CURRICOLO VERTICALE DIGITALE DIGCOMP 2.2 - I.C. "M.CARLUCCI" - BARAGIANO-BELLA - A.S.2024-2025

AREA 1 - INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali / 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali / 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Con il supporto del docente/genitore	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazione note **AUTONOMIA:** • Unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Con guida
4 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e/o con guida/supporto del docente/genitore	**COMPETENZE BASE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • Con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e con guida dove necessario
5 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia con la supervisione dei docenti/genitori organizzando il proprio lavoro	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia, organizzando il proprio lavoro	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia organizzando il proprio lavoro
		COMPETENZE AVANZATE	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 1 - INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conosce i principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Accede alla rete • Acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali • Scopre le modalità di accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno	**L'ALUNNO:** • Accede alla rete • Esegue una semplice ricerca per argomento • Segue i passaggi per il salvataggio e il recupero dei file
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Fruisce i principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia in modo sicuro e responsabile	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave • Utilizza semplici modalità di ricerca per l'accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza i principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia in modo sicuro e responsabile	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Conosce e utilizza varie modalità di ricerca e di accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno	**L'ALUNNO:** • Seleziona le informazioni più pertinenti e le riporta su un file • Esegue il salvataggio del file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Segue i passaggi per il salvataggio e il recupero dei file	**L'ALUNNO:** • Spiega ai compagni di classe come accedere ai contenuti più adatti e navigare al loro interno

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 1 - INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Individua le informazioni richieste relative a contesti concreti e ludici	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Accede alla rete • Acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali • Scopre le modalità di accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno	**L'ALUNNO:** • Accede alla rete • Esegue una semplice ricerca per argomento • Segue i passaggi per il salvataggio e il recupero dei file
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Individua le informazioni corrette o errate relative a contesti concreti e ludici	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave • Utilizza semplici modalità di ricerca per l'accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Riconosce dati e informazioni corrette o errate relative a contesti concreti e ludici	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Conosce e utilizza varie modalità di ricerca e di accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno	**L'ALUNNO:** • Seleziona le informazioni più pertinenti e le riporta su un file • Esegue il salvataggio del file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Segue i passaggi per il salvataggio e il recupero dei file	**L'ALUNNO:** • Spiega ai compagni di classe come accedere ai contenuti più adatti e navigare al loro interno

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 1 - INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Ricerca contenuti digitali adottando le strategie più idonee (pulsanti, icone, comandi vocali)	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Ricerca semplici informazioni • Seleziona contenuti multimediali utili • Esegue il download ed il salvataggio in una cartella predisposta	**L'ALUNNO:** • Effettua il download e l'upload di un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud • Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Sposta le cartelle e file all'interno della piattaforma
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Ricerca informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (parole calde, tasti, pulsanti, icone, comandi vocali)	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Guida i compagni all'interno del gruppo di lavoro

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali / 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali / 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali / 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali / 2.5. Netiquette / 2.6. Gestire l'identità digitale

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Con il supporto del docente/genitore	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazione note **AUTONOMIA:** • Unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite
4 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e/o con guida/supporto del docente/genitore	**COMPETENZE BASE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • Con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e con guida dove necessario
5 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia con la supervisione dei docenti/genitori organizzando il proprio lavoro	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia, organizzando il proprio lavoro	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia organizzando il proprio lavoro
		COMPETENZE AVANZATE	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Ascolta un messaggio vocale • Registra un messaggio vocale • Partecipa ad una videochiamata	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce e utilizza le tecnologie digitali per l'interazione (sistemi di messaggistica, chat, videochiamate...) della piattaforma della scuola	**L'ALUNNO:** • Accede ad una Webmail • Scrive una mail, allega un file • Risponde alle richieste nella chat della piattaforma della scuola o della messaggistica usata informalmente dalla classe • Partecipa ad una riunione online (accede, esce, usa microfono e webcam) della piattaforma della scuola o della messaggistica usata informalmente dalla classe
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Interagisce attraverso le tecnologie digitali (sistemi di messaggistica, chat, videochiamate...) della piattaforma della scuola	**L'ALUNNO:** • Invia una mail allegando un file, specifica oggetto e uno o più destinatari • Risponde ad una mail ricevuta • Utilizza la chat per scambio istantaneo di messaggi
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Partecipa ad una videochiamata usando microfono e webcam	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Interagisce attraverso tecnologie digitali in modalità sincrona e asincrona • Riconosce i mezzi di comunicazione appropriati ad un determinato contesto	**L'ALUNNO:** • Invia mail con allegati, risponde, inoltra • Comunica in chat diverse • Produce post coerenti in videochiamate usa gli strumenti di condivisione schermo
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Sceglie i mezzi di comunicazione appropriati ad un determinato contesto	**L'ALUNNO:** • Sceglie e usa correttamente la modalità più adatta allo scambio dei contenuti (mail, chat, videochiamata...)

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza tecnologie digitali note per condividere informazioni e semplici contenuti digitali • Accede alle gallerie (immagini, audio) create dalla sezione/scuola • Realizza immagini e audio • Conosce e utilizza emoticon e emoji	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce ed utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali	**L'ALUNNO:** • Accede al cloud utilizzato dalla classe/scuola • Crea files e vi accede da dispositivi diversi • Ritrova in cloud i documenti condivisi e li riconosce da quelli di sua proprietà
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza tecnologie digitali in situazioni routinarie per condividere informazioni e contenuti digitali • Accede alle gallerie (immagini, audio) create dalla sezione/scuola • Realizza immagini e audio • Conosce e utilizza emoticon e emoji	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Accede al cloud e crea file e cartelle utilizzato dalla classe/scuola • Riconosce il proprietario di file e cartelle condivise • Condivide file e cartelle con un singolo o un gruppo di lavoro
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Sceglie e utilizza le tecnologie digitali appropriate per condividere informazioni e contenuti digitali • Accede alle gallerie (immagini, audio) create dalla sezione/scuola	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Conosce ed utilizza tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali • Crea e modifica file	**L'ALUNNO:** • Utilizza il cloud per creare/caricare in modo ordinato file e cartelle • Condivide con un gruppo di lavoro • Modifica, commenta file condivisi utilizzando le funzioni disponibili
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Accede al cloud e crea cartelle e file • Condivide con un gruppo di lavoro • Modifica file condivisi utilizzando le funzioni disponibili più avanzate • Comunica e invia feedback con commenti e suggerimenti • Sceglie i livelli di condivisione adatti al contesto

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI		COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**L'ALUNNO:** • Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line	**L'ALUNNO:** • Risponde con sincerità a un sondaggio • Interpreta un hashtag per contribuire alla discussione su specifici argomenti • Comprende le principali informazioni condivise in una discussione on line • Riconosce i principali siti istituzionali (in modo particolare del mondo della scuola)
4 ANNI		COMPETENZE BASE	**L'ALUNNO:** • Conosce ed utilizza le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line	**L'ALUNNO:** • Sa che si possono utilizzare le tecnologie digitali per interagire con alcuni servizi per il cittadino
5 ANNI		COMPETENZE INTERMEDIE	**L'ALUNNO:** • Riconosce ed utilizza le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line	**L'ALUNNO:** • Contribuisce a discussioni on line (in progetti con altri studenti) su specifici argomenti di cittadinanza attiva • Esplora i principali siti istituzionali • Conosce i principali servizi on line che possono essere utilizzati nella gestione della vita quotidiana
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Trasmette o condivide online la conoscenza con gli altri • Contribuisce a discussioni on line su argomenti di cittadinanza attiva • Esplora siti istituzionali • Sa che esiste un sistema pubblico di identità digitale per i servizi al cittadino

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Condivide buone prassi di cittadinanza con bambini di altre scuole italiane	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa	**L'ALUNNO:** • Accede al cloud utilizzato dalla classe/scuola • Crea files e vi accede da dispositivi diversi • Ritrova in cloud i documenti condivisi e li riconosce da quelli proprietari
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Accede al cloud e crea file e cartelle utilizzato dalla classe/scuola • Riconosce il proprietario di file e cartelle condivise • Condivide file e cartelle con un singolo o un gruppo di lavoro
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Utilizza strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa	**L'ALUNNO:** • Utilizza il cloud per creare/caricare in modo ordinato file e cartelle • Modifica, commenta file condivisi utilizzando le funzioni disponibili
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Collabora tramite strumenti e tecnologie digitali alla realizzazione di semplici compiti	**L'ALUNNO:** • Accede al cloud e crea cartelle e file • Condivide con un gruppo di lavoro • Modifica file condivisi utilizzando le funzioni disponibili più avanzate • Comunica e invia feedback con commenti e suggerimenti • Sceglie i livelli di condivisione adatti al contesto

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.5. Netiquette

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conosce le principali convenzioni di interazione online e usa un linguaggio corretto • Interviene dopo aver chiesto e ottenuto la parola • Utilizza emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali	**L'ALUNNO:** • Conosce le principali regole di comportamento per l'utilizzo di interazioni on line • Utilizza una semplice scheda per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Usa le principali convenzioni all'interno delle interazioni online	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Usa le convenzioni all'interno delle interazioni online e un linguaggio corretto e appropriato.	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Riconosce e rispetta le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali	**L'ALUNNO:** • In un'interazione on line di routine rispetta autonomamente le regole di comportamento • Usa le convenzioni più comuni in un'interazione on line di routine • Riconosce i più evidenti problemi di comportamento o di cattivo uso delle convenzioni principali • Utilizza anche in modo autonomo una semplice scheda per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

	COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • In un'interazione on line rispetta autonomamente le regole di comportamento • Usa le convenzioni adatte al contesto in un'interazione on line anche nuova • Propone soluzioni per risolvere problemi di comportamento che possono sorgere in un'interazione online

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.6. Gestire l'identità digitale

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Individua i tratti essenziali dell'identità digitale • Crea una identità digitale (emoticon, avatar, ...) • Scopre le principali differenze tra la propria identità reale e quella digitale	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce le caratteristiche di una identità digitale • Conosce semplici modalità per proteggere una identità digitale	**L'ALUNNO:** • Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale • Conosce alcune regole base per proteggere la propria immagine in rete
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Riconosce gli elementi di una identità digitale	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale	**L'ALUNNO:** • Usa anche autonomamente le regole base per proteggere la propria immagine in rete
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Rispetta i dati e le identità altrui	**L'ALUNNO:** • Segue le principali impronte lasciate nella rete nelle attività routinarie
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Applica le regole base per proteggere la propria identità digitale	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 3 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso i mezzi digitali / 3.2. Integrare e rielaborare contenuti / 3.3. Copyright e licenze / 3.4. Programmazione

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Con il supporto del docente/genitore	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazione note **AUTONOMIA:** • Unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazioni note **AUTONOMIA:** • Con guida
4 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e/o con guida/supporto del docente/genitore	**COMPETENZE BASE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • Con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e con guida dove necessario
5 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia con la supervisione dei docenti/genitori organizzando il proprio lavoro	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia, organizzando il proprio lavoro	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia organizzando il proprio lavoro
		COMPETENZE AVANZATE	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 3 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza un programma di paint per disegni liberi • Realizza un disegno seguendo indicazioni date • Realizza una registrazione vocale	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce ed utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali	**L'ALUNNO:** • Ricerca semplici informazioni • Utilizza i programmi di videoscrittura • Crea un semplice testo
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza un programma di paint per disegni liberi • Realizza un disegno seguendo indicazioni date • Realizza una registrazione vocale	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Utilizza semplici strumenti digitali e tecnologie per i processi collaborativi • Crea brevi e semplici video e audio attraverso l'uso di dispositivi mobili
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza un programma di paint per disegni liberi • Realizza un disegno seguendo indicazioni date • Realizza una registrazione vocale	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni anche in maniera collaborativa per creare e modificare contenuti digitali	**L'ALUNNO:** • Utilizza le tecnologie per i processi collaborativi
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Riconosce e utilizza in maniera completa strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi • Collega le informazioni nuove a quelle già possedute

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 3 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Rielabora un disegno o una registrazione secondo indicazioni date	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un argomento	**L'ALUNNO:** • Ricerca e seleziona semplici informazioni e contenuti digitali già pronti sul web
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Rielabora un disegno o una registrazione secondo indicazioni date	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Rielabora brevi e semplici video/audio attraverso l'uso di dispositivi mobili
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Rielabora un disegno o una registrazione secondo indicazioni date	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e presentazioni su un argomento, anche in maniera collaborativa	**L'ALUNNO:** • Integra le abilità acquisite per la realizzazione di contenuti digitali più articolati con apporti personali • Utilizza risorse specifiche e semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Ricava e modifica informazioni complete • Riconosce contenuti veritieri • Interagisce con spirito critico all'interno di reti sociali

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 3 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.3. Copyright e licenze

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI		COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**L'ALUNNO:** • Conosce cosa si intende per copyright e licenza • Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti	**L'ALUNNO:** • Individua semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti • Conosce cosa si intende per copyright e licenza
4 ANNI		COMPETENZE BASE	**L'ALUNNO:** • Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»)	**L'ALUNNO:** • Identifica immagini non soggette a copyright e licenze e le applica ai dati
5 ANNI		COMPETENZE INTERMEDIE	**L'ALUNNO:** • Conosce semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti	**L'ALUNNO:** • Indica regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Risolvendo problemi diretti, discute e adotta diverse regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti • Identifica le immagini e brani musicali non soggetti a copyright (copyleft) • Rispetta le regole di copyright e licenza e le spiega ai compagni

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 3 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.4. Programmazione

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Fruisce dei contenuti didattici finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale, sia online che unplugged	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Acquisisce una semplice conoscenza delle basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico	**L'ALUNNO:** • Acquisisce una conoscenza delle basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico • Conosce i princìpi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Sperimenta i primi concetti di programmazione per attivare la capacità di problem solving (internet delle cose, coding) • Utilizza le piattaforme disponibili per la fruizione di attività e giochi interattivi finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico • Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito	**L'ALUNNO:** • Svolge un compito specifico con semplici istruzioni in codice per un sistema informatico • Conosce le basi della programmazione strutturata (sequenza, scelta, ciclo)
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Sperimenta i primi concetti di programmazione per attivare la capacità di problem solving (internet delle cose, coding) • Utilizza le piattaforme disponibili per la fruizione di attività e giochi interattivi finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Scrive semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito	**L'ALUNNO:** • Usa le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema • Realizza animazioni e narrazioni digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

	COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Risolve problemi legati alla realizzazione di contenuti digitali, anche collaborativi	**L'ALUNNO:** • Realizza attività complesse, stabilendo istruzioni appropriate per un sistema informatico • Scrive un programma utilizzando algoritmi complessi • Riconosce variabili e funzioni anche in ambienti diversi • Risolve problemi legati alla realizzazione di contenuti digitali, anche collaborativi

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 4 - SICUREZZA

4.1. Proteggere i dispositivi / 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy / 4.3. Tutelare la salute e il benessere / 4.4. Proteggere l'ambiente

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Con il supporto del docente/genitore	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazione note **AUTONOMIA:** • Unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazioni note **AUTONOMIA:** • Con guida
4 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e/o con guida/supporto del docente/genitore	**COMPETENZE BASE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • Con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • Con il supporto adeguato, e con l'uso di risorse fornite
5 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia con la supervisione dei docenti/genitori organizzando il proprio lavoro	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia, organizzando il proprio lavoro	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia organizzando il proprio lavoro
		COMPETENZE AVANZATE	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 4 - SICUREZZA

4.1. Proteggere i dispositivi

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza i device applicando semplici procedure di protezione precedentemente impostate	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo • Imposta una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica	**L'ALUNNO:** • Imposta un pin per la protezione del proprio dispositivo
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza i device e gli applicativi utilizzando semplici procedure di protezione precedentemente impostate	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Fruisce dei device e degli applicativi, precedentemente predisposti dal docente o dalle famiglie, comprendendo i primi concetti di sicurezza (protezione psw, uscita sicura dagli applicativi,...)	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Conosce diverse modalità di protezione del proprio dispositivo e ne imposta una a suo piacere
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Conosce tutte le modalità di protezione del proprio dispositivo, impostando quella di suo gradimento e illustrando ai compagni le modalità di ciascuna

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 4 - SICUREZZA

4.2. Proteggere i dati personali e la privacy

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI		COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**L'ALUNNO:** • Comprende quali tipologie di informazioni su se stessi e gli altri si possono condividere in ambienti on line per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata	**L'ALUNNO:** • Imposta le modalità di tutela della propria identità digitale e la privacy con la semplice custodia dei dati di accesso al proprio account e agli ambienti digitali • Solo se guidato, individua semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali
4 ANNI		COMPETENZE BASE	**L'ALUNNO:** • Conosce quali tipologie di informazioni si possono condividere su se stessi e gli altri in ambienti on line per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata.	**L'ALUNNO:** • Individua clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali
5 ANNI		COMPETENZE INTERMEDIE	**L'ALUNNO:** • Conosce le modalità di tutela della propria identità digitale • Condivide informazioni evitando che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata	**L'ALUNNO:** • Imposta le modalità di tutela della propria identità digitale scegliendo in modo opportuno una password efficace • Valuta l'adeguata impostazione della privacy in diversi contesti • Indica clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conosce e imposta le modalità di tutela della propria identità digitale	**L'ALUNNO:** • Imposta le modalità di tutela della propria identità digitale scegliendo la verifica in due passaggi per l'accesso all'account personale e ai propri contenuti digitali, salvaguardando la propria privacy • Spiega agli altri le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 4 - SICUREZZA

4.3. Tutelare la salute e il benessere

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Adotta, in situazioni ludiche e concrete, comportamenti utili, condivisi con docenti e famiglie, ad evitare rischi per la salute e il benessere nell'uso delle tecnologie (tempi di utilizzo, postura,...)	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo...)	**L'ALUNNO:** • Conosce e individua semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni o minacce al proprio benessere
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Adotta, in situazioni ludiche e concrete, comportamenti utili, condivisi con docenti e famiglie, ad evitare rischi per la salute e il benessere nell'uso delle tecnologie (tempi di utilizzo, postura,...)	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Spiega modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni o minacce al proprio benessere
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Adotta, in situazioni ludiche e concrete, comportamenti utili, condivisi con docenti e famiglie, ad evitare rischi per la salute e il benessere nell'uso delle tecnologie (tempi di utilizzo, postura,...)	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Conosce e individua semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo...)	**L'ALUNNO:** • Discute modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni o minacce al proprio benessere
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conosce ed utilizza semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo...)	**L'ALUNNO:** • Applica modalità specifiche diverse per condividere i dati proteggendo sé stesso e gli altri da pericoli o minacce al proprio benessere

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 4 - SICUREZZA

4.4. Proteggere l'ambiente

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conosce, in contesti ludici e concreti, le regole delle procedure di smaltimento e riciclo dei rifiuti elettronici	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili	**L'ALUNNO:** • Solo con la guida dell'insegnante riconosce gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conosce, in contesti ludici e concreti, le regole delle procedure di smaltimento e riciclo dei rifiuti elettronici	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Spiega le cause e gli effetti dell'impatto ambientale nell'utilizzo delle tecnologie digitali
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Conosce, in contesti ludici e concreti, le regole delle procedure di smaltimento e riciclo dei rifiuti elettronici	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Individua gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili	**L'ALUNNO:** • Argomenta le cause e gli effetti dell'impatto ambientale nell'utilizzo delle tecnologie digitali
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Individua ed argomenta gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili	**L'ALUNNO:** • Adotta comportamenti adeguati alla risoluzione di problemi relativi agli impatti ambientali delle tecnologie digitali

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 5 - PROBLEM SOLVING

5.1. Risolvere i problemi tecnici / 5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologici / 5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo /

5.4. Identificare gli squilibri nelle competenze digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici **AUTONOMIA:** • Con il supporto del docente/genitore	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazione note **AUTONOMIA:** • Unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici, in situazioni note **AUTONOMIA:** • Con guida
4 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e/o con guida/supporto del docente/genitore	**COMPETENZE BASE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • Con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite	**COMPLESSITÀ:** • Compiti semplici e routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia e con guida dove necessario
5 ANNI	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia con la supervisione dei docenti/genitori organizzando il proprio lavoro	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia, organizzando il proprio lavoro	**COMPLESSITÀ:** • Compiti e problemi ben definiti routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia organizzando il proprio lavoro
		COMPETENZE AVANZATE	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri	**COMPLESSITÀ:** • Differenti compiti e problemi ben definiti non routinari **AUTONOMIA:** • In autonomia anche guidando gli altri

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 5 - PROBLEM SOLVING

5.1. Risolvere i problemi tecnici

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Identifica semplici problemi legati all'uso delle tecnologie digitali utilizzate sui propri device	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • Identifica semplici soluzioni per risolverli	**L'ALUNNO:** • Riconosce un problema tecnico semplice • Descrive il problema • Esegue le istruzioni del docente o di un compagno per risolverlo
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Identifica semplici problemi legati all'uso delle tecnologie digitali utilizzate sui propri device	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Riconosce problemi tecnici di vario tipo
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Risolve semplici problemi legati all'uso delle tecnologie digitali utilizzate	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Identifica ed esegue le istruzioni date per risolverli	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Descrive e cataloga la tipologia del problema • Trova ed esegue le istruzioni di un tutorial per risolverlo

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 5 - PROBLEM SOLVING

5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza tecnologie e risorse digitali note per individuare soluzioni	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze	**L'ALUNNO:** • Personalizza in modo essenziale il proprio device per rispondere ai propri bisogni principali • Sa che è possibile organizzare una lista di siti utili • Conosce le voci principali del menu delle impostazioni del browser
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Utilizza tecnologie digitali in situazioni routinarie per individuare soluzioni	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Personalizza in modo essenziale il proprio device per rispondere ai propri bisogni di routine • Conosce la risorsa siti "preferiti" e ritrova un sito salvato • Modifica le voci principali del menu delle impostazioni del browser
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Sceglie e utilizza le tecnologie digitali appropriate per individuare soluzioni	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Sceglie ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze	**L'ALUNNO:** • Usa abitualmente la risorsa siti preferiti" e riesce a ritrovare un sito salvato
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Individua esigenze • Personalizza gli strumenti digitali per soddisfarle	**L'ALUNNO:** • Usa e organizza la risorsa siti "preferiti" e riesce a ritrovare un sito salvato • Adatta le voci del menu delle impostazioni del browser ai suoi bisogni

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 5 - PROBLEM SOLVING

5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI	**L'ALUNNO:** • Fruisce con interesse e curiosità di immagini, video, giochi interattivi, cortometraggi selezionati dai docenti	**COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**L'ALUNNO:** • Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità • Sceglie, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato	**L'ALUNNO:** • Conosce applicazioni per le principali attività comunicative • Usa l'applicazione in modo essenziale
4 ANNI	**L'ALUNNO:** • Esprime preferenze, in accordo con il docente, sulla tipologia dei contenuti multimediali da utilizzare in contesti ludici e creativi	**COMPETENZE BASE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Sceglie tra quelle usate di routine l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare • Usa l'applicazione scelta in modo essenziale
5 ANNI	**L'ALUNNO:** • Esprime scelte, preferenze e procedure, per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, creative, in contesti concreti e ludici	**COMPETENZE INTERMEDIE**	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Usa l'applicazione scelta in modo corretto e sperimenta
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Sceglie e usa diversi strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli • Utilizza diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -

AREA 5 - PROBLEM SOLVING

5.4. Identificare gli squilibri nelle competenze digitali

ETÀ	INFANZIA	LIVELLI	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
3 ANNI		COMPETENZE IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**L'ALUNNO:** • Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali	**L'ALUNNO:** • Riconosce gli aspetti da migliorare o aggiornare per i suoi fabbisogni di competenze digitali • Individua dove cercare opportunità di crescita personale per tenersi al passo con l'evoluzione digitale
4 ANNI		COMPETENZE BASE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Ricerca opportunità di crescita personale ben definite per tenersi al passo con l'evoluzione digitale
5 ANNI		COMPETENZE INTERMEDIE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Discute gli aspetti da migliorare o aggiornare per i suoi fabbisogni di competenze digitali
		COMPETENZE AVANZATE	**L'ALUNNO:** • Conferma le competenze precedentemente acquisite	**L'ALUNNO:** • Fornisce supporto agli altri nell'individuazione dei propri fabbisogni di crescita personale in ambito digitale

Riferimenti: "Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2." - Questo documento è distribuito sotto la licenza Creative Commons, Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) -Rielaborazione di Rete di scuole Polo Lazio; sito Web Ministero dell'Istruzione e del Merito - Buone prassi: curricolo digitale -