

CURRICOLO DIGITALE

IC DOSOLO POMPONESCO VIADANA

PREMESSA

La competenza digitale è considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018) e viene definita come la capacità di utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. La centralità del ruolo dello sviluppo di tali competenze è recepita dalla normativa scolastica italiana nella Legge 107/2015, Art. 1 c. 7 che individua lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti tra gli obiettivi formativi prioritari e nello specifico si fa riferimento al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro. Inoltre, la Legge 107/2015, Art. 1 c. 56, adotta il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) che ha come primo obiettivo la realizzazione di attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Il [PNSD 2015](#), in riferimento alle competenze digitali, identifica tra gli obiettivi:

- alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.
- introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche

Gli studenti devono essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti.

La realizzazione di un framework comune per le competenze digitali degli è uno degli obiettivi del PNSD, Azione #14, ma al momento non esiste un quadro di riferimento definito a livello nazionale per la progettazione di curricula digitali a livello di istituzione scolastica. Il documento che in questo momento fornisce una descrizione dettagliata è il [Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali](#) (DigComp 2.0 del 2016 e l'aggiornamento DigComp 2.1 del 2017).

VALORE FORMATIVO DELL'INSEGNAMENTO

Dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018 per le competenze chiave per l'apprendimento permanente, emerge l'indicazione a promuovere l'utilizzo delle tecnologie digitali con dimestichezza, lo sviluppo dello spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società, attraverso:

- l'alfabetizzazione informatica e digitale: principi alla base del funzionamento di un computer, i principi alla base del funzionamento di Internet;
- la comunicazione e la collaborazione
- la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione): capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola e che realizziamo (quasi) automaticamente;
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico: usare il ragionamento logico, critico e costruttivo per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- l'alfabetizzazione mediatica e la proprietà intellettuale: usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile;
- la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza)

SCUOLA INFANZIA

PROFILO DEL BAMBINO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA L'ALUNNO

Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA

TRAGUARDI DI COMPETENZA	NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
S'interessa alle nuove tecnologie per sperimentare una pluralità di linguaggi, nei campi d'esperienza con la guida dell'adulto	Alfabetizzazione su informazioni e dati	Osservare, descrivere oggetti, eventi ed elementi naturali e rappresentarli utilizzando strumenti adeguati (Microscopio, macchina digitale, tavolo interattivi, ...) Realizzare con materiale concreto, in dialogo con un contesto virtuale (Lim, video) oggetti ed eventi
Sperimenta lo sviluppo del pensiero logico e di programmazione attraverso le pratiche del coding	Risoluzione problemi	Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze.

SCUOLA PRIMARIA

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012): “L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l’alunno: ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo. ✓ Conosce e sa utilizzare le principali app della piattaforma e-learning con il proprio account studente. ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer. ✓ Costruisce semplici presentazioni. ✓ Accede a Internet con la guida dell’insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni. ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi. ✓ Conosce i principi base del coding. ✓ Utilizza software di robotica educativa

TRAGUARDI DI COMPETENZA	NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVO FORMATIVI PRIMARIA
<i>L’alunno ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</i>	Alfabetizzazione su informazioni e dati	Classe I Conoscere le funzioni degli strumenti multimediali	Conoscere il funzionamento base del computer (accendere, spegnere, aprire/chiudere programmi attraverso le icone, file e cartelle) e le principali funzioni di meet e classroom.
		Classi II e III Conoscere le funzioni degli strumenti multimediali	Conoscere il funzionamento base del computer (accendere, spegnere, aprire/chiudere programmi attraverso le icone, file e cartelle, aprire/modificare/salvare file e cartelle) e le principali funzioni di applicativi multimediali (es.: videoscrittura, elaborazioni di file in formato immagine e pdf, classroom, jamborad, meet)
		Classi IV,V Conoscere le funzioni degli strumenti multimediali	Conoscere il funzionamento base del computer (accendere, spegnere, aprire/chiudere programmi attraverso le icone, file e cartelle), aprire/modificare/salvare file e cartelle) e le principali funzioni degli applicativi multimediali (es.: motore di ricerca google, meet, classroom, videoscrittura, acrobat reader/kami, jamboard)

<i>Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali</i>	Comunicazione e collaborazione	Classe I Utilizzare gli strumenti in rapporto ai bisogni comunicativi.	Interagire con i compagni e gli insegnanti in sincrono e in asincrono utilizzando le funzioni conosciute degli applicativi multimediali (ad es.: meet e classroom).
		Classe II, III Utilizzare gli strumenti in rapporto ai bisogni comunicativi.	Interagire con i compagni e le insegnanti in sincrono e in asincrono utilizzando le funzioni conosciute degli applicativi multimediali (ad es.: meet, classroom, videoscrittura, acrobat reader/kami, jamboard).
		Classe IV, V Utilizzare gli strumenti in rapporto ai bisogni comunicativi.	Interagire con i compagni e le insegnanti in sincrono e in asincrono utilizzando le funzioni conosciute degli applicativi multimediali (ad es.: meet, classroom, videoscrittura, acrobat reader/kami, jamboard e gmail).
<i>Crea contenuti in semplici formati digitali.</i>	Creazione di contenuti digitali	Classe I Utilizzare gli strumenti in rapporto ai bisogni di apprendimento.	Utilizzare materiali multimediali (ad es.: file, cartelle, link, libro digitale) per costruire e consolidare gli apprendimenti disciplinari.
		Classi II e III Utilizzare gli strumenti in rapporto ai bisogni di apprendimento.	Utilizzare e modificare materiali multimediali (ad es.: file di video scrittura/ pdf/lavagne digitali jamboard, cartelle e il libro digitale) per costruire e consolidare gli apprendimenti disciplinari.
		Classi IV e V Utilizzare gli strumenti in rapporto ai bisogni di apprendimento.	Utilizzare, modificare ed eventualmente produrre materiali multimediali (ad es.: file di videoscrittura/ pdf/ jamboard, cartelle e il libro digitale) per costruire e consolidare gli apprendimenti disciplinari.
<i>Utilizza le tecnologie nella consapevolezza a dei principali rischi per la salute e della</i>	Cyber-sicurezza	Classe I Conoscere e applicare le buone norme di comportamento nell'ambiente di apprendimento digitale.	Conoscere e applicare le buone norme di comportamento nell'ambiente di apprendimento digitale (ad es.: meet, classroom).

<i>necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</i>		Classi II e III Conoscere e applicare le buone norme di comportamento nell'ambiente di apprendimento digitale.	Conoscere e applicare le buone norme di comportamento nell'ambiente di apprendimento digitale (ad es.: meet, classroom).
		Classi IV e V Conoscere e applicare le buone norme di comportamento nell'ambiente di apprendimento digitale.	Conoscere e applicare le buone norme di comportamento nell'ambiente di apprendimento digitale (ad es.: meet, classroom, google) in riferimento al patto di corresponsabilità della scuola
<i>Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive Individua i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	Risoluzione problemi	Classe I Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze	Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze.
		Classi II e III Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze	Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze.
		Classi IV e V Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze	Codificare e decodificare (coding anche unplugged) istruzioni per realizzare percorsi e prodotti secondo indicazioni, ritmi e sequenze.

SCUOLA SECONDARIA

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

(Indicazioni Nazionali 2012): “L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO l’alunno: ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali tra essi ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo. ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer. ✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati. ✓ Costruisce presentazioni con un’ampia gamma di applicativi ✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili. ✓ Accede a Internet utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni. ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi. ✓ Conosce i principi base del coding e utilizza software di robotica educativa

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA (DM 742/2017)

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI SPECIFICI
<i>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l’affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli</i>	Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Classe I</p> <p>Ricerca un’informazione e conoscere l’utilizzo dei principali motori di ricerca.</p> <p>Utilizzare dispositivi multimediali per l’archiviazione e la manipolazione di dati.</p>	<p>Classe I</p> <p>Aprire Google, ricercare un’informazione, conoscere l’utilizzo dei principali motori di ricerca (Google, Bing).</p> <p>Ricerca un’immagine secondo le dimensioni e ne conosce i diritti di utilizzo.</p> <p>Salvare informazioni di carattere scolastico sul Drive e organizzarle in cartelle.</p> <p>Saper rinominare in maniera corretta un file.</p> <p>Conoscere la funzione “Annulla” e le comuni combinazioni di tasti (CTRL+ Z, CTRL+Y).</p> <p>Conoscere il taglia/copia/incolla e le comuni combinazioni di tasti associate.</p>

<i>ambienti digitali.</i>		<p>Classe II</p> <p>Ricerca un'informazione e verificare l'affidabilità della fonte.</p> <p>Utilizzare dispositivi multimediali per l'archiviazione e la manipolazione di dati.</p>	<p>Classe II</p> <p>Aprire Google, ricercare un'informazione e verificarne l'affidabilità.</p> <p>Conoscere alcune fonti di dati attendibili.</p> <p>Ricerca un'immagine secondo le dimensioni e conoscerne i diritti di utilizzo.</p> <p>Salvare informazioni di carattere scolastico sul Drive e organizzarle in cartelle</p>
		<p>Classe III</p> <p>Conoscere alcune fonti di dati affidabili e confrontare le informazioni reperite su più fonti.</p> <p>Ricerca un'immagine secondo le dimensioni e riconoscere i diritti di utilizzo.</p> <p>Utilizzare dispositivi multimediali per l'archiviazione e la manipolazione di dati, anche sulla piattaforma d'istituto.</p>	<p>Classe III</p> <p>Aprire Google, ricercare un'informazione e ne verifica l'affidabilità e credibilità.</p> <p>Conoscere alcune fonti di dati attendibili (quali ad esempio Google Scholar) e confrontare le informazioni reperite su più fonti.</p> <p>Ricerca un'immagine secondo le dimensioni e conoscerne i diritti di utilizzo.</p> <p>Utilizzare applicativi per memorizzare dati di carattere scolastico e per archiviare correttamente nella piattaforma dell'istituto.</p>
<i>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati,</i>	Comunicazione e collaborazione	<p>Classe I</p> <p>Condividere informazioni con i docenti e i compagni, integrandole con dati e contenuti.</p>	<p>Classe I</p> <p>Scrivere una mail, distinguendo fra oggetto, corpo del messaggio ed allegato.</p> <p>Condividere un file all'interno dell'applicativo in uso.</p> <p>Citare correttamente le fonti.</p> <p>Utilizzare correttamente il software scelto per connettersi da remoto.</p>

<i>informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti.</i>	<p>Produrre semplici elaborati multimediali e condividerli.</p> <p>Utilizzare correttamente uno spazio di condivisione digitale.</p> <p>Individuare in maniera guidata l'origine della fonte.</p> <p>Utilizzare correttamente il software scelto per connettersi da remoto.</p>	
	<p>Classe II</p> <p>Condividere informazioni con i docenti e i compagni, integrandole con dati e contenuti.</p> <p>Produrre elaborati multimediali e condividerli.</p> <p>Utilizzare correttamente uno spazio di condivisione digitale.</p> <p>Individuare in modo autonomo l'origine della fonte.</p> <p>Utilizzare correttamente il software scelto per connettersi da remoto.</p>	<p>Classe II</p> <p>Scrivere una mail, utilizzando il CC e il CCN.</p> <p>Condividere un file all'interno dell'applicativo in uso.</p> <p>Citare correttamente le fonti.</p> <p>Utilizzare correttamente il software scelto per connettersi da remoto...</p>
	<p>Classe III</p> <p>Condividere informazioni con i docenti e i compagni,</p>	<p>Classe III</p> <p>Scrivere una mail, utilizzando il CC e il CCN.</p> <p>Condividere un file all'interno dell'applicativo in uso.</p>

		<p>integrandole con dati e contenuti.</p> <p>Produrre elaborati multimediali e condividerli in maniera responsabile.</p> <p>Utilizzare correttamente uno spazio di condivisione digitale.</p> <p>Individuare in modo autonomo l'origine della fonte e saperla citare.</p> <p>Utilizzare correttamente il software scelto per connettersi da remoto.</p>	<p>Citare correttamente le fonti.</p> <p>Utilizzare correttamente il software scelto per connettersi da remoto.</p>
<p><i>Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.</i></p>	<p>Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Classe I</p> <p>Creare semplici contenuti digitali utilizzando applicativi in modo guidato.</p> <p>Utilizzare i fondamenti del pensiero computazionale (sequenze e scelte binarie) nella risoluzione di semplici problemi in maniera guidata.</p>	<p>Classe I</p> <p>Creare contenuti digitali utilizzando vari applicativi (infografiche, quiz interattivi, semplici video/podcast, siti web)</p> <p>Creare presentazioni multimediali</p> <p>Creare file di testo</p> <p>Creare fogli di calcolo contenenti semplici tabelle.</p> <p>Utilizzare i fondamenti del pensiero computazionale (sequenze e scelte binarie) nella risoluzione di semplici problemi in maniera guidata.</p> <p>Utilizzare in maniera essenziale applicativi di robotica educativa (LEGO Spike Prime)</p>
		<p>Classe II</p> <p>Creare semplici contenuti digitali utilizzando applicativi in modo guidato.</p>	<p>Classe II</p> <p>Creare contenuti digitali utilizzando vari applicativi (infografiche, quiz interattivi, semplici video/podcast, siti web)</p> <p>Creare e sviluppa presentazioni multimediali</p>

		<p>Utilizzare i fondamenti del pensiero computazionale (sequenze, scelte binarie, cicli) nella risoluzione di problemi in maniera guidata.</p>	<p>Creare file di testo formattati correttamente.</p> <p>Creare fogli di calcolo contenenti semplici tabelle e grafici.</p> <p>Utilizzare i fondamenti del pensiero computazionale (sequenze e scelte binarie) nella risoluzione di semplici problemi in maniera guidata.</p> <p>Utilizzare in maniera competente applicativi di robotica educativa (LEGO Spike Prime)</p>
		<p>Classe III</p> <p>Creare contenuti digitali utilizzando diversi applicativi.</p> <p>Utilizzare il pensiero computazionale come approccio sistematico e autonomo per la risoluzione di problemi.</p>	<p>Classe III</p> <p>Creare contenuti digitali utilizzando vari applicativi (infografiche, quiz interattivi, semplici video/podcast, siti web)</p> <p>Creare e sviluppare presentazioni multimediali</p> <p>Creare file di testo formattati correttamente</p> <p>Creare fogli di calcolo contenenti tabelle, grafici e formule di utilizzo comune</p> <p>Conoscere il concetto di coding e riconoscere semplici sequenze di operazioni come un algoritmo.</p> <p>Utilizzare i fondamenti del pensiero computazionale (sequenze e scelte binarie) nella risoluzione di semplici problemi in maniera guidata.</p> <p>Utilizzare in maniera competente applicativi di robotica educativa (Arduino)</p>
<p><i>Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al</i></p>	<p>Cyber-sicurezza</p>	<p>Classe I</p> <p>Proteggere i propri dati con semplici dispositivi di sicurezza.</p> <p>Conoscere e rispettare le principali norme sulla privacy.</p> <p>Riconoscere e adottare comportamenti virtuosi nei</p>	<p>Classe I</p> <p>Conoscere la propria password e le regole per una password efficace.</p> <p>Conoscere e rispettare le principali norme sulla privacy.</p> <p>Riconoscere e adottare comportamenti virtuosi nei confronti dei dispositivi digitali (corretto spegnimento e utilizzo dei dispositivi)</p> <p>Adottare buone prassi a scuola e a casa nell'uso del dispositivo digitale (modalità aereo, filtro luce rossa ecc..)</p>

<i>benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo</i>	<p>confronti dei dispositivi digitali.</p> <p>Adottare buone prassi a scuola e a casa nell'utilizzo del dispositivo digitale</p>	
	<p>Classe II</p> <p>Proteggere i propri dati con dispositivi di sicurezza efficaci.</p> <p>Conoscere e rispettare le principali norme sulla privacy.</p> <p>Riconoscere e adottare in maniera autonoma comportamenti virtuosi nei confronti dei dispositivi digitali.</p> <p>Adottare e diffondere buone prassi a scuola e a casa nell'utilizzo del dispositivo digitale.</p>	<p>Classe II</p> <p>Conoscere la propria password e le regole per una password efficace.</p> <p>Conoscere e rispettare le principali norme sulla privacy.</p> <p>Riconoscere e adottare comportamenti virtuosi nei confronti dei dispositivi digitali (corretto spegnimento e utilizzo dei dispositivi)</p> <p>Adottare buone prassi a scuola e a casa nell'utilizzo del dispositivo digitale (modalità aereo, filtro luce rossa ecc....)</p>
	<p>Classe III</p> <p>Proteggere i propri dati con diversi dispositivi di sicurezza efficaci.</p> <p>Rispettare in maniera consapevole le principali norme sulla privacy.</p> <p>Riconoscere e adottare in maniera autonoma comportamenti virtuosi nei</p>	<p>Classe III</p> <p>Conoscere la propria password e le regole per una password efficace</p> <p>Conoscere e rispetta le principali norme sulla privacy</p> <p>Riconoscere e adottare comportamenti virtuosi nei confronti dei dispositivi digitali (corretto spegnimento e utilizzo dei dispositivi)</p> <p>Adottare buone prassi a scuola e a casa nell'utilizzo del dispositivo digitale (modalità aereo, filtro luce rossa ecc....)</p>

		<p>confronti dei dispositivi digitali.</p> <p>Adottare e diffondere buone prassi a scuola e a casa nell'utilizzo dei dispositivi digitali.</p>	
<p><i>Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</i></p> <p><i>Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali</i></p> <p><i>Utilizza creativamente le tecnologie, per risolvere problemi</i></p>	<p>Risoluzione problemi</p>	<p>Classe I</p> <p>Utilizzare applicativi in modo guidato per la risoluzione di semplici problemi</p> <p>Utilizzare le tecnologie per migliorare il proprio apprendimento</p> <p>Risolvere situazioni problematiche della vita quotidiana attingendo ad Internet e alle sue potenzialità</p>	<p>Classe I</p> <p>Utilizzare applicativi in modo guidato per la risoluzione di semplici problemi</p> <p>Utilizzare le tecnologie per migliorare il proprio apprendimento</p> <p>Risolvere situazioni problematiche della vita quotidiana attingendo ad Internet e alle sue potenzialità</p>
		<p>Classe II</p> <p>Utilizzare applicativi per la risoluzione di semplici problemi</p> <p>Utilizzare in modo strategico le tecnologie per migliorare il proprio apprendimento</p> <p>Risolvere situazioni problematiche della vita</p>	<p>Classe II</p> <p>Utilizzare applicativi per la risoluzione di semplici problemi</p> <p>Utilizzare in modo strategico le tecnologie per migliorare il proprio apprendimento</p> <p>Risolvere situazioni problematiche della vita quotidiana attingendo ad Internet e alle sue potenzialità</p>

<i>tecniche, aggiornare la propria competenza e quella altrui</i>		quotidiana attingendo ad Internet e alle sue potenzialità	
		<p>Classe III</p> <p>Utilizzare applicativi per la risoluzione di problemi quotidiani</p> <p>Utilizzare in modo strategico e personale le tecnologie per migliorare il proprio apprendimento</p> <p>Risolvere situazioni problematiche della vita quotidiana attingendo ad Internet e alle sue potenzialità</p>	<p>Classe III</p> <p>Utilizzare applicativi per la risoluzione di problemi quotidiani</p> <p>Utilizzare in modo strategico e personale le tecnologie per migliorare il proprio apprendimento</p> <p>Risolvere situazioni problematiche della vita quotidiana attingendo ad Internet e alle sue potenzialità</p>