Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PRIMO LEVI"
Via Pistoia, 30 – 20153 MILANO - Tel. 02/88444550 – Fax. 02/88444556
C.M. - MIIC8DS00D – C.F. – 97504730157
e-mail: miic8ds00d@istruzione.it Posta Certificata: miic8ds00d@pec.istruzione.it

Azioni per lo sviluppo delle competenze digitali

Premessa

Lo sviluppo delle competenze digitali costituisce una priorità educativa strategica riconosciuta a livello nazionale ed europeo, connessa alla partecipazione consapevole, sicura e attiva alla vita sociale, culturale e civica. In ottemperanza alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025, alla Raccomandazione del Consiglio Europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018), e alla Legge 92/2019 sull'Educazione Civica, la scuola è chiamata a formare cittadini capaci di utilizzare le tecnologie in modo critico, collaborativo, etico, sicuro e creativo.

Il presente documento è stato redatto in conformità alle più recenti direttive del quadro europeo delle competenze digitali, DigComp 3.0, che definisce gli obiettivi di apprendimento di cinque aree di competenza digitale, ponendo particolare attenzione alla sicurezza, alla cittadinanza digitale, alla creatività e all'uso responsabile e critico delle tecnologie, al fine di garantire un percorso formativo coerente, completo e attuale per le/gli alunne/i della scuola primaria e della scuola secondaria di I grado.

Le azioni per lo sviluppo delle competenze digitali richiedono un percorso formativo graduale e continuo, in grado di:

- sviluppare pensiero computazionale e problem solving;
- potenziare l'uso consapevole degli strumenti digitali per lo studio, la ricerca e la produzione di contenuti;
- educare alla cittadinanza digitale responsabile e alla tutela dei dati personali;
- promuovere la creatività digitale e la produzione multimediale;
- ridurre ogni forma di divario digitale e garantire pari opportunità di accesso.

L'Istituto comprensivo, grazie alla sua struttura verticale, ha la possibilità di progettare un curricolo digitale progressivo e coerente, valorizzando continuità, competenze, linguaggi e strumenti.

Scuola Primaria

Si punta a sviluppare in cinque anni competenze digitali di base, articolate in cinque aree, come da DigComp 3.0, in relazione al livello di maturazione.
Per quanto concerne l'**alfabetizzazione su informazioni e dati,** le/gli alunne/i imparano a usare in autonomia dispositivi digitali, creare e salvare documenti, navigare in internet in modo sicuro e

riconoscere le fonti attendibili e le fake news, rafforzando anche le basi del pensiero computazionale tramite attività unplugged.
Nell'area **comunicazione e collaborazione**, si sviluppa la capacità di interagire e lavorare insieme utilizzando piattaforme digitali, rispettando regole di netiquette e iniziando a gestire responsabilmente la propria identità digitale.
La **creazione di contenuti** comprende l'apprendimento delle tecniche di base per integrare testo, immagini, audio e video, con attenzione ai diritti d'autore e alle licenze open source.
La **sicurezza** riguarda la protezione di dati, dispositivi e privacy, l'adozione di comportamenti corretti nell'uso della tecnologia e la consapevolezza dell'impatto ambientale.
Infine, nel **problem solving**, le/gli alunne/i apprendono a riconoscere e risolvere problemi tecnici, a identificare bisogni tecnologici e a usare la tecnologia in modo creativo

Scuola secondaria di primo grado

Nel triennio si consolida la capacità di navigare, selezionare e valutare criticamente dati e contenuti digitali, anche in contesti complessi, distinguendo disinformazione e manipolazione.
L'interazione digitale diventa più consapevole e matura, con una gestione avanzata dell'identità digitale e rispetto delle regole etiche e legali.
La produzione di contenuti si arricchisce di strumenti e metodi per realizzare elaborati multimediali accessibili, integrando diversi media e rispettando le normative su copyright e licenze.
L'area sicurezza approfondisce le competenze nella tutela della privacy, nella prevenzione delle minacce digitali e nella promozione del benessere digitale, inclusa la sostenibilità ambientale.
Il problem solving prevede l'uso critico e creativo delle tecnologie emergenti, inclusi strumenti di intelligenza artificiale, con un approccio etico e responsabile.

Percorsi per lo sviluppo delle competenze digitali nel nostro Istituto

Il percorso di innovazione digitale, intrapreso dal nostro Istituto già da diversi anni, porta benefici concreti: per le/gli alunne/i, favorisce un apprendimento più interattivo, personalizzato ed efficace, grazie a tecnologie educative che stimolano competenze trasversali come il pensiero critico, la capacità di distinguere informazioni affidabili e supporta l'inclusione di studenti con bisogni educativi speciali, migliorando la partecipazione e il successo scolastico; per le/gli insegnanti, la digitalizzazione offre nuove metodologie didattiche e strumenti per rendere più coinvolgente la lezione, facilitando la gestione e la comunicazione con alunne/i e famiglie. Anche l'organizzazione scolastica diventa più efficiente, con processi amministrativi digitalizzati e un ambiente didattico più collaborativo.
Il personale scolastico segue corsi di formazione su temi specifici per garantire competenze aggiornate e trasversali su temi quali uso del registro elettronico, creazione di contenuti didattici digitali, sicurezza informatica, privacy.

L'Istituto ha potenziato gli spazi e gli ambienti attraverso:
- La realizzazione e aggiornamento degli spazi con cablaggio adeguato;
- La dotazione di dispositivi digitali in tutte le classi e laboratori per supportare la didattica innovativa e laboratoriale (es. tablet, notebook, Chromebook con carrelli di ricarica, che consentono di potenziare la metodologia didattica attiva e il 'project work');

- La realizzazione di classi 4.0: aule tradizionali riconfigurate in ambienti di apprendimento flessibili (laboratori mobili, aule tematiche) dotati di arredi modulari, monitor interattivi e postazioni per il lavoro di gruppo e individuale.

Azioni realizzate

- Utilizzo piattaforme digitali quali il registro elettronico Argo per documenti amministrativi e, soprattutto, la piattaforma Google Workspace for Education per la creazione, condivisione e archiviazione di materiali didattici e comunicazione interna;
- Attività laboratoriali nelle aule di informatica;
- Attività laboratoriali nelle classi con utilizzo di carrelli e notebook/Chromebook;
- Utilizzo piattaforma GW (applicativi quali Gmail, Drive, Classroom, Meet; applicativi integrati nella piattaforma come Canva) per comunicare, creare, condividere compiti e approfondimenti;
- Attività di programmazione e pensiero computazionale (es. Scratch);
- Integrazione di strumenti di valutazione digitale (es. Kahoot / Quizziz) per la creazione di quiz interattivi, sondaggi e compiti digitali anche in modalità ludica per stimolare la partecipazione attiva alle proposte didattiche; che consentono, inoltre, un feedback immediato agli studenti e un monitoraggio rapido dei progressi per i docenti;
- Progetti di media education e Cittadinanza Digitale: percorsi progettuali per sensibilizzare gli studenti all'uso critico e consapevole di internet, alla lotta contro il cyberbullismo (Lex Bulli, Generazioni connesse) e alla gestione della propria identità digitale (Giornata di attività e riflessione Safe Internet Day);
- Utilizzo di strumenti e software per la didattica inclusiva, dispositivi per alunne/i con bisogni educativi speciali, che favoriscono anche l'equità nell'accesso alle tecnologie, grazie alla disponibilità di audiolibri, sintesi vocale, caratteri modificabili, uso e creazione di materiali didattici digitali che rispettano gli standard di accessibilità (testi alternativi per le immagini, sottotitoli nei video, formati leggibili da screen reader);
- Creazione di un account MLOL (MediaLibraryOnLine) per le/gli alunne/i delle classi, che consente l'accesso a un vasto catalogo di e-book, audiolibri, riviste e periodici, risorse di streaming e banche dati, superando i limiti fisici della biblioteca scolastica. Tramite il proprio account MLOL, invece, le/ i docenti accedono a materiali aggiornati per la progettazione didattica, l'approfondimento in classe (video, banche dati, musica) e l'autoformazione;
- Corsi extrascolastici finanziati con fondi Coesione Sociale e PNRR per lo sviluppo delle competenze STEAM;
- Nell'ambito amministrativo, della comunicazione e del coordinamento, l'Istituto compie passi significativi verso una gestione dematerializzata della scuola, un processo attraverso cui sta progressivamente abbandonando la gestione cartacea in favore di procedure digitali per le comunicazioni interne, le circolari, le convocazioni agli organi collegiali;
- Attraverso l'utilizzo della piattaforma COSMI ICF e COSMI PDP, si gestiscono in maniera digitale, con firma tramite SPID, i Piani Educativi Individualizzati e i Piani Didattici Personalizzati;
- Il sito Web dell'Istituto è stato potenziato, reso più accessibile, chiaro, navigabile, conforme alle normative sull'accessibilità (WCAG 2.1).

Diverse fonti di finanziamento hanno contribuito a sostenere la progettualità e la formazione digitali:

Fondi Europei

- Fondi Strutturali Europei, soprattutto il Programma Operativo Nazionale (PON) "Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" (2014-2020 e successivi) che ha contribuito significativamente alla realizzazione di laboratori didattici digitali, infrastrutture e progetti per le competenze digitali;
- Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), con misure specifiche che finanziano investimenti per l'innovazione digitale nelle scuole.

Fondi Nazionali

- Risorse stanziate dalla legge sulla "Buona Scuola" e dal Ministero dell'Istruzione per accompagnare la digitalizzazione in ambito educativo, compresa la formazione dei docenti e la dotazione di strumenti digitali;
- Decreti ministeriali come il DM 65 e 66/2023, mirati all'integrazione delle competenze STEM e digitali, supportati da budget dedicati per la formazione e l'innovazione didattica;
- Coesione Sociale: Agenda Nord e Piani Estate 2023, 2024 e 2025.