



**Istituto Comprensivo di Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado**

Via Garibaldi, 8-10 – 38049 Altopiano della Vigolana

Tel. 0461-848878 C.F. 80018600223

Email: [segr.vigolovattaro@scuole.provincia.tn.it](mailto:segr.vigolovattaro@scuole.provincia.tn.it)

Pec: [ic.vigolovattaro@pec.provincia.tn.it](mailto:ic.vigolovattaro@pec.provincia.tn.it)

## **CURRICULUM DELLE COMPETENZE DIGITALI**

**Istituto Comprensivo Vigolo Vattaro**

**Ordine di scuola: Primaria e Secondaria di I grado**

**Elaborato dal Gruppo d'innovazione.**

Il Curriculum delle competenze digitali dell'Istituto è stato aggiornato in linea con il DigComp 2.2 (2025) e i nuovi orientamenti educativi europei. L'obiettivo è offrire un percorso verticale, progressivo e completo, che sviluppi negli studenti competenze digitali tecnologiche, cognitive ed etico-comportamentali. Le competenze sono organizzate per bienni e declinate in tre ambiti principali:

### **1. Ambito tecnologico**

- Promuove l'uso consapevole e critico di dispositivi e applicativi digitali.
- Sviluppa abilità di navigazione, gestione dati, produzione e condivisione di contenuti multimediali.
- Introduce strumenti digitali attraverso attività guidate dal docente, per comprenderne limiti e rischi.

### **2. Ambito cognitivo**

- Favorisce il pensiero computazionale e critico.
- Stimola capacità di ricerca, selezione e valutazione di informazioni digitali.
- Supporta la produzione di contenuti digitali creativi e strutturati.
- Insegna strumenti digitali per l'organizzazione dello studio e la collaborazione online.

### **3. Ambito etico-comportamentale**

- Promuove responsabilità, sicurezza e benessere digitale.
- Sviluppa consapevolezza della privacy, della netiquette e della gestione dell'identità digitale.
- Insegna a riconoscere rischi digitali (cyberbullismo, phishing, disinformazione, contenuti inadatti).
- Introduce la sostenibilità digitale, sensibilizzando sull'impatto ambientale delle tecnologie.

### **Progressione per fasce e bienni**

- Alfabetizzazione Iniziale (1° e 2° primaria): introduzione agli strumenti digitali, pensiero computazionale, ricerca di informazioni e sicurezza di base online.
- Bienni successivi: consolidamento e ampliamento delle competenze, sviluppo dell'autonomia e della creatività digitale.
- Quarto biennio: padronanza avanzata delle tecnologie, uso critico e responsabile dei dispositivi e delle piattaforme digitali, capacità di comunicare e collaborare efficacemente online, gestione sicura di dati e contenuti multimediali.

### **Obiettivo finale**

Lo studente, al termine del percorso, sarà in grado di:

- Reperire, valutare, conservare, produrre e condividere informazioni e contenuti digitali.
- Collaborare e comunicare in reti e piattaforme digitali.
- Utilizzare le tecnologie con autonomia, spirito critico e responsabilità, integrando la consapevolezza di sicurezza, privacy e sostenibilità digitale.

## FASCIA INIZIALE 1° e 2° primaria

### PRIMO BIENNIO

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	Riconoscere e distinguere dispositivi e sistemi digitali diversi	RICONOSCERE, DISTINGUERE
	Filtrare e individuare dati, informazioni con il supporto di software	RICERCARE, SELEZIONARE
	Utilizzare strumenti digitali per creare e modificare contenuti	USARE, OPERARE, ELABORARE
	Elaborare semplici documenti digitali	ELABORARE
	Iniziare a programmare con strumenti digitali	PROGRAMMARE
	Riconoscere gli assistenti vocali	VALUTARE
	Riconoscere come un disegno possa essere modificato mediante strumenti digitali.	VALUTARE, PROTEGGERE
	Applicare comportamenti sostenibili nell'uso dei dispositivi digitali (spegnere apparecchi non in uso, uso responsabile di materiali digitali e stampanti 3D)	VALUTARE, PROTEGGERE
	Riconoscere informazioni semplici come vere o false con attività guidate	VALUTARE
	Iniziare a cogliere, con la guida dell'insegnante, l'esistenza di spazi condivisi e sicuri (solo piattaforme protette)	VALUTARE, PROTEGGERE
COGNITIVO	Elementi base di copyright e licenze (usare materiali con permesso)	VALUTARE, PROTEGGERE
	Pianificare procedure basilari per risolvere problemi digitali	PIANIFICARE, ANALIZZARE
	Applicare il pensiero computazionale (coding unplugged e online)	ANALIZZARE, SCEGLIERE
	Saper selezionare e rielaborare informazioni digitali	SCEGLIERE, RICERCARE
	Sviluppare creatività e capacità di rielaborazione personale nei contenuti multimediali	CREARE, COMUNICARE

	Partecipare a semplici attività collaborative digitali	COLLABORARE
	Risoluzione di piccoli problemi pratici su software o dispositivi guidati (sequenze di attività, errori coding)	ANALIZZARE, GIUDICARE
	Pianificazione guidata di brevi progetti multimediali (presentare una storia con immagini e testo)	PIANIFICARE, CREARE
COMPORTAMENTALE ETICO	Interagire e collaborare attraverso tecnologie digitali in piccoli gruppi	RISPETTARE, CONDIVIDERE
	Condividere esperienze e lavori digitali, rispettando opinioni altrui	RACCONTARE
	Proteggere dispositivi, dati personali e privacy	PROTEGGERE
	Adottare comportamenti sicuri, ergonomici e sostenibili	APPLICARE REGOLE
	Applicare regole di netiquette e cittadinanza digitale di base	COMPORTARSI RESPONSABILMENTE
	Riconoscere rischi online e offline e sviluppare consapevolezza sul benessere digitale (tempi di schermo, pause, postura)	GIUDICARE, PROTEGGERE

Ambito	Traguardo / Obiettivo	Dimensione competenza	di	Livello DigComp 2.2	Esempi pratici
Tecnologico	Riconoscere e distinguere dispositivi e sistemi digitali diversi	RICONOSCERE, DISTINGUERE		A1-A2	Smontare e osservare oggetti; accendere/spegnere PC/tablet; identificare icone e funzioni di base; riconoscere dispositivi digitali e naturali (PC, tablet, LIM, mouse, tastiera, touch screen, stampante 3D)
	Ricerca, filtrare e individuare dati, informazioni e applicazioni digitali	RICERCARE, SELEZIONARE		A1-A2	Aprire software didattici; selezionare immagini/testi; filtrare informazioni;
	Riconoscere informazioni semplici come vere o false con attività guidate	VALUTARE, GIUDICARE		A1-A2	Distinguere immagini basandosi su semplici criteri, testi o brevi storie affidabili da materiali inventati, usando giochi, schede didattiche o attività collettive
	Utilizzare strumenti digitali per creare e modificare contenuti	USARE, OPERARE, ELABORARE		A1-A2	Creare disegni con programmi grafici; modificare testi o immagini; salvare documenti; creare testi, immagini o presentazioni (Paint 3D, Tux Paint, Canva, Google Slides, Book Creator, StoryJumper)
	Elaborare semplici documenti digitali e classificare dati	ELABORARE		A1-A2	Elaborare un semplice documento e salvarlo in una cartella organizzata dall'insegnante
	Applicare elementi base di copyright e licenze	VALUTARE, PROTEGGERE		A1-A2	Usare immagini e contenuti con licenze Creative Commons; citare fonti in presentazioni guidate
	Iniziare a programmare con strumenti digitali	PROGRAMMARE		A1-A2	Ordinare sequenze di comandi base; usare applicazioni di coding educativo XMIND; riconoscere semplici sequenze
	Sviluppare consapevolezza critica sull'uso di strumenti con funzioni di IA	VALUTARE		A1-A2	Usare suggerimenti automatici o riconoscimento vocale con supervisione; comprendere limiti

Tecnologico	Applicare comportamenti sostenibili nell'uso dei dispositivi digitali	PROTEGGERE, VALUTARE	A1-A2	Spegnere dispositivi non in uso; ridurre sprechi di materiali digitali; ridurre consumo energetico dei dispositivi
	Introdurre concetti base di accessibilità	PROTEGGERE, GIUDICARE	A1-A2	Usare font grandi o sintesi vocale; regolare volume o contrasto per migliorare leggibilità
Cognitivo	Pianificare procedure basilari per risolvere problemi digitali	PIANIFICARE, ANALIZZARE	A1-A2	Prevedere sequenze di attività; scegliere percorsi corretti in giochi o software didattici guidati
	Risolvere piccoli problemi pratici su software o dispositivi guidati	ANALIZZARE	A1-A2	Identificare errori in sequenze; chiedere aiuto a docente o compagno
	Applicare il pensiero computazionale (coding unplugged e online)	ANALIZZARE	A1-A2	Ordinare, discriminare e raggruppare oggetti o simboli; attività di coding unplugged
	Selezionare e rielaborare informazioni digitali	SCEGLIERE, RICERCARE	A1-A2	Confrontare immagini o testi forniti dall'insegnante; filtrare informazioni guidate; combinare contenuti semplici
	Sviluppare creatività e capacità di rielaborazione personale nei contenuti multimediali	CREARE, COMUNICARE	A1-A2	Creare brevi storie digitali, disegni o presentazioni multimediali semplici; combinare testi, immagini e suoni
	Pianificare brevi progetti multimediali guidati	PIANIFICARE, CREARE	A1-A2	Produrre brevi presentazioni digitali combinando testi, immagini e suoni
Cognitivo	Risolvere problemi collaborativi guidati	COLLABORARE, ANALIZZARE	A1-A2	Risolvere esercizi o giochi digitali insieme ad altri bambini, sotto supervisione docente
	Interagire e collaborare attraverso tecnologie digitali	RISPETTARE, CONDIVIDERE	A1-A2	Condividere lavori con compagni; rispettare turni; partecipare a giochi o attività guidate in piccoli gruppi digitali
	Condividere esperienze e lavori digitali, rispettando opinioni altrui	RACCONTARE	A1-A2	Presentare lavori digitali alla classe; ascoltare e commentare contributi dei compagni; esprimere pareri rispettosi

Comportamentale / Etico	Proteggere dispositivi, dati personali e privacy	PROTEGGERE	A1-A2	Non condividere password; rispettare regole di uso di tablet o PC;
	Applicare comportamenti sicuri, ergonomici e sostenibili	APPLICARE REGOLE	A1-A2	Sedersi correttamente; fare pause regolari; spegnere dispositivi non in uso; usare materiali digitali responsabilmente
	Applicare netiquette e cittadinanza digitale di base	COMPORTARSI RESPONSABILMENTE	A1-A2	Partecipazione collaborativa sicura: condivisione consapevole delle regole, degli spazi e dei materiali
	Riconoscere rischi online e offline e sviluppare consapevolezza sul benessere digitale	GIUDICARE, PROTEGGERE	A1-A2	Segnalare contenuti strani o pericolosi; chiedere aiuto; rispettare limiti di tempo di uso degli schermi;
	Applicare principi di inclusione digitale	COLLABORARE	A1-A2	Supportare compagni in difficoltà con i dispositivi; favorire attività digitali inclusive



**Istituto Comprensivo di Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado**

Via Garibaldi, 8-10 – 38049 Altopiano della Vigolana

Tel. 0461-848878 C.F. 80018600223

Email: [segr.vigolovattaro@scuole.provincia.tn.it](mailto:segr.vigolovattaro@scuole.provincia.tn.it)

Pec: [ic.vigolovattaro@pec.provincia.tn.it](mailto:ic.vigolovattaro@pec.provincia.tn.it)

## **CURRICULUM DELLE COMPETENZE DIGITALI**

**Istituto Comprensivo Vigolo Vattaro**

**Aggiornamento DigComp 2.2 (2025)**

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le procedure di accensione, spegnimento e configurazione di dispositivi digitali (PC, tablet, LIM, stampanti 3D).</li> <li>- Salvare correttamente, recuperare e gestire file e cartelle.</li> <li>- Operare autonomamente su diversi device digitali per esplorare, salvare, organizzare e presentare contenuti.</li> <li>- Seguire procedure per produrre contenuti digitali multimediali coerenti e strutturati (testi, immagini, presentazioni).</li> <li>- Accedere in sicurezza alla rete e navigare fonti selezionate, valutandone affidabilità.</li> <li>- Creare artefatti digitali complessi, integrando testi, immagini e suoni.</li> <li>- Iniziare a programmare con strumenti digitali, costruendo sequenze di istruzioni, cicli e condizioni semplici.</li> </ul>	<p>CONOSCERE – ESEGUIRE – OPERARE – PRODURRE – ELABORARE – PROGRAMMARE – IDENTIFICARE – LOCALIZZARE – RECUPERARE</p>
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare dati e informazioni selezionate per produrre artefatti digitali chiari e coerenti con uno scopo definito.</li> <li>- Raccontare esperienze scolastiche e contenuti multimediali utilizzando applicazioni digitali.</li> <li>- Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse, valutandone attendibilità e pertinenza.</li> <li>- Individuare informazioni essenziali da materiali multimediali e digitali.</li> <li>- Chiedere aiuto a compagni o docenti per risolvere problemi tecnologici o procedurali.</li> <li>- Iniziare a progettare e programmare semplici algoritmi e sequenze logiche.</li> <li>- Analizzare e organizzare dati, rappresentandoli tramite tabelle, mappe concettuali e diagrammi.</li> </ul>	<p>UTILIZZARE – PRODURRE – COGLIERE – RACCONTARE – RICERCARE – INDIVIDUARE – ANALIZZARE – GIUDICARE</p>

<p>COMPORAMENTALE / ETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendere consapevolezza dei tempi e dei modi ecologici di fruizione degli schermi digitali.</li> <li>- Comprendere e applicare le regole del consumo mediale responsabile.</li> <li>- Riflettere sulla dimensione etica dei contenuti digitali e multimediali.</li> <li>- Esprimere opinioni rispettose sui contenuti digitali consultati.</li> <li>- Adottare comportamenti responsabili, preventivi e sicuri online e offline.</li> <li>- Collaborare in gruppo rispettando turni, opinioni altrui e responsabilità condivise.</li> <li>- Proteggere dispositivi, dati personali e privacy, adottando misure di sicurezza di base.</li> <li>- Applicare comportamenti ergonomici e sostenibili nell'uso della tecnologia.</li> </ul>	<p>RISPETTARE – COGLIERE – CONDIVIDERE – RACCONTARE – ESSERE RESPONSABILI – COLLABORARE – PROTEGGERE</p>
-----------------------------------	---	--



AMBITO	TRAGUARDO / OBIETTIVO	DIMENSIONE DI COMPETENZA	LIVELLO DIGCOMP 2.2	ESEMPI PRATICI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI (TECNOLOGIA)	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	ALFABETIZZAZIONE INFORMATIVA E DIGITALE	Base / Intermedio	Ricerca informazioni didattiche online, accedere a siti educativi, usare browser e motori di ricerca  Browser (Chrome, Edge), motori di ricerca (Google, Bing), siti educativi, programmi didattici online
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	ALFABETIZZAZIONE INFORMATIVA E DIGITALE	Base / Intermedio	Selezionare informazioni pertinenti da materiali multimediali o digitali  Strumenti come Quizlet, Khan Academy, TED-Ed
	Distinguere informazioni vere/falsi, contenuti affidabili e non, anche con attività guidate.	VALUTARE – GIUDICARE	Base / Intermedio	giochi didattici per distinguere notizie vere da false, schede con immagini affidabili/non affidabili, discussioni guidate in classe.
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	ALFABETIZZAZIONE INFORMATIVA E DIGITALE	Base / Intermedio	Creare, salvare, aprire e modificare file e cartelle, stampare documenti  Word, Excel, Google Drive/Docs
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI (TECNOLOGIA)	Sviluppare contenuti digitali	CREAZIONE DI CONTENUTI	Base / Intermedio	Scrivere testi al computer, costruire tabelle e grafici con software dedicati  (Excel, Google Sheets, Canva)

	Interagire e rielaborare contenuti digitali	CREAZIONE DI CONTENUTI	Base / Intermedio	Creare mappe concettuali, rappresentare dati con tabelle, diagrammi, disegni  (MindMeister, Coggle), rappresentare dati con tabelle, diagrammi o disegni (Canva, PowerPoint, Padlet)
	Programmazione	CREAZIONE DI CONTENUTI / PROBLEM SOLVING DIGITALE	Base / Intermedio	Comprendere sequenze, cicli e algoritmi; usare software di coding unplugged o digitale  (Code.org, Scratch, Blockly, Ozobot)
AREA COGNITIVA (SECONDO BIENNIO)	Riconoscere e risolvere problemi tecnici	RISOLUZIONE PROBLEMI DIGITALI	Base / Intermedio	Rilevare malfunzionamenti in software, chiedere supporto e intervenire  uso di programmi scolastici o tablet educativi
	Riconoscere fabbisogni tecnologici	RISOLUZIONE PROBLEMI DIGITALI	Base / Intermedio	Scegliere strumenti digitali adeguati all'azione da svolgere
	Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo	CREATIVITÀ DIGITALE	Base / Intermedio	Creare documenti collegando informazioni da fonti diverse; usare software di grafica  (Canva, Paint 3D, Tinkercad)
	Riconoscere divari di competenze digitali	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE	Base / Intermedio	Svolgere giochi educativi adeguati alle proprie competenze  (ScratchJr, Lightbot, educational apps su tablet)
	Usare strumenti digitali accessibili e supporto a compagni con difficoltà	PROTEGGERE – COLLABORARE	Base / Intermedio	Regolare font, contrasto, volume; aiutare compagni con difficoltà nell'uso dei device.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE (SECONDO BIENNIO)	Utilizzare responsabilmente le tecnologie digitali	USO RESPONSABILE E CONSAPEVOLE	Base / Intermedio	Riflettere su etica e valori dei contenuti digitali; conoscere regole di navigazione sicura  (browser sicuri, Google SafeSearch, Netiquette)
	Collaborare attraverso le tecnologie	COLLABORAZIONE DIGITALE	Base / Intermedio	Condividere lavori e progetti, comunicare gusti e opinioni, cooperare per un obiettivo comune  (Google Docs/Slides, Padlet, Jamboard),
	Condividere contenuti in rete e gestione di password.	PROTEGGERE – COLLABORARE	Base / Intermedio	Google Drive con link protetti, non condividere password, riconoscere informazioni private.
SICUREZZA (SECONDO BIENNIO)	Proteggere dispositivi	SICUREZZA DIGITALE	Base / Intermedio	Riconoscere rischi fisici, prendersi cura dei dispositivi, seguire norme di sicurezza  (caricare tablet correttamente, manutenzione PC)
	Proteggere dati personali	SICUREZZA DIGITALE	Base / Intermedio	usare strumenti o impostazioni privacy dei dispositivi
	Proteggere salute e benessere	SICUREZZA DIGITALE / SALUTE DIGITALE	Base / Intermedio	Gestire tempi di utilizzo di schermi e videogiochi; adottare comportamenti ergonomici e sicuri (pause regolari, seduta corretta, illuminazione)

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestire in autonomia dispositivi digitali (accensione, spegnimento, connessione, impostazioni di base).</li> <li>- Organizzare file, cartelle e documenti, anche in ambienti cloud (Drive, Classroom).</li> <li>- Utilizzare in modo funzionale diversi device riconoscendo analogie e differenze tra interfacce e sistemi operativi.</li> <li>- Utilizzare strumenti digitali per produrre contenuti multimediali complessi (testi, presentazioni, video, audio).</li> <li>- Navigare online individuando siti affidabili, distinguendo contenuti attendibili e non (con verifica guidata delle fonti).</li> <li>- Riconoscere l'esistenza di esempi di manipolazione elementare.</li> <li>- Riconoscere potenzialità, limiti, rischi nell'applicazione e nell'uso di strumenti digitali,</li> <li>- Programmare semplici sequenze, cicli e condizioni tramite software di coding o robotica educativa.</li> <li>- Gestire la condivisione dei materiali digitali in ambienti protetti rispettando privacy, copyright e licenze d'uso.</li> <li>- Applicare strategie di sicurezza per proteggere dispositivi, password, identità digitale e dati sensibili.</li> </ul>	<p>CONOSCERE – ESEGUIRE</p> <p>– OPERARE – PRODURRE</p> <p>– PROGRAMMARE – IDENTIFICARE</p> <p>– LOCALIZZARE – RECUPERARE</p> <p>– VALUTARE – GIUDICARE – PROTEGGERE</p>
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricercare, selezionare, analizzare e rielaborare informazioni provenienti da diverse fonti (web, immagini, video, testi digitali)</li> <li>- Valutare informazioni e contenuti digitali riconoscendo lo scopo comunicativo</li> <li>- Produrre materiali digitali coerenti, chiari, intenzionali e adeguati al destinatario</li> <li>- Documentare esperienze scolastiche e personali utilizzando applicazioni digitali multimodali (testo+immagine+audio+video).</li> </ul>	<p>UTILIZZARE – PRODURRE</p> <p>– ANALIZZARE – SELEZIONARE</p> <p>– RICERCARE – RACCONTARE</p> <p>– INDIVIDUARE – ARGOMENTARE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare informazioni rilevanti da contenuti multimediali complessi (video, grafici, diagrammi, dataset semplici).</li> <li>- Risolvere problemi tecnici e procedurali ricorrenti in autonomia o collaborando con i pari.</li> <li>- Progettare e sviluppare semplici progetti digitali o multimediali</li> <li>- Utilizzare strumenti digitali per rappresentare dati (grafici, tabelle, mappe concettuali, infografiche).</li> <li>- Sviluppare capacità di pensiero critico rispetto ai contenuti digitali</li> </ul>	<p>– GIUDICARE – COLLABORARE</p>
<p>COMPORAMENTALE ETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Applicare pratiche di cittadinanza digitale responsabile: rispetto delle regole, comportamenti corretti in rete, netiquette e gestione dell'identità digitale.</li> <li>- Riconoscere rischi online (cyberbullismo, phishing, manipolazioni, contenuti inappropriati) e adottare comportamenti preventivi adeguati all'età.</li> <li>- Riflettere criticamente sulle conseguenze etiche e sociali dell'uso delle tecnologie digitali (privacy, equità, responsabilità).</li> <li>- Collaborare con i compagni in ambienti digitali condivisi rispettando turni, ruoli, contributi, tempi e proprietà dei materiali.</li> <li>- Comunicare in modo rispettoso, chiaro e adeguato attraverso strumenti digitali evitando linguaggi offensivi o discriminatori.</li> <li>- Esprimere opinioni e giudizi sui contenuti digitali motivando le proprie scelte.</li> <li>- Adottare comportamenti ergonomici corretti e gestire consapevolmente tempi e modalità d'uso degli schermi.</li> <li>- Contribuire alla cura dei dispositivi digitali della scuola e degli ambienti tecnologici condivisi.</li> <li>- Riconoscere quando è necessario chiedere aiuto a un adulto per problemi di sicurezza, disagio online o contenuti rischiosi.</li> </ul>	<p>RISPETTARE – COGLIERE</p> <p>– CONDIVIDERE – GIUDICARE</p> <p>– ESSERE RESPONSABILI</p> <p>– COLLABORARE – PROTEGGERE</p> <p>– COMUNICARE – VALUTARE</p>

Ambito	Traguardo / Obiettivo	Dimensione di competenza	Livello DigComp 2.2	Esempi pratici
Tecnologico	Gestire autonomamente dispositivi digitali (accensione, spegnimento, configurazioni di base, connessione a reti).	CONOSCERE – ESEGUIRE – OPERARE	A2-B1	Accendere/spegnere PC/tablet/LIM; impostare volume, luminosità, connessione Wi-Fi; fare un progetto che preveda l'uso della stampanti 3D con supervisione docente.
	Organizzare, salvare, aprire, modificare e recuperare file e cartelle, anche su piattaforme cloud.	RECUPERARE – LOCALIZZARE – OPERARE	A2-B1	Creare cartelle su Google Drive/OneDrive; rinominare documenti; salvare versioni multiple; gestire documenti condivisi.
	Navigare in sicurezza su Internet, individuando fonti affidabili e valutando contenuti.	IDENTIFICARE – VALUTARE – GIUDICARE	A2-B1	Usare siti educativi; distinguere notizie vere/fake; discutere fonti in classe.
	Creare contenuti digitali multimediali integrando testo, immagini, audio e video.	PRODURRE – ELABORARE – CREARE	A2-B1	Realizzare presentazioni con Google Slides/Canva; brevi video con immagini, narrazione e musica; creare poster digitali.
	Usare strumenti digitali in modo responsabile, comprendendone limiti, rischi e suggerimenti automatici.	VALUTARE – GIUDICARE	A2-B1	Confrontare risultati con fonti attendibili; riconoscere errori.
	Programmare semplici sequenze, cicli e condizioni, anche con strumenti di coding educativo.	PROGRAMMARE – ANALIZZARE – CREARE	A2-B1	Utilizzare Scratch, Code.org, Blockly; costruire percorsi robotici con Bee-Bot o Ozobot; risolvere problemi logici e di sequenza.

Cognitivo	Selezionare, analizzare e rielaborare informazioni da fonti digitali diverse.	RICERCARE – INDIVIDUARE – ANALIZZARE	A2-B1	Confrontare testi, immagini e video; sintetizzare informazioni per un progetto; usare schede per la valutazione delle fonti.
	Produrre contenuti digitali chiari, coerenti e adeguati a destinatari e contesto.	PRODURRE – UTILIZZARE – RACCONTARE	A2-B1	Creare relazioni, presentazioni o storytelling digitale; pubblicare progetti su piattaforme scolastiche protette.
Cognitivo	Analizzare e rappresentare dati digitali tramite tabelle, grafici e mappe concettuali.	ANALIZZARE – ORGANIZZARE – GIUDICARE	A2-B1	Creare grafici con Sheets - foglio di calcolo; organizzare dati in tabelle; costruire mappe concettuali per recuperare e organizzare le informazioni.
	Risolvere problemi tecnologici e procedurali in autonomia o con aiuto dei pari.	ANALIZZARE – GIUDICARE – COLLABORARE	A2-B1	Individuare errori in sequenze di coding; chiedere supporto a compagni; risolvere conflitti su file condivisi.
Comportamentale / Etico	Applicare regole di cittadinanza digitale: netiquette, privacy, identità digitale.	COMPORARSI RESPONSABILMENTE – PROTEGGERE – GIUDICARE	A2-B1	Non condividere password; postare commenti rispettosi; gestire impostazioni privacy su account scolastici.
	Riconoscere rischi online e offline e adottare comportamenti preventivi.	PROTEGGERE – GIUDICARE – COLLABORARE	A2-B1	Riconoscere phishing, cyberbullismo; segnalare contenuti inappropriati; rispettare limiti di tempo sugli schermi.
	Collaborare in gruppo rispettando turni, ruoli e responsabilità condivise.	COLLABORARE – CONDIVIDERE – COGLIERE	A2-B1	Lavorare a progetti su Google Docs; assegnare ruoli; discutere e validare decisioni in gruppo.
	Riflettere criticamente su contenuti digitali, valutandone etica, valori e impatti sociali.	GIUDICARE – VALUTARE – COGLIERE	A2-B1	Discussioni guidate su fake news, bias, privacy; confrontare opinioni.

	Applicare comportamenti ergonomici e gestire consapevolmente tempi di utilizzo di dispositivi digitali.	APPLICARE REGOLE – PROTEGGERE – COLLABORARE	A2-B1	Fare pause regolari, tenere una postura corretta; un'adeguata illuminazione; monitoraggio tempo schermo; ridurre uso non necessario.
--	---	--	-------	--

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le componenti e la funzionalità dei vari dispositivi</li> <li>- Salvare correttamente, importare, recuperare file prodotti anche su piattaforme online e non</li> <li>- Operare su vari device digitali per esplorare, salvare, presentare</li> <li>- Seguire le procedure indicate per produrre contenuti digitali</li> <li>- Creare artefatti digitali utilizzando anche piattaforme online</li> <li>- Padroneggiare le diverse potenzialità di un dispositivo e riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi</li> <li>- Usare la rete in modo responsabile per ricercare, condividere materiali ed interagire con altri</li> </ul>	<p>CONOSCERE – ESEGUIRE</p> <p>– OPERARE – PRODURRE IDENTIFICARE</p> <p>– LOCALIZZARE – RECUPERARE</p>
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti</li> <li>- Iniziare a confrontare informazioni provenienti da diverse fonti</li> <li>- Ricercare, interpretare e valutare le informazioni</li> <li>- Confrontare le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse</li> <li>- Individuare le informazioni essenziali, partendo da materiali multimediali dati</li> <li>- Elaborare soluzioni di fronte a problemi d'uso</li> <li>- Saper progettare e programmare</li> <li>- Rielaborare in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web</li> </ul>	<p>UTILIZZARE – PRODURRE – COGLIERE – RACCONTARE – RICERCARE</p> <p>– INDIVIDUARE – ANALIZZARE – GIUDICARE</p>

<p>COMPORTAMENTALE ETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere consapevole di tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali</li> <li>- Regolare il proprio consumo mediale</li> <li>- Rispettare in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale</li> <li>- Attivare riflessioni in merito alla dimensione etica e valoriale dei contenuti mediali che si osservano</li> <li>- Esprimere la propria opinione in merito a ciò che viene consultato</li> <li>- Adottare comportamenti responsabili e preventivi</li> <li>- Prendersi cura dei dispositivi che si hanno a disposizione</li> <li>- Essere consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui</li> </ul>	<p>RISPETTARE – COGLIERE</p> <p>– CONDIVIDERE – RACCONTARE</p> <p>– ESSERE RESPONSABILI</p>
----------------------------------	--	---

AMBITO	TRAGUARDO / OBIETTIVO	DIMENSIONE DI COMPETENZA	LIVELLO DIGCOMP 2.2	ESEMPI PRATICI
Tecnologico	Conoscere componenti e funzionalità dei dispositivi	Comprendere hardware e software, distinguere input/output	A2/B1	Riconoscere componenti del PC, tablet o smartphone; identificare periferiche di input/output
	Salvare, importare, recuperare file su piattaforme online e offline	Gestire dati e documenti digitali	A2/B1	Creare cartelle su Google Drive o OneDrive; salvare documenti, immagini e video; scaricare file da piattaforme educative
	Operare su vari device digitali per esplorare, salvare e presentare	Utilizzare dispositivi e software per attività pratiche	B1	Creare presentazioni multimediali, report digitali, esperimenti su PC, tablet e smartphone
	Creare artefatti digitali usando piattaforme online	Produrre contenuti digitali multimediali	B1	Realizzare poster, video, mappe concettuali, siti web con piattaforme digitali
	Riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi	Adattare conoscenze tra diversi sistemi	B1	Sapere che ci sono differenze fra diversi sistemi (Windows, Mac, Tablet), con funzioni equivalenti che si utilizzano con comandi differenti
Cognitivo	Ricerca, interpretare e valutare le informazioni	Analizzare e selezionare dati e informazioni	B1	Valutare siti web e fonti attendibili; confrontare informazioni per progetti scolastici
	Utilizzare dati selezionati per produrre artefatti coerenti	Creare contenuti basati su informazioni	B1	Realizzare testi che rispettino le regole della digitazione
	Elaborare soluzioni di fronte a problemi d'uso	Risolvere problemi digitali	B1	Saper risolvere malfunzionamenti software, bug di presentazioni o problemi di stampa autonomamente o chiedendo il supporto dell'insegnante.
	Progettare e programmare	Creare algoritmi e sequenze digitali	B1	Sapere che software differenti hanno comandi e funzionalità differenti. Realizzare semplici programmi con software Scratch, o utilizzando Lego Spike o MicroBit;

				utilizzare cicli e istruzioni condizionali. Utilizzare Fogli Google (o analoghi) nelle sue funzioni base.
	Rielaborare informazioni in modo creativo	Creare contenuti originali	B1	Mappe concettuali, presentazioni, video o siti web con contenuti personalizzati
Comportamentale/Etico	Essere consapevole dei tempi e modi di fruizione digitale	Gestione responsabile del tempo e uso dei dispositivi	B1	Pianificare pause, limitare tempo schermi, bilanciare studio e attività digitali
	Regolare il proprio consumo mediale	Autocontrollo e consapevolezza	B1	Limitare social media o giochi, pianificare attività online in modo equilibrato
	Rispettare regole della comunicazione digitale	Netiquette e interazione responsabile	B1	Partecipare a forum e chat rispettando regole e opinioni altrui
	Riflettere sulla dimensione etica dei contenuti mediali	Giudizio critico ed etico	B1	Identificare fake news, contenuti offensivi o manipolativi; discutere impatto
	Collaborare e interagire attraverso tecnologie	Collaborazione digitale	B1	Lavorare su progetti online, condividere materiali, rispettare opinioni dei pari
	Gestire l'identità digitale	Consapevolezza e protezione dati personali	B1	Creare e aggiornare profili digitali, impostare privacy e protezione dati
Sicurezza	Proteggere dispositivi e dati personali	Sicurezza digitale e privacy	A2/B1	Gestire account, usare password sicure, impostare privacy su piattaforme online
	Proteggere la salute e il benessere	Benessere digitale	B1	Adottare posture corrette, regolare tempo davanti agli schermi, riconoscere impatto dei media sulla salute