



**ANNO SCOLASTICO 2025/2026**  
**PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA INTERDISCIPLINARE**  
**“DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA”**

## **PREMESSA**

La presente progettazione interdisciplinare è stata elaborata tenendo presenti quelli che sono a tutt’oggi i quadri di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei e, nello specifico, con riferimento alle competenze digitali di studenti e insegnanti: **DigComp 2.1** e **DigCompEdu (2017)**.

## **UN PO’ DI STORIA**

**Cos’è il DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens.**

Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei, noto anche come DigComp, rappresenta il punto di partenza per lo sviluppo delle normative in tema di competenze digitali a livello europeo e degli Stati membri: la prima versione risale al 2013 e, dopo vari aggiornamenti, nel 2017 si è arrivati al **DigComp 2.1**

L’articolazione del PNSD si è ispirata proprio al suddetto documento.

Nel frattempo, del DigComp è stata elaborata una versione “educational”, il **DigCompEdu (2017)**, a cui questa progettazione si riferisce con i dovuti adattamenti relativi ai gradi di scuola presenti nel nostro istituto.

L’area 6 del **DigCompEdu** si occupa dello sviluppo della competenza digitale degli studenti

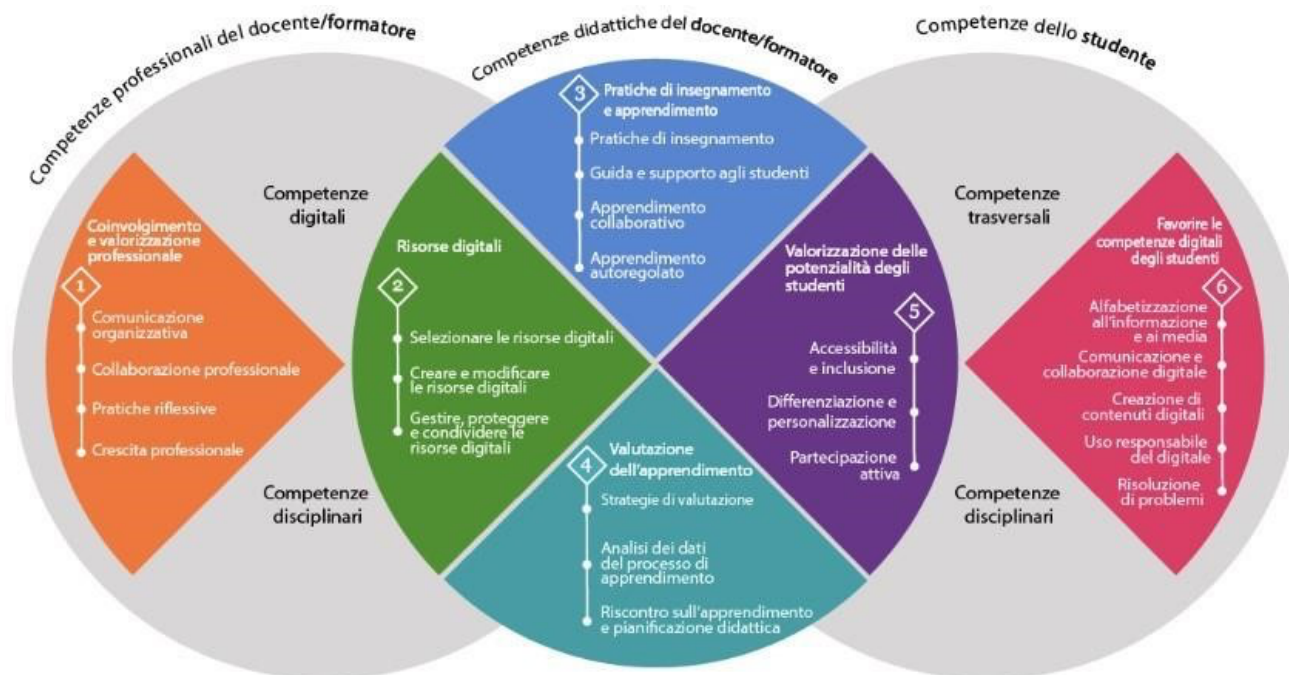
(6. Facilitating learners’ digital competence).

In quest’area sono previste 5 competenze:

- le prime tre riprendono i principali ambiti connessi al costrutto di competenza digitale, anche in relazione al modello DigComp.

Si tratta quindi di information literacy (6.1 Information and media literacy), di comunicazione e collaborazione digitale (6.2 Digital communication & collaboration), di creazione dei contenuti (6.3 Digital content creation);

- si introduce in modo esplicito l’argomento del “benessere”, ovvero la capacità di “vivere le tecnologie” in modo sostenibile, dal punto di vista personale e sociale (6.4 Wellbeing);
- Problem solving (6.5 Digital problem solving).
- nell’ottica della responsabilità in carico alla scuola (transitivamente trasferita ad ogni singolo insegnante) relativa allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, intese in modo ormai inequivocabile come competenze di base e di cittadinanza.



### Sintesi del quadro delle competenze DigCompEdu

| “DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA”                        |       |
|-------------------------------------------------------|-------|
| CLASSI                                                | TUTTE |
| COMPETENZE DIGITALI EUROPEE (DIGICOMP) – DIGICOMP EDU |       |

| Area di COMPETENZA | COMPETENZA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | CONTENUTI ATTIVITA' |
|--------------------|------------|----------------------------|---------------------|
|--------------------|------------|----------------------------|---------------------|

|                                                        |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Alfabetizzazione all'informazione e ai media</b> | <p>- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Articolare i propri bisogni informativi; cercare dati, informazioni o contenuti presenti in ambienti digitali.</li> <li>• Sviluppare e raffinare le proprie strategie di ricerca.</li> <li>• Adattare le strategie di ricerca in funzione della qualità delle informazioni trovate.</li> <li>• Analizzare, confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'affidabilità delle fonti da cui provengono dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul> | <p>- Avvio all'utilizzo "guidato" di Internet per la ricerca e lo studio: accesso al programma di navigazione. - Utilizzo dei comandi principali del browser.</p> <p>- Le caratteristiche di un indirizzo internet.</p> <p>- I concetti di rete, connessione, navigazione virtuale. - Ricerca di testi e immagini con un motore di ricerca, usando le parole chiave appropriate.</p> <p>- Ricerca e confronto di informazioni in siti didattici.</p> |
|                                                        |                                                                                                                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzare, conservare e reperire dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali</li> <li>• Organizzare ed raccogliere le informazioni all'interno di un ambiente strutturato</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>- Inserimento in piattaforma di materiali di studio e di riflessione, propedeutico alle attività da realizzare in classe, secondo la metodologia della <b>flipped classroom</b>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>3. Creazione di contenuti digitali</b>              | <p>- Sviluppare contenuti</p>                                                                                                                                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>- Mindomo (mappe concettuali)</p> <p>- Adobe Spark video (produzione di Digital storytelling)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|  |                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>digitali</p> <p>-Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimere creativamente se stessi attraverso le tecnologie digitali</li> <li>• Modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze</li> </ul>                                                                          | <p>-Creazione di tour virtuali con Google Earth</p> <p>- Avvio all'uso di ThingLink per la creazione di immagini, foto, mappe interattive</p> <p>-creazione di mostre virtuali con app on line</p> <p>-app per realtà aumentata</p> |
|  | <p>-Programmazione</p>                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare contenuti e conoscenze nuove, originali e rilevanti</li> <li>• Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni (eseguibili da un sistema elettronico) che portano alla realizzazione di un dato compito o alla risoluzione di un dato problema</li> </ul> | <p>-Coding:<br/>Codeweek, l'ora del codice, CS first (Gsuite), Scratch e varie app online per la programmazione a blocchi.</p> <p>-Attività di Robotica educativa: programmazione di robot didattici.</p>                           |

|                                         |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>4. Uso responsabile del digitale</b> | <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, e conoscere i rischi e i pericoli degli ambienti digitali</li> <li>• Conoscere le misure di sicurezza e di uso sicuro</li> <li>• Conoscere come usare e condividere informazioni personali, proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni</li> </ul>                                                                                                                               | <p>- Il Sillabo di Educazione Civica Digitale e il <b>Safer Internet Centre</b> “Generazioni connesse”</p>                                                                                                               |
|                                         | <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evitare i rischi per la salute nell'uso della tecnologie digitali, in termini di minacce al benessere fisico e psicologico</li> <li>• Proteggere se stessi e gli altri dai possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo)</li> <li>• Conoscere le tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale</li> <li>• Conoscere l'impatto ambientale legato all'uso delle tecnologie digitali</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>5. Risoluzione di problemi</b>       | <p>-Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare, valutare, selezionare e usare tecnologie digitali e/o possibili soluzioni tecnologiche per risolvere un dato problema o compito</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>-Modellazione su Tinkercad, stampa3D, con la programmazione a blocchi</p> <p>- Progettazione di semplici circuiti elettrici attraverso la simulazione online con app specifiche e realizzazione con l'utilizzo di</p> |

|  |  |                                                                                                                                                                                                         |                      |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare in modo innovativo le tecnologie digitali per generare nuova conoscenza</li> <li>• Aiutare gli altri a sviluppare le loro competenze digitali</li> </ul> | materiali specifici. |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|

### METODOLOGIE PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

La **Didattica Digitale Integrata (D.D.I.)** deve essere intesa come metodologia innovativa di insegnamento/apprendimento ed è rivolta a tutti gli alunni rappresentando così una modalità didattica complementare che si integra con la tradizionale esperienza di scuola in presenza.

La DDI promuove forme nuove di apprendimento in un'ottica quanto più possibile **interdisciplinare** e **multidisciplinare**, attraverso un approccio costruttivista e laboratoriale.

Serviranno **metodologie attive e dinamiche** che stimolino **insegnamenti basati sull'indagine e sulla progettazione** anche con l'uso di strumenti hardware e software

Tra le metodologie da utilizzare per la didattica digitale integrata vengono proposte:

- ***Metodo scientifico per le STEAM***
- ***Tinkering***
- ***Cooperative learning***
- ***Flipped classroom***
- ***Debate***
- ***Project Based Learning***