



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo “Don Rinaldo Beretta”

20833 Giussano fraz. Paina (MB) - Via Manzoni, 50

Tel. 0362/861126

e-mail: mbic83400b@pec.istruzione.it mbic83400b@istruzione.it

sito: www.icdonberettagiussano.edu.it



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Allegato al PTOF

La competenza digitale è molto ampia e comprende: la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli; elementi di alfabetizzazione informatica e digitali; la creazione di contenuti digitali; la comunicazione e la collaborazione con altre persone per la realizzazione di elaborati; aspetti legati alla sicurezza informatica e all'impatto che queste tecnologie hanno sull'ambiente e sulla propria salute.

Essa rappresenta una delle otto Competenze Chiave per l'apprendimento permanente, individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 e la sua revisione del 2018. Anche la normativa scolastica prevede questa competenza (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018) e il più recente piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027), promosso dall'Unione europea (UE), definisce una visione comune di un'istruzione digitale di alta qualità, inclusiva e accessibile in Europa. Quest'ultimo punta a sostenere l'adeguamento dei sistemi di istruzione e formazione degli Stati membri all'era digitale e prevede due priorità: promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale e migliorare le competenze e le abilità informatiche per la trasformazione digitale.

Il D.L. n. 152/21 convertito in Legge n 233/21 prevede che: *“A decorrere dall'anno scolastico 2025/2026, nelle scuole di ogni ordine e grado si persegue lo sviluppo delle competenze digitali, anche favorendo, anche in via sperimentale, l'apprendimento di conoscenze informatiche e la comprensione dei concetti fondamentali dell'informatica, nell'ambito degli insegnamenti esistenti, con le risorse umane, strumentali e finanziarie disponibili a legislazione vigente e, comunque, senza nuovi o maggiori oneri per la finanza pubblica”*. Da qui la necessità di costruire un curriculum che guidi i docenti nell'attuazione di queste indicazioni.

Poiché questa competenza ha carattere trasversale a tutte le discipline e si intreccia con tutte le cosiddette soft skills, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e può essere utilmente applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici; in questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione.

Dall'anno scolastico 2022/23, il Piano scuola 4.0 e i decreti ministeriali di attuazione della Missione 4 Componente 1 del PNRR hanno permesso al nostro Istituto di acquistare materiale digitale e formare il personale docente in maniera puntuale e specifica.

Il curriculum verticale digitale del nostro Istituto Comprensivo prevede un percorso che, nei due ordini di scuola, permette agli alunni di sviluppare competenze interdisciplinari e raggiungere un'autonomia e consapevolezza crescenti relativamente all'utilizzo delle tecnologie; come per tutte le scuole europee, esso fa riferimento alle cinque aree del [DigiComp2.2](#), ovvero il quadro delle competenze digitali per i cittadini pubblicato nel 2022 dalla Commissione europea, che si occupa di scienza e conoscenza.

Le cinque aree di riferimento del DigiComp2.2 sono:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Problem solving

Scuola primaria

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; trova informazioni e contenuti digitali; identifica semplici strategie di ricerca personale	Utilizzo dei motori di ricerca Lettura di una pagina web Ricerca di parole chiave adeguate	Pc – tablet Google Workspace Motori di ricerca Google Classroom Ricerche Maestre (motore di ricerca per bambini, genitori e maestri che seleziona siti scelti da esperti insegnanti della Scuola Primaria) In rete con la testa
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato rileva l'affidabilità delle fonti;	Ricerca di fonti di vario tipo Selezione di informazioni Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto adeguato individua come recuperare, salvare e organizzare dati in modo semplice;	Utilizzo di Google Drive	

Area 2: Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	Scrivere ed inviare mail; Utilizzo corretto di e-mail e di Google Classroom;	Pc – tablet Google Workspace Google Classroom Padlet Guida al Bullismo e Cyberbullismo Maestro Francesco/ Giochi e attività per la scuola primaria bullismo e cyberbullismo
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sceglie e identifica tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire in un determinato contesto	Condivisione di documenti utilizzando Google Drive.	
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	Utilizza tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	Lavori in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.	
2.5 Netiquette	Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete	Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	Manifesto della comunicazione non ostile

Area 3: Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con un supporto adeguato trova modalità per creare e modificare contenuti semplici; crea e si esprime utilizzando strumenti digitali semplici	Creazioni di presentazioni multimediali	Pc – tablet Google Workspace Canva BookCreator L'ora del codice CodyRoby
3.4 Programmazione	Elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale; Avvio al coding (continuità primaria-secondaria)	Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged; Coding unplugged;	

		Programmazione base Storytelling	ScratchJr Lego BricQ Code.org Bee Bot/ Blue Bot Photon MBot2
--	--	-------------------------------------	---

Area 4: Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Con l'aiuto dell'insegnante individua semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)	Creare un avatar da utilizzare sui dispositivi; Accedere al proprio account istituzionale ed eseguire le corrette procedure sia per il login che per il logout; Riflettere sui rischi della rete	Pc – tablet Google Workspace Avatar maker Video: Privacy online per bambini
4.3 Protezione della salute e del benessere	Conosce le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media; Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi;	Interland: avventure digitali I Super Errori nel web

Area 5: Problem Solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	Utilizza le funzioni base dei dispositivi;	Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet; Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input	Pc – tablet Google Workspace Cup Stacking Typing • ABCya! (gioco utilizzo tastiera per i più piccoli)
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Utilizza semplici software didattici di programmazione e coding; Utilizza app e giochi digitali;	Coding unplugged e digitale	Typing Rocket - Keyboarding Game • ABCya! (gioco utilizzo tastiera per i più piccoli) Patente del mouse Maestro Francesco Santa Tracker

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

• AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.

- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

Scuola secondaria di primo grado

Area 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

+

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Individua e spiega i propri bisogni informativi</p> <p>Svolge una ricerca per soddisfare i propri bisogni informativi</p> <p>Utilizza strategie di ricerca declinate in base alle esigenze</p> <p>E' consapevole dell'esistenza di diversi motori di ricerca</p>	<p>Utilizzo dei motori di ricerca con parole chiave</p> <p>Esplorare la rete senza perdere di vista l'oggetto della ricerca</p> <p>Caricare e scaricare materiali in rete</p>	<p>PC - tablet</p> <p>Google Workspace</p> <p>Motori di ricerca</p>
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	E' consapevole che non tutte le fonti e i contenuti digitali sono credibili e affidabili	<p>Analisi di fonti reperite online</p> <p>Analisi della provenienza dell'informazione</p>	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizza, archivia e sa recuperare informazioni e contenuti negli ambienti digitali	Creazione prodotti digitali e loro archiviazione	

Area 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
------------	----------------------	----------	-----------

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Sceglie e utilizza il mezzo di comunicazione appropriato al contesto	Utilizzo corretto di mail Utilizzo di Google Classroom	PC - tablet Google Workspace Padlet Google Classroom #telospiego - protezione dati personali (video)
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Utilizza adeguate tecnologie digitali per condividere dati e informazioni Nomina e ordina file per la condivisione	Utilizzo di Google drive per condivisione e archiviazioni, comprensione della differenza fra archiviazione su supporto fisico (memoria esterna, pen drive,...) e su cloud Utilizzo di mail e classroom per condivisione di materiale e lavori	
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Riconosce e utilizza le tecnologie digitali per partecipare alla vita scolastica	Utilizzo di Google classroom per avvisi, comunicazioni e domande	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Sceglie strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi	Utilizzo di Google drive Utilizzo App Google	
2.5 Netiquette	Conosce alcune regole che disciplinano il buon comportamento di chi comunica sul web e usa le risorse digitali di relazione: e-mail, social network, blog, ecc.	Presentazione e discussione di regole da rispettare per rendere la rete più piacevole a tutti.	
2.6 Gestione identità digitale	È consapevole che l'identità digitale si riferisce al metodo di autenticazione di un utente su un sito web o un servizio online, e anche a un insieme di dati che identificano un utente attraverso il tracciamento delle sue attività digitali, azioni e contributi su Internet o sui dispositivi digitali	Discussione sulla possibilità di danneggiare l'immagine e la reputazione di un compagno pubblicando contenuti digitali (testi, immagini e video)	

	(ad esempio, pagine visualizzate, cronologia degli acquisti), dati personali (ad esempio, nome, username, dati del profilo come età, genere e hobby) e dati di contesto (ad esempio la posizione geografica).		
--	---	--	--

Area 3 Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<p>Riconosce diversi contenuti digitali (audio, testo, immagine, video) e i rispettivi formati</p> <p>Riconosce l'esistenza di contenuti IA e la difficoltà nel discriminarli da produzioni umane</p> <p>Crea contenuti digitali accessibili contenenti diverse forme di rappresentazione (testo, immagini, tabelle, forme)</p>	<p>Videoscrittura</p> <p>Elaborazione di immagini</p> <p>Creazione di presentazioni multimediali e brochures</p> <p>Creazione di ebook</p> <p>Creazione di mappe concettuali con Cmap o altri applicativi free</p> <p>Creazione di linee del tempo multimediali</p> <p>Creazione di semplici tabelle di dati tramite foglio elettronico</p> <p>Creazione di semplici disegni tecnici o rendering 3D tramite appositi applicativi</p>	<p>Pc – tablet Internet Google Workspace</p> <p>Applicativi per l'interazione e la gamification (Kahoot!, ...)</p> <p>Open software per mappe concettuali: Cmap, Supermappe, Drawio, altro</p> <p>Altre applicazioni per creazione di contenuti digitali (testo, immagini, video): es. Canva, BookCreator</p> <p>Generazioni connesse - diritti d'autore https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/04/24/il-diritto-dautore/?ww-parametri-ritorno=ricerca_fulltext%3Ddiritti%2Bd%2527autore%26ww-off%3D0%26ww-limit%3D80</p>
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi	Preparazione di una presentazione su un determinato	

		<p>argomento da esporre utilizzando diverse fonti e inserendo contenuti multimediali come immagini e testi provenienti da altre fonti in formato digitale</p> <p>Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello</p> <p>Elaborazione di grafici (istogramma, diagramma a torta,..) a partire da semplici tabelle di dati tramite foglio elettronico</p> <p>Uso del foglio di calcolo per effettuare semplici calcoli</p>	
3.3 Licenze e copyright	<p>Conosce il significato di copyright</p> <p>Conosce l'esistenza di licenze e copyright che regolano l'utilizzo di immagini e contenuti digitali</p> <p>Individua il simbolo che indica che un'immagine è protetta da copyright e di conseguenza non può essere utilizzata senza il consenso dell'autore.</p>	Discussione in classe sul diritto d'autore	
3.4 Programmare	<p>Sa che i software sono fatti di istruzioni, scritte secondo regole precise in un linguaggio di programmazione.</p> <p>Riproduce una serie di istruzioni, comprensibili da parte di un sistema informatico, per risolvere</p>	<p>Avviamento al coding (attività di continuità primaria-secondaria)</p> <p>Programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici</p> <p>Bebras dell'informatica</p>	<p>Robot didattici</p> <p>PC - tablet</p> <p>Code.org</p> <p>Scratch</p>

	un problema o svolgere un compito semplice		Programma il futuro - ora del codice Bebras dell'informatica
--	--	--	---

Area 4 Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	<p>È consapevole che ci sono rischi e minacce presenti negli ambienti digitali</p> <p>Conosce l'esistenza di misure di sicurezza e protezione</p> <p>Sa utilizzare semplici modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali</p>	<p>Creazione e utilizzo di password efficaci</p> <p>Utilizzo e conservazione autonoma della password del proprio account scolastico</p>	<p>Pc – tablet</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p> <p>Generazioni connesse - protezione dati personali</p> <p>Generazioni connesse - cyberbullismo</p>
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	<p>È consapevole dell'importanza della propria privacy e dei propri dati personali</p> <p>Sa mettere in atto semplici modalità per proteggere i propri dati personali</p>	<p>Riflessioni in classe sui rischi nella condivisione di dati personali</p>	<p>#telospiego - protezione dati personali (video)</p> <p>#telospiego - dipendenza da videogiochi (video)</p>
4.3 Protezione della salute e del benessere	<p>È consapevole della necessità di trovare un equilibrio nell'impiego delle tecnologie digitali, scegliendo eventualmente anche di non utilizzarle, in quanto molti diversi aspetti della vita digitale possono avere un impatto su salute e benessere.</p>	<p>Riflessione guidata sul problema della dipendenza dall'utilizzo delle tecnologie digitali (social e videogiochi)</p> <p>Riflessione in classe su bullismo cyberbullismo</p>	<p>#telospiego - impatto ambientale RAEE (video)</p>

	<p>È consapevole che negli ambienti digitali ci possono essere pericoli (ad esempio Cyberbullismo)</p> <p>È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale</p>		
4.4 Protezione dell'ambiente	<p>E' consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute semplici modalità per proteggere l'ambiente (ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali per evitare la sostituzione non necessaria di questi ultimi)</p>	<p>Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile</p> <p>Riflessione sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali (consumo di suolo, acqua, risorse naturali ed energia elettrica per il mantenimento dei data center, formazione di RAEE)</p>	

Area 5 Problem solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	<p>È consapevole che i problemi più frequenti nell'uso di dispositivi digitali e nelle loro applicazioni sono legati alla connettività/disponibilità della rete, alla batteria/alimentazione, password errate e alla limitata capacità di calcolo</p>	<p>Discussione e risoluzione di semplici problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti</p>	<p>Pc – tablet</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p> <p>Libri di testo in formato digitale</p>

<p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p>	<p>Conosce l'esistenza di funzioni per migliorare l'inclusività e l'accessibilità dei contenuti e dei servizi digitali, ad esempio strumenti per l'ingrandimento o lo zoom e la funzionalità di lettura vocale di contenuti testuali</p> <p>Sa come e quando utilizzare applicazioni per la traduzione automatica, tuttavia sa anche che quando il contenuto richiede una traduzione accurata può essere necessaria una interpretazione più precisa.</p>	<p>Utilizzo delle classi virtuali</p> <p>Preparazione di materiale di sintesi riassuntivo e semplificato in formato digitale</p> <p>Traduzione di testi - utilizzo traduttore on-line</p> <p>Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali</p>	<p>Word reference</p> <p>Oxford Dictionary</p> <p>HubScuola - libri digitali</p> <p>Stampante 3D</p>
<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Sa come dar vita alle proprie idee utilizzando alcuni semplici strumenti digitali</p> <p>Sa identificare le piattaforme o strumenti digitali più consoni per realizzare la propria idea</p> <p>È consapevole che molti oggetti fisici possono essere realizzati con stampanti 3D</p>	<p>Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali</p> <p>Realizzazione di oggetti con stampante 3D</p> <p>Prestito bibliotecario digitale</p> <p>Uso della programmazione a blocchi per risolvere piccoli problemi concreti (code.org, Scratch, robot didattici,...)</p>	
<p>5.4 Identificare divari di competenza digitale</p>	<p>Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale anche per il proseguimento degli studi</p>	<p>Attività di orientamento</p>	

LIVELLO DI COMPETENZA RAGGIUNTO DALLLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

LIVELLI DI COMPETENZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<p>Area 1 È in grado di effettuare una ricerca di dati e informazioni aiutato da un adulto.</p> <p>Area 2 È in grado di interagire con i pari e con gli insegnanti mediante gli strumenti di comunicazione utilizzati a scuola, rispettando i principi base delle netiquette.</p> <p>Area 3 È in grado di generare prodotti digitali di supporto allo studio riconoscendo, se guidato, i diritti d'autore sui contenuti utilizzati.</p> <p>Area 4 È in grado di accedere al proprio dispositivo o account istituzionale utilizzando la propria password, avendo cura di non condividerla.</p>	<p>Area 1 È in grado in autonomia di effettuare una ricerca di dati e informazioni in base alle proprie esigenze ed è in grado di salvare l'oggetto della ricerca.</p> <p>Area 2 È in grado di interagire in modo autonomo con i pari e con gli insegnanti mediante gli strumenti di comunicazione utilizzati a scuola, rispettando i principi delle netiquette.</p> <p>Area 3 È in grado di generare in autonomia prodotti digitali di supporto allo studio riconoscendo e rispettando i diritti d'autore sui contenuti utilizzati.</p> <p>Area 4 È in grado di accedere al proprio dispositivo o account</p>	<p>Area 1 È in grado in autonomia di effettuare una ricerca di dati e informazioni utilizzando più motori di ricerca ed è in grado di archiviare l'oggetto della ricerca.</p> <p>Area 2 È in grado di interagire in modo autonomo e propositivo con i pari e con gli insegnanti mediante gli strumenti di comunicazione utilizzati a scuola, rispettando i principi delle netiquette.</p> <p>Area 3 È in grado di generare in autonomia prodotti digitali di supporto allo studio integrando diverse forme di rappresentazione, riconoscendo e rispettando i diritti d'autore sui contenuti utilizzati.</p>	<p>Area 1 È in grado in autonomia di effettuare una ricerca di dati e informazioni discriminando tra informazioni con diverso grado di affidabilità ed è in grado di archiviare l'oggetto della ricerca e recuperarlo quando necessario.</p> <p>Area 2 È in grado di interagire in modo autonomo e propositivo con i pari e con gli insegnanti mediante gli strumenti di comunicazione utilizzati a scuola, rispettando i principi delle netiquette. Riconosce il mezzo di condivisione più appropriato a seconda del messaggio o del contenuto che deve essere condiviso.</p> <p>Area 3 È in grado di generare in autonomia prodotti digitali di</p>

<p>Area 5 È in grado di rispondere a semplici esigenze informatiche guidato da un adulto.</p>	<p>istituzionale utilizzando la propria password, avendo cura di non condividerla. È consapevole dei pericoli della rete.</p> <p>Area 5 È in grado di rispondere a semplici esigenze informatiche.</p>	<p>Area 4 È in grado di accedere al proprio dispositivo o account istituzionale utilizzando la propria password, avendo cura di non condividerla. È consapevole dei pericoli della rete.</p> <p>Area 5 È in grado di rispondere a semplici esigenze e risolvere problemi tecnici riconoscendo lo strumento da utilizzare.</p>	<p>supporto allo studio integrando, in maniera efficace, diverse forme di rappresentazione, riconoscendo e rispettando i diritti d'autore sui contenuti utilizzati. Utilizza la programmazione a blocchi.</p> <p>Area 4 È in grado di accedere al proprio dispositivo o account istituzionale utilizzando la propria password, avendo cura di non condividerla. È consapevole dei pericoli della rete (e mette in atto misure di controllo dell'utilizzo dei dispositivi digitali).</p> <p>Area 5 È in grado di rispondere a semplici esigenze e risolvere problemi riconoscendo lo strumento giusto e più appropriato da utilizzare. Riconosce l'importanza di saper utilizzare le tecnologie per rispondere alle proprie necessità future di studente e di cittadino.</p>
---	--	---	---