



XII Istituto Comprensivo Statale “ don Bosco “

via Bressanone, 23 - 35142 PADOVA - Distretto n.°45

Cod.Fisc. 92200130281 – Codice M.P.I. PDIC889001

TEL.0498827529- FAX 0498806025

<http://www.ics12padova.edu.it> email: pdic889001@istruzione.it

P.E.C. : pdic889001@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Fonti di riferimento:

Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012.

Piano Nazionale Scuola Digitale ([PNSD](#))

Legge 92/2019 e D.M. 35/2020 allegato B

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018

DigComp 2.2: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe

Sommario

PREMESSA	3
AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	5
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.....	6
AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI	8
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA.....	10
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI	12
TRAGUARDI DI COMPETENZA.....	13

PREMESSA

LE COMPETENZE CHIAVE METACOGNITIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI

Le Indicazioni Nazionali, nella parte riservata alla didattica, scelgono un approccio centrato sulle discipline. In questo modo, però se è possibile attraverso di esse recuperare le competenze e relativi traguardi che fanno capo alle competenze chiave europee che più si riferiscono a saperi formali, non è possibile mettere sufficiente e specifica attenzione alle competenze chiave metacognitive, metodologiche e sociali, che sono invece fondamentali e quasi fondanti rispetto alle altre. Competenze sociali e civiche, Imparare a imparare, Spirito di iniziativa e intraprendenza, infatti, rappresentano tutte quelle capacità necessarie alla convivenza, alla responsabilità, all'autonomia, alla capacità di acquisire e organizzare il sapere, al saper decidere, fare scelte, risolvere problemi e progettare, senza le quali nessun altro apprendimento ha valore e sostanza.

Anche la competenza digitale, pur trattata in modo molto limitato nei traguardi di tecnologia, merita maggiore e specifica attenzione, perché i nostri ragazzi sono immersi nella comunicazione digitale, ne padroneggiano molto bene le tecniche e le abilità, ma hanno estremo bisogno di acquisire la competenza, ovvero la capacità di utilizzare le tecnologie in autonomia e responsabilità, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, riconoscendone i rischi e sapendoli evitare e nello stesso tempo senza arrecare danno ad altri.

L'emergenza dovuta al Covid-19, inoltre, ha implicato un'accelerazione improvvisa verso un utilizzo intensivo della tecnologia all'interno dei processi didattici, tale utilizzo non può però limitarsi alla conoscenza del computer, ma deve ampliarsi nella comprensione di tale mezzo e **sapersi servire degli strumenti digitali** disponibili per esprimersi, per confrontarsi, per imparare e per risolvere problemi.

LA COMPETENZA DIGITALE

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

L’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

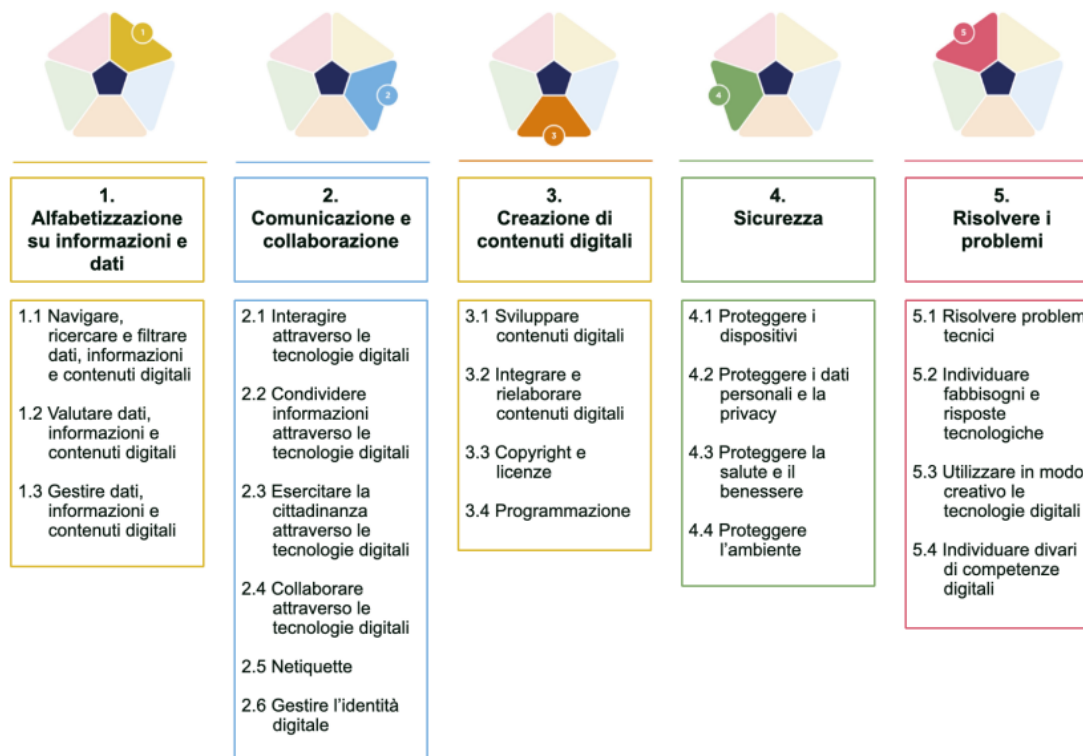
In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.” (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006)

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione **2018**), la **competenza digitale** viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017**).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce **trasversalmente** e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un **curricolo verticale**.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricoli digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp 2.1 e Digcomp 2.2 del 2022)**, framework sviluppato, per conto della Commissione Europea, per dettagliare meglio la competenza digitale.

Esso è suddiviso in 5 aree di competenza, a loro volta sviluppate in 21 descrittori di competenza:



È questo il documento al quale ci si è principalmente riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale del XII Istituto Comprensivo di Padova.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza	Competenze specifiche
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DEL TERZO ANNO</p> <p>Con il supporto e la mediazione costante dell'insegnante il bambino è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere la necessità di informazione; • Descrivere ciò che si vede sul desktop (orientarsi nel mondo dei simboli) • Individuare e selezionare le informazioni essenziali in base ad una consegna (ricerca-azione) • Maturare un atteggiamento di interesse e curiosità nei confronti degli strumenti tecnologici • Esplorare attraverso il gioco le possibilità offerte dagli strumenti tecnologici
	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA PRIMARIA</p> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.
	<p>CLASSI QUARTA e QUINTA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza	Competenze specifiche
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DEL TERZO ANNO</p> <p>Con il supporto costante dell'insegnante il bambino è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a video incontri usando correttamente microfono e webcam • Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti per svolgere attività in modo costruttivo e collaborativo • Rispettare il proprio turno e i tempi degli altri /Dare il proprio contributo
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA PRIMARIA</p> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'uso delle tecnologie rispetto alla comunicazione con gli altri. • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • Partecipare a video incontri. • Rispettare il proprio turno e i tempi degli altri/Dare il proprio contributo • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<p>CLASSE QUARTA E QUINTA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario l'alunno è in grado di:</p>

<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo/vocali/ messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • sapere che cos'è un'identità digitale; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.
<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere e saper gestire le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI	
Descrittori di competenza	Competenze specifiche
<p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DEL TERZO ANNO</p> <p>Con il supporto costante dell'insegnante il bambino è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per svolgere un compito semplice • sviluppare la capacità di analizzare semplici problemi • sapere risolvere semplici problemi attraverso il coding • esprimere scelte, preferenze e procedure in contesti concreti e ludici • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. <p>CLASSE QUARTA E QUINTA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;

	<ul style="list-style-type: none"> • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • registrarsi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA	
Descrittori di competenza	Competenze specifiche
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DEL TERZO ANNO</p> <p>Con il supporto costante dell'insegnante il bambino è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere cura degli strumenti a disposizione • Conoscere i principali rischi per la salute per il benessere psicofisico correlati all'uso delle tecnologie digitali (tempi di utilizzo, postura,...)
	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA PRIMARIA</p> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	<p>CLASSE QUARTA E QUINTA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;

	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza	Competenze specifiche
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DEL TERZO ANNO</p> <p>Con il supporto costante dell'insegnante il bambino è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.
	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare macchine e strumenti tecnologici; • Riconoscere e denominare le parti principali di vari strumenti tecnologici; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.
	<p>CLASSE QUARTA E QUINTA PRIMARIA</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>CLASSE PRIMA, SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

Al termine della Scuola dell'INFANZIA.	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado.
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare prime abilità di tipo logico • Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. • Conoscere i principali rischi per la salute e per il benessere psicofisico correlato all'uso delle tecnologie digitali (tempi di utilizzo, postura, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare dati, informazioni e contenuti digitali; organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collaborare con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali. • Creare contenuti in semplici formati digitali utilizzando le principali applicazioni della piattaforma Google Workspace adottata dall'Istituto. • Utilizzare le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiedere aiuto agli adulti. • Riconoscere e risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare dati, informazioni e contenuti digitali; valutare l'affidabilità delle fonti trovate. Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condividere dati, informazioni e contenuti. Citare correttamente le fonti e attribuire la paternità agli autori dei contenuti. • Creare e sviluppare contenuti in diversi formati principalmente utilizzando applicazioni della piattaforma Google Workspace adottata dall'Istituto, per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. • Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed essere in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. Essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Impegnarsi individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.