

CURRICOLO DIGITALE



Il *curricolo digitale* del nostro istituto nasce dall'esigenza di integrare in modo consapevole e responsabile le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. Esso mira a sviluppare negli studenti competenze digitali trasversali, favorendo il pensiero critico, la creatività, la collaborazione e l'uso sicuro delle risorse digitali. Il curricolo digitale sostiene l'innovazione didattica, promuove l'inclusione e prepara gli alunni ad affrontare in modo attivo e responsabile le sfide della cittadinanza digitale e del mondo contemporaneo.

AREA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati						
Dimensione	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità	Trasversalità	Diritti	Esempi di attività
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Ricercare contenuti e informazioni digitaliConoscere le principali parti del pc e come funzionano.Comprender e i concetti topologici primari	<ul style="list-style-type: none">Conoscere varie tipologie di informazioni (iconiche, video e audio).Conoscere i concetti topologici	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere e utilizzare le varie parti del pcUsare i concetti topologici su schede e negli ambienti familiari	<ul style="list-style-type: none">Discorsi e le paroleImmagini, suoni, colori	<p>Diritto all'informazione accessibile e comprensibile.</p> <p>Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età.</p> <p>Diritto a essere guidati nella comprensione dei contenuti digitali</p>	<p>Intervista con i bambini sull' utilizzo dei device a casa, con chi lo usi? Per tanto o poco tempo? Per cosa lo usi? Giochi? Cartoni animati? Guardi video? Su quale piattaforma.</p> <p>Nel laboratorio i bambini imparano a riconoscere e denominare le varie parti del PC: tastiera, mouse, schermo, schermo touch con app Gcompris</p> <p>Sulla LIM effettuare giochi di abbinamento dei concetti sopra/sotto, dentro/fuori, dx/sx, vicino/lontano con Learning Apps</p>
AREA 2 :Comunicazione e collaborazione						
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none">Sperimentare semplici tecnologie per apprendere e condividere contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le regole medesime nella comunicazione reale e in quella digitale	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere le principali regole del mondo digitale	<ul style="list-style-type: none">Il se' e l'altroI discorsi e le parole	<p>Libertà di espressione, diritto all' identità.</p>	<p>Intervista con i bimbi sui vari argomenti affrontati durante l' anno scolastico</p> <p>Video sui vari argomenti.</p> <p>Giochi di abbinamento e riconoscimento.</p>
AREA 3: Creazione di contenuti digitali						

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il digitale per creare semplici contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcune semplici tipologie di strumenti per creare 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare semplici e brevi storie dall'analogico al digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • I discorsi e le parole • Immagini, suoni, colori 	Libertà di espressione e diritto alla creatività	<p>Creare con book creator semplici libri su attività svolte in classe.</p> <p>Utilizzo delle informazioni per la creazione di prodotti creativi con l'utilizzo del digitale e/o in formato analogico.</p>
AREA 4: SICUREZZA						
4.3 Proteggere la salute ed il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i rischi per la salute e i pericoli della rete. • Educare ad un uso sano delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli effetti del digitale sulla vita quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed evitare uso scorretto e negativo del digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del mondo • I discorsi e le parole • Il sé e l'altro 	Libertà di espressione, rispetto reciproco e diritto all'identità.	<p>Dialoghi approfonditi anche con esperti esterni.</p> <p>Video argomentativi e successiva discussione con i bambini e ove possibile con le famiglie.</p>
AREA 5: RISOLVERE I PROBLEMI						
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Informare e far comprendere le problematiche che possono accadere usando le tecnologie • Saper utilizzare app didattico educative • Cominciare ad approcciarsi al pensiero computazionale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere semplici app educative. • Conoscere coding analogico e digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le app educative. • Usare il coding 	<ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del mondo 	Diritto all'educazione tecnologica e all'innovazione.	<p>Creare lievi e semplici problemi tecnici e attraverso ipotesi e sperimentazioni impara a risolverli con i bambini.</p> <p>Accompagnare i bambini alla conoscenza di app adatte all'infanzia per poi creare con loro puzzle, memory, percorsi coding etc</p>

SCUOLA PRIMARIA (6-11 ANNI)

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Dimensione	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità	Trasversalità	Diritti	Esempi di attività
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, comprendere e utilizzare informazioni semplici in formato digitale (immagini, testi, suoni) Utilizzare contenuti digitali per esplorare, identificare e selezionare informazioni Sviluppare un comportamento consapevole nella navigazione di risorse digitali protette 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere un'informazione digitale (es. immagine, parola...) Conoscere il significato di "cercare" o "esplorare" e le principali nozioni di base per navigare (scorrere, indietro, avanti) Conoscere gli strumenti digitali in uso nel contesto scolastico (Lim, tablet, computer) 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca immagini, parole i contesti digitali strutturati come siti o app guidate Interagire in modo semplice con una risorsa digitale (aprire e chiudere un gioco educativo o un libro digitale) Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere semplici parole, scorrere, andare avanti), con o senza il supporto dell'insegnante Esplorare contenuti multimediali in autonomia o con il supporto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> Italiano: Riconoscere parole e concetti; leggere testi digitali; ricercare in modo guidato parole e immagini. Scienze: ricercare immagini e informazioni su animali, piante e fenomeni naturali. Arte e immagine: riconoscere forme/colori; esplorare opere e disegni in formato digitale. Educazione civica: riflettere sull'uso responsabile delle informazioni digitali. Tecnologia: Utilizzare strumenti digitali in modo consapevole e sicuro 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'informazione accessibile e comprensibile. Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età. Diritto a essere guidati nella comprensione dei contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca di immagini: gli alunni ricercano immagini su un tema proposto dall'insegnante attraverso l'uso della Lim o del tablet. Individuare le icone corrette: l'insegnante propone un gioco attraverso il quale gli alunni devono riconoscere e abbinare l'icona alla funzione corrispondente

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la capacità di riflettere sulla correttezza, pertinenza e attendibilità delle informazioni digitali, imparando a fare domande e a usare il pensiero critico in modo guida 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere quando il contenuto è appropriato o inappropriato, utile o non utile. Conoscere che le fonti possono essere diverse e alcune più affidabili di altre (es. sito della scuola vs video casuali su YouTube). Conoscere i primi criteri di valutazione (es. chi ha creato il contenuto, se è aggiornato, se è coerente con ciò che si sta cercando). 	<ul style="list-style-type: none"> Confrontare due fonti digitali semplici (immagini, testi brevi, video educativi). Riconoscere contenuti non adatti, strani o incoerenti. Porsi domande ("Da dove viene questa informazione?", "Ha senso?", "L'ho già sentita?") con il supporto dell'insegnante. Usare checklist semplici per valutare un contenuto digitale (es. "Parla dell'argomento?", "È chiaro?", "È vero?") 	<ul style="list-style-type: none"> Italiano: Comprendere e valutare testi digitali semplici. Scienze: Verificare l'attendibilità di immagini e spiegazioni su fenomeni naturali. Educazione civica: Riconoscere il valore della verità e della responsabilità nell'uso delle informazioni. Tecnologia: Utilizzare strumenti digitali in modo consapevole e sicuro 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età. Diritto a essere guidati nella comprensione dei contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Vero o falso?: Gli alunni osservano due immagini digitali (es. "un animale vero" e "un animale inventato") e, guidati dall'insegnante, discutono su quale sia reale e perché. A caccia di parole chiave: L'insegnante propone due brevi testi digitali sull'argomento "giraffa". I bambini devono scoprire quale è più utile per una ricerca scolastica, individuando parole chiave e informazioni pertinenti. La checklist del detective digitale: Si fornisce ai bambini una griglia con domande semplici (es. "L'autore è conosciuto?", "Il contenuto è chiaro?", "Riguarda ciò che cercavo?"). I bambini la usano per valutare un breve testo, un video o una pagina web. Trova l'intruso: In una serie di 4 immagini digitali su un tema (es. animali della fattoria), una è fuori contesto (es. un leone). I bambini devono scoprire qual è l'intruso e spiegare perché non è coerente. Parola all'esperto (gioco di ruolo): L'insegnante propone due "fonti digitali" (una attendibile e una no). Gli alunni, a gruppi, decidono a chi dare fiducia e motivano la scelta. Poi un "esperto" (insegnante o alunno) chiarisce quale fonte è più sicura.
---	--	--	---	---	--	---

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare in modo semplice immagini o informazioni digitali fornite dall'insegnante Acquisire familiarità con strumenti di archiviazione di dati semplici (Google drive..) 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il significato di "ordinare", "archiviare", "organizzare" contenuti in modo digitale Conoscere l'organizzazione di informazioni in cartelle o in contenuti multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare immagini digitali in una sequenza Creare cartelle digitali su differenti tematiche (animali, stagioni...) con il supporto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> Italiano: costruire una sequenza narrativa digitale semplice Arte e immagine: organizzare una galleria di immagini Tecnologia: usare gli strumenti di archiviazione disponibili nel contesto scolastico (G suite) 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età. Diritto a essere guidati nella comprensione dei contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Archivio personale – organizzare testi, immagini e file Il gioco dei dati sicuri – riconoscere informazioni personali condivisibili Caccia all'informazione affidabile – distinguere fonti sicure da poco affidabili Rispettiamo i contenuti degli altri – comprendere copyright e rispetto dei contenuti
AREA 2. Comunicazione e collaborazione						
<i>Dimensione</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Trasversalità</i>	<i>Diritti</i>	<i>Esempi di attività</i>
2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> Promuovere un uso consapevole e collaborativo delle tecnologie digitali per comunicare. Sviluppare la capacità di interagire in modo rispettoso e sicuro attraverso strumenti digitali. Favorire la cooperazione e la partecipazione a semplici attività online, come messaggi o forum protetti. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere strumenti base per comunicare online (es. chat scolastica, piattaforma didattica, videochiamata). Conoscere comportamenti adeguati nella comunicazione digitale (es. rispetto, turni di parola, linguaggio gentile). Iniziare a conoscere il concetto di identità digitale e impronta digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inviare un messaggio semplice (testo, emoji, immagine) in ambiente protetto. Partecipare a una video lezione o attività collaborativa online con guida dell'insegnante. Collaborare alla creazione di contenuti digitali condivisi (es. bacheche virtuali, presentazioni, disegni digitali) 	<ul style="list-style-type: none"> Italiano: Scrivere semplici messaggi, raccontare esperienze in formato digitale. Educazione civica: Riflettere sul rispetto degli altri anche online. Tecnologia: Uso corretto degli strumenti di comunicazione digitale. Arte: Realizzare disegni collaborativi o presentazioni multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla partecipazione in ambienti digitali protetti. Diritto alla sicurezza e al rispetto durante la comunicazione online. Diritto all'identità digitale tutelata. 	<ul style="list-style-type: none"> Scrittura di messaggi positivi (es. "messaggio del buongiorno" su bacheca online della classe). Video Lezione interattiva con microfono acceso a turno per condividere un pensiero o una scoperta. Creazione di un collage digitale collaborativo su un tema (es. "gli animali preferiti della classe") usando strumenti come Padlet o Google Jamboard. Simulazioni guidate di scambio di messaggi (cartacei e digitali) per riflettere su tono, cortesia e sicurezza. Stesura collaborativa di una storia usando una presentazione online condivisa.

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per condividere informazioni in modo efficace e sicuro. Scegliere le tecnologie digitali più adatte per condividere informazioni con diversi pubblici. Collaborare con altri utilizzando strumenti digitali per condividere risorse e conoscenze. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere diversi tipi di strumenti digitali per la condivisione di informazioni (ad esempio, piattaforme di condivisione file, strumenti di collaborazione online). Sapere le diverse modalità di condivisione sicura delle informazioni (ad esempio, gestione delle autorizzazioni, crittografia). Conoscere la netiquette e regole di comportamento online per la condivisione di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per condividere file, immagini e altri contenuti. Gestire le autorizzazioni e i permessi per la condivisione di informazioni. Collaborare con altri in modo efficace utilizzando strumenti digitali. Riconoscere e gestire i rischi associati alla condivisione di informazioni online. 	<ul style="list-style-type: none"> Italiano: scrittura collaborativa di una storia con immagini e parole, letta tramite la LIM. Arte: creazione di disegni su tablet da condividere nel "museo digitale della classe". Musica: registrazione e condivisione di una canzone o filastrocca cantata dal gruppo. Educazione civica: discussione guidata su cosa è giusto/non giusto condividere. 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a esprimersi (con parole, immagini, suoni). Diritto alla protezione (non tutto si può condividere; servono regole). Diritto a essere rispettati (anche nel mondo digitale). 	<ul style="list-style-type: none"> Progetto "La nostra storia": gli alunni, con l'aiuto dell'insegnante, creano una breve storia con immagini e la leggono davanti alla LIM, condividendola con la classe. Registrazione di messaggi vocali per raccontare cosa hanno fatto nel weekend, poi ascoltati e commentati in gruppo. Uso di app come ClassDojo, per creare contenuti condivisi con i genitori o con altre classi. Disegno digitale collaborativo: ogni alunno aggiunge un elemento a un disegno comune tramite un'app da LIM o tablet. Gioco del "semaforo digitale": attività ludica per riflettere su cosa si può condividere (verde), cosa no (rosso), cosa solo con un adulto (giallo).
2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza dell'uso responsabile delle tecnologie digitali nella vita quotidiana. Iniziare a comprendere il concetto di cittadinanza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il concetto di cittadinanza digitale e le sue implicazioni. Sapere le regole di base per l'uso sicuro e rispettoso delle tecnologie digitali (ad esempio, non condividere informazioni personali con estranei). Conoscere l'importanza del rispetto e della gentilezza online. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e identificare comportamenti online sicuri e non sicuri. Utilizzare le tecnologie digitali in modo rispettoso e gentile. Iniziare a comprendere l'importanza della propria presenza online e delle conseguenze delle proprie azioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Italiano: sviluppo delle competenze comunicative anche attraverso strumenti digitali. Educazione civica: promozione del rispetto delle regole e dei diritti digitali. Tecnologia: uso guidato di strumenti digitali semplici. Arte e immagine: creazione di avatar, disegni o storie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'identità digitale. Diritto alla protezione dei dati personali. Diritto alla partecipazione e all'espressione (anche online). Diritto all'educazione e alla sicurezza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea il tuo avatar: ogni alunno crea un personaggio che lo rappresenta per imparare a distinguere identità reale e digitale. Netiquette illustrata: realizzazione di un cartellone con regole per comportarsi bene online, con disegni e frasi semplici. Giochiamo con le regole: giochi di ruolo per simulare situazioni digitali (es. cosa fare se qualcuno scrive cose

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

						<p>sgradevoli).</p> <ul style="list-style-type: none"> La posta gentile: scambio di messaggi digitali (via piattaforme didattiche) tra compagni, guidati dall'insegnante, con attenzione al linguaggio cortese. Storia animata della sicurezza digitale: visione e commento di brevi video educativi (es. "Il piccolo navigante sicuro").
2.4.Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali semplici per collaborare con altri. Collaborare online per la condivisione di idee e risorse digitali con i compagni di classe. Iniziare a comprendere l'importanza della collaborazione online. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcuni strumenti digitali semplici per la collaborazione (ad esempio, lavagne digitali, strumenti di condivisione file). Sapere le modalità di condivisione e collaborazione online 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per condividere idee e risorse con i compagni di classe. Collaborare con altri per creare un prodotto digitale (ad esempio, un disegno, una storia). Iniziare a comprendere l'importanza della comunicazione e della collaborazione online. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a partecipare Diritto al rispetto Diritto a un ambiente sicuro Diritto a ricevere supporto Diritto a imparare insieme 	<ul style="list-style-type: none"> Svolgere delle attività collaborative in piccoli gruppi usando il digitale (es. realizzare un disegno condiviso alla LIM o su tablet).
2.5.Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza del comportamento rispettoso online. Riconoscere e applicare regole di base della netiquette. Iniziare a sviluppare abilità di comunicazione online rispettosa. Riconoscere e rispettare le regole di comportamento online. Sapere a quali persone di 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le regole di base della netiquette (ad non usare linguaggio offensivo). Conoscere l'importanza del rispetto e della gentilezza online. Conoscere il concetto di "impronta digitale" online e le conseguenze delle proprie azioni online. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e identificare comportamenti online rispettosi e non rispettosi. Applicare regole di base della netiquette in situazioni online. Comunicare in modo rispettoso e gentile online. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a comunicare in modo gentile Diritto a esprimersi liberamente, rispettando gli altri Diritto a non essere preso in giro o molestato Diritto a chiedere aiuto Diritto a imparare le regole della comunicazione digitale 	<ul style="list-style-type: none"> Discussione sulle regole di comportamento online e creazione di un "codice di condotta digitale" della classe. Attività di role-playing per praticare comportamenti online rispettosi. Creazione di un poster o di un disegno che rappresenti l'importanza del rispetto e della gentilezza online.

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	riferimento rivolgersi in caso di situazioni spiacevoli online.					
2.6. Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza della propria identità digitale. Riconoscere la differenza tra informazioni personali pubbliche e private. Iniziare a comprendere come gestire la propria presenza online. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il concetto di identità digitale e sua importanza. Conoscere i vari tipi di informazioni personali (ad esempio, nome, indirizzo, foto). Conoscere l'importanza della privacy online e della protezione delle informazioni personali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e identificare informazioni personali che dovrebbero essere protette. Comprendere l'importanza di chiedere permesso prima di condividere informazioni personali online. Iniziare a comprendere come gestire la propria presenza online in modo sicuro. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'identità digitale – avere un profilo sicuro e personale Diritto alla privacy – proteggere informazioni personali Diritto a scegliere cosa condividere – decidere quali contenuti pubblicare Diritto alla sicurezza – essere protetti online da rischi e comportamenti pericolosi Diritto alla reputazione – tutela della propria immagine e dei dati 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere situazioni digitali “giuste” e “sbagliate” attraverso racconti, immagini e/o giochi di ruolo (es. “è giusto condividere la password?”).- Discussione sull'importanza della privacy online e della protezione delle informazioni personali. Attività di role-playing per praticare la richiesta di permesso prima di condividere informazioni personali. Creazione di un "contratto digitale" per stabilire regole per la gestione della propria identità digitale
AREA 3. Creazione di contenuti digitali						
<i>Dimensione</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Trasversalità</i>	<i>Diritti</i>	<i>Esempi di attività</i>
3.1. Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Creare contenuti digitali semplici utilizzando strumenti digitali. Utilizzare la creatività e l'immaginazione per creare contenuti digitali. Iniziare a comprendere il concetto di proprietà intellettuale e di diritti d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcuni semplici strumenti digitali per la creazione di contenuti (ad esempio, app di disegno, editor di testo). Conoscere il concetto di base della creazione di contenuti digitali (ad esempio, testo, immagini, audio). Conoscere l'importanza della proprietà intellettuale e dei diritti d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare strumenti digitali per creare contenuti semplici (ad esempio, disegni, storie). Applicare la creatività e l'immaginazione nella creazione di contenuti digitali. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla libertà di espressione e creatività Diritto d'autore sulle proprie creazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare un disegno digitale per illustrare una storia. Scrivere una storia digitale utilizzando un editor di testo (come Google Docs o Microsoft Word). Creare una presentazione semplice per condividere informazioni su un argomento.

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

3.2. Integrare e rielaborare contenuti	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare contenuti digitali esistenti per creare nuovi contenuti. Integrare diversi tipi di contenuti digitali (ad esempio, testo, immagini, audio). Iniziare a comprendere come rielaborare e adattare contenuti digitali per scopi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il concetto di integrazione di contenuti digitali. Conoscere i principali strumenti digitali per la manipolazione e la rielaborazione di contenuti (ad esempio, editor di immagini, strumenti di editing audio). Conoscere l'importanza della citazione delle fonti e del rispetto dei diritti d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per integrare e rielaborare contenuti digitali. Creare nuovi contenuti digitali combinando diversi tipi di contenuti. Riconoscere e rispettare i diritti d'autore e la proprietà intellettuale quando si utilizzano contenuti digitali esistenti. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'utilizzo responsabile di contenuti altrui. Diritto al riconoscimento delle fonti. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare un poster digitale che combina testo e immagini.
3.3. Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il concetto di base del copyright e della proprietà intellettuale. Riconoscere l'importanza di rispettare i diritti d'autore. Iniziare a comprendere come utilizzare contenuti digitali in modo responsabile. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il Concetto di base del copyright e della proprietà intellettuale. Conoscere l'importanza del rispetto dei diritti d'autore. Sapere la differenza tra contenuti pubblici e protetti da copyright. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e rispettare i diritti d'autore e la proprietà intellettuale. Riconoscere e rispettare i diritti d'autore quando si utilizzano contenuti digitali. Chiedere permesso prima di utilizzare contenuti digitali creati da altri. Iniziare a comprendere come creare e condividere contenuti digitali originali. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla protezione della propria proprietà intellettuale. Diritto all'accesso a contenuti digitali nel rispetto del copyright 	<ul style="list-style-type: none"> Discussione sull'importanza del rispetto dei diritti d'autore. Attività di role-playing per praticare la richiesta di permesso prima di utilizzare contenuti digitali. Creazione di contenuti digitali originali e condivisione con la classe. utilizzare risorse educative aperte (OER) per la creazione di contenuti digital
3.4. Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il concetto di base della programmazione e della sequenza di istruzioni. Utilizzare strumenti digitali per creare sequenze di istruzioni semplici. Iniziare a sviluppare 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il concetto di base della programmazione e della sequenza di istruzioni. I principali Strumenti digitali per la programmazione visiva (ad esempio, blocchi di codice). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per creare sequenze di istruzioni semplici. Comprendere e applicare concetti di base della programmazione (ad esempio, sequenza, ripetizione). 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'educazione tecnologica e all'innovazione Diritto a sviluppare il pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare sequenze di istruzioni per risolvere problemi semplici. Giocare con robot o personaggi virtuali per applicare concetti di programmazione.

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	abilità di problem-solving e pensiero logico.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'importanza della pianificazione e della sequenza di azioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare abilità di problem-solving e pensiero logico. 			
AREA 4. Sicurezza						
<i>Dimensione</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Trasversalità</i>	<i>Diritti</i>	<i>Esempi di attività</i>
4.1. Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere comportamenti sicuri nell'uso di dispositivi digitali. Conoscere che i dispositivi vanno trattati con cura e rispetto. 	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivi digitali – Tipi di dispositivi (tablet, computer, smartphone) e loro uso sicuro. Password e autenticazione Aggiornamenti e manutenzione Buone pratiche di sicurezza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> Saper spegnere e scollegare i dispositivi in modo corretto. Evitare comportamenti pericolosi per i dispositivi (cibo, acqua, cadute). 	<ul style="list-style-type: none"> Educazione civica: rispetto delle regole, beni comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla disponibilità di dispositivi funzionanti e sicuri. Diritto all'educazione per un uso responsabile degli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Il mio tablet sicuro: osservazione e classificazione di comportamenti sicuri e rischiosi. La password segreta; reazione e riconoscimento di password forti e deboli. Supereroi della sicurezza digitale: Creazione di personaggi e poster con regole di sicurezza.
4.2. Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza di non condividere informazioni personali online. Imparare a riconoscere i propri dati sensibili (nome, indirizzo, scuola, foto) 	<ul style="list-style-type: none"> La differenza tra dati personali e sensibili: che cosa sono e perché vanno protetti. La differenza tra "pubblico" e "privato". 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere quando si stanno condividendo dati personali. Rispondere con cautela a richieste di informazioni digitali. Chiedere sempre a un adulto prima di condividere. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla privacy e alla protezione dei dati personali. Diritto a essere informati sui rischi della condivisione di dati. 	<ul style="list-style-type: none"> Il gioco del "Non si dice!" Cartellone delle informazioni da proteggere Racconto "La chiave magica della privacy" Il quiz delle informazioni sicure
4.3. Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire consapevolezza sull'uso equilibrato della tecnologia. Imparare a riconoscere segnali di affaticamento visivo o posturale. 	<ul style="list-style-type: none"> Le regole per un uso corretto dello schermo (pause, distanza, postura). 	<ul style="list-style-type: none"> Assumere una posizione corretta davanti al dispositivo. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a un uso sano e bilanciato della tecnologia. Diritto a essere informati sui rischi per la salute e il benessere. 	<ul style="list-style-type: none"> Il gioco delle pause attive Disegna la postura corretta Il timer delle pause Racconto "Gli occhi riposano"
4.4. Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire consapevolezza sull'impatto ambientale delle 	<ul style="list-style-type: none"> Impatto ambientale della produzione, uso e smaltimento delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e applicare strategie per ridurre il consumo 	<ul style="list-style-type: none"> Tutte le discipline coinvolgono la sensibilizzazione verso la sostenibilità 	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a vivere in un ambiente sano, anche in relazione all'uso delle 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare campagne di sensibilizzazione sull'uso sostenibile della tecnologia a

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	<p>tecnologie e delle proprie azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a ridurre sprechi energetici e materiali nell'uso quotidiano dei dispositivi digitali. • Conoscere le buone pratiche per il riciclo e lo smaltimento corretto di apparecchi elettronici. • Assumere comportamenti responsabili per limitare l'inquinamento digitale e favorire la sostenibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effetti dell'inquinamento digitale (ad esempio data center, emissioni indirette). • Normative e pratiche corrette per il riciclo e lo smaltimento di apparecchi elettronici. 	<p>energetico dei dispositivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare scelte consapevoli nell'uso di tecnologie a basso impatto ambientale. • Organizzare e partecipare a iniziative di raccolta e riciclo di materiali elettronici. • Promuovere comportamenti sostenibili tra i pari. 	<p>ambientale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione tra scienze, tecnologia, educazione civica e altre materie per un approccio integrato. 	<p>tecnologie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diritto all'educazione sulla sostenibilità digitale. 	<p>scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorare e ridurre i consumi energetici dei dispositivi digitali in classe o a casa. • Organizzare giornate di raccolta e smaltimento di vecchi dispositivi elettronici. • Realizzare presentazioni o poster sulle buone pratiche per la tutela ambientale legata alla tecnologia.
AREA 5. Risolvere i problemi						
5.1. Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a riconoscere un problema tecnico basilare nell'uso di dispositivi digitali. • Sviluppare semplici strategie per affrontare difficoltà digitali (es. non si apre un file, la tastiera non funziona). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti principali di un dispositivo digitale (schermo, tasti, mouse, touch). • Conoscere i comportamenti da tenere se qualcosa non funziona. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare semplici errori d'uso e provare a risolverli (es. chiudere e riaprire un'app). • Chiedere aiuto in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scienze: riconoscimento di cause ed effetti. • Educazione civica: responsabilità e comportamento digitale corretto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritto all'educazione tecnologica e all'innovazione. • Diritto a sviluppare autonomia nella risoluzione di problemi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulazioni guidate con problemi digitali da risolvere (es. "Non si sente l'audio: cosa posso fare?"). • Raccolta di "idee per risolvere un problema" con cartelloni o mappe mentali.
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che si possono usare strumenti digitali per raggiungere uno scopo. • Scegliere semplici strumenti digitali adeguati a un compito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi strumenti digitali di base (tablet, microfono, registratore, app per scrivere). 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper dire quale strumento digitale serve per svolgere una certa attività (es. "Per registrare la voce uso il registratore"). • Usare in modo semplice lo strumento adatto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Italiano: scrittura con strumenti digitali. • Musica: registrazione della voce o suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritto all'accesso e all'utilizzo di strumenti tecnologici per l'apprendimento e la risoluzione di problemi. • Diritto all'innovazione tecnologica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere lo strumento giusto da un set (tablet, tastiera, app vocale) per un compito. • Drammatizzazione: "A cosa serve questo strumento?" in piccoli gruppi.
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare piccole modifiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcune opzioni di base di 	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiungere elementi personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Arte e immagine: uso creativo di 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritto alla libertà di espressione e alla 	<ul style="list-style-type: none"> • Personalizzazione di una presentazione

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	creative con strumenti digitali. <ul style="list-style-type: none"> • Personalizzare semplici attività digitali (es. cambiare il colore di un testo). 	modifica digitale (testo, suono, immagine).	a un contenuto digitale (es. inserire un disegno). <ul style="list-style-type: none"> • Modificare un contenuto esistente con fantasia e coerenza. 	colori, forme e immagini. <ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia: esplorazione delle funzioni di base. 	creatività attraverso il digitale. <ul style="list-style-type: none"> • Diritto all'innovazione e alla sperimentazione tecnologica. 	(es. disegnare un proprio alieno e inserirlo nel "pianeta inventato"). <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare una storia con immagini modificate (es. cambiare espressioni, colori, sfondi).
5.4. Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere su ciò che si sa fare e su ciò che si può ancora imparare con il digitale. • Imparare a fare domande quando si incontra una difficoltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere che ogni persona può migliorare con l'esperienza. • Conoscere il valore dell'errore come occasione per imparare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare ciò che si sa oggi con ciò che si è imparato nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione civica: consapevolezza delle proprie capacità. • Italiano: esprimere sensazioni e riflessioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritto all'educazione tecnologica continua. • Diritto all'auto-miglioramento e al supporto nell'apprendimento digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Chi sa fare cosa? – Tabella personale per auto-valutare competenze digitali e confrontarle con i compagni. • Il gioco dei talenti digitali – Gioco a squadre dove ciascun alunno dimostra una competenza digitale e aiuta gli altri. • Aiuto tra compagni – Attività cooperativa dove i bambini più esperti guidano i compagni meno esperti in determinate operazioni digitali.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11 - 13 ANNI)

AREA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati						
Dimensione	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità	Trasversalità	Diritti	Esempi di attività
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare motori di ricerca, piattaforme, siti e IA per esplorare, identificare e selezionare informazioni Riconoscere, comprendere e utilizzare informazioni in diversi formati digitali (immagini, testi, suoni) 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le nozioni di base per la navigazione e padroneggiare l'utilizzo dei relativi comandi, riuscire a formulare le frasi giuste per trovare le informazioni corrette Conoscere la differenza tra le diverse informazioni digitali e i relativi formati (es. doc, pdf, mp3, ...) Conoscere gli strumenti digitali in uso nel contesto scolastico (GSuite, classroom) e altri siti e app attendibili presenti in rete 	<ul style="list-style-type: none"> Interagire in modo progressivamente più complesso con le risorse digitali per il reperimento di informazioni e contenuti digitali Ricerca immagini, testi, file audio e video, in contesti digitali strutturati e non, con il supporto dell'IA o autonomamente in rete Utilizzare i comandi, le funzionalità, le app per cercare e acquisire le informazioni e i file necessari per lo studio e l'approfondimento di argomenti 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'informazione accessibile e comprensibile. Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età. Diritto a essere guidati nella comprensione dei contenuti digitali 	Proporre argomenti disciplinari o interdisciplinari da approfondire con ricerche sul web
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la capacità di riflettere sulla correttezza, pertinenza e attendibilità delle 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere quando il contenuto è appropriato o inappropriato, utile o non utile. 	<ul style="list-style-type: none"> Confrontare due fonti digitali (immagini, testi brevi, video educativi). Riconoscere contenuti non adatti, impropri o incoerenti. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età. Diritto a essere 	Proporre momenti di riflessione collettiva in modo da valutare la correttezza e attendibilità delle

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	<p>informazioni digitali, imparando a fare domande e a usare il pensiero critico in modo guida</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificare la correttezza e attendibilità delle informazioni, dei siti e delle app reperite in internet 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere che le fonti possono essere diverse e alcune più affidabili di altre (es. sito della scuola vs video casuali su YouTube). Conoscere i primi criteri di valutazione (es. chi ha creato il contenuto, se è aggiornato, se è coerente con ciò che si sta cercando). 	<ul style="list-style-type: none"> Porsi domande ("Da dove viene questa informazione?", "Ha senso?", "L'ho già sentita?") in maniera autonoma Usare checklist semplici per valutare un contenuto digitale (es. "Parla dell'argomento?", "È chiaro?", "È vero?") Riconoscere fake news 		<p>guidati nella comprensione dei contenuti digitali</p>	<p>informazioni trovate sul web.</p> <p>Proporre siti di archivi storici o altri siti che garantiscano la correttezza delle fonti.</p>
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare in modo semplice immagini o informazioni digitali fornite dall'insegnante Acquisire familiarità con strumenti di archiviazione di dati semplici (Google drive..) 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il significato di "ordinare", "archiviare" e "organizzare" contenuti in modo digitale Conoscere l'organizzazione di informazioni in cartelle o in contenuti multimediali Conoscere le funzionalità di base degli strumenti di archiviazione cloud come Google Drive 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare e organizzare immagini o informazioni digitali in sequenze o strutture logiche Creare e gestire cartelle digitali su differenti tematiche o progetti Utilizzare le funzioni di base di programmi di videoscrittura, tabulazione e presentazione per l'interpretazione e la gestione dei dati (es. Google Workspace, Open Office e simili) 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto a ricevere informazioni attendibili, corrette e adatte alla propria età Diritto a essere guidati nella comprensione e organizzazione dei contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di programmi di letto-scrittura, tabulazione e presentazione (come Google Workspace, Open Office e simili) per favorire l'interpretazione dei dati Acquisire familiarità con strumenti di archiviazione di dati semplici come Google Drive
AREA 2: Comunicazione e collaborazione						
<i>Dimensione</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Trasversalità</i>	<i>Diritti</i>	<i>Esempi di attività</i>
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<p>Utilizzare gli strumenti di comunicazione presenti su GSuite (Chat, Meet)</p> <ul style="list-style-type: none"> Promuovere un uso consapevole e collaborativo delle tecnologie digitali per comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere strumenti di comunicazione online avanzati (es. chat scolastiche, piattaforme didattiche, strumenti per videoconferenze) Comprendere 	<ul style="list-style-type: none"> Saper inviare messaggi efficaci (testo, emoji, immagini, file) in ambienti protetti Partecipare attivamente a videolezioni o attività collaborative online 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla partecipazione in ambienti digitali protetti Diritto alla sicurezza e al rispetto durante la comunicazione 	<p>Utilizzare gli strumenti di comunicazione presenti su GSuite for Education (Chat, Meet, etc...)</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la capacità di interagire in modo rispettoso e sicuro attraverso strumenti digitali 	comportamenti adeguati nella comunicazione digitale (es. rispetto, turni di parola, linguaggio gentile e appropriato) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il concetto di identità digitale e impronta digitale, con maggiore consapevolezza delle implicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborare alla creazione di contenuti digitali condivisi (es. bacheche virtuali, presentazioni, documenti) 		online <ul style="list-style-type: none"> Diritto all'identità digitale tutelata 	
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Incentivare l'uso delle mail e dei google form per l'invio di informazioni ai docenti e alla segreteria Utilizzare gli strumenti di GSuite per la comunicazione e la condivisione Utilizzare app finalizzate alla comunicazione di prodotti digitali (padlet, Trello, Slack) Utilizzare strumenti digitali per condividere informazioni in modo efficace e sicuro Scegliere le tecnologie digitali più adatte per condividere informazioni con diversi pubblici 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere diversi tipi di strumenti digitali per la condivisione di informazioni (piattaforme di condivisione file, strumenti di collaborazione online come GSuite, Padlet, Trello, Slack) Comprendere le diverse modalità di condivisione sicura delle informazioni (es. gestione delle autorizzazioni, crittografia di base) Conoscere la netiquette e le regole di comportamento online per la condivisione di informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per condividere file, immagini, documenti e altri contenuti in modo appropriato Gestire le autorizzazioni e i permessi per la condivisione di informazioni Riconoscere e gestire i rischi associati alla condivisione di informazioni online 	Tutte le discipline	Diritto a esprimersi (con parole, immagini, suoni) in ambienti digitali <ul style="list-style-type: none"> Diritto alla protezione (non tutto si può condividere; servono regole e consapevolezza dei rischi) Diritto a essere rispettati (anche nel mondo digitale) e a vedere tutelata la propria privacy 	Incentivare l'uso delle mail e dei google form per l'invio di informazioni ai docenti e alla segreteria. Utilizzare gli strumenti di GSuite for Education e app finalizzate alla comunicazione di prodotti digitali (padlet, Trello, Slack)
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Favorire la riflessione e la discussione sul corretto utilizzo delle tecnologie digitali <ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'importanza dell'uso responsabile delle tecnologie digitali nella vita quotidiana Iniziare a comprendere e applicare il concetto di cittadinanza digitale in vari contesti 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il concetto di cittadinanza digitale, le sue implicazioni e responsabilità Conoscere le regole di base per l'uso sicuro e rispettoso delle tecnologie digitali (es. non condividere informazioni personali con estranei, riconoscere i pericoli del cyberbullismo) Comprendere l'importanza del rispetto e della gentilezza online 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e identificare comportamenti online sicuri e non sicuri, segnalandoli se necessario Utilizzare le tecnologie digitali in modo rispettoso e gentile Comprendere l'importanza della propria presenza online e delle conseguenze delle proprie azioni digitali 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto all'identità digitale Diritto alla protezione dei dati personali Diritto alla partecipazione e all'espressione (anche online) Diritto all'educazione e alla sicurezza digitale 	Favorire la riflessione e la discussione sul corretto utilizzo delle tecnologie digitali.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Proporre attività o compiti che prevedano la collaborazione tramite piattaforme o altre modalità digitali (documenti su drive, padlet, classroom, canva, 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere strumenti digitali avanzati per la collaborazione (es. lavagne digitali collaborative, strumenti di gestione progetti, piattaforme di co- 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per condividere idee, risorse e progressi con i compagni di classe e team di lavoro Collaborare con altri per 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> Diritto alla partecipazione collaborativa in ambienti digitali. Diritto alla protezione dei propri 	Proporre attività o compiti che prevedano la collaborazione tramite piattaforme o altre modalità digitali (documenti su drive, padlet, classroom, canva, sites, ...).

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

Dimensione	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità	Trasversalità	Diritti	Esempi di attività
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo degli strumenti di GSuite per la creazione di contenuti digitali (presentazioni) ▪ Progettazione, editing e realizzazione di prodotti digitali (video, immagini, audio) con l'ausilio dell'AI ▪ Narrazione di sé attraverso contenuti digitali (video, interviste tra pari e podcast) ▪ Creare contenuti digitali complessi utilizzando una varietà di strumenti digitali ▪ Utilizzare la creatività e l'immaginazione per creare contenuti digitali originali e significativi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere diversi strumenti digitali per la creazione di contenuti (app di disegno, editor di testo, software di editing video/audio, strumenti AI per la creazione) ▪ Conoscere i principi di base della creazione di contenuti digitali (composizione, narrazione, formati) ▪ Comprendere l'importanza della proprietà intellettuale e dei diritti d'autore nella creazione e condivisione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper utilizzare strumenti digitali per creare contenuti complessi (disegni, storie multimediali, video, podcast, presentazioni elaborate) ▪ Applicare la creatività e l'immaginazione nella progettazione e realizzazione di contenuti digitali originali ▪ Progettare e realizzare prodotti digitali, inclusi quelli assistiti da intelligenza artificiale 	Tutte le discipline	<p>Diritto alla libertà di espressione e creatività</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto d'autore sulle proprie creazioni digitali. 	<p>Utilizzo degli strumenti di GSuite for Education per la creazione di contenuti digitali (presentazioni)</p> <p>Progettazione, editing e realizzazione di prodotti digitali (video, immagini, audio) con l'ausilio dell'AI.</p> <p>Narrazione di sé attraverso contenuti digitali (video, interviste tra pari e podcast).</p>
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare contenuti digitali esistenti (testo, immagini, audio, video) per creare nuovi contenuti originali e significativi ▪ Integrare diversi tipi di contenuti digitali provenienti da varie fonti ▪ Comprendere come rielaborare e adattare contenuti digitali per scopi diversi e pubblici specifici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il concetto di integrazione e remix di contenuti digitali ▪ Conoscere i principali strumenti digitali per la manipolazione e la rielaborazione di contenuti (editor di immagini, strumenti di editing audio/video, software di presentazione avanzati) ▪ Comprendere l'importanza della citazione delle fonti e del rispetto dei diritti d'autore nell'integrazione di contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare strumenti digitali per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo coerente e creativo ▪ Creare nuovi contenuti digitali combinando diversi tipi di media (testo, grafica, audio, video) ▪ Riconoscere e rispettare i diritti d'autore e la proprietà intellettuale quando si utilizzano contenuti digitali esistenti, citando correttamente le fonti 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto all'utilizzo responsabile di contenuti altrui. ▪ Diritto al riconoscimento delle fonti. 	<p>Creazione, singola o in gruppo, di contenuti digitali (presentazioni, video, giornalino, manifesti, locandine, ...) su spunti forniti dall'insegnante e utilizzando sia materiali reperiti da internet che prodotti in classe.</p>
3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere il concetto di base del copyright, della proprietà intellettuale e delle diverse tipologie di licenze (es. Creative Commons) ▪ Riconoscere l'importanza di rispettare i diritti d'autore e le licenze d'uso nel contesto digitale ▪ Comprendere come utilizzare e condividere 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il concetto di base del copyright e della proprietà intellettuale, inclusi i diritti morali e patrimoniali ▪ Conoscere l'importanza del rispetto dei diritti d'autore per creatori e utenti ▪ Sapere la differenza tra contenuti pubblici, protetti da copyright e con licenze 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e rispettare i diritti d'autore e la proprietà intellettuale quando si creano o si utilizzano contenuti digitali ▪ Chiedere permesso e/o attribuire correttamente la fonte prima di utilizzare contenuti digitali creati da altri ▪ Creare e condividere contenuti digitali originali, 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto alla protezione della propria proprietà intellettuale. ▪ Diritto all'accesso a contenuti digitali nel rispetto del copyright. 	<p>Riflessione collettiva in classe con la guida del docente.</p> <p>Interventi specifici tenuti da esperti esterni sia in presenza che in videoconferenza.</p> <p>Ricerca delle fonti giuridiche e approfondimento del concetto di copyright con il supporto del docente.</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	contenuti digitali in modo responsabile e legale	d'uso specifiche (es. Creative Commons)	comprendendo come licenziare le proprie opere <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare risorse educative aperte (OER) per la creazione e rielaborazione di contenuti digitali 			
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attività disciplinari e multidisciplinari con l'utilizzo del coding (scratch, mblock, App Inventor, Cospace et alias) in forma di storytelling, game didattici e presentazioni ▪ Comprendere i concetti avanzati di programmazione e la logica algoritmica ▪ Utilizzare strumenti digitali per creare sequenze di istruzioni complesse e risolvere problemi ▪ Sviluppare abilità di problem-solving e pensiero logico-computazionale applicate a contesti reali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il concetto di programmazione, algoritmi, variabili, cicli e condizionali ▪ Conoscere i principali strumenti digitali per la programmazione visiva e testuale (Scratch, mBlock, App Inventor, Cospace, etc.) ▪ Comprendere l'importanza della pianificazione, della logica e della sequenza di azioni nella risoluzione di problem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare sequenze di istruzioni per risolvere problemi complessi e sviluppare progetti ▪ Programmare robot o personaggi virtuali per applicare concetti di programmazione in contesti di storytelling o gaming ▪ Sviluppare abilità di problem-solving, pensiero logico e computazionale in autonomia 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto all'educazione tecnologica e all'innovazione ▪ Diritto a sviluppare il pensiero computazionale. 	Attività disciplinari e multidisciplinari con l'utilizzo del coding (scratch, mblock, App Inventor, Cospace et alias) in forma di storytelling, game didattici e presentazioni.
AREA 4: SICUREZZA						
<i>Dimensione</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Trasversalità</i>	<i>Diritti</i>	<i>Esempi di attività</i>
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e applicare comportamenti sicuri nell'uso, nella cura e nella gestione dei dispositivi digitali ▪ Comprendere l'importanza della manutenzione e della protezione fisica e logica dei dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le parti principali di un dispositivo digitale e le loro funzioni ▪ Conoscere le pratiche per trattare con cura e rispetto i dispositivi digitali (hardware e software) ▪ Comprendere i rischi legati a un uso improprio o a una scarsa protezione dei dispositivi (es. virus, danni fisici, malware). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper spegnere, scollegare e custodire correttamente i dispositivi ▪ Evitare comportamenti pericolosi per i dispositivi (cibo, acqua, cadute, download rischiosi) ▪ Effettuare semplici operazioni di manutenzione (es. aggiornamenti software, scansione antivirus). 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto alla disponibilità di dispositivi funzionanti e sicuri. ▪ Diritto all'educazione per un uso responsabile degli strumenti digitali. 	<p>Riflessione collettiva in classe con la guida del docente.</p> <p>Interventi specifici tenuti da esperti esterni sia in presenza che in videoconferenza.</p> <p>Approfondimento del tema attraverso l'uso dell'IA e la riflessione critica sulla veridicità delle informazioni reperite.</p>
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere l'importanza di non condividere informazioni personali sensibili online e le potenziali conseguenze ▪ Imparare a riconoscere i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la differenza tra dati personali e sensibili: cosa sono, perché vanno protetti e la normativa di base (es. GDPR a grandi linee) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere quando si stanno condividendo dati personali e valutare l'opportunità di farlo ▪ Rispondere con cautela e discernimento a richieste di 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto alla privacy e alla protezione dei dati personali. ▪ Diritto a essere informati sui rischi della condivisione di 	<p>Riflessione collettiva in classe con la guida del docente.</p> <p>Interventi specifici tenuti da esperti esterni sia in presenza che in videoconferenza.</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	propri dati sensibili e quelli altrui (nome, indirizzo, scuola, foto, informazioni familiari, dati biometrici, password) ▪ Sviluppare un approccio critico verso le richieste di informazioni digitali e la loro gestione	▪ Comprendere la differenza tra “pubblico” e “privato” nel contesto digitale e le implicazioni della condivisione ▪ Conoscere i rischi legati al furto di identità, al phishing e ad altre minacce alla privacy online	informazioni digitali ▪ Chiedere sempre a un adulto di riferimento prima di condividere informazioni personali o sensibili ▪ Impostare le privacy settings sui social media e altre piattaforme utilizzate.		dati.	Ricerca delle fonti giuridiche e approfondimento del concetto di privacy con il supporto del docente.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	▪ Acquisire consapevolezza sull'uso equilibrato e responsabile della tecnologia per il proprio benessere fisico e mentale ▪ Imparare a riconoscere segnali di affaticamento visivo, posturale e di dipendenza digitale	▪ Conoscere le regole per un uso corretto dello schermo (pause, distanza, postura, illuminazione) ▪ Comprendere gli effetti del digitale sulla vita quotidiana, inclusi sonno, relazioni sociali e attività fisica ▪ Riconoscere ed evitare l'uso scorretto e negativo del digitale (es. dipendenza, cyberbullismo, contenuti inappropriati)	▪ Fare pause regolari durante le attività digitali e bilanciare il tempo online/offline ▪ Assumere una posizione corretta davanti al dispositivo e mantenere una distanza adeguata dallo schermo ▪ Autoregolarsi nell'uso dei dispositivi per prevenire affaticamento e dipendenza.	Tutte le discipline	▪ Diritto a un uso sano e bilanciato della tecnologia. ▪ Diritto a essere informati sui rischi per la salute e il benessere.	Riflessione collettiva in classe con la guida del docente. Interventi specifici tenuti da esperti esterni sia in presenza che in videoconferenza. Approfondimento individuale del tema utilizzando la ricerca on line o le app di intelligenza artificiale con il supporto del docente.
4.4. Proteggere l'ambiente	▪ Comprendere l'impatto ambientale della produzione, uso e smaltimento dei dispositivi digitali. ▪ Adottare comportamenti volti a ridurre l'impronta ecologica digitale.	▪ Conoscere il ciclo di vita dei dispositivi elettronici (estrazione materie prime, produzione, consumo energetico, smaltimento). ▪ Conoscere l'importanza del riciclo e della riduzione dei rifiuti elettronici (RAEE). ▪ Comprendere il concetto di "carbon footprint" digitale.	▪ Praticare un uso consapevole dell'energia dei dispositivi (es. spegnere, scollegare, ridurre la luminosità). ▪ Partecipare a iniziative di riciclo dei dispositivi elettronici. ▪ Riflettere sulle proprie abitudini digitali e sul loro impatto ambientale	Tutte le discipline	▪ Diritto a vivere in un ambiente sano, anche in relazione all'uso delle tecnologie. ▪ Diritto all'educazione sulla sostenibilità digitale.	Riflessione collettiva in classe con la guida del docente. Interventi specifici tenuti da esperti esterni sia in presenza che in videoconferenza. Approfondimento individuale del tema utilizzando la ricerca on line o le app di intelligenza artificiale con il supporto del docente.
AREA 5: RISOLVERE I PROBLEMI						
<i>Dimensione</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Trasversalità</i>	<i>Diritti</i>	<i>Esempi di attività</i>
5.1. Risolvere problemi tecnici	▪ Imparare a riconoscere e diagnosticare problemi tecnici basilari e medi nell'uso di dispositivi e software digitali ▪ Sviluppare strategie di problem-solving per affrontare difficoltà digitali (es. non si apre un file, la tastiera non funziona,	▪ Conoscere le parti principali di un dispositivo digitale e la loro interazione ▪ Conoscere i comportamenti da tenere se qualcosa non funziona, inclusa la ricerca di soluzioni online ▪ Comprendere i messaggi di errore comuni e le cause	▪ Saper individuare semplici errori d'uso, provare a risolverli (es. chiudere e riaprire un'app, riavviare un dispositivo) e documentare il problema ▪ Chiedere aiuto in modo appropriato e fornendo dettagli chiari sul problema riscontrato	Tutte le discipline	▪ Diritto all'educazione tecnologica e all'innovazione ▪ Diritto a sviluppare autonomia nella risoluzione di problemi digitali.	Discussioni collettive in classe e condivisione delle informazioni o esperienze pregresse di alunni e docenti. Interventi specifici tenuti da esperti esterni o da genitori competenti in materia, sia in presenza che in videoconferenza.

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
 CF: 97833090018

	problemi di connessione, errori software)	di malfunzionamenti hardware/software.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare semplici procedure di troubleshooting per la risoluzione di problemi comuni 			Approfondimento individuale del tema utilizzando la ricerca on line o le app di intelligenza artificiale con il supporto del docente. Peer tutoring e cooperative learning mirati alla risoluzione di problemi tecnici riscontrati in classe o a casa durante lo svolgimento di compiti.
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere che si possono usare strumenti digitali per raggiungere uno scopo specifico e risolvere problemi di apprendimento o di vita quotidiana ▪ Scegliere e applicare strumenti digitali adeguati a un compito o a un bisogno specifico ▪ Analizzare un problema e identificare la tecnologia più efficace per affrontarlo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere diversi strumenti digitali di base e avanzati (tablet, microfono, registratore, app per scrivere, software specifici per discipline, strumenti AI) ▪ Comprendere le funzionalità e i limiti di diverse tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper scegliere lo strumento digitale più adatto per svolgere una certa attività o risolvere un problema ▪ Usare in modo efficace e autonomo lo strumento digitale selezionato ▪ Proporre soluzioni tecnologiche innovative a bisogni identificati. 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto all'accesso e all'utilizzo di strumenti tecnologici per l'apprendimento e la risoluzione di problemi. ▪ Diritto all'innovazione tecnologica. 	<p>Discussioni collettive in classe e condivisione delle informazioni o esperienze pregresse di alunni e docenti.</p> <p>Interventi specifici tenuti da esperti esterni o da genitori competenti in materia, sia in presenza che in videoconferenza.</p> <p>Approfondimento individuale del tema utilizzando la ricerca on line o le app di intelligenza artificiale con il supporto del docente.</p> <p>Peer tutoring e cooperative learning mirati all'individuazione di tecnologie e app più idonee.</p>
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare e applicare modifiche creative avanzate con strumenti digitali per esprimere idee e concetti complessi ▪ Personalizzare attività digitali e creare contenuti multimediali originali e innovativi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le opzioni di modifica digitale avanzate per testo, suono, immagine e video ▪ Comprendere i principi di design e composizione visiva/sonora applicati ai contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aggiungere elementi personali e creativi a contenuti digitali esistenti o nuovi ▪ Modificare e rielaborare contenuti esistenti con fantasia, coerenza e originalità ▪ Utilizzare le tecnologie digitali come mezzo per l'espressione artistica e la produzione creativa 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto alla libertà di espressione e alla creatività attraverso il digitale ▪ Diritto all'innovazione e alla sperimentazione tecnologica. 	<p>Creazione, singola o in gruppo, di contenuti digitali (presentazioni, video, giornalino, manifesti, locandine, ...) su spunti forniti dall'insegnante e utilizzando sia materiali reperiti da internet che prodotti in classe.</p> <p>Attività disciplinari e multidisciplinari con l'utilizzo del coding (scratch, mblock, App Inventor, Cospace et alias)</p>
5.4. Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflettere criticamente sulle proprie competenze digitali, individuando punti di forza e aree di miglioramento ▪ Imparare a fare domande, cercare risorse e chiedere supporto quando si incontra una difficoltà o un divario di competenze 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere che l'apprendimento delle competenze digitali è un processo continuo e che ogni persona può migliorare con l'esperienza e l'impegno ▪ Conoscere il valore dell'errore come occasione per imparare e migliorare le proprie abilità digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Confrontare ciò che si sa oggi con ciò che si è imparato nel tempo e identificare i prossimi passi di apprendimento ▪ Essere proattivi nella ricerca di nuove competenze digitali e nell'uso di strumenti di auto-apprendimento ▪ Valutare i propri progressi 	Tutte le discipline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritto all'educazione tecnologica continua. ▪ Diritto all'auto-miglioramento e al supporto nell'apprendimento digitale. 	<p>Diario di bordo con tabelle di valutazione che registrino le competenze acquisite nel tempo e le aree di miglioramento.</p> <p>Schede e questionari da somministrare periodicamente agli alunni e fare analizzare e archiviare da loro stessi.</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO PIER GIORGIO FRASSATI

Via Tiraboschi, 33 – 10149 TORINO- Tel 011-01166600
TOIC8B2008@istruzione.it www.icfrassati.edu.it
CF: 97833090018

		<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere l'importanza dell'aggiornamento continuo delle competenze digitali in un mondo in evoluzione.	e condividere le proprie difficoltà per un apprendimento collaborativo			
--	--	---	--	--	--	--