



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SQUILLACE

Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado con Indirizzo Musicale

Via Damiano Assanti, n. 15 – 88069 Squillace (CZ) - Tel. E fax: 0961 912049/912034

email: czic87200x@istruzione.it - pec: czic87200x@pec.istruzione.it -

C.M. CZIC87200X - c.f. 97069210793 - Sito Web www.scuolesquillace.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

Scuola Secondaria di primo grado



PREMESSA – Riferimenti legislativi

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come 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; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018). 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 curriculum verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare e analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici, etc). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte. Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu) in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) e il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze

(digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Finalità del Curricolo Digitale

Fornire agli studenti le competenze digitali fondamentali per partecipare attivamente e consapevolmente alla società digitale, promuovendo la cittadinanza digitale, la sicurezza online e il pensiero critico.

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Principi guida:

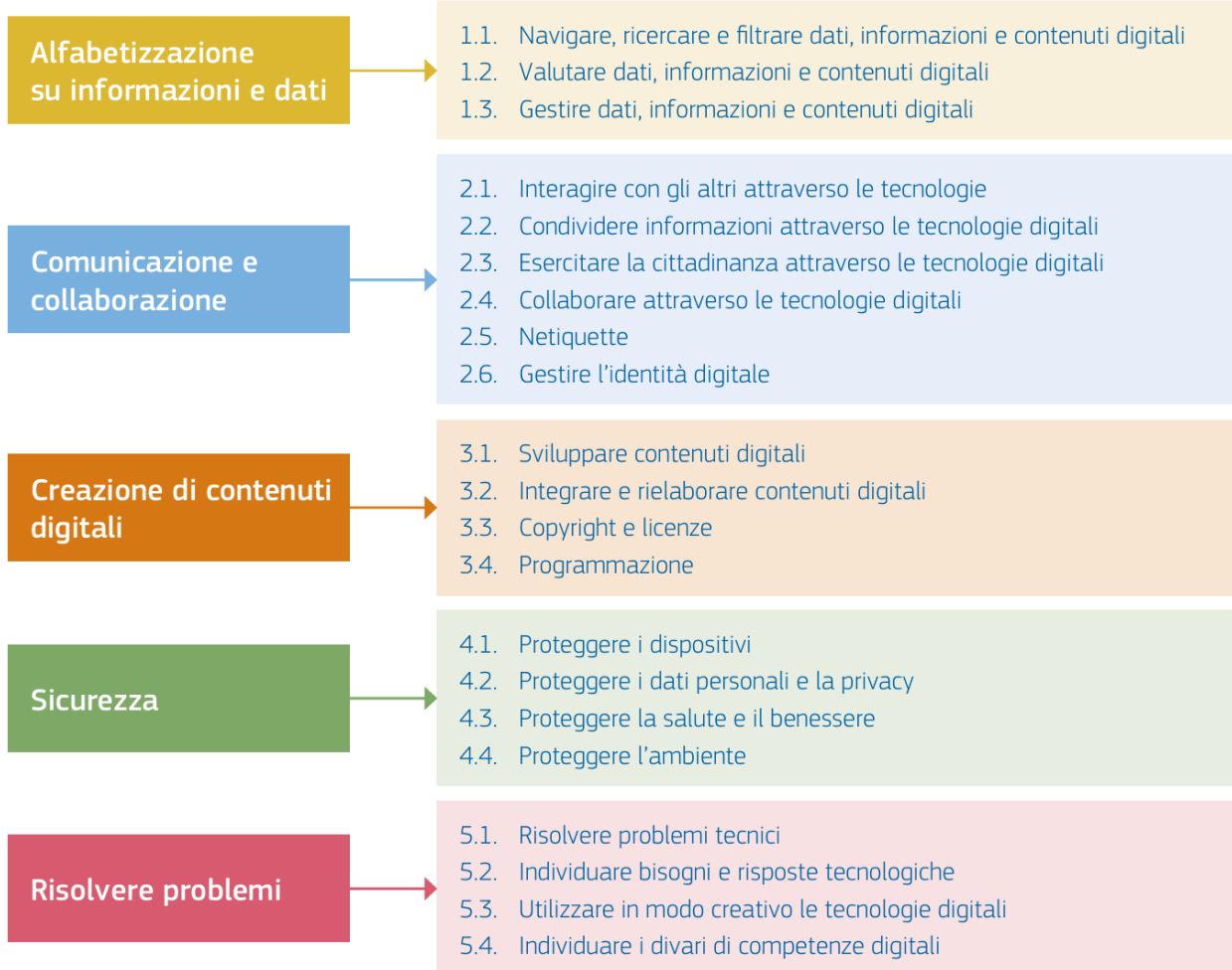
- Approccio pratico e laboratoriale: apprendimento tramite esperienze concrete.
- Interdisciplinarietà: competenze digitali integrate nelle diverse discipline.
- Apprendimento cooperativo: attività di gruppo e collaborazione online.
- Inclusione: promozione dell'accesso e dell'uso delle tecnologie digitali per tutti gli studenti.
- Sicurezza e responsabilità: forte enfasi sull'uso etico e sicuro delle tecnologie.
- Sviluppo del pensiero computazionale e creativo.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche

innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning.

Nel **DigComp** sono indicate **5 aree di competenza**:



CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli. • Salvare documenti anche su memoria rimovibile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata). • Imparare a riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news). • Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse; accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni. • Accedere e utilizzare le risorse digitali dei libri di testo. • Fruire di video e documentari didattici in rete. • Imparare a conoscere i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. 	<p>https://www.generazioniconnesse.it/site/</p> <p>https://etwinning.indire.it/</p> <p>https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/flippe-d-classroom</p> <p>https://www.youtube.com/@scuoladigitale8737</p>

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette. 2.6 Gestire l'identità digitale.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. • Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione attraverso i sistemi adottati dalla scuola. • Sapere che cos'è un'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (Google Workspace for Education/Classroom). • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo e allegato). • Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato (file allegati a una e-mail o caricati su piattaforme) e salvarli. • Caricare e condividere un documento su piattaforme. • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. 	Google Workspace for Education https://classroom.google.com/ https://padlet.com/ https://www.generazioniconesse.it/site/ https://etwinning.indire.it/

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 3.4 Programmazione.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scrivere individualmente e in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere, formattare, revisionare e archiviare testi scritti con il computer. • Utilizzare semplici programmi di grafica. • Costruire semplici tabelle di dati e grafici. • Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast). • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Ricercare e rielaborare contenuti digitali nel rispetto dei diritti di autore. • Partecipare ad attività di coding. • Utilizzare piattaforme di coding. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra). 	App di Google https://docs.google.com/ https://www.canva.com/ https://scratch.mit.edu/ https://www.tinkercad.com/ https://bookcreator.com/ https://www.bandlab.com/ https://creativecommons.it/chapterIT/ Materiale sul sito scolastico (Area Didattica: Strumenti per la didattica digitale; Buone Pratiche) https://www.scuolesquillac.edu.it/scheda-didattica/

AREA 4: SICUREZZA			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. • Conoscere e rispettare le regole sull'utilizzo del BYOD. • Individuare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy. • Conoscere il significato di cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete. • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizza il digitale. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il Regolamento d'Istituto. • Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di Istituto. • Riflettere e discutere sul Manifesto della comunicazione non ostile e sui fenomeni di cyberbullismo. • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. 	https://www.generazioniconnesse.it/site/

AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. 5.4 Individuare i divari di competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti, etc.). • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle proprie esigenze di lavoro. • Cercare e utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento e la risoluzione di problemi in autonomia. 	Canali YouTube di tecnologia educativa https://code.org/

CLASSI SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software. • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud. • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser. • Imparare a conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Imparare a individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili. • Utilizzare le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività. • Fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi. • Utilizzare i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Organizzare l'ambiente di lavoro personale. 	<p>https://www.generazioniconesse.it/site/</p> <p>https://etwinning.indire.it/</p> <p>https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/flip-ped-classroom</p> <p>https://www.youtube.com/@scuoladigitale8737</p>

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette. 2.6 Gestire l'identità digitale.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca. • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione. • Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico e la piattaforma Google Workspace for Education/Classroom. • Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, inserire allegati). • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche). • Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. • Creare e utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. 	Google Workspace for Education https://classroom.google.com/ https://padlet.com/ https://www.generazioniconnesse.it/site/ https://etwinning.indire.it/

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 3.4 Programmazione.	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare prodotti digitali e multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Conoscere e rispettare i diritti d'autore. • Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. • Realizzare filmati e video con software e app. • Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche. • Realizzare contenuti digitali come infografiche, presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto, storytelling, video. • Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici. • Realizzare podcast. • Conoscere e utilizzare siti di realtà aumentata. • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione. • Partecipare ad attività di coding e robotica. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra). 	<p>App di Google https://docs.google.com/ https://www.canva.com/ https://scratch.mit.edu/ https://www.tinkercad.com/ https://bookcreator.com/ https://www.bandlab.com/ https://creativecommons.it/chapterIT/</p> <p>Materiale sul sito scolastico (Area Didattica: Strumenti per la didattica digitale; Buone Pratiche) https://www.scuolesquillac e.edu.it/scheda-didattica/</p>

AREA 4: SICUREZZA			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. • Conoscere e rispettare le regole sull'utilizzo del BYOD. • Individuare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy. • Conoscere il significato di cyberbullismo e riconoscere e saper affrontare i principali pericoli della rete. • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizza il digitale. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, etc.). • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social). • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il Regolamento d'Istituto. • Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account. • Riflettere e discutere sul Manifesto della comunicazione non ostile e sui fenomeni di cyberbullismo. • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017). • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social. 	https://www.generazioniconnesse.it/site/

AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. 5.4 Individuare i divari di competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti, etc.). • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante). • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle proprie esigenze di lavoro. • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. • Cercare e utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento e la risoluzione di problemi in autonomia. 	Canali YouTube di tecnologia educativa https://code.org/

Valutazione e traguardi di competenza

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:

- attività e compiti di realtà;
- progetti interdisciplinari;
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat);
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word/Google doc, presentazioni, grafici, padlet, prodotti multimediali, etc.).

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

1. obiettivi pienamente raggiunti;
2. obiettivi complessivamente raggiunti;
3. obiettivi parzialmente raggiunti;
4. obiettivi non raggiunti.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali)
L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo." Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata a una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

Al termine della Scuola Secondaria di primo grado l'alunno è in grado di:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.

Livelli di padronanza per la Scuola Secondaria di primo grado

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare i miei fabbisogni informativi; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; identificare semplici strategie di ricerca personali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare i miei fabbisogni informativi; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; identificare semplici strategie di ricerca personali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> spiegare i miei fabbisogni informativi; svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; spiegare come accedervi e navigare al loro interno; spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> illustrare fabbisogni informativi; organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; organizzare strategie di ricerca personali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> soddisfare i fabbisogni informativi; applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; proporre strategie di ricerca personali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> valutare i fabbisogni informativi; adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; variare le strategie di ricerca personali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.