà
- Le classi sono invitate a presentare le proprie campagne a fine anno. Una giuria composta da insegnanti Tutor, Rete del dono e Fundraiser per Passione selezionerà le campagne e ne darà visibilità sul sito. Un grande aiuto per i partecipanti alla prossima edizione!

Per la creazione e l'attivazione della pagina dedicata, ogni insegnante è invitato a scrivere a staff@retedeldono.it www.retedeldono.it

Proposte per un salvadanaio fai da te



Concorso Donor Hero

In occasione del lancio di **DONOR HERO**, anno scolastico 2021-22, tutte le classi partecipanti sono invitate a partecipare al **Concorso Donor Hero**. L'obiettivo è co-progettare insieme ai bambini la Mascotte del progetto. Ogni classe sarà invitata a presentare la propria idea di Mascotte a una giuria qualificata composta da Esperti di Marketing e Comunicazione, Esperto Pedagogista, Fundraiser per Passione, Rete del Dono. Il concorso ha l'obiettivo di

- **Stimolare la creatività dei bambini**, stimolati dall'idea di «vincere un premio»
- **Valorizzare il ruolo dei bambini** quali veri Protagonisti e Ambassador del programma
- **Riconoscere l'impegno di tutti** con una cerimonia di Premiazione

Crediamo fortemente che indirizzare i bambini a lavorare per obiettivi sia importante e determinante per la loro crescita e il loro sviluppo intellettuale. Pertanto, nelle edizioni successive, li inviteremo a partecipare a un contest in cui presentare la campagna di raccolta fondi progettata e realizzata durante l'anno con l'aiuto della propria insegnante.

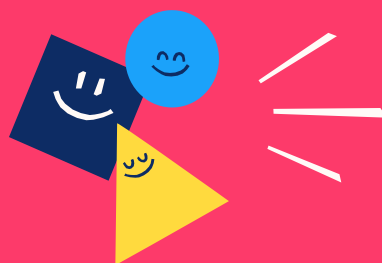
www.donorhero.it





Il dono è alla base delle civiltà ed è l'opposto del regalo, del gadget, delle donazioni delle banche. La nostra società, se vuole tornare a produrre umanesimo integrale, deve togliere il dono dagli spazi angusti nei quali lo ha posto e metterlo al centro del patto sociale.

Luigino Bruni



DONOR HERO

www.donorhero.it
info@donorhero.it