

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale

Istituto Comprensivo Statale ad indirizzo musicale “Agostino Inveges” - Sciacca

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado

Via G. Licata, 18 - 92019 SCIACCA (AG) - Tel. 092524544

Codice MIUR: AGIC86500P - Codice Fiscale 92035720843 - Codice Univoco I7U7C2

E-mail: agic86500p@istruzione.it - PEC: agic86500p@pec.istruzione.it - Sito web: www.inveges.edu.it

I.C. - "A. INVEGES"-SCIACCA
Prot. 0000069 del 07/01/2026
IV (Uscita)

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

INFANZIA

PRIMARIA

SECONDARIA DI PRIMO



Introduzione

Il *Curricolo Digitale Verticale* dell’I.C. “A. Inveges” nasce con l’obiettivo di promuovere lo sviluppo delle competenze digitali fondamentali per la cittadinanza attiva e responsabile nel XXI secolo. In linea con il **DigComp 2.2 – Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini**, il curricolo intende guidare studenti e studentesse verso un uso consapevole, critico e creativo delle tecnologie digitali, integrandole nei diversi ambiti disciplinari e nella vita quotidiana.

Il modello DigComp 2.2 individua **cinque aree di competenza** che costituiscono la struttura portante del percorso formativo:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati** – Ricercare, valutare e gestire informazioni digitali in modo sicuro e critico.
2. **Comunicazione e collaborazione** – Utilizzare strumenti digitali per interagire, collaborare e partecipare a comunità online.
3. **Creazione di contenuti digitali** – Sviluppare, modificare e condividere contenuti digitali rispettando le norme sul copyright e la proprietà intellettuale.
4. **Sicurezza** – Proteggere dispositivi, dati personali, salute e ambiente attraverso pratiche digitali responsabili.
5. **Problem solving** – Utilizzare il pensiero computazionale e le tecnologie digitali per risolvere problemi e migliorare processi.

Attraverso attività laboratoriali, progetti interdisciplinari e percorsi personalizzati, la scuola si propone di accompagnare gli studenti nella costruzione di una **competenza digitale integrata**, che unisca conoscenze tecniche, consapevolezza etica e capacità di adattamento ai cambiamenti tecnologici. Il percorso è pensato in modo graduale: **dalla scoperta (Infanzia), all’uso consapevole (Primaria), fino alla padronanza autonoma e creativa (Secondaria di Primo Grado)**.

Il curricolo verticale digitale si configura quindi come uno **strumento dinamico**, in costante evoluzione, capace di rispondere alle sfide educative e sociali della trasformazione digitale, e di favorire una crescita culturale e civica orientata all’inclusione e alla sostenibilità.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

SCOPRIRE IL DIGITALE

AREA DI COMPETENZA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Competenze chiave europee: Competenza digitale; Imparare a imparare.

SEZIONI ALUNNI CINQUE ANNI

Competenza

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

Conoscenze

- Conoscere alcune tecnologie digitali in dotazione alla scuola (Tavoli interattivi, Digital Board....).

Abilità

- Sa individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia.
- Sa eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico alla Digital Board o tavolo interattivo.

AREA DI COMPETENZA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Competenze chiave: Competenza digitale; Cittadinanza.

Competenza

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.

Conoscenze

- Conoscere le principali tecnologie digitali per l'interazione.

Abilità

- Sa individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.
- Sa utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online.

AREA DI COMPETENZA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Competenze chiave: Competenza digitale; Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenza

- Sviluppare contenuti digitali.

Conoscenze

- Conoscere i diversi tipi di file (testo, immagine, audio).

Abilità

- Sa individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.

- Sa utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online.
- Sa sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.

AREA DI COMPETENZA 4 – SICUREZZA

Competenze chiave: Competenza digitale; Personale e sociale

Competenza

- Proteggere i dispositivi.

Conoscenze

- Conoscere le misure per proteggere i dispositivi.

Abilità

- Sa utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi, precedentemente impostati dai Docenti/Genitori

AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

Competenze chiave: Competenza digitale; Imparare a imparare.

Competenza

- Risolvere problemi tecnici.

Conoscenze

- Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (Tavoli interattivi, Digital Board).

Abilità

- Sa utilizzare le principali funzioni dei dispositivi più comuni
- Sa utilizzare semplici software didattici.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

USARE IL DIGITALE IN MODO CONSAPEVOLE

AREA DI COMPETENZA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	
Competenze chiave europee: Competenza digitale; Imparare a imparare.	
CLASSE PRIMA E SECONDA	CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA
<p>Competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 	<p>Competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> I principali browser e motori di ricerca. 	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> I principali browser e motori di ricerca.
<p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> È in grado di trovare dati ed informazioni attraverso una semplice ricerca di data online. 	<p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> È in grado di trovare dati ed informazioni attraverso una ricerca guidata in rete. È in grado di salvare un documento o un file in una cartella. È in grado di avviare la procedura per stampare un documento.
AREA DI COMPETENZA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
Competenze chiave: Competenza digitale; Cittadinanza.	
<p>Competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 	<p>Competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. Condividere attraverso le tecnologie digitali. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali. Netiquette. •
<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali tecnologie digitali per l’interazione. 	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> Sa distinguere vari strumenti e servizi di comunicazione.
<p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare tecnologie digitali semplici per l’interazione all’interno di ambienti protetti. 	<p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da adoperare. È in grado di distinguere i diversi elementi che compongono un

	<p>messaggio (mittente, destinatario e oggetto).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa comunicare correttamente online utilizzando un linguaggio adeguato (Netiquette).
--	--

AREA DI COMPETENZA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Competenze chiave: Competenza digitale; Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenza	Competenza
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare contenuti digitali. • Programmazione.
Conoscenze	Conoscenze

• Sa che esistono diversi tipi di file (testo, immagine, audio) e che non tutti sono utilizzabili.

• Sa usare semplici software e applicazioni.

Abilità	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Sa creare e modificare semplici contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa individuare e utilizzare elementi base dei software e applicativi per la creazione di contenuti digitali. • È in grado di scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.

AREA DI COMPETENZA 4 – SICUREZZA

Competenze chiave: Competenza digitale; Personale e sociale

Competenza	Competenza
<ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dispositivi.
Conoscenze	Conoscenze

• Conoscere le misure per proteggere i dispositivi.

• Conoscere le misure per proteggere i dispositivi e i dati.

Abilità	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Sa sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo di dispositivi digitali. • Sa individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi ed i contenuti online (password, login...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa che esistono diversi rischi associati all'uso dei dispositivi. • Sa utilizzare un account per accedere ad una piattaforma protetta. • Sa proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.

AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

Competenze chiave: Competenza digitale; Imparare a imparare.

Competenza	Competenza
<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi tecnici. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
Conoscenze	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (Computer, Tablet, Digital Board, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (Computer, Tablet, Digital Board,...). • Sa che la tecnologia può essere usata in modo creativo per aiutare persone o risolvere problemi reali.
Abilità	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Sa usare le funzioni base dei dispositivi. • Sa utilizzare semplici software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Sa usare le funzioni base dei dispositivi. • Sa individuare semplici problemi tecnici, nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Sa utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DIVENTARE CITTADINI DIGITALI RESPONSABILI

AREA DI COMPETENZA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Competenze chiave europee: Competenza digitale; Imparare a imparare.		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Competenza <ul style="list-style-type: none"> Navigare, ricercare e filtrare dati e contenuti digitali. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> Valutare, informazioni e contenuti digitali. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Sa che non tutto ciò che si trova su Internet è vero. Conosce i principali motori di ricerca. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Sa che alcune fonti sono più affidabili di altre. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Sa che i dati possono essere usati per influenzare le persone (es. pubblicità, social).
Abilità <ul style="list-style-type: none"> Sa fare ricerche semplici, scegliere siti affidabili, salvare immagini o testi utili in modo ordinato. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> Sa confrontare due siti per verificarne l'attendibilità e organizza le informazioni in una tabella o mappa digitale. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> Sa verificare notizie (fact-checking) e creare una sintesi personale di dati trovati online.
AREA DI COMPETENZA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Competenze chiave: Competenza digitale; Cittadinanza.		
Competenza <ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. Netiquette. Gestire l'identità digitale. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Conosce il significato di <i>Netiquette</i> e di identità digitale. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Comprende cosa significa avere un profilo digitale e come 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Conosce i diritti e i doveri del cittadino digitale.

	proteggere la propria identità digitale.	
Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa scrivere messaggi corretti, usare una piattaforma scolastica, condividere un documento con i compagni. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa lavorare in gruppo usando strumenti di condivisione (Drive, Classroom, Padlet, ecc.), rispettando i ruoli e i tempi. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa discutere online in modo costruttivo, sa gestire il proprio profilo digitale e riconoscere linguaggi inappropriati.

AREA DI COMPETENZA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Competenze chiave: Competenza digitale; Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare contenuti digitali. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Capire come funzionano copyright e licenze. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Programmazione
--	--	--

Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Sa che esistono diversi tipi di file (testo, immagine, audio) e che bisogna rispettare il diritto d'autore. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Sa che può usare materiali con licenze aperte (es. Creative Commons). 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Comprende le fasi di un progetto digitale (idea, progettazione, realizzazione, condivisione).
---	---	---

Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa realizzare una semplice presentazione o locandina digitale usando immagini e testi. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa realizzare un video o una presentazione collaborativa, inserendo immagini e suoni liberi da copyright. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa realizzare un elaborato multimediale completo (video, podcast, presentazione interattiva) e lo presenta in modo efficace.
---	--	---

AREA DI COMPETENZA 4 – SICUREZZA

Competenze chiave: Competenza digitale; Personale e sociale

Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dispositivi. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dati personali e la privacy. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.
Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Sapere che è importante avere password sicure e non 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere rischi come fake news, cyberbullismo, furto di dati. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di impronta digitale e sa che le azioni online lasciano tracce.

condividere dati personali.		
Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa creare una password sicura, riconoscere messaggi sospetti, rispettare la privacy propria e altrui. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa segnalare comportamenti scorretti online, usare impostazioni di privacy e rispettare gli altri in rete. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa gestire in modo responsabile i propri dati, aiuta gli altri a comportarsi in modo sicuro online.
AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI		
Competenze chiave: Competenza digitale; Imparare a imparare.		
Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi tecnici. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Individuare bisogni e risposte tecnologiche. 	Competenza <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo creativo le tecnologie.
Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Sapere che la tecnologia può aiutare a semplificare il lavoro e/o lo studio. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi tipi di app o software per la scuola. 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Sapere che la tecnologia può essere usata in modo creativo per aiutare persone o risolvere problemi reali.
Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa chiedere aiuto o cercare online soluzioni a semplici problemi tecnici (es. stampante bloccata). 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa scegliere l'app più adatta per un compito (es. grafico, video, testo), sa spiegare perché la preferisce. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Sa proporre un progetto digitale utile (es. campagna di sensibilizzazione, video educativo) e sa riflettere su come migliorarlo.