



ISTITUTO OMNICOMPENSIVO “LEONARDO DA VINCI” ACQUAPENDENTE

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

*Le competenze digitali sono state declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento **DIGCOMP** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali). La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.*

1. **INFORMAZIONE**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE**: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI**: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA**: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING**: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

SCUOLA DELL'INFANZIA

5 ANNI		
<i>COMPETENZE</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Iniziare a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti principali del computer • Giocare con il mouse • Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti • Utilizzare la tastiera alfa numerica per prime forme di scrittura • Individuare e aprire icone relative a giochi e programmi 	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali</p>
Giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, svolgere compiti, ricercare, creare, con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico. Interpretare le simbologie per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio. 	<p>Giochi topologici linguistici logici e matematici Immagini documentari e testi multimediali.</p> <p>Percorsi scacchiere e schede con il corpo, al computer e su schede Coding</p>
Comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre si gioca. Imparare a condividere il gioco. Raccontare ciò che vede sugli schermi. Rispettare il proprio turno. Dare il proprio contributo	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico. • Raccontare ciò che vede sugli schermi. • Avviarsi alla consapevolezza dei potenziali limiti e rischi della tecnologia. 	<p>Regole della comunicazione e della condivisione Rischi della rete e della tecnologia</p>

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
<i>COMPETENZE</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>CONOSCENZE</i>
<p>Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie e per interagire con altre persone, come supporto didattico, alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. • Conosce le parti principali del computer. • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi semplici 	<p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali Il “coding” come supporto all’acquisizione dell’organizzazione spaziale.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p>
CLASSE SECONDA		
<i>COMPETENZE</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>CONOSCENZE</i>
<p>Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie e per interagire con altre persone, come supporto didattico, alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le parti principali del computer. • Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento. • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura. 	<p>Le funzioni di base di un personal computer</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o didattici. Gli elementi principali della LIM. Il “coding” come supporto all’acquisizione dell’organizzazione spaziale</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p>

CLASSE TERZA

<i>COMPETENZE</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Utilizzo di software didattici.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p>
Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole i rischi collegati ad un uso scorretto del web 	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p> <p>Uso della posta elettronica per comunicare.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

CLASSE QUARTA

<i>COMPETENZE</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. 	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

<p>Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<p>La stampa dei documenti.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: motori di ricerca principali le regole e le responsabilità.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p>
--	--	--

CLASSE QUINTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. 	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>La stampa dei documenti.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati</p>

<p>Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.• Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	<p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto con il supporto dell'insegnante</p>
--	--	--

OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<i>COMPETENZE</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Usare le tecnologie per saper ricercare e riconoscere informazioni digitali e utilizzarle in autonomia con consapevolezza	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni utilizzata nella didattica 	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i dizionari digitali 	
	<ul style="list-style-type: none"> Fruire di video e documentari didattici in rete con supervisione del docente 	
	<ul style="list-style-type: none"> Salvare e organizzare documenti anche su memorie removibili 	
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la rete per ricercare informazioni partendo da una lista di fonti fornita dall'insegnante 	
	<ul style="list-style-type: none"> Saper accedere all'e-book 	
	<ul style="list-style-type: none"> Saper valutare e classificare le informazioni della rete 	
Utilizzare con consapevolezza le tecnologie digitali per comunicare efficacemente	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i mezzi di comunicazione digitale (e-mail, chat, social network, ecc.) per comunicare tra pari 	<p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare correttamente la posta elettronica istituzionale 	
Usare le tecnologie come supporto alla creatività e alla necessità di trovare soluzioni	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed utilizzare in autonomia strumenti informatici di scrittura, disegno, elaborazione dati, elaborazione video per produrre contenuti digitali; 	<p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare software di geometria (geogebra); 	
	<ul style="list-style-type: none"> Saper realizzare test, quiz, tabelle in formato digitale. 	
Saper riconoscere i pericoli del mondo digitale	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'esistenza di programmi di protezione dati (anti - virus, password, identità). 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i pericoli della rete (Cyberbullismo). 	<p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere contenuti spam o fraudolenti 	
<p>Usare le tecnologie per risolvere problemi concettuali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software offline e online per attività di Coding (Scratch); 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software di elaborazioni e studio dei dati (Excel). 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Saper archiviare dati secondo un criterio logico – matematico. 	

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Area di competenza: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali.</p> <p>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Navigare tra le risorse on line. • Trovare le informazioni rilevanti. • Selezionare le risorse in maniera efficace applicando filtri a dati, informazioni e contenuti digitali. • Articolare i bisogni informativi. • Sviluppare strategie personali per trovare informazioni. • Raccogliere, elaborare, comprendere e valutare criticamente le informazioni e i contenuti digitali. • Organizzare, manipolare e conservare le informazioni e i contenuti nell'ambiente strutturato più adatto per essere poi recuperati. • Recuperare le informazioni e i dati. 	<p>Saper utilizzare l'interfaccia di un web browser, personalizzare le funzioni di un browser ed i criteri di ricerca in un motore di ricerca.</p> <p>Creare un alert.</p> <p>Iscriversi ad una newsletter.</p> <p>Condividere informazioni utilizzando pulsanti di sharing, portali per l'informazione, portali con risorse educative, servizi di traduzione.</p> <p>Impostare una ricerca avanzata in un motore di ricerca.</p> <p>Analizzare e confrontare dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti.</p> <p>Svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di dati e contenuti digitali diversi</p> <p>Valutare la credibilità delle fonti.</p> <p>Copiare/incollare/tagliare o effettuare screenshot di informazioni rilevanti ed organizzarle in un software di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare software per mappe concettuali.</p> <p>Utilizzare software per l'organizzazione concettuale (IWB, note editor, word editor).</p> <p>Utilizzare software per modificare file pdf facilitandone lettura e ricerca di informazioni.</p> <p>Utilizzare servizi computing di cloud, creazione di cartelle e gruppi di file su PC o dispositivo mobile, organizzare i file con i tag, memorie di massa.</p>
Area di competenza: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire attraverso una varietà di strumenti e applicazioni. • Comprendere come la comunicazione digitale è distribuita, presentata e gestita 	<p>Conoscere ed utilizzare messaggistica istantanea, posta elettronica, videochiamate, social network.</p>

<p>Condividere informazioni e contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le vie appropriate per comunicare attraverso i mezzi digitali. • Far riferimento ai differenti formati di comunicazione. • Adattare i modi e le strategie del comunicare alle differenti audience. 	<p>Saper integrare i software per la comunicazione e scegliere quelli più appropriati ai vari contesti.</p>
<p>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere con gli altri le locazioni e i contenuti delle informazioni trovate. • Condividere la conoscenza, i contenuti e le risorse. • Agire come un intermediario, essere proattivo nel diffondere notizie, contenuti e risorse. • Conoscere le pratiche di citazione e integrare le nuove informazioni nell'insieme delle conoscenze esistenti. 	<p>Saper utilizzare piattaforme web per la condivisione e la Diffusione delle informazioni (Youtube, Dailymotion, Facebook, Twitter, ...) e per l'integrazione tra sistemi di costruzione collaborativa del sapere (Wikipedia,Citizendium, Debatepedia,..)</p> <p>Saper proporre e utilizzare varie strategie multimediali per Partecipare ad eventi (sondaggio su Facebook, Hashtag su Instagram e Twitter,..)</p> <p>Saper consultare microblog, blog e wiki per raccogliere e Sviluppare proposte per la partecipazione a discussioni tematiche inerenti la vita sociale.</p> <p>Saper rispettare le norme sulla privacy e sul diritto d'autore.</p>
<p>Collaborare attraverso canali digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i servizi digitali più appropriati per partecipare alla vita sociale. • Scegliere in modo autonomo le tecnologie digitali più appropriate per esprimere e valorizzare se stessi e potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione come cittadino alla vita sociale. • Proteggersi dalle insidie della Rete e dei Media. • Rispettare norme specifiche. 	<p>Saper utilizzare software di scrittura collaborativa (Collabedit, Google Documents, Mimio, IWB su Android Survio, Socrative), partecipare ad un gruppo di discussione (G+, Facebook, ...)</p>
<p>Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le tecnologie e i media per lavorare in team, per processi collaborativi, e per la co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti. • Avere la conoscenza e il sapere pratico delle norme di comportamento nelle interazioni on line e virtuali. • Essere consapevole dei diversi aspetti culturali. • Essere abile nel proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli on line (es. Cyberbullying). • Sviluppare strategie attive per scoprire comportamenti inappropriati. 	<p>Saper distinguere le norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Scegliere le modalità e le strategie di comunicazione adattate al pubblico.</p> <p>Distinguere le differenze culturali e operazionali di cui tener conto negli ambienti digitali.</p> <p>Creare regole di comportamento appropriato mentre si lavora in gruppo su piattaforme digitali.</p>

Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e gestire una o più identità digitali • Essere capace di proteggere la propria reputazione. • Gestire sia dati che prodotti attraverso molteplici accounts e applicazioni. 	<p>Saper individuare la propria identità digitale</p> <p>Conoscere modi specifici per proteggere la propria reputazione online.</p> <p>Gestire i propri account.</p>
Area di competenza: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>Copyright e licenze</p> <p>Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti di diverso formato, inclusi i multimediali. • Editare e migliorare contenuti creati da sé o dagli altri. • Esprimersi creativamente attraverso i media digitali e le tecnologie. • Modificare, rifinire e integrare risorse esistenti per sviluppare nuovi, originali e rilevanti contenuti e conoscenze. • Comprendere come si applicano al caso dell'informazione e del contenuto copyright e licenze. • Utilizzare installazioni, modifiche dei programmi, utilizzo dei programmi. 	<p>Conoscere ed utilizzare software di videoscrittura, di presentazione, software di calcolo e di matematica dinamica. Creare presentazioni animate. Fare brevi video. Utilizzare i contenuti digitali dei libri di testo. Creare o consultare, scaricare e salvare podcast. Creare un repository di materiale disponibile e visibile a tutti.</p> <p>Saper utilizzare software e app per la modifica creativa di immagini e testi, editing di materiale video, editing di materiale audio, creazione di e-book.</p> <p>Individuare le regole di copyright e licenze ben definite. Adottare diverse regole di copyright da applicare a dati e informazioni digitali. Riconoscere dati scaricabili gratuitamente.</p> <p>Conoscere ed utilizzare i principi fondamentali (terminologia, navigazione, funzionalità) dei dispositivi digitali, digitalizzazione, utilizzo del computer, ingresso in un nuovo programma.</p>
Area di competenza: SICUREZZA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere I dati personali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i propri strumenti e capire i rischi e le minacce on line. • Conoscere le misure da adottare per la sicurezza. • Comprensione dei termini comuni di un servizio. • Attivare protezione dei dati personali. • Comprendere l'altrui privacy. 	<p>Saper organizzare modalità per proteggere i dispositivi online</p> <p>Individuare i rischi come la ricezione di messaggi da profili falsi o tentativi di phishing.</p> <p>Proteggersi dalle frodi on line, dalle minacce e dal bullismo informatico.</p> <p>Valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere</p>

Proteggere la salute	<ul style="list-style-type: none"> • Evitare i rischi per la salute nell'uso della tecnologia in termini di minacce al benessere fisico e psicologico. 	<p>informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri.</p> <p>Essere in grado di distinguere le modalità più appropriate per proteggere il proprio benessere psicofisico e quello degli altri dai pericoli degli ambienti digitali (bullismo, dipendenze, violenze.).</p>
Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Evitare i rischi ambientali legati all'utilizzo delle tecnologie digitali 	<p>Conoscere gli impatti ambientali delle tecnologie digitali ed il loro utilizzo.</p>

Area di competenza: PROBLEM SOLVING

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Risolvere problemi tecnici</p> <p>Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>Innovare e usare creativamente le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare possibili problemi e risolverli (da piccole disfunzioni a problemi più complessi) con l'aiuto di mezzi digitali. • Valutare i propri bisogni in termini di sviluppo di risorse, strumenti e competenze. • Realizzare innovazioni con le tecnologie, partecipare attivamente e collaborativamente nella produzione digitale e multimediale. 	<p>Conoscere il sistema operativo e le operazioni di base di configurazione di un computer o di un dispositivo mobile. Saper gestire le reti</p> <p>Saper collegare bisogni e possibili soluzioni. Adattare strumenti ai bisogni personali. Valutare criticamente possibili soluzioni e strumenti digitali.</p> <p>Saper esprimere creativamente se stessi attraverso i media e le tecnologie digitali. Creare conoscenza e risolvere problemi concettuali con l'aiuto di strumenti digitali.</p>