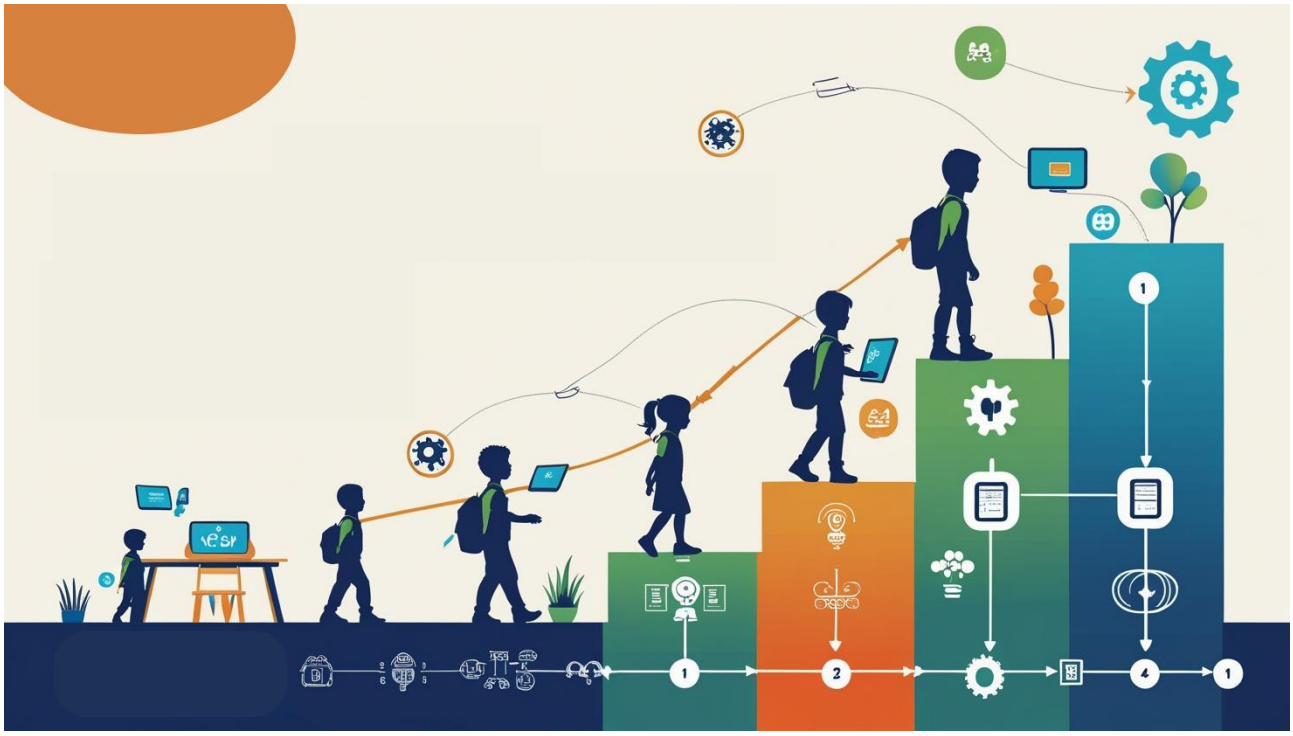
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VEROLANUOVA
Sezioni Associate: Bassano Bresciano Verolavecchia
Via Rovetta, 19 - 25028 VEROLANUOVA (BS) Tel. 030/931214 – C.F. 88003290173 - Cod. Mecc. BSIC89700G
Peo: bsic89700g@istruzione.it – Pec: bsic89700g@pec.istruzione.it – Sito web: www.icverolanuova.edu.it

Curricolo Verticale delle Competenze Digitali



PER CONSULTARE LA VERSIONE DIGITALE SFOGLIABILE **CLICCA QUI**

Sommario

Premessa al Curricolo Digitale 3
La competenza digitale nel quadro educativo contemporaneo e il ruolo educativo della scuola 3
L'approccio integrato alle competenze digitali 3
Il legame con l'educazione civica 4
Finalità educative 4
Verticalità 4
DigComp 2.2 5
Aree di competenza 5
Descrittori aree di competenza 6
Livelli di competenza 6
SCUOLA DELL'INFANZIA 8
TRAGUARDI DI COMPETENZA IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA 13
SCUOLA PRIMARIA Classi PRIMA, SECONDA e TERZA 14
SCUOLA PRIMARIA Classi QUARTA e QUINTA 19
TRAGUARDI DI COMPETENZA IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA 24
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO Classi PRIMA, SECONDA e TERZA 26
TRAGUARDI DI COMPETENZA IN USCITA DALLA SCUOLA SECONDARIA 36

Premessa al Curricolo Digitale

La competenza digitale nel quadro educativo contemporaneo e il ruolo educativo della scuola

La competenza digitale rappresenta una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, come delineato nel documento "Key Competences for Lifelong Learning" e nella Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018. Tale competenza viene definita come "*l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società*".

Gli alunni di oggi, spesso definiti "nativi digitali", mostrano disinvoltura nell'utilizzo delle tecnologie, ma necessitano di acquisire competenze per un uso autonomo, strategico e responsabile degli strumenti digitali. Il nostro obiettivo educativo è di guidarli verso una padronanza consapevole che consenta loro di risolvere problemi, riconoscere ed evitare rischi, nel rispetto di sé e degli altri.

In questo contesto di profonda trasformazione tecnologica, i docenti sono chiamati a sperimentare una didattica integrata e innovativa che:

- riconosca il ruolo strategico degli strumenti digitali;
- implementi buone prassi educative;
- valorizzi i diversi stili di apprendimento;
- favorisca l'inclusione di tutti gli studenti.

La competenza digitale si inserisce pertanto trasversalmente nel percorso formativo e coinvolge tutte le discipline in tutti gli ordini di scuola, secondo la logica di un curricolo verticale.

L'approccio integrato alle competenze digitali

Il curricolo digitale dell'Istituto è progettato secondo un'integrazione armonica di tre dimensioni fondamentali:

- **Dimensione tecnologica**: promuove la comprensione del potenziale degli strumenti digitali come risorse per la risoluzione di problemi quotidiani, evitando automatismi acritici e favorendo la padronanza della "grammatica" tecnologica.

- **Dimensione cognitiva**: sviluppa la capacità di ricercare, utilizzare e creare informazioni in rete con spirito critico, valutandone l'affidabilità e la credibilità.

- **Dimensione etico-sociale**: coltiva sia la gestione responsabile dei dati personali propri e altrui, sia l'utilizzo delle tecnologie per scopi eticamente accettabili, rafforzando le competenze socio-comunicative e partecipative necessarie per una cittadinanza digitale consapevole.

Queste dimensioni non operano isolatamente, ma si integrano e si potenziano reciprocamente, in quanto la competenza digitale si sviluppa in sinergia con tutte le altre competenze chiave.

Il legame con l'educazione civica

Il curricolo digitale si connette intimamente con l'insegnamento dell'educazione civica, come previsto dalle recenti disposizioni legislative. La cittadinanza digitale rappresenta infatti uno degli assi portanti dell'educazione civica contemporanea, in risposta alle campagne di sensibilizzazione promosse da varie istituzioni (Safer Internet Center, Polizia postale, MIUR) e ai progetti culturali territoriali (come il "Manifesto della comunicazione non ostile").

- Alla parcellizzazione del sapere rispondiamo educando alla complessità e al dialogo tra discipline.
- Alla sovrabbondanza informativa opponiamo lo sviluppo di capacità critiche di decodifica e selezione.
- Alle spinte all'omologazione contrapponiamo la valorizzazione della creatività e della personalizzazione.
- Al rischio di isolamento promuoviamo la costruzione sociale della conoscenza e il protagonismo attivo degli studenti.

Finalità educative

L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica si orienta a una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento, poiché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola" (Piano Nazionale Scuola Digitale).

Il nostro impegno è formare studentesse e studenti che siano:

- consapevoli del linguaggio digitale che permea il mondo contemporaneo;
- capaci di agire attivamente e operare creativamente con e attraverso di esso;
- adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini digitali responsabili.

Questo curricolo rappresenta dunque la nostra risposta educativa alle sfide della società digitale, nella prospettiva di una formazione integrale della persona e del cittadino del XXI secolo.

Verticalità

Il curricolo verticale delle competenze digitali rappresenta un percorso formativo organico e progressivo che accompagna gli studenti dalla scuola dell'infanzia fino al termine del primo ciclo di istruzione, garantendo continuità educativa e sviluppo graduale delle competenze tecnologiche.

La verticalità di questo curricolo consente di costruire apprendimenti significativi attraverso una metodologia a spirale, dove le competenze digitali vengono introdotte, consolidate e ampliate in modo sistematico, rispettando i tempi di sviluppo cognitivo degli alunni e le specificità di ogni ordine di scuola.

Questo approccio si propone di evitare frammentazioni e ripetizioni, favorendo invece un processo di crescita coerente che parte dalle prime esplorazioni ludiche e intuitive del mondo digitale nella scuola dell'infanzia, prosegue con l'acquisizione delle competenze di base nella scuola primaria, per arrivare a un uso più consapevole e critico delle tecnologie nella scuola secondaria di primo grado.

La progressiva implementazione delle competenze digitali all'interno di un curricolo verticale assicura così una formazione completa e strutturata, preparando gli studenti ad affrontare le sfide della società digitale con competenza, responsabilità e spirito critico.

DigComp 2.2

L'Istituto Comprensivo, nel formulare il proprio Curricolo Digitale, assume come riferimento principale il Quadro comune europeo per le competenze digitali che si è evoluto nel tempo attraverso i seguenti documenti: DigComp 2013, DigComp 2.0 del 2016, DigComp 2.1 e DigComp 2.2 del 2022.

Il ***Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini*** individua cinque aree di competenza articolate in otto livelli di padronanza.

Aree di competenza

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"

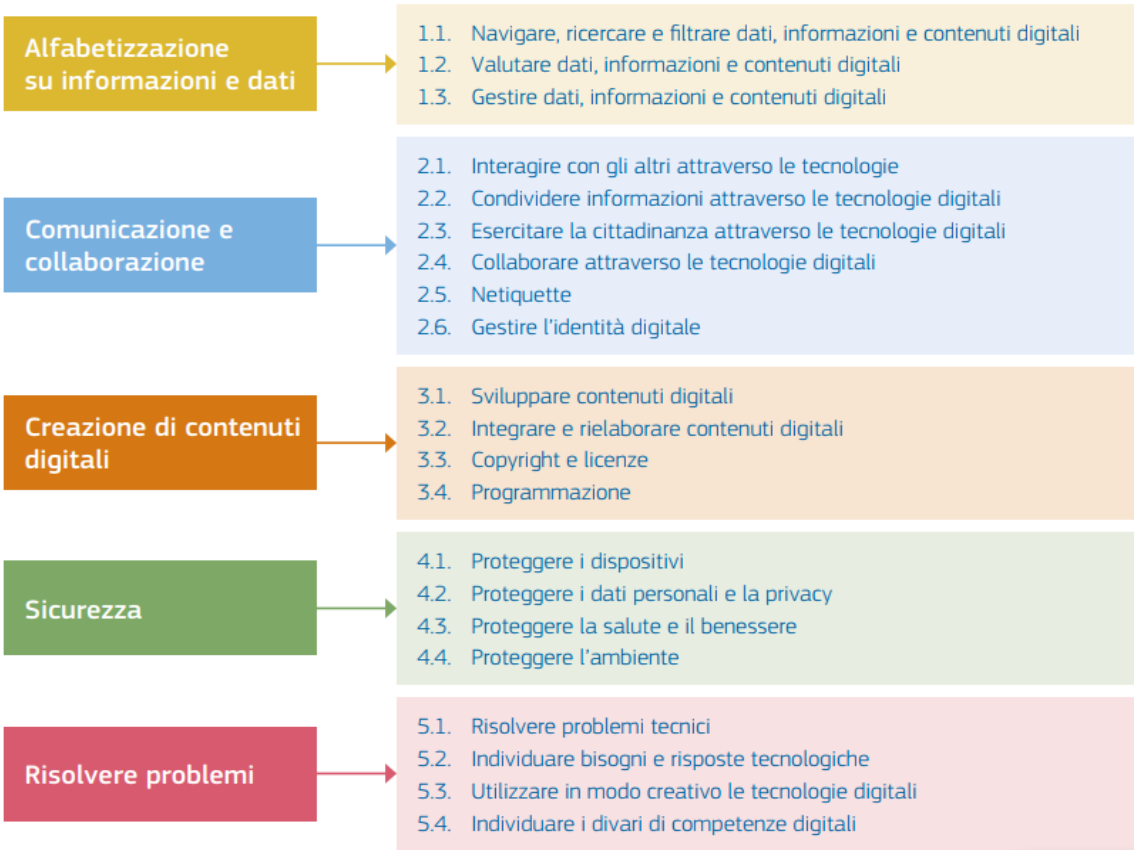
Area 5: "Problem solving"

Esse sono rappresentate graficamente da un pentagono nel quale ad ogni area di competenza è attribuito un diverso colore.



Descrittori aree di competenza

Fin dal 2013, il primo quadro di riferimento DigComp ha definito la competenza digitale come una combinazione di 21 competenze raggruppate in cinque aree principali. Dal 2016, le cinque aree sono state così definite e declinate:



Livelli di competenza

La tabella sottostante, presa dal DigComp2.2, mostra la progressione dell'acquisizione delle competenze che tiene conto della complessità dei compiti, dell'autonomia e della guida necessarie per portarli a termine. Il dominio cognitivo indicato dall'uso di verbi d'azione fa riferimento alla tassonomia di Bloom. Gli otto livelli di padronanza si ispirano alla struttura e al vocabolario dell'European Qualification Framework (Quadro europeo delle qualifiche) (EQF). La TABELLA 6 presenta le principali parole chiave di ciascuna area.

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente spcecializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Il Curricolo Verticale delle competenze digitali dell'Istituto Comprensivo mantiene la suddivisione nelle cinque aree di competenza che vengono declinate in CONOSCENZE, ABILITÀ e COMPETENZE per ciascun ordine di scuola, selezionando e privilegiando i descrittori di competenza ritenuti idonei all'età degli alunni e delle alunne.

Per ciascuna area di competenza viene definito il LIVELLO DI COMPETENZA atteso.

Infine, per ciascun ordine di scuola sono vengono definiti i TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine del percorso scolastico.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area 1	**ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina si approccia a:
- si approccia ai principali strumenti dell'informazione e comunicazione di base (pc, LIM, stampante, macchina fotografica, microscopio digitale). - Riconosce le icone principali (Microsoft Word, YouTube, Google Chrome, etc.) - Riconosce e distingue i simboli principali della tastiera (frecce direzionali, lettere, numeri e altri simboli sulla tastiera).	- si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. - Muove correttamente il mouse. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli (frecce direzionali, lettere, numeri e simboli sulla tastiera).	- sperimentare i primi utilizzi degli strumenti tecnologici e digitali presenti a scuola. ricercare informazioni e contenuti online.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	1	COMPITI SEMPLICI	CON GUIDA

Area 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina si approccia a:
- conosce strumenti digitali (macchina fotografica digitale, la LIM ed il pc) per giocare, guardare immagini, condividerle con i compagni e le compagne, con la supervisione dell'insegnante. - Conosce le piattaforme YouTube, Google Chrome per la ricerca di informazioni e contenuti.	- collabora con i compagni e le compagne nella realizzazione di un compito di realtà. - Condivide con i compagni e le compagne, i genitori e le insegnanti fotografie ed immagini di eventi vissuti.	- acquisire informazioni e condividerle con gli altri attraverso gli strumenti conosciuti ed in ambienti protetti. - Collaborare con i compagni e le compagne nella realizzazione di attività.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	1	COMPITI SEMPLICI	CON GUIDA

Area 3	**CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4. Programmazione

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina si approccia a:
- conosce strumenti multimediali (Wardwall, Tinkercad, ChatterPix, etc). - Comprende la funzione e l'utilizzo delle Bee-bot.	- utilizza la fotocamera per documentare eventi e visionarli per rielaborare verbalmente i vissuti. - Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplici programmi di grafica, disegno in pixel art. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico ed artistico. - Esegue ed inventa percorsi di coding unplugged. - Ascolta e guarda albi illustrati, condivide disegni ed elaborati in gruppo.	- utilizzare gli strumenti multimediali e le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, eseguire giochi logici e matematici. - Sviluppare le prime conoscenze del pensiero computazionale attraverso giochi di coding.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	1	COMPITI SEMPLICI	CON GUIDA

Area 4	**SICUREZZA**	
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 4.1. Proteggere i dispositivi 4.3. Proteggere la salute ed il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina si approccia a:
- Comprendere il valore e la funzione dello strumento tecnologico. - È consapevole che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto. - Sa che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con la supervisione di un adulto significativo. - Comprende, con l'aiuto dell'insegnante, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	- utilizza con cura e rispetto gli strumenti tecnologici messi a disposizione ed identifica i luoghi dove riporre il materiale tecnologico. - Chiede all'adulto di riferimento, prima di utilizzare un dispositivo. - Rispetta il tempo di utilizzo dei dispositivi concordato con l'adulto. - Condivide le esperienze vissute tramite immagini e filmati digitalizzati.	- avere cura degli strumenti tecnologici presenti a scuola. - avere cura degli strumenti tecnologici presenti a casa.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	1	COMPITI SEMPLICI	CON GUIDA

Area 5	RISOLVERE PROBLEMI
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 5.3. Utilizzare in modo creativo tecnologie digitali.

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina:	Il bambino / la bambina si approccia a:
- diversifica gli strumenti tecnologici e digitali presenti a scuola.	- sa scegliere quale strumento tecnologico utilizzare per ricercare informazioni. - Sa scegliere quale strumento digitale utilizzare per creare contenuti digitali. - Sa scegliere quali strumenti digitali utilizzare per visionare immagini e filmati (visualizzatore di immagini, LIM, etc.)	- comprende la funzione dei diversi strumenti tecnologici presenti a scuola e con l'aiuto dell'insegnante trova quale è il più adatto a risolvere il problema.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	1	COMPITO SEMPLICE	CON GUIDA

TRAGUARDI DI COMPETENZA IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Area 1	**ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA Con l'aiuto e le istruzioni dell'insegnante il bambino e la bambina si approcciano: ● a sperimentare i primi utilizzi degli strumenti tecnologici e digitali presenti a scuola; ● a ricercare informazioni e contenuti online.
Area 2	**COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA Con la supervisione dell'insegnante i bambini e le bambine: ● acquisiscono informazioni e le condividono con gli altri attraverso gli strumenti conosciuti; ● Collaborano con i compagni e le compagne nella realizzazione di attività.
Area 3	**CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA Con l'aiuto dell'insegnante i bambini e le bambine: ● utilizzano gli strumenti multimediali e le nuove tecnologie per giocare; ● svolgono compiti; ● eseguono giochi logici e matematici; ● sviluppano le prime conoscenze del pensiero computazionale.
Area 4	**SICUREZZA**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA Con la supervisione dell'insegnante i bambini e le bambine: ● hanno cura degli strumenti tecnologici presenti a scuola; ● comprendono che gli strumenti digitali devono essere utilizzati per un tempo limitato.
Area 5	**RISOLVERE PROBLEMI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA I bambini e le bambine con l'aiuto dell'insegnante: ● Comprendono la funzione dei diversi strumenti tecnologici presenti a scuola; ● individuano qual è lo strumento digitale più adatto a risolvere il problema.

SCUOLA PRIMARIA

Classi PRIMA, SECONDA e TERZA

Area 1	**ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**	
	DESCRITTORE 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	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- ricerca dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare.	- utilizza 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). - Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto del docente. - Individua i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. - Utilizza le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento).	- 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. - 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**
Base	1	Compiti Semplici	Con guida

Area 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- conosce i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. - Condivide dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.	- prende familiarità con la piattaforma in uso a scuola. - Opera in gruppo nelle varie discipline, riconosce e pratica i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. - Nell'ambito delle attività proposte inizia a mettere in pratica alcuni principi della comunicazione non ostile.	- 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), così come nella vita di classe.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	1	Compiti semplici	Con guida

Area 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- crea e modifica contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. - Conosce elementi base di programmazione.	- codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente. - Svolge esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Scrive ed esegue semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.	- creare e modificare semplici contenuti in formati conosciuti. - scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali. - Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni. - Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito. - 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**
BASE	1	Compiti semplici	Con guida

Area 4	**SICUREZZA**
	DESCRITTORE 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

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- riconosce i rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. - Conosce 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, utilizza l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. - Inizia ad essere consapevole di alcuni rischi nell'utilizzo della rete e delle tecnologie digitali.	- individuare semplici modalità per proteggere i 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**
BASE	1	Compiti semplici	Con guida

Area 5	RISOLVERE PROBLEMI
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- riconosce problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali. - Individua strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	- accende e spegne pc, notebook, tablet. - Utilizza il mouse, la tastiera e il touchpad per funzionalità di input. - Utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto del docente.	- 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**
BASE	1	Compiti semplici	Con guida

SCUOLA PRIMARIA

Classi QUARTA e QUINTA

Area 1	**ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**
	DESCRITTORE 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

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- Sa che è possibile accedere e navigare in rete per la ricerca di dati, informazioni e contenuti. - Conosce strategie di ricerca personali. - Sa che è possibile organizzazione, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	- utilizza un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. - Identifica una cartella sul desktop di un pc, la apre e ne visiona il contenuto. - Utilizza le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento), archivia, organizza, scarica, salva e stampa un documento.	- 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**
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Area 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- Interagisce attraverso le diverse tecnologie digitali e distingue gli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto. - Condivide dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. - Utilizza di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. - Conosce le norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	- familiarizza con la piattaforma in uso a scuola. - Individua in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produce messaggi/mail in modo corretto. - Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). - Lavora in gruppo nelle varie discipline, riconosce i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo.	- 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**
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Area 3	**CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- Sa che è possibile creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. - Conosce le funzioni di modifica, miglioramento e integrazione delle informazioni e dei contenuti esistenti al fine di creare conoscenze e contenuti nuovi, rilevanti ed originali. - Pianifica e sviluppa di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato problema o svolgere un compito semplice.	- scrive in formato digitale. - Scrive in modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. - Predispone la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. - Svolge esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Scrive ed esegue semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione).	- individuare quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera 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, ...). - Scegliere e completare il modello di presentazione multimediale adatto al contenuto richiesto. - Scrivere semplici algoritmi.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario
INTERMEDIO	3	Compiti strutturati con risoluzione di semplici problemi	In autonomia

Area 4	**SICUREZZA**	
	DESCRITTORE 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	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- Sa che è necessario proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprende i possibili rischi e le minacce celati negli ambienti digitali. - Conosce le misure di sicurezza e protezione, tenendo in considerazione l'affidabilità e la privacy. - Conosce strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni. - Conosce regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. - Riconosce i possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. - Conosce le misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. Cyberbullismo).	- Imposta password sicure utilizzando caratteri speciali e mantiene la segretezza. - Rispetta i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. - Utilizza il proprio account su diversi dispositivi scolastici ed effettua in modo corretto il login e il logout. - Conosce i dati personali e ne preserva la sicurezza.	- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie. - Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei suoi diritti e di quelli altrui. - 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 sua 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 se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno di 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**
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Area 5	**RISOLVERE PROBLEMI**		
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali		
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE	
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:	
- Sa che possono presentarsi problemi tecnici durante l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. - Conosce semplici operazioni e comandi (come accensione, spegnimento e sequenze di tasti) per risolvere problemi.	- verifica le reti Wi-Fi disponibili e si collega alla più adeguata. - Arresta il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Utilizza una piattaforma Cloud per archiviare dati.	- 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**
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

TRAGUARDI DI COMPETENZA IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA

Area 1	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ● 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	**COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE**
	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: ● produrre un documento di testo o una presentazione in collaborazione con i compagni; ● utilizzare un linguaggio adeguato al contesto in cui si sta muovendo; ● 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.
Area 3	**COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**
	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: ● individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera 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...); ● pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla accessibile; ● 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, è 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 suoi 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 sua 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 se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, ● uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
Area 5	**RISOLVERE PROBLEMI**
	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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 DI 1° GRADO

Classi PRIMA, SECONDA e TERZA

Area 1	**ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**	
	DESCRITTORE 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	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- È consapevole che la rete è fonte di dati, informazioni e contenuti. - Conosce diversi motori di ricerca. - Conosce le parole chiave necessarie a ottimizzare la ricerca (and, or, not, …).	- Accede alla rete utilizzando diversi motori di ricerca. - Utilizza le più comuni strategie per la ricerca di informazioni e contenuti. - Adatta la propria ricerca in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità.	- Operare ricerche mirate alle proprie necessità di approfondimento, utilizzando strategie appropriate.
- Conosce i criteri per valutare se fonti, informazioni e contenuti digitali sono affidabili.	- Distingue i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. - Esegue l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. - Riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili, fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.
- Comprende la necessità di citare le fonti da cui attinge le informazioni nella rete. - Conosce sistemi di organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	- È in grado di creare sitografia di ricerche effettuate. - È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet, Wakelet). - È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali,	- Organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, …).

	anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca (Drive).	

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
Cl. 1^ - BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida, se necessario
Cl. 2^ - INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a
Cl. 3^- INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni.

Area 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- Conosce vari mezzi di - comunicazione digitale, le loro caratteristiche e potenzialità.	- Utilizza correttamente gli strumenti di comunicazione messi a disposizione dalla piattaforma istituzionale (e-mail, chat, …) e del registro elettronico. - Scarica, allega e invia correttamente degli allegati.	- Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto o scopo.
- Sa che è possibile condividere in rete dati, informazioni e contenuti digitali. - Conosce le procedure per operare tale condivisione (sistema cloud scolastico e/o altre web app).	- Partecipa ad attività che prevedono scrittura collaborativa (uso di messaggi/correzioni in documento condiviso). - Lavora 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. - Utilizza strumenti e tecnologie digitali in collaborazione per la realizzazione creativa di prodotti digitali (presentazioni, quiz, bacheche, e-book, infografiche, immagini interattive, realtà aumentate, ...).	- Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi, applicando correttamente le procedure.
- Conosce le norme di comportamento riguardanti l'utilizzo delle tecnologie e l'interazione in ambienti digitali.	- Applica le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	- Rispettare le regole della comunicazione in ambienti digitali (netiquette).

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
Cl. 1^ - BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida, se necessario
Cl. 2^ - INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a
Cl. 3^- INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni.

Area 3	**CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**	
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- sa dove reperire fonti attendibili.	- utilizza materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali.	- selezionare risorse o altri materiali appropriati in base all'obiettivo da raggiungere.
- Conosce software e applicazioni adatte alla realizzazione di prodotti multimediali.	- Utilizza software e applicazioni on line per realizzare prodotti multimediali di vario genere.	- Riconoscere/individuare lo strumento digitale più efficace (programmi, piattaforme, web app, …) in relazione al compito da svolgere.
- È consapevole dell'efficacia di specifici strumenti per realizzare prodotti multimediali.	- Realizza: ○ presentazioni ○ video ○ e-book ○ siti web ○ tour virtuali ○ bacheche virtuali ○ …	- Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e/o in modalità collaborativa.
- È consapevole della necessità di rispettare i diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. - Conosce siti dove reperire risorse (immagini, musiche, …) con licenza Creative Commons.	- Utilizza strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini e contenuti digitali nel rispetto del diritto d'autore. - Indica i riferimenti sitografici e le fonti utilizzate.	- Rispettare le regole del copyright.
- Conosce e comprende concetti inerenti la programmazione e il pensiero computazionale.	- Sperimenta semplici applicazioni robotiche.	- Utilizzare linguaggi di programmazione.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**

Cl. 1^ - BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida, se necessario
Cl. 2^ - INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a
Cl. 3^- INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni.

Area 4	**SICUREZZA**	
	DESCRITTORE 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	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- è consapevole della delicatezza dei dispositivi e della necessità di maneggiarli con cura. - Conosce l'esistenza di rischi e minacce negli ambienti digitali: malware, posta spam, …	- maneggia con cura i dispositivi di uso comune nella scuola anche come forma di rispetto nei confronti dei successivi utilizzatori. - Adotta atteggiamenti per prevenire danni ai dispositivi: usa software antivirus, evita di aprire messaggi rischiosi, rimuove file e documenti sospetti e/o inutili, …	- avere cura e rispetto degli strumenti digitali propri e di quelli altrui.
- Conosce varie misure di protezione dei dati personali e della privacy: ○ password efficaci ○ cambio frequente della password ○ login e logout ○ segretezza delle proprie credenziali	- Imposta password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole e simboli. - Cambia frequentemente le password. - Usa password diverse per diversi siti, applicazioni, web app, caselle di posta, … - Utilizza il proprio account sui device scolastici effettuando correttamente procedure di login e logout. - Mantiene la segretezza delle proprie credenziali.	- Trarre vantaggi dagli ambienti digitali e evitarne i rischi. - Adottare modi adeguati per proteggere i propri dati personali e la privacy.
- Conosce i rischi e le minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. - Conosce misure di protezione di sé stessi e degli altri da	- Analizza con la classe e riconosce i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. - Utilizza la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	- Riconoscere i rischi legati alla salute fisica e psicologica connessi all'utilizzo delle tecnologie digitali. - Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.

possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).	- Riconosce un linguaggio lesivo della propria dignità nella comunicazione sui social e ne prende le distanze con opportune strategie (bloccare un contatto, chiudere un profilo, rivolgersi all'adulto, ...). - Riflette sulla propria routine quotidiana e sui tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità. - Pianifica e autoregola i tempi di utilizzo per un uso equilibrato dei media.	
- È consapevole dell'impatto che le tecnologie digitali e il loro utilizzo possono avere sull'ambiente. - Conosce il modo corretto di smaltire i dispositivi.	- Adotta semplici atteggiamenti sostenibili: o spegnere i dispositivi al termine delle attività; o usare le funzioni di risparmio energetico; o si rivolge all'adulto per conferire negli appositi settori della discarica i dispositivi da smaltire.	- Mettere in atto comportamenti finalizzati al rispetto e alla protezione dell'ambiente.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
Cl. 1^ - BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida, se necessario
Cl. 2^ - INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a
Cl. 3^- INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni.

Area 5	**RISOLVERE PROBLEMI**	
	DESCRITTORE DI COMPETENZA 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali	
CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
L'alunno/a	L'alunno/a	L'alunno/a è in grado di:
- Conosce i principali problemi che si possono verificare durante l'utilizzo dei dispositivi. - Conosce le principali strategie per la risoluzione di semplici problemi che si possono verificare durante l'utilizzo dei dispositivi.	- effettua semplici controlli del sistema in uso durante le attività. - Verifica la disponibilità delle reti Wi-Fi e si collega alla più adeguata. - Interviene in modo corretto di fronte a semplici problemi di carattere tecnico (per es. comandi di sblocco del pc, modalità di riavvio, aggiornamenti del sistema, …)	- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali (computer, tablet, LIM). - Identificare adeguate soluzioni per risolvere problemi sia tecnici sia didattici.
- È consapevole che la rete fornisce risorse utili per facilitare e migliorare i propri bisogni di apprendimento. - Conosce l'esistenza di diverse tipologie di Intelligenza Artificiale e dei limiti/rischi connessi al loro utilizzo. - Conosce la differenza fra software installati e web app. - Conosce le funzionalità di vari software e web app.	- Reperisce nella rete guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. - Valuta quali fra software installati sui dispositivi o applicazioni online (anche AI), siano i più adeguati alle proprie esigenze di lavoro. - Utilizza in modo personale, critico, creativo e originale strumenti tecnologici innovativi.	- Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. - Approcciarsi in modo responsabile all'utilizzo dell'AI. - Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività.
- Conosce l'esistenza di questionari on line che consentono di autovalutare il proprio livello di competenza digitale.	- Autovaluta il proprio livello di competenza digitale, attraverso specifici questionari di autovalutazione e con la guida dell'insegnante.	- Riconoscere i propri punti di debolezza in materia di competenze digitali e adoperarsi per svilupparle e potenziarle.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 1.0	**Livelli di competenza DigComp 2.2**	**Complessità del compito**	**Autonomia**
Cl. 1^ - BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida, se necessario
Cl. 2^ - INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a
Cl. 3^- INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni.

TRAGUARDI DI COMPETENZA IN USCITA DALLA SCUOLA SECONDARIA

Area 1	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
	DESCRITTORE DI COMPETENZA L'alunno è in grado di: ● operare ricerche mirate alle proprie necessità di approfondimento, utilizzando strategie appropriate; ● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie; ● organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, …)
Area 2	**COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA L'alunno è in grado di: ● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto o scopo; ● Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi, applicando correttamente le procedure; ● Rispettare le regole della comunicazione in ambienti digitali (netiquette).
Area 3	**COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA L'alunno è in grado di: ● selezionare risorse o altri materiali appropriati in base all'obiettivo da raggiungere; ● riconoscere/individuare lo strumento digitale più efficace (programmi, piattaforme, web app, …) in relazione al compito da svolgere; ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e/o in modalità collaborativa; ● rispettare le regole di copyright; ● utilizzare linguaggi di programmazione.
Area 4	**SICUREZZA**
	DESCRITTORE DI COMPETENZA L'alunno è in grado di: ● avere cura e rispetto degli strumenti digitali propri e di quelli altrui; ● trarre vantaggi dagli ambienti digitali e evitarne i rischi; ● adottare modi adeguati per proteggere i propri dati personali e la privacy; ● riconoscere i rischi legati alla salute fisica e psicologica connessi all'utilizzo delle tecnologie digitali; ● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ● mettere in atto comportamenti finalizzati al rispetto e alla protezione dell'ambiente.

Area 5	RISOLVERE PROBLEMI
	DESCRITTORE DI COMPETENZA L'alunno/a in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali (computer, tablet, LIM); ● identificare adeguate soluzioni per risolvere problemi sia tecnici sia didattici; ● usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; ● si approccia in modo responsabile all'utilizzo dell'AI; ● individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività; ● riconoscere i propri punti di debolezza in materia di competenze digitali e adoperarsi per svilupparle e potenziarle.