



ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "DE PANFILIS - DI ROCCO"

Scuola dell'INFANZIA –PRIMARIA –SECONDARIA I GRADO –SECONDARIA II GRADO (IPSSOA)

S.S. 17 km 138.100 - 67037 Roccaraso (AQ)

Tel: +39 0864 63259 -Email: aqrh010008@istruzione.it - PEC: aqrh010008@pec.istruzione.it

Cod. Meccanografico AQRH010008 e C.F. 82000990661

CURRICOLO DIGITALE

a.s. 2022/2023

a cura del Team Innovazione Digitale

Delibera n. 2 del C.D. del 20/01/2023

La competenza digitale

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione **2018**), la **competenza digitale** viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.

Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017**).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce **trasversalmente** e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un **curricolo verticale**.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp del 2013, DigComp 2.0 del 2016, DigComp 2.1 del 2017 e DigComp 2.2 del 2022)**.

È a questo documento, e alle successive edizioni implementate, che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale del nostro Istituto.

SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI FORMATIVI al termine della SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE

L'alunno/a:

- Conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni.
- Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse.
- Utilizza le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni guidato dall'insegnante.
- Utilizza il pc per visionare immagini. documentari, testi multimediali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO / MICROABILITA'

INFANZIA

- Muovere il mouse e utilizzare il touch screen con il dito e/o la penna digitale.
- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e/o digital board e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio, il touch pad.
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet e/o digital board.
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica, anche virtuale (es.: scrivere il proprio nome).
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.
- Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).
- Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle).
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e/o tablet e/o digital board.

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI FORMATIVI al termine della SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
<p>1. INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</p> <p>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>
<p>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</p>	<p>Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.</p>
<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Sviluppare contenuti digitali</p>	<p>Crea contenuti in semplici formati digitali.</p>
<p>4. SICUREZZA</p> <p>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</p>	<p>Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</p>
<p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
AREE DI COMPETENZA	PRIMARIA
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la LIM / Digital Board come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. - Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante. - Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire tramite chat ed email. - Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante. - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante. - Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. - Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante. - Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni

	<p>possibili.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.
PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding.

LIVELLI DI PADRONANZA				
Area di Competenza	1 INIZIALE	2 BASE	3 INTERMEDIO	4 AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<p>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</p> <p>Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p>	<p>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <p>Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p>	<p>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <p>Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.</p>	<p>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <p>Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.</p>

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti.	Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali.	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.	Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.
SICUREZZA	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica, quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica, quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano le tecnologie digitali.
PROBLEM SOLVING	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI FORMATIVI al termine della SCUOLA SECONDARIA I GRADO	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE	
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	L'alunno: ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale	L'alunno: utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti; cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Sviluppare contenuti digitali	L'alunno: crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
SICUREZZA Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente	L'alunno: riconosce i principali rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico delle più comuni tecnologie digitali e le utilizza con consapevolezza. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	L'alunno: usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
AREE DI COMPETENZA	SECONDARIA I GRADO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer e device personali come supporto all'apprendimento in modo consapevole. - Ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. - Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. - Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Classroom, Google meet, Cloud, Google Drive, ecc.). - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. - Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. - Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, Pages, Publisher, ecc.). - Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso

	<p>gli strumenti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Illustrator, ecc.). - Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, Scratch, siti web, ecc.).
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (dipendenza patologica, furto identità, privacy, cyberbullismo, diritto all'oblio ecc.). - Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.

LIVELLI DI PADRONANZA				
Area di Competenza	1 INIZIALE	2 BASE	3 INTERMEDIO	4 AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	In modo guidato, l'alunno è in grado di: Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli	In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di: Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	In modo autonomo, l'alunno è in grado di: Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.	In modo autonomo, l'alunno è in grado di: Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti	Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.	Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.
	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali;

SICUREZZA	rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali	modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali
PROBLEM SOLVING	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni.

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine del **primo biennio** della scuola secondaria di secondo grado, si possono associare le abilità operative dello studente ad un livello Base del Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini - DigComp 2.2.

Area di Competenza	Competenze specifiche
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione 1.2 Valutare l'informazione 1.3 Archiviare e rintracciare l'informazione</p>	<p>individuare i propri fabbisogni informativi e trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; identificare semplici strategie di ricerca personali; rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali; individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato;</p>
<p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Possedere competenze di Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line</p>	<p>scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, e identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto; riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione; individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale; scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico e distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. individuare un'identità digitale, descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online, riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</p>
<p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti</p>	<p>individuare modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici, scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali</p>

<p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti</p> <p>3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright</p> <p>3.4 Competenze di programmazione</p>	<p>semplici.</p> <p>scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</p> <p>individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti</p> <p>elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>
<p>Sicurezza</p> <p>4.1 Proteggere i devices</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali</p> <p>4.3 Proteggere la propria salute</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali;</p> <p>distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali e seguire semplici misure di sicurezza;</p> <p>individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy;</p> <p>scegliere semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali;</p> <p>individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni;</p> <p>individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali;</p> <p>distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</p> <p>scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</p> <p>individuare semplici tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale;</p> <p>riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo;</p>
<p>Risolvere problemi</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo</p> <p>5.4 Identificare gaps nelle competenze digitali</p>	<p>individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali, identificando semplici soluzioni per risolverli;</p> <p>individuare esigenze e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</p> <p>scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali;</p> <p>individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;</p> <p>seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali;</p> <p>riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali;</p> <p>individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale;</p>

La tabella riporta un livello Base 2 della DigComp 2.2

Al termine del **secondo biennio** della scuola secondaria di secondo grado, si possono associare le abilità operative dello studente ad un livello Intermedio del Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini - DigComp 2.2.

Area di Competenza	Competenze specifiche
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione 1.2 Valutare l'informazione 1.3 Archiviare e rintracciare l'informazione</p>	<p>illustrare fabbisogni informativi, organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, organizzare strategie di ricerca personali. eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali, eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali. organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati. organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato.</p>
<p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Possedere competenze di Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line</p>	<p>scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto; utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali; spiegare le prassi di riferimento e attribuzione; scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita social; scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi; discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; discutere strategie di comunicazione adattate a un pubblico e le differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali; illustrare una varietà di identità digitali specifiche; discutere modi specifici di proteggere la mia reputazione online; gestire i dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali;</p>
<p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright 3.4 Competenze di programmazione</p>	<p>individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati; esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali; discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti;</p>

	<p>elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico;</p>
<p>Sicurezza</p> <p>4.1 Proteggere i devices 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Proteggere la propria salute 4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>organizzare modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali, distinguendo i rischi e le minacce negli ambienti digitali; scegliere le misure di sicurezza, spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy; discutere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni; indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali; spiegare modalità per evitare minacce alla propria salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia; scegliere modalità per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali; discutere delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione; discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo;</p>
<p>Risolvere problemi</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo 5.4 Identificare gaps nelle competenze digitali</p>	<p>valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi e applicare diverse soluzioni a questi problemi. spiegare esigenze, scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali; discutere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali; indicare come supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali; indicare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale;</p>

La tabella riporta un livello Intermedio 4 della DigComp 2.2

Al termine del **quinto anno** della scuola secondaria di secondo grado, si possono associare le abilità operative dello studente ad un livello Avanzato del Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini - DigComp 2.2.

Area di Competenza	Competenze specifiche
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione 1.2 Valutare l'informazione 1.3 Archiviare e rintracciare l'informazione</p>	<p>valutare fabbisogno informativo; adeguare la propria strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; variare le strategie di ricerca personali; valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti, dei dati, le informazioni e i contenuti digitali; adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno; adeguare i contenuti e dati affinché vengano organizzati ed elaborati nell'ambiente strutturato più adatto;</p>
<p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Possedere competenze di Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line</p>	<p>adeguare una varietà di tecnologie digitali per l'interazione più appropriata, e i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto; valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti; adattare il proprio ruolo di intermediario; variare l'uso delle pratiche di riferimento e attribuzione più appropriate; variare l'utilizzo dei servizi digitali più opportuni per partecipare alla vita sociale; variare l'utilizzo delle tecnologie digitali più adeguate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale; variare l'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie digitali più appropriati per i processi collaborativi; scegliere gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per co-costruire e co-creare dati, risorse e know-how; adattare le norme comportamentali e il know-how più appropriati per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; adattare le strategie di comunicazione più appropriate negli ambienti digitali a un pubblico e applicare differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali; distinguere molteplici identità digitali; spiegare le modalità più appropriate per tutelare la propria reputazione; cambiare i dati prodotti attraverso vari strumenti, ambienti o servizi digitali;</p>
<p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti</p>	<p>modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati; adattare l'espressione di sé stessi attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni;</p>

<p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright 3.4 Competenze di programmazione</p>	<p>valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali; scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e le licenze a dati, informazioni digitali e contenuti; stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere compiti specifici;</p>
<p>Sicurezza</p> <p>4.1 Proteggere i devices 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Proteggere la propria salute 4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>scegliere la protezione più adeguata per dispositivi e contenuti digitali e distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali; scegliere le misure di sicurezza più appropriate; individuare le modalità più opportune per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy; scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni; valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali; distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; adattare le modalità più appropriate per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali; variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo;</p>
<p>Risolvere problemi</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo 5.4 Identificare gaps nelle competenze digitali</p>	<p>valutare i problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli con le soluzioni più adeguate; valutare le esigenze e scegliere gli strumenti digitali più appropriati e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; decidere le modalità più appropriate per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali; decidere quali sono le modalità più appropriate per migliorare o aggiornare i fabbisogni di competenze digitali di ciascuno; valutare lo sviluppo delle competenze digitali altrui e scegliere le opportunità più appropriate per la crescita personale e per rimanere al passo con i nuovi sviluppi.</p>

La tabella riporta un livello avanzato 6 della DigComp 2.2

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Gli obiettivi sotto riportati fungono da esempio didattico-operativo non esaustivo per cui si rimanda ai docenti dei singoli consigli di classe un approfondimento.

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazione e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazione e contenuti digital</p>	<p>Effettuare ricerche tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità; Individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione nei suddetti siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno. Selezionare dati attraverso la navigazione crossmediale; Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte, confrontando le informazioni provenienti da fonti differenti per valutare l'attendibilità e selezionare adeguatamente la fonte principale di riferimento; riconoscere eventuali fake news; Creare bibliografie e sitografie attendibili; Individuare app per diversi dispositivi al fine di organizzare e archiviare link relativi a siti web, ai blog e ai database digitali relativi a un argomento specifico dei riferimenti bibliografici e utilizzarli per recuperarli all'occorrenza per una relazione;</p>
<p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line</p>	<p>Agire correttamente in ambienti di apprendimento virtuali (Registro elettronico, e piattaforme didattiche, ad esempio Classroom, caricare compiti nelle classi virtuali, scrivere in maniera collaborativa in Cloud etc); Risolvere problemi connessi alla gestione di account (in ambito didattico e non). Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali più appropriati al contesto di riferimento (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale); Verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto letto e scritto; Affrontare problematiche mentre svolgono attività assegnate, come problemi inattesi nella condivisione dei dati e dei contenuti; Rispettare i diritti d'autore sul materiale che si riproduce; Rispettare regole di comportamento condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola; Guidare i compagni di classe riguardo a ciò che costituisce un comportamento digitale appropriato quando si lavora con altri in una piattaforma digitale;</p>
<p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright 3.4 Competenze di programmazione</p>	<p>Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati (testuali, audio, video) per crearne di nuovi e originali; Individuare e utilizzare gli strumenti digitali del libro di testo; Utilizzare risorse con licenza Royalty-free da integrare all'interno di contenuti digitali propri;</p>
<p>Sicurezza</p> <p>4.1 Proteggere i devices 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Proteggere la propria salute 4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze; Condividere dati selezionando i contenuti più appropriati al contesto; Controllare la diffusione dei dati personali; Distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola e non, per evitare che la privacy personale e quella dei compagni di classe venga danneggiata; Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche;</p>

	<p>Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche;</p> <p>Rispettare i testi regolativi sulla sicurezza sul web;</p>
<p>Risolvere problemi</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo</p> <p>5.4 Identificare divari di competenze digitali</p>	<p>Valutare il bisogno ed agire in modo efficace per migliorare le competenze digitali, ricercando informazioni e contenuti e gestendo link specifici o navigando liberamente su internet anche per la risoluzione di problemi tecnici;</p> <p>Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità utilizzando risorse open;</p> <p>Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico;</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Area di Competenza 5	BASE Livello 2 di DigComp 2.2 Con supporto laddove necessario sono in grado di:	INTERMEDIO Livello 4 di DigComp 2.2 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	AVANZATO Livello 6 di DigComp 2.2 Secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:
1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazione e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazione e contenuti digitali	individuare i propri fabbisogni informativi e trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; identificare semplici strategie di ricerca personali; rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali; individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato;	illustrare fabbisogni informativi, organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, organizzare strategie di ricerca personali. eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali, eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali. organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati. organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato.	valutare fabbisogno informativo; adeguare la propria strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; variare le strategie di ricerca personali; valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti, dei dati, le informazioni e i contenuti digitali; adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno; adeguare i contenuti e dati affinché vengano organizzati ed elaborati nell'ambiente strutturato più adatto;
2-Comunicazione e collaborazione 2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line	scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, e identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto; riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione; individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita	scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto; utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali; spiegare le prassi di riferimento e attribuzione; scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; discutere tecnologie digitali	adeguare una varietà di tecnologie digitali per l'interazione più appropriata, e i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto; valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti; adattare il proprio ruolo di intermediario; variare l'uso delle pratiche di riferimento e attribuzione più appropriate; variare l'utilizzo dei servizi digitali più opportuni per partecipare alla vita sociale; variare l'utilizzo delle tecnologie digitali più adeguate per potenziare le

	<p>sociale; scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico e distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. individuare un'identità digitale, descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online, riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</p>	<p>appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita social; scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi; discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; discutere strategie di comunicazione adattate a un pubblico e le differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali; illustrare una varietà di identità digitali specifiche; discutere modi specifici di proteggere la mia reputazione online; gestire i dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali</p>	<p>proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale; variare l'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie digitali più appropriati per i processi collaborativi; scegliere gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per co-costruire e co-creare dati, risorse e know-how; adattare le norme comportamentali e il know-how più appropriati per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; adattare le strategie di comunicazione più appropriate negli ambienti digitali a un pubblico e applicare differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali; distinguere molteplici identità digitali; spiegare le modalità più appropriate per tutelare la propria reputazione; cambiare i dati prodotti attraverso vari strumenti, ambienti o servizi digitali;</p>
<p>3-Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright 3.4 Competenze di programmazione</p>	<p>individuare modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici, scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici. scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati; esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali; discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti; elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico;</p>	<p>modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati; adattare l'espressione di sé stessi attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni; valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali; scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e le licenze a dati, informazioni digitali e contenuti; stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere compiti specifici;</p>

<p>4-Sicurezza 4.1 Proteggere i devices 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Proteggere la propria salute 4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali e seguire semplici misure di sicurezza; individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; scegliere semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni; individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; individuare semplici tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale; riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo;</p>	<p>organizzare modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali, distinguendo i rischi e le minacce negli ambienti digitali; scegliere le misure di sicurezza, spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy; discutere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni; indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali; spiegare modalità per evitare minacce alla propria salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia; scegliere modalità per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali; discutere delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione; discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo;</p>	<p>scegliere la protezione più adeguata per dispositivi e contenuti digitali e distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali; scegliere le misure di sicurezza più appropriate; individuare le modalità più opportune per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy; scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni; valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali; distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; adattare le modalità più appropriate per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali; variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo;</p>
<p>5-Risolvere problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo 5.4 Identificare divari di competenze digitali</p>	<p>individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali, identificando semplici soluzioni per risolverli; individuare esigenze e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; scegliere semplici modalità</p>	<p>valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi e applicare diverse soluzioni a questi problemi. spiegare esigenze, scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze</p>	<p>valutare i problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli con le soluzioni più adeguate; valutare le esigenze e scegliere gli strumenti digitali più appropriati e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; decidere le modalità più appropriate per adattare e</p>

	<p>per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali; riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali; individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale;</p>	<p>personali; distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali; discutere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali; indicare come supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali; indicare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale;</p>	<p>personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali; decidere quali sono le modalità più appropriate per migliorare o aggiornare i fabbisogni di competenze digitali di ciascuno; valutare lo sviluppo delle competenze digitali altrui e scegliere le opportunità più appropriate per la crescita personale e per rimanere al passo con i nuovi sviluppi.</p>
--	---	--	---

Le presenti tabelle non possono essere esaustive di tutti i livelli di padronanza nelle loro declinazioni, per cui si rimanda alla consultazione dei documenti di riferimento:

DigComp 2.1 - Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini (2017)

<< <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281> >>

DigComp 2.2 - Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini (2022)

<<<https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/50c53c01-abeb-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en>>>