



Il presente documento, redatto nel corso dell'anno scolastico 2023-2024, vuole essere uno strumento di lavoro, aperto alla discussione e alla sperimentazione. 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.

La competenza digitale

La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE fornisce una definizione di competenza digitale basata sul framework DigComp 2.1, secondo cui essa 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.* La competenza digitale è multidimensionale, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura *cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico- procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale.*

 CURRICOLO COMPETENZE CHIAVE (RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018) relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 				
Competenze chiave 2018	Definizioni	Conoscenze	Abilità	Atteggiamenti
Competenza digitale	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compresa la cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.	Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.	Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Essere capaci di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.	Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

Le competenze digitali sono declinate secondo i **cinque nuclei fondanti** del quadro di riferimento **DIGCOMP** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):



5 Aree di competenza

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

2. Comunicazione e collaborazione

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali
 - Netiquette
 - Gestire l'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Copyright e licenze
- Programmazione

5. Risolvere problemi

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

4. Sicurezza

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

Framework DigComp 2.1

(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)

Area 1: "Alfabetizzazione e dati"	Competenze	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	livello (1)
Essa è relativa alla capacità di cercare, selezionare, valutare e riprocessare le informazioni in Rete.	1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; Accede ad essi e naviga al loro interno; Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; Accede ad essi e naviga al loro interno; Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.	
	2. Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali		Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	
			Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	
	3. Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori, Materiale pornografico e pedo-pornografico etc.).		Riconosce e sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Riconosce e sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	

(1) Livello

Indicatori esplicativi

A – Avanzato

L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio

L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base

L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D – Iniziale

L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA PRIMARIA (Classi quarte e quinte)		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
Area 1: Alfabetizzazione e dati	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere browser e motori di ricerca; Conoscere i vari formati di immagini; Conoscere le enciclopedie multimediali	Saper navigare e orientarsi per ricercare, filtrare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere browser e motori di ricerca; conoscere i vari formati di immagini; Conoscere le enciclopedie multimediali	Saper navigare e orientarsi per ricercare, filtrare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali	Browser (Chrome, Firefox, Edge, Safari, ...) Motori di ricerca: Google, Mozilla,..)
2. Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere i principali siti di organizzazioni italiane, comunitarie o internazionali; Conoscere cos'è un dominio; Conoscere il sito della scuola e la sua articolazione	Saper riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete; Saper navigare nel sito della scuola per individuare le categorie di informazioni; Riconoscere fake news	Conoscere i principali siti di organizzazioni italiane, comunitarie o internazionali; Conosce cos'è un dominio; Conoscere il sito della scuola e la sua articolazione; Comprendere il livello di credibilità di comuni fonti di dati; Conoscere i principali siti di fake news	Saper riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete; Saper navigare nel sito della scuola per individuare le categorie di informazioni; Analizzare, interpretare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali; Riconoscere fake news	Siti gov.it Siti edu Siti org Nomenclatura di un sito e principali servizi di accesso a un dominio; Procedura di registrazione e login Fake news e bufale
	Conoscere la <i>directory</i> per creare archivi digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Conoscere la <i>directory</i> per creare archivi digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato; Mantenere i materiali e le risorse organizzati nelle aule virtuali; Saper utilizzare Google drive per archiviare dati	Lavori del corso di Classroom Archivi Edmodo Bacheca e documenti condivisi di Argo Didup Google Drive di Gsuite Sito Web della scuola
3. Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori, materiale pornografico e pedo-pornografico etc.).	Riconosce contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Riconosce contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	I SUPERERRORI di GENERAZIONI CONNESSE Le armi segrete per sconfiggere i supererrori del Web

Framework DigComp 2.1
(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)

Area 2. Comunicazione e collaborazione	Competenze	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
Quest'area fa riferimento a quelle competenze volte a riconoscere le giuste ed appropriate modalità per comunicare e relazionarsi online	1. Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, (conservare, stampare, condividere, con la supervisione del docente)	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	
	2. Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete		Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.	
	3. Essere buoni "cittadini digitali"		Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.	
	4. Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali		Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.	
	5. Conoscere le "Netiquette", ovvero le norme di comportamento online		Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.	
	6. Saper gestire la propria "identità digitale"		È consapevole della necessità di gestire e proteggere la propria identità digitale.	Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online. Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.	

(1) Livello	Indicatori esplicativi
<i>A – Avanzato</i>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<i>B – Intermedio</i>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<i>C – Base</i>	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
<i>D – Iniziale</i>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA		SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA		
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Contenuti
1. Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Conoscere semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini (con la supervisione del docente)	Utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini (con la supervisione del docente)	Conoscere diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola	Utilizzare diverse tecnologie e digitali tra quelle proposte dalla scuola	Conoscere diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola Individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali e utilizzare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	Tablet, Pc, Lim Smartphone Piattaforme Digitali App e Software per Presentazioni Multimediali Software e Hardware Inclusivi
2. Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete			Conoscere gli strumenti di condivisione degli ambienti utilizzati. Riconoscere correttamente e le fonti.	Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Citare correttamente le fonti.	Individuare, riconoscere e citare correttamente e le fonti	Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Individuare e citare correttamente e le fonti e attribuire la paternità agli autori dei contenuti, in riferimento ai tipi di licenza	Wikispace Blog Internet Chat - forum bacheche virtuali Classe virtuale Google apps for education Google classroom Social Privacy e diritti d'autore Creative Commons
3. Essere buoni "cittadini digitali"			Conoscere i servizi digitali offerti dalla scuola. Conoscere pratiche di cittadinanza attiva	Partecipare alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare	Conosce i servizi digitali offerti dalla scuola. Conosce pratiche di cittadinanza attiva	Partecipare al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per	Editoria Scolastica News Paper Game Blog di scrittura creativa Etwinning Safer Internet Day DAD area

				pratiche di cittadinanza attiva.		esercitare la cittadinanza attiva.	documentazione Esperienze di partecipazione a progetti elaborati multimediali o in modalità sincrona CCR ragazzi
4. Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali			Conoscere strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Costruire risorse didattiche collaborative	Conoscere strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Costruire risorse e conoscenze collaborando attraverso le tecnologie.	Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa e creativa sul sito, sul blog) Bacheche collaborative Mappe collaborative Pubblicazione contenuti in wiki Documentazione in rete Scambio Gruppi, forum e comunità di pratiche Classroom e Drive per condividere elaborati a più mani Esperienze di partecipazione a progetti elaborati multimediali a più mani o in modalità sincrona
5. Conoscere le "Netiquette", ovvero le norme di comportamento online			Conoscere il concetto di Netiquette		Applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adattare le modalità comunicative		La Netiquette attraverso i kit didattici di Generazioni Connesse Hate speech e linguaggio sui social Parole ostili Visione e

					ve al destinatari o.		discussione materiali campagne online Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
6. Saper gestire la propria "identità digitale"			Conoscere il concetto di identità digitale conosce il valore di conservare i propri identificativ i degli account personali (user, password)	Gestire e proteg gere la propria identità digitale	Conoscere il concetto di identità digitale gestire le user e le password, come e quando differenziarle per mantenere un buon livello di sicurezza.	Costruire e gestire una o più identità digitali. Protegger e la propria reputazion e online.	Identità digitale Autenticazione Autorizzazione Controllo di accesso Riservatezza o "confidenzialità" Integrità dei dati 'Multidentità' e questioni etiche Identità virtuale Identità reale Id e password Avatar Art. 167 del codice della legge sulla Privacy furto d"identità Web reputation

Framework DigComp 2.1 (Competenze di cittadinanza digitale, 2017)					
Area 3: "Creazione di contenuti digitali"	Competenze	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
Quest'area fa riferimento alle capacità di "valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali" (cfr. DigComp 2.1.).	1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali		Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	

	2. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti digitali All'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti		Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.	
	3. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		Comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	Comprende come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.	
	4. Programmare	Progetta e sviluppa semplici sequenze di istruzioni al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	

(1) Livello

Indicatori esplicativi

A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA INFANZIA		SCUOLA PRIMARIA Classi quarte e quinte		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
Area 3: "Creazione di contenuti digitali"	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali			Conoscere le funzioni di alcune app per creare ipertesti e semplici contenuti multimediali	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazioni e testi a immagini e video)	Conoscere le funzioni di alcune app per creare ipertesti e contenuti multimediali	Creare e sviluppare contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Digital Story Storytelling Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) Presentazioni e mappe multimediali Learn object multimediali Filmati Ebook Musica digitale
2. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti			Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti (riassunti, mappe, didascalie, loghi, foto, app di trasformazione e collage di immagini, ecc..)	Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative	Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti (riassunti, mappe, didascalie, loghi, foto, app di trasformazione e collage di immagini, ecc..)	Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative nuove, originali e rilevanti.	Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte Infografiche Fotoritocco Brochure manifesti Wordart con parole chiave
3. Capire come il copyright e le licenze si	Capire come il copyright e		Conoscere i concetti di copyright e	Comprendere le regole basilari del	Conoscere i concetti di copyright e	Comprendere come le regole del	Copyright e Licenze

applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.	le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		le licenze	diritto d'autore nel dominio digitale. Ricercare materiale creativo common attraverso adeguati filtri di ricerca	le licenze	diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali. Ricercare materiale creativo common attraverso adeguati filtri di ricerca	Plagio Citare le fonti Libertà di stampa Contenuti educativi aperti Manipolazione delle fonti e fake news
4. Programmare	Programmare	Eseguire o progettare per far eseguire semplici istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo	Conoscere i principi base del coding e della robotica	Eseguire e progettare algoritmi al fine di risolvere problemi	Conoscere i principi base del coding e della robotica	Progettare e sviluppare algoritmi al fine di risolvere problemi come mezzo di espressione personale.	Pensiero Computazionale e Coding Percorsi tecnologici e unplugged Codyway Pixel art Cody e Roby Scratch e Scratch jr Robotica educativa App per coding

Framework DigComp 2.1
(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)

Area 4: "Sicurezza"	Competenze	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
Quest'area è parte di una dimensione più generale definita come "benessere digitale" che include la necessità di salvaguardare i propri dati personali e rispettare le regole nel trattare i dati altrui.	1. Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy	Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali	Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.	
	2. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti	Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali misure al riguardo.	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo sé stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.	
	3. Proteggere la salute e il benessere	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole 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.	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.	
	4. Proteggere l'ambiente	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	

(1) Livello Indicatori esplicativi

A – Avanzato L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D – Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
Area 4: "Sicurezza"	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
1. Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;	Conoscere semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; Distinguere semplici rischi e minacce in ambienti digitali; Identificare semplici modi per considerare gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.	Applicare semplici misure di sicurezza e protezione negli ambienti digitali	Conoscere i principali modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; Distinguere i rischi e minacce in ambienti digitali; Identificare gli aspetti fondamentali legati all'affidabilità e alla privacy.	Applicare fondamentali misure di sicurezza e protezione negli ambienti digitali	Protezione personale Parental control Controllo e pulizia della cronologia La password L'antivirus Il backup La crittografia La pseudonimizzazione e l'impronta digitale
2. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti		Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali, misure al riguardo.	Conoscere i propri diritti in termini di privacy e sicurezza; Conosce l'importanza dei dati personali e il concetto di privacy, anche nella condivisione di dati; Conosce i regolamenti e le linee guida in uso nella scuola	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; Saper utilizzare e condividere dati personali proteggendo sé stesso e gli altri; Comprendere che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.	Progetto Generazioni Connesse cyberbullismo, Dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... Visione e discussione materiali Campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni Lettura e discussione di libri e pubblicazioni Legge sulla privacy Violazioni e sanzioni GDPR

3. Protezione della salute e del benessere	Conosce il fenomeno del cyberbullismo, l'incitazione all'odio e le dipendenze da gioco online e sa come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet.	Attivarsi in forma semplice per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali; Denunciare in modo opportuno casi di cyberbullismo o minacce al proprio benessere psicofisico.	Conosce il fenomeno del cyberbullismo, l'incitazione all'odio e le dipendenze da gioco online; Saper come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet.	Attivarsi per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali; Denunciare in modo opportuno casi di cyberbullismo o minacce al proprio benessere psicofisico.	School box del cyberbullismo Legge sul cyber bullismo Il referente per il cyberbullismo I regolamenti d'istituto Polizia postale e delle comunicazioni Help line di generazioni connesse, ecc
4. Protezione dell'ambiente	Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ridurre l'impatto ambientale	Conoscere i principali temi di sostenibilità ambientale e le problematiche ad essi legate; Conoscere l'impronta ambientale delle tecnologie digitali.	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ridurre l'impatto ambientale	Percorsi cittadinanza e responsabilità Sostenibilità ambientale Giornata della Terra Impronta ambientale delle tecnologie digitali Internet delle cose

Framework DigComp 2.1 (Competenze di cittadinanza digitale, 2017)				
Area 5. Problem solving	Competenze	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	(Livello (1))
	1. Risolvere problemi tecnici 2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 4. Individuare divari di competenze digitali	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Comprendere quando è necessario migliorare o aggiornare le proprie competenze digitali; Essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; Ricercare occasioni di autoformazione per mantenersi al passo con l'evoluzione digitale.	

(1) Livello Indicatori esplicativi

A – Avanzato L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D – Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
Area 5. Problem Solving	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
1. Risolvere problemi tecnici	Conoscere il funzionamento dei principali dispositivi in uso	Identificare semplici problemi tecnici che possono insorgere utilizzando dispositivi e ambienti digitali, e cercare modi per risolverli	Conoscere il funzionamento dei principali dispositivi in uso e informarsi circa le modalità per risolvere eventuali problemi tecnici	Comprendere quando è necessario migliorare o aggiornare le proprie competenze digitali. Essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze	Principali funzionalità di pc e dispositivi connessi Collegamenti Annullamento di un'azione o un'operazione Recupero di file dal cestino, ecc...) Reset Recupero password

				digitali; Ricerca occasioni di autoformazione per mantenersi al passo con l'evoluzione digitale.	Tutorial autoformativi Impostazioni Eliminazione di dati inutili se la memoria del dispositivo è piena Download dati pesanti
2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso	Identificare i bisogni e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare tali bisogni.	Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso; Conoscere la possibilità di espandere in modo creativo la funzionalità.	Individuare le proprie esigenze di apprendimento; Ricerca risorse idonee per il proprio apprendimento; Scegliere semplici modi per adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base ai bisogni individuali.	Principali funzioni dei programmi del pacchetto office o affini e Gsuite (es. espansioni on line dei libri di testo, video, mappe concettuali...) Modifica di font, lingua dell'interfaccia, profilo, layout...)
3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Conoscere strumenti digitali creativi	Individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti o suggeriti.	Conoscere e scoprire strumenti digitali creativi.	Individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti o suggeriti dall'insegnante o in autoformazione.	Programmi per la personalizzazione creativa (wordart, storyboard, app di videoediting infografiche, piattaforme di coding, ecc)
4. Individuare divari di competenze digitali	Conoscere il divario tra quello che so fare e quello che potrei imparare	Riconoscere in quali aree devo aggiornare o migliorare la mia competenza digitale; Saper cercare aiuto a compagni, docenti, esperti per aggiornare le proprie competenze.	Informarsi sull'evoluzione tecnologico-digitale e riflettere sul gap tra quello che so fare e quello che potrei imparare.	Individuare quali aspetti occorre migliorare per aggiornare le proprie competenze digitali; Trovare opportunità di crescita personale.	Corsi on line, tutorial, tutoraggio tra pari, consulenza d'esperti, ecc...