Ministero della Pubblica Istruzione
Istituto Comprensivo Statale "Donato Bramante"
61033 Fermignano (PU) – Via Donizetti

Tel. e Fax 0722 33 21 35 / 68 – Presidenza 0722 33 21 67 - Cod. Scuola PSIC816001 - Cod. Fisc. 91013630412
e-mail : psic816001@istruzione.it - sito web : http://www.iscbramantefermignano.edu.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La competenza digitale è inclusa nel quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente descritto nel documento *Key Competences for Lifelong Learning*. Essa rappresenta un elemento fondamentale per i cittadini, favorendo la crescita personale, l'adozione di uno stile di vita sano e sostenibile, l'accesso al lavoro, la partecipazione attiva alla vita sociale e l'inclusione. Nella Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018, dedicata alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, questa viene definita come "l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo in modo competente, critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare attivamente alla società". Include alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione, collaborazione, creazione di contenuti digitali (anche programmazione), sicurezza online, conoscenza delle problematiche legate alla proprietà intellettuale, capacità di problem-solving e pensiero critico.
Sin dalla sua prima formulazione, il DigComp ha fornito un linguaggio comune e una base condivisa per identificare le competenze digitali necessarie a fronteggiare la digitalizzazione globale. Ha reso chiaro come acquisire, sviluppare e applicare queste competenze in modo coerente in tutti gli ambiti. Questo quadro si rivela anche uno strumento efficace per misurare, migliorare e rafforzare le capacità digitali di ogni cittadino. Nel contesto scolastico, il DigComp è indispensabile per guidare l'integrazione delle competenze digitali, che dovrebbero attraversare tutte le discipline, andando oltre quelle prettamente scientifiche o tecnologiche.

La competenza digitale, riconosciuta come una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente secondo il documento europeo *Key Competences for Lifelong Learning* (22 maggio 2018), rappresenta una capacità essenziale per la partecipazione attiva alla società moderna. Essa si fonda sull'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie digitali, comprendendo alfabetizzazione digitale, sicurezza informatica, creazione di contenuti, risoluzione di problemi e pensiero critico.

Il DigComp: un quadro di riferimento europeo

Dal 2013, il *Digital Competence Framework* (DigComp) ha guidato la definizione e lo sviluppo delle competenze digitali in Europa, aggiornandosi nel tempo fino alla versione 2.2 del 2022. Le novità principali includono:

- Misinformazione e disinformazione online (*fact-checking*, fake news, deepfakes).
- Interazione con Intelligenza Artificiale, IoT e datificazione.
- Sostenibilità digitale e nuove modalità di lavoro a distanza.

Dimensioni della competenza digitale

Il DigComp 2.2 identifica tre dimensioni complementari per sviluppare la competenza digitale:

1. **Tecnologica**: riflettere sull'uso strategico delle tecnologie, evitando automatismi non consapevoli.
2. **Cognitiva**: acquisire capacità critiche di ricerca, valutazione e utilizzo delle informazioni online.
3. **Etica e sociale**: promuovere pratiche digitali sicure e rispettose, sia a livello individuale (protezione dei dati) che collettivo (responsabilità sociale online).

Integrazione nella scuola

Nell'ambito scolastico, la competenza digitale si configura come trasversale, coinvolgendo tutte le discipline attraverso:

- **Approcci interdisciplinari**: *Project-Based Learning* e compiti autentici legati alla realtà.
- **Didattica laboratoriale**: metodologie induttive e cooperative che mettono lo studente al centro.
- **Valutazione innovativa**: rubriche e griglie per misurare competenze concrete.

Verso una cittadinanza digitale consapevole

Gli studenti, spesso definiti "nativi digitali", possiedono familiarità con strumenti tecnologici ma necessitano di guida per sviluppare autonomia e responsabilità nell'uso degli stessi. Il compito dei docenti è quindi creare esperienze didattiche che integrino tecnologie digitali e valori etici, trasformando le aule in laboratori di cittadinanza attiva e consapevole.

L'obiettivo finale è promuovere l'alfabetizzazione digitale come chiave per affrontare le sfide di una società sempre più digitalizzata, sostenendo l'innovazione scolastica e l'inclusione.

Nello specifico le aree di competenza individuate dal DigComp sono:

Area 1: “Alfabetizzazione su informazioni e dati”

Area 2: “Comunicazione e collaborazione”

Area 3: “Creazione di contenuti digitali”

Area 4: “Sicurezza”

Area 5: “Problem solving”



Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza	**1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
- I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante); - mouse, tastiera e schermo; - le icone principali di windows e word; - modalità di utilizzo della tastiera (frecce direzionali); - lettere, numeri e simboli sulla tastiera	- Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. - Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visiona immagini e filmati. - Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint)e disegno in pixel (pixel art).	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: - utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; - mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di competenza	**2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
- Semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	- Saper inviare un messaggio vocale. - Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: - interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie digitali.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di competenza	**3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.4 Programmazione

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
- I basilari principi di programmazione. - Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged). - Realizzazione di storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni. - Uso software didattici per sviluppo dei concetti topologici.	- Saper utilizzare un robottino programmabile. - Saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente. - Riuscire a far eseguire azioni ad un robottino.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: - creare percorsi con un robottino (robotica educativa)

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di competenza	**4. SICUREZZA**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.3 Proteggere la salute e il benessere
4.4 Proteggere l'ambiente

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
- Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto. - Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo. - Comprendere, con l'aiuto della maestra, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	- Sapere che prima di utilizzare un dispositivo bisogna chiedere all'adulto di riferimento - Sapere che il tempo di utilizzo dei dispositivi è limitato e concordato con l'adulto	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: - proteggere i dispositivi - riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi - comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di competenza	**5. RISOLVERE PROBLEMI**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:
5.1 Risolvere problemi tecnici-individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
- Comprendere una disfunzione del dispositivo - Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione rea - Sapere fare ipotesi di soluzione dei problemi tecnici con l'aiuto dell'adulto - Saper individuare la soluzione corretta	- Sapersi accorgere di un problema nel funzionamento di un dispositivo - Saper risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l'aiuto dell'adulto	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: - individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Descrittori di competenza:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare.	- È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). - È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto del docente. - È in grado di individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: · trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; · scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: · individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**

Descrittori di competenza:
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **DESUNTA DAL DIGCOMP 2.2**
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.	- È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di operare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. - Nell'ambito delle attività di accoglienza è in grado di utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (netiquette).

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza	3. Costruzione di contenuti digitali

Descrittori di competenza:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.4 Programmazione

CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Elementi base di programmazione.	- È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; - scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; - scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; - elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; - riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza	4. Sicurezza

Descrittori di competenza:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.3 Proteggere la salute e il benessere
4.4 Proteggere l'ambiente

CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)	- Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. - È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. - È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; - riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada…); - riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti; - sperimentare norme per la sicurezza personale e altrui - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	- È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. - È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. - È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto del docente.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; - agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
BASE	**1**	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

CLASSI TERZA – QUARTA – QUINTA

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Descrittori di competenza:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare in rete. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	- È in grado di utilizzare un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. - È in grado di identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto. - È in grado di utilizzare le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: · esprimere l'esigenza di ricercare informazioni; · trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; · usare la terminologia specifica di base; · comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; · organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; · salvare un documento in una cartella nominata; · stampare un documento.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette

CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Interazione attraverso le diverse tecnologie digitali e comprensione degli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co creazione di dati, risorse e conoscenze. Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	- È in grado di familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produrre messaggi/mail in modo corretto. - È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). - È in grado di lavorare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, laddove necessario, sono in grado di: · utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; · conoscere l'importanza delle norme di comportamento da utilizzare in rete (Netiquette).

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti digitali**

Descrittori di competenza:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.4 Programmazione

CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati. Modifica, miglioramento e integrazione delle informazioni e dei contenuti esistenti al fine di creare conoscenze e contenuti nuovi, rilevanti ed originali. Pianificazione e sviluppo di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato problema o svolgere un compito semplice.	- È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. - È in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. - È in grado di predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione).	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: · individuare quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; · utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe); · applicare le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); ·completare una presentazione multimediale partendo da un modello già fornito; · scrivere semplici algoritmi.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	**3**	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

Area di Competenza	4. Sicurezza

Descrittori di competenza:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
4.3 Proteggere la salute e il benessere

CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei possibili rischi e minacce celati negli ambienti digitali. Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione tenendo in considerazione l'affidabilità e la privacy. Adozione di misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. Conoscenza delle misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). I rischi per la salute (minacce al benessere fisico e psicologico) connessi all'uso della tecnologia.	È in grado di impostare password sicure utilizzando caratteri speciali e mantenerne la segretezza. È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. È in grado di utilizzare il proprio account su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout. È in grado di conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza. - È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti trascorsi utilizzando i dispositivi digitali per imparare a gestirne e limitarne il tempo di utilizzo.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: · utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie; · utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei e degli altrui diritti; · utilizzare in modo sicuro l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; · proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; · sapere che i dati sulla mia identità digitale potrebbero essere utilizzati da terzi; · individuare i rischi principali e le più comuni minacce al benessere psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie; · comprendere l'esigenza di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; - conoscere gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Individuazione e risoluzione dei problemi tecnici che possono presentarsi durante l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (semplici operazioni e comandi come accensione e spegnimento).	- È in grado di distinguere e denominare correttamente le parti hardware, le periferiche, i files, le cartelle, le icone… - È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - È in grado arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: · individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; · trovare semplici soluzioni per risolverli.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web …);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

· individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; · utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); · saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); · saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; · elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

AREA 4 – SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare problemi di accessibilità.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Prima

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Descrittori di competenza:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare. Criteri per valutare se fonti, informazioni e contenuti digitali. sono affidabili. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	-È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. -È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni -È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette
2.6 Gestire l'identità digitale

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: sapere che cos'è un'identità digitale; interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**

Descrittori di competenza:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3 Copyright e licenze
3.4 Programmazione

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. Miglioramento ed integrazione di informazioni, per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale.	• È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	4. Sicurezza

Descrittori di competenza:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
4.3 Proteggere la salute e il benessere
4.4 Proteggere l'ambiente

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscenza delle misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo	• Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità. • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; ▪ adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico)

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Individuazione e risoluzione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali.	• È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità;

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Classe Seconda e Terza

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette
2.6 Gestire l'identità digitale

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. L'identità digitale.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**

Descrittori di competenza:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3 Copyright e licenze
3.4 Programmazione

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGICOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. Concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale.	• È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	**3**	Compiti bel definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

Area di Competenza	**4. Sicurezza**

Descrittori di competenza:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
4.3 Proteggere la salute e il benessere
4.4 Proteggere l'ambiente

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2**
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	Ad un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale dal reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia	Conoscere

Area di Competenza	5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana ii PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.	Ad un livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM); • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	**3**	Compiti bel definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati;
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4 – SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy;
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;

- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;

- individuare problemi di accessibilità;

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI SECONDA E TERZA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di:

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;

- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;

- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;

- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…);

- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di font, di dati, informazioni e contenuti digitali

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri.

AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI

Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione.

AREA 4 – SICUREZZA

Ad un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili;
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

Ad un livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:

▪ individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM); ▪ usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; ▪ adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze;

▪ essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;

▪ conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.