



Curricolo Digitale di Istituto

Elaborato a partire da

“Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini” –
DigComp2.2

Approvato dal Collegio Docenti del

Sommario

Premessa	3
Traguardi delle competenze digitali	4
Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – Scuola dell’infanzia	6
Raccordi Scuola dell’Infanzia– Scuola Primaria	7
Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – Scuola Primaria	8
Raccordi Scuola Primaria – Secondaria	10
Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – Scuola Secondaria	11
Rubrica di valutazione – Livelli di Valutazione con indicatori esplicativi	14

Premessa

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 curriculum 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 2.2). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE DIGITALI

I traguardi di competenza al termine della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria e per la conclusione del Primo Ciclo sono stati elaborati a partire dalle cinque aree e dai 21 indicatori che compongono il framework europeo DigComp 2.2.



Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

Area delle competenze 4: Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Protecting the environment

Area delle competenze 5: Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

AREA DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DIGCOMP 2.2	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA
		<i>Il bambino:</i>	<i>L'alunno:</i>	<i>L'alunno:</i>
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	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	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Sperimenta forme diverse di comunicazione attraverso tecnologie digitali e nuovi media.	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.	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	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Con l'aiuto dell'insegnante, realizza semplici artefatti per mezzo degli strumenti digitali.	Crea contenuti in semplici formati digitali.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment		Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Si avvia al pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici.	Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	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.

Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA DELL’INFANZIA

AREA DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DIGCOMP	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	Abilità/Attività
		<i>Il bambino:</i>		
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Sperimenta forme diverse di comunicazione attraverso le tecnologie digitali (usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, memorizzare, ...)	<ul style="list-style-type: none"> ● Racconta e descrive ciò che vede sugli schermi. ● Rispetta il proprio turno e lo spazio di attività. ● Esegue con diversi device giochi ed esercizi didattici di tipo logico, linguistico, matematico, topologico 	Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall’insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...) Conoscere app di giochi didattici
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Gioca con gli strumenti tecnologici e non con un approccio aperto alla curiosità e all’esplorazione; Utilizza gli strumenti tecnologici come mezzi per l’auto narrazione e lo storytelling;	Con l’aiuto dell’insegnante: crea storie multimediali sperimenta semplici programmi di grafica muove giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali in dotazione	Utilizzare programmi di grafica. Utilizzare Scratch Junior/programmi simili per inventare storie. Utilizzare app specifiche utili per i diversi campi di esperienze
Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Si avvia al pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici.	Sviluppa i concetti topologici. Esegue e inserisce comandi in ordine su indicazione dell’insegnante	Realizzare attività di coding unplugged. Creare semplici manufatti tramite la Pixel Art. Fare esperienza di Coding attraverso l’utilizzo di strumenti unplugged e di robotica educativa in dotazione

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della scuola dell'Infanzia il bambino:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico unplugged e non.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged e la robotica educativa

Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA PRIMARIA

AREA DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DIGCOMP	TRAGUARDI DELLE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Abilità/Attività Classi prime, seconde e terze	Abilità/Attività – Classi quarte e quinte
		<i>L'alunno:</i>			
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Conoscere le parti principali dei device in uso 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.	Conoscere le parti dei device in uso. Riconoscere le icone. Accedere alla rete per ricercare immagini o semplici informazioni con l'aiuto del docente. Saper usare i libri di testo digitali con l'aiuto del docente.	Accedere alla rete per attività guidata di selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte. Memorizzare le informazioni trovate e organizzarle in file e cartelle. Saper usare autonomamente i libri di testo digitali
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.	Utilizzare dispositivi digitali (tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali. Scaricare contenuti digitali Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.	Utilizzare software didattici. Utilizzare, con guida, le piattaforme digitali usate dall'Istituto	Accedere alla rete per attività di ricerca in gruppo, guidata dall'insegnante, a partire da una lista di siti consigliati. Conoscere e utilizzare le regole di comunicazione in rete (netiquette) Utilizzare, autonomamente, le piattaforme digitali usate dall'Istituto

AREA DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DIGCOMP	TRAGUARDI DELLE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Abilità/Attività Classi prime, seconde e terze	Abilità/Attività – Classi quarte e quinte
		<i>L'alunno:</i>			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Crea contenuti in semplici formati digitali.	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.	Utilizzare le principali funzioni di un editor di testo (creare un nuovo documento, digitare, salvare il documento) con l'aiuto del docente. Utilizzare un programma di grafica (fare e colorare un disegno)	Scrivere e formattare testi in modo semplice; inserire tabelle e immagini in un documento Utilizzare strumenti di presentazione Conoscere il foglio di calcolo (classi quinte)
Sicurezza	4.1 Proteggere i Dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment	Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili. Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.	Posizionarsi correttamente valutando la distanza dal monitor, la postura, la luminosità	Essere consapevoli che non si devono mai rivelare informazioni private online. Essere consapevoli che l'eccessivo utilizzo della tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute.
Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	Eseguire attività di coding unplugged, utilizzare robot educativi che permettono di sperimentare in modo semplice concetti di coding. Primi approcci ad attività di coding on line.	Saper accedere a piattaforme di coding on line e utilizzare i vari programmi per sviluppare il pensiero computazionale.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA– SCUOLA SECONDARIA

Al termine della scuola Primaria l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare semplici software di vario tipo.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Conosce fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Costruisce semplici presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali.
- Accede a Internet e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare informazioni.
- Conosce i principi base del coding.
- Riconosce alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA SECONDARIA

AREA DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DIGCOMP	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	Abilità/Attività – Classi prime, seconde e terze
		<i>L'alunno:</i>		
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ricerca e seleziona dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali che è in grado di analizzare criticamente.	Utilizzare le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività. 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. Convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione, inclusi i servizi in Cloud (Box, Dropbox, Drive)	Accedere alla rete per attività di ricerca individuale o di gruppo, a partire da una lista di siti consigliati o da un argomento dato. Selezionare dalla rete le informazioni in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte. Paragonare fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni. Memorizzazione delle informazioni trovate; organizzare in file e cartelle, anche all'interno di Drive di Google Workspace.
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	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.	Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali a disposizione. 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 (PowerPoint, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.	Saper muoversi all'interno delle varie applicazioni (documenti, fogli e presentazioni) per creare documenti digitali. Utilizzare le piattaforme a disposizione per la condivisione di materiale e la creazione di contenuti in collaborazione (anche a distanza). Conoscere e utilizzare le regole di comunicazione in Rete (netiquette). Utilizzare, sotto la supervisione dell'insegnante, gli strumenti di realtà aumentata.

AREA DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DIGCOMP	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	Abilità/Attività – Classi prime, seconde e terze
		<i>L'alunno:</i>		
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Realizzare testi con programmi di videoscrittura. Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno. Utilizzare programmi per la modellazione 3D Costruire tabelle di dati, mappe concettuali e grafici Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche (anche interdisciplinari), inserendo testo, immagini, audio e video.	Scrivere e formattare testi con un editor di testo; inserire tabelle e immagini in un documento. Utilizzare strumenti da disegno e di presentazione. Utilizzare programmi per la modellazione 3D Costruire mappe concettuali Utilizzare il foglio di calcolo inserendo formule o funzioni. Creare semplici contenuti in gruppo rielaborando le informazioni trovate online in modo appropriato e creativo attraverso l'uso di strumenti come Power Point, Presentazioni di Google, Prezi, Powtoon etc.... Utilizzare il materiale trovato in internet cercando di comprendere se è protetto e, quindi, citando la fonte.
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore) Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.). Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	Conoscere le regole per la protezione della propria privacy in rete. Saper identificare siti web o messaggi di posta elettronica che possono contenere virus o truffe. Essere consapevoli che l'eccessivo utilizzo della tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute e può causare dipendenza
Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Usa e seleziona 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.	Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e/o utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi	Saper scegliere il software più adatto alle esigenze del lavoro (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante) Saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni) Risolvere problemi utilizzando software specifici.

Rubrica di valutazione – LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI						
CERTIFICAZIONE PRIMARIA	CERTIFICAZIONE PRIMO CICLO	AREA DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
COMPETENZA DIGITALE DM 14/2024			<i>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</i>	<i>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</i>	<i>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</i>	<i>In modo autonomo e propositivo, l'alunno è in grado di:</i>
Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Alfabetizzazione su informazioni e dati	Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	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.	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.
		Sicurezza	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano 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 tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano 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 tecnologie digitali.
		Risolvere problemi	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.

