

OBIETTIVO PROCESSO: Incrementare ambienti di apprendimento innovativi attraverso percorsi di didattica digitale.				
RISULTATO ATTESO: Raggiungimento di buoni (≥ 8) livelli di padronanza sulle competenze digitali per almeno il 70% degli studenti partecipanti				
MODULO	N. ALUNNI	N. ALUNNI DESTINATARI DI LIVELLI DI PADRONANZA ELEVATI	% EFFICACIA AZIONE DIDATTICA	
Per aiutare l'ambiente ci vuole "energia"	20	18	90	
Per aiutare l'ambiente ci vuole "energia" 2	21	17	81	
Sport e non solo	20	20	100	
Sport e non solo 2	19	19	100	