



CURRICOLO PER LE COMPETENZE DIGITALI

Introduzione

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE SECONDO IL MODELLO EUROPEO DIGCOMP2.1

Un curriculum centrato sullo sviluppo delle competenze digitali permette di aiutare i ragazzi a maturare le conoscenze, le abilità e le attitudini necessarie ad utilizzare Internet e le tecnologie digitali con dimestichezza, creatività e spirito critico.

L'Istituto ha pertanto elaborato un proprio curriculum, compiendo specifiche scelte in relazione a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione, con particolare attenzione alla continuità del percorso educativo che prevede ampiamente l'utilizzo della competenza digitale in ogni campo.

Il Curriculum verticale delle competenze digitali dell'IPSAAABI DE FRANCESCHI PACINOTTI è stato elaborato per essere utilizzato nelle attività di progettazione dei percorsi didattici dei Dipartimenti.

Si tratta di una stesura che verrà aggiornata annualmente dai docenti che, a vario titolo, parteciperanno attivamente alla sua revisione.

I principali riferimenti normativi del documento proposto sono:

- L. 107/2015, art. 1, commi 28 e 56-58;
- Decreto n. 851 del 27/10/2015 (Piano Nazionale Scuola Digitale, in particolare Azione #14);
- D.Lgs. 62/2017, art. 12, comma 2.

I principali documenti utilizzati per la progettazione del documento sono:

- **COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO**, allegato alla **RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell'U.E. del 22/05/2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente** (<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9009-2018-INIT/it/pdf>);
- DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini.

Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo, traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf).

Il primo dei sopra citati documenti afferma che la competenza digitale «presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico».

Inoltre afferma che le «conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza» e che ogni individuo dovrebbe esercitare sono riassunte nella lista sottostante:

- «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 gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi»
- «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»
- «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».

Il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini, noto anche come DigComp, è uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini; pubblicato nel 2013 è diventato un punto di riferimento per molte iniziative finalizzate allo sviluppo della competenza digitale a livello europeo e degli Stati membri.

DigComp è stato sviluppato dal Centro comune di ricerca (JRC) della Commissione Europea come progetto scientifico basato sulla consultazione, e con il contributo attivo, di un ampio numero di soggetti e decisori politici provenienti dai settori dell'industria, istruzione e formazione, mondo del lavoro e parti sociali.

Nel 2016 è stato pubblicato DigComp 2.0 (The Digital Competence Framework for Citizens. Update

Phase 1: The Conceptual Reference Model) contenente aggiornamenti relativi alle aree, descrittori e titoli delle competenze. Nel 2017 è stato pubblicato l'aggiornamento del framework europeo DigComp (DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use).

SI RIPORTANO LE AREE DI COMPETENZA E LE COMPETENZE SPECIFICHE SONO DI SEGUITO RIEPILOGATE

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE
1. INFORMAZIONE	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE L'INFORMAZIONE 1.2 VALUTARE L'INFORMAZIONE 1.3 ARCHIVIARE E RINTRACCIARE L'INFORMAZIONE
2. COMUNICAZIONE	2.1 INTERAGIRE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE 2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI E CONTENUTI

	2.3 PARTECIPARE AD INIZIATIVE DI CITTADINANZA ON LINE 2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO CANALI DIGITALI 2.5 POSSEDERE COMPETENZE DI NETIQUETTE 2.6 GESTIRE LA PROPRIA IDENTITÀ ON LINE
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	3.1 SVILUPPARE CONTENUTI 3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI 3.3 CONOSCERE LA NORMATIVA SU LICENZE E COPYRIGHT 3.4 COMPETENZE DI PROGRAMMAZIONE
4. SICUREZZA	4.1 PROTEGGERE I DEVICES 4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI 4.3 PROTEGGERE LA PROPRIA SALUTE 4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE
5. PROBLEM SOLVING	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI 5.2 IDENTIFICARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE 5.3 USARE LA TECNOLOGIA IN MODO CREATIVO E INNOVATIVO 5.4 IDENTIFICARE GAPS NELLE COMPETENZE DIGITALI

Una Competenza digitale è quindi data dalle seguenti competenze specifiche:

- Competenza nella ricerca di informazioni digitali
 - Competenza nella comunicazione con le tecnologie digitali e collaborazione in rete
 - Competenza di produttività digitale
 - Competenza nella sicurezza della persona, dei dispositivi, dell'ambiente
 - Competenza nell'identificare i problemi, studiare strategie risolutive e attuarle
- Di seguito viene riportato, per ogni Area di competenza, le abilità operative che l'alunno deve saper applicare nello sviluppo della sua carriera scolastica suddivisa in primo biennio, secondo triennio degli istituti professionali nel rispetto delle competenze in uscita dei percorsi professionali .

Seguendo le indicazioni del DigComp 2.1 si possono associare le abilità del primo biennio ad un livello "Base", quelle del triennio ad un livello "Intermedio" e ad un livello "Avanzato".

DigComp 2.1 prevede inoltre un ulteriore livello "Altamente specializzato" che si ritiene opportuno rimandare a studi universitari.

COMPETENZA	DESCRITTORI	PERIODO
1. INFORMAZIONE	L'alunno Utilizza Internet con discreta padronanza per reperire informazioni. - Sa come salvare e immagazzinare file, contenuti e informazioni ed ha strategie di conservazione.	BIENNIO

	<ul style="list-style-type: none"> - Sa come recuperare e gestire le informazioni ed i contenuti da sé salvati e conservati 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza Internet con discreta padronanza per reperire informazioni. - Sa salvare e immagazzinare file, contenuti e informazioni ed ha strategie di conservazione. - Sa recuperare e gestire le informazioni ed i contenuti da sé salvati e conservati. - Usa differenti metodi e strumenti per organizzare file, contenuti e informazioni. - Sa valorizzare varie strategie per recuperare e gestire i contenuti che sono stati organizzati e conservati 	TRIENNIO
2.COMUNICAZIONE	<p>L'alunno Può interagire con gli altri utilizzando gli elementi essenziali degli strumenti di comunicazione (smartphone e e-mail).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Può condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici. 	BIENNIO
	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di usare molteplici mezzi digitali, anche avanzati, per interagire con gli altri. - Può partecipare nei siti di reti sociali e nella comunità online, dove comunica o scambia conoscenze, contenuti e informazioni. -- È in grado di scambiare attivamente informazioni, contenuti e risorse con gli altri attraverso comunità online, reti e piattaforme comunicative 	TRIENNIO
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, tabelle, grafici, immagini). - Sa applicare le competenze del Pensiero Computazionale (connettere, creare artefatti computazionali, astrarre, analizzare problemi e artefatti, comunicare, collaborare) 	BIENNIO
	<ul style="list-style-type: none"> - È capace di modificare in maniera essenziale quanto prodotto da altri. - Può produrre contenuti digitali di differente formato (oltre a testi, tabelle, grafici, immagini anche audio, video, animazioni). - Sa applicare i concetti Fondamentali dell'Informatica (creatività, astrazione, dati, algoritmi, programmazione, Internet, impatto globale) <p>È in grado di integrare elementi di contenuto esistenti per crearne di nuovi, nel rispetto delle norme relative al copyright.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa estendere le competenze computazionali e informatiche nelle 	TRIENNIO

	varie discipline, trovando di volta in volta gli strumenti e le piattaforme più adatte per creare contenuti originali o selezionare le risorse della rete più opportune per integrarle nei propri lavori.	
--	---	--

4. SICUREZZA	L'alunno - È in grado di creare e gestire a livello base le sue identità digitali. - È in grado di individuare modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. - Conosce i rischi e le minacce degli ambienti digitali.	BIENNIO
	-È in grado di proteggere la propria reputazione digitale. - È in grado di riconoscere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. - È in grado di scegliere misure di sicurezza. - Conosce le problematiche dell'affidabilità di risorse e ambienti digitali. - È in grado di individuare modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando utilizza le tecnologie digitali. Sa gestire i dati che produce, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali. - Riesce ad individuare modalità per verificare l'affidabilità di risorse e ambienti digitali. - Riesce a individuare modalità per proteggere la propria privacy e quella di altri soggetti. - Sa scegliere modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali.	TRIENNIO

5. PROBLEM SOLVING	L'alunno - Sa individuare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza, sa verbalizzare tali situazioni, sa trovare gli strumenti di registrazione più adeguati e formulare ipotesi di risoluzione. - Sa risolvere problemi aventi procedimento e soluzione unici o soluzioni diverse ma ugualmente accettabili. - Sa rappresentare il procedimento di risoluzione mediante diagrammi di flusso	BIENNIO
	- Sa tradurre problemi elementari espressi in parole in rappresentazioni	TRIENNIO

	<p>matematiche scegliendo anche le operazioni adatte e creare una situazione problema partendo da una rappresentazione matematica data.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere analogie di struttura fra problemi diversi. - Sa tradurre la risoluzione di un problema in modelli numerici. - Sa tradurre il diagramma di flusso in un linguaggio di programmazione - Sa individuare strategie diverse, a seconda dei casi, per risolvere problemi complessi. - Sa argomentare la soluzione di problemi numerici ed algebrici, spiegare i calcoli utilizzati, fare il confronto tra soluzioni diverse. - Mostra curiosità ed interesse ad affrontare problemi numerici e ad indagare sulle regolarità e relazioni che appaiono in insiemi di numeri. - Ha consapevolezza delle proprie capacità per affrontare problemi e realizzare calcoli e stime numeriche. - Sa utilizzare sistemi di calcolo automatici per trovare le soluzioni, dirette o approssimate. 	
--	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Le rubriche di valutazione sono tabelle sinottiche che servono a esplicitare le dimensioni delle competenze su cui si vuole lavorare e a guidare l'analisi dei risultati raggiunti.

Costituiscono un modello/strumento molto flessibile che offre l'opportunità sia al docente di riflettere con attenzione sulle modalità più idonee per un loro utilizzo sia allo studente di conoscere gli obiettivi di apprendimento da esse considerati e di interrogarsi sullo stato del proprio apprendimento, sul perché di insuccessi o successi e sul cosa fare per migliorare o sviluppare le proprie competenze riguardo ad obiettivi prefissati. La rubrica di seguito riportata fa riferimento alla declinazione curricolare delle competenze digitali prima descritte, pertanto dovrà essere aggiornata di pari passo man mano che tali competenze verranno meglio dettagliate in futuro.

AREA 1	INFORMAZIONE E DATA LITERACY		
Competenza 1.1	NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
ricerca	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare i fabbisogni informativi personali. - Identificare semplici strategie di ricerca personali. - Selezionare/trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali. - Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegare/illustrare i fabbisogni informativi personali. - Spiegare/organizzare strategie personali di ricerca personali, ben definite e sistematizzate. - Svolgere e organizzare ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. - Spiegare/descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti e 	<ul style="list-style-type: none"> - Soddisfare/valutare i fabbisogni informativi personali. - Proporre/variare strategie di ricerca personali. - Applicare/adequare strategie di ricerca per trovare dati, informazioni e contenuti adatti in ambienti digitali. - Mostrare/spiegare come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno.

		navigare al loro interno.	
Competenza 1.2 / 1.3	VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
valutazione	<ul style="list-style-type: none"> - Rilevare credibilità e affidabilità di fonti generali di dati, informazioni e contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire analisi, interpretazione, confronto e valutazione di: <ul style="list-style-type: none"> o credibilità e affidabilità delle fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; o dati, informazioni e contenuti digitali sempre ben definiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Svolgere una valutazione di: <ul style="list-style-type: none"> o credibilità e affidabilità di fonti variegate di dati, informazioni e contenuti digitali; o dati, informazioni e contenuti digitali variegate. - Valutare criticamente: <ul style="list-style-type: none"> o credibilità e affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali; o dati, informazioni e contenuti digitali.
gestione	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e riconoscere modalità per organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Selezionare e organizzare dati, informazioni e contenuti per archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali strutturati 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipolare e organizzare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'elaborazione, l'archiviazione e il recupero in un ambiente strutturato. - Adeguare la gestione, l'organizzazione e l'elaborazione di informazioni, dati e contenuti, anche in modo da recuperarli e archivarli nel modo più facile e opportuno e nell'ambiente strutturato più adatto
AREA 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Competenza 2.1	INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. Avanzato (DigComp 5-6)
interazione	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione; - Identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con svariate tecnologie digitali semplici in modo ben definito e sistematico. - Scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine/appropriati a un determinato contesto 	<ul style="list-style-type: none"> - Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.
Competenza 2.2	CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	Liv. Base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)

condivisione	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti; - Individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere/utilizzare tecnologie digitali appropriate e ben definite per la condivisione di informazioni, dati e contenuti. - Spiegare in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali. - Illustrare pratiche ben definite e sistematiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali. - Valutare le tecnologie digitali più appropriate per la condivisione di dati e informazioni. - Mostrare agli altri in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali. - Adattare il proprio ruolo di intermediario; - Applicare/variare una varietà di pratiche appropriate di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.
Competenza 2.5	NETIQUETTE		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere semplici norme comportamentali e know-how per utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali. - Scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a pubblico e contesto. - Distinguere differenze culturali e generazionali semplici considerare nell'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chiarire/discutere norme comportamentali e know-how definiti e sistematici per utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali; - Esprimere/discutere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a pubblico e contesto. - Descrivere differenze culturali e generazionali ben definite da considerare nell'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare/adattare norme comportamentali e know-how diversificati/appropriati per utilizzare le tecnologie digitali e per interagire in ambienti digitali. - Applicare/adattare strategie di comunicazione diversificate/appropriate adatte a pubblico e contesto. - Applicare differenze culturali e generazionali diversificate da considerare nell'interazione in ambienti digitali.
AREA 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Competenza 3.1	SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
sviluppo	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali semplici in formati non complessi. - Scegliere semplici modalità espressive attraverso la creazione/individuazione di strumenti digitali non complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Indicare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali ben definiti in vari formati definiti e sistematici. - Esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare modalità per la creazione e la modifica dei contenuti digitali in formati variegati e appropriati. - Mostrare/adattare modalità espressive complesse attraverso la creazione di strumenti digitali opportuni.
Competenza 3.2	INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
integrazione e rielaborazione	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere modalità semplici per modificare, affinare, migliorare/integrare voci non complesse di contenuti e informazioni al fine di crearne di nuove originali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegare/discutere modalità per modificare, affinare, migliorare/integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lavorare con informazioni e contenuti nuovi, diversi e specifici e valutare le modalità più appropriate per modificarli, affinarli, migliorarli/integrarli per crearne di nuovi e originali.
AREA 4	SICUREZZA		
Competenza 4.2	PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)

protezione	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere semplici modalità per proteggere dati personali e privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo. - Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni. - Individuare semplici clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo. - Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni. - Individuare/indicare clausole ben definite e sistematiche delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere e applicare modalità diverse e appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo. - Valutare e applicare modalità specifiche diverse e appropriate per condividere informazioni e dati personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali pericoli e danni. - Valutare l'adeguatezza e spiegare le clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.
Competenza 4.3	TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
tutela	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere semplici modalità di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. - Scegliere semplici modalità per proteggere sé stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali. - Individuare semplici tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegare modalità ben definite e sistematiche di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. - Scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggere sé stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali. - Indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrare variegate modalità di utilizzo delle tecnologie digitali (anche distinguendo tra esse quelle più appropriate) per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. - Applicare/adattare diverse modalità (scegliendo tra le più appropriate) per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali. - Variare l'utilizzo delle diverse tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.
AREA 5	PROBLEM SOLVING		
Competenza 5.2	IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
identificazione	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali. - Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate. - Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Indicare/spiegare le esigenze personali ben definite e sistematiche nell'uso delle tecnologie digitali. - Scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate. - Scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valutare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali. - Scegliere e applicare diversi e appropriati strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate. - Utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.
Competenza 5.3	UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. Intermedio (DigComp 3-4)	Liv. Avanzato (DigComp 5-6)
utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenze e innovare processi e prodotti. - Dimostrare interesse/seguire, sia individualmente che in maniera collaborativa, i processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche non complesse negli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere/distinguere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi ben definiti. - Partecipare, sia individualmente che in maniera collaborativa, ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche variegate negli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare/adattare strumenti e tecnologie digitali diversi e appropriati per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi. - Applicare, sia individualmente che in maniera collaborativa, processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.