

## CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo verticale delle competenze digitali è utilizzato nelle attività di progettazione dei Consigli di classe. Si tratta di una prima stesura che potrà essere aggiornata annualmente dai docenti che, a vario titolo, parteciperanno attivamente

I principali riferimenti normativi del documento proposto sono:

- L. 107/2015, art. 1, commi 28 e 56-58;
- Decreto n. 851 del 27/10/2015 (Piano Nazionale Scuola Digitale, in particolare Azione #14);
- D.Lgs. 62/2017, art. 12, comma 2.

Il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini, noto anche come DigComp, è uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini; pubblicato nel 2013 è diventato un punto di riferimento per molte iniziative finalizzate allo sviluppo della competenza digitale a livello europeo e degli Stati membri. Nel 2016 è stato pubblicato DigComp 2.0 (The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model) contenente aggiornamenti relativi alle aree, descrittori e titoli delle competenze. Nel 2017 è stato pubblicato l'aggiornamento del framework europeo DigComp (DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use).

Per il primo anno, come sperimentazione, i Consigli di classe inseriranno n. 33 ore di attività complessive collegate allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Dal prossimo anno, a regime, dovranno essere almeno 66 le ore che ogni Consiglio di classe dovrà dedicare allo sviluppo di tali competenze.

Le Aree di competenza e le Competenze specifiche sono riepilogate nella tabella sottostante:

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE
<b>1. Informazione</b>	1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione 1.2 Valutare l'informazione 1.3 Archiviare e rintracciare l'informazione
<b>2. Comunicazione</b>	2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Possedere competenze di Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line
<b>3. Creazione di contenuti</b>	3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright 3.4 Competenze di programmazione
<b>4. Sicurezza</b>	4.1 Proteggere i devices 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Proteggere la propria salute 4.4 Proteggere l'ambiente
<b>5. Problem Solving</b>	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo 5.4 Identificare gaps nelle competenze digitali

Di seguito viene riportato, per ogni Area di competenza, le abilità operativa che l'alunno deve saper applicare nello sviluppo della sua carriera scolastica. Seguendo le indicazioni del DigComp 2.1 si possono associare le abilità del primo biennio ad un livello "Base", quelle del secondo biennio ad un livello "Intermedio", quelle del 5° anno ad un livello "Avanzato". DigComp 2.1 prevede inoltre un ulteriore livello "Altamente specializzato" che, almeno per il momento, si può rimandare a studi universitari.

COMPETENZA	DESCRIPTORI	ANNO
Informazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza Internet con discreta padronanza per reperire informazioni.</li> <li>- Sa come salvare e immagazzinare file, contenuti e informazioni ed ha strategie di conservazione.</li> <li>- Sa come recuperare e gestire le informazioni ed i contenuti da sé salvati e conservati.</li> </ul>	I e II anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza Internet con discreta padronanza per reperire informazioni.</li> <li>- Sa salvare e immagazzinare file, contenuti e informazioni ed ha strategie di conservazione.</li> <li>- Sa recuperare e gestire le informazioni ed i contenuti da sé salvati e conservati.</li> </ul>	III e IV anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa differenti metodi e strumenti per organizzare file, contenuti e informazioni.</li> <li>- Sa valorizzare varie strategie per recuperare e gestire i contenuti che sono stati organizzati e conservati.</li> </ul>	V anno
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Può interagire con gli altri utilizzando gli elementi essenziali degli strumenti di comunicazione (smartphone e e-mail).</li> <li>- Può condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.</li> </ul>	I e II anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di usare molteplici mezzi digitali, anche avanzati, per interagire con gli altri.</li> <li>- Può partecipare nei siti di reti sociali e nella comunità online, dove comunica o scambia conoscenze, contenuti e informazioni.</li> </ul>	III e IV anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di scambiare attivamente informazioni, contenuti e risorse con gli altri attraverso comunità online, reti e piattaforme comunicative.</li> </ul>	V anno
Creazione di contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, tabelle, grafici, immagini).</li> <li>- Sa applicare le competenze del Pensiero Computazionale (connettere, creare artefatti computazionali, astrarre, analizzare problemi e artefatti, comunicare, collaborare)</li> </ul>	I e II anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È capace di modificare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.</li> <li>- Può produrre contenuti digitali di differente formato (oltre a testi, tabelle, grafici, immagini anche audio, video, animazioni).</li> <li>- Sa applicare i concetti Fondamentali dell'Informatica (creatività, astrazione, dati, algoritmi, programmazione, Internet, impatto globale)</li> </ul>	III e IV anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di integrare elementi di contenuto esistenti per crearne di nuovi, nel rispetto delle norme relative al copyright.</li> <li>- Sa estendere le competenze computazionali e informatiche nelle varie discipline, trovando di volta in volta gli strumenti e le piattaforme più adatte per creare contenuti originali o selezionare le risorse della rete più opportune per integrarle nei propri lavori.</li> </ul>	V anno
Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di creare e gestire a livello base le sue identità digitali.</li> <li>- È in grado di individuare modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali.</li> <li>- Conosce i rischi e le minacce degli ambienti digitali.</li> </ul>	I e II anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di proteggere la propria reputazione digitale.</li> </ul>	III e IV anno

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di riconoscere i rischi e le minacce negli ambienti digitali.</li> <li>- È in grado di scegliere misure di sicurezza.</li> <li>- Conosce le problematiche dell'affidabilità di risorse e ambienti digitali.</li> <li>- È in grado di individuare modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando utilizza le tecnologie digitali.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa gestire i dati che produce, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.</li> <li>- Riesce ad individuare modalità per verificare l'affidabilità di risorse e ambienti digitali.</li> <li>- Riesce a individuare modalità per proteggere la propria privacy e quella di altri soggetti.</li> <li>- Sa scegliere modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali.</li> </ul>	V anno
<b>Problem solving</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa individuare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza, sa verbalizzare tali situazioni, sa trovare gli strumenti di registrazione più adeguati e formulare ipotesi di risoluzione.</li> <li>- Sa risolvere problemi aventi procedimento e soluzione unici o soluzioni diverse ma ugualmente accettabili.</li> <li>- Sa rappresentare il procedimento di risoluzione mediante diagrammi di flusso.</li> </ul>	I e II anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa tradurre problemi elementari espressi in parole in rappresentazioni matematiche scegliendo anche le operazioni adatte e creare una situazione problema partendo da una rappresentazione matematica data.</li> <li>- Sa riconoscere analogie di struttura fra problemi diversi.</li> <li>- Sa tradurre la risoluzione di un problema in modelli numerici.</li> <li>- Sa tradurre il diagramma di flusso in un linguaggio di programmazione.</li> </ul>	III e IV anno
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa individuare strategie diverse, a seconda dei casi, per risolvere problemi complessi.</li> <li>- Sa argomentare la soluzione di problemi numerici ed algebrici, spiegare i calcoli utilizzati, fare il confronto tra soluzioni diverse.</li> <li>- Mostra curiosità ed interesse ad affrontare problemi numerici e ad indagare sulle regolarità e relazioni che appaiono in insiemi di numeri.</li> <li>- Ha consapevolezza delle proprie capacità per affrontare problemi e realizzare calcoli e stime numeriche.</li> <li>- Sa utilizzare sistemi di calcolo automatici per trovare le soluzioni, dirette o approssimate.</li> </ul>	V anno

## RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Competenza 1.1	NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare i fabbisogni informativi personali.</li> <li>- Identificare semplici strategie di ricerca personali.</li> <li>- Selezionare/trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.</li> <li>- Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare/illustrare i fabbisogni informativi personali.</li> <li>- Spiegare/organizzare strategie personali di ricerca personali, ben definite e sistematiche.</li> <li>- Svolgere e organizzare ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</li> <li>- Spiegare/descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soddisfare/valutare i fabbisogni informativi personali.</li> <li>- Proporre/variare strategie di ricerca personali.</li> <li>- Applicare/adeguare strategie di ricerca per trovare dati, informazioni e contenuti adatti in ambienti digitali.</li> <li>- Mostrare/spiegare come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno.</li> </ul>
Competenza 1.2 / 1.3	VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
<b>VALUTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rilevare credibilità e affidabilità di fonti generali di dati, informazioni e contenuti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire analisi, interpretazione, confronto e valutazione di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• credibilità e affidabilità delle fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• dati, informazioni e contenuti digitali sempre ben definiti</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolgere una valutazione di: credibilità e affidabilità di fonti variegate di dati, informazioni e contenuti digitali; di dati, informazioni e contenuti digitali variegati.</li> <li>- Valutare criticamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• credibilità e affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul> </li> </ul>
<b>GESTIRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare e riconoscere modalità per organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selezionare e organizzare dati, informazioni e contenuti per archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali strutturati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipolare e organizzare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'elaborazione, l'archiviazione e il recupero in un ambiente strutturato.</li> <li>- Adeguare la gestione, l'organizzazione e l'elaborazione di informazioni, dati e contenuti, anche in modo da recuperarli e archivarli nel modo più facile e opportuno e nell'ambiente strutturato più adatto</li> </ul>
Competenza 2.1	INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione;</li> <li>- Identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagire con svariate tecnologie digitali semplici in modo ben definito e sistematico.</li> <li>- Scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine/appropriati a un determinato contesto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.</li> </ul>
Competenza 2.2	CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
	Liv. base (DigComp 1-2)	Liv. intermedio (DigComp 3-4)	Liv. avanzato (DigComp 5-6)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti;</li> <li>- Individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere/utilizzare tecnologie digitali appropriate e ben definite per la condivisione di informazioni, dati e contenuti.</li> <li>- Spiegare in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali.</li> <li>- Illustrare pratiche ben definite e sistematiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali.</li> <li>- Valutare le tecnologie digitali più appropriate per la condivisione di dati e informazioni.</li> <li>- Mostrare agli altri in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali.</li> <li>- Adattare il proprio ruolo di intermediario;</li> <li>- Applicare/variare una varietà di pratiche appropriate di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e</li> </ul>

			contenuti digitali.
<b>Competenza 2.5</b>	<b>NETIQUETTE</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguere semplici norme comportamentali e know-how per utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali.</li> <li>- Scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adatte a pubblico e contesto.</li> <li>- Distinguere differenze culturali e generazionali semplici considerare nell'interazione in ambienti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chiarire/discutere norme comportamentali e know-how definiti e sistematici per utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali;</li> <li>- Esprimere/discutere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adatte a pubblico e contesto.</li> <li>- Descrivere differenze culturali e generazionali ben definite da considerare nell'interazione in ambienti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Applicare/adattare norme comportamentali e know-how diversificati/appropriati per utilizzare le tecnologie digitali e per interagire in ambienti digitali.</li> <li>- Applicare/adattare strategie di comunicazione diversificate/appropriate adatte a pubblico e contesto.</li> <li>- Applicare differenze culturali e generazionali diversificate da considerare nell'interazione in ambienti digitali.</li> </ul>
<b>Competenza 3.1</b>	<b>SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali semplici in formati non complessi.</li> <li>- Scegliere semplici modalità espressive attraverso la creazione/ individuazione di strumenti digitali non complessi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali ben definiti in vari formati definiti e sistematici.</li> <li>- Esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Applicare modalità per la creazione e la modifica dei contenuti digitali in formati variegati e appropriati.</li> <li>- Mostrare/adattare modalità espressive complesse attraverso la creazione di strumenti digitali opportuni.</li> </ul>
<b>Competenza 3.2</b>	<b>INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere modalità semplici per modificare, affinare, migliorare/ integrare voci non complesse di contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare/discutere modalità per modificare, affinare, migliorare/integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare con informazioni e contenuti nuovi, diversi e specifici e valutare le modalità più appropriate per modificarli, affinarli, migliorarli/integrarli per crearne di nuovi e originali.</li> </ul>
<b>Competenza 4.2</b>	<b>PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere semplici modalità per proteggere dati personali e privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo.</li> <li>- Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni.</li> <li>- Individuare semplici clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo.</li> <li>- Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni.</li> <li>- Individuare/indicare clausole ben definite e sistematiche delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere e applicare modalità diverse e appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo.</li> <li>- Valutare e applicare modalità specifiche diverse e appropriate per condividere informazioni e dati personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali pericoli e danni.</li> <li>- Valutare l'adeguatezza e spiegare le clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</li> </ul>
<b>Competenza 4.3</b>	<b>TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguere semplici modalità di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico.</li> <li>- Scegliere semplici modalità per proteggere sé stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali.</li> <li>- Individuare semplici tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare modalità ben definite e sistematiche di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico.</li> <li>- Scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggere sé stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali.</li> <li>- Indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere e l'inclusione sociale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrare variegata modalità di utilizzo delle tecnologie digitali (anche distinguendo tra esse quelle più appropriate) per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico.</li> <li>- Applicare/adattare diverse modalità (scegliendo tra le più appropriate) per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali.</li> <li>- Variare l'utilizzo delle diverse tecnologie digitali</li> </ul>

			per il benessere e l'inclusione sociale.
<b>Competenza 5.2</b>	<b>IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali.</li> <li>- Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate.</li> <li>- Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicare/spiegare le esigenze personali ben definite e sistematiche nell'uso delle tecnologie digitali.</li> <li>- Scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate.</li> <li>- Scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valutare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali.</li> <li>- Scegliere e applicare diversi e appropriati strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate.</li> <li>- Utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</li> </ul>
<b>Competenza 5.3</b>	<b>UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI</b>		
	<b>Liv. base (DigComp 1-2)</b>	<b>Liv. intermedio (DigComp 3-4)</b>	<b>Liv. avanzato (DigComp 5-6)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenze e innovare processi e prodotti.</li> <li>- Dimostrare interesse/seguire, sia individualmente che in maniera collaborativa, i processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche non complesse negli ambienti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scegliere/distinguere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi ben definiti.</li> <li>- Partecipare, sia individualmente che in maniera collaborativa, ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche variegata negli ambienti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Applicare/adattare strumenti e tecnologie digitali diversi e appropriati per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi.</li> <li>- Applicare, sia individualmente che in maniera collaborativa, processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</li> </ul>