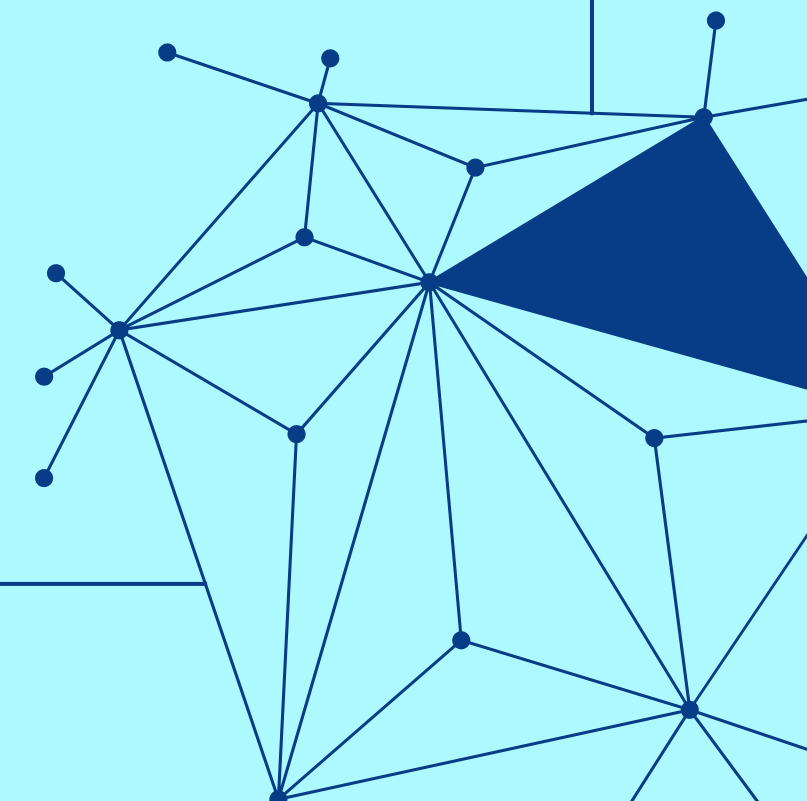




IC MANZONI

PATTI DIGITALI

INIZIATIVE ED AZIONI A.S. 2025/2026



CURRICOLO

CREAZIONE & CONDIVISIONE

ATTRAVERSO
PROMOZIONE DEL CV
DIGITALE E
ILLUSTRAZIONE DEI
PATTI



ISTITUTO COMPRENSIVO ALESSANDRO MANZONI

Corso Marconi, 28 - 10125 Torino

Tel. 011 6699446

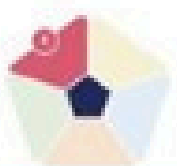
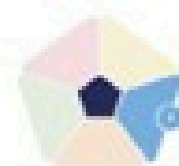
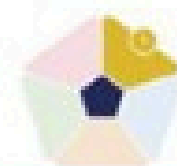
toic81900c@istruzione.it - toic81900c@pec.istruzione.it Sito: www.toicmanzoni.edu.it

Codice fiscale 97602020014 Codice univoco UPW7CD

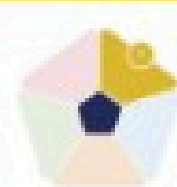
Codice meccanografico TOIC81900C



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



SCUOLA dell'INFANZIA



Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

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

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE	PROVE, VERIFICHE E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, sono in grado di: • utilizzare semplici forme di registrazione dei dati; • porsi domande e proporre possibili soluzioni; • riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali; • riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file.	• conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (pc, tablet, telefono e smartphone, LIM); • muovere correttamente il mouse e i suoi tasti; • prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer; • utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante e il coinvolgimento delle famiglie.	• conosce i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (computer, tablet, smartphone, stampante, monitor interattivo); • riconosce e denomina le parti principali di un computer: tastiera, mouse, schermo;	Le attività pratiche verranno osservate in itinere mediante apposite griglie per rilevare le competenze in via di acquisizione e già acquisite.

EVENTI - ILLUSTRAZIONE DEI PATTI

TEAM DI LAVORO GENITORI - INSEGNANTI
RAPPRESENTANTI DEI 3 ORDINI DI
SCUOLA

ELABORAZIONE DEI PATTI E CONDIVISIONE





MESIC - MESE DELLA SICUREZZA IN RETE

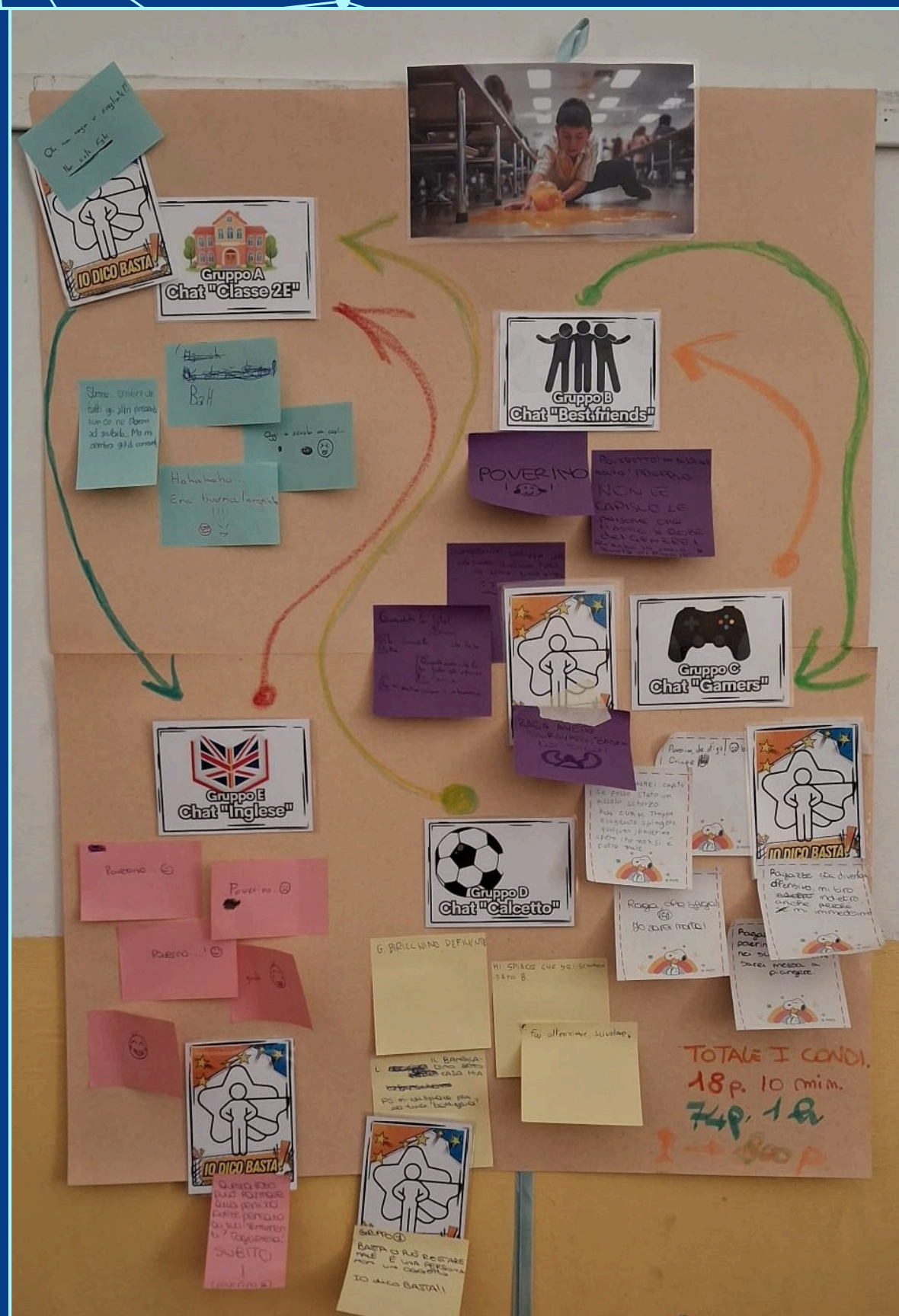
ORGANIZZAZIONE VERTICALE E DISSIMINAZIONE
DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE ATTRAVERSO
PROGETTAZIONE CONDIVISA

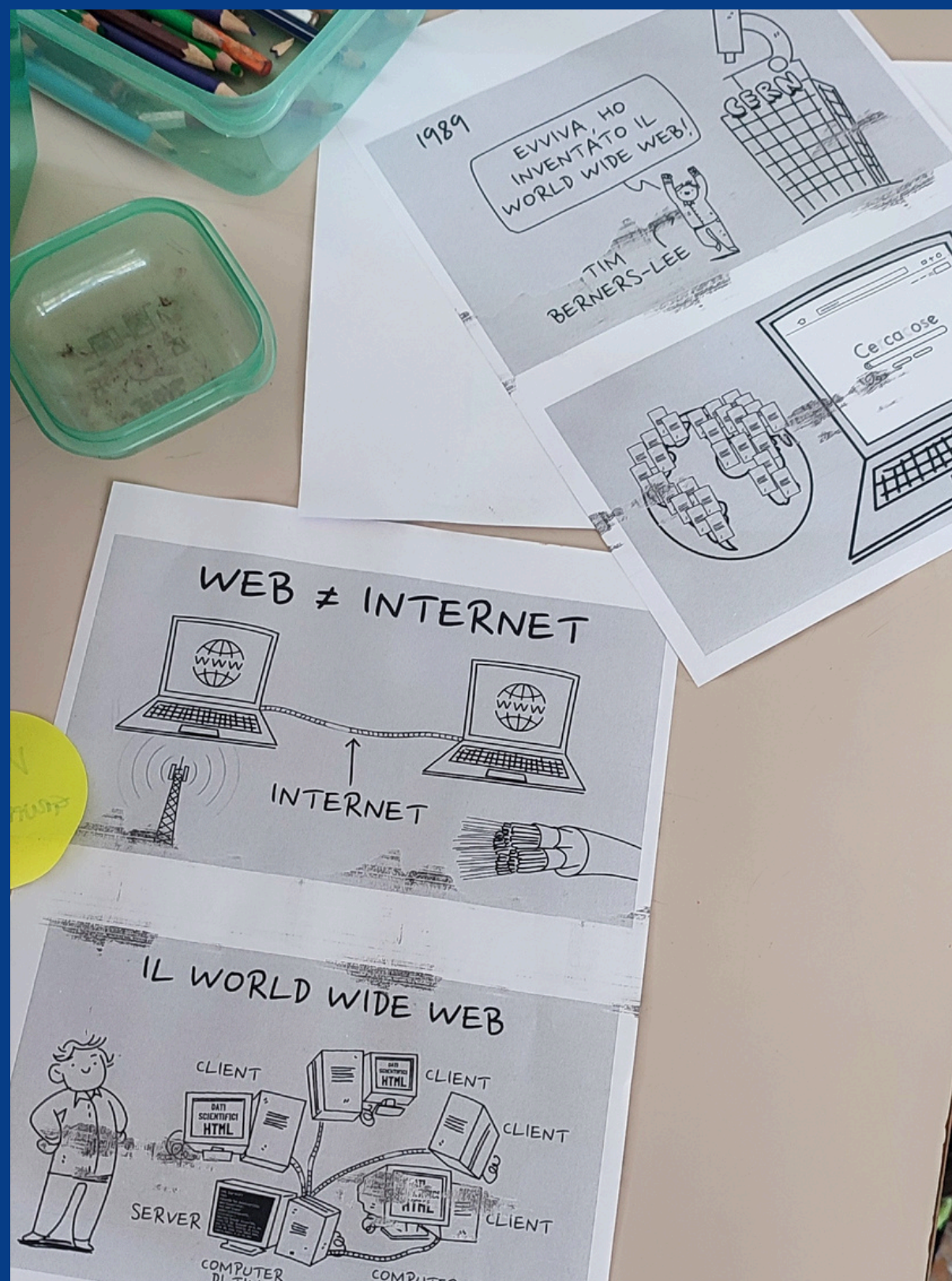


ELABORAZIONE DI PERCORSI PER I 3 ORDINI

SCUOLA SECONDARIA

SICUREZZA IN RETE ED IDENTITA' DIGITALE





SCUOLA PRIMARIA

INTERNET - WEB - SICUREZZA

PASSWORD - ACCOUNT - BASI
DELL'INFORMATICA

SCUOLA PRIMARIA



**GIOCHI E ATTIVITÀ PER LA
SCUOLA PRIMARIA SU BULLISMO E
CYBERBULLISMO**

In questo articolo, potrai trovare le risorse a
tema BULLISMO E CYBERBULLISMO create

2) CLASSI SECONDE - Il supereroe della rete 🧑

Obiettivo: rinforzare l'idea di cittadinanza digitale attiva

Attività:

- Ogni bambino inventa un **supereroe di Internet**
- Deve avere:
 - un nome
 - 3 superpoteri (es. blocca gli insulti, chiede aiuto, difende gli altri)
 - un "nemico" (fake news, insulti, sconosciuti)

Condivisione:

👉 Quali superpoteri possiamo usare anche noi nella vita reale?

4) CLASSI TERZE - Il semaforo di Internet 🚦

Obiettivo: riconoscere comportamenti sicuri / rischiosi / da valutare

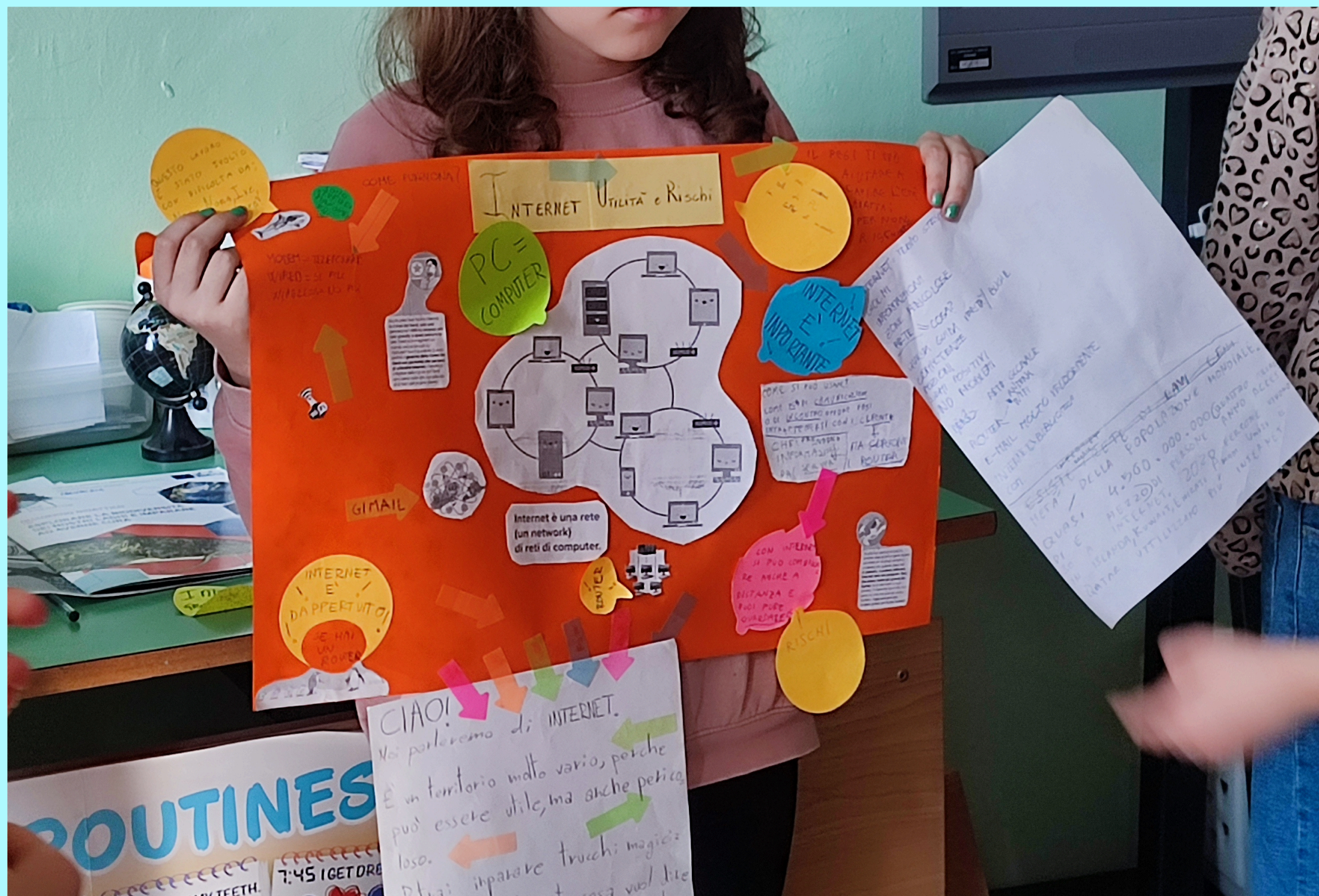
Come fare:

- Prepara cartoncini **rossi, gialli e verdi**
- Leggi situazioni tipo:
 - "Un amico online mi chiede la password"
 - "Chiedo aiuto a un adulto se qualcosa mi spaventa"
 - "Condivido una foto di un compagno senza chiedere"
- I bambini alzano il colore che secondo loro rappresenta la situazione

Riflessione finale:

👉 Perché alcune situazioni sono "gialle" e non rosse?

👉 Chi può aiutare a far diventare una situazione più sicura?



ESCAPE ROOM DIGITALI ED ANALOGICHE



GRAZIE