

0823.635255/fax0823.825500

CEIC8AQ008@istruzione.it

PEC: ceic8aq008@pec.istruzione.it

Via Mattarella, 29-81025

I.C. DD1 - CAVOUR MARCIANISE

<https://istitutocomprensivocavour.edu.it/>

CURRICOLO VERTICALE STEM anno scolastico 2024/2025

PREMESSA

STEM è un acronimo che significa Science Technology Engineering, Mathematics. (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).

Le materie STEM costituiscono un insieme di competenze oggi considerate fondamentali per la vita civica e sociale. Comprende tutte quelle discipline riguardanti temi scientifici e tecnologici, che pervadono la nostra vita quotidiana e che si integrano con tutte le altre discipline non scientifiche. La dimostrazione dell'importanza delle competenze digitali è provato dal fatto che non solo il Consiglio dell'Unione europea ha richiesto al nostro Paese di investire nell'infrastruttura e nelle competenze digitali di educatori e discenti, rafforzando i percorsi didattici relativi alle discipline STEM, ma anche il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), che promuove l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di interdisciplinarietà, garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole.

Da quanto esposto ne consegue che è fondamentale, strutturare nel nostro istituto, percorsi volti a promuovere tali competenze, al fine di educare tutti i discenti ad un uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali. È opportuno dunque che ciò avvenga attraverso la progettazione di un **curricolo digitale, che può essere visto come l'insieme di informazioni utili al raggiungimento delle Competenze Digitali e di una Cittadinanza Digitale Consapevole**. È pertanto importante che detto **curricolo digitale** sia continuativo e trasversale alle varie discipline, predisposto ad hoc, a seconda del target di riferimento (ordine e grado scolastico, classi, ecc.) e che parta da un valido quadro di riferimento quale ad esempio il DigComp nelle sue ultime versioni, 2.0, 2.1 e 2.2, un framework europeo che rappresenta una cornice per le competenze digitali necessarie a qualsiasi persona, per interagire con il mondo, apprendere e lavorare.

COME È STRUTTURATO IL DIGICOMP

DigComp nelle ultime versioni 2.0 (2016), 2.1(2017) e 2.2 (2022), è distinto in 5 aree di competenze e 5 dimensioni (**Dimensione 1-** Area di Competenza; **Dimensione 2-** Descrittori delle competenze e titoli pertinenti ad ogni area; **Dimensione 3-** livelli di padronanza; **Dimensione 4:** Conoscenze, abilità e attitudini



applicabili a ciascuna competenza; **Dimensione 5:** Casi d'uso). L'ultima versione 2.2 integra la dimensione 4 con l'inserimento dell'IA (intelligenza artificiale). Di seguito le aree di competenza e i livelli di padronanza.

AREA DELLE COMPETENZE DIGICOMP	
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali; 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere le informazioni con le tecnologie digitali; 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali; 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali; 2.5 Netiquette; 2.6 Gestire l'identità digitale.
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.3 Copyright e licenze; 3.4 Programmazione.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi; 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy; 4.3 Tutelare la salute e il benessere; 4.4 Tutelare l'ambiente.
5. Problem Solving	5.1 Risolvere i problemi tecnici; 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche; 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali; 5.4 Identificare i gap di competenza digitale.

DigComp 2.2 DIMENSIONE 4

CONOSCENZE: Si intende il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un campo di lavoro o di studio (segue la seguente formulazione: **È consapevole di..., Sa di..., Capisce che... ecc.**);

ABILITÀ: Si intende la capacità di applicare le conoscenze e di utilizzare il know-how (*saper fare*) per portare a termine compiti e risolvere problemi (segue la seguente formulazione: **Sa fare..., È in grado di fare..., Cerca... ecc.**);

ATTITUDINI: Le attitudini sono concepite come fattori motivanti della prestazione, la base per una prestazione costante e competente. Comprendono valori, aspirazioni e priorità.

In DigComp 2.2, gli esempi di attitudini seguono la formulazione: **Aperto a..., Curioso di..., Pesa i benefici e i rischi... ecc.**

Valutazione della competenza digitale in chiave europea

La competenza digitale può essere valutata da tutti i docenti che effettuano attività di carattere digitale, il DigComp ha inserito i livelli di padronanza per osservare e valutare le competenze digitali.

Livelli di competenza DigiComp 2.1	Livelli di competenza DigiComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo	
BASE	1	Semplice	Con guida	Conoscere	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:.....
	2	Semplice	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:...
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:...
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:...
AVANZATO	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:...
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:...

	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:...
--	---	---	--	--------	--

Il curricolo digitale del nostro istituto

La competenza digitale è una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, con essa si intende una combinazione di conoscenze attitudini e abilità.

Il nostro istituto nell'ottica di migliorare la propria offerta formativa, si impegna, con l'adozione del presente strumento, a incoraggiare negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati. Introducendo metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse.

L'applicazione delle stesse, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti saldi e il preludio dei processi di lifelong learning.

CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA			
AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	<p>Con l'aiuto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accende e spegne i dispositivi in modo corretto. ● Muove correttamente il mouse e alcuni tasti. ● Riconosce e apre icone di suo interesse. ● Sa utilizzare la funzione touch. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accensione e spegnimento del dispositivo in uso ● Computer e parti che lo compongono ● Riconoscere il tasto sinistro, destro e la rotellina del mouse. ● Tasti dedicati a funzioni specifiche ● Riconoscere le icone delle principali applicazioni presenti sul pc o tablet.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	<p>Con l'aiuto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Visiona immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. ● Racconta e descrive ciò che vede sugli schermi. ● Rispetta il proprio turno e lo spazio di attività. ● Esegue al computer giochi ed esercizi didattici di tipo logico, linguistico, matematico, topologico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...) ● Conoscere app di giochi didattici
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Sperimenta semplici programmi di grafica ● Muove giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet) ● Esegue e inserisce comandi in ordine su indicazione dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere semplici programmi di grafica; ● Riconoscere ed eseguire algoritmi semplici, istruzioni, procedure, (concetti di sequenza e ripetizione) con l'educazione robotica.

4. Sicurezza			
5. Problem Solving			

ESEMPI ATTIVITÀ	SCUOLA INFANZIA
RISORSE SUGGERITE	
<u>Quickdraw</u>	
<u>Wordwall</u>	
<u>La Rana Germana</u>	
<u>Schede didattiche parole non ostili</u>	
<u>Il gufo Boo</u>	

CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

BIENNIO_ CLASSI Prima e Seconda			
AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su Informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati. ● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi principali del computer. ● Tipi di dispositivi. ● Accensione e spegnimento degli stessi. ● Interfaccia generale dei dispositivi. ● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo: le finestre di dialogo, le cartelle, i file. ● Le icone. ● La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali. ● App di Google Workspace. Paint.
2. Comunicazione e collaborazione	<p>2.1 Interagire con le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere le informazioni con le tecnologie digitali;</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;</p> <p>2.5 Netiquette;</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. ● Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, 	<p>App Google Workspace, Utilizzo del PC portatile, tablet e software didattici, piattaforme online didattiche, giochi didattici, video ed elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p>

		<p>matematico, topologico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Rispetta le regole comuni, si relaziona positivamente nel gruppo ed è disponibile a collaborare e cooperare. 	
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.4 Programmazione.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un disegno con un software/app di grafica • Crea un documento con programma di videoscrittura su diversi dispositivi • Risolve problemi di coding unplugged • Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensiero computazionale. • Coding unplugged e digitale. • Educazione robotica.
<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi; 4.3 Tutelare la salute e il benessere;</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; 	<p>Regole, uso dispositivi e ambienti digitali scolastici.</p> <p>Emozioni.</p> <p>Rischi e pericoli in diverse situazioni.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	
5. Problem Solving	<p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche;</p> <p>5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali.</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<p>Uso dei dispositivi, coding unplugged e digitale.</p> <p>Parti del PC e loro interazione.</p> <p>Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</p> <p>Collegamento alla rete WIFI</p>

ESEMPI ATTIVITÀ		
BIENNIO_ CLASSI Prima e Seconda		
AREA DI COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella, accedervi, esplorare il suo contenuto. • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<p><u>Le parti del computer</u></p> <p><u>Accendere e spegnere il computer</u></p> <p><u>Il desktop</u></p> <p><u>Il mouse e la tastiera</u></p> <p><u>Uso corretto della tastiera</u></p> <p><u>Ricerche in rete (in sicurezza)</u></p>
2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola • utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. • Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" (per imparare le parti principali parti che compongono un messaggio: destinatario, mittente, contenuto). • Praticare lavori di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e 	<p><u>Manifesto della comunicazione non ostile</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • (è per l'infanzia ma è adatto anche al biennio della primaria) <p><u>Schede</u></p>

	<p>praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</p>	
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). • Creare un disegno con un software/app di grafica. • Creare un documento con programma di videoscrittura • Attività di tipo unplugged • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). 	<p><u>Disegnare il computer con Paint</u></p> <p><u>Animazioni</u> (adatto anche per l'infanzia)</p> <p><u>Quick Draw</u> (adatto anche per l'infanzia)</p> <p><u>https://wordwall.net/it</u></p> <p><u>https://learningapps.org/</u></p> <p><u>Attività con i reticoli</u></p> <p><u>Pixil art</u></p> <p><u>Carte CodyRoby</u></p>
<p>4. Sicurezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	<p><u>Disegnare il proprio Avatar</u></p> <p><u>Digiface</u></p> <p><u>Il gioco delle emozioni</u></p> <p><u>Avventure digitali</u></p>
<p>5. Problem Solving</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<p>Per le risorse vedi Area di competenza 1.</p>

TRIENNIO_ CLASSI Terza, quarta e quinta

AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca. Il collegamento a Internet attraverso un browser • La navigazione di alcuni siti selezionati. • Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.
<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire con le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere le informazioni con le tecnologie digitali;</p> <p>2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali;</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;</p> <p>2.5 Netiquette;</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <p>Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</p> <p>Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</p> <p>Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</p> <p>Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. la Netiquette digitale;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.



3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali;</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare semplici prodotti multimediali; ● Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; ● Scomporre un problema in sotto problemi <p>Risolve problemi di coding unplugged e digitale più complessi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper scrivere semplici algoritmi. 	<p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale.</p>
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi;</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy;</p> <p>4.3 Tutelare la salute e il benessere;</p> <p>4.4 Tutelare l'ambiente.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ● Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; ● Sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; ● Proteggersi i propri account, il dispositivo in uso e i contenuti digitali personali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). ● Le regole e le responsabilità nella navigazione in Internet; ● Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. ● Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.
5. Problem Solving	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche;</p> <p>5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali.</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● Identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. ● Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali).

SUGGERIMENTI ATTIVITÀ		TRIENNIO_ CLASSI Terza, quarta e quinta
AREA DI COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file/cartella archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. • Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. 	<p><u>In rete con la testa</u></p> <p><u>Video Ricerche in rete</u></p> <p><u>Cercare informazioni</u></p> <p><u>Focus Junior</u></p> <p><u>Gioco file e cartelle</u></p>
2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p><u>La comunicazione online</u> (c'è posta per te pag.27)</p> <p><u>E-mail</u></p> <p><u>La netiquette</u></p>
3. Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p><u>Power Point</u></p> <p><u>Canva</u></p> <p><u>Google presentazioni</u></p> <p><u>Scratch</u></p>
4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando 	<p><u>Alla scoperta del web (video interland)</u></p> <p><u>Alla scoperta del web (gioco interland)</u></p> <p><u>Dati personali</u></p> <p><u>Segui le tracce</u></p> <p><u>Video cyberbullismo</u></p>

	<p>correttamente procedure di login e logout.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale. 	
<p>5. Problem Solving</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). 	<p><u>Il gioco della rete</u> vedi ANCHE Area di competenza 1, classe prima e seconda.</p>

CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSE Prima_Scuola Secondaria di I Grado			
AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali - accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. ● È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente ● Distinguere i principali domini (.it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata)
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere le informazioni con le tecnologie digitali; 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali; 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali; 2.5 Netiquette; 2.6 Gestire l'identità digitale.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● Inviare email dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) ● Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali - individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sapere che cos'è l'identità digitale ● Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali;	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● Crea un disegno con 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pensiero computazionale. ● Coding unplugged e digitale.

	<p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<p>un software/app di grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crea un documento con programma di videoscrittura su diversi dispositivi ● Risolve problemi di coding unplugged ● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Educazione robotica.
<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi;</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Tutelare la salute e il benessere;</p> <p>4.4 Tutelare l'ambiente.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. ● impostare password sicure e mantenerne la segretezza. ● rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ● utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il regolamento d'Istituto ● Conoscere e ricordare le credenziali dell'account di istituto ● Identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore) ● Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
<p>5. Problem Solving</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche;</p> <p>5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali.</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali ● identificare semplici soluzioni per risolverli ● Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività - individuare problemi di accessibilità ● Riconoscere le proprie esigenze di formazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi ● Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi). ● Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata

AREA DI COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). 	<p><u>Padlet</u></p> <p><u>Internetopoli</u></p> <p><u>Detective antibufala</u></p> <p><u>Decalogo delle fake news</u></p>
2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. 	<p><u>Uso della piattaforma scolastica</u></p> <p><u>Uso di Classroom</u></p> <p><u>Uso di Drive</u></p> <p><u>Netiquette 2</u></p>
3. Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. 	<p><u>Google Presentazioni</u></p> <p><u>Tutorial Google presentazioni</u></p> <p><u>Storyboard</u></p> <p><u>Guida alla ricerca di immagini</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. 	<p><u>Lezioni con i prodotti Lego</u></p>
<p>4. Sicurezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili). • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. 	<p>Regolamento d'Istituto. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p><u>Il mio quartiere digitale</u></p> <p><u>Protegersi in rete</u></p> <p><u>Mentimeter</u></p> <p><u>Tracce in rete</u></p>
<p>5. Problem Solving</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. 	<p><u>Uso dei dispositivi</u></p> <p><u>Disegnare in modo collaborativo</u></p> <p><u>Gif animate</u></p>

CLASSE Seconda e Terza_Scuola Secondaria di I Grado

AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p align="center">1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ● distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ● creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. ● utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni ● utilizzare app online per organizzare i siti di interesse ● organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, ● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non (fake news) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. ● Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. ● Strategie di ricerca personali. ● Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.
<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire con le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere le informazioni con le tecnologie digitali;</p> <p>2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali;</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;</p> <p>2.5 Netiquette;</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. ● approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ● partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ● scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. ● Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. ● I servizi digitali pubblici e privati. ● Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e la creazione di risorse ● la diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali ● L'identità digitale

		<p>pc con una persona o un gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. 	
3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali;</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. ● realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ● utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi e sperimentare semplici applicazioni robotiche 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, con l'uso del digitale ● Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti per creare contenuti e conoscenze originali e pertinenti. ● I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. ● Concetti di programmazione e pensiero computazionale
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi;</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy;</p> <p>4.3 Tutelare la salute e il benessere;</p> <p>4.4 Tutelare l'ambiente.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola ● distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). ● Le regole e le responsabilità nella navigazione in Internet; ● Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. ● Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. ● I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.
5. Problem Solving	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato,</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. ● Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di

	<p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche;</p> <p>5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali.</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>Iaddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali • di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale • sviluppare e potenziare la propria competenza digitale; 	<p>ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.
--	---	--	---

SUGGERIMENTI ATTIVITÀ CLASSE Seconda e Terza_Scuola Secondaria di I Grado		
AREA DI COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le parole chiave per il proprio scopo. Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. 	<p><u>Dadlet</u></p> <p><u>Internetopoli</u></p> <p><u>Detective antibufala</u></p> <p><u>Hyperdoc</u></p> <p><u>Proposta Hyperdoc</u></p> <p><u>Cuore e parole</u></p>
2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> • All'interno del sistema mail della scuola: <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, la conferma di lettura; -- - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: <ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative come:</p> <p><u>Google Workspace per la scuola</u></p> <p><u>WeSchool</u></p> <p><u>La Digitale</u></p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</p> <p><u>Dadlet</u></p> <p><u>Parole Ostili</u></p> <p><u>Generazioni Connesse</u></p>

	<p>immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;</p> <ul style="list-style-type: none"> - modificare le impostazioni di condivisione; -illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 	
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • In modalità offline o su piattaforme cloud: <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse • Utilizzare Scratch, Lego o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitare ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria - creare musica. 	<p><u>Scratch</u></p> <p><u>Google Earth</u> per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p> <p><u>Lego Spike Prime</u></p> <p><u>Esempio di Linea del tempo con Genially</u></p>
<p>4. Sicurezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli 	<p>Fare riferimento alle risorse già inserite.</p> <p><u>Polizia Postale</u></p> <p><u>Cittadini Digitali</u></p> <p><u>Generazioni Connesse</u></p> <p>Sostenibilità:</p> <p><u>Agenda 2030</u></p> <p><u>Il punto di non ritorno (documentario)</u></p>

	<p>tramite la piattaforma digitale della propria scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). 	
<p>5. Problem Solving</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Costruire esperienze di gioco. Trovare e condividere strategie e soluzioni come le escape room. 	<p>Fare riferimento alle attività previste nelle aree precedenti.</p> <p><u>Escape Room</u></p> <p><u>Montare e smontare Escape room</u></p>