



Team Buone Pratiche

CURRICOLO DIGITALE - TEAM COMUNITA' DI PRATICHE

Group working

Curricolo digitale

Il curricolo digitale



1. [PREMESSA](#)
2. [RIFERIMENTI NORMATIVI](#)
3. [PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE \(PNSD\)](#)
4. [OBIETTIVI](#)
5. [I PROTAGONISTI DEL CURRICOLO DIGITALE](#)
6. [COMPETENZE DIGITALI SECONDO IL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp \(QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI\)](#)

Aree curricolo digitale



Valutazione

Otto livelli di padronanza



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
via Sidoli 10 – 10125 Torino – tel. 011/611.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it
pec: ic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

VALUTAZIONE

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **otto livelli di padronanza**.

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	- individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	- individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; - partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non strutturati, sono in grado di:	- distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	- applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; - applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	- adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; - risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle pratiche e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello di alta qualifica e super specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di iterazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Livelli di competenza da raggiungere DigiComp 2.2

Profili in uscita competenza digitale



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

PROCESSI COGNITIVI FONDANTI LA COMPETENZA	
DIMENSIONI	PAROLE CHIAVE
TECNOLOGICA Uso amichevole e critico delle TSI- Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE – INDIVIDUARE – OPERARE - GESTIRE (Accedere, Prendersi Cura Del Dispositivo, Risolvere Problemi Tecnici) - PREDISPORRE ARCHIVI- UTILIZZARE LA RETE AVER CURA DEI DISPOSITIVI TECNOLOGICI
COGNITIVA Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico- Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni	GIOCARE – VISIONARE – COGLIERE – RICERCARE – RICERCARE INTERPRETARE- ELABORARE- PROGETTARE – SELEZIONARE- VALUTARE
ETICA Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità e network	RISPETTARE – CONDIVIDERE – RACCONTARE- SUPERVISIONARE - VALUTARE I PERICOLI DELLA RETE

Struttura del curriculum digitale

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze

AREE	DESCRIPTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

AREA 1 -Informazione e data literacy



ISTITUTO COMPENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ipc88200x@istruzione.it
 pec: ipc88200x@pec.istruzione.it



AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

Nell'Area 1 del Curricolo Digitale, un aspetto fondamentale è la **Data Literacy**, ovvero la capacità di cercare, comprendere, analizzare e utilizzare i dati e le informazioni digitali in modo critico e consapevole. Questa competenza è essenziale per garantire un accesso equo e consapevole alla conoscenza, contrastando il divario digitale.

SUDDIVISIONE AREA 1

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

PRINCIPALI COMPETENZE

1. Accesso alle informazioni digitali

- Saper cercare informazioni online in modo efficace.
- Comprendere il funzionamento dei motori di ricerca e degli algoritmi.
- Riconoscere fonti affidabili e valutare la qualità delle informazioni.

2. Analisi e comprensione dei dati

- Interpretare dati e statistiche provenienti da fonti digitali.
- Leggere e comprendere grafici, tabelle e visualizzazioni di dati.
- Sviluppare pensiero critico nell'uso delle informazioni numeriche e testuali.

3. Verifica e validazione delle informazioni

- Riconoscere fake news, bias informativi e manipolazioni.
- Confrontare più fonti per accertare la veridicità delle informazioni.
- Comprendere l'importanza dell'open data e della trasparenza delle informazioni.

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

INFANZIA



ISTITUTO COMPRESIVO
CAROLINA PICCHIO
via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail: toc88200n@istruzione.it
pec: toc88200n@pec.istruzione.it

CREScere INSIEME

FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA 2014-2020
Fondo di Sviluppo

Finanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 1
Informazioni e data literacy
1.1 navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI	Incoraggiare i bambini a osservare, confrontare e scegliere informazioni Promuovere la capacità di selezionare e organizzare materiale digitale Favorire l'alfabetizzazione digitale
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Alternare attività digitali a esperienze concrete Utilizzo delle app educative con interazioni semplici per esperienze di gioco stimolanti Sperimentare l'uso del mouse e/ della tastiera la funzione touch per giocare in app o navigare in internet
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni esplora il mondo digitale Utilizza schemi touch per toccare e trascinare 4 anni accende e spegne un tablet Riconosce le icone Utilizza alcune app 5 anni utilizza applicazioni o giochi digitali per trovare informazioni o completare attività

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Saper effettuare ricerche on line. - Valutare la credibilità delle fonti. - Saper filtrare le informazioni rilevanti. - Conoscere i pericoli del web. - Saper utilizzare applicazioni e piattaforme per l'organizzazione delle informazioni
MATERIE D'INSEGNAMENTO	Tutte
ATTIVITA' PRATICHE	- Conoscere i componenti del computer. - Accendere e spegnere il computer - Saper usare la tastiera e il mouse. - Individuare una cartella sul dispositivo. - Accedere alla cartella. - Esplorare il contenuto della cartella. - Aprire un file (una foto, un documento) - Utilizzare le principali funzionalità di un

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	- Saper effettuare ricerche on line. - Valutare la credibilità delle fonti. - Saper filtrare le informazioni rilevanti. - Conoscere i pericoli del web. - Saper utilizzare applicazioni e piattaforme per l'organizzazione delle informazioni
MATERIE D'INSEGNAMENTO	Tutte
ATTIVITA' PRATICHE	- Scrivere con la tastiera - Nominare e salvare file. - Ritrovare file archiviati. - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	- Scheda di lavoro cartacea o digitale - Editor di testi. - Browser: Chrome

SECONDARIA DI I GRADO



AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI	- Sviluppare capacità di ricerca efficace online - Distinguere fonti affidabili da quelle non attendibili - Utilizzare parole chiave e operatori di ricerca avanzata - Comprendere l'importanza della sicurezza e della privacy online
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale - Italiano (analisi e comprensione di testi informativi) - Tecnologia (strumenti e metodi di ricerca online) - Scienze e geografia (raccolta e verifica di dati)
ATTIVITA' PRATICHE	- Esercitazioni guidate su motori di ricerca - Analisi di fake news e verifica delle fonti - Creazione di mappe concettuali con dati ricercati online - Discussioni su casi di disinformazione digitale
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Browser, editor di testi, scheda di lavoro per scrivere i risultati della ricerca, cartacea o digitale - piattaforma di archiviazione in cloud in uso all'interno dell'istituzione scolastica
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Tipologia di prova: - Ricerca su un argomento utilizzando i motori di ricerca - Selezione dei link più adatti e delle informazioni pertinenti in un file; salvataggio del file sul proprio pc oppure in uno spazio di archiviazione in cloud

1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

INFANZIA



Istituto Comprensivo CAROLINA PICCHIO
via Sidoli 10 - 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
icpic80200x@istruzione.it pec:
icpic80200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA P-SE

Finanzia l'istruzione scolastica

Cofinanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 1

Informazioni e data literacy

1.2 valutare dati, informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI	Familiarizzare con gli strumenti tecnologici Sviluppare abilità di base attraverso il gioco Valutare informazioni e fare scelte Favorire attività di gruppo
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Costruire una storia collettiva utilizzando app di storytelling, valorizzando i disegni e i dialoghi dei bambini Visionare e raccontare una storia lasciando il finale aperto Fotografare e commentare, orientando il gruppo al confronto tra realtà e digitale
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet, LIM, programmi software Motori di ricerca dedicati all'infanzia Strumenti per il digital storytelling
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività: piccolo gruppo sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite

PRIMARIA PRIMO CICLO



ISTITUTO COMPRESIVO CAROLINA PICCHIO
via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: icid8200n@istruzione.it
pec: icid8200n@pec.istruzione.it

FUTURA
COESIONE ITALIA PIÙ
INIZIATIVA DI POLITICHE

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Cofinanziato dall'Unione europea
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 1
Informazioni e data literacy
1.2 valutare dati, informazioni e contenuti digitali
PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Sviluppare il pensiero critico nell'analisi delle informazioni - Riconoscere informazioni affidabili - Confrontare fonti diverse per verificarne l'affidabilità - Distinguere opinioni, fatti e pubblicità nascosta
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale - Italiano (analisi critica di testi e immagini) - Tecnologia (strumenti di valutazione dei contenuti digitali) - Scienze e geografia (interpretazione di dati e immagini)
ATTIVITA' PRATICHE	- Confronto tra immagini e brevi testi per valutare differenze. - Analisi di post o video per individuare informazioni errate. - Verifica di immagini con strumenti digitali. - Discussioni guidate su notizie e strategie per valutarle.
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Siti di fact-checking semplificati - Motori di ricerca sicuri per bambini - Strumenti di verifica immagini/video (Google Lens) - Piattaforme di apprendimento digitale (Kahoot, Edmodo)
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA	- Analisi guidata di immagini o testi con identificazione di fonti affidabili. - Quiz su riconoscimento di informazioni reali e non reali. - Creazione di una piccola presentazione con immagini su un tema scelto. - Discussione orale su semplici esempi di disinformazione.
EVIDENZE OSSERVABILI	Capacità di distinguere tra informazioni reali e di fantasia.



Area 1
Informazioni e data literacy
1.2 valutare dati, informazioni e contenuti digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

PRIMARIA SECONDO CICLO

OBIETTIVI	Obiettivi per la classe 3ª primaria Riconoscere la differenza tra informazioni affidabili e non affidabili nel contesto digitale. Comprendere il concetto di fonte e identificare informazioni provenienti da fonti diverse (libri, siti web, video). Imparare a verificare se un'informazione online è aggiornata e coerente con altre fonti conosciute. Esplorare strumenti digitali di ricerca adatti all'età per trovare informazioni (es. motori di ricerca per bambini). Obiettivi per la classe 4ª primaria Analizzare criticamente i contenuti digitali distinguendo tra opinioni e fatti. Riconoscere il ruolo delle fonti nel determinare l'affidabilità di un'informazione. Sviluppare strategie per confrontare informazioni trovate su diversi siti web. Usare strumenti digitali (es. dizionari online, enciclopedie digitali) per approfondire argomenti di studio in modo autonomo. Iniziare a comprendere il concetto di fake news e il rischio della disinformazione. Obiettivi per la classe 5ª primaria Applicare strategie di verifica delle fonti per valutare l'affidabilità di un contenuto digitale. Riflettere sull'impatto delle informazioni false o manipolate nella società. Imparare a riconoscere pubblicità e contenuti sponsorizzati online. Utilizzare strumenti digitali per organizzare e presentare informazioni in modo efficace (es. mappe concettuali digitali, presentazioni). Promuovere un uso consapevole della rete, comprendendo l'importanza della netiquette e della sicurezza online.
-----------	--

AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI	- Sviluppare il pensiero critico nell'analisi delle informazioni - Riconoscere bias, manipolazioni e fake news - Confrontare fonti diverse per verificarne l'attendibilità - Distinguere opinioni, fatti e pubblicità nascosta
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale - Italiano (analisi critica di testi informativi) - Tecnologia (strumenti di valutazione dei contenuti digitali) - Scienze e geografia (interpretazione di dati e statistiche)
ATTIVITA' PRATICHE	- Confronto tra articoli su uno stesso tema per valutare differenze - Analisi di post sui social media per individuare bias e manipolazioni - Verifica di immagini e video con strumenti di fact-checking - Discussioni su notizie controverse e strategie per valutarle
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Siti di fact-checking (Facta, Bufale.net, Snopes) - Motori di ricerca avanzati (Google Scholar, Wolfram Alpha) - Strumenti di verifica immagini/video (Google Lens, InVID) - Piattaforme di apprendimento digitale (Kahoot, Edmodo)
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Analisi guidata di un articolo con identificazione di fonti e bias - Quiz su riconoscimento di fake news e manipolazioni - Creazione di un report con il confronto di più fonti su un tema specifico - Discussione orale su casi concreti di disinformazione

SECONDARIA DI I GRADO

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

INFANZIA



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
 via Sidoli 10 - 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CREScere INSIEME

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA 2014-2020

Finanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 1 Informazioni e data literacy 1.3 gestire dati, informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI	Familiarizzare con l'uso delle applicazioni multimediali Riconoscere le principali funzioni delle applicazioni usate Ricerca contenuti digitali ed inizia ad organizzarli
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori
ATTIVITÀ PRATICHE	L'insegnante svolge un ruolo fondamentale come mediatore e facilitatore „con la sua guida il bambino familiarizza con l'uso di dispositivi digitali riconoscendo immagini e simboli
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, software, risorse in rete
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo Sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Dimostra curiosità nell'interagire con dispositivi digitali 4 anni Seleziona contenuti digitali con consapevolezza 5 anni Memorizza percorsi digitali semplici

Infanzia

Valutazione



Modalità di verifica AREA 1 –

Informazione e data literacy

INFANZIA

Descrittore	Conoscenze	Abilità	Competenze
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscenza base degli strumenti digitali (tablet, computer) comprensione che le immagini e le parole trasmettono significati.	Esplorare ambienti digitali guidati (es. app educative) scegliere immagini o suoni in base a un tema.	Inizia a orientarsi tra contenuti digitali proposti, riconoscendo quelli più pertinenti a una richiesta o interesse (es. scegliere immagini di animali se si parla di fattoria).
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscenza del fatto che non tutto ciò che è visto/ sentito è vero o corretto.	Riconoscere contenuti "giusti" o "sbagliati" con supporto dell'adulto (es. un animale in un contesto non coerente).	Comincia a sviluppare un senso critico guidato, distinguendo contenuti adeguati o meno con il confronto e il dialogo.
3. Gestire dati e contenuti digitali	Conoscenza elementare di concetti come "salvare", "spostare", "eliminare" contenuti (immagini, suoni).	Interagire con contenuti digitali: selezionare, classificare (es. ordinare immagini in una cartella o in una sequenza logica).	Organizza semplici contenuti digitali con supporto (es. crea un "libro digitale" tematico scegliendo immagini pertinenti).

Note metodologiche:

- Tutte le attività dovrebbero essere mediate e supervisionate dall'adulto.
- L'approccio è sempre ludico-esperienziale, con strumenti digitali intuitivi e sicuri.
- L'obiettivo non è la padronanza tecnica, ma lo sviluppo di consapevolezza, curiosità e prime forme di pensiero critico nel rapporto con il digitale.

AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

PRIMARIA PRIMO CICLO

OBIETTIVI	- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette); - effettuare ricerche on line. - Saper filtrare le informazioni rilevanti. - Conoscere i pericoli del web. - Saper utilizzare applicazioni e piattaforme per l'organizzazione delle informazioni
MATERIE D'INSEGNAMENTO	Tutte
ATTIVITA' PRATICHE	- Familiarizzare con il computer, la lavagna interattiva, il tablet e la tastiera. - Imparare a fare clic, trascinare e rilasciare,

PRIMARIA SECONDO CICLO



cArea 1
 Informazioni e data literacy
 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette); • Effettuare ricerche on line. • Saper filtrare le informazioni rilevanti. • Conoscere i pericoli del web. • Saper utilizzare applicazioni e piattaforme per l'organizzazione delle informazioni
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Educazione civica digitale. • Italiano (analisi critica di testi e immagini). • Tecnologia (strumenti di valutazione dei contenuti digitali). • Scienze e geografia (interpretazione di dati e immagini).
ATTIVITA' PRATICHE	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Individuare una cartella sul desktop di un PC, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento). • Utilizzare correttamente le procedure per organizzare

AREA 1

INFORMAZIONE E DATA LITERACY

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI	• Organizzare e archiviare dati in modo sicuro ed efficace • Utilizzare strumenti digitali per la gestione delle informazioni • Proteggere i propri dati e rispettare la privacy online • Creare e condividere contenuti digitali in modo consapevole
CAMPI DI ESPERIENZA	• Educazione civica digitale (sicurezza e privacy online) • Tecnologia (strumenti di archiviazione e gestione file) • Matematica (organizzazione e rappresentazione dei dati) • Arte e musica (creazione e gestione di contenuti digitali)
ATTIVITA' PRATICHE	• Organizzazione di file e cartelle su cloud e dispositivi locali • Creazione di documenti collaborativi online • Simulazioni di gestione della privacy su social network • Utilizzo di software per l'elaborazione e la rappresentazione di dati
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Piattaforme cloud (Google Drive, OneDrive) • Strumenti di scrittura collaborativa (Docs, Padlet) • Software per fogli di calcolo (Excel, Google Sheets) • Applicazioni per la gestione sicura delle password
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Creazione e organizzazione di un archivio digitale • Simulazione di condivisione sicura di file e documenti • Test sulla protezione dei dati e sulla privacy online • Presentazione di un progetto digitale gestito in modo strutturato
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di gestire e organizzare contenuti digitali in modo efficace • Consapevolezza nell'uso delle impostazioni di privacy • Corretta condivisione e archiviazione di file e dati • Applicazione di strategie per la protezione delle informazioni personali

SECONDARIA DI I GRADO

Tipologia di prova per la verifica

AREA 1 – Informazione e data literacy

Secondaria I grado

Area di Competenza			1. INFORMAZIONE E DATA LITERACY
Descrittori di competenza:			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali			
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali			
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Questionario a scelta multipla su affidabilità delle fonti online.	Attività pratica di ricerca guidata per identificare informazioni pertinenti su un dato argomento.	Creazione di una mappa concettuale con strumenti digitali per organizzare dati e contenuti trovati online.	
Test su definizioni e caratteristiche dei formati di file digitali.	Analisi critica di due fonti digitali per valutarne attendibilità e qualità.	Presentazione di una ricerca con citazione corretta delle fonti e gestione dei contenuti digitali.	
Vero/Falso su criteri di valutazione delle informazioni online.	Creazione di un elenco di fonti affidabili e non affidabili con motivazione.	Elaborazione di un breve articolo con informazioni verificate e indicazione delle fonti.	
Identificazione di termini chiave legati alla gestione dei dati digitali.	Organizzazione di informazioni in un documento strutturato (es. schema, tabella, infografica).	Progettazione di un database semplice per organizzare e filtrare dati raccolti.	

PROVE DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Area 2 Comunicazione e collaborazione

Comunicazione e collaborazione



ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
 Via Sidoli 10 - 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200u@istruzione.it
 pec: ic88200u@pec.istruzione.it
 FUTURA

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

L'Area 2 del Curricolo Digitale si concentra sulla **comunicazione e collaborazione** nel contesto digitale, sviluppando competenze per interagire in modo efficace, sicuro e responsabile attraverso strumenti digitali.

L'obiettivo è insegnare agli studenti a comunicare in modo chiaro, rispettoso e inclusivo, utilizzando tecnologie che favoriscono il lavoro di gruppo e la partecipazione attiva.

SUDDIVISIONE AREA 2

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

PRINCIPALI COMPETENZE

1. Strumenti e modalità di comunicazione online

- Utilizzare e-mail, chat, forum e piattaforme di videoconferenza in modo appropriato.
- Adottare un linguaggio adeguato al contesto digitale (formale/informale).
- Comprendere le dinamiche della comunicazione scritta vs. orale nel digitale.

2. Collaborazione attraverso strumenti digitali

- Lavorare in team utilizzando piattaforme cloud (Google Drive, Microsoft Teams, etc.).
- Utilizzare strumenti di co-working e condivisione (documenti condivisi, bacheche digitali).
- Sviluppare capacità di problem-solving e brainstorming in ambienti digitali.

3. Netiquette e comunicazione etica

- Rispettare le regole di comportamento online (netiquette).

2.1 Interagire tramite le tecnologie digitali

INFANZIA



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
 Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME



FUTURA



**Finanzia
l'innovazione**



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



Area 2

Comunicazione e collaborazione

2.1 interagire tramite le tecnologie digitali

OBIETTIVI	Comunicare idee Collaborare Creare Utilizzando le tecnologie digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	Il sé e l'altro I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori
ATTIVITÀ PRATICHE	Creazione di una presentazione collettiva utilizzando fotografie di qualche attività significativa aggiungendo la registrazione dei commenti dei bambini Uso di giochi interattivi
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Tablet ,app di presentazioni, giochi educativi
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	Piccolo gruppo omogeneo Piccolo gruppo eterogeneo
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni I bambini partecipano attivamente scegliendo immagini e registrando frasi 4 anni I bambini lavorano insieme, rispettando i turni ,partecipando e offrendo contributi personali 5 anni I contributi sono coerenti al tema scelto Si dimostrano autonomi nell'uso delle app di giochi di associazione e sequenze logiche

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. - Utilizzare tecnologie digitali semplici in maniera corretta e consapevole.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Educazione civica
ATTIVITA' PRATICHE	- Utilizza la piattaforma digitale suggerita dal/la docente. - Utilizzare strumenti digitali per organizzare informazioni e condividerle. - Interagisce con i compagni utilizzando la piattaforma indicata.
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Classroom We school
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA	Vedere tabella
EVIDENZE OSSERVABILI	Sa interagire on line con altre persone in

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	- Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. - Utilizzare tecnologie digitali semplici in maniera corretta e consapevole.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	Tutte
ATTIVITA' PRATICHE	- Utilizza varie piattaforme digitali su indicazione e autonomamente. - Utilizzare strumenti digitali per organizzare informazioni e condividerle.
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Classroom We school Power Point Canva Padlet

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali

SECONDARIA DI I GRADO

OBIETTIVI	- Utilizzare strumenti digitali per la comunicazione e la collaborazione online - Rispettare le regole di netiquette nelle interazioni digitali - Sviluppare consapevolezza nella gestione dell'identità digitale - Partecipare attivamente a comunità di apprendimento online
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale (comunicazione responsabile) - Italiano (scrittura e interazione in ambienti digitali) - Tecnologia (strumenti per la collaborazione online) - Lingue straniere (interazioni digitali in lingua)
ATTIVITA' PRATICHE	- Discussioni su forum e piattaforme educative - Creazione di documenti condivisi per lavori di gruppo - Simulazioni di comunicazione via email e chat in contesti formali - Progetti collaborativi con scuole o studenti di altre città/paesi
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Piattaforme di videoconferenza (Google Meet, Zoom) - Ambienti di apprendimento digitale (Google Classroom, Edmodo) - Strumenti di collaborazione (Google Docs, Padlet, Trello) - Chat e forum educativi protetti
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Partecipazione a una discussione online con regole di netiquette - Creazione e gestione di un documento condiviso - Simulazione di invio di email formale/collaborativa - Analisi e riflessione su comportamenti digitali corretti e scorretti
EVIDENZE OSSERVABILI	- Uso corretto ed efficace degli strumenti di comunicazione digitale - Rispetto delle regole di netiquette nelle interazioni online - Collaborazione attiva e produttiva in ambienti digitali - Consapevolezza nell'uso dell'identità digitale

2.2 Condividere tramite le tecnologie digitali

Infanzia



Area 2 Comunicazione e collaborazione 2.2 Condividere tramite le tecnologie digitali

OBIETTIVI	Sviluppare la capacità di condividere esperienze con il compagni Comprendere il valore della condivisione digitale Utilizzare tecnologie digitali per collaborare con gli altri
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro
ATTIVITÀ PRATICHE	Realizzazione di Video collettivi Album digitali Presentazioni di gruppo Registrazioni In cui i bambini raccontano, usano foto e disegni, spiegano Utilizzando le tecnologie digitali
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet, LIM, videocamera, app di creazione di album, software di presentazione
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo Sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Aiutati dall'insegnante toccano immagini o pulsanti e spiegano ciò che fanno, commentano quello che hanno realizzato

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.2 Condividere tramite le tecnologie digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

OBIETTIVI	• Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. • Citare correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. • Conoscere l'importanza delle parole dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Italiano • Matematica • Arte • Tecnologia e informatica • Educazione civica

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.2 Condividere tramite le tecnologie digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

OBIETTIVI	• Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. • Citare correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. • Conoscere l'importanza delle parole dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Italiano • Matematica • Arte • Tecnologia e informatica • Educazione civica

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali

OBIETTIVI	• Condividere in modo sicuro e consapevole contenuti digitali • Selezionare strumenti adeguati alla condivisione di informazioni • Rispettare il copyright e le licenze digitali • Utilizzare piattaforme collaborative in modo efficace
CAMPI DI ESPERIENZA	• Educazione civica digitale (rispetto delle regole di condivisione) • Tecnologia (strumenti per la pubblicazione e diffusione di contenuti) • Italiano (produzione e condivisione di testi digitali) • Arte e musica (creazione e diffusione di contenuti multimediali)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione e pubblicazione di contenuti su piattaforme scolastiche • Condivisione di documenti e materiali di lavoro in cloud • Esercitazioni sulla gestione dei diritti d'autore e delle licenze • Progetti collaborativi con scambio di risorse digitali tra classi
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Piattaforme di condivisione (Google Drive, OneDrive, WeTransfer) • Strumenti di scrittura e collaborazione (Google Docs, Canva, Padlet) • Software per la gestione delle licenze (Creative Commons, Safe Creative) • Ambienti di apprendimento digitale (Classroom, Moodle)
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Condivisione sicura e organizzata di un documento o progetto • Analisi e riflessione sulle licenze d'uso di contenuti digitali • Creazione di una presentazione collaborativa online • Test pratico su piattaforme di condivisione
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di condividere contenuti in modo corretto e responsabile • Uso consapevole delle impostazioni di privacy e accesso ai file • Rispetto delle normative sul copyright e sulle licenze digitali • Partecipazione attiva in ambienti digitali collaborativi

SECONDARIA DI I GRADO

2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO
via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCE INSIEME

FUTURA

COESIONE ITALIA 2014-2020

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

Progetto nazionale scuola

Cofinanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 2

Comunicazione e collaborazione

2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

OBIETTIVI	Favorire la collaborazione e la condivisione di esperienze Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità Promuovere il rispetto delle regole nel digitale
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro
ATTIVITÀ PRATICHE	Giochi di ruolo Video educativi creazione di un album digitale con foto e disegni Confronto tra immagini reali e non Collage digitali
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, app educative ,macchina fotografica
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Partecipa all'interno di un gruppo 4 anni Spiegano le regole imparate e le applicano nei giochi 5 anni I bambini pongono domande e iniziano a distinguere tra realtà e finzione digitale

Infanzia



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

ISTITUTO COMPrensIVO CAROLINA PICCHIO
 Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic86200x@istruzione.it pec:
toic86200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME



FUTURA
 LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



COESIONE ITALIA 8-17



Colfinanziato dall'Unione europea



Area 2

Comunicazione e collaborazione

2. 4 sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

Obiettivi	Sviluppare la capacità di lavorare insieme condividendo un obiettivo col gruppo dei pari Favorire la cooperazione per risolvere problemi Potenziare il pensiero logico Utilizzare tecnologie digitali per collaborare con gli altri
Campi di esperienza	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro
Attività pratiche	Realizzare un collage digitale utilizzando i disegni scansionati o creati sul tablet Utilizzare giochi collaborativi in cui i bambini devono lavorare insieme per completare un'attività Creare un video registrando parole, musiche, disegni e/o immagini
Strumenti didattici e digitali adottati	Pc, tablet, lim, app educative per creare collage, registrare, giocare
Articolazione dei gruppi	Piccolo gruppo e/o sezione eterogenea
Verifica	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
Evidenze osservabili	3 anni I bambini collaborano fra di loro, rispettando il turno, utilizzano le app di gioco 4 anni I bambini lavorano in gruppo, discutono le possibili soluzioni utilizzano le app proposte 5 anni I bambini scelgono la risorsa digitale più adeguata, si alternano nell'uso dello strumento e mostrano capacità di risolvere problemi insieme

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Sviluppare un uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali. - Promuovere il rispetto e la gentilezza online. - Comprendere il concetto di diritti e responsabilità nel digitale. - Promuovere l'inclusione digitale.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Matematica - Scienze - Tecnologia e informatica - Educazione civica - Geografia
ATTIVITA' PRATICHE	- Gioco delle regole digitali. - Utilizzo di giochi educativi per l'inclusione.
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Classroom Padlet Kahoot Scratch Jr.

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

OBIETTIVI	- Sviluppare un uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali. - Promuovere il rispetto e la gentilezza online. - Comprendere il concetto di diritti e responsabilità nel digitale. - Promuovere l'inclusione digitale.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Matematica - Scienze - Tecnologia e informatica - Educazione civica - Geografia
ATTIVITA' PRATICHE	- Gioco delle regole digitali. - Utilizzo di giochi educativi per l'inclusione.
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Netiquette Classroom Padlet Kahoot

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

OBIETTIVI	- Promuovere la partecipazione attiva e responsabile in ambienti digitali - Sviluppare consapevolezza sui diritti e doveri digitali - Riconoscere e contrastare fenomeni come cyberbullismo e hate speech - Utilizzare le tecnologie digitali per il bene comune
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale (diritti, doveri e sicurezza online) - Italiano (comunicazione etica e critica in rete) - Tecnologia (strumenti digitali per la cittadinanza attiva) - Storia e geografia (cittadinanza globale e digitale)
ATTIVITA' PRATICHE	- Simulazioni di dibattiti online su temi di attualità - Creazione di campagne digitali su temi di cittadinanza - Analisi di casi reali di cittadinanza digitale positiva e negativa - Partecipazione a progetti collaborativi su piattaforme educative
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Piattaforme per il dibattito e la partecipazione (Padlet, Mentimeter) - Strumenti di fact-checking per contrastare la disinformazione - Ambienti di apprendimento digitale (Google Classroom, Moodle) - Materiali video e interattivi sulla cittadinanza digitale
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Elaborazione di un codice di comportamento digitale per la classe - Analisi e riflessione su casi di cittadinanza digitale responsabile - Creazione di un progetto collaborativo su un tema di interesse sociale - Quiz e test sulla sicurezza online e i diritti digitali
EVIDENZE OSSERVABILI	- Partecipazione attiva a discussioni e progetti digitali - Comportamenti corretti e responsabili negli ambienti online - Capacità di analizzare criticamente fenomeni digitali - Consapevolezza del proprio ruolo nella comunità digitale

SECONDARIA DI I GRADO

2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Saper utilizzare strumenti digitali per lavorare insieme. - Favorire la condivisione di contenuti e risorse. - Comunicare in modo semplice con le tecnologie
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Matematica - Scienze - Tecnologia e informatica - Educazione civica
ATTIVITA' PRATICHE	- Creazione di storie digitali. - Progetti di disegno collaborativo. - Gioco di squadra online. - Laboratorio di coding - Quiz e giochi di domande
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Bookcreator Storyboard Padlet Kahoot

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

OBIETTIVI	- Sviluppare un uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali. - Promuovere il rispetto e la gentilezza online. - Comprendere il concetto di diritti e responsabilità nel digitale. - Promuovere l'inclusione digitale.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Matematica - Scienze - Tecnologia e informatica - Educazione civica - Geografia
ATTIVITA' PRATICHE	- Gioco delle regole digitali. - Utilizzo di giochi educativi per l'inclusione.
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Netiquette Classroom Padlet Kahoot



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 - 10125 Torino - tel. 011/611.66130

<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it

pec: ic88200x@pec.istruzione.it



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

OBIETTIVI	- Lavorare in gruppo utilizzando strumenti digitali collaborativi - Condividere idee e materiali in modo efficace e organizzato - Sviluppare capacità di problem-solving in contesti digitali collaborativi - Promuovere il rispetto e l'inclusione nei lavori di gruppo online
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale (collaborazione e rispetto online) - Tecnologia (uso di strumenti digitali per il lavoro di gruppo) - Italiano (scrittura e revisione collaborativa di testi) - Lingue straniere (progetti collaborativi in contesti internazionali)
ATTIVITA' PRATICHE	- Creazione di documenti condivisi per lavori di gruppo - Progetti interdisciplinari con strumenti digitali collaborativi - Partecipazione a forum e gruppi di discussione scolastici - Utilizzo di lavagne digitali per brainstorming e mappe concettuali
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Google Drive e Microsoft OneDrive per la condivisione di documenti - Padlet e Miro per il brainstorming e la collaborazione visiva - Google Meet e Zoom per riunioni e lavori di gruppo a distanza - Trello e Asana per la gestione di progetti collaborativi
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Realizzazione di un progetto collaborativo con strumenti digitali - Valutazione della partecipazione e del contributo individuale in gruppo - Presentazione condivisa di un lavoro di ricerca - Analisi di un'esperienza collaborativa con riflessione sugli strumenti usati
EVIDENZE OSSERVABILI	- Partecipazione attiva e responsabile ai lavori di gruppo digitali - Condivisione efficace di documenti e materiali in ambienti digitali - Rispetto delle regole di collaborazione online - Capacità di organizzare e gestire attività collaborative con strumenti digitali.

SECONDARIA DI I GRADO

2.5 Netiquette

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

Via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CREScere INSIEME

FUTURA
LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA 2014-2020

Finanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 2
Comunicazione e collaborazione
2. 5 netiquette

OBIETTIVI	Riconoscere comportamenti gentili online e offline Apprendere regole base della comunicazione online Apprendere la condivisione responsabile di contenuti
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro
ATTIVITÀ PRATICHE	Semplici simulazioni di interazione digitale in cui si attiva la comunicazione gentile Ricerca su cosa si può condividere (disegni ,parole) e non (foto personali)
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Pc, tablet ,im, app educative
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo /sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Salutano e ascoltano prima di comunicare in video 4 anni Guardano in camera e parlano senza urlare o interrompere 5 anni Distinguono tra comportamenti gentili e non

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.5 Netiquette

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	• Comprendere l'importanza di essere gentili online. • Rispettare il turno di parola online. • Imparare a non condividere informazioni personali • Sviluppare la capacità di rispondere con pazienza e rispetto
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Italiano • Matematica • Musica • Tecnologia e informatica • Educazione civica
ATTIVITA' PRATICHE	• Il Gioco del Messaggio Gentile • Il Gioco del Turno. • La Caccia al Tesoro della Privacy. • La Storia Illustrata della Netiquette
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Piattaforme e App Educative Giochi e Simulazioni

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.5 Netiquette

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

OBIETTIVI	• Conoscere le regole di comportamento fondamentali da utilizzare in rete. • Distinguere tra linguaggio adatto e non nelle comunicazioni digitali. • Comprendere l'importanza del rispetto degli altri anche quando si è online. • Saper scrivere messaggi semplici ma corretti, rispettando la netiquette (es. no uso del carattere maiuscolo per urlare, uso di saluti, ecc.). • Riconoscere comportamenti scorretti o offensivi in ambienti digitali.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Tutte

SECONDARIA DI I GRADO



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CREScere INSIEME

ISTITUTO COMPrensIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 – 10125 Torino – tel. 011.611.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it
 pec: ic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Regione Piemonte



Comune di Torino

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.5. Netiquette

OBIETTIVI	• Conoscere e applicare le regole di comportamento online • Comunicare in modo rispettoso ed efficace negli ambienti digitali • Evitare comportamenti scorretti come spam, trolling e cyberbullismo • Riconoscere l'importanza del tono e del linguaggio nelle interazioni digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	• Educazione civica digitale (rispetto e responsabilità online) • Italiano (uso corretto della lingua nella comunicazione digitale) • Tecnologia (piattaforme e strumenti per la comunicazione online) • Lingue straniere (netiquette in contesti internazionali)
ATTIVITA' PRATICHE	• Simulazioni di conversazioni online corrette e scorrette • Creazione di un decalogo di classe sulla netiquette • Analisi di casi di comunicazione digitale efficace e non efficace • Discussioni su episodi di cyberbullismo e strategie di prevenzione
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Forum e chat educativi (edMondo, Google Classroom) • Simulazioni su piattaforme di apprendimento digitale • Video e infografiche sulla netiquette • Test e quiz interattivi sulla comunicazione digitale
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Test a risposta multipla sulle regole della netiquette • Analisi e correzione di messaggi digitali scorretti • Elaborazione di un codice di comportamento online per la classe • Role-playing di conversazioni digitali rispettose e inappropriate
EVIDENZE OSSERVABILI	• Utilizzo di un linguaggio appropriato nelle interazioni digitali • Rispetto delle regole di netiquette nei contesti online scolastici • Capacità di riconoscere e correggere comportamenti scorretti in rete • Sensibilità verso l'importanza del rispetto digitale

2.6 Gestire l'identità digitale

Infanzia



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
 via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
 toic85200x@istruzione.it pec:
 toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCE INSIEME










**Cofinanziato
dall'Unione europea**




Area 2

Comunicazione e collaborazione

2.6 Gestire l'identità digitale

OBIETTIVI	Promuovere una prima consapevolezza su cosa significhi avere un'identità digitale Imparare la differenza tra pubblico e privato Capire che le azioni online possono influenzare proprie e altrui emozioni Stimolare un comportamento rispettoso anche nel mondo digitale
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro
ATTIVITÀ PRATICHE	Osservazione delle proprie fotografie, giochi di descrizione ,specchi ,app per creare avatar. Cartellonistica, giochi di ruolo ,definizione di regole di buon comportamento digitale Visione di video educativi per la discussione sul rispetto dell'identità propria e dei compagni
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, app educative
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Riconosce sé stesso e gli altri, sa dire il suo nome e alcune caratteristiche personali 4 anni Inizia a distinguere cosa può essere condiviso con tutti e cosa è privato 5 anni modella comportamenti digitali corretti

Modalità di verifica AREA 2

Comunicazione e collaborazione

INFANZIA

Descrittore	Conoscenze	Abilità	Competenze
1. Interagire tramite le tecnologie	Comprensione che si può parlare o inviare messaggi attraverso dispositivi digitali.	Usare strumenti digitali per inviare messaggi vocali, foto o disegni con l'aiuto dell'adulto.	Inizia a comprendere il valore comunicativo del digitale come strumento per esprimersi e interagire con gli altri.
2. Condividere tramite le tecnologie	Conoscenza del concetto di "condivisione" di contenuti (immagini, suoni, disegni).	Partecipare ad attività in cui si condivide un elaborato digitale (es. video o foto) con il gruppo o con le famiglie.	Riconosce il significato della condivisione positiva e rispettosa di contenuti digitali.
3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	Conoscenza di comportamenti corretti e rispettosi nell'uso di strumenti digitali.	Partecipare a progetti digitali di gruppo (es. creare insieme una storia con il tablet).	Inizia a sviluppare senso di appartenenza, rispetto e collaborazione anche nel contesto digitale.
4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	Conoscenza del concetto di "lavorare insieme" anche attraverso strumenti digitali.	Collaborare con altri bambini per creare contenuti digitali comuni (es. registrare una canzone di gruppo).	Sa cooperare in attività digitali condivise, riconoscendo il valore del contributo degli altri.
5. Netiquette	Conoscenza base di comportamenti gentili anche nel mondo digitale (salutare, aspettare il turno, essere gentili).	Rispondere in modo adeguato durante attività di comunicazione digitale (videochiamate, messaggi vocali, ecc.).	Comincia a rispettare semplici regole di comunicazione digitale, promuovendo un clima positivo.

Infanzia

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.6 Gestire l'identità digitale

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Costruire e gestire una o più identità digitali. - Proteggere la propria reputazione online. - Controllare i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Matematica - Scienze - Tecnologia e informatica - Educazione civica
ATTIVITA' PRATICHE	- Il Diario dell'Identità Digitale. - Gioco del "Cosa condividi?" - Il Gioco dell'Avatar Sicuro
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Storybird Padlet Kahoot

Modalità di verifica AREA 2

Comunicazione e collaborazione

INFANZIA

Descrittore	Conoscenze	Abilità	Competenze
1. Interagire tramite le tecnologie	Comprensione che si può parlare o inviare messaggi attraverso dispositivi digitali.	Usare strumenti digitali per inviare messaggi vocali, foto o disegni con l'aiuto dell'adulto.	Inizia a comprendere il valore comunicativo del digitale come strumento per esprimersi e interagire con gli altri.
2. Condividere tramite le tecnologie	Conoscenza del concetto di "condivisione" di contenuti (immagini, suoni, disegni).	Partecipare ad attività in cui si condivide un elaborato digitale (es. video o foto) con il gruppo o con le famiglie.	Riconosce il significato della condivisione positiva e rispettosa di contenuti digitali.
3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	Conoscenza di comportamenti corretti e rispettosi nell'uso di strumenti digitali.	Partecipare a progetti digitali di gruppo (es. creare insieme una storia con il tablet).	Inizia a sviluppare senso di appartenenza, rispetto e collaborazione anche nel contesto digitale.
4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	Conoscenza del concetto di "lavorare insieme" anche attraverso strumenti digitali.	Collaborare con altri bambini per creare contenuti digitali comuni (es. registrare una canzone di gruppo).	Sa cooperare in attività digitali condivise, riconoscendo il valore del contributo degli altri.
5. Netiquette	Conoscenza base di comportamenti gentili anche nel mondo digitale (salutare, aspettare il turno, essere gentili).	Rispondere in modo adeguato durante attività di comunicazione digitale (videochiamate, messaggi vocali, ecc.).	Comincia a rispettare semplici regole di comunicazione digitale, promuovendo un clima positivo.

Infanzia

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.6 Gestire l'identità digitale

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

OBIETTIVI	• Saper riconoscere esempi corretti e scorretti di uso dell'identità online. • Saper piegare in modo semplice perché è importante proteggere i dati personali. • Applica comportamenti sicuri quando è online.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Tutte
ATTIVITA' PRATICHE	• Discussione guidata in classe: "Chi sono io online?" • Riflessione su: profili online, avatar, nickname, ecc. • Laboratorio creativo: "Crea il tuo avatar sicuro". • Gioco di ruolo: "Condivido o non condivido?" • "Le regole della mia identità digitale" • Creazione di un decalogo con i comportamenti corretti da tenere online.
STRUMENTI ADOTTATI	Common Sense Education Programma il Futuro Rizzoli Education - Area cittadinanza digitale

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.6. Gestire l'identità digitale

OBIETTIVI	• Comprendere il concetto di identità digitale e la sua importanza • Proteggere i propri dati personali e la privacy online • Riconoscere i rischi legati alla condivisione di informazioni personali • Sviluppare un comportamento responsabile nell'uso dei social e delle piattaforme digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	• Educazione civica digitale (diritti e doveri digitali) • Tecnologia (gestione dei dati e sicurezza informatica) • Italiano (comunicazione digitale e costruzione dell'identità online)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione e analisi di un profilo digitale consapevole • Simulazioni su privacy e gestione delle impostazioni di sicurezza • Discussione su casi reali di identità digitale e reputazione online • Laboratori su fake news, phishing e riconoscimento delle truffe online
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Piattaforme per la gestione della privacy (Google Safety Center, YouTube Kids) • Strumenti di controllo della reputazione online (Google Alert, Social Mention) • Video educativi su sicurezza e identità digitale • Test e quiz interattivi sulla protezione dei dati personali
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Analisi critica di un profilo social e delle sue implicazioni • Simulazione pratica di gestione delle impostazioni di privacy • Creazione di un decalogo sulle buone pratiche per l'identità digitale • Test sulle minacce online e strategie di protezione
EVIDENZE OSSERVABILI	• Uso consapevole delle impostazioni di privacy nei social e piattaforme • Capacità di riconoscere e prevenire rischi legati alla propria identità digitale • Comportamento responsabile nella condivisione di informazioni personali • Consapevolezza del valore della reputazione online

SECONDARIA DI I GRADO

Tipologia di prova per la verifica

AREA 2 – Comunicazione e collaborazione

Secondaria I grado

Area di Competenza		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
Descrittori di competenza: 2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Questionario a scelta multipla sulle regole di netiquette e gestione dell'identità digitale.	Simulazione di una conversazione online applicando le regole della netiquette.	Realizzazione di un'attività collaborativa su una piattaforma digitale (es. documento condiviso, forum di discussione).
Test su strumenti digitali per la comunicazione e collaborazione online.	Creazione di un post o commento su una piattaforma digitale rispettando le regole di interazione.	Elaborazione di un vademecum sulle buone pratiche di comunicazione e condivisione online.
Vero/Falso sulle principali piattaforme per la condivisione sicura di contenuti.	Condivisione di un documento collaborativo con compagni, applicando le corrette impostazioni di privacy.	Creazione di un'identità digitale consapevole e sicura attraverso una presentazione o un video.
Definizione dei concetti chiave legati alla cittadinanza digitale e alla protezione dei dati personali.	Analisi di un profilo social per identificare rischi legati all'identità digitale.	Progettazione di un'attività didattica interattiva che promuova il rispetto della netiquette e la cittadinanza digitale.

PROVE DI VERIFICA E VALUTAZIONE

AREA 3 - Creazione di contenuti digitali

Presentazione



AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

L'Area 3 del Curricolo Digitale riguarda la capacità di **creare, modificare e condividere contenuti digitali** in modo efficace, etico e innovativo. Questo ambito include la produzione di testi, immagini, video, siti web e altri materiali digitali, promuovendo la creatività e la consapevolezza del diritto d'autore.

SUDDIVISIONE AREA 3

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

PRINCIPALI COMPETENZE

1. Produzione e modifica di contenuti digitali

- Creare testi, presentazioni, immagini, video e audio.
- Usare software di editing (es. Canva, Photoshop, Premiere, Audacity).
- Adattare contenuti digitali a diversi formati e piattaforme.

2. Pensiero computazionale e programmazione

- Sviluppare contenuti interattivi attraverso il coding (es. Scratch, Python).

3.1. Sviluppare contenuti digitali

Infanzia



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
 via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icclasidoli.it/> e-mail:
toc88200x@istruzione.it pec:
toc88200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME







Area 3 Creazione di contenuti digitali

3.1 sviluppare contenuti digitali

OBIETTIVI	Avvicinare i bambini all'uso consapevole dei contenuti digitali Sviluppare l'autonomia digitale Promuovere la creatività attraverso il digitale
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Lettura di e-book interattivi con immagini e suoni Giochi interattivi basati su narrazioni e personaggi fiabeschi Creazione di disegni digitali Collage digitali con foto e elementi grafici
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet, LIM, app educative, macchina fotografica
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo - sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Partecipa attivamente all'interno di un gruppo Riconosce stimoli visivi e sonori 4 anni Usa giochi digitali che richiedono il trascinamento di oggetti per completare attività, collaborano 5 anni Sperimenta strumenti digitali con crescente autonomia e precisione, interagisce con i compagni, condivide idee e opinioni

PRIMARIA PRIMO CICLO

AREA 3

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

3.1. Sviluppare contenuti digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Stimolare la capacità di esprimersi attraverso la tecnologia, combinando l'uso di immagini, suoni, e testi. - Insegnare a creare progetti digitali come disegni, storie e brevi video. - Utilizzare strumenti digitali che rendano il processo di creazione coinvolgente e divertente.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Italiano - Matematica - Musica - Tecnologia e informatica - Educazione civica
ATTIVITA' PRATICHE	- Creazione di una Storia Digitale - Musica e Suoni con App Digitali - Creazione di un Gioco Interattivo - Creazione di una galleria digitale
STRUMENTI ADOTTATI (didattici e digitali)	Story board Padlet Kahoot

AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati attraverso mezzi digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	- Saper usare gli strumenti digitali. - Saper usare autonomamente gli strumenti per la navigazione su internet, la creazione di presentazioni e documenti da condividere digitalmente. - Saper esprimere e condividere le proprie idee in modo chiaro e adeguato.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Informatica - Italiano - Educazione all'immagine - Matematica
ATTIVITA' PRATICHE	- Approfondimenti di argomenti utilizzando internet. - Scrittura di testi utilizzando strumenti digitali. - Creazione di presentazioni. - Creazione di progetti mediante piattaforme

PRIMARIA SECONDO CICLO

SECONDARIA DI I GRADO



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CRESCERE INSIEME

ISTITUTO COMPENSIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 – 10125 Torino tel. 011.611.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it
 pec: ic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1. Sviluppare contenuti digitali

OBIETTIVI	• Creare documenti, presentazioni e contenuti multimediali • Utilizzare strumenti digitali per la produzione di testi, immagini e video • Strutturare contenuti in maniera chiara ed efficace • Comprendere il concetto di copyright e licenze d'uso
CAMPI DI ESPERIENZA	• Tecnologia (uso di software e piattaforme per la creazione digitale) • Italiano (scrittura e organizzazione di contenuti digitali) • Arte (grafica digitale e design) • Musica (creazione di contenuti audio e multimediali)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione di presentazioni multimediali inerenti argomenti scolastici • Produzione di video didattici o podcast su temi specifici • Realizzazione di infografiche e mappe concettuali digitali • Scrittura collaborativa di testi su piattaforme online
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Google Docs, Microsoft Word per la scrittura collaborativa • Canva, Piktochart per la creazione di infografiche • PowerPoint, Prezi per presentazioni interattive • Audacity, iMovie per la produzione di contenuti audio-video
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Valutazione di un progetto digitale (presentazione, video, infografica) • Analisi della struttura e qualità dei contenuti prodotti • Creazione di un contenuto digitale su un tema assegnato • Test su concetti di copyright e licenze digitali.
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di creare e organizzare contenuti digitali in modo efficace • Usare in maniera appropriata gli strumenti digitali per la produzione di materiali. • Rispetto delle regole di copyright e attribuzione delle fonti • Creatività e originalità nella realizzazione dei contenuti

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
ic88200x@istruzione.it pec:
ic88200x@pec.istruzione.it

CRESCE INSIEME

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA 2014-2020

Finanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 3 Creazione di contenuti digitali
3.2 integrare e rielaborare contenuti digitali

OBIETTIVI	Favorire l'integrazione tra esperienze reali e digitali Stimolare la capacità di raccontare e rielaborare storie digitali Sviluppare la creatività e l'espressione attraverso strumenti digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro
ATTIVITÀ PRATICHE	Osservazione di immagini digitali seguita da attività grafiche Disegni sul tablet Visione di storie digitali seguite da rielaborazioni come drammatizzazione, disegni, xcartelloni rappresentativi Creazione di semplici mappe concettuali con immagini e parole chiave Giochi di ruolo
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,IIM, app educative ,macchina fotografica
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Usano le immagini per rielaborare i racconti 4 anni Utilizzano strumenti digitali per combinare elementi reali e virtuali 5 anni I bambini raggruppano le informazioni in modo logico e comprendono i collegamenti

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 3

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	• Imparare a combinare contenuti digitali (come immagini, suoni e testo) per creare nuove storie, presentazioni e lavori digitali. • Sviluppare la creatività nel rielaborare racconti, disegni e idee, utilizzando strumenti digitali facili da usare. • Capire come usare le tecnologie in modo divertente e sicuro per realizzare contenuti digitali, come disegni e storie interattive. • Acquisire competenze di base nell'uso di strumenti digitali per comunicare idee e raccontare storie.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Italiano • Arte • Musica • Tecnologia e informatica • Educazione civica

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	- Sviluppare competenze digitali di base - Avvicinarsi al pensiero computazionale - Utilizzare il digitale per l'apprendimento - Promuovere la cittadinanza digitale
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Informatica - Italiano - Educazione all'immagine - Educazione civica
ATTIVITA' PRATICHE	- Coding unplugged - Utilizzare Scratch Junior. - Usare Code.org. - Realizzare un gioco interattivo - Creare un e-book. - Creare un diario digitale

AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

OBIETTIVI	• Combinare diversi tipi di contenuti digitali (testo, immagini, video, audio) • Rielaborare informazioni per creare nuovi materiali originali • Utilizzare strumenti digitali per modificare e migliorare i contenuti • Applicare il concetto di fair use e rispetto del copyright
CAMPI DI ESPERIENZA	• Tecnologia (editing di testi, immagini, video) • Italiano (rielaborazione di testi e contenuti digitali) • Arte (grafica e design digitale) • Educazione civica (uso etico e legale delle informazioni)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione di video o podcast rielaborando materiali esistenti • Montaggio di immagini e testi per realizzare infografiche o presentazioni • Sintesi di articoli e documenti attraverso mappe concettuali digitali • Adattamento di contenuti per diversi pubblici o formati (es. riassunto di un testo in una presentazione multimediale)
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Canva, GIMP, Photoshop per modificare immagini • Audacity, iMovie, WeVideo per editing audio-video • Google Docs, Microsoft Word per rielaborazione testuale • Genially, Prezi per presentazioni interattive
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Creazione di un contenuto multimediale rielaborando materiali esistenti • Confronto tra fonti e riorganizzazione delle informazioni in un nuovo formato • Test su copyright, licenze d'uso e manipolazione di contenuti digitali • Analisi critica di contenuti digitali rielaborati
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di integrare diversi elementi in un unico prodotto digitale • Originalità e creatività nella rielaborazione dei contenuti • Rispetto delle norme su copyright e attribuzione delle fonti • Utilizzo efficace di strumenti digitali per l'editing e la modifica

SECONDARIA DI I GRADO

3.3 Copyright e licenze

INFANZIA

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 3

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

3.3 Copyright e licenze

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	• Comprendere il concetto di copyright e il motivo per cui è importante rispettare i diritti d'autore. • Imparare le basi delle licenze digitali e come riconoscere se un contenuto è protetto da copyright o se può essere utilizzato liberamente. • Acquisire consapevolezza sull'uso corretto dei contenuti digitali, imparando a usare immagini, testi e video in modo responsabile. • Promuovere il rispetto per il lavoro altrui, insegnando ai bambini a chiedere permesso o utilizzare contenuti con licenze libere per i loro progetti. • Sviluppare un comportamento etico nell'utilizzo delle risorse digitali, rispettando le leggi sul copyright e comprendendo l'importanza della proprietà intellettuale.
------------------	--

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.3. Copyright e licenze

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	• Riconoscere che il comportamento online ha conseguenze reali. • Riflettere sui propri comportamenti digitali (es. rispetto, linguaggio, empatia). • Riconoscere i diritti e i doveri in ambienti digitali. • Applicare semplici regole di comportamento corretto nella comunicazione digitale. • Evitare linguaggi offensivi, provocatori o esclusivi. • Utilizzare strumenti digitali in modo costruttivo e collaborativo. • Conoscere i rischi legati all'uso della rete. • Promuovere il benessere digitale. • Sviluppare il pensiero critico nei confronti dei contenuti digitali.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Informatica • Italiano • Educazione all'immagine

SECONDARIA DI I GRADO



AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

OBIETTIVI	• Combinare diversi tipi di contenuti digitali (testo, immagini, video, audio) • Rielaborare informazioni per creare nuovi materiali originali • Utilizzare strumenti digitali per modificare e migliorare i contenuti • Applicare il concetto di fair use e rispetto del copyright
CAMPI DI ESPERIENZA	• Tecnologia (editing di testi, immagini, video) • Italiano (rielaborazione di testi e contenuti digitali) • Arte (grafica e design digitale) • Educazione civica (uso etico e legale delle informazioni)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione di video o podcast rielaborando materiali esistenti • Montaggio di immagini e testi per realizzare infografiche o presentazioni • Sintesi di articoli e documenti attraverso mappe concettuali digitali • Adattamento di contenuti per diversi pubblici o formati (es. riassunto di un testo in una presentazione multimediale)
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Canva, GIMP, Photoshop per modificare immagini • Audacity, iMovie, WeVideo per editing audio-video • Google Docs, Microsoft Word per rielaborazione testuale • Genially, Prezi per presentazioni interattive
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Creazione di un contenuto multimediale rielaborando materiali esistenti • Confronto tra fonti e riorganizzazione delle informazioni in un nuovo formato • Test su copyright, licenze d'uso e manipolazione di contenuti digitali • Analisi critica di contenuti digitali rielaborati
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di integrare diversi elementi in un unico prodotto digitale • Originalità e creatività nella rielaborazione dei contenuti • Rispetto delle norme su copyright e attribuzione delle fonti • Utilizzo efficace di strumenti digitali per l'editing e la modifica

3.4 Programmazione

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME



FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA 2014-2020



Progetto
autofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Area 3 Creazione di contenuti digitali
3.4 Programmazione

OBIETTIVI	Sperimentare l'uso di strumenti digitali per creare semplici contenuti Sviluppare il pensiero logico-sequenziale Comprendere le relazioni causa-effetto delle azioni digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Registrare brevi audio o video raccontando esperienze Giochi unplugged con sequenze di movimenti Attività con app di coding Visione e discussione di contenuti digitali educativi
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, app educative ,macchina fotografica
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni I bambini interagiscono con gli strumenti digitali 4 anni I bambini creano e seguono semplici sequenze di azioni Comprendono il concetto di ordine nelle istruzioni 5 anni I bambini risolvono piccoli problemi logici con il codig Rispettano le regole nell'uso nell'uso degli strumenti

Infanzia



Modalità di verifica AREA 3

Creazione di contenuti digitali

INFANZIA

Descrittore	Conoscenze	Abilità	Competenze
1. Sviluppare contenuti digitali	Conoscenza che si possono creare immagini, suoni, storie o semplici video con strumenti digitali.	Usare strumenti digitali per creare un disegno, registrare un messaggio vocale o scattare una foto.	Esprime creatività utilizzando strumenti digitali semplici, contribuendo alla creazione di contenuti personali o di gruppo.
2. Interagire e rielaborare contenuti digitali	Conoscenza che i contenuti digitali possono essere modificati o combinati (es. inserire la propria voce in un video o modificare un disegno).	Rielaborare un contenuto (es. aggiungere una voce a un'immagine, cambiare un colore, riordinare foto).	Inizia a modificare e personalizzare contenuti digitali, sperimentando la rielaborazione creativa con strumenti digitali guidati.
3. Programmazione (pensiero computazionale)	Conoscenza base di sequenze, azioni ordinate e comandi (prima/dopo, avanti/indietro).	Eseguire sequenze di comandi semplici attraverso giochi unplugged o con robot educativi (es. Bee-Bot, Cubetto).	Sviluppa prime forme di pensiero computazionale, organizzando azioni in sequenze logiche attraverso il gioco digitale o fisico.

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 3

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

3.4 Programmazione

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

OBIETTIVI	- Capire che i computer e i robot seguono le istruzioni che noi diamo, e come farli fare delle cose con semplici comandi. - Imparare a pensare passo dopo passo e a risolvere problemi, proprio come quando risolviamo un puzzle. - Usare la programmazione per creare semplici storie o giochi dove i personaggi si muovono o parlano in base ai comandi dati. - Imparare giocando, facendo attività creative e divertenti che insegnano la logica della programmazione in modo giocoso.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	- Matematica - Arte - Italiano - Tecnologia e informatica - Educazione civica

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO
CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 - 10135 Torino tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME

FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
Fondo di Sviluppo

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Progetto nazionale europeo
Cofinanziato dall'Unione europea

 
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 3 Creazione di contenuti digitali
3.4 Programmazione

OBIETTIVI	Sperimentare l'uso di strumenti digitali per creare semplici contenuti Sviluppare il pensiero logico-sequenziale Comprendere le relazioni causa-effetto delle azioni digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Registrare brevi audio o video raccontando esperienze Giochi unplugged con sequenze di movimenti Attività con app di coding Visione e discussione di contenuti digitali educativi
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, app educative ,macchina fotografica
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni I bambini interagiscono con gli strumenti digitali 4 anni I bambini creano e seguono semplici sequenze di azioni Comprendono il concetto di ordine nelle istruzioni 5 anni I bambini risolvono piccoli problemi logici con il codig Rispettano le regole nell'uso nell'uso degli strumenti



AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.4. Programmazione

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	• Saper utilizzare strumenti digitali in modo autonomo per attività scolastiche. • Saper riconoscere i principali rischi legati all'uso di Internet e dei dispositivi digitali. • Saper seguire, eseguire e ideare sequenze logiche. • Saper utilizzare creativamente ambienti digitali di apprendimento. • Saper integrare le tecnologie nelle attività disciplinari.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Informatica • Italiano • Educazione all'immagine • Educazione civica

PRIMARIA SECONDO CICLO

SECONDARIA DI I GRADO



ISTITUTO COMPRENSIVO
CRESCERE INSIEME

ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
 via Sidoli 10 - 10125 Torino - tel. 011.611.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it
 pec: ic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Regione Piemonte



Comune di Torino

AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.4. Programmazione

OBIETTIVI	• Comprendere i concetti base della programmazione • Creare semplici algoritmi e risolvere problemi logici • Scrivere e testare codice con ambienti di programmazione visuale e testuale • Sviluppare il pensiero computazionale e il problem-solving
CAMPI DI ESPERIENZA	• Tecnologia (linguaggi di programmazione e coding) • Matematica (logica, algoritmi, strutture dati) • Scienze (modellizzazione e simulazione di fenomeni) • Arte (creazione di animazioni e giochi interattivi)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione di storie animate con Scratch • Sviluppo di semplici giochi interattivi • Risoluzione di problemi con pseudocodice e diagrammi di flusso • Programmazione di robot educativi (es. mBot, Lego Mindstorms)
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Scratch, Blockly per programmazione visuale • Python, JavaScript per coding testuale • Code.org, Tinkercad per attività interattive • Micro:bit, Arduino per esperimenti pratici
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Sviluppo di un progetto di coding con obiettivi definiti • Test su concetti base della programmazione • Analisi e debugging di un semplice codice • Presentazione di un algoritmo risolutivo per un problema dato
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di strutturare semplici algoritmi • Utilizzo efficace degli strumenti di programmazione • Sviluppo di soluzioni creative e funzionali • Comprensione del linguaggio e della logica computazionale

Tipologia di prova per la verifica

AREA 3 – Creazione dei contenuti digitali

Secondaria I grado

Area di Competenza		3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
Descrittori di competenza:		
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Questionario a scelta multipla su formati di file digitali, strumenti di creazione e rielaborazione di contenuti.	Creazione di un documento multimediale (presentazione, infografica, video) su un tema assegnato.	Creazione di un prodotto digitale originale (es. podcast, sito web, video educativo) rispettando le norme sul copyright.
Vero/Falso sui concetti base della programmazione e sul funzionamento degli algoritmi.	Modifica e rielaborazione di contenuti digitali applicando correttamente le licenze d'uso.	Analisi e rielaborazione di contenuti digitali per adattarli a diversi contesti e necessità.
Identificazione delle caratteristiche di un contenuto digitale ben strutturato.	Realizzazione di un progetto collaborativo che integri più strumenti digitali.	Presentazione di un elaborato digitale in un ambiente collaborativo, gestendo il lavoro di gruppo in modo efficace.

PROVE DI VERIFICA E VALUTAZIONE

AREA 4 -Sicurezza

Presentazione



AREA 4

SICUREZZA

L'Area 4 del Curricolo Digitale si concentra sulla **sicurezza informatica, la protezione dei dati personali e il benessere digitale**. L'obiettivo è fornire agli studenti le competenze necessarie per navigare in modo sicuro, proteggere la propria identità online e gestire i rischi legati all'uso della tecnologia.

SUDDIVISIONE DELL'AREA

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente

PRINCIPALI COMPETENZE

1. Protezione dei dispositivi e della rete

- Comprendere i principali rischi informatici (virus, malware, phishing, hacking).
- Usare software antivirus e aggiornare regolarmente i dispositivi.
- Configurare reti Wi-Fi sicure e proteggere l'accesso ai propri account.

2. Privacy e protezione dei dati personali

- Conoscere le normative sulla privacy (GDPR, diritto all'oblio, protezione dei dati).
- Gestire le impostazioni di privacy su social media e piattaforme digitali.

4.1. Proteggere i dispositivi

Infanzia



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO
 via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME










Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Area 4

SICUREZZA

4.1 Proteggere i dispositivi

OBIETTIVI	Comprendere le regole di base per l'uso sicuro dei dispositivi Usare i dispositivi in modo corretto Riconoscere luoghi sicuri per posizionare i dispositivi
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Conversazioni guidate sul tema Disegni sulle regole e modalità di utilizzo Storie sociali Rappresentazione attraverso il gioco su situazioni sicure e non per l'uso dei dispositivi
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet, LIM
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo - sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Il bambino partecipa alle attività 4 anni Il bambino dimostra di saper tenere e di usare adeguatamente il dispositivo 5 anni Il bambino colloca il dispositivo in luoghi sicuri e spiega la sua scelta

AREA 4

SICUREZZA

4.1 Proteggere i dispositivi

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Prima, Seconda

OBIETTIVI	• Proteggere il dispositivo. • Comprendere il concetto di password e la sua funzione di protezione. • Imparare a evitare di cliccare su link e immagini sconosciuti. • Imparare i principi di base della sicurezza durante l'uso di Internet. • Imparare a proteggere le informazioni personali online. • Educare all'uso equilibrato della tecnologia.
MATERIE D'INSEGNAMENTO	• Tecnologia e Informatica • Italiano • Educazione all'immagine • Educazione fisica • Educazione civica.
ATTIVITA' PRATICHE	Creare una password sicura utilizzando parole

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO

AREA 4 SICUREZZA

4.1. Proteggere i dispositivi

OBIETTIVI	• Comprendere l'importanza della sicurezza dei dispositivi digitali • Conoscere le principali minacce informatiche (virus, malware, phishing) • Applicare strategie di protezione dei dispositivi • Utilizzare password sicure e aggiornare software regolarmente
CAMPI DI ESPERIENZA	• Tecnologia (sicurezza informatica e protezione dati) • Educazione civica (responsabilità nell'uso dei dispositivi) • Scienze (funzionamento dei virus e delle reti informatiche) • Matematica (crittografia e gestione delle password)
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione e verifica della sicurezza di password • Simulazione di attacchi phishing e riconoscimento delle minacce • Installazione e aggiornamento di antivirus e firewall • Discussione sui comportamenti sicuri online
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Siti e strumenti per testare la sicurezza delle password (es. Have I Been Pwned) • Software antivirus e firewall • Video educativi su sicurezza informatica • Simulazioni interattive di attacchi informatici
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Test a scelta multipla sulle minacce informatiche e strategie di protezione • Creazione di una guida alla sicurezza dei dispositivi • Analisi e risoluzione di scenari di rischio informatico • Valutazione della sicurezza di dispositivi personali
EVIDENZE OSSERVABILI	• Capacità di riconoscere e prevenire minacce informatiche • Utilizzo consapevole di password e sistemi di protezione • Comportamenti sicuri nell'uso dei dispositivi digitali • Sensibilizzazione all'importanza degli aggiornamenti di sicurezza

SECONDARIA DI I GRADO

4.2. Proteggere i dati personali e la privacy

Infanzia


ISTITUTO COMPRESIVO CAROLINA PICCHIO
 via Sidoli 10 - 10135 Torino Tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic88200v@istruzione.it pec:
toic88200v@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME **FUTURA** **LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI**   

COESIONE ITALIA 2014-2020   Cofinanziato dall'Unione europea  *Ministero dell'Istruzione e del Merito*

Area 4

Sicurezza

4.2 proteggere i dati personali e la privacy

OBIETTIVI	Comprendere che alcune informazioni devono essere protette Sviluppare un primo senso critico
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Giochi di ruolo Attività grafico espressive Conversazioni guidate
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet, LIM, app educative
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Partecipa alle attività Utilizza i materiali 4 anni Utilizza i materiali partecipa alle conversazioni 5 anni Sa distinguere tra informazioni private e pubbliche

AREA 4

SICUREZZA

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Prima, Seconda

OBIETTIVI	
	Conoscere e identificare i dati personali e comprendere l'importanza di proteggerli. Riconoscere la necessità di non condividere informazioni private, come nome, indirizzo, telefono, online o con persone sconosciute. Sviluppare la consapevolezza sull'importanza della privacy e imparare a prendere decisioni responsabili quando si naviga online. Comprendere il concetto di "profilo sicuro" e come evitare di divulgare informazioni personali sui social media o su internet. Sviluppare la capacità di comunicare con un adulto prima di condividere dati privati online. Imparare a utilizzare strumenti digitali in modo sicuro, rispettando le regole di privacy durante l'uso di dispositivi e internet. Riflettere sulle situazioni in cui è opportuno chiedere aiuto per proteggere i propri dati e la propria privacy.

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO

SECONDARIA DI I GRADO



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CRESCERE INSIEME

ISTITUTO COMPrensIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 - 10125 Torino - tel. 011.611.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it
 pec: ic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

AREA 4

SICUREZZA

4.2. Proteggere i dati personali e la privacy

OBIETTIVI	• Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali • Conoscere le normative base sulla privacy (GDPR) • Riconoscere i rischi della condivisione di informazioni online • Applicare strategie per proteggere la propria identità digitale
CAMPI DI ESPERIENZA	• Educazione civica digitale • Utilizzo sicuro delle piattaforme online • Rispetto della privacy propria e altrui
ATTIVITA' PRATICHE	• Creazione di password sicure e verifica della loro robustezza • Simulazioni di phishing e riconoscimento delle minacce online • Discussione di casi reali su privacy e sicurezza digitale • Esercizi su impostazioni di privacy nei social media
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Piattaforme educative (es. Google Classroom, Kahoot) • Video informativi sulla sicurezza online • Simulazioni e quiz interattivi • Guide pratiche per la gestione delle impostazioni di privacy
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Test a scelta multipla sulla protezione dei dati • Analisi di casi pratici e discussione in classe • Creazione di una presentazione sulle regole base della privacy online
EVIDENZE OSSERVABILI	• Scelta consapevole delle informazioni da condividere online • Corretto utilizzo delle impostazioni di privacy nei dispositivi e account personali • Maggiore consapevolezza nell'uso di password e dati sensibili

4.3 Tutelare la salute e il benessere

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

Via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME

FUTURA

COESIONE ITALIA 2014-2020

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

Progetto dell'Unione europea

Cofinanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 4
Sicurezza
4.3 tutelare la salute e il benessere

OBIETTIVI	Comprendere l'importanza di limitare il tempo di utilizzo davanti agli schermi Impara una postura corretta
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Giochi col timer Giochi di movimento Conversazioni guidate sull'uso dei device
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM materiale per giochi motori, timer
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3anni Il bambino accetta le pause e partecipa ad attività alternative 4 anni Il bambino accetta le pause e partecipa ad attività alternative Si siede correttamente quando una un tablet 5 anni Il bambino accetta le pause e partecipa ad attività alternative Si siede correttamente quando una un tablet

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic86200x@istruzione.it pec:
toic86200x@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME



FUTURA LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

COESIONE ITALIA 2014-2020



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 4
Sicurezza
4.3 tutelare la salute e il benessere

OBIETTIVI	Comprendere l'importanza di limitare il tempo di utilizzo davanti agli schermi Impara una postura corretta
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Giochi col timer Giochi di movimento Conversazioni guidate sull'uso dei device
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM materiale per giochi motori, timer
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3anni Il bambino accetta le pause e partecipa ad attività alternative 4 anni Il bambino accetta le pause e partecipa ad attività alternative Si siede correttamente quando una un tablet 5 anni Il bambino accetta le pause e partecipa ad attività alternative Si siede correttamente quando una un tablet

AREA 4

SICUREZZA

4.3 Tutelare la salute e il benessere

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Prima, Seconda

OBIETTIVI	
	• Comprendere l'importanza di fare pause durante l'uso dei dispositivi digitali per tutelare la salute fisica e mentale. • Sviluppare consapevolezza sui rischi di un uso prolungato dei dispositivi, come la stanchezza o il dolore agli occhi e al corpo. • Apprendere e adottare regole per limitare il tempo trascorso davanti agli schermi, equilibrandolo con attività fisiche e ricreative. • Riconoscere l'importanza di fare attività fisica e mangiare sano per mantenere un buon stato di salute, anche durante l'uso della tecnologia. • Promuovere l'uso responsabile dei dispositivi, integrando l'apprendimento digitale con comportamenti che favoriscono il benessere fisico e mentale.

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO

SECONDARIA DI I GRADO



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011/66130

<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it

pec: ic88200x@pec.istruzione.it



AREA 4

SICUREZZA

4.3. Tutelare la salute e il benessere

OBIETTIVI	- Promuovere un uso equilibrato delle tecnologie digitali - Riconoscere i rischi legati all'eccessivo utilizzo di dispositivi digitali - Favorire posture corrette e abitudini sane nell'uso del digitale - Sviluppare consapevolezza sugli effetti psicologici dell'uso dei social media
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione alla salute e al benessere digitale - Gestione del tempo e delle pause nell'uso della tecnologia - Impatto delle tecnologie sulla vita quotidiana
ATTIVITA' PRATICHE	- Creazione di un piano di gestione del tempo digitale - Esercizi di consapevolezza e riflessione sugli effetti dell'uso eccessivo dello schermo - Simulazioni di posture corrette durante l'uso del PC o tablet - Discussioni in classe sull'impatto emotivo dei social media
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Video educativi su benessere digitale - App di gestione del tempo e controllo dell'uso dello schermo - Infografiche su posture corrette e consigli per la salute digitale
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Test a scelta multipla su regole di benessere digitale - Creazione di una presentazione su strategie per un uso equilibrato della tecnologia - Diario di auto-monitoraggio dell'uso dei dispositivi
EVIDENZE OSSERVABILI	- Riduzione del tempo di utilizzo e maggiore consapevolezza digitale - Adozione di posture corrette e pause regolari nell'uso dei dispositivi - Maggiore attenzione agli effetti emotivi e psicologici del digitale

4.4. Proteggere l'ambiente

Infanzia



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CRESCERE INSIEME

ISTITUTO COMPENSIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 – 10135 Torino – tel. 011.011.66130

<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it



FUTURA

COESIONE
ITALIA 2014-20



**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Progetto
dell'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Area 4

Sicurezza

4.4 Proteggere l'ambiente

OBIETTIVI	Sensibilizzare i bambini al rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali Promuovere comportamenti ecologici Sviluppare una coscienza ecologica attraverso il gioco e le attività
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Visione di video educativi su inquinamento, riciclo, biodiversità App interattive per la raccolta differenziata e il rispetto dell'ambiente Laboratori di riciclo creativo Esperimenti Visita a mostre tematiche
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet, LIM, app educative sui temi ecologici
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo - sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Imparano ad utilizzare i contenitori della raccolta differenziata 4 anni Partecipano a conversazioni sul tema ambientale Partecipano ad attività ecologiche 5 anni Raccontano e rielaborano in modo creativo le tematiche ambientali

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CREScere INSIEME



FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



COESIONE
ITALIA 2014-2020



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiani

Modalità di verifica AREA 4

Sicurezza

INFANZIA

Descrittore	Conoscenze	Abilità	Competenze
1. Proteggere i dispositivi	Conoscenza base che i dispositivi vanno trattati con cura (non si lanciano, non si bagnano, non si usano con mani sporche).	Riconoscere comportamenti corretti nell'uso del dispositivo (es. tenerlo con due mani, appoggiarlo bene, spegnerlo dopo l'uso).	Utilizza in modo responsabile e rispettoso i dispositivi digitali, con il supporto dell'adulto.
2. Proteggere i dati personali e la privacy	Conoscenza elementare del concetto di "informazioni personali" (es. nome, foto, voce).	Evitare di condividere dati personali in contesti digitali senza l'autorizzazione dell'adulto.	Comincia a riconoscere l'importanza di non condividere dati personali online o attraverso dispositivi, con la guida dell'adulto.
3. Tutelare la salute e il benessere	Conoscenza dei rischi di un uso eccessivo o scorretto degli schermi (stanchezza, noia, agitazione).	Partecipare ad attività digitali con tempi brevi e alternati a momenti di gioco attivo e relazionale.	Sa autoregolarsi (con guida) nei tempi e nelle modalità d'uso degli strumenti digitali, mantenendo equilibrio tra digitale e attività fisica/relazionale.
4. Proteggere l'ambiente	Conoscenza base che anche le tecnologie hanno un impatto sull'ambiente (batterie, energia, sprechi).	Spegnere il dispositivo quando non serve, non sprecare carta stampando troppo, riutilizzare materiali.	Inizia a comprendere l'importanza di comportamenti ecologici legati all'uso delle tecnologie, promuovendo il rispetto per l'ambiente.

PRIMARIA PRIMO CICLO



AREA 4

SICUREZZA

4.4 Proteggere l'ambiente

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Prima, Seconda

OBIETTIVI	• Comprendere l'importanza di proteggere l'ambiente attraverso comportamenti responsabili, come il riciclo e la riduzione dei rifiuti. Riconoscere i problemi ambientali locali e globali e capire come le azioni quotidiane possono contribuire alla loro soluzione. Adottare pratiche quotidiane ecologiche, come la separazione dei rifiuti e il risparmio di risorse naturali (acqua, energia). Educare i bambini a utilizzare la tecnologia in modo responsabile per sensibilizzare sul cambiamento climatico e la sostenibilità. Imparare a coltivare piante e prendersi cura di un orto, sia in modo digitale che reale, per sviluppare il rispetto per la natura e la biodiversità. Collaborare in progetti collettivi per migliorare l'ambiente, come piantare alberi, ridurre l'uso di plastica e fare attività di pulizia. Stimolare l'uso della creatività per realizzare
-------------------------	--

PRIMARIA SECONDO CICLO

AREA 4

SICUREZZA

4.4. Proteggere l'ambiente

OBIETTIVI	• Comprendere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali • Promuovere buone pratiche per ridurre l'inquinamento digitale • Saper gestire correttamente i rifiuti elettronici • Favorire un uso responsabile delle risorse digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	• Educazione ambientale e sostenibilità digitale • Consumo consapevole delle risorse energetiche • Riciclo e smaltimento corretto dei dispositivi elettronici
ATTIVITA' PRATICHE	• Analisi dell'impatto ambientale del digitale (es. consumo energetico dei dispositivi) • Creazione di campagne di sensibilizzazione sul riciclo dei rifiuti elettronici • Uso consapevole di cloud e archiviazione digitale per ridurre sprechi • Discussione su soluzioni sostenibili per la tecnologia
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	• Video educativi sull'ecologia digitale • Calcolatori di impatto ambientale della tecnologia • Infografiche e materiali interattivi sul riciclo elettronico
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	• Quiz sull'impatto ambientale della tecnologia • Creazione di un manifesto digitale per l'uso sostenibile dei dispositivi • Elaborazione di un piano personale per ridurre l'impronta digitale
EVIDENZE OSSERVABILI	• Maggiore consapevolezza sull'inquinamento digitale • Adozione di pratiche sostenibili nell'uso della tecnologia • Corretta gestione dello smaltimento di dispositivi elettronici

SECONDARIA DI I GRADO

Tipologia di prova per la verifica

AREA 4 – SICUREZZA

Secondaria I grado

Area di Competenza		2. SICUREZZA
Descrittori di competenza:		
4.1. Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3. Tutelare la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Quiz a risposta multipla su concetti di sicurezza informatica, protezione dei dati e privacy	Creazione di una password sicura e verifica della sua robustezza	Realizzazione di una campagna di sensibilizzazione sui pericoli della rete e sulla protezione dei dati personali
Domande aperte sulle buone pratiche per proteggere dispositivi e informazioni personali	Configurazione delle impostazioni di privacy in un account di posta elettronica o social	Simulazione di gestione di un attacco informatico e applicazione di misure di sicurezza adeguate
Analisi di testi o video didattici sui rischi della sicurezza online e sulle strategie di protezione	Simulazione di un caso reale di phishing e identificazione delle possibili minacce	Ideazione di un vademecum digitale per la sicurezza ambientale legata all'uso della tecnologia (smaltimento e riciclo di dispositivi elettronici)
Classificazione di comportamenti sicuri e non sicuri nell'uso delle tecnologie digitali	Produzione di una presentazione sulle strategie di protezione della salute digitale (tempo davanti allo schermo, postura, cyberbullismo)	Autovalutazione del proprio comportamento digitale e identificazione di aree di miglioramento nella gestione della privacy e sicurezza

PROVE DI VERIFICA E VALUTAZIONE

AREA 5 - Problem solving

Presentazione



AREA 5

PROBLEM SOLVING

L'Area 5 del Curricolo Digitale si focalizza sullo sviluppo delle capacità di risoluzione dei problemi attraverso le tecnologie digitali, promuovendo il pensiero critico, computazionale e creativo. L'obiettivo è formare studenti capaci di affrontare sfide complesse, analizzarle in modo strutturato e trovare soluzioni innovative attraverso strumenti digitali.

SUDDIVISIONE AREA 5

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

PRINCIPALI COMPETENZE

1. Pensiero Computazionale e Logico

- Scomporre problemi complessi in parti più semplici (decomposizione).
- Identificare schemi e strutture ripetitive per facilitare la risoluzione (pattern recognition).
- Sviluppare algoritmi e strategie per risolvere problemi in modo efficiente.

2. Coding e Programmazione

- Usare linguaggi di programmazione per creare soluzioni digitali (es. Scratch, Python).
- Sviluppare semplici software e applicazioni per risolvere problemi concreti.

5.1. Risolvere i problemi tecnici

Infanzia



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CRESCERE INSIEME

ISTITUTO COMPRESIVO CAROLINA PICCHIO

Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130

<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
ic8200x@istruzione.it pec:
ic8200x@pec.istruzione.it



COESIONE
ITALIA 2014-2020



FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Progetto
finanziato europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italia 2020



COESIONE
ITALIA 2014-2020



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Area 5

Problem solving

5.1 Risolvere i problemi tecnici

OBIETTIVI	Favorire il problem solving attraverso l'esplorazione e la sperimentazione Rafforzare la collaborazione tra pari Stimolare il ragionamento critico
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Utilizzare strumenti digitali ed essere capaci di accendere e spegnere-salvare-scegliere applicazioni Programmare percorsi in analogico e digitale Conversazione per stimolare ipotesi e soluzioni
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, app educative ,robot educative proiettore interattivo
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 /4/5 anni Il bambino esplora i dispositivi digitali in modo autonomo e con sicurezza riesce a risolvere semplici problemi es riconosce il simbolo di dispositivo scarico, cambiare app collabora con i compagni e l'insegnante

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.1 Risolvere i problemi tecnici

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	
	- Sviluppare competenze nell'uso di dispositivi digitali e di software di base. - Conoscere e utilizzare di strumenti digitali per la scrittura, la comunicazione e la ricerca - Conoscere le basi della navigazione sicura in internet, dell'uso responsabile dei social media, e della gestione della privacy online. - Conoscere i principi della programmazione attraverso attività ludiche e semplici linguaggi di programmazione. - Sviluppo della capacità di risolvere problemi, analizzare situazioni e progettare soluzioni tramite l'uso di tecnologie. - Creazione di contenuti digitali. - Conoscere i principi della sicurezza online. - Diffondere una cultura di rispetto delle regole di comportamento online.

AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.1. Risolvere problemi tecnici

OBIETTIVI	- Sviluppare autonomia nella risoluzione di problemi digitali comuni - Apprendere strategie per il troubleshooting di base - Utilizzare risorse digitali per la ricerca di soluzioni tecniche - Promuovere il pensiero critico nell'uso delle tecnologie
CAMPI DI ESPERIENZA	- Utilizzo sicuro e consapevole dei dispositivi digitali - Diagnosi e soluzione di problemi tecnici semplici - Ricerca di soluzioni online in modo efficace
ATTIVITA' PRATICHE	- Simulazioni di risoluzione di problemi digitali comuni (es. connessione Internet, software bloccati) - Creazione di una guida digitale con soluzioni per problemi ricorrenti - Uso di strumenti di diagnostica per dispositivi (es. Task Manager, antivirus) - Discussione su strategie per il supporto tecnico autonomo
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Tutorial e video guide su trouble-shooting informatico - Simulatori di problemi digitali - Forum e risorse online per la risoluzione di problemi tecnici
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Risoluzione guidata di un problema tecnico simulato - Creazione di un glossario di errori comuni e soluzioni - Test con domande pratiche su trouble-shooting informatico
EVIDENZE OSSERVABILI	- Maggiore autonomia nella gestione di problemi tecnici - Capacità di individuare e applicare soluzioni appropriate - Miglior utilizzo delle risorse digitali per risolvere difficoltà tecniche

SECONDARIA DI I GRADO

5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologici



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CRESCERE INSIEME

ISTITUTO COMPRESIVO CAROLINA PICCHIO

Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130

https://www.icviasidoli.it/ e-mail: toic88200x@istruzione.it pec: toic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA

COESIONE ITALIA 2014-2020



LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Progetto finanziato europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 5

Problem solving

5.2 identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

OBIETTIVI	Avvicinare i bambini all'uso consapevole dei contenuti digitali Sviluppare l'autonomia digitale Promuovere la creatività attraverso il digitale
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Lettura di e-book interattivi con immagini e suoni Giochi interattivi basati su narrazioni e personaggi fiabeschi Creazione di disegni digitali Collage digitali con foto e elementi grafici
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	PC, tablet ,LIM, app educative ,macchina fotografica
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Partecipa attivamente all'interno di un gruppo Riconosce stimoli visivi e sonori 4 anni Usa giochi digitali che richiedono il trascinamento di oggetti per completare attività, collaborano 5 anni Sperimenta strumenti digitali con crescente autonomia e precisione ,interagisce con i compagni,condivide idee e opinioni

Infanzia

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	
	- Sviluppare la consapevolezza digitale. - Promuovere l'inclusione digitale favorendo l'accesso a strumenti digitali per tutti, garantendo che ogni studente abbia pari opportunità nell'acquisire competenze tecnologiche. - Comunicare e collaborare digitalmente. - Stimolare l'uso delle tecnologie per favorire la comunicazione e la collaborazione in modo etico e produttivo, sviluppando competenze come il lavoro di gruppo a distanza, l'uso di piattaforme per la condivisione di informazioni e materiali. - Incoraggiare l'esplorazione della tecnologia come strumento di espressione creativa. - Introdurre al pensiero computazionale, stimolando la capacità di risolvere problemi

AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

OBIETTIVI	- Riconoscere problemi concreti risolvibili con l'uso delle tecnologie digitali - Valutare e selezionare soluzioni digitali appropriate - Sviluppare capacità di analisi critica per scegliere strumenti adeguati
CAMPI DI ESPERIENZA	- Informatica e Tecnologia - Educazione Civica Digitale Problem Solving Logico e Matematico
ATTIVITA' PRATICHE	- Brainstorming per identificare problemi quotidiani risolvibili con la tecnologia - Analisi di casi studio su problemi tecnologici reali e possibili soluzioni - Utilizzo di strumenti digitali per risolvere problemi scolastici (es. gestione di un progetto di gruppo)
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Software per mappe mentali (es. MindMeister) - Piattaforme di ricerca di informazioni (Google Scholar, Wikipedia) - App per la gestione di progetti (Trello, Asana)
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Elaborazione di una soluzione digitale per un problema assegnato - Presentazione di un progetto con spiegazione del processo decisionale - Discussione guidata per valutare le scelte fatte
EVIDENZE OSSERVABILI	- Capacità di analizzare criticamente situazioni problematiche - Uso consapevole e adeguato degli strumenti digitali scelti - Creatività nell'individuare soluzioni innovative e realistiche

SECONDARIA DI I GRADO

5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

Infanzia



ISTITUTO COMPRESIVO CAROLINA PICCHIO
via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
isc8200n@istruzione.it pec:
isc8200n@pec.istruzione.it

CRESCERE INSIEME



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
Fondo di Sviluppo



LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Progetto dell'Unione europea



COFINANZIATO dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 5
Problem solving
5.3 Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

OBIETTIVI	Sviluppare il pensiero logico-creativo Stimolare la curiosità e la ricerca autonoma di soluzioni Favorire l'uso consapevole e creativo delle tecnologie digitali Promuovere il lavoro collaborativo per la risoluzione di problemi
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Coding unplugged giochi motori o con frecce/simboli per risolvere percorsi e sequenze Robotica educativa programmazione base di robot come Bee-Bot per raggiungere un obiettivo Storie a bivi creazione di narrazioni con scelte da fare lungo il percorso
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Carte direzionali, tabelle, blocchi logici robot educativi app per coding di base proiettore, lim, tablet
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Collabora e partecipa attivamente 4 anni Il bambino promuove soluzioni diverse a un problema 5 anni Mostra creatività nella scelta delle strategie Porta a termine un progetto

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.3 Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	
	- Promuovere l'uso consapevole delle tecnologie digitali. - Acquisire competenze metodologiche nell'uso delle risorse digitali per ricercare, selezionare, organizzare e sintetizzare informazioni digitali. - Sviluppare la capacità di progettazione e produzione di contenuti digitali. - Favorire la collaborazione digitale e l'apprendimento cooperativo. - Sviluppare il pensiero critico e la cittadinanza digitale. - Utilizzare le tecnologie per il problem-solving e il pensiero computazionale. - Promuovere la consapevolezza delle implicazioni etiche e legali dell'uso delle tecnologie.

SECONDARIA DI I GRADO



**Istituto Comprensivo
Carolina Picchio**

CREScere INSIEME

ISTITUTO COMPrensIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 - 10125 Torino tel. 011/011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: ic88200x@istruzione.it
 pec: ic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Regione Piemonte



Comune di Torino

AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.3. Utilizzate le tecnologie digitali in modo creativo

OBIETTIVI	- Sviluppare pensiero creativo nell'uso delle tecnologie digitali - Creare contenuti originali utilizzando strumenti digitali - Risolvere problemi con approcci innovativi e fuori dagli schemi
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione artistica e musicale - Informatica e tecnologia - Problem solving e creatività
ATTIVITA' PRATICHE	- Creazione di un prodotto multimediale (video, podcast, presentazione animata) - Uso di software di grafica per realizzare contenuti originali - Sviluppo di storie digitali o fumetti interattivi su temi scolastici
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Software di editing video e audio (es. Canva, Audacity) - Strumenti di grafica digitale (es. GIMP, Sketchbook) - App di storytelling e creazione multimediale (Book Creator, Pixton)
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Presentazione del prodotto digitale creato e spiegazione del processo creativo - Discussione collettiva sui risultati ottenuti e sulle difficoltà affrontate - Valutazione tramite rubriche specifiche per la creatività e l'originalità
EVIDENZE OSSERVABILI	- Capacità di utilizzare strumenti digitali per esprimere idee creative - Originalità nella realizzazione dei prodotti digitali - Autonomia nell'uso degli strumenti scelti e gestione efficace del progetto

5.4. Identificare gli squilibri delle tecnologie digitali

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO

Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
 toic85200x@istruzione.it pec:
 toic85200x@pec.istruzione.it

CREScere INSIEME

ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO

Via Sidoli 10 - 10135 Torino - tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail:
 toic85200x@istruzione.it pec:
 toic85200x@pec.istruzione.it



FUTURA

COESIONE ITALIA 2014-2020



LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Programma di sviluppo regionale



Ministero dell'Istruzione



Industria Italiana



COESIONE ITALIA 2014-2020



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Modalità di verifica AREA 5

Problem solving

INFANZIA

Descrittore di competenza	Conoscenze	Abilità	Competenze
1. Risolvere problemi tecnici	Conoscenza di base degli strumenti digitali utilizzati a scuola (tablet, robot, schermi touch).	Sa chiedere aiuto se un dispositivo non funziona; prova più soluzioni semplici (es. riaccendere, toccare).	Risolve piccoli problemi tecnici con supporto e sperimenta strategie semplici per superare gli ostacoli.
2. Identificare bisogni e soluzioni tecnologiche	Sa che alcuni strumenti digitali servono per scopi diversi (guardare, ascoltare, creare).	Riconosce il dispositivo utile per svolgere un'attività (es. scegliere il tablet per disegnare).	Utilizza lo strumento adatto all'attività con guida e inizia a spiegare le proprie scelte.
3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo	Comprende che può usare strumenti digitali per creare (disegni, storie, suoni).	Sperimenta app e strumenti per rappresentare idee in modo personale e originale.	Crea semplici contenuti digitali esprimendo la propria fantasia, con supporto dell'adulto.

Infanzia



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
Via Sidoli 10 – 10135 Torino – tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail:
toic85200x@istruzione.it pec:
toic85200x@pec.istruzione.it

CREScere INSIEME



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
Fondo di Sviluppo Economico



LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Progetto dell'Unione europea
Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Area 5
Problem solving
5.4 Identificare gli squilibri delle tecnologie digitali

OBIETTIVI	Sviluppare il pensiero critico in forma semplice e concreta Stimolare una prima consapevolezza del tempo d'uso della tecnologia Favorire l'uso consapevole e creativo delle tecnologie digitali Promuovere alternative creative e relazionali all'uso eccessivo dei dispositivi digitali
CAMPI DI ESPERIENZA	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
ATTIVITÀ PRATICHE	Conversazioni guidate Giochi di confronto Attività che comprendano una parte in analogico e una in digitale
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Cartelloni,immagini Timer visivi Tablet,proiettore robot educativi
ARTICOLAZIONE DEI GRUPPI	In base all'attività Piccolo gruppo -sezione eterogenea
VERIFICA	La valutazione delle attività pratiche verrà fatta in itinere osservando e registrando le competenze acquisite
EVIDENZE OSSERVABILI	3 anni Il bambino sa distinguere momenti digitali e non 4 anni Il bambino sa esprimere un'opinione semplice sull'uso della tecnologia 5 anni Collabora nella ricerca di soluzioni e alternative

PRIMARIA PRIMO CICLO

PRIMARIA SECONDO CICLO



AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.4 Identificare gli squilibri nelle competenze digitali

SECONDO CICLO SCUOLA PRIMARIA – Classi Terza, Quarta, Quinta

OBIETTIVI	
	- Sviluppare competenze di programmazione e pensiero computazionale, favorendo l'uso delle tecnologie per risolvere problemi. - Promuovere la creatività e l'innovazione nell'uso delle tecnologie digitali, permettendo agli studenti di produrre contenuti originali come storie, giochi e video. - Favorire la collaborazione digitale, insegnando agli studenti a lavorare in gruppo utilizzando strumenti online per progetti comuni. - Incoraggiare un uso responsabile delle tecnologie, promuovendo la cittadinanza digitale e la sicurezza online. - Supportare l'apprendimento personalizzato, offrendo agli studenti gli strumenti per gestire autonomamente il loro percorso

AREA 5

PROBLEM SOLVING

5.4. Indicare gli squilibri nelle competenze digitali

OBIETTIVI	- Riconoscere punti di forza e debolezza nelle proprie competenze digitali - Sviluppare strategie per migliorare le aree carenti - Utilizzare risorse digitali per colmare le lacune
CAMPI DI ESPERIENZA	- Educazione civica digitale - Informatica e tecnologia - Autovalutazione e metacognizione
ATTIVITA' PRATICHE	- Autovalutazione tramite questionari digitali sulle competenze digitali - Creazione di un piano personale di miglioramento delle competenze - Lavoro di gruppo per identificare difficoltà comuni e soluzioni condivise
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	- Piattaforme di autovalutazione online (Kahoot, Google Moduli) - Software per la gestione dei progressi (Trello, Padlet) - Risorse educative digitali (video tutorial, corsi online)
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA (allegare la tabella)	- Confronto tra autovalutazioni iniziali e finali - Presentazione del piano di miglioramento personale - Discussione di gruppo sulle strategie adottate per superare le difficoltà
EVIDENZE OSSERVABILI	- Capacità di riflettere criticamente sulle proprie competenze digitali - Consapevolezza delle aree da migliorare e iniziativa per farlo - Partecipazione attiva alle attività collaborative e di problem solving

SECONDARIA DI I GRADO

PROVE DI VERIFICA E VALUTAZIONE



ISTITUTO COMPRENSIVO **CAROLINA PICCHIO**
via Sidoli 10 - 10125 Torino - tel. 011/611.66130
<https://www.icvissidoli.it/> e-mail: icpic88200x@istruzione.it
pec: icpic88200x@pec.istruzione.it



FUTURA
COESIONE ITALIA 2014-2020
LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Tipologia di prova per la verifica

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

Secondaria I grado

Area di Competenza		5. PROBLEM SOLVING
Descrittori di competenza: 5.1. Risolvere i problemi tecnici 5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologici 5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo 5.4. Identificare gli squilibri nelle competenze digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Quiz a risposta multipla sui principali problemi tecnici e sulle soluzioni digitali.	Esercizi pratici di risoluzione di problemi tecnici (es. configurazione di dispositivi).	Simulazione di un problema tecnico con richiesta di diagnosi e risoluzione autonoma.
Test scritto sulle differenze tra software e hardware e sul loro funzionamento.	Creazione di una guida per risolvere problemi digitali comuni in classe. Attività di gruppo per identificare soluzioni a bisogni tecnologici specifici.	Progettazione e presentazione di una soluzione digitale a un problema reale.
Domande a risposta aperta sulla gestione delle competenze digitali e il loro impatto.	Sviluppo di un progetto multimediale che utilizzi strumenti digitali in modo creativo.	Creazione di un portfolio digitale che dimostri l'applicazione di strategie digitali.
Analisi di scenari per riconoscere problemi di sicurezza e inefficienze tecnologiche.		Autovalutazione delle proprie competenze digitali e proposta di miglioramenti.