ALLEGATO B _ Griglie di Valutazione delle Competenze Digitali (DigComp 2.2) _ MODELLO BASE

1. Primo Biennio (1° e 2° anno): Obiettivo: Acquisire le competenze digitali di base per un uso consapevole e sicuro degli strumenti digitali nella vita quotidiana e scolastica.

Area DigComp 2.2	Livello Base (Sufficiente) Voto 6	Livello Intermedio (Buono) Voto 7-8	Livello Avanzato (Ottimo) Voto 9-10 (
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Lo studente sa cercare informazioni online con indicazioni precise e sa distinguerle, se palesemente non affidabili.	Lo studente sa cercare e filtrare informazioni da diverse fonti digitali, iniziando a valutarne l'affidabilità con un minimo di autonomia. Sa organizzare i file e le cartelle in modo elementare.	Lo studente ricerca informazioni in modo efficace, valuta criticamente le fonti digitali e organizza i propri dati e file in modo logico e accessibile.
2. Comunicazione e collaborazione	Lo studente comunica online rispettando le regole basilari di comportamento (netiquette) e interagisce in attività di gruppo digitali sotto supervisione.	Lo studente comunica in modo appropriato in ambienti digitali, partecipa attivamente a progetti di gruppo online e inizia a gestire la propria identità digitale.	Lo studente padroneggia la comunicazione e la collaborazione online, gestisce la propria identità digitale in modo responsabile e partecipa attivamente a comunità online, rispettando la diversità.
3. Creazione di contenuti digitali	Lo studente è in grado di creare semplici documenti di testo o presentazioni, utilizzando strumenti digitali di base.	Lo studente crea e modifica contenuti digitali di varia natura (testi, immagini, presentazioni), comprende il concetto di copyright e sa citare le fonti.	Lo studente crea contenuti digitali originali e complessi, integra diverse tipologie di media, applica correttamente le licenze e ha familiarità con concetti base di programmazione
4. Sicurezza	Lo studente conosce le password e le protegge e mostra consapevolezza sul rischio di condivisione di dati personali.	Lo studente protegge i propri dispositivi e dati personali con misure di sicurezza di base, è consapevole dei rischi online e sa come segnalare contenuti inappropriati.	Lo studente adotta comportamenti sicuri online, protegge attivamente la propria privacy e riconosce e previene rischi legati a frodi o disinformazione. Presta attenzione alla sostenibilità ambientale legata all'uso del digitale.
5. Risolvere problemi	Lo studente risolve problemi tecnici semplici con l'aiuto dell'insegnante e usa strumenti digitali per compiti scolastici.	Lo studente individua e risolve autonomamente problemi tecnici comuni, adatta gli strumenti digitali alle proprie esigenze e sa cercare soluzioni innovative.	Lo studente affronta problemi complessi legati all'uso del digitale, identifica le proprie lacune di competenza digitale e si impegna attivamente per colmarle, utilizzando le tecnologie in modo creativo.

Griglie di Valutazione delle Competenze Digitali (DigComp 2.2) _ MODELLO BASE

3. Secondo Biennio (3° e 4° anno): Obiettivo: Consolidare le competenze digitali, sviluppando un uso critico e autonomo delle tecnologie, e applicarle in contesti di studio più complessi.

Area DigComp 2.2	Livello Base (Sufficiente) Voto 6	Livello Intermedio (Buono) Voto 7-8	Livello Avanzato (Ottimo) Voto 9-10
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Lo studente cerca e seleziona informazioni online, riconoscendo le fonti più affidabili e gestisce in modo organizzato i dati principali.	Lo studente valuta criticamente le informazioni e i dati online, confrontando diverse fonti e identificando bias o disinformazione. Organizza e gestisce grandi quantità di dati in modo efficiente.	Lo studente sviluppa strategie avanzate di ricerca, analisi e valutazione di dati e informazioni, anche complesse, sapendo distinguere tra fatti e opinioni, e utilizzando strumenti avanzati di gestione delle informazioni.
2. Comunicazione e collaborazione	Lo studente comunica in modo efficace in diversi contesti digitali e collabora a distanza in progetti di gruppo, rispettando le scadenze e i ruoli. .	Lo studente utilizza piattaforme digitali per la comunicazione e la collaborazione in modo strategico, partecipa a discussioni online costruttive e cura la propria identità digitale in funzione dei propri obiettivi.	Lo studente modera e facilita discussioni online, gestisce progetti collaborativi complessi con strumenti digitali e costruisce una solida reputazione digitale, interagendo con diversi tipi di pubblico.
3. Creazione di contenuti digitali	Lo studente crea e modifica contenuti digitali multimediali (es. video semplici, podcast) e comprende il concetto di licenze d'uso.	Lo studente integra e rielabora contenuti digitali esistenti per crearne di nuovi, applica correttamente il copyright e le licenze, e inizia a sperimentare con la programmazione per scopi specifici.	Lo studente progetta e sviluppa contenuti digitali interattivi e innovativi, padroneggia software specifici per la creazione multimediale e utilizza linguaggi di programmazione per risolvere problemi o automatizzare compiti.
4. Sicurezza	Lo studente applica misure di sicurezza avanzate per dispositivi e dati, è consapevole delle minacce online più complesse (es. phishing) e sa come proteggere la propria privacy.	Lo studente configura impostazioni di privacy e sicurezza, riconosce e si difende da attacchi informatici comuni e promuove un uso sano e consapevole delle tecnologie, prestando attenzione all'impatto ambientale.	Lo studente è proattivo nella protezione della propria sicurezza digitale, analizza e mitiga i rischi online e contribuisce alla sicurezza della comunità digitale, anche sensibilizzando gli altri.
5. Risolvere problemi	Lo studente risolve problemi tecnici complessi con risorse online e forum, individua le proprie esigenze digitali e cerca le soluzioni tecnologiche più adatte.	Lo studente individua e risolve autonomamente problemi tecnici comuni, adatta gli strumenti digitali alle proprie esigenze e sa cercare soluzioni innovative.	Lo studente affronta problemi complessi legati all'uso del digitale, identifica le proprie lacune di competenza digitale e si impegna attivamente per colmarle, utilizzando le tecnologie in modo creativo.

Griglie di Valutazione delle Competenze Digitali (DigComp 2.2) _ MODELLO BASE

3. Ultimo anno (5°anno): Obiettivo: Dimostrare padronanza delle competenze digitali, essere in grado di adattarsi a nuove tecnologie, risolvere problemi complessi e applicare le competenze in preparazione all'università o al mondo del lavoro.

Area DigComp 2.2	Livello Base (Sufficiente) Voto 6	Livello Intermedio (Buono) Voto 7-8	Livello Avanzato (Ottimo) Voto 9-10 (
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Lo studente analizza e interpreta dati complessi, anche di tipo quantitativo, e sa usare strumenti di ricerca avanzati. .	Lo studente gestisce grandi set di dati, ne valuta la qualità e l'integrità, e li utilizza per prendere decisioni informate o per scopi di ricerca, anche accademica.	Lo studente è esperto nell'alfabetizzazione su informazioni e dati, conducendo ricerche approfondite, analizzando big data e sviluppando strategie per la gestione del flusso di informazioni in contesti professionali o accademici.
2. Comunicazione e collaborazione	Lo studente comunica in modo professionale in ambienti digitali, gestisce reti di contatti online e collabora efficacemente in team virtuali complessi.	Lo studente guida e coordina attività collaborative online, gestisce la propria reputazione digitale in un'ottica professionale e utilizza le tecnologie digitali per la partecipazione civica e il coinvolgimento sociale.	Lo studente è un comunicatore e collaboratore digitale esemplare, capace di negoziare, influenzare e costruire reti professionali online, contribuendo attivamente a progetti complessi e alla cittadinanza digitale attiva.
3. Creazione di contenuti digitali	Lo studente crea contenuti digitali avanzati per scopi specifici (es. portfolio, progetti di ricerca), applicando standard professionali e normativi.	Lo studente sviluppa progetti di creazione di contenuti digitali complessi, anche con elementi di intelligenza artificiale, e dimostra una profonda comprensione del diritto d'autore e delle licenze.	Lo studente progetta e sviluppa contenuti digitali interattivi e innovativi, padroneggia software specifici per la creazione multimediale e utilizza linguaggi di programmazione per risolvere problemi o automatizzare compiti.
4. Sicurezza	Lo studente adotta una mentalità proattiva sulla sicurezza digitale, identificando vulnerabilità e rischi in diversi contesti online.	Lo studente implementa strategie di sicurezza personalizzate, utilizza strumenti avanzati di protezione e agisce come promotore di pratiche digitali sicure e responsabili, anche riguardo all'impatto ambientale delle tecnologie.	Lo studente è un riferimento per la sicurezza digitale, in grado di valutare e gestire rischi complessi, di contribuire alla cyber-resilienza e di agire eticamente nell'uso delle tecnologie, promuovendo la sostenibilità.
5. Risolvere problemi	Lo studente risolve problemi digitali non routinari e complessi, applicando un approccio metodologico e utilizzando strumenti avanzati di problem-solving.	Lo studente è capace di adattarsi rapidamente a nuove tecnologie e ambienti digitali, di identificare bisogni complessi e di proporre soluzioni tecnologiche innovative e sostenibili.	Lo studente è un risolutore di problemi digitale esperto, che sa identificare e analizzare scenari complessi, progettare e implementare soluzioni digitali innovative e guidare altri nell'uso creativo e strategico delle tecnologie.

Griglie di Valutazione Dettagliate delle Competenze Digitali riferite ai diversi livelli di padronanza del DigComp 2.1/2.2 (Fondamentale, Base, Intermedio, Avanzato, Altamente Specializzato).

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati (Information and Data Literacy)

Sottocompetenza	Primo Biennio (1°-2° anno) - Voto 5-7 (Livelli 1-3: Fondamentale - Base)	Secondo Biennio (3°-4° anno) - Voto 7-9 (Livelli 3-6: Base - Avanzato)	Quinto Anno (5° anno) - Voto 8-10 (Livelli 5-8: Avanzato - Altamente Specializzato)
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente sa cercare informazioni semplici con parole chiave e filtrare risultati basilari (es. immagini, testi).	Lo studente ricerca informazioni complesse, valuta la pertinenza dei risultati, applica filtri avanzati e seleziona fonti affidabili.	Lo studente progetta strategie di ricerca complesse, valuta criticamente fonti multiple e gestisce flussi di dati e informazioni per scopi di ricerca/analisi.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente riconosce fonti palesemente non affidabili o incomplete con il supporto dell'insegnante.	Lo studente confronta diverse fonti, identifica disinformazione o bias evidenti e valuta l'affidabilità e la credibilità delle informazioni.	Lo studente analizza criticamente l'attendibilità e la veridicità di dati e informazioni, anche complesse, e riconosce manipolazioni o false narrazioni.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente salva, organizza e recupera semplici file e cartelle in modo elementare su dispositivi o cloud.	Lo studente organizza in modo efficiente dati e informazioni, utilizza diverse strategie di archiviazione (cloud, locali) e sa come recuperare rapidamente i contenuti.	Lo studente gestisce grandi quantità di dati e informazioni strutturate e non strutturate, utilizza sistemi di classificazione avanzati e ne assicura l'accessibilità e la sostenibilità nel tempo.

Area 2: Comunicazione e collaborazione (Communication and Collaboration)

Sottocompetenza	Primo Biennio (1°-2° anno) - Voto 5-7 (Livelli 1-3: Fondamentale - Base)	Secondo Biennio (3°-4° anno) - Voto 7-9 (Livelli 3-6: Base - Avanzato)	Quinto Anno (5° anno) - Voto 8-10 (Livelli 5-8: Avanzato - Altamente Specializzato)
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Lo studente usa strumenti di comunicazione digitale (es. email, chat) per scopi scolastici e si esprime chiaramente.	Lo studente interagisce efficacemente con diversi interlocutori e in vari contesti digitali, scegliendo lo strumento più appropriato e adattando il proprio linguaggio.	Lo studente facilita interazioni online complesse, media conflitti digitali e comunica in modo strategico per raggiungere obiettivi specifici, anche professionali.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Lo studente condivide semplici file o link con compagni/insegnanti e comprende il concetto base di privacy online.	Lo studente condivide contenuti in modo sicuro e consapevole, gestisce le impostazioni di privacy e comprende le implicazioni della condivisione pubblica.	Lo studente seleziona piattaforme di condivisione adeguate, gestisce i diritti di accesso e promozione dei contenuti e promuove la condivisione aperta e responsabile.
2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale attraverso le tecnologie digitali	Lo studente riconosce l'esistenza di servizi digitali pubblici e si avvicina all'uso di base (es. sito scolastico).	Lo studente utilizza attivamente servizi pubblici digitali (es. SPID, app comunali) e partecipa a forme di cittadinanza digitale (es. petizioni online, sondaggi civici).	Lo studente promuove e contribuisce attivamente alla cittadinanza digitale, partecipando a discussioni pubbliche online e utilizzando le tecnologie per influenzare decisioni collettive.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente partecipa a semplici attività collaborative online (es. documenti condivisi) sotto guida.	Lo studente collabora attivamente a progetti di gruppo online, utilizzando strumenti specifici (es. piattaforme collaborative, gestione versioni) e contribuendo efficacemente.	Lo studente coordina e gestisce progetti collaborativi complessi con strumenti digitali, definisce ruoli e responsabilità e ottimizza i flussi di lavoro.
2.5 Netiquette	Lo studente conosce e applica le regole base di comportamento (netiquette) in contesti scolastici online.	Lo studente adotta un comportamento responsabile e rispettoso online, sa gestire situazioni difficili (es. cyberbullismo, commenti inappropriati) e promuove un clima positivo.	Lo studente è un modello di comportamento etico online, gestisce situazioni complesse di netiquette e contribuisce a creare ambienti digitali inclusivi e rispettosi.
2.6 Gestire l'identità digitale	Lo studente comprende che le sue azioni online lasciano tracce e sa creare profili basilari in modo sicuro (es. account scolastico).	Lo studente gestisce attivamente la propria identità e reputazione digitale, creando profili coerenti e consapevoli per diversi contesti (personale, scolastico).	Lo studente monitora e gestisce la propria identità digitale in modo strategico, protegge la propria reputazione online e sa come intervenire in caso di danni d'immagine o attacchi.

Area 3: Creazione di contenuti digitali (Digital Content Creation)

Sottocompetenza	Primo Biennio (1°-2° anno) - Voto 5-7 (Livelli 1-3: Fondamentale - Base)	Secondo Biennio (3°-4° anno) - Voto 7-9 (Livelli 3-6: Base - Avanzato)	Quinto Anno (5° anno) - Voto 8-10 (Livelli 5-8: Avanzato - Altamente Specializzato)
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Lo studente crea semplici documenti di testo, presentazioni o immagini digitali usando software di base.	Lo studente produce contenuti digitali multimediali (testi, immagini, audio, video) anche complessi, combinando diversi formati e software.	Lo studente progetta e sviluppa contenuti digitali originali e innovativi, anche interattivi o con elementi di intelligenza artificiale, per scopi specifici.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente copia e incolla informazioni o immagini da fonti digitali citandole se richiesto.	Lo studente integra e rielabora contenuti digitali esistenti (es. immagini, grafici, video) in nuove creazioni, rispettando le licenze e citando correttamente le fonti.	Lo studente trasforma e adatta contenuti digitali per nuovi contesti o formati, sviluppa prototipi o versioni modificate di software/applicazioni e ottimizza i contenuti per diverse piattaforme.
3.3 Diritto d'autore e licenze	Lo studente è consapevole che i contenuti online sono protetti e che è importante citare la fonte.	Lo studente comprende e applica le regole di diritto d'autore e le licenze (es. Creative Commons) quando crea o utilizza contenuti digitali.	Lo studente identifica e gestisce questioni complesse di diritto d'autore e licenze (es. software open source, copyright in contesti commerciali), sapendo come tutelare le proprie creazioni.
3.4 Programmazione	Lo studente comprende il concetto base di istruzione e sequenza (es. attraverso giochi educativi o coding a blocchi).	Lo studente utilizza strumenti di programmazione visuale o linguaggi di programmazione semplici per risolvere problemi specifici o creare piccoli script/applicazioni.	Lo studente progetta, sviluppa e testa soluzioni algoritmiche o piccoli programmi per automatizzare compiti o creare applicazioni, comprendendo i concetti fondamentali dell'informatica.

Area 4: Sicurezza (Safety)

Sottocompetenza	Primo Biennio (1°-2° anno) - Voto 5-7 (Livelli 1-3: Fondamentale - Base)	Secondo Biennio (3°-4° anno) - Voto 7-9 (Livelli 3-6: Base - Avanzato)	Quinto Anno (5° anno) - Voto 8-10 (Livelli 5-8: Avanzato - Altamente Specializzato)
4.1 Proteggere i dispositivi	Lo studente sa bloccare il proprio dispositivo con password semplici e usa l'antivirus se preinstallato.	Lo studente configura impostazioni di sicurezza sui dispositivi, riconosce e agisce in caso di malware e sa come aggiornare software e sistemi operativi.	Lo studente implementa strategie di sicurezza avanzate per dispositivi e reti, configura firewall e VPN, e adotta pratiche di sicurezza informatica proattive.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente è consapevole di non condividere dati personali sensibili online e capisce che le impostazioni sulla privacy sono importanti.	Lo studente gestisce attivamente le impostazioni sulla privacy nei social media e app, riconosce tentativi di phishing e protegge i propri dati sensibili.	Lo studente è consapevole delle politiche sulla privacy, valuta i rischi della condivisione di dati e difende attivamente i propri diritti digitali in termini di privacy e protezione dei dati.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Lo studente sa gestire il tempo trascorso online e riconosce semplici segnali di affaticamento digitale o dipendenza.	Lo studente adotta abitudini digitali sane, riconosce e previene rischi legati all'uso eccessivo o scorretto delle tecnologie (es. cyberbullismo, fake news) e sa a chi chiedere aiuto.	Lo studente promuove un uso sano e consapevole delle tecnologie, è consapevole dei rischi psicologici e sociali del digitale e contribuisce a creare ambienti online positivi.
4.4 Proteggere l'ambiente	Lo studente capisce che l'uso della tecnologia ha un impatto sull'ambiente (es. energia per i server).	Lo studente è consapevole dell'impatto ambientale dell'ICT e adotta pratiche per un uso più sostenibile dei dispositivi digitali (es. risparmio energetico, riciclo).	Lo studente analizza l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e propone soluzioni per un uso più verde, anche considerando l'obsolescenza programmata e l'economia circolare.

Area 5: Risolvere problemi (Problem Solving)

Sottocompetenza	Primo Biennio (1°-2° anno) - Voto 5-7 (Livelli 1-3: Fondamentale - Base)	Secondo Biennio (3°-4° anno) - Voto 7-9 (Livelli 3-6: Base - Avanzato)	Quinto Anno (5° anno) - Voto 8-10 (Livelli 5-8: Avanzato - Altamente Specializzato)
5.1 Risolvere problemi tecnici	Lo studente prova a risolvere problemi tecnici basilari (es. riavvio, connessione Wi-Fi) con l'aiuto o seguendo istruzioni semplici.	Lo studente individua e risolve autonomamente problemi tecnici comuni, ricerca soluzioni online (forum, tutorial) e comprende i messaggi di errore.	Lo studente diagnostica e risolve problemi tecnici complessi, anche non documentati, sa configurare sistemi e componenti e offre supporto tecnico ad altri.
5.2 Identificare fabbisogni e risposte tecnologiche	Lo studente riconosce semplici problemi che possono essere risolti con strumenti digitali (es. calcolatrice online).	Lo studente identifica le proprie esigenze digitali per compiti specifici (es. studio, hobby) e seleziona le tecnologie e le app più adatte.	Lo studente analizza fabbisogni complessi e progetta soluzioni digitali ad hoc, valutando l'efficacia e l'efficienza delle diverse tecnologie disponibili.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente usa le tecnologie digitali per compiti scolastici in modo standard.	Lo studente adatta le tecnologie digitali a nuovi contesti o scopi, sperimentando diverse funzionalità e strumenti per risolvere problemi in modo creativo.	Lo studente sviluppa approcci innovativi all'uso delle tecnologie, progetta soluzioni originali per problemi complessi e contribuisce all'evoluzione delle pratiche digitali.
5.4 Identificare lacune nelle competenze digitali	Lo studente riconosce di non sapere usare uno strumento digitale e chiede aiuto.	Lo studente individua le proprie lacune nelle competenze digitali e cerca attivamente risorse per migliorarsi (es. corsi online, tutorial).	Lo studente valuta criticamente il proprio livello di competenza digitale, identifica le aree di miglioramento e pianifica percorsi di apprendimento continuo per stare al passo con le evoluzioni tecnologiche.

Griglie di Valutazione Dettagliate delle Competenze Digitali

A. Primo Biennio (1° e 2° anno) : Obiettivo Generale: Acquisire le competenze digitali fondamentali e di base per un uso consapevole e sicuro degli strumenti digitali, con un focus sui livelli di padronanza **1-3 (Fondamentale - Base)**.

Area DigComp 2.1/2.2	Sottocompetenza	Descrizione della Competenza e Voto Atteso (5-7)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	**1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**	Lo studente sa cercare informazioni semplici online usando parole chiave definite e filtrare risultati basilari (es. immagini, testi). *Voto 5-6* se guidato, *Voto 7* se autonomo per compiti semplici.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente riconosce fonti palesemente non affidabili o incomplete con il supporto dell'insegnante. *Voto 5-6* se con aiuto, *Voto 7* se inizia a riconoscere autonomamente.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente salva, organizza e recupera semplici file e cartelle in modo elementare su dispositivi o cloud, spesso con indicazioni. *Voto 5-6* se basilare, *Voto 7* se ordinato.
2. Comunicazione e collaborazione	**2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali**	Lo studente usa strumenti di comunicazione digitale (es. email, chat) per scopi scolastici, si esprime chiaramente e risponde ai messaggi. *Voto 5-6* se basilare, *Voto 7* se preciso.
	2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Lo studente condivide semplici file o link con compagni/insegnanti e comprende il concetto base di privacy online (es. non dare la password). *Voto 5-6* se pratico, *Voto 7* se consapevole.
	2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale attraverso le tecnologie digitali	Lo studente riconosce l'esistenza di servizi digitali pubblici e si avvicina all'uso di base (es. sito scolastico, registro elettronico). *Voto 5-6* se sporadico, *Voto 7* se regolare.
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente partecipa a semplici attività collaborative online (es. documenti condivisi) sotto guida dell'insegnante. *Voto 5-6* se passivo, *Voto 7* se attivo.
	2.5 Netiquette	Lo studente conosce e applica le regole base di comportamento (netiquette) in contesti scolastici online (es. linguaggio appropriato). *Voto 5-6* se con richiami, *Voto 7* se autonomo.
	2.6 Gestire l'identità digitale	Lo studente comprende che le sue azioni online lasciano tracce e sa creare profili basilari in modo sicuro (es. account scolastico). *Voto 5-6* se con assistenza, *Voto 7* se consapevole.
3. Creazione di contenuti digitali	**3.1 Sviluppare contenuti digitali**	Lo studente crea semplici documenti di testo, presentazioni o immagini digitali usando software di base (es. Word, PowerPoint). *Voto 5-6* se basilare, *Voto 7* se con cura.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente copia e incolla informazioni o immagini da fonti digitali, citandole se richiesto e con l'aiuto. *Voto 5-6* se base, *Voto 7* se sistematico.
	3.3 Diritto d'autore e licenze	Lo studente è consapevole che i contenuti online sono protetti e che è importante citare la fonte, anche se non ne comprende le implicazioni legali. *Voto 5-6* se generico, *Voto 7* se applica la citazione.
	3.4 Programmazione	Lo studente comprende il concetto base di istruzione e sequenza (es. attraverso giochi educativi o coding a blocchi). *Voto 5-6* se introduttivo, *Voto 7* se inizia a risolvere piccoli compiti.
4. Sicurezza	**4.1 Proteggere i dispositivi**	Lo studente sa bloccare il proprio dispositivo con password semplici e usa l'antivirus se preinstallato. *Voto 5-6* se basilare, *Voto 7* se attento alle basi.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente è consapevole di non condividere dati personali sensibili online e capisce che le impostazioni sulla privacy sono importanti. *Voto 5-6* se generale, *Voto 7* se applica basilari precauzioni.

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Lo studente sa gestire il tempo trascorso online e riconosce semplici segnali di affaticamento digitale o dipendenza con il supporto. *Voto 5-6* se accetta consigli, *Voto 7* se inizia a autoregolarsi.
	4.4 Proteggere l'ambiente	Lo studente capisce che l'uso della tecnologia ha un impatto sull'ambiente (es. energia per i server). *Voto 5-6* se lo riconosce, *Voto 7* se mostra consapevolezza basilare.
5. Risolvere problemi	**5.1 Risolvere problemi tecnici**	Lo studente prova a risolvere problemi tecnici basilari (es. riavvio, connessione Wi-Fi) con l'aiuto o seguendo istruzioni semplici. *Voto 5-6* se con aiuto, *Voto 7* se autonomo per problemi semplici.
	5.2 Identificare fabbisogni e risposte tecnologiche	Lo studente riconosce semplici problemi che possono essere risolti con strumenti digitali (es. calcolatrice online, ricerca veloce). *Voto 5-6* se limitato, *Voto 7* se inizia a identificare soluzioni.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente usa le tecnologie digitali per compiti scolastici in modo standard e funzionale. *Voto 5-6* se ripetitivo, *Voto 7* se adattivo a richieste.
	5.4 Identificare lacune nelle competenze digitali	Lo studente riconosce di non sapere usare uno strumento digitale e chiede aiuto o cerca soluzioni basilari. *Voto 5-6* se passivo, *Voto 7* se propositivo nella ricerca di aiuto

B. Secondo Biennio (3° e 4° anno) Obiettivo Generale: Consolidare e applicare le competenze digitali in contesti più complessi, sviluppando un uso critico e autonomo delle tecnologie, con un focus sui livelli di padronanza **3-6 (Base - Avanzato)**.

Area DigComp 2.1/2.2	Sottocompetenza	Descrizione della Competenza e Voto Atteso (7-9)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	**1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**	Lo studente ricerca informazioni **complesse**, valuta la **pertinenza** dei risultati, applica filtri avanzati e seleziona fonti affidabili per studi e ricerche. *Voto 7-8* se efficace, *Voto 9* se anche per argomenti non familiari.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente **confronta diverse fonti**, identifica disinformazione o **bias evidenti** e valuta l'affidabilità e la credibilità delle informazioni in modo autonomo. *Voto 7-8* se critico, *Voto 9* se evidenzia manipolazioni.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente organizza in modo **efficiente** dati e informazioni, utilizza diverse strategie di archiviazione (cloud, locali) e sa come recuperare rapidamente i contenuti. *Voto 7-8* se sistematico, *Voto 9* se anche per grandi volumi.
2. Comunicazione e collaborazione	**2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali**	Lo studente interagisce **efficacemente** con diversi interlocutori e in vari contesti digitali, scegliendo lo strumento più appropriato e adattando il proprio linguaggio. *Voto 7-8* se appropriato, *Voto 9* se fluido e versatile.
	2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Lo studente condivide contenuti in modo **sicuro e consapevole**, gestisce le impostazioni di privacy e comprende le **implicazioni della condivisione pubblica**. *Voto 7-8* se responsabile, *Voto 9* se valuta i rischi a lungo termine.
	2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale attraverso le tecnologie digitali	Lo studente utilizza **attivamente** servizi pubblici digitali (es. SPID, app comunali) e partecipa a forme di cittadinanza digitale (es. petizioni online, sondaggi civici). *Voto 7-8* se coinvolto, *Voto 9* se propositivo.
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente collabora **attivamente** a progetti di gruppo online, utilizzando strumenti specifici (es. piattaforme collaborative, gestione versioni) e contribuendo efficacemente. *Voto 7-8* se proattivo, *Voto 9* se ottimizza i flussi di lavoro.
	2.5 Netiquette	Lo studente adotta un comportamento **responsabile e rispettoso** online, sa gestire situazioni difficili (es. cyberbullismo, commenti inappropriati) e promuove un clima positivo. *Voto 7-8* se maturo, *Voto 9* se gestisce criticità.
	2.6 Gestire l'identità digitale	Lo studente gestisce **attivamente la propria identità e reputazione digitale**, creando profili coerenti e consapevoli per diversi contesti (personale, scolastico). *Voto 7-8* se consapevole, *Voto 9* se strategico.
3. Creazione di contenuti digitali	**3.1 Sviluppare contenuti digitali**	Lo studente produce contenuti digitali **multimediali** (testi, immagini, audio, video) anche complessi, combinando diversi formati e software. *Voto 7-8* se completo, *Voto 9* se innovativo.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente integra e rielabora contenuti digitali esistenti (es. immagini, grafici, video) in nuove creazioni, **rispettando le licenze** e citando correttamente le fonti. *Voto 7-8* se creativo, *Voto 9* se con attenzione alle licenze.
	3.3 Diritto d'autore e licenze	Lo studente comprende e **applica le regole di diritto d'autore** e le licenze (es. Creative Commons) quando crea o utilizza contenuti digitali. *Voto 7-8* se corretto, *Voto 9* se autonomo e critico.
	3.4 Programmazione	Lo studente utilizza strumenti di programmazione visuale o **linguaggi di programmazione semplici** per risolvere problemi specifici o creare piccoli script/applicazioni. *Voto 7-8* se funzionale, *Voto 9* se efficiente.
4. Sicurezza	**4.1 Proteggere i dispositivi**	Lo studente configura impostazioni di sicurezza sui dispositivi, riconosce e agisce in caso di malware e sa come **aggiornare** software e sistemi operativi. *Voto 7-8* se pratico, *Voto 9* se proattivo.

	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente gestisce attivamente le impostazioni sulla privacy nei social media e app, **riconosce tentativi di phishing** e protegge i propri dati sensibili. *Voto 7-8* se attento, *Voto 9* se consapevole dei rischi complessi.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Lo studente adotta **abitudini digitali sane**, riconosce e previene rischi legati all'uso eccessivo o scorretto delle tecnologie (es. cyberbullismo, fake news) e sa a chi chiedere aiuto. *Voto 7-8* se responsabile, *Voto 9* se sensibilizza altri.
	4.4 Proteggere l'ambiente	Lo studente è consapevole dell'impatto ambientale dell'ICT e adotta pratiche per un uso più **sostenibile** dei dispositivi digitali (es. risparmio energetico, riciclo). *Voto 7-8* se consapevole, *Voto 9* se proattivo.
5. Risolvere problemi	**5.1 Risolvere problemi tecnici**	Lo studente individua e risolve **autonomamente problemi tecnici comuni**, ricerca soluzioni online (forum, tutorial) e comprende i messaggi di errore. *Voto 7-8* se efficiente, *Voto 9* se anche per problemi complessi.
	5.2 Identificare fabbisogni e risposte tecnologiche	Lo studente identifica le proprie esigenze digitali per compiti specifici (es. studio, hobby) e seleziona le tecnologie e le app **più adatte**. *Voto 7-8* se efficace, *Voto 9* se con soluzioni innovative.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente adatta le tecnologie digitali a **nuovi contesti o scopi**, sperimentando diverse funzionalità e strumenti per risolvere problemi in modo creativo. *Voto 7-8* se versatile, *Voto 9* se originale.
	5.4 Identificare lacune nelle competenze digitali	Lo studente individua le proprie lacune nelle competenze digitali e cerca **attivamente risorse** per migliorarsi (es. corsi online, tutorial). *Voto 7-8* se autonomo, *Voto 9* se pianifica un percorso di sviluppo.

c. Ultimo anno (5° anno) Obiettivo Generale: Dimostrare padronanza delle competenze digitali, essere in grado di adattarsi a nuove tecnologie, risolvere problemi complessi e applicare le competenze in preparazione all'università o al mondo del lavoro, con un focus sui livelli di padronanza 5-8 (Avanzato - Altamente Specializzato).

Area DigComp 2.1/2.2	Sottocompetenza	Descrizione della Competenza e Voto Atteso (8-10)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	**1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**	Lo studente progetta strategie di ricerca **complesse**, valuta criticamente fonti multiple, anche in contesti non familiari, e gestisce **flussi di dati e informazioni** per scopi di ricerca/analisi approfondita. *Voto 8-9* se metodico, *Voto 10* se esperto nella gestione di informazioni complesse.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente analizza **criticamente l'attendibilità e la veridicità** di dati e informazioni, anche complesse, riconosce manipolazioni, false narrazioni e sa operare un **fact-checking** autonomo. *Voto 8-9* se acuto, *Voto 10* se analizza con competenza professionale.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente gestisce **grandi quantità di dati** e informazioni strutturate e non strutturate, utilizza sistemi di classificazione avanzati e ne assicura l'accessibilità e la **sostenibilità nel tempo**. *Voto 8-9* se efficiente, *Voto 10* se progetta sistemi di gestione.
2. Comunicazione e collaborazione	**2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali**	Lo studente facilita interazioni online complesse, media conflitti digitali e comunica in modo **strategico** per raggiungere obiettivi specifici, anche professionali o accademici. *Voto 8-9* se guida, *Voto 10* se influenza positivamente.
	2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Lo studente seleziona piattaforme di condivisione adeguate per pubblici diversi, gestisce i diritti di accesso e promozione dei contenuti e promuove la **condivisione aperta e responsabile**. *Voto 8-9* se esperto, *Voto 10* se guida la comunità.
	2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale attraverso le tecnologie digitali	Lo studente promuove e contribuisce **attivamente alla cittadinanza digitale**, partecipando a discussioni pubbliche online e utilizzando le tecnologie per **influenzare decisioni collettive** (es. advocacy digitale). *Voto 8-9* se proattivo, *Voto 10* se leader civico digitale.
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente coordina e gestisce **progetti collaborativi complessi** con strumenti digitali, definisce ruoli e responsabilità e ottimizza i flussi di lavoro, anche in team virtuali. *Voto 8-9* se efficace, *Voto 10* se visionario e risolutore di problemi.
	2.5 Netiquette	Lo studente è un **modello di comportamento etico online**, gestisce situazioni complesse di netiquette e contribuisce a creare ambienti digitali **inclusivi e rispettosi**. *Voto 8-9* se esemplare, *Voto 10* se promuove best practice.
	2.6 Gestire l'identità digitale	Lo studente monitora e gestisce la propria identità digitale in modo **strategico**, protegge la propria reputazione online e sa come intervenire in caso di danni d'immagine o attacchi. *Voto 8-9* se proattivo, *Voto 10* se esperto in gestione della reputazione.
3. Creazione di contenuti digitali	**3.1 Sviluppare contenuti digitali**	Lo studente progetta e sviluppa contenuti digitali **originali e innovativi**, anche interattivi o con elementi di intelligenza artificiale, per scopi specifici (es. portfolio professionale, progetto di ricerca). *Voto 8-9* se creativo, *Voto 10* se sviluppa soluzioni complesse.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente trasforma e adatta contenuti digitali per nuovi contesti o formati, sviluppa prototipi o versioni modificate di software/applicazioni e **ottimizza i contenuti** per diverse piattaforme. *Voto 8-9* se versatile, *Voto 10* se innovativo nell'integrazione.
	3.3 Diritto d'autore e licenze	Lo studente identifica e gestisce questioni **complesse di diritto d'autore e licenze** (es. software open source, copyright in contesti commerciali), sapendo come tutelare le proprie creazioni. *Voto 8-9* se competente, *Voto 10* se esperto in normative.
	3.4 Programmazione	Lo studente progetta, sviluppa e testa soluzioni algoritmiche o piccoli programmi per automatizzare compiti o creare applicazioni,

		comprendendo i concetti fondamentali dell'informatica (es. logica booleana, strutture dati). *Voto 8-9* se funzionale, *Voto 10* se sviluppa soluzioni originali.
4. Sicurezza	**4.1 Proteggere i dispositivi**	Lo studente implementa strategie di sicurezza **avanzate** per dispositivi e reti, configura firewall e VPN, e adotta pratiche di sicurezza informatica **proattive**. *Voto 8-9* se competente, *Voto 10* se esperto in cybersecurity di base.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente è consapevole delle politiche sulla privacy, valuta i rischi della condivisione di dati e difende attivamente i propri **diritti digitali** in termini di privacy e protezione dei dati. *Voto 8-9* se informato, *Voto 10* se attivo nella difesa dei diritti.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Lo studente promuove un **uso sano e consapevole** delle tecnologie, è consapevole dei rischi psicologici e sociali del digitale e contribuisce a creare ambienti online positivi. *Voto 8-9* se promotore, *Voto 10* se esperto in benessere digitale.
	4.4 Proteggere l'ambiente	Lo studente analizza l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e propone soluzioni per un uso più verde, anche considerando l'**obsolescenza programmata** e l'economia circolare. *Voto 8-9* se consapevole, *Voto 10* se proattivo e propositivo.
5. Risolvere problemi	**5.1 Risolvere problemi tecnici**	Lo studente diagnostica e risolve problemi tecnici **complessi**, anche non documentati, sa configurare sistemi e componenti e offre **supporto tecnico** ad altri. *Voto 8-9* se autonomo, *Voto 10* se capace di mentoring.
	5.2 Identificare fabbisogni e risposte tecnologiche	Lo studente analizza fabbisogni complessi e progetta **soluzioni digitali ad hoc**, valutando l'efficacia e l'efficienza delle diverse tecnologie disponibili. *Voto 8-9* se analitico, *Voto 10* se progettuale.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente sviluppa **approcci innovativi** all'uso delle tecnologie, progetta soluzioni originali per problemi complessi e contribuisce all'evoluzione delle pratiche digitali. *Voto 8-9* se ingegnoso, *Voto 10* se visionario.
	5.4 Identificare lacune nelle competenze digitali	Lo studente valuta criticamente il proprio livello di competenza digitale, identifica le aree di miglioramento e **pianifica percorsi di apprendimento continuo** per stare al passo con le evoluzioni tecnologiche. *Voto 8-9* se autocritico, *Voto 10* se mentore e guida per l'auto-miglioramento.