

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

La conoscenza del mondo

Il/La bambino/a raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra eccetera; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA PRIMARIA

Geografia

L'alunno/a progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Determina e misura tabelle e grafici, forme del piano e dello spazio-scale di riduzione.
Guarda il mondo
Individua somiglianze e differenze, identifica relazioni spazio/temporali.
Produce rappresentazioni grafiche e schemi ed elabora semplici modelli.
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
Riconosce elementi di tipo artificiale.
Conosce la relazione esistente tra risorse e impatto ambientale.
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche.

Matematica

Opera nel calcolo mentale e scritto.
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.
Utilizza strumenti per il disegno geometrico per misurare.
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
Rappresenta il concetto di numero.
Fa misurazioni e registra dati.
Individua aspetti quantitativi.
Produce rappresentazioni grafiche e schemi.
Ricava informazioni su proprietà o caratteristiche di beni o servizi.
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del disegno tecnico.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Scienze	<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce relazioni e strutture che si trovano in natura create dall'uomo.</p> <p>Risolve facili problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Mostra curiosità nel modo di guardare il mondo.</p> <p>Esplora fenomeni con un approccio scientifico.</p> <p>Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, propone e realizza esperimenti.</p> <p>Riconosce e identifica fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Conosce le principali trasformazioni delle risorse ambientali e il conseguente consumo di energia.</p> <p>Conosce semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano</p> <p>Produce semplici modelli.</p>
Educazione fisica	<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.</p> <p>È consapevole della struttura del proprio corpo.</p> <p>Conosce e descrive il funzionamento del corpo e ha cura della salute.</p> <p>È consapevole del consumo di energia nell'attività fisica.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e ne riconosce l'utilizzo.</p>
Tecnologia	<p>Sa valutare l'opportunità di ricorrere a strumentalità di calcolo</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni (tabelle- grafici).</p> <p>Propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Elabora semplici modelli.</p> <p>Ricerca da varie fonti.</p> <p>Conosce i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.</p> <p>Conosce oggetti e strumenti e sa spiegarne il funzionamento.</p> <p>Ricava informazioni da diverse fonti.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>Utilizza strumenti multimediali.</p> <p>Valuta e riconosce i vantaggi e le criticità delle nuove tecnologie.</p>

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Geografia	<p>Utilizza opportunamente carte geografiche, grafici, dati statistici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azione dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.</p>
------------------	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Matematica	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale</p> <p>Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi,...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.</p>
Scienze	<p>Esplora e sperimenta, in laboratorio e all’aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.</p> <p>Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.</p> <p>È consapevole del ruolo della comunità umana sulla terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell’ineguaglianza dell’accesso ad esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.</p> <p>Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all’uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p>
Musica	<p>Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all’analisi e alla produzione di brani musicali.</p>
Educazione fisica	<p>Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p>
Tecnologia	<p>Riconosce nell’ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici ed è in grado di classificarli secondo funzione e materiali, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzioni di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche digitali.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
Arte e immagine	<p>Realizza elaborati applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo.</p>
Italiano	<p>Espone oralmente all’insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p>
Inglese	<p>Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi</p>

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Rubrica livelli di padronanza fine scuola dell'infanzia					
DIMENSIONI	INDICATORI (evidenze osservabili)	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Operare con i numeri.	Conta fino a 10.	Se aiutato, conta fino a 10.	Con incertezza conta fino a 10.	Conta fino a 10.	Conta con sicurezza fino a 10.
	Riconosce i simboli numerici.	Solo col supporto riconosce i simboli numerici.	Con incertezza riconosce i simboli numerici.	Riconosce i simboli numerici.	Riconosce prontamente i simboli numerici.
	Associa quantità a simboli numerici.	Se aiutato, associa quantità a simboli numerici.	Con insicurezza associa quantità a simboli numerici.	Associa quantità a simboli numerici.	Associa con padronanza quantità a simboli numerici.
Operare con spazio e figure.	Rappresenta oggetti in base a riferimenti spaziali dati.	Se guidato, rappresenta oggetti in base a riferimenti spaziali dati.	Con imprecisione rappresenta oggetti in base a riferimenti spaziali dati.	Rappresenta oggetti in base a riferimenti spaziali dati.	Rappresenta prontamente oggetti in base a riferimenti spaziali dati.
	Raggruppa oggetti di varie forme.	Con l'aiuto dell'insegnante raggruppa oggetti di varie forme.	Prova a raggruppare oggetti di varie forme.	Raggruppa oggetti di varie forme.	Raggruppa con facilità oggetti di varie forme.
	Riproduce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).	Sotto la guida dell'adulto riproduce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).	Tenta di riprodurre le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).	Riproduce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).	Riproduce con precisione le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).
Servirsi di relazioni, dati, funzioni e fare previsioni.	Ipotizza ed esprime in modo logico azioni di un futuro immediato.	Con supporto ipotizza ed esprime in modo logico azioni di un futuro immediato.	Prova ad ipotizzare e ad esprimere in modo logico azioni di un futuro immediato.	Ipotizza ed esprime in modo logico azioni di un futuro immediato.	Con pertinenza ipotizza ed esprime in modo logico azioni di un futuro immediato.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

	<i>Rappresenta graficamente fenomeni naturali, utilizzando simboli convenzionali.</i>	Se aiutato, rappresenta graficamente fenomeni naturali, utilizzando simboli convenzionali.	Tenta di rappresentare graficamente fenomeni naturali, utilizzando simboli convenzionali.	Rappresenta graficamente fenomeni naturali, utilizzando simboli convenzionali.	Con precisione rappresenta graficamente fenomeni naturali, utilizzando simboli convenzionali.
Osservare e sperimentare sul campo.	<i>Sperimenta cambiamenti che avvengono in natura.</i>	Se spronato, sperimenta cambiamenti che avvengono in natura.	Inizia a sperimentare cambiamenti che avvengono in natura.	Sperimenta cambiamenti che avvengono in natura.	Sperimenta con curiosità cambiamenti che avvengono in natura.
	<i>Li descrive con termini appropriati.</i>	Se aiutato, li descrive.	Prova a descriverli con termini appropriati.	Li descrive con termini appropriati.	Li descrive con precisione, utilizzando termini appropriati.
Risolvere problemi.	<i>Affronta situazioni problematiche.</i>	Se guidato, affronta situazioni problematiche.	Inizia ad affrontare situazioni problematiche.	Affronta situazioni problematiche.	Affronta situazioni problematiche con diverse strategie.
	<i>È in grado di procedere autonomamente nella loro risoluzione.</i>	Solo col supporto dell'adulto procede nella loro risoluzione.	Prova a risolverle.	È in grado di procedere autonomamente nella loro risoluzione.	È in grado di procedere autonomamente nella loro risoluzione, in modo originale.
Esplorare e ricercare.	<i>Manifesta interesse e curiosità, ponendo domande sulla natura.</i>	Se sollecitato, pone domande sulla natura.	Inizia a manifestare interesse e curiosità, ponendo domande sulla natura.	Manifesta interesse e curiosità, ponendo domande sulla natura.	Manifesta con costanza interesse e curiosità, ponendo domande sulla natura.
	<i>Individua somiglianze/differenze dell'ambiente naturale.</i>	Se aiutato, individua somiglianze/differenze dell'ambiente naturale.	Prova ad individuare somiglianze/differenze dell'ambiente naturale.	Individua somiglianze/differenze dell'ambiente naturale.	Individua con pertinenza somiglianze/differenze dell'ambiente naturale.
Assumere un atteggiamento positivo nei confronti della matematica.	<i>Manifesta curiosità giocando con le attività logico-matematiche.</i>	Se sollecitato, scopre giocando le attività logico-matematiche.	Tenta giocando di avvicinarsi alle attività logico-matematiche.	Manifesta curiosità, giocando con le attività logico-matematiche.	È spontaneamente interessato e curioso di giocare con le attività logico-matematiche.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Rubrica livelli di padronanza fine scuola primaria					
DIMENSIONI	INDICATORI (evidenze osservabili)	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Operare con i numeri.	Padroneggia le 4 operazioni	Esegue le 4 operazioni con numeri interi nell'ambito delle migliaia.	Esegue le 4 operazioni anche con i numeri decimali nell'ambito dei milioni.	Esegue le 4 operazioni con sicurezza.	Esegue le 4 operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale.
Operare con spazio e figure.	Opera trasformazioni geometriche (traslazione, simmetria e rotazione)	Effettua simmetrie e rotazioni avvalendosi di supporto ludico-manipolativo.	Rappresenta simmetrie e rotazioni sul piano cartesiano.	Rappresenta simmetrie, rotazioni e traslazioni sul piano cartesiano.	Effettua con sicurezza simmetrie, rotazioni e traslazioni riconoscendone le principali caratteristiche.
Servirsi di relazioni, dati, funzioni e fare previsioni.	Impiega procedimenti risolutivi del problema	Risolve situazioni problematiche con una domanda esplicita, trovando adeguate strategie di soluzione con il supporto di strumenti compensativi (formulario geometrico e aritmetico, parole chiave...)	Risolve situazioni problematiche con una o due domande esplicite trovando adeguate strategie di soluzione.	Risolve situazioni problematiche con domande esplicite/implicite trovando adeguate strategie di soluzione.	Risolve situazioni problematiche di carattere aritmetico, geometrico e statistico trovando agevolmente adeguate strategie di soluzione.
Osservare e sperimentare sul campo.	Conosce l'energia: le sue fonti e le sue forme	Comprende il concetto di energia.	Comprende il concetto di energia e ne distingue fonti e forme.	Comprende il concetto di energia e ne distingue fonti e forme. Riflette sui comportamenti e l'uso consapevole delle risorse energetiche formulando ipotesi coerenti ai fenomeni osservati.	Comprende il concetto di energia e ne distingue fonti e forme. Riflette sui comportamenti e l'uso consapevole delle risorse energetiche formulando ipotesi coerenti ai fenomeni osservati. Descrive in modo ordinato fenomeni della vita quotidiana legati alle diverse forme di energia.
Risolvere problemi.	Affronta le questioni relative alla salute ed al fabbisogno energetico	Conosce l'importanza di una corretta alimentazione e si avvicina alle sane abitudini	Conosce e fa proprie le regole per un corretto stile alimentare (piramide	Conosce i cibi che soddisfano il fabbisogno energetico, ricavando	Conosce la corretta alimentazione necessaria per stare in forma e prevenire

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

		alimentari.	alimentare).	informazioni più specifiche riguardo alle funzioni degli alimenti costruttori, energetici e protettivi.	patologie legate a disturbi alimentari. Comprende l'importanza del movimento e dell'attività sportiva per la crescita sana della persona. Diffonde una corretta informazione sulla qualità e il valore nutrizionale degli alimenti.
Esplorare e ricercare.	<i>Distingue e riconoscere apparati e funzioni del corpo umano.</i>	Conosce il corpo umano nella sua organizzazione in tessuti, organi, apparati.	Distingue i principali apparati del corpo umano e ne conosce la funzione.	Conosce la relazione tra gli organi, il loro funzionamento e comprende la necessità di salvarli.	Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati e ne riconosce e descrive il funzionamento.
Assumere un atteggiamento positivo nei confronti della matematica.	<i>Riconosce l'utilità e l'importanza della matematica nella vita quotidiana</i>	Conosce semplici strategie di calcolo e le applica nella vita quotidiana se guidato.	Applica le strategie di calcolo nella vita quotidiana.	Applica con consapevolezza le strategie di calcolo per risolvere problemi nella vita quotidiana.	Effettua ricognizioni sull'uso della matematica nella vita quotidiana, per sapere come applicarla.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Rubrica livelli di padronanza fine scuola secondaria					
DIMENSIONI	<i>INDICATORI (evidenze osservabili)</i>	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Operare con i numeri	<i>Esegue calcoli in modo corretto</i>	Esegue calcoli se guidato e/o con supporto	Esegue calcoli con alcune imprecisioni	Esegue calcoli in modo corretto	Esegue calcoli in modo corretto e rapido
	<i>Esegue stime approssimate per il risultato di un calcolo</i>	Esegue semplici stime approssimate per il risultato di un calcolo con numeri naturali	Esegue semplici stime approssimate per il risultato di un calcolo	Esegue stime approssimate per il risultato di un calcolo	Esegue stime approssimate per il risultato di un calcolo nei diversi insiemi numerici
Operare con spazio e figure	<i>Conosce definizioni e proprietà delle figure piane e dei solidi</i>	Riconosce alcune figure piane e i principali solidi	Conosce definizioni e proprietà di alcune figure piane e dei principali solidi	Conosce definizioni e proprietà delle figure piane e dei solidi	Conosce e sa argomentare sulle definizioni e sulle proprietà delle figure piane e dei solidi
	<i>Riproduce figure e disegni geometrici e coglie le relazioni tra gli elementi</i>	Riproduce alcune figure e disegni geometrici	Riproduce figure e disegni geometrici e coglie le principali relazioni tra gli elementi	Riproduce figure e disegni geometrici e coglie le relazioni tra gli elementi	Riproduce figure e disegni geometrici e coglie le relazioni tra gli elementi anche in contesti nuovi
Risolvere problemi	<i>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi</i>	Risolve semplici problemi in contesti noti se guidato	Riconosce e risolve problemi in contesti noti	Riconosce e risolve problemi in contesti diversi	Riconosce e risolve problemi in contesti diversi con sicurezza
	<i>Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure e dei solidi</i>	Risolve, se guidato, semplici problemi su alcune figure piane e sui principali solidi	Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche di alcune figure piane e dei principali solidi	Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure e dei solidi	Risolve problemi complessi utilizzando le proprietà geometriche delle figure e dei solidi
Servirsi di relazioni e funzioni	<i>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico</i>	Utilizza il linguaggio matematico in contesti semplici e noti	Utilizza il linguaggio matematico con alcune imprecisioni	Utilizza e interpreta il linguaggio matematico	Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Utilizzare dati e previsioni	<i>Rappresenta, analizza e interpreta dati</i>	Rappresenta dati in contesti semplici e li analizza se guidato	Rappresenta e analizza dati	Rappresenta, analizza e interpreta dati	Rappresenta, analizza e interpreta dati con padronanza
	<i>Calcola la probabilità di eventi in contesti diversi</i>	Calcola la probabilità di semplici eventi	Calcola la probabilità di eventi in contesti noti	Calcola la probabilità di eventi in contesti diversi	Calcola con sicurezza la probabilità di eventi in contesti nuovi
Osservare e sperimentare sul campo.	<i>Sa utilizzare il metodo sperimentale nelle situazioni proposte</i>	Sa utilizzare il metodo sperimentale in situazioni semplici se guidato	Sa utilizzare il metodo sperimentale in semplici situazioni	Sa utilizzare il metodo sperimentale nelle situazioni proposte	Sa utilizzare, argomentando, il metodo sperimentale nelle situazioni proposte
	<i>Usa il materiale correttamente</i>	Usa il materiale seguendo l'esempio dei compagni	Usa il materiale con poca manualità	Usa il materiale correttamente	Usa il materiale correttamente con spiccata manualità
Esplorare e ricercare.	<i>Sa spiegare un fenomeno proposto utilizzando le conoscenze acquisite</i>	Sa spiegare un semplice fenomeno noto	Sa spiegare un fenomeno noto utilizzando le conoscenze acquisite	Sa spiegare un fenomeno proposto utilizzando le conoscenze acquisite	Sa spiegare un fenomeno proposto utilizzando le conoscenze acquisite e un lessico specifico
	<i>È capace di reperire le informazioni scientifiche attingendo a diverse fonti</i>	È capace di reperire le informazioni scientifiche seguendo una traccia	È capace di reperire le informazioni scientifiche attingendo a materiale già fornito	È capace di reperire le informazioni scientifiche attingendo a diverse fonti	È capace di reperire le informazioni scientifiche attingendo a diverse fonti e selezionandole con senso critico
Assumere un atteggiamento positivo nei confronti della matematica.	<i>Mostra l'attitudine ad utilizzare gli strumenti matematici appresi in situazioni reali</i>	Se opportunamente sollecitato, prova ad utilizzare gli strumenti matematici appresi in situazioni reali	Prova ad utilizzare gli strumenti matematici appresi in situazioni reali	Mostra l'attitudine ad utilizzare gli strumenti matematici appresi in situazioni reali	Mostra attitudine ed entusiasmo ad utilizzare gli strumenti matematici appresi in situazioni reali
Impiegare	<i>Conosce le regole del</i>	Conosce le fondamentali	Conosce le fondamentali	Conosce le regole del	Conosce le regole del

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

strumenti e regole del disegno tecnico	<i>disegno tecnico per progettare e realizzare rappresentazioni grafiche</i>	regole del disegno tecnico per progettare e realizzare rappresentazioni grafiche semplici e note	regole del disegno tecnico per progettare e realizzare rappresentazioni grafiche	disegno tecnico per progettare e realizzare rappresentazioni grafiche	disegno tecnico per progettare e realizzare rappresentazioni grafiche anche innovative in modo personale ed elaborato
	<i>Utilizza gli strumenti di disegno in modo autonomo nella rappresentazione di oggetti o processi</i>	Utilizza, se guidato, gli strumenti di disegno nella rappresentazione di semplici oggetti	Utilizza gli strumenti di disegno nella rappresentazione di semplici oggetti	Utilizza gli strumenti di disegno in modo autonomo nella rappresentazione di oggetti o processi	Utilizza gli strumenti di disegno con padronanza e precisione nella rappresentazione di oggetti o processi
Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative ai processi di trasformazione di risorse	<i>Conosce i processi di trasformazione delle risorse</i>	Conosce i principali processi di trasformazione delle risorse più comuni	Conosce i principali processi di trasformazione delle risorse	Conosce i processi di trasformazione delle risorse	Conosce in modo dettagliato e specifico i processi di trasformazione delle risorse
	<i>Riconosce le conseguenze di una scelta di tipo tecnologico</i>	Riconosce, se guidato, le conseguenze di alcune scelte di tipo tecnologico	Riconosce, se guidato, le conseguenze di una scelta di tipo tecnologico	Riconosce le conseguenze di una scelta di tipo tecnologico	Riconosce in modo critico e personale le conseguenze di una scelta di tipo tecnologico