

**Istituto Comprensivo “Don Carlo Frigo”
Scuola Primaria di Cogollo del Cengio e di Caltrano**

Anno Scolastico 2020/2021

La presente revisione dei Curricoli disciplinari è stata stilata alla luce dei seguenti documenti normativi:

- **Indicazioni Nazionali (DM 254/2012)**
- **Nuovi scenari**

TECNOLOGIA

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 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.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza tecnologica e digitale		
Disciplina di riferimento :	TECNOLOGIA		
Classe	PRIMA		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE/ TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI	LIVELLI DI PADRONANZA

<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<p>Realizzazione di semplici manufatti</p> <p>Manipolazione dei materiali più comuni.</p> <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni (forbici)</p> <p>Rappresentazione dei dati con tabelle, mappe...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare <p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa con la guida dell'insegnante.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici,</p>
---	--	--	--

<p>soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>			<p>TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p> <p>BASE Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione.</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.</p> <p>AVANZATO</p> <p>L'alunno, con sicurezza, riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Conosce e utilizza con padronanza semplici oggetti e strumenti di uso</p>
--	--	--	--

quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.

Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale e le sa utilizzare.

	<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	Realizzazione di semplici manufatti.	
	<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare semplici oggetti e meccanismi. • Utilizzare semplici procedure per la selezione e la preparazione degli alimenti. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Aprire ed utilizzare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>Accensione autonoma del computer.</p> <p>Giochi propedeutici all'uso del computer.</p> <p>Uso di applicazione informatiche a scopo didattico.</p> <p>Utilizzo in autonomia di semplici applicazioni informatiche</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza tecnologica e digitale
Disciplina di riferimento :	TECNOLOGIA

Classe	SECONDA		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE/ TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie,</p>	<p>Vedere e osservare</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</p> <p>Manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Rappresentazione dei dati con tabelle, mappe...</p>	<p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone alcune funzioni.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p> <p>BASE Esegue semplici misurazioni e rilievi</p>

<p>individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>			<p>fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione.</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e sa spiegarne il funzionamento .</p> <p>Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.</p> <p>AVANZATO</p> <p>L'alunno, con sicurezza, riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di</p>
--	--	--	--

tipo artificiale.

Conosce e utilizza con padronanza
semplici oggetti e strumenti di uso
quotidiano ed è in

			<p>grado di descriverne la funzione principale.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale e le sa utilizzare autonomamente.</p>
	<p>Prevedere e immaginare Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	Realizzazione di semplici manufatti	
	<p>Intervenire e trasformare Analizzare semplici oggetti e meccanismi.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione e la preparazione degli alimenti.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Aprire ed utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Le componenti del computer e le loro funzioni principali</p> <p>Realizzazione di semplici ricette</p> <p>Esecuzione di un oggetto in cartoncino seguendo la procedura indicata</p> <p>Uso di applicazioni informatiche a scopo didattico</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza tecnologica e digitale
----------------------------------	--

Disciplina di riferimento :	TECNOLOGIA
Classe	TERZA

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE/ TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI	LIVELLI DI PADRONANZA

<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <p>Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico o nella propria abitazione di figure geometriche.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Le funzioni di alcuni strumenti di uso comune</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p>	<p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p> <p>BASE</p> <p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione.</p> <p>INTERMEDIO</p>
---	---	---	--

			<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi 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. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.</p> <p>Riconosce le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.</p> <p>AVANZATO</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale con sicurezza.</p> <p>Conosce alcuni processi di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Conosce e utilizza in modo consapevole semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e</p>
--	--	--	--

di spiegarne il funzionamento.

Produce semplici modelli o
rappresentazioni grafiche del proprio

			<p>operato utilizzando elementi del disegno tecnico in modo autonomo.</p> <p>Conosce le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale e le sa utilizzare.</p>
	<p>Prevedere e immaginare</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Misure di grandezze fisiche e strumenti per misurare (righello, metro...)</p> <p>Utilizzo degli strumenti per disegnare.</p>	

	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Analizzare semplici oggetti e meccanismi.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Aprire ed utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Le componenti del computer e le loro funzioni principali.</p> <p>Uso di applicazione informatiche a scopo didattico.</p> <p>Esecuzione di un oggetto in cartoncino seguendo la procedura indicata</p>	
--	---	--	--

--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza tecnologica e digitale
Disciplina di riferimento :	TECNOLOGIA
Classe	QUARTA

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE/ TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI	LIVELLI DI PADRONANZA
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; Utilizzare con	<p>Vedere e osservare</p> <p>Eeguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico o nella propria abitazione di figure geometriche.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide</p>	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni	<p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p> <p>Esegue rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.</p>

<p>dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni .</p> <p>Misure di grandezze fisiche e strumenti per misurare (righello, metro, goniometro)</p>	<p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p> <p>BASE</p> <p>Esegue misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione;</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 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</p>
---	--	---	---

			<p>funzionamento. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>
--	--	--	--

			<p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato 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>AVANZATO</p> <p>Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente.</p> <p>E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico. Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.</p> <p>Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc.</p> <p>Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici, relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni</p>
--	--	--	---

	Prevedere e immaginare Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Misure di grandezze fisiche e strumenti per misurare (righello, metro, goniometro) Utilizzo degli strumenti per disegnare (goniometro, squadra,	
--	---	--	--

		facoltativo: compasso). Utilizzo di strumenti di laboratorio	
--	--	---	--

	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Analizzare semplici oggetti e meccanismi.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Aprire ed utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Le componenti del computer e le loro funzioni principali.</p> <p>Uso di applicazione informatiche a scopo didattico.</p> <p>Utilizzo di programmi didattici e di alcune applicazioni Gsuite.</p> <p>Giochi interattivi.</p> <p>Esecuzione di un oggetto in cartoncino seguendo la procedura indicata.</p>	
--	---	--	--

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</p>	<p>Competenza tecnologica e digitale</p>
<p>Disciplina di riferimento :</p>	<p>TECNOLOGIA</p>

Classe	QUINTA		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE/ TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI	LIVELLI DI PADRONANZA

<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Individuare le potenzialità, i</p>	<p>Vedere e osservare</p> <p>Eeguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico o nella propria abitazione di figure geometriche.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <p>Terminologia specifica.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Misure di grandezze fisiche e strumenti per misurare (righello, metro, goniometro)</p>	<p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p> <p>BASE</p> <p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizzo alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di</p>
--	---	--	--

<p>limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>			<p>uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 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. 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. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato 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>AVANZATO</p> <p>Riconosce nell'ambiente i principali</p>
---	--	--	---

			<p>sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente. E' in grado di prevedere le conseguenze di</p>
--	--	--	--

			<p>una propria azione di tipo tecnologico. Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.</p> <p>Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc.</p> <p>Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici, relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.</p>
	<p>Prevedere e immaginare</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Misure di grandezze fisiche e strumenti per misurare (righello, metro, goniometro)</p> <p>Utilizzo degli strumenti per disegnare (goniometro, squadra, facoltativo: compasso)</p> <p>Utilizzo di strumenti di laboratorio.</p>	

	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Analizzare semplici oggetti e meccanismi.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Terminologia specifica.</p> <p>Uso di applicazione informatiche a scopo didattico.</p>	
--	--	---	--

	<p>Aprire ed utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Utilizzo di programmi didattici e di alcune applicazioni G Suite.</p> <p>Giochi interattivi.</p>	
--	--	---	--