

We prepare for

Cambridge

English Qualifications
2025-2026



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"DE FILIPPO - DE RUGGIERO"**

Via Vittorio Veneto - 80031 - Brusciano (NA) – Tel./Fax: 081/8862604

E-mail: NAIC8EK00N@istruzione.it – Posta certificata: NAIC8EK00N@pec.istruzione.it

Sito web: <http://www.icdefilippoderuggiero.edu.it/> Cod. Fis.: 92044590633

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Approvato dal Collegio dei docenti con delibera n. 6 del 15/12/2025

Premessa

COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp (QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI) 2.2.

La COMPETENZA DIGITALE fa parte del quadro delle COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE. Si tratta di competenze essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale.

La COMPETENZA DIGITALE, dunque, fa riferimento a TUTTI CAMPI D'ESPERIENZA. e a tutte le DISCIPLINE, ciò sottolinea come tutti i docenti concorrano al raggiungimento di tale competenza.

Il DigComp, in particolare, fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore. Nel quadro di riferimento DIGCOMP la competenza digitale è declinata in 21 competenze specifiche organizzate in 5 aree:



1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. RISOLVERE PROBLEMI: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Per ciascuna delle competenze è possibile operare una lettura per "dimensioni". La struttura del DigiComp si articola in 5 dimensioni:

Dimensione 1: Aree di competenza individuate come facenti parte delle competenze digitali;

Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area,

Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza

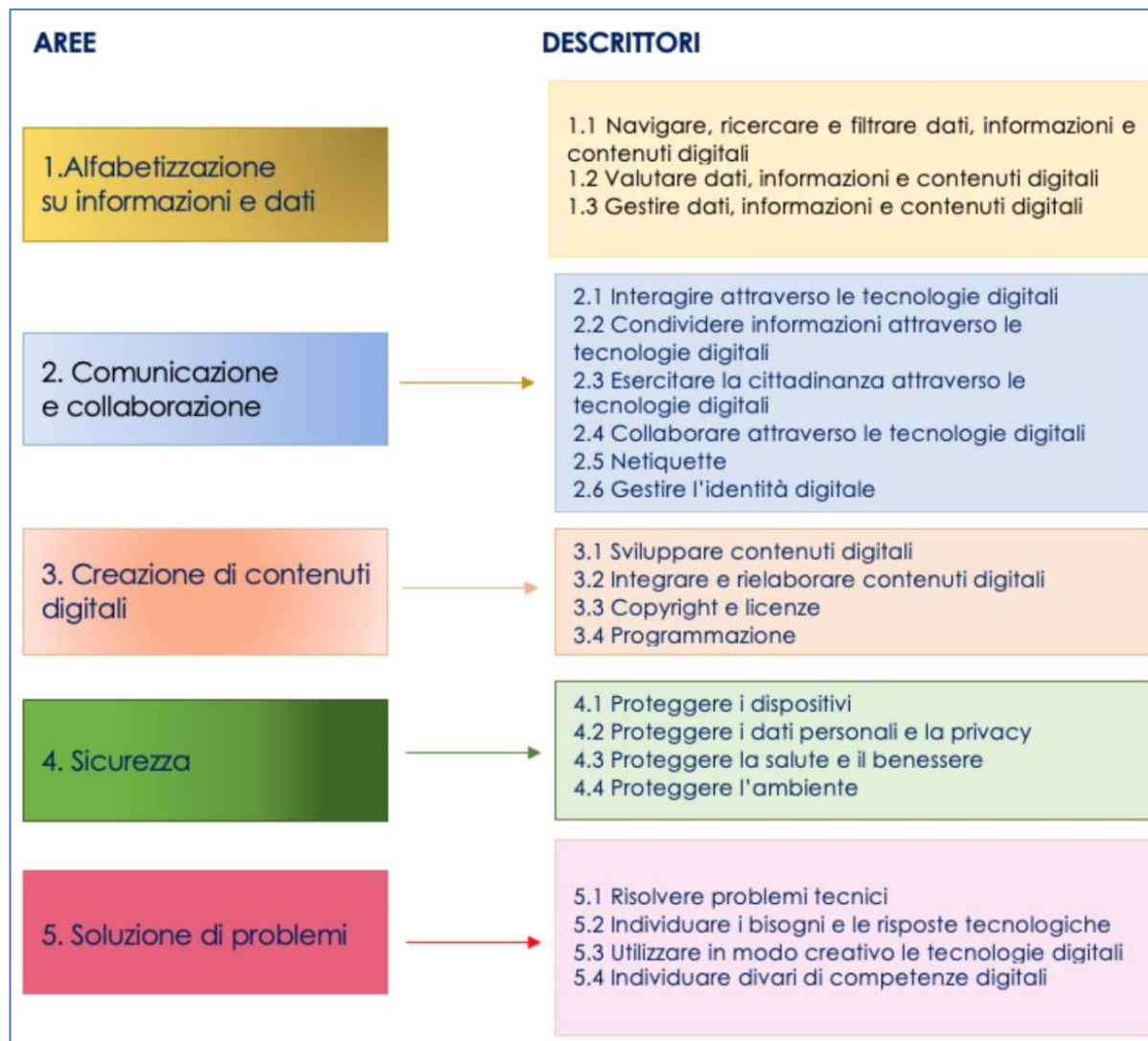
Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza

Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

MODELLO CONCETTUALE DI RIFERIMENTO DEL DigComp:

Il quadro di riferimento delle competenze digitali per i cittadini in modo più dettagliato.

Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici. Le aree 4 e 5 sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali.



La competenza digitale, pur associata, per gli aspetti più tecnici, alla disciplina di Tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale ed è uno strumento utile, sia per valutare le altre competenze chiave che le singole discipline. Il DigComp ha stabilito i livelli di padronanza per osservare e valutare le competenze digitali dei cittadini riportati nella seguente tabella:

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 sistematici, problemi diretti	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	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

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:

“L'alunna/o ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo”

TRAGUARDI FORMATIVI

(Indicazioni Nazionali)

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie
- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- Saper utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
- Saper usare in modo appropriato gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete.
- Saper usare il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni atte allo sviluppo del pensiero computazionale.
- Saper utilizzare un linguaggio grafico-digitale appropriato ai contenuti, argomentando e in coerenza con il messaggio proposto.

CURRICOLO DIGITALE 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 (freccie 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 - 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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI: PRIMA – SECONDA - TERZA

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 problem		
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: 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 di 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 – COSTRUZIONE 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 • È in grado di valutare l'attendibilità e la fonte.		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 co-creazione 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 co-creazione 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 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 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 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, 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
Base	2	Compiti semplici

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 il 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 ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA

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

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI SECONDA E TERZA

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

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 – COSTRUZIONE 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.
- 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;
 - individuare problemi di accessibilità;

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 5 – 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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE

Gli indicatori sono basati sulle 5 aree di competenza digitale del DigComp. Per snellire la Griglia di osservazione e renderla utilizzabile da tutto l'Istituto si è pensato di creare un elenco con i codici da inserire. Sarà cura di ogni insegnante calare l'obiettivo nel proprio percorso progettuale. Nella Rubrica Valutativa sono riportati i livelli di padronanza (D= Iniziale, C= Basilare, B= Intermedio, A=Avanzato) riferiti sempre alle aree del DigComp.

INDICATORI	RUBRICA VALUTATIVA - COMPETENZE CHIAVE EUROPEE TRASVERSALI, COMPETENZE DIGITALI			
	D INIZIALE	C BASILARE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
Area di competenza digitale: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, guidare la loro importanza e lo scopo				
Sa ricercare informazioni in rete	Sa effettuare qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca, se opportunamente guidato dall'insegnante.	Sa accedere all'informazione on line, localizzare le informazioni, salvare e recuperare i contenuti (testo e immagini).	Sa accedere all'informazione on line autonomamente; effettuare ricerche; localizzare e selezionare le informazioni; raccogliere, comprendere in modo critico le informazioni; salvare, organizzare, recuperare informazioni e dati.	Sa accedere all'informazione on line, effettuare ricerche, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online. Valutare in modo critico, manipolare, organizzare informazioni e dati.
Area di competenza digitale: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti				
Sa interagire con le tecnologie	Può interagire con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione se guidato dall'insegnante.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Conosce le fondamentali norme di comportamento che si usano quando si comunica con strumenti digitali. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.	Interagisce con gli altri utilizzando molteplici mezzi digitali; condivide informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in gruppo. È consapevole dei rischi e benefici relativi all'identità digitale.	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni. Conosce e applica in maniera responsabile e consapevole i principi dell'etichetta digitale.

Area di competenza digitale: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); interagire rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare, conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e licenze				
Sa creare contenuti multimediali	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) se guidato.	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini). E'capace di modificare/rielaborare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.	Può produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, schemi,). Può editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto. Sa cosa si intende per copyright.	Sa ideare e creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; sa editare contenuti prodotti in prima persona o da altri. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
Area di competenza digitale: SICUREZZA Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.				
Area di competenza digitale: RISOLVERE PROBLEMI Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.				
Sicurezza e problem solving	Conosce le fondamentali misure per proteggere i propri strumenti (password e antivirus); sa che la tecnologia può influenzare la sua salute, se male usata. Sa che cos'è il Cyberbullismo. Partecipa alle produzioni collaborative digitali.	Sa proteggere i propri strumenti ed è consapevole dei rischi in rete e delle minacce; sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe. Se guidato comprende l'impatto positivo e negativo della tecnologia sull'ambiente. Collabora alle produzioni digitali di gruppo.	Sa identificare i siti certificati, proteggere i propri dispositivi e i dati personali. Sa che deve rispettare la privacy altrui. Conosce i rischi legati all'utilizzo della rete e i suoi possibili effetti sull'uomo e sull'ambiente. Partecipa e collabora in modo autonomo alle produzioni digitali.	Sa proteggere i propri strumenti e i propri dati personali; è consapevole dei rischi in rete e delle minacce, del Cyberbullismo e del rispetto della privacy. È consapevole dei rischi fisici e psicologici che un uso prolungato/errato dei mezzi digitali può provocare. Partecipa, collabora e utilizza in modo autonomo e responsabile gli strumenti digitali.