

CURRICOLO DI TECNOLOGIA**CONDIVISIONI****SCUOLA PRIMARIA e SECONDARIA****Finalità**

- Maturare negli allievi una pratica tecnologica etica e responsabile
- Comprendere i funzionamenti e le modalità di impiego di strumenti, dispositivi, macchine e sistemi.
- Promuovere un uso intelligente e consapevole delle risorse
- Acquisire competenze digitali.

Competenze trasversali

- Competenze logiche
- Competenze comunicative
- Competenze digitali
- Competenze di rappresentazione grafica

Aspetti essenziali

- Saper utilizzare gli strumenti del disegno tecnico
- Saper riconoscere le caratteristiche e le proprietà degli oggetti
- Saper utilizzare linguaggi multimediali.

Indicazioni metodologiche

- Approccio laboratoriale.
- Imparare dall'osservazione diretta
- Saper sequenzializzare il lavoro.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI	DECLINAZIONE PER CLASSE – SCUOLA PRIMARIA	
<p>→ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>→ E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>→ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>→ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>→ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>→ E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino con perizia e precisione.</p> <p>→ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio opera-</p>	<p>Classe prima Comprende la funzione di oggetti di uso quotidiano. Classifica oggetti, strumenti, macchine di uso comune in base alle loro funzioni. Descrive una semplice procedura. Stabilisce e giustifica l'ordine con cui svolgere le singole azioni. Conosce le principali componenti del computer. Conosce le procedure di base per utilizzare il computer. Utilizzare il computer per semplici giochi.</p> <p>Classe seconda Confronta e classifica oggetti e macchine in base all'uso. Pianifica la costruzione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. Costruisce semplici manufatti secondo istruzioni date. Classifica gli strumenti usati in base all'uso. Utilizza le tecnologie per ricavare semplici informazioni. Conosce le caratteristiche di alcuni programmi. Usa il PC per eseguire semplici programmi di scrittura e disegno.</p> <p>Classe terza Conosce e utilizza semplici strumenti di uso comune e ne descrive le parti e il funzionamento. Classifica gli strumenti usati in base all'uso. Sceglie i materiali più idonei per realizzare semplici manufatti. Documenta l'attività svolta. Approfondisce la conoscenza del PC e di alcune periferiche. Utilizza semplici programmi o software didattici.</p>	<p><u>DISPOSIZIONI DELLA MENTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Persistere ● gestire l'impulsività ● pensare in modo flessibile ● impegnarsi per l'accuratezza ● creare, immaginare, innovare ● pensare in modo interdipendente ● rimanere aperti ad un apprendimento continuo <p><u>COMPETENZE EUROPEE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competenza tecnologica ● Competenza digitale ● Imparare a imparare ● Senso di iniziativa e imprenditorialità

<p>to utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>→ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Classe quarta</p> <p>Smonta semplici oggetti e dispositivi comuni per comprenderne il funzionamento. Realizza un oggetto secondo istruzioni date e descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cerca, seleziona sul computer un comune programma di utilità.</p> <p>Osserva, descrive semplici oggetti tecnologici e ne conosce l'uso.</p> <p>Accede ad Internet per cercare informazioni.</p> <p>Acquisisce le basilari regole di comportamento per la navigazione in internet.</p>	
	<p>Classe quinta</p> <p>Progetta un evento tenendo conto di alcune variabili (tempo-spazio-risorse).</p> <p>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari.</p> <p>Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.</p> <p>Acquisisce il concetto di algoritmo come procedimento risolutivo.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando semplici elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per sviluppare ulteriori apprendimenti.</p> <p>Accede ad internet per ricercare informazioni su siti adeguati all'età.</p> <p>Utilizza software specifici.</p> <p>Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sviluppa la capacità di lavorare in modo cooperativo.</p>	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNUALI

VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE

Classe prima-primaria	Classe seconda- primaria	Classe terza- primaria
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare...) - Collocare nel contesto oggetti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. - Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti. - Conoscere le parti principali che compongono il PC e alcune periferiche. - Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere e analizzare i materiali di cui sono fatti gli oggetti di uso comune. - Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche. - Collocare nel contesto oggetti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. - Seguire semplici istruzioni d'uso. - Accedere al programma Paint e conoscere i tasti di scelta rapida per disegnare, cancellare e colorare. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, descrivere con parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze in base ad alcune caratteristiche. - Collocare nel contesto oggetti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. - Seguire semplici istruzioni d'uso. - Conoscere un programma di videoscrittura.

- Classe quarta	- Classe quinta
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, descrivere con parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. - Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. - Progettazione su disegno di semplici oggetti. - Osservare utensili, macchine e processi produttivi e conoscerne le trasformazioni avvenute nel corso della storia dell'uomo. - Individuare le funzioni e il funzionamento di semplici macchine. - Riconoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Progettazione su disegno di semplici oggetti. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

Classe prima primaria	Classe seconda primaria	Classe terza primaria
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

- Classe quarta	- Classe quinta
<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali e relative alla propria classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Classe prima-primaria	Classe seconda-primaria	Classe terza-primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo le principali operazioni svolte. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento: accensione e spegnimento del PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo le principali operazioni svolte. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. • Utilizzare il programma Paint: i tasti di scelta rapida per salvare e stampare il disegno fatto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo le principali operazioni svolte. • Utilizzare nella vita quotidiana utensili e materiali coerentemente con le funzioni. • Utilizzare i tasti alfanumerici della tastiera per scrivere semplici frasi inserendo la corretta spaziatura. • Utilizzare i tasti di scelta rapida per formattare il testo (grassetto, corsivo, sottolineato, dimensione e stile del carattere, allineamento). • Utilizzare i tasti di scelta rapida per salvare e stampare il testo.

Classe quarta - primaria	Classe quinta - primaria
<ul style="list-style-type: none">• Smontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni.• Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendone e documentando la sequenza delle operazioni.• Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro (LIM, WORD, EXCEL...)	<ul style="list-style-type: none">• Smontare semplici oggetti.• Utilizzare semplici procedure per la preparazione e la presentazione degli alimenti.• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendone e documentando la sequenza delle operazioni.• Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro (LIM, WORD, EXCEL, POWER POINT...)

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI	DECLINAZIONE PER CLASSE – SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO	
<p>→ L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>→ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>→ (1) È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>→ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>→ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>→ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>→ (2) Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>→ Sa utilizzare comunicazioni procedurali e</p>	<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i settori della produzione ed ha appreso alcune tecniche di trasformazione dalla materia prima al prodotto semilavorato. • Conosce le energie primitive e l'impatto sull'ambiente. • Distingue vantaggi/svantaggi ; capisce le conseguenze degli strumenti utilizzati. • Osserva e riconosce i componenti di oggetti, strumenti e macchine di uso comune; ne comprende le modalità di assemblaggio delle parti e il loro utilizzo. • Utilizza gli strumenti del disegno tecnico per la rappresentazione di figure piane sulle tavole da disegno, impegnandosi nell'accuratezza. • Produce semplici tabelle. • Sa eseguire un compito procedendo secondo indicazioni sequenziali. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende alcune tecniche di trasformazione dal prodotto semilavorato al prodotto finito. • Conosce le diverse forme di energia coinvolte (animale, meccanica) e il relativo impatto ambientale. • Distingue vantaggi/svantaggi e capisce le conseguenze in relazione ai sistemi di produzione. • È in grado di classificare oggetti, strumenti e macchine di uso comune rispetto alla loro origine; di comprenderne le modalità ed i tempi di produzione, oltre che il valore commerciale e l'impatto sull'ambiente. • Utilizza in modo più efficace ed autonomo gli strumenti del disegno tecnico per la rappresentazione di figure piane più complesse e in assonometria, impegnandosi per un'accuratezza sempre più completa; produzione delle stesse rappresentazioni in forma digitale. • Legge ed estrapola informazioni di diverso genere da tabelle e testi. • Sa eseguire compiti più complessi procedendo secondo indicazioni sequenziali. 	<p><u>DISPOSIZIONI DELLA MENTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Persistere - Impegnarsi per l'accuratezza - Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni - Pensare e comunicare con chiarezza e precisione - Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi - Rimanere aperti ad un apprendimento continuo <p><u>COMPETENZE EUROPEE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Competenza in campo scientifico - Competenza in campo tecnologico - Competenza digitale

<p>istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>→ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione..</p>	<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende il ciclo di vita dei materiali e l'impatto ambientale che ne consegue. • Comprende l'impatto sull'ambiente delle nuove energie, degli impianti coinvolti. • Ipotizza vantaggi/svantaggi e conseguenze ambientali di una scelta tecnologica. • Modellizza alcuni tipi di circuiti. • Analizza alcune figure solide passando da sviluppo, involucri; padroneggia gli strumenti del disegno tecnico per rappresentazioni grafiche tridimensionali anche in forma digitale ottenendo un'accuratezza completa. • Esprime considerazioni rispetto a criteri diversi, relative a informazioni di beni e servizi ricavate dall'analisi di testi e tabelle. • Sa sequenzializzare autonomamente un compito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a imparare - Competenze sociali e civiche - Senso di iniziativa e imprenditorialità
---	--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNUALI

VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE

Classe prima-secondaria	Classe seconda-secondaria	Classe terza-secondaria
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente gli strumenti di misura - Conoscere le funzioni degli strumenti da disegno - Riconoscere gli enti geometrici fondamentali. - Comprendere alcuni simboli utilizzati nell'ambito del disegno tecnico - Utilizzare grafici per la rappresentazione di semplici dati (aerogrammi, ideogrammi, ecc.) - Costruire, usando gli strumenti, figure geometriche bidimensionali e disegni decorativi. - Riconoscere la natura e le caratteristiche dei materiali ed effettuare semplici prove per comprenderne le proprietà 	<ul style="list-style-type: none"> - Rilevare correttamente le misure di un'aula o di una stanza e degli elementi in essa contenuti - Comprendere la principale simbologia adottata nell'ambito del disegno tecnico - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici riprodotti in scale differenti ricavandone informazioni - Impiegare le principali norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento) - Rappresentare, utilizzando gli strumenti, figure geometriche tridimensionali e loro composizioni in assonometria. - Riconoscere la natura e le caratteristiche di 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione e degli elementi in essa contenuti - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Rappresentare, utilizzando gli strumenti, figure geometriche tridimensionali e loro composizioni in proiezione ortogonale e assonometria. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di uno schema di lavoro, di funzionamento di una macchina semplice. - Riconoscere la natura e le caratteristiche dei

<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le procedure base per accedere e utilizzare programmi di videoscrittura e di calcolo 	<p>alcuni materiali ed effettuare semplici prove per comprenderne le proprietà</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente dati statistici (aerogrammi, ideogrammi, ecc...) - Utilizzare le procedure base per accedere e utilizzare dei programmi di videoscrittura, calcolo e disegno. - Saper utilizzare un motore di ricerca per il reperimento delle informazioni desiderate - Individuare le procedure base per accedere e utilizzare dei programmi di videoscrittura, calcolo e disegno. 	<p>materiali ed effettuare semplici prove per comprenderne le proprietà.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le procedure base per accedere e utilizzare dei programmi di videoscrittura, calcolo e disegno. - Utilizzare il computer per la preparazione e la presentazione di un progetto. - Realizzare la simulazione di un circuito elettrico tramite un software dedicato
---	---	---

PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<ul style="list-style-type: none"> - Stimare (con minimo margine di errore) le misure di oggetti di uso quotidiano. - Riconoscere i principali sistemi tecnologici e la loro relazione con uomo e ambiente. - Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime impiegate. - Comprendere l'importanza del riuso dei beni dismessi. - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. - Pianificare le principali fasi per la produzione di un semplice manufatto di carta/cartone (o altri materiali di recupero di facile manipolazione). - Utilizzare un motore di ricerca per reperire informazioni. - Realizzare la simulazione di un circuito elettrico tramite un software dedicato 	<ul style="list-style-type: none"> - Stimare le misure degli oggetti di uso quotidiano. - Rapportare le misure delle singole parti a quelle dell'insieme. - Riconoscere i principali sistemi tecnologici e la loro relazione con uomo e ambiente. - Saper effettuare delle scelte e comprendere le conseguenze di una scelta sbagliata. - Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. - Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime impiegate. - Comprendere l'importanza del riuso dei beni dismessi. - Modificare un oggetto dismesso al fine di riutilizzarlo con una nuova funzione d'uso. - Pianificare le principali fasi per la produzione di un semplice manufatto di carta/cartone. - Utilizzare un motore di ricerca per reperire 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali ed oggetti dell'ambiente scolastico. - Riconoscere i principali sistemi tecnologici e la loro relazione con uomo e ambiente. - Riconoscere una situazione problematica e ipotizzare una possibile soluzione. - Saper effettuare delle scelte e comprendere le conseguenze di una scelta sbagliata - Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. - Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime impiegate. - Comprendere l'importanza del riuso dei beni - Modificare un oggetto dismesso al fine di riutilizzarlo con una nuova funzione d'uso.

	<p>informazioni inerenti ad una eventuale gita d'istruzione, per redigere i testi di ricerche, delle relazioni, degli esperimenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare le principali fasi per la produzione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. - Progettare una gita di istruzione o la visita a una mostra usando Internet per reperire le informazioni utili - Utilizzare un motore di ricerca per reperire informazioni inerenti ad una eventuale gita d'istruzione, per redigere i testi di ricerche, delle relazioni, degli esperimenti.
--	--	---

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Classe prima-secondaria	Classe seconda-secondaria	Classe terza-secondaria
<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare in maniera critica ed approfondita semplici oggetti, nella loro interezza e nei singoli componenti. - Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti. - Rilevare le misure di oggetti d'arredo ed annotarle in maniera ordinata e comprensibile. - Eseguire piccoli interventi di manutenzione sul proprio materiale scolastico. - Costruire piccoli oggetti con carta e cartone e materiale di recupero. - Scrivere semplici istruzioni per spiegare il montaggio di un semplice oggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare in maniera approfondita semplici oggetti, nella loro interezza e nei singoli componenti. - Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti. - Rilevare le misure di oggetti d'arredo e locali scolastici e domestici. - Stendere le misure utilizzando le conoscenze relative al disegno tecnico. - Eseguire piccoli interventi di manutenzione sul proprio materiale scolastico o domestico. - Costruire solidi in cartoncino. - Costruire piccoli oggetti con carta e cartone e materiale di recupero. - Scrivere istruzioni per spiegare il montaggio di un semplice oggetto. - Rilevare e disegnare la propria abitazione anche avvalendosi di software specifici - Realizzare schemi e mappe concettuali tramite un programma di videoscrittura od un software specifico 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare in maniera critica e approfondita semplici oggetti nella loro interezza e nei singoli componenti. - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove nei vari settori della tecnologia. - Rilevare le misure di oggetti d'arredo e locali scolastici e domestici e stenderle in maniera ordinata e comprensibile utilizzando le conoscenze relative al disegno tecnico. - Eseguire piccoli interventi di manutenzione sul proprio materiale scolastico o domestico. - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. - Elaborare istruzioni precise per spiegare il montaggio di un semplice oggetto o il funzionamento di una macchina semplice. - Realizzare un manifesto o dépliant illustrativo relativo alla gita scolastica - Produrre la video presentazione per la preparazione e la presentazione di un progetto .

