

I.C. INDRO MONTANELLI-ROMA

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006)

Scuole: Infanzia, Primo ciclo di istruzione (Primaria e Secondaria I grado)

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA .La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE . La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua: essa si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta - comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta - in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali -istruzione e formazione, lavoro, casa, tempo libero - a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni e tra le diverse lingue e a seconda del suo background sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze e/o dei suoi interessi.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA. **La competenza matematica** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

COMPETENZA DIGITALE. La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

IMPARARE AD IMPARARE. Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE. Queste includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

SPIRITO DI INIZIATIVA*. Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

* Sense of initiative and entrepreneurship nella Raccomandazione europea e del Consiglio del 18 dicembre 2006

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPI DI ESPERIENZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	DISCIPLINE PER IL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
I DISCORSI E LE PAROLE	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	ITALIANO
I DISCORSI E LE PAROLE	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	INGLESE. SECONDA LINGUA COMUNITARIA(SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO)
LA CONOSCENZA DEL MONDO	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA
TUTTI	COMPETENZA DIGITALE	TUTTE
TUTTI	IMPARARE AD IMPARARE	TUTTE
TUTTI	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	TUTTE
TUTTI	SPIRITO DI INIZIATIVA*	TUTTE
IL SÉ E L'ALTRO IMMAGINI SUONI COLORI	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	ARTE E IMMAGINE EDUCAZIONE FISICA GEOGRAFIA MUSICA RELIGIONE STORIA

IL CORPO IN MOVIMENTO		
-----------------------	--	--

CURRICOLO DELLE COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA OGGETTO DI CERTIFICAZIONE

	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
	Ultimo anno (5 anni)	Classe terza	Classe quinta	Classe seconda	Classe terza
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	<p>É in grado di esprimere e comunicare il proprio vissuto.</p> <p>É in grado di utilizzare strutture linguistiche inerenti al contesto.</p> <p>É in grado di comprendere messaggi e narrazioni.</p>	<p>É in grado di comprendere enunciati e di raccontare le proprie esperienze.</p>	<p>É in grado di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>	<p>É in grado di comprendere enunciati e testi.</p> <p>É in grado di scrivere testi di diversa tipologia corretti e pertinenti al tema e allo scopo.</p>	<p>É in grado di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>
Comunicazione nelle lingue straniere	<p>É in grado di comprendere frasi ed espressioni di uso frequente in lingua inglese.</p>	<p>E' in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese.</p>	<p>E' in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese.</p> <p>É in grado di comprendere semplici e brevi istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relative ad argomenti familiari, alla scuola e al tempo libero in una seconda lingua comunitaria.</p> <p>É in grado di utilizzare, in situazioni semplici, la lingua inglese.</p>	<p>È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese (A2 del Quadro Comune di riferimento europeo) e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana anche in una seconda lingua europea.</p> <p>É in grado di utilizzare la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>

<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p>	<p>È in grado di classificare, ordinare, quantificare elementi.</p> <p>È in grado di cogliere i cambiamenti nella natura che lo circonda.</p> <p>È in grado di formulare ipotesi su esperienze pratiche.</p>	<p>È in grado di utilizzare le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche in situazioni note.</p>	<p>È in grado di utilizzare le sue conoscenze matematiche e scientifico- tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p>	<p>È in grado di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</p> <p>È in grado di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.</p>	<p>È in grado di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p>
<p>Competenze digitali</p>	<p>È in grado di utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative e di esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>È in grado di sapere che le persone possono connettersi e comunicare usando internet e di capire l'utilità di una comunità digitale.</p> <p>È in grado di sapere che non tutte le informazioni on-line sono affidabili.</p>	<p>È in grado di usare le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>È in grado di sapere paragonare fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni.</p> <p>È in grado di conoscere le strategie per aumentare l'accuratezza delle ricerche fatte usando parole chiave.</p> <p>È in grado di conoscere e utilizzare le regole della comunicazione online ("netiquette").</p>	<p>È in grado di utilizzare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. È in grado di usare con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.</p>

<p>Imparare ad imparare</p>	<p>É in grado di manifestare curiosità, porre domande, discutere e confrontare soluzioni e azioni.</p>	<p>É in grado di individuare e scegliere varie fonti e modalità di informazione. É in grado di individuare parole chiave in un testo e scrivere didascalie.</p>	<p>É in grado di gestire un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base e di ricercare e organizzare nuove informazioni.</p>	<p>É in grado di collegare le informazioni nuove a quelle già possedute e di utilizzare strategie di autocorrezione. É in grado di rilevare problemi, selezionare le ipotesi risolutive e di applicarle.</p>	<p>É in grado di gestire un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base e di ricercare e organizzare nuove informazioni in modo autonomo.</p>
<p>Competenze sociali e civiche</p>	<p>É in grado di essere autonomo nella cura di sé. É in grado di utilizzare pratiche corrette per la cura di sé. É in grado di rispettare le regole che regolano la vita scolastica. É in grado di agire in modo autonomo nel portare a termine il lavoro assegnato.</p>	<p>É in grado di curare l'igiene della propria persona. É in grado di essere consapevole che la cura di sé può migliorare lo star bene proprio e degli altri. É in grado di contribuire all'elaborazione di norme che regolano la vita scolastica. É in grado di impegnarsi a portare a termine il proprio lavoro con responsabilità. É in grado di aver cura del proprio materiale scolastico. É in grado di aver rispetto del materiale scolastico comune.</p>	<p>É in grado di aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente per un sano e corretto stile di vita. É in grado di rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri. É in grado di impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>	<p>É in grado di aver cura e rispetto di sé. É in grado di conoscere i principali comportamenti per un sano e corretto stile di vita. É in grado di comprendere l'importanza del rispetto delle regole e di promuoverne la diffusione. É in grado di riconoscere gli effetti positivi derivanti da comportamenti corretti di convivenza civile. É in grado di impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>	<p>É in grado di aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente per un sano e corretto stile di vita. É in grado di riconoscere la necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. É in grado di impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>

<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>É in grado di usare le conoscenze apprese per realizzare un semplice prodotto.</p> <p>É in grado di chiedere aiuto quando si trova in difficoltà.</p>	<p>É in grado di utilizzare le conoscenze apprese per realizzare semplici prodotti di diverso genere.</p> <p>É in grado di chiedere aiuto in funzione di difficoltà specifiche.</p> <p>É in grado di mostrare attenzione di fronte alle difficoltà altrui e offrire spontaneamente il proprio aiuto.</p>	<p>É in grado di dimostrare originalità e spirito di iniziativa, di realizzare semplici progetti, di assumersi le proprie responsabilità, di chiedere aiuto quando si trova in difficoltà e di fornirlo a chi lo chiede.</p>	<p>É in grado di elaborare e realizzare prodotti di diverso genere, stabilendo autonomamente le fasi procedurali e verificando i risultati raggiunti.</p> <p>É in grado di chiedere aiuto e utilizzare in modo proficuo l'aiuto ricevuto.</p> <p>É in grado di collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune.</p>	<p>É in grado di dimostrare originalità e spirito di iniziativa, di realizzare semplici progetti, di assumersi le proprie responsabilità, di chiedere aiuto quando si trova in difficoltà e di fornirlo a chi lo chiede, di misurare se stesso e di misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>É in grado di chiedere riportare eventi del passato e formulare riflessioni relative al presente e al futuro.</p> <p>É in grado di sapersi orientare nell'organizzazione cronologica della giornata.</p> <p>É in grado di collocare nello spazio persone ed oggetti seguendo le indicazioni date.</p> <p>Si confronta ed interagisce con l'adulto e i compagni.</p>	<p>É in grado di organizzare le informazioni prodotte con le fonti allo scopo di costruire un quadro di civiltà.</p> <p>É in grado di usare fonti, indicatori temporali e spaziali per organizzare le conoscenze acquisite.</p> <p>É in grado di comprendere che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi antropici e fisici, legati da rapporti di connessione e di interdipendenza.</p> <p>É in grado di riconoscere i propri diritti e quelli degli altri, i valori, le ragioni e i doveri che determinano il suo comportamento.</p> <p>É in grado di porre domande</p>	<p>É in grado di orientarsi nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>É in grado di riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.</p>	<p>É in grado di usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprendere opinioni e culture diverse.</p> <p>É in grado di conoscere aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità.</p> <p>É in grado di riconoscere nei paesaggi gli elementi fisici significativi e le note storiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>É in grado di interagire in modo appropriato, efficace e rispettoso con persone che hanno affiliazioni socio-culturali differenti</p>	<p>É in grado di orientarsi nello spazio e nel tempo e interpretare i sistemi simbolici e culturali della società.</p> <p>É in grado di riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.</p>

	<p>É in grado di conoscere il proprio corpo e di padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>É in grado di utilizzare materiali, strumenti e tecniche espressive e creative.</p> <p>É in grado di scoprire il mondo sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<p>su temi relativi alle diversità culturali.</p> <p>É in grado di partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole.</p> <p>É in grado di produrre immagini di vario tipo integrando vari linguaggi.</p> <p>É in grado di ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere.</p> <p>É in grado di eseguire in gruppo semplici brani vocali o strumentali.</p>	<p>É in grado di esprimersi negli ambiti motori, artistici e musicali secondo le proprie potenzialità e il proprio talento.</p>	<p>dalle proprie.</p> <p>É in grado di stabilire relazioni positive e costruttive.</p> <p>É in grado di utilizzare le abilità motorie e sportive acquisite, rispettando le regole di gioco.</p> <p>É in grado di utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.</p> <p>É in grado di realizzare elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo tecniche e materiali differenti.</p> <p>È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali.</p> <p>É in grado di integrare con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.</p>	<p>É in grado di esprimersi negli ambiti motori, artistici e musicali secondo le proprie potenzialità e il proprio talento.</p>
--	---	--	---	---	---

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE DIGITALI PER LA CITTADINANZA

AREE DI COMPETENZA DIGITALE	COMPETENZE	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
		Classe terza	Classe quinta	Classe seconda	Classe terza
Informazione	Organizzazione delle informazioni	È in grado di salvare o memorizzare file o contenuto e recuperarli una volta salvati o archiviati.	È in grado di utilizzare le cartelle per archiviare file.	È in grado di classificare le informazioni in modo metodico, utilizzando i file e le cartelle per individuarli più facilmente.	È in grado di fare il backup di informazioni o file che ha salvato.
	Qualità delle informazioni	È in grado di sapere che non tutte le informazioni on-line sono affidabili.	È in grado di sapere che le informazioni devono essere raccolte utilizzando fonti diverse.	È in grado di utilizzare diversi motori di ricerca per trovare le informazioni.	È in grado di paragonare fonti diverse per valutare l'attendibilità e credibilità delle informazioni.
	Ricerca informazioni	È in grado di sapere che si possono cercare informazioni online utilizzando un motore di ricerca.	È in grado di sapere cos'è una parola chiave, e come scegliere efficacemente le parole chiave per una ricerca.	È in grado di conoscere le strategie per aumentare l'accuratezza delle ricerche fatte usando parole chiave.	È in grado di sapere che per cercare informazioni in maniera efficace, deve usare un ventaglio di strategie (es. uso di differenti motori, uso di operatori di ricerca, uso di filtri, directory, ecc.).
	Risoluzione di problemi		E' in grado di risolvere i problemi di routine (ad esempio chiudere un programma, riavviare il computer, re-installare il programma/aggiornarlo, controllare la connessione internet).	E' in grado di cercare supporto e assistenza quando sorge un problema tecnico o quando si utilizza un nuovo dispositivo, programma o applicazione.	E' in grado di risolvere i problemi più frequenti che sorgono quando si utilizzano tecnologie digitali.
Comunicazione	Interagire con le tecnologie		E' in grado di operare sul PC.	E' in grado di usare una vasta gamma di strumenti di comunicazione (posta elettronica, chat, SMS, messaggistica istantanea, blog, micro-blog, reti sociali) per la comunicazione on-line.	E' in grado di utilizzare le funzioni avanzate di diversi strumenti di comunicazione.
	Condividere con le tecnologie	E' in grado di essere cosciente del fatto che le persone possono connettersi e comunicare usando internet.	E' in grado di conoscere siti social networking e strumenti di collaborazione online.	E' in grado di usare strumenti di collaborazione e contribuire a condividere documenti / file che qualcun altro ha creato.	E' in grado di condividere risorse attraverso strumenti online.
	Impegnarsi nella cittadinanza con tecnologie digitali		E' in grado di conoscere siti di social networking e strumenti di collaborazione online.	E' in grado di trasmettere o condividere conoscenze con gli altri online.	E' in grado di conoscere il potenziale delle tecnologie inerenti la partecipazione civica.

Collaborare attraverso le tecnologie digitali	E' in grado di comunicare con il gruppo e condividere materiali e risorse.	E' in grado di lavorare in gruppo.	E' in grado di usare le tecnologie e i media per lavori di gruppo.	E' in grado di usare le tecnologie e i media per lavori di gruppo.
Netiquette	E' in grado di conoscere le differenze tra la comunicazione online e di persona.	E' in grado di sapere che quando si utilizzano strumenti digitali si applicano alcune regole di comunicazione.	E' in grado di conoscere e utilizzare le regole della comunicazione online ("netiquette").	E' in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli in rete. E' in grado di utilizzare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati.
Gestire l'identità digitale		E' in grado di sapere che le informazioni che inserisce su internet (nome, video, contenuti etc.) costituiscono delle "tracce" digitali.	E' in grado di sapere che le tracce digitali possono essere piccole o grandi e pericolose o meno a seconda di come vengono gestite. E' in grado di sapere cos'è un furto di identità digitale.	E' in grado di modificare la sua identità digitale e tenerne traccia. E' in grado di conoscere i sistemi ("trucchi") usati per rubare le informazioni personali e le strategie per contrastare il furto dell'identità digitale.
Sviluppare contenuti digitali	E' in grado di produrre semplici contenuti digitali in almeno un formato utilizzando strumenti digitali	E' in grado di produrre contenuti digitali in diversi formati.	E' in grado di produrre contenuti digitali e multimediali in diversi formati.	E' in grado di produrre o modificare contenuti multimediali in diversi formati, utilizzando una varietà di piattaforme digitali, strumenti e ambienti.
Integrare e rielaborare contenuti digitali	E' in grado di conoscere la varietà dei contenuti digitali che si possono recuperare in rete e possono essere prodotti.	E' in grado di fare l'editing di base di contenuti web prodotti da altri.	E' in grado di applicare la formattazione di base ai contenuti prodotti da lui o da altri.	E' in grado di utilizzare le funzioni avanzate di formattazione dei diversi strumenti.
Copyright e licenze	E' in grado di sapere che il contenuto può essere coperto da diritto d'autore.	E' in grado di sapere che il contenuto può essere coperto da diritto d'autore.	E' in grado di sapere come utilizzare i contenuti coperti da diritto d'autore.	E' in grado di sapere come applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
Programmazione - coding	E' in grado di conoscere il concetto di algoritmo. E' in grado di scrivere semplici programmi usando delle sequenze di istruzioni.	E' in grado di individuare dei pattern e/o ripetizioni nei programmi ed usare i cicli per ripetere un numero determinato di volte delle sequenze ripetitive di istruzioni.	E' in grado di saper realizzare programmi usando semplici istruzioni condizionali. E' in grado di sapere costruire programmi con cicli annidati.	E' in grado di scrivere una funzione con parametri (applicazione del processo di astrazione al coding).

Proteggere i dispositivi	E' in grado di saper quali sono i principali "pericoli" in rete (virus, malware ecc.).	E' in grado di prendere accorgimenti fondamentali per proteggere i propri dispositivi (ad esempio, utilizzando antivirus e password).	E' in grado di installare i programmi di sicurezza sul dispositivo che usa per accedere a Internet (ad esempio antivirus, firewall). E' in grado di usare questi programmi e di aggiornarli regolarmente.	E' in grado di saper cosa fare se il computer è stato infettato da un virus.
Proteggere i dati personali e la privacy	E' in grado di sapere che molti siti richiedono informazioni private. E' in grado di sapere cos'è una password e perché viene usata.	E' in grado di sapere come creare una password "sicura". E' in grado di sapere che le sue credenziali (username e password) possono essere rubate. E' in grado di sapere che non deve rivelare informazioni private online.	E' in grado di usare diverse password per accedere a dispositivi e servizi digitali e di modificarle periodicamente.	E' in grado di saper proteggere in modo attivo i dati personali e rispettare la privacy di altri soggetti.
Tutelare la salute e il benessere	E' in grado di sapere che l'eccessivo utilizzo di tecnologia digitale può influenzare negativamente la sua salute.	E' in grado di conoscere i rischi sanitari connessi all'uso della tecnologia digitale (ergonomia, rischio di dipendenza).	E' in grado di evitare rischi per la salute (fisica e psicologica), usando in modo consapevole le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	E' in grado di usare in modo sicuro e sostenibile gli strumenti digitali.
Proteggere l'ambiente	E' in grado di comprendere che gli strumenti tecnologici prevedono un consumo energetico.	E' in grado di comprendere che le tecnologie dell'informazione e comunicazione possono avere un impatto positivo, ma anche negativo sull'ambiente.	E' in grado di riconoscere l'impatto positivo e negativo delle tecnologie sull'ambiente.	E' in grado di avere un parere informato sull'impatto delle tecnologie digitali sulla vita di tutti i giorni e sull'ambiente.
Risolvere problemi tecnici	E' in grado di chiedere assistenza ad una persona competente se sorge un problema tecnico.	E' in grado di saper risolvere alcuni problemi di routine (ad esempio, chiudere un programma, riavviare il computer).	E' in grado di sapere come risolvere alcuni problemi di routine (chiudere un programma, riavviare il computer).	E' in grado di saper risolvere buona parte dei problemi più frequenti che sorgono quando si utilizzano tecnologie digitali.
Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	E' in grado di sapere che gli strumenti digitali possono aiutare a risolvere i problemi.	E' in grado di sapere che gli strumenti digitali possono aiutare a risolvere i problemi, conoscendone i limiti.	E' in grado di risolvere alcuni problemi tecnologici esplorando le impostazioni e i parametri di programmi e strumenti.	E' in grado di risolvere alcuni problemi tecnologici esplorando le impostazioni e i parametri di programmi e strumenti.

Usare creativamente le tecnologie digitali	E' in grado di comprendere che la tecnologia può essere utilizzata in modo creativo.	E' in grado di partecipare attivamente nei lavori di gruppo che prevedono il ricorso alle nuove tecnologie.	E' in grado di esprimere se stesso/a in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.	E' in grado di utilizzare creativamente le tecnologie.
Identificare i gap di competenza digitale	E' in grado di comprendere che deve acquisire una serie di competenze specifiche per l'utilizzo delle tecnologie digitali.	E' in grado di aver coscienza che deve arricchire le sue competenze tecnologiche	E' in grado di essere consapevole dei propri limiti per cercare di colmare le sue lacune.	E' in grado di impegnarsi ad aggiornare le sue competenze digitali.