



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI CODOGNO

Via Cavour, 24 - 26845 CODOGNO (LO)

Tel. 0377/314331 – Fax 0377/32615

www.iccodogno.edu.it

e-mail : segreteria@ic-codogno.it

LOIC81700C@ISTRUZIONE.IT – LOIC81700C@PEC.ISTRUZIONE.IT

Codice meccanografico: **LOIC81700C**

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, e tutte le discipline concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con autonomia e responsabilità nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. Poiché la competenza digitale è una competenza trasversale, tutti gli insegnanti sono coinvolti nella sua costruzione. Una società che diventa sempre più mobile e digitale deve esplorare nuove modalità di apprendimento. Le tecnologie digitali esercitano un impatto sull'istruzione, sulla formazione e sull'apprendimento mediante lo sviluppo di ambienti più flessibili. Uno sguardo d'insieme:



META FORMATIVA O FINALITÀ EDUCATIVA

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. Utilizza la lingua italiana e inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

COMPETENZA CHIAVE

Competenze digitali

LIVELLO SCOLASTICO

(Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di primo grado)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI	CLASSE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle		SCUOLA DELL'INFANZIA 3 ANNI		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		1. Imparare a distinguere alcuni strumenti tecnologici presenti a scuola (Lim-computer..)	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		1. Assistere a rappresentazioni multimediali	

;

<p>potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. Saper applicare il pensiero computazionale per affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee. Sviluppare un pensiero logico e analitico diretto alla soluzione di problemi, attraverso una sequenza di operazioni, le concrete applicazioni del gioco educativo (es. il coding e la robotica), una rete di connessioni da stabilire (es. un ipertesto), a patto che le procedure e gli algoritmi siano accompagnati da riflessione, ricostruzione metacognitiva,</p>	<p>CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI</p>		<p>1. visionare contenuti e immagini presentate dall'insegnante alla Lim</p>	
	<p>PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE</p>		<p>1. Approcciarsi alla pratica del Coding mediante percorsi unplugged</p>	
	<p>SICUREZZA</p>		<p>1. Iniziare a conoscere alcune regole sull'utilizzo in sicurezza di alcuni dispositivi</p>	
		<p>SCUOLA DELL'INFANZIA 4 ANNI</p>		
	<p>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI</p>		<p>1. Riconoscere alcune parti del computer (tastiera, monitor) 2. Primo approccio all'utilizzo della LIM (penna, Drag and drop)</p>	
	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>		<p>1. Discriminare alcuni dispositivi per la comunicazione ed informazione (TV, smartphone, tablet, computer, Lim...) 2. Approcciarsi all'uso delle tecnologie digitali con atteggiamento collaborativo</p>	

esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.			all'interno del gruppo di lavoro	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visionare i contenuti multimediali presentati dall'insegnante con maggior consapevolezza 2. Primo approccio a semplici giochi interattivi alla LIM 	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Avvio al pensiero computazionale 2. Avvicinarsi attraverso la pratica del Coding ai primi concetti di programmazione 3. Approcciarsi ai primi esempi di programmazione visuale a blocchi utilizzando le istruzioni elementari (unplugged) 3. Costruire semplici sequenze di istruzioni mediante attività unplugged 4. Iniziare ad utilizzare alcuni elementi di robotica educativa (es. BeeBot, BlueBot, Doc, Cubetto, ...) 	
	SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper rispettare le regole del buon utilizzo dei dispositivi scolastici date dall'insegnante 	

		SCUOLA DELL'INFANZIA 5 ANNI		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le parti principali del computer (tastiera, monitor, unità centrale, mouse...) 2. Riconoscere alcune icone di navigazione (Google, Youtube...) 3. Iniziare ad utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio 	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, smartphone, tablet, computer, Lim...) 2. Collaborare con i compagni nell'esplorazione delle funzioni dei dispositivi e nella navigazione 	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer-LIM 4. Avvio all'utilizzo di semplici comandi di software/app presenti sulla LIM 4. Saper realizzare semplici pixel art seguendo il codice 	

			dato	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Avvio al pensiero computazionale 2. Avvicinarsi attraverso la pratica del Coding ai primi concetti di programmazione e risolvere problemi in un contesto di apprendimento ludico 3. Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure 4. Costruire sequenze di istruzioni elementari anche mediante attività unplugged 5. Saper ideare semplici storie utilizzando soluzioni creative attraverso la robotica educativa (DOC, BeeBot...) 6. Iniziare ad utilizzare, con l'aiuto dell'insegnante, semplici giochi didattici (plugged o unplugged) con le tecnologie 	
	SICUREZZA		1. Prendere consapevolezza delle regole di utilizzo dei dispositivi presenti nella scuola	
		SCUOLA PRIMARIA		

		CLASSE PRIMA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper distinguere i dispositivi digitali presenti a scuola (pc, Lim, Tablet,...) 2. Riconoscere le principali icone su desktop 3. Saper accendere e spegnere il computer in modo corretto, sotto la supervisione dell'insegnante 4. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio 5. Iniziare a usare strumenti a mano libera di un programma di grafica (es. PAINT) 6. Iniziare a utilizzare i comandi più semplici della LIM, con l'aiuto dell'insegnante 	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, smartphone, tablet, computer, Lim...) 2. Iniziare ad avere consapevolezza della necessità di operare in modo collaborativo con il gruppo classe nella 	

			condivisione degli strumenti tecnologici, per raggiungere un risultato	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer-LIM 2. Utilizzare software/app presenti sulla LIM, con attività adeguate all'età 3. Iniziare a creare, guidati dall'insegnante, contenuti in diversi formati e/o linguaggi (multimedialità: es. testi animati da movimento, voci e musica, immagini tridimensionali...) 4. Saper realizzare semplici pixel art seguendo un codice adeguato all'età 	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Avvio al pensiero computazionale con un livello di difficoltà adeguato all'età 2. Avvicinarsi, attraverso la pratica del Coding, ai primi concetti di programmazione e risolvere problemi in un contesto di apprendimento ludico 3. Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure 	

			<p>4. Costruire sequenze di istruzioni elementari anche mediante attività unplugged</p> <p>5. Saper ideare semplici storie utilizzando soluzioni creative attraverso la robotica educativa (DOC, BeeBot...)</p>	
	SICUREZZA		<p>1. Prendere consapevolezza delle regole di utilizzo dei dispositivi presenti nella scuola</p>	
		SCUOLA PRIMARIA CLASSE SECONDA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		<p>1. Utilizzare i dispositivi digitali presenti a scuola (accensione, spegnimento);</p> <p>2. Riconoscere le principali icone su desktop (apertura/chiusura di programmi, cartelle e file)</p> <p>3. Saper accendere e spegnere il computer in modo corretto e autonomo</p> <p>4. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio, delle maiuscole</p> <p>5. Avvio all'utilizzo della videoscrittura</p> <p>6. Saper usare sempre con</p>	

			<p>maggior padronanza strumenti a mano libera di un programma di grafica (es. PAINT: matita, pennello, spruzzo, gomma)</p> <p>7. Saper utilizzare i comandi più semplici della LIM con la guida dell'insegnante</p>	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		<p>1. Riconoscere e distinguere l'utilizzo dei principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, smartphone, tablet, computer, Lim...)</p> <p>2. Acquisire consapevolezza della necessità di operare in modo collaborativo con il gruppo classe nella condivisione degli strumenti tecnologici, per raggiungere un risultato</p>	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<p>1. Approfondire l'utilizzo di lettere e forme di scrittura attraverso il computer-LIM</p> <p>2. Utilizzare semplici comandi di software/app presenti sulla LIM;</p> <p>3. Creare contenuti utilizzando alcuni programmi di videoscrittura con la guida dell'insegnante</p> <p>4. Saper realizzare semplici</p>	

			<p>pixel art seguendo un codice adeguato all'età</p> <p>5. Primo approccio al codice binario in contesti ludici</p>	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<p>1. Sviluppare il pensiero computazionale con un livello di difficoltà adeguato all'età</p> <p>2. Avvicinarsi, attraverso la pratica del Coding, ai primi concetti di programmazione e risolvere problemi (gradualmente più complessi) in un contesto di apprendimento ludico</p> <p>3. Approfondire l'approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure</p> <p>4. Costruire sequenze di istruzioni sempre più complesse anche mediante attività unplugged</p> <p>5. Saper ideare storie utilizzando soluzioni creative attraverso la robotica educativa (DOC, BeeBot...)</p>	
	SICUREZZA		<p>1. Migliorare sempre più la consapevolezza delle regole di utilizzo dei dispositivi presenti nella scuola</p> <p>2. Rispettare le regole stabilite</p>	

		SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare le principali funzioni di grafica e videoscrittura con l'aiuto dell'insegnante 2. Saper utilizzare semplici giochi didattici al computer 3. Scoprire i primi elementi per la navigazione in internet con la guida dell'insegnante (es. ricerca di immagini con parola chiave) 	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, smartphone, tablet, computer, Lim...), secondo lo scopo 2. Operare in modo collaborativo con il gruppo classe nella condivisione degli strumenti tecnologici, per raggiungere un risultato 	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare lettere e forme di scrittura attraverso il computer-LIM 2. Utilizzare software/app presenti sulla LIM, con attività adeguate all'età 3. Creare contenuti utilizzando alcuni programmi 	

			<p>di videoscrittura;</p> <p>4. Saper realizzare pixel art più complesse seguendo il codice dato o ricavandolo dal disegno</p> <p>5. Approfondire l'uso del codice binario in contesti ludici</p>	
	<p>PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE</p>		<p>1. Sviluppare il pensiero computazionale con un livello di difficoltà adeguato all'età</p> <p>2. Consolidare, attraverso la pratica del Coding, concetti di programmazione sempre più complessi</p> <p>3. Risolvere problemi (gradualmente più complessi) in un contesto di apprendimento ludico</p> <p>4. Approfondire la conoscenza algoritmi semplici, istruzioni, procedure</p> <p>5. Costruire sequenze di istruzioni sempre più complesse mediante attività plugged e unplugged</p> <p>6. Saper ideare storie sempre più articolate utilizzando soluzioni creative attraverso la robotica</p>	

			educativa (DOC, BeeBot...) 7. Avvio alla conoscenza di SCRATCH	
	SICUREZZA		1. Migliorare sempre più la consapevolezza delle regole di utilizzo dei dispositivi presenti nella scuola 2. Rispettare le regole stabilite	
		SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUARTA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		1. Approfondire ed estendere l'utilizzo della videoscrittura (compreso il salvataggio dei documenti) 2. Saper utilizzare giochi didattici al computer 3. Implementare la ricerca in internet con la supervisione dell'insegnante	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		1. Utilizzare i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, smartphone, tablet, computer, Lim...) in modo appropriato secondo lo scopo 2. Assumere un atteggiamento collaborativo nell'utilizzo degli strumenti	

			<p>digitali a disposizione della classe</p> <p>3. Utilizzare le TIC per comunicare col supporto del docente es. nel twinspace o in altre piattaforme, attraverso l'account del docente</p> <p>4. Iniziare ad interagire in ambienti di apprendimento digitale col supporto del docente (Programma il Futuro, Code.org);</p>	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<p>1. Utilizzare i comandi della LIM in modo pertinente e consapevole</p> <p>2. Creare contenuti sempre più complessi utilizzando i programmi</p> <p>3. Saper realizzare pixel art sempre più complesse seguendo il codice dato o ricavandolo dal disegno</p> <p>4. Approfondire l'uso del codice binario in contesti ludici, utilizzando programmi digitali</p> <p>5. Creare semplici pagine personali o di classe (presentazioni) con l'aiuto dell'insegnante</p>	
	PROBLEM SOLVING		<p>1. Sviluppare il pensiero</p>	

	E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<p>computazionale con un livello di difficoltà adeguato all'età</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Consolidare, attraverso la pratica del Coding, concetti di programmazione sempre più complessi 3. Risolvere problemi complessi in un contesto di apprendimento ludico e non 4. Proseguire l'approfondimento degli algoritmi, istruzioni, procedure 5. Costruire sequenze di istruzioni sempre più complesse mediante attività plugged e unplugged 6. Saper ideare storie utilizzando soluzioni creative attraverso la robotica educativa (es. Mind, Lego WeDo) 7. Approfondimento di SCRATCH ad esempio in relazione alla programmazione di LegoWedo 	
	SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Migliorare sempre più la consapevolezza delle regole di utilizzo dei dispositivi presenti nella scuola; 2. Rispettare le regole 	

			<p>stabilite</p> <p>3. Avvio alla conoscenza delle principali regole della Netiquette nella navigazione in Internet</p> <p>4. Avvio alla consapevolezza dei rischi del prolungato uso dei dispositivi digitali</p>	
		SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		<p>1. Utilizzare le principali funzioni di applicazioni con scopo didattico</p> <p>2. Saper ricercare in internet, con la guida dell'insegnante</p> <p>3. Saper stampare documenti</p>	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		<p>1. Iniziare ad interagire autonomamente in ambienti di apprendimento digitale col supporto del docente (es. Programma il Futuro, Code.org)</p> <p>2. Assumere un atteggiamento collaborativo nell'utilizzo degli strumenti digitali a disposizione della classe per raggiungere un</p>	

			risultato condiviso	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute utilizzando programmi di videoscrittura per la produzione di testi 2. Saper produrre semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (es. siti, fotocamera,...) 3. Saper realizzare pixel art più complesse seguendo il codice dato o ricavandolo dal disegno 	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare il pensiero computazionale con un livello di difficoltà adeguato all'età 2. Consolidare, attraverso la pratica del Coding, concetti di programmazione sempre più complessi 3. Proseguire l'approfondimento di algoritmi, istruzioni, procedure, diagrammi 4. Saper identificare i propri fabbisogni e individuare le relative risposte 	

			<p>tecnologiche</p> <p>5. Saper ideare storie sempre più articolate utilizzando soluzioni creative attraverso la robotica educativa (es. Mind, Lego WeDo)</p> <p>6. Approfondimento di SCRATCH con l'introduzione di concetti di programmazione più complessi</p>	
	SICUREZZA		<p>1. Saper individuare i rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>2. Saper rispettare le regole del buon utilizzo dei dispositivi scolastici, date dall'insegnante</p> <p>3. Individuare l'esistenza di rischi nell'utilizzo della rete internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</p>	
		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO CLASSE PRIMA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE		<p>1. Iniziare a conoscere e utilizzare in autonomia</p>	

	DEI DATI		programmi di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazioni multimediali in modalità offline, sapendo individuare il programma più adeguato per il proprio scopo 2. Effettuare ricerche in rete sulla base di materiali forniti e vagliati dal docente (webquest)	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		1. Comunicare autonomamente attraverso la posta elettronica 2. Interagire autonomamente in ambienti di apprendimento digitali predisposti dai docenti (Classroom e simili)	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		1. Creare semplici contenuti personali integrando le informazioni trovate online, in modo appropriato e creativo, nel rispetto delle regole di copyright, con la guida del docente	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		1. Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici	

			<p>soluzioni per risolverli</p> <p>2. Saper identificare i propri fabbisogni e individuare le relative risposte tecnologiche</p> <p>3. Approccio al coding e al pensiero computazionale (algoritmo, automazione, decomposizione), attraverso l'uso di programmi a scopi didattici</p> <p>4. Iniziare ad individuare e correggere errori (debugging)</p>	
	SICUREZZA		<p>1. Conoscere e rispettare le principali regole della netiquette nella navigazione in rete</p> <p>2. Conoscere e avere consapevolezza dei principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), dei contenuti pericolosi, fraudolenti o inappropriati</p> <p>3. Calcolare le tempistiche adatte per l'uso di dispositivi digitali senza provocare rischi per la salute, posizionarsi correttamente, valutando la distanza dai dispositivi, la postura e la</p>	

			luminosità	
		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO CLASSE SECONDA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		<p>1. Conoscere e utilizzare in autonomia programmi per creare e modificare contenuti anche in modalità online, sapendo individuare il servizio più adeguato per il proprio scopo e approcciandosi all'uso delle app sotto la guida del docente</p> <p>2. Svolgere ricerche in autonomia per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</p>	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		<p>1. Utilizzare le tecnologie digitali e i servizi di cloud storage per interagire con il docente e con i compagni condividendo dati, informazioni e contenuti digitali</p>	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		<p>1. Creare contenuti digitali originali, rielaborando le informazioni reperite, scegliendo i programmi, la</p>	

			struttura e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		<ol style="list-style-type: none"> 1. Affrontare in maniera autonoma semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali 2. Saper identificare i propri fabbisogni e individuare le relative risposte tecnologiche 3. Utilizzare la programmazione visuale a blocchi (Scratch, Code.org, Programma il Futuro) 4. Individuare e correggere errori (debugging) 	
	SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere i principali pericoli della rete, i contenuti pericolosi, fraudolenti o inappropriati ed evitarli seguendo semplici misure di sicurezza 2. Conoscere i rischi connessi alla condivisione di informazioni personali e immagini sui social network 3. Conoscere i rischi legati al cyberbullismo 	

		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO CLASSE TERZA		
	INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI		1. Eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali, integrandoli con fonti di altra natura per creare contenuti multimediali nuovi ed originali, da soli e in gruppo	
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		1. Lavorare in ambiente cloud computing per la condivisione di materiale e la creazione di contenuti in collaborazione (anche a distanza)	
	CREATIVITÀ E CONTENUTI DIGITALI		1. Realizzare semplici prodotti multimediali originali integrando con creatività e spirito critico contenuti di diversa natura (immagini, tabelle, video...), creandoli, formattandoli ed editandoli, in autonomia e in gruppo	
	PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE		1. Gestire in maniera autonoma e consapevole i problemi tecnici connessi con l'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	

			<p>2. Saper identificare i propri fabbisogni e individuare le relative risposte tecnologiche</p> <p>3. Usare le basi del coding per realizzare esercizi via via più complessi, legati alle varie discipline, anche in riferimento alla Robotica</p> <p>4. Individuare e correggere errori con consapevolezza e spirito critico (debugging)</p>	
	SICUREZZA		<p>1. Gestire in maniera consapevole la propria identità digitale</p> <p>2. Adottare misure di sicurezza per utilizzare i propri dispositivi e per condividere dati, proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni.</p>	