



ISTITUTO COMPRENSIVO

"CASTRONUOVO"

85037 - SANT'ARCANGELO - PZ

Viale Italia, sn

C.F.: 82001110764 - C.M.: PZIC87400R

tel.: 0973 611272

sito web: www.comprensivocastronuovo.it

indirizzo peo: pzic87400r@istruzione.it - indirizzo pec: pzic87400r@pec.istruzione.it



PIANO DI LAVORO DI EDUCAZIONE CIVICA A.S. 2026/27

CITTADINI NELL'ERA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE



Documento a cura della **Referente:**
Prof.ssa **Mastrosimone** Patrizia

e del **Gruppo di lavoro:**

Agneta Vito, **D'Agostino** Mariateresa, **Dattoli** Maria Antonietta, **Gioia** Rosalba,
Labanca Filomena; **Radesca** Francesca

INDICE

PARTE PRIMA	3
QUADRO DI RIFERIMENTO	3
1. Sintesi delle Linee guida	3
2. Il raccordo con le Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo	3
3. Il Curricolo verticale d'Istituto di Educazione civica	4
4. Assetto organizzativo dell'insegnamento	4
PARTE SECONDA	5
ITINERARIO FORMATIVO PER L'A.S. 2026/27	5
1. La scelta tematica: tre nuclei, un focus	5
FINALITÀ GENERALI	5
SCUOLA DELL'INFANZIA	7
SCUOLA PRIMARIA (CLASSI PRIMA - SECONDA - TERZA).....	10
SCUOLA PRIMARIA (CLASSI QUARTE E QUINTE).....	14
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO.....	19

PARTE PRIMA

QUADRO DI RIFERIMENTO

1. Sintesi delle Linee guida

Le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica, adottate con il Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024, sostituiscono integralmente le precedenti, emanate con il DM n. 35 del 22 giugno 2020, e definiscono a livello nazionale traguardi di sviluppo delle competenze e obiettivi specifici di apprendimento per i diversi gradi di istruzione, in attuazione della legge 20 agosto 2019, n. 92.

Esse individuano tre nuclei concettuali, strettamente connessi tra loro e finalizzati alla formazione di cittadini consapevoli, responsabili e capaci di partecipare attivamente alla vita della comunità.

Costituzione

Viene rafforzata la conoscenza della Costituzione italiana e dei principi che stanno alla base della convivenza civile, con particolare attenzione ai diritti e ai doveri, alla dignità della persona, alla libertà, all'uguaglianza, alla solidarietà e alla responsabilità individuale e collettiva. Rientrano in questo nucleo anche l'educazione alla legalità, il contrasto alle mafie, la conoscenza delle istituzioni nazionali, europee e internazionali e l'educazione stradale.

Sviluppo economico e sostenibilità

L'Educazione civica promuove la consapevolezza delle trasformazioni economiche e sociali, della tutela dell'ambiente e del patrimonio culturale, dell'uso responsabile delle risorse, favorendo comportamenti orientati alla sostenibilità, al benessere della persona e della collettività, all'educazione finanziaria, all'orientamento e alla cultura del lavoro.

Cittadinanza digitale

Particolare attenzione è riservata alla capacità di interagire con le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile: la tutela dell'identità e della reputazione digitale, la protezione dei dati personali, la sicurezza in rete, la prevenzione dei rischi connessi all'uso degli ambienti digitali — dal cyberbullismo alle dipendenze comportamentali — la capacità di riconoscere le fake news e la comprensione delle implicazioni etiche legate all'utilizzo delle nuove tecnologie e dell'intelligenza artificiale.

2. Il raccordo con le Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo

L'a. s. 2026/27 segna l'avvio delle **Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione** (DM 221/2025), che sostituiscono quelle del 2012. L'adozione è graduale: riguarda da subito tutta la **scuola dell'infanzia** e le **classi prime** di primaria e secondaria, mentre per le classi intermedie restano in vigore le Indicazioni 2012 fino alla conclusione dei rispettivi percorsi.

In coerenza con il nuovo impianto, il percorso di Educazione civica valorizza la centralità della persona e la scuola come comunità educante, promuovendo lo sviluppo armonico delle dimensioni cognitive, relazionali, sociali ed etiche. Esso privilegia conoscenze essenziali e significative, capaci di sostenere il pensiero critico, la capacità di comprendere e interpretare la realtà e l'assunzione di responsabilità. La dimensione trasversale dell'Educazione civica favorisce inoltre il dialogo tra i diversi saperi e la loro connessione con le esperienze concrete degli alunni, in una prospettiva di continuità e progressione lungo l'intero percorso scolastico

3. Il Curricolo verticale d'Istituto di Educazione civica

Il presente Piano non sostituisce, ma **attua** il **Curricolo verticale d'Istituto di Educazione civica**, parte integrante del PTOF e approvato dal Collegio dei docenti, al quale si rinvia integralmente e che si allega al presente documento.

Il Curricolo d'Istituto costituisce il riferimento stabile e pluriennale dell'insegnamento: vi sono definiti, per ciascun anno di corso e per i tre nuclei concettuali, la competenza chiave europea di riferimento, le competenze attese, gli obiettivi specifici di apprendimento articolati in conoscenze e abilità, nonché i traguardi in uscita da ciascun segmento. Il Curricolo integra inoltre i principi della **progettazione universale per l'apprendimento (UDL)** e il riferimento al **modello ICF**, così da garantire a ogni alunno molteplici modalità di accesso, di partecipazione e di espressione.

Il rapporto tra i due documenti è dunque il seguente: **il Curricolo fissa i traguardi e gli obiettivi**, che restano invariati nel tempo e assicurano la continuità verticale dall'infanzia alla terza secondaria; **il Piano di lavoro annuale ne definisce la declinazione** per l'anno scolastico in corso, individuando il tema unificante, i contenuti, i tempi, le metodologie, i compiti di realtà e gli strumenti di verifica attraverso i quali quei traguardi vengono perseguiti.

4. Assetto organizzativo dell'insegnamento

L'Educazione civica è insegnamento **trasversale e obbligatorio**, oggetto di valutazione periodica e finale, per un monte ore **non inferiore a 33 ore annue** in ciascuna classe, ricavate all'interno dei quadri orari ordinamentali e affidate in contitolarità a tutti i docenti del team o del consiglio di classe.

- Nella **scuola dell'infanzia** l'Educazione civica si realizza attraverso i campi di esperienza, in forma di esperienze quotidiane di convivenza, cura e rispetto, senza scansione oraria rigida.
- Nella **scuola primaria** le 33 ore sono distribuite fra i docenti del team, con il coordinamento del docente individuato dal dirigente.
- Nella **scuola secondaria di primo grado** le 33 ore sono ripartite fra le discipline secondo la programmazione del consiglio di classe; il coordinatore dell'Educazione civica formula la proposta di voto acquisendo gli elementi conoscitivi dai colleghi.

PARTE SECONDA
ITINERARIO FORMATIVO PER L'A.S. 2026/27

«Cittadini nell'era dell'Intelligenza Artificiale»

1. La scelta tematica: tre nuclei, un focus

Per l'anno scolastico 2026/27 il Piano di Educazione civica del nostro Istituto continua a svilupparsi, come prescritto dalle Linee guida, **su tutti e tre i nuclei concettuali della disciplina** — Costituzione, Sviluppo economico e sostenibilità, Cittadinanza digitale — che restano i pilastri irrinunciabili del curriculum verticale. All'interno di questo impianto unitario, tuttavia, il Collegio individua per il nuovo anno scolastico un **focus** prevalente sulla **Cittadinanza digitale** e, in particolare, sull'**intelligenza artificiale**.

L'itinerario didattico, dal titolo **«Cittadini nell'era dell'Intelligenza Artificiale»**, intende promuovere negli alunni la capacità di conoscere, comprendere e utilizzare consapevolmente le nuove tecnologie, sviluppando al tempo stesso senso critico, responsabilità e rispetto dei diritti propri e altrui. Il tema dell'intelligenza artificiale sarà affrontato attraverso i tre nuclei, creando collegamenti con le diverse discipline e proponendo agli studenti situazioni concrete nelle quali possano sperimentare, riflettere, discutere e assumere decisioni consapevoli.

Il percorso mira, pertanto, a sviluppare negli alunni una nuova consapevolezza: **l'intelligenza artificiale può essere uno strumento potente per conoscere, comunicare e creare, ma non può sostituire il pensiero critico, la responsabilità e la capacità di scelta della persona**. L'Educazione civica diventa così lo spazio privilegiato nel quale accompagnare gli alunni a interrogarsi sul rapporto tra innovazione e persona, tra tecnologia e responsabilità, tra libertà e controllo, tra progresso e sostenibilità, sviluppando le competenze necessarie per essere cittadini consapevoli nella società contemporanea.

Nell'ambito di questo itinerario, le **classi quarte della scuola primaria** dell'Istituto partecipano al progetto **«Geronimo Stilton alla scoperta dell'intelligenza artificiale»**, promosso dall'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza in collaborazione con Edizioni Piemme. Attraverso un libro-gioco educativo e una scheda didattica di supporto per i docenti, il progetto offre una prima alfabetizzazione all'IA: con un'avventura narrativa gli alunni scoprono opportunità e rischi della tecnologia (allucinazioni, bias, usi impropri) e comprendono che l'intelligenza artificiale è uno strumento, non un amico o un confidente. L'iniziativa si integra con le finalità del presente itinerario e rafforza il raccordo verticale sui temi della cittadinanza digitale.

FINALITÀ GENERALI

- Promuovere una conoscenza consapevole dell'intelligenza artificiale e delle sue applicazioni nella vita quotidiana.
- Sviluppare capacità di pensiero critico, valutazione delle informazioni e verifica delle fonti.
- Educare alla tutela della privacy, dei dati personali e dell'identità digitale.
- Rafforzare il senso di responsabilità individuale e collettiva nell'uso delle tecnologie.
- Comprendere il rapporto tra innovazione, diritti, inclusione, sostenibilità e bene comune.
- Riconoscere opportunità e rischi dell'IA, evitando sia l'accettazione acritica sia il rifiuto pregiudiziale della tecnologia.
- Promuovere un uso dell'IA orientato all'apprendimento, alla creatività, alla collaborazione e alla partecipazione responsabile.
- Valorizzare la scuola come comunità educante capace di accompagnare gli alunni nella costruzione di una cittadinanza digitale consapevole.

Di seguito le proposte di UDA per i tre ordini di scuola.

Ciascun Consiglio di classe, individuato il compito di realtà, specificherà argomenti/attività per ciascuna disciplina/campo di esperienza.

SCUOLA DELL'INFANZIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO EDUCAZIONE CIVICA	
DENOMINAZIONE	CITTADINI DALL'AI ALLA Z
PRODOTTO	Realizzazione di artefatti culturali originali (poster visivi, teatrino Kamishibai, carte delle regole con pittogrammi CAA, plastico con materiali di riciclo, percorsi di coding motorio unplugged) per la promozione di un uso responsabile del digitale e dei primi linguaggi dell'Intelligenza Artificiale
CAMPI DI ESPERIENZA SEZIONI PERIODO N. ORE	Tutti (Immagini, suoni e colori; La conoscenza del mondo; Il sé e l'altro; Il corpo e il movimento; I discorsi e le parole) Prima, seconda e terza Intero anno scolastico 33
TRAGUARDI LINEE GUIDA D.M. 7 SETTEMBRE 2024	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Area tematica <u>CITTADINANZA DIGITALE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.10 Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole	• Distinguere tra oggetti/esperienze reali, immagini sullo schermo e contenuti disegnati o creati/trasformati dalla tecnologia e dall'IA. • Comprendere che le macchine e i robot eseguono comandi e istruzioni date dall'uomo (logica di causa-effetto). • Riconoscere la differenza tra l'intelligenza e le emozioni umane rispetto al funzionamento automatico dei dispositivi digitali. • Fruire dei contenuti multimediali sotto la guida e la mediazione costante dell'adulto.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.11 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo	• Conoscere e applicare le prime regole della <i>netiquette</i> (uso di parole gentili, ascolto e rispetto dell'altro nella comunicazione). • Sperimentare il lavoro cooperativo e la logica della programmazione attraverso percorsi di coding corporeo e motorio unplugged (freccie, passi nello spazio, "robot umano"). • Promuovere un uso positivo, collaborativo e rispettoso dei linguaggi medialti nelle relazioni con i compagni.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.12 Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri	• Comprendere l'importanza di tutelare la propria immagine e le informazioni personali (concetto primario di privacy). • Imparare a gestire il tempo trascorso davanti agli schermi (concetto di "tempo finito" con l'aiuto di timer visivi o clessidre). • Riconoscere la necessità di alternare l'uso delle tecnologie ad attività motorie, di gioco all'aperto e di relazione sociale per il proprio benessere psicofisico.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI - RACCORDI
IMMAGINI, SUONI E COLORI LA CONOSCENZA DEL MONDO IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO I DISCORSI E LE PAROLE
TEMATICA
<i>PRIMI PASSI VERSO L'USO CONSAPEVOLE DELLA TECNOLOGIA E DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE ATTRAVERSO IL GIOCO, IL MOVIMENTO, LE STORIE E LE REGOLE DELLO STARE INSIEME.</i>
SCELTE METODOLOGICHE
Background esperienziale e didattica laboratoriale (learning by doing); Coding unplugged e robotica educativa (pensiero computazionale a corpo libero e con robot tattili). Metodologia del Kamishibai e storytelling (teatro d'immagini come mediatore narrativo). Circle time e conversazioni guidate (filosofia con i bambini). Apprendimento cooperativo e tutoring tra pari (i bambini di 5 anni supportano i più piccoli).
DECLINAZIONE DEI PRINCIPI UDL
Molteplici mezzi di rappresentazione: presentazione dei contenuti attraverso storie illustrate, Kamishibai, carte con frecce direzionali, organizer grafici e simboli visivi in Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA). Molteplici mezzi di azione ed espressione: possibilità per i bambini di esprimersi attraverso drammatizzazione, pixel art motoria, giochi di ruolo, coding corporeo e laboratori manipolativi con materiali di recupero. Molteplici mezzi di coinvolgimento: proposta di sfide di logica a coppie, simulazioni pratiche e attività collaborative che valorizzino l'interattività e la motivazione di ciascun bambino.
ICF – BARRIERE E FACILITATORI
Barriere: sovrastimolazione visiva/uditiva da schermi senza pause regolamentate; difficoltà nell'astrazione dei comandi spaziali (es. destra/sinistra, causa-effetto astratta); linguaggio tecnico non accessibile all'età evolutiva. Facilitatori: tappeti a griglia sul pavimento per il coding visivo e motorio; timer visivi e clessidre per la regolazione dei tempi di utilizzo; carte e organizzatori visivi con pittogrammi CAA; guida costante e affiancamento dell'insegnante.
STRUMENTI
Teatrino Kamishibai e tavole illustrate. Tabelloni e carte visive con sintagmi CAA. Griglie da pavimento, carte direzionali e frecce per il coding unplugged. Tablet o computer della sezione utilizzato esclusivamente con la guida dell'insegnante. Timer visivi e clessidre. Materiale vario, artistico e di recupero (cartoncini, scatole, plastica, scarti).
VALUTAZIONE - OSSERVAZIONE
La valutazione si baserà sull'osservazione sistematica dei progressi e dei comportamenti dei bambini, unitamente alla verifica dell'efficacia delle scelte didattiche effettuate. Il team docente effettuerà un'analisi collegiale focalizzata su: - Il grado di interesse, motivazione e partecipazione attiva dimostrato dai bambini. - Il livello di maturazione delle competenze e di raggiungimento degli obiettivi previsti. - L'adeguatezza delle metodologie, dei tempi e degli strumenti inclusivi utilizzati. - Le possibili riprogettazioni ed elementi da perfezionare per le attività successive.

RESTITUZIONE FINALE

Per condividere il percorso svolto con la comunità scolastica e le famiglie, i bambini realizzeranno un manufatto collettivo e partecipativo intitolato "L'Albero della Netiquette e dei Piccoli Cittadini Digitali".

- L'Albero Tridimensionale: Realizzato con cartone e materiali di recupero.
- Le Foglie e i Frutti delle Regole: Ogni bambino attaccherà sull'albero la propria "foglia" (disegno/impronta) che rappresenta una buona regola per stare bene insieme online e offline (es. parole gentili, salutare, spegnere lo schermo quando è ora di mangiare).
- Incontro con le Famiglie: In occasione della festa/evento di fine percorso, i bambini mostreranno l'albero ai genitori e spiegheranno le regole apprese attraverso una breve canzone o filastrocca.

SCUOLA PRIMARIA (CLASSI PRIMA - SECONDA - TERZA)

UNITÀ DI APPRENDIMENTO EDUCAZIONE CIVICA	
DENOMINAZIONE	CONNESSI CON CONSAPEVOLEZZA: piccoli cittadini digitali scoprono l'IA
PRODOTTO	Realizzazione di artefatti culturali originali (e-book, video, poster, giochi, Fumetti, storia illustrata) per la promozione di un uso consapevole, critico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale.
DISCIPLINE COINVOLTE CLASSI PERIODO N. ORE	Tutte, in raccordo interdisciplinare Prima, Seconda e Terza Ottobre–maggio 33 ore complessive
TRAGUARDI LINEE GUIDA D.M. 7 SETTEMBRE 2024	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Nucleo concettuale: <u>COSTITUZIONE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.1 <i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</i>	• Riconoscere che ogni persona merita rispetto anche negli ambienti digitali • Comprendere che l'uso delle tecnologie comporta responsabilità e rispetto dei diritti altrui • Chiedere aiuto a un adulto in caso di dubbio o difficoltà online
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.2 <i>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali.</i> <i>Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</i>	• Riconoscere la scuola e la classe come comunità in cui si condividono regole e responsabilità • Partecipare, con la guida dell'insegnante, alla definizione di regole comuni per l'uso degli strumenti digitali

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.3 <i>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</i>	• Comprendere e applicare regole di comportamento corretto nelle attività digitali • Comunicare rispettando gli altri, i turni e le regole condivise • Riconoscere comportamenti scorretti, offensivi o prevaricatori e sapere a chi rivolgersi
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.4 <i>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico</i>	• Riconoscere alcuni comportamenti che favoriscono il benessere digitale • Comprendere l'importanza di alternare attività online e offline, fare pause, muoversi e coltivare le relazioni • Individuare situazioni digitali che possono provocare disagio e chiedere supporto
Nucleo concettuale: <u>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.5 <i>Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.</i>	• Riconoscere che dispositivi e tecnologie sono risorse da utilizzare con attenzione e responsabilità • Riflettere, con esempi vicini all'esperienza degli alunni, sull'uso consapevole delle risorse e sull'impatto delle tecnologie
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.6 <i>Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali</i>	• Comprendere che le tecnologie e l'IA possono essere utili, ma che i contenuti prodotti devono essere controllati da una persona • Adottare comportamenti responsabili nell'utilizzo di dispositivi e strumenti digitali

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.7 <i>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali</i>	• Riconoscere il valore delle immagini, dei testi e degli altri contenuti propri e altrui. • Rispettare i contenuti degli altri e, con la guida dell'adulto, comprenderne la provenienza.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.8 <i>Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</i>	• Riconoscere, attraverso esempi vicini all'esperienza quotidiana, che alcuni servizi e contenuti digitali possono comportare costi • Comprendere che acquisti, abbonamenti e inserimento di dati di pagamento non vanno effettuati autonomamente, ma solo con l'autorizzazione e la guida di un adulto • Riflettere sull'uso responsabile delle risorse e distinguere, con domande guidate, tra bisogni e desideri prima di scegliere un servizio o contenuto digitale
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.9 <i>Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</i>	• Riconoscere comportamenti illegali o lesivi del rispetto altrui in semplici situazioni digitali • Comprendere che non è corretto diffondere contenuti offensivi, immagini altrui senza permesso o informazioni non verificate
Nucleo concettuale: <u>CITTADINANZA DIGITALE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.10 <i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole</i>	• Distinguere progressivamente informazioni, opinioni e contenuti potenzialmente ingannevoli • Porre semplici domande per verificare un contenuto: "Chi lo dice?", "Da dove viene?", "Posso verificarlo?" • Confrontare, con la guida dell'adulto, immagini e testi reali con contenuti generati o modificati digitalmente
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.11 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>	• Comunicare attraverso strumenti digitali consentiti, rispettando persone, turni e regole • Riconoscere modalità di comunicazione rispettose e non rispettose • Collaborare alla realizzazione di un prodotto digitale o analogico condiviso
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.12 <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri</i>	• Proteggere dati personali, immagini e password e sapere quando chiedere aiuto • Riconoscere semplici situazioni di rischio online, compresi episodi di cyberbullismo • Utilizzare strumenti digitali e di IA sotto la guida dell'adulto, controllando i risultati e tutelando il proprio benessere
DISCIPLINE COINVOLTE - RACCORDI	
Tutte le discipline, in raccordo interdisciplinare; si rinvia alle singole programmazioni disciplinari.	

TEMATICA
Cittadinanza digitale: informazioni, comunicazione, sicurezza e benessere; uso consapevole e responsabile dell'IA.
SCELTE METODOLOGICHE
Lezione frontale e partecipata; conversazioni guidate; storie e giochi; apprendimento cooperativo; role-play e drammatizzazione; didattica laboratoriale e compiti di realtà; attività unplugged; analisi e confronto di immagini, testi e fonti; produzione di artefatti analogici e digitali; uso di strumenti digitali e di IA esclusivamente sotto la guida del docente.
DECLINAZIONE DEI PRINCIPI UDL
Molteplici mezzi di rappresentazione: presentazione dei contenuti sull'Intelligenza Artificiale attraverso testi, immagini, video e infografiche accessibili a stili di apprendimento diversi. Molteplici mezzi di azione ed espressione: possibilità per gli alunni di realizzare gli artefatti finali in forme diverse (scritta, orale, grafica, digitale) in base alle proprie modalità di espressione. Molteplici mezzi di coinvolgimento: proposta di attività laboratoriali, compiti di realtà e lavori cooperativi che valorizzino gli interessi e la motivazione di ciascuno studente.
ICF – BARRIERE E FACILITATORI
Barriere: difficoltà di accesso a dispositivi e connessione internet; scarsa familiarità con il linguaggio tecnico; difficoltà di attenzione e di comprensione di contenuti astratti. Facilitatori: utilizzo di strumenti digitali e piattaforme in dotazione alla scuola; lavoro cooperativo e supporto tra pari; materiali semplificati, mappe e schemi; guida costante del docente nell'uso degli strumenti di Intelligenza Artificiale.
STRUMENTI
Giornali e notiziari; libri e testi di consultazione; computer, tablet, stampante e Internet; software per testi e presentazioni; materiali per disegno e cartellonistica; materiali semplificati, mappe e schemi; applicazioni e strumenti di IA ad uso didattico, sotto la guida del docente.
VALUTAZIONE
Di processo: osservazione della partecipazione e della collaborazione; conoscenze apprese nelle singole discipline; rispetto delle regole; autovalutazione e riflessione sul percorso. Di prodotto: correttezza dei contenuti; capacità di distinguere e verificare informazioni, opinioni e contenuti potenzialmente ingannevoli; uso consapevole delle fonti; riconoscimento di rischi e opportunità dell'IA; protezione dei dati; responsabilità nell'uso degli strumenti digitali; efficacia comunicativa, originalità e collaborazione.
RESTITUZIONE FINALE
Per valorizzare la trasversalità del percorso, si prevedono momenti di autoriflessione e metacognizione e la condivisione del lavoro con la comunità scolastica. Entro la conclusione dell'UdA, ogni classe realizzerà uno o più artefatti culturali originali, analogici o digitali (ad esempio e-book, video, poster, fumetti, storia illustrata) per promuovere un uso consapevole, critico e responsabile dell'intelligenza artificiale.

SCUOLA PRIMARIA (CLASSI QUARTE E QUINTE)

UNITÀ DI APPRENDIMENTO EDUCAZIONE CIVICA	
DENOMINAZIONE	CITTADINI DIGITALI nell'era dell'Intelligenza Artificiale
PRODOTTO	Realizzazione di artefatti culturali originali (e-book, video, poster, il decalogo del Cittadino Digitale ed AI, Dizionario illustrato dell'IA, fumetto o storia illustrata) per la promozione di un uso consapevole, critico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale.
DISCIPLINE COINVOLTE CLASSI PERIODO N. ORE	Tutte Quarte e quinte Intero anno scolastico 33
TRAGUARDI LINEE GUIDA D.M. 7 SETTEMBRE 2024	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Nucleo concettuale: <u>COSTITUZIONE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.1 <i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</i>	• Riconoscere che ogni persona merita rispetto anche negli ambienti digitali. • Assumere responsabilità per ciò che si scrive, condivide o pubblica. • Collegare le regole della cittadinanza digitale ai principi di rispetto, legalità, solidarietà e tutela dei diritti. • Motivare semplici scelte responsabili e chiedere aiuto a un adulto in caso di difficoltà.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.2 <i>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali.</i> <i>Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</i>	• Riconoscere di appartenere a comunità (classe, scuola, territorio) anche quando si comunica attraverso strumenti digitali • Comprendere che istituzioni e comunità stabiliscono regole per tutelare i diritti delle persone • Partecipare alla definizione di regole condivise per l'uso degli strumenti digitali a scuola

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.3 <i>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</i>	• Applicare le regole concordate durante attività e comunicazioni digitali • Distinguere comportamenti rispettosi da comportamenti offensivi o prevaricatori • Rispettare diritti e doveri nelle interazioni online e contribuire al bene comune • Segnalare a un adulto situazioni problematiche, senza rilanciare contenuti offensivi
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.4 <i>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico</i>	• Riconoscere gli effetti dell'uso dei dispositivi sul benessere e sulla vita quotidiana • Adottare abitudini equilibrate, alternando attività digitali, movimento, riposo e relazioni in presenza • Individuare situazioni online che provocano disagio e rivolgersi a un adulto di fiducia
Nucleo concettuale: <u>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.5 <i>Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.</i>	• Riflettere sul rapporto tra tecnologia, attività umane, lavoro e qualità della vita. • Riconoscere che dispositivi e servizi digitali richiedono risorse materiali ed energia • Proporre comportamenti responsabili per ridurre sprechi e impatti ambientali legati all'uso della tecnologia
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.6 <i>Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali</i>	• Riconoscere che le attività digitali e i sistemi di IA possono avere effetti sull'ambiente e richiedere energia e risorse • Individuare, con esempi adeguati all'età, comportamenti quotidiani che limitano sprechi e uso non necessario dei dispositivi • Comprendere che le tecnologie vanno utilizzate in modo consapevole e sostenibile

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.7 <i>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali</i>	• Riconoscere il valore dei beni materiali e immateriali, comprese le produzioni digitali • Rispettare testi, immagini e opere altrui, citando la fonte quando richiesta e non presentando come propri contenuti copiati • Distinguere, con esempi, contenuti originali, modificati e generati digitalmente
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.8 <i>Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</i>	• Comprendere che anche le risorse e i servizi digitali possono comportare costi e richiedere scelte consapevoli • Riconoscere l'importanza di chiedere l'autorizzazione a un adulto prima di attivare acquisti, abbonamenti o servizi online • Riflettere sull'uso responsabile delle risorse, evitando acquisti o attivazioni non autorizzati
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.9 <i>Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</i>	• Riconoscere comportamenti online scorretti, dannosi o illegali, come cyberbullismo, diffusione non autorizzata di immagini e condivisione di contenuti offensivi • Non partecipare alla diffusione di contenuti lesivi o non verificati • Sapere a chi rivolgersi per segnalare una situazione di rischio e contribuire a un ambiente digitale rispettoso
Nucleo concettuale: <u>CITTADINANZA DIGITALE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.10 <i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole</i>	• Cercare informazioni usando fonti indicate o concordate con il docente • Distinguere fatti, opinioni e contenuti potenzialmente ingannevoli • Verificare un'informazione confrontandola con altre fonti e ponendosi domande sull'autore, la provenienza e la data • Riconoscere che testi e immagini possono essere generati o modificati dall'IA e che i risultati possono contenere errori
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.11 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>	• Utilizzare le tecnologie digitali consentite per comunicare e collaborare in modo rispettoso. • Scegliere modalità comunicative adeguate al contesto e al destinatario • Rispettare le regole condivise, ascoltare i punti di vista altrui e contribuire alla realizzazione cooperativa di un prodotto digitale
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.12 <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri</i>	• Proteggere dati personali, password, immagini e informazioni che permettono di identificare sé o altre persone • Riconoscere i principali rischi online, compresi furto di credenziali, contatti inappropriati e cyberbullismo • Utilizzare strumenti digitali e applicazioni di IA con la guida del docente, evitando di inserire dati personali e verificando i risultati prima di riutilizzarli • Chiedere supporto a un adulto in caso di dubbio, errore o situazione di disagio

DISCIPLINE COINVOLTE - RACCORDI
Tutte le discipline, in raccordo interdisciplinare; si rinvia alle singole programmazioni disciplinari.
TEMATICA
Cittadinanza digitale e uso responsabile dell'intelligenza artificiale: sicurezza online, privacy e identità digitale; informazioni, fonti e verifica dei contenuti; comunicazione rispettosa e prevenzione del cyberbullismo; benessere digitale; rispetto dei contenuti altrui e diritto d'autore; opportunità, limiti ed errori dell'IA generativa; responsabilità umana nelle decisioni e nelle produzioni digitali.
SCELTE METODOLOGICHE
Analisi e interpretazione di fonti di diverso tipo. Lezione frontale. Lezione partecipata. Apprendimento cooperativo. Apprendimento significativo. Didattica laboratoriale (compito di realtà).
DECLINAZIONE DEI PRINCIPI UDL
Molteplici mezzi di rappresentazione: presentazione dei contenuti sull'Intelligenza Artificiale attraverso testi, immagini, video e infografiche accessibili a stili di apprendimento diversi. Molteplici mezzi di azione ed espressione: possibilità per gli alunni di realizzare gli artefatti finali in forme diverse (scritta, orale, grafica, digitale) in base alle proprie modalità di espressione. Molteplici mezzi di coinvolgimento: proposta di attività laboratoriali, compiti di realtà e lavori cooperativi che valorizzino gli interessi e la motivazione di ciascuno studente.
ICF – BARRIERE E FACILITATORI
Barriere: difficoltà di accesso a dispositivi e connessione internet; scarsa familiarità con il linguaggio tecnico; difficoltà di attenzione e di comprensione di contenuti astratti. Facilitatori: utilizzo di strumenti digitali e piattaforme in dotazione alla scuola; lavoro cooperativo e supporto tra pari; materiali semplificati, mappe e schemi; guida costante del docente nell'uso degli strumenti di Intelligenza Artificiale.
STRUMENTI
Giornali e notiziari. Testi di consultazione e libri. Computer, tablet, stampante, Internet. Software per la gestione di testi e presentazioni. Attrezzi per il disegno tecnico e artistico. Materiale vario/di recupero. Applicazioni e strumenti di Intelligenza Artificiale ad uso didattico, sotto la guida del docente.

VALUTAZIONE

Di processo

Per singola disciplina: conoscenze apprese sulle tematiche trattate.

Autovalutazione.

Di prodotto

Correttezza dei contenuti relativi all'Intelligenza Artificiale.

Capacità di selezionare e verificare le informazioni, anche generate dall'IA.

Uso consapevole delle fonti.

Capacità di individuare rischi e opportunità dell'Intelligenza Artificiale.

Correttezza e responsabilità nell'utilizzo degli strumenti digitali e di IA.

Efficacia comunicativa.

Originalità.

Collaborazione.

RESTITUZIONE FINALE

Al fine di rendere efficace ed effettivo il principio della trasversalità, anche in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari, si prevede di promuovere attività che favoriscano l'autoriflessione sull'apprendimento e la piena condivisione del lavoro svolto con tutta la comunità scolastica. A tale scopo, si stabilisce che, entro il termine del percorso, ogni classe produca uno o più artefatti culturali unici ed originali, digitali o analogici, consistenti in e-book, video, podcast, infografiche, poster, giochi interattivi, campagne informative, relativi alla promozione di un uso consapevole, critico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO EDUCAZIONE CIVICA	
DENOMINAZIONE	CITTADINI DALL'AI ALLA Z
PRODOTTO	Realizzazione di artefatti culturali originali (e-book, video, podcast, infografiche, poster, giochi interattivi, campagne informative) per la promozione di un uso consapevole, critico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale
DISCIPLINE COINVOLTE	Tutte
CLASSI	Prime, seconde, terze
PERIODO	Intero anno scolastico
N. ORE	33
TRAGUARDI LINEE GUIDA D.M. 7 SETTEMBRE 2024	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Nucleo concettuale: <u>COSTITUZIONE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.1 <i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</i>	• Comprendere che cos'è l'Intelligenza Artificiale e che cosa si intende per IA generativa. • Riconoscere il diritto alla protezione dei dati personali e alla dignità della persona anche negli ambienti digitali. • Comprendere che l'uso dell'IA comporta una responsabilità individuale verso sé stessi e la comunità. • Riflettere su come gli algoritmi possano riprodurre bias e stereotipi che ledono la dignità delle persone. • Promuovere comportamenti rispettosi delle regole nell'uso degli strumenti di IA. • Valutare le conseguenze delle proprie scelte nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale in termini di responsabilità sociale.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.2 <i>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</i>	• Conoscere le principali iniziative istituzionali, nazionali ed europee, per la regolamentazione dell'Intelligenza Artificiale. • Comprendere il ruolo delle istituzioni nella tutela dei cittadini rispetto ai rischi dell'IA. • Riflettere sul ruolo delle norme nella regolamentazione dell'uso dei dati e degli algoritmi. • Collegare i valori della Repubblica italiana e dell'Unione Europea alla tutela dei diritti digitali dei cittadini. • Essere consapevoli dell'appartenenza a una comunità digitale, locale, nazionale ed europea.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.3 <i>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</i>	• Comprendere l'importanza di regole condivise per un uso corretto e sicuro degli strumenti digitali e di IA a scuola e nella vita quotidiana. • Distinguere diritti (accesso alle informazioni, tutela dei dati) e doveri (uso corretto, rispetto del copyright) nell'ambito digitale. • Riconoscere l'importanza del rispetto delle regole di sicurezza informatica. • Esercitare consapevolmente diritti e doveri digitali per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.4 <i>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico</i>	• Riconoscere che l'uso consapevole della tecnologia e dell'IA è una responsabilità condivisa tra scuola, famiglia e cittadino. • Sviluppare senso di responsabilità verso sé stessi e gli altri nell'utilizzo di strumenti digitali e di intelligenza artificiale. • Riconoscere opportunità e limiti dell'Intelligenza Artificiale per il proprio benessere psicofisico. • Riconoscere i segnali di un uso eccessivo o dipendente delle tecnologie digitali e dell'IA. • Comprendere rischi e conseguenze del sovrautilizzo di tecnologie e IA su salute, relazioni e rendimento scolastico. • Sviluppare pratiche di benessere digitale (uso equilibrato, pause, gestione consapevole del tempo online).
Nucleo concettuale: <u>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.5 <i>Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.</i>	• Comprendere come l'Intelligenza Artificiale sta trasformando il mondo del lavoro e le attività economiche in Italia e in Europa. • Riconoscere opportunità e rischi dell'automazione legata all'innovazione tecnologica. • Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti a un uso sostenibile delle risorse tecnologiche. • Comprendere che l'innovazione digitale deve coniugarsi con la tutela dell'ambiente e la qualità della vita.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.6 <i>Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali</i>	• Comprendere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e dell'Intelligenza Artificiale (consumo di energia e di risorse). • Sviluppare comportamenti sostenibili nell'utilizzo di dispositivi digitali e strumenti di IA. • Riconoscere come le tecnologie di IA possano essere impiegate per il monitoraggio ambientale e la prevenzione dei rischi. • Promuovere il corretto smaltimento dei dispositivi elettronici.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.7 <i>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali</i>	• Conoscere gli elementi essenziali del copyright e della proprietà intellettuale in relazione a testi, immagini, audio e video generati dall'IA. • Sperimentare azioni di tutela e valorizzazione dei contenuti digitali originali, propri e altrui. Riconoscere l'importanza di citare le fonti e attribuire correttamente la paternità dei contenuti.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.8 <i>Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</i>	• Analizzare l'impatto economico dell'adozione di strumenti di Intelligenza Artificiale nella vita quotidiana e nel mondo del lavoro. • Comprendere l'importanza di un utilizzo responsabile delle risorse tecnologiche e finanziarie legate ai servizi digitali e di IA. • Riconoscere costi e vantaggi legati all'uso di applicazioni e servizi di IA (gratuiti, a pagamento, in abbonamento).
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.9 <i>Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</i>	• Distinguere informazioni corrette e fake news, anche generate dall'Intelligenza Artificiale. • Verificare l'attendibilità delle fonti e dei contenuti prodotti dall'IA attraverso il confronto con fonti affidabili. • Sviluppare spirito critico verso contenuti manipolati o deepfake. • Riconoscere pratiche illegali legate all'uso improprio dell'IA (violazione del copyright, furto di identità digitale).
Nucleo concettuale: <u>CITTADINANZA DIGITALE</u> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.10 <i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole</i>	• Comprendere che cos'è l'Intelligenza Artificiale generativa e come produce testi, immagini, audio e video. • Distinguere tra informazione, opinione e contenuto generato artificialmente. • Sviluppare la capacità di verificare l'attendibilità delle informazioni prodotte dall'IA attraverso fonti affidabili. • Esercitare il pensiero critico nella selezione e valutazione dei contenuti digitali. • Utilizzare in modo consapevole e responsabile gli strumenti di IA per la ricerca e lo studio.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.11 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>	• Comprendere potenzialità e limiti della comunicazione mediata da sistemi di IA (chatbot, assistenti virtuali). • Adottare forme di comunicazione rispettosa negli ambienti digitali. • Riconoscere i rischi di manipolazione e discriminazione (bias, stereotipi) negli algoritmi e nei contenuti generati dall'IA. • Individuare deepfake e contenuti manipolati, distinguendoli da quelli autentici. • Promuovere un uso positivo e collaborativo degli strumenti digitali e di IA nelle relazioni con gli altri.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.12 <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri</i>	• Comprendere l'importanza della tutela dei dati personali e della privacy nell'utilizzo di strumenti e applicazioni di Intelligenza Artificiale. • Sviluppare un'identità e una reputazione digitale positive e responsabili. • Adottare comportamenti sicuri nell'uso di sistemi di IA (password, condivisione dei dati, riconoscimento dei rischi). • Comprendere le responsabilità individuali e collettive connesse all'utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale. • Riconoscere le minacce alla sicurezza e al benessere psicofisico proprio e altrui legate a un uso scorretto dell'IA.
DISCIPLINE COINVOLTE - RACCORDI	
LETTERE MATE/SCIENZE LINGUA INGLESE LINGUA FRANCESE ARTE TECNOLOGIA MUSICA RELIGIONE STRUMENTO MUSICALE SCIENZE MOTORIA	
SCELTE METODOLOGICHE	
Analisi e interpretazione di fonti di diverso tipo. Lezione frontale. Lezione partecipata. Apprendimento cooperativo. Apprendimento significativo. Didattica laboratoriale (compito di realtà). BYOD.	

DECLINAZIONE DEI PRINCIPI UDL
Molteplici mezzi di rappresentazione: presentazione dei contenuti sull'Intelligenza Artificiale attraverso testi, immagini, video e infografiche accessibili a stili di apprendimento diversi. Molteplici mezzi di azione ed espressione: possibilità per gli alunni di realizzare gli artefatti finali in forme diverse (scritta, orale, grafica, digitale) in base alle proprie modalità di espressione. Molteplici mezzi di coinvolgimento: proposta di attività laboratoriali, compiti di realtà e lavori cooperativi che valorizzino gli interessi e la motivazione di ciascuno studente.
ICF – BARRIERE E FACILITATORI
Barriere: difficoltà di accesso a dispositivi e connessione internet; scarsa familiarità con il linguaggio tecnico; difficoltà di attenzione e di comprensione di contenuti astratti. Facilitatori: utilizzo di strumenti digitali e piattaforme in dotazione alla scuola; lavoro cooperativo e supporto tra pari; materiali semplificati, mappe e schemi; guida costante del docente nell'uso degli strumenti di Intelligenza Artificiale.
STRUMENTI
Giornali e notiziari. Testi di consultazione e libri. Computer, tablet, stampante, Internet. Software per la gestione di testi e presentazioni. Attrezzi per il disegno tecnico e artistico. Materiale vario/di recupero. Applicazioni e strumenti di Intelligenza Artificiale ad uso didattico, sotto la guida del docente.
VALUTAZIONE
Di processo Per singola disciplina: conoscenze apprese sulle tematiche trattate. Autovalutazione. Di prodotto Correttezza dei contenuti relativi all'Intelligenza Artificiale. Capacità di selezionare e verificare le informazioni, anche generate dall'IA. Uso consapevole delle fonti. Capacità di individuare rischi e opportunità dell'Intelligenza Artificiale. Correttezza e responsabilità nell'utilizzo degli strumenti digitali e di IA. Efficacia comunicativa. Originalità. Collaborazione.
RESTITUZIONE FINALE
Al fine di rendere efficace ed effettivo il principio della trasversalità, anche in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari, si prevede di promuovere attività che favoriscano l'autoriflessione sull'apprendimento e la piena condivisione del lavoro svolto con tutta la comunità scolastica. A tale scopo, si stabilisce che, entro il termine del percorso, ogni classe produca uno o più artefatti culturali unici ed originali, digitali o analogici, consistenti in e-book, video, podcast, infografiche, poster, giochi interattivi, campagne informative, relativi alla promozione di un uso consapevole, critico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale.

