

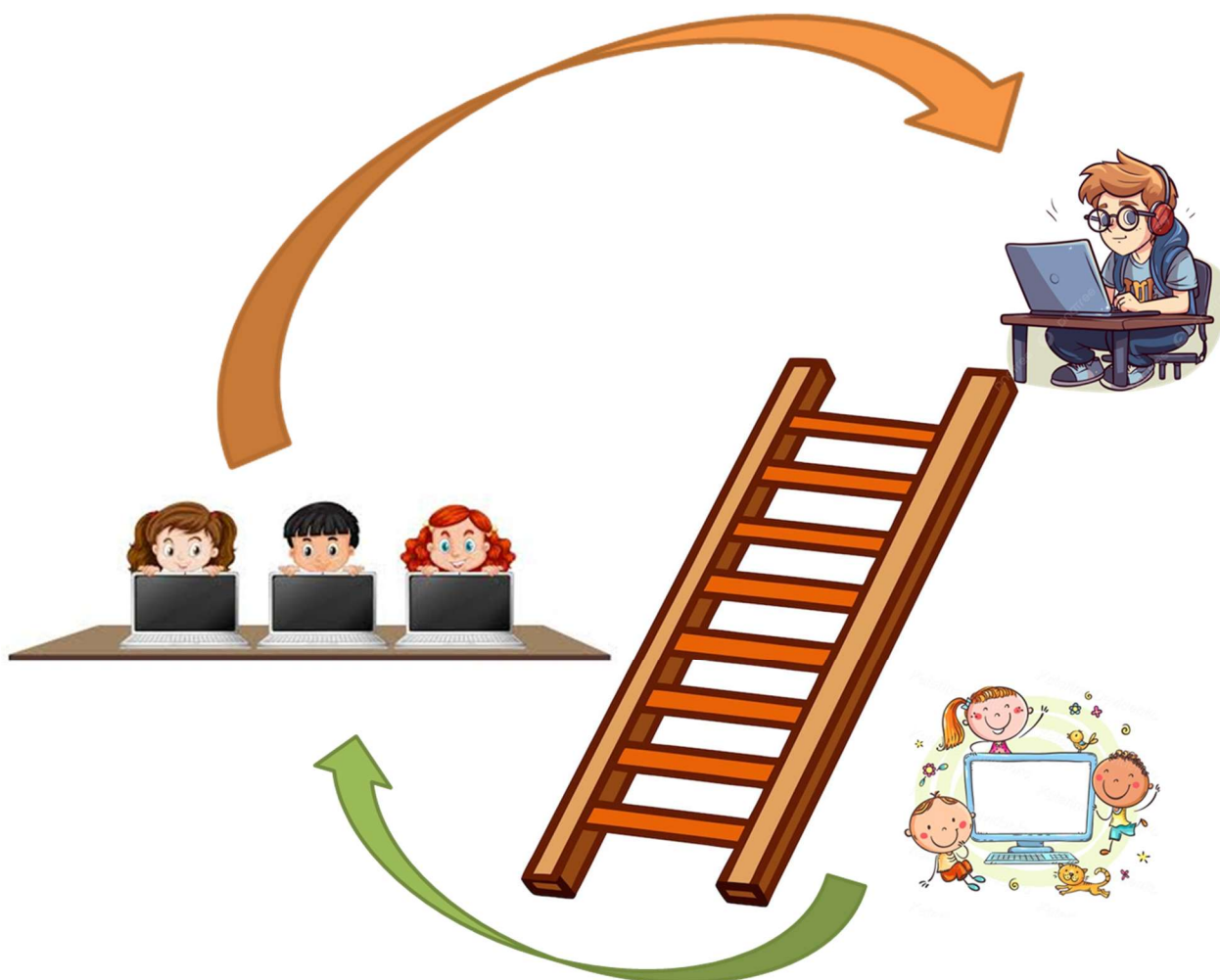
ISTITUTO COMPRENSIVO COAZZE

Via San Sebastiano n. 3 - 10094 GIAVENO TO - Tel. 011.9376083
CODICE UNIVOCO: UFCOQ5
Codice ministeriale: TOIC86800N - Codice Fiscale: 86045820015
e-mail istituzionale (PEO): TOIC86800N@istruzione.it
e-mail certificata (PEC): TOIC86800N@pec.istruzione.it
sito internet: www.iccoazze.edu.it



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Il presente Curricolo Digitale verticale è stato elaborato dall'Istituto Comprensivo "Coazze" secondo una logica di continuità e progressione, con l'obiettivo di accompagnare gli alunni dei tre ordini di scuola nello sviluppo della competenza digitale. Tale competenza viene promossa come traguardo formativo di ogni livello scolastico e viene coltivata in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità, coinvolgendo in modo integrato tutte le discipline.



INDICE

1. RIFERIMENTI NORMATIVI E QUADRO DI RIFERIMENTO	2
2. LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE (DIGCOMP)	3
3. CURRICOLO PER ORDINE DI SCUOLA	4
SCUOLA DELL'INFANZIA	4
• Obiettivi per Classe (Competenze in tutte e 5 le Aree DigComp)	4
• Traguardi al Termine della Scuola dell'Infanzia	4
SCUOLA PRIMARIA	6
• Obiettivi per Classe (Competenze in tutte e 5 le Aree DigComp)	6
• Indicatori per valutare la Competenza Digitale (al termine della Scuola Primaria)	7
• Traguardi al Termine della Scuola Primaria	7
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	8
• Aree di Competenze Digitali per Classe	8
• Indicatori per valutare la Competenza Digitale (Scuola Secondaria di I Grado)	8
• Traguardi al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado	10
4. ATTIVITÀ PREVISTE NELL'OFFERTA FORMATIVA PNSD	11
5. LINEE GUIDA DEL MIM PER L'INTRODUZIONE DELL'IA NELLA SCUOLA	11

1. RIFERIMENTI NORMATIVI E QUADRO DI RIFERIMENTO

Di seguito sono elencati i principali riferimenti normativi e i quadri europei che definiscono la competenza digitale:

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE):**
Definisce la competenza digitale come "saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione". Implica abilità di base nelle TIC...". (Fonte: pag. 14 *Annali della Pubblica Istruzione*)
- **PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):**
Lo studente "ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni... e per interagire con soggetti diversi nel mondo." (Fonte: pag. 16 *Annali della Pubblica Istruzione*)
- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO):**
Quadro di riferimento europeo (realizzato dalla Commissione Europea nel 2013, versioni 2.0 nel 2016 e 2.1 nel 2017) che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini dovrebbero possedere.
- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relative alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE:**
La competenza digitale è inserita tra le **competenze di base**, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.
Definizione: "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza..., la risoluzione di problemi e il pensiero critico." (Fonte: pag. C189/9 – C189/10 *Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea* 4 giugno 2018)
- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE:**
Scuola Primaria: D.M. 7 ottobre 2017 n. 742 (allegato A)
Primo Ciclo di Istruzione: D.M. 7 ottobre 2017 n. 742 (allegato B)
- **LEGGE 92/2019**
Ha introdotto l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, che include la cittadinanza digitale, a partire dall'anno scolastico 2020/21.

2. LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE (DIGCOMP)

Il curriculum si articola secondo le cinque aree fondamentali definite dal quadro europeo DigComp:

Area di Competenza	Descrittore
Area 1. INFORMAZIONE	L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.
Area 2. COMUNICAZIONE	L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse, si collega e collabora tramite strumenti online.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	L'alunno crea e modifica contenuti (testi, immagini, video), integra e rielabora conoscenze, e applica i diritti di proprietà intellettuale.
Area 4. SICUREZZA	L'alunno acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, e uso sicuro e sostenibile.
Area 5. PROBLEM-SOLVING	L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, e supporta gli altri nello sviluppo delle competenze.

3. CURRICOLO PER ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA

L'obiettivo è lo sviluppo del **pensiero computazionale in contesti ludici** e l'acquisizione della consapevolezza tecnologica con il supporto dell'adulto.

- **Obiettivi per Classe (Competenze in tutte e 5 le Aree DigComp)**

Area di Competenza	Descrittore	Focus e Attività
Area 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Ricerca semplici informazioni e contenuti in ambienti digitali, organizzandoli ed elaborandoli.	Riconoscere i diversi device (PC, tablet, LIM). Accedere a video e immagini (YouTube, Google). Eseguire giochi logici tramite app educativo-didattiche.
Area 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Interagire tramite diverse tecnologie digitali e utilizzare gli strumenti in collaborazione fra pari.	Coding unplugged. Giochi motori e di orientamento spaziale. Interagire in ambienti immersivi. Realizzare contenuti creativi e condividerli.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Creare e modificare contenuti; mettere in atto una sequenza di istruzioni (coding).	Sperimentare i primi concetti di programmazione (Bee-Bot, Blue-Bot). Utilizzare app di supporto al disegno e realizzazione di digital storytelling.
Area 4. SICUREZZA	Riconoscere i rischi per la salute e i pericoli della rete.	Rispettare le regole condivise sull'utilizzo limitato e consapevole delle tecnologie digitali.
Area 5. RISOLVERE PROBLEMI	Individuare semplici problemi tecnici e relative soluzioni; utilizzare gli strumenti digitali per sviluppare la creatività.	Orientarsi tra gli elementi principali dello strumento tecnologico. Riconoscere e usare le principali funzioni dei software didattici.

- **Traguardi al Termine della Scuola dell'Infanzia**

Al termine della Scuola dell'Infanzia, l'alunno:

Uso e Consapevolezza dei Dispositivi

Riconosce i Device: Sa riconoscere e nominare i principali dispositivi tecnologici presenti a scuola (PC, tablet, LIM, Digital Board).

Utilizzo Guidato: Utilizza i dispositivi e le tecnologie per svolgere semplici attività in un contesto strutturato, sempre con il supporto dell'adulto o dei pari.

Funzionalità Base: Si orienta tra gli elementi principali dello strumento tecnologico e sa riconoscerne alcune funzioni di base (es. accendere, toccare un'icona, accedere a un'app).

Interazione e Comunicazione

Accesso a Contenuti: Comprende che è possibile accedere a contenuti multimediali (video, canzoni, immagini) tramite i dispositivi digitali.

Interazione Sociale: Sa interagire con i dispositivi e con gli altri, sperimentando semplici programmi in condivisione o attività in ambienti immersivi

Pensiero Computazionale e Creatività

Sviluppa il Pensiero Computazionale: Sviluppa i primi concetti di programmazione attraverso il gioco, in particolare tramite attività di Coding unplugged (senza dispositivi) e l'utilizzo di strumenti didattici come Bee-Bot o Blue-Bot.

Sequenza e Azione: Dimostra di saper creare o seguire una sequenza di istruzioni, un ritmo o un codice per progettare percorsi e azioni (es. giochi motori e di orientamento spaziale).

Creazione di Base: Utilizza i dispositivi tecnologici come strumento per la conoscenza e la creazione, realizzando semplici contenuti creativi (disegni, foto, storie brevi) con l'aiuto dell'adulto.

Sicurezza e Responsabilità

Utilizzo Etico: Utilizza i dispositivi tecnologici in modo etico, dimostrando un uso limitato e consapevole e rispettando le regole di utilizzo precedentemente decise e condivise con docenti e famiglie.

Curiosità Attiva: Adotta un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.

SCUOLA PRIMARIA

L'approccio è graduale, partendo dall'uso di base fino all'autonomia e all'utilizzo della **Google Workspace for Education** sviluppando nel quinquennio le cinque aree di competenza digitale (DigComp)

• **Obiettivi per Classe (Competenze in tutte e 5 le Aree DigComp)**

Classe	Area DigComp	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti e Strumenti
Classe Prima	Alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza	Accendere/spegnere il PC. Usare mouse e tastiera. Utilizzare software didattici offline e online. Utilizzare la LIM. Acquisire familiarità con Google Workspace for Education.	Parti del computer. Funzioni base di mouse e tastiera. Paint, Word. Coding (digitale e su carta, <i>pixel-art</i>). Meet e Classroom.
Classe Seconda	Alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza	Aprire/chiusure un'applicazione. Consolidare l'uso di videoscrittura e disegno. Utilizzare software didattici e app offline e online. Continuare la familiarità con Google Workspace.	Uso corretto del PC. Consolidamento di Word e Paint. Coding. Utilizzo di Meet e Classroom per visualizzazione e caricamento attività.
Classe Terza	Alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza	Creare una cartella personale. Salvare un documento con nome. Usare i primi elementi di formattazione (carattere, allineamento). Accedere a Classroom e alle applicazioni Google. Conoscere i rischi fisici. Utilizzare software didattici e app offline e online.	Cartelle e file. Videoscrittura (Word/Documenti Google). Periferiche (USB). Coding (diverse piattaforme). Navigazione web base (siti selezionati).
Classe Quarta	Alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza, creazione di contenuti digitali, problem solving	Usare i principali comandi di videoscrittura. Conoscere il programma Presentazioni (PowerPoint/Google Presentazioni). Eseguire ricerche online guidate. Utilizzare la posta elettronica (ricevere/inviare e-mail con allegati). Utilizzare software didattici e app offline e online.	Presentazioni (funzioni principali). Gestione della stampa. Posta elettronica. Uso di Google Drive per la condivisione. Fonti di pericolo e sicurezza.
Classe Quinta	Alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza, creazione di contenuti digitali, problem solving	Usare programmi di videoscrittura, presentazione. Trasferire dati da periferiche. Semplici pratiche di problem-solving. Utilizzare la rete per ricercare informazioni (dizionari, enciclopedie online), valutandone i contenuti. Essere consapevoli nella condivisione in rete. Utilizzare software didattici e app offline e online.	Ricerca e utilizzo sicuro/legale delle informazioni in rete. Utilizzo Documenti e Presentazioni di Google. Problem-solving (riavvio, backup). Uso di Google Drive e Classroom avanzato.

● **Indicatori per valutare la Competenza Digitale (al termine della Scuola Primaria)**

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie per ricercare informazioni, comunicare e risolvere problemi semplici.

Livello	Area 1 Area 4	Area 3	Area 2 Area 3 Area 4	Piattaforma Google Workspace
AVANZATO	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base. Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi.	Apri la mail per leggere, rispondere e inserire un allegato.	Accede in modo autonomo (crea, salva, ritrova file, carica su Classroom).
INTERMEDIO	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base. Accede alla rete anche con la guida dell'adulto.	Apri, scrive e modifica un semplice testo e lo salva.	Apri la mail per leggere e rispondere.	Accede e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni.
BASE	Sotto la diretta supervisione identifica e conosce le funzioni fondamentali. Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto.	Sotto la diretta supervisione, apri, scrive e modifica un semplice testo.	Con l'aiuto del docente apri la mail per leggere e rispondere.	Accede con la guida e utilizza solo alcune funzioni.
INIZIALE	Sotto la diretta supervisione identifica in modo essenziale le funzioni. Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per semplici informazioni.	Sotto la diretta supervisione, scrive un semplice testo e lo salva.	Con l'aiuto del docente apri la mail per leggere.	Accede con la sola guida dell'adulto.

● **Traguardi al Termine della Scuola Primaria**

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari del computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce e archivia testi, crea presentazioni e utilizza fogli elettronici semplici.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Utilizza le principali app di Google Workspace con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida per reperire, produrre, presentare e condividere informazioni.
- Riconosce i rischi della rete e adotta comportamenti preventivi.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

L'obiettivo è l'uso più autonomo, critico e rielaborativo delle tecnologie, con l'introduzione della programmazione e della consapevolezza sulla propria identità digitale.

- Aree di Competenze Digitali per Classe**

Area di Competenza	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza
INFORMAZIONE	Salva su memoria rimovibile. Accede e fruisce delle risorse digitali dei libri di testo. Conosce i principali formati di file.	Utilizza i dizionari digitali. Sa selezionare video e documentari secondo criteri significativi. Sa convertire file in formati utilizzabili. Conosce i servizi di archiviazione Cloud (Drive, Dropbox).	Sa estrapolare risorse digitali per elaborati personali. Sa selezionare e riutilizzare video/documentari. Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Scriva, formattare, revisiona e archivia testi in modo autonomo. Usa semplici programmi di grafica (Paint, Google Disegni). Crea diapositive semplici. Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.	Conosce procedure per testi, presentazioni e fogli di calcolo. Crea diapositive multimediali. Usa fogli elettronici per tabelle e grafici. Approfondisce il rapporto tra coding e algoritmi.	Usa in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni e disegno. Crea racconti digitali (storytelling) con immagini, audio, video. Sceglie e sviluppa argomenti interdisciplinari con supporto multimediale.
COMUNICAZIONE	Comunica adeguatamente (netiquette) nella piattaforma d'Istituto. Condivide documenti tramite mail (allegati) e Classroom. Carica immagini da dispositivi.	Condivide documenti tramite mail e drive. Consolidamento delle norme di comunicazione (netiquette).	Consolidamento delle norme di comunicazione (netiquette). Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud.
SICUREZZA	Conosce procedure di utilizzo sicuro e legale (download, diritto d'autore). Conosce i principali motori di ricerca. Usa correttamente il proprio account. Conosce il significato di Cyberbullismo e pericoli base.	Sa proteggere i dati personali e i dispositivi. Conosce il tema della privacy. Conosce l'Identità digitale e la sua salvaguardia. Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti (spam).	Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità. Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat. Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontarli.
PROBLEM-SOLVING	Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti digitali.	Risolve problemi tecnici semplici (es. driver, periferiche). Aggiorna la propria competenza.	Utilizza creativamente le tecnologie. Risolve problemi tecnici, aggiorna la propria competenza e quella altrui.

- Indicatori per valutare la Competenza Digitale (Scuola Secondaria di I Grado)**

L'alunno utilizza le tecnologie digitali in modo autonomo, critico e responsabile per ricercare, comunicare, produrre contenuti complessi e risolvere problemi, dimostrando consapevolezza della propria identità digitale.

Livello	Area 1	Area 2	Area 3	Area 4	Area 5
Avanzato	Ricerca, valuta criticamente e seleziona le fonti in autonomia. Utilizza i servizi Cloud e converte i file in modo efficace.	Seleziona in modo critico gli strumenti digitali più adeguati per comunicare e collaborare. Condivide contenuti digitali creati in modo autonomo e rispettoso delle regole. Gestisce in modo maturo e consapevole la propria identità digitale.	Crea e rielabora contenuti multimediali complessi (storytelling, presentazioni avanzate) integrando dati da diverse fonti. Pianifica un algoritmo e produce codice.	Gestisce attivamente la propria identità digitale e privacy (anche su piattaforme social e chat). Riconosce e affronta proattivamente i fenomeni di Cyberbullismo.	Individua in modo rapido e risolve in autonomia problemi tecnici. Utilizza creativamente le tecnologie, contribuendo allo sviluppo delle competenze altrui.
Intermedio	Ricerca e seleziona informazioni utilizzando i dizionari digitali. Utilizza i servizi Cloud (Drive) e converte i file con supporto minimo.	Comunica e collabora in modo efficace utilizzando diversi strumenti digitali. Condivide informazioni e contenuti rispettando copyright e privacy. Applica in autonomia le regole di netiquette.	Crea presentazioni multimediali (audio/video). Utilizza il foglio elettronico per tabelle e grafici semplici. Approfondisce il rapporto tra coding e algoritmi.	Sa proteggere i dati personali. Riconosce i contenuti fraudolenti (spam) e i pericoli della rete.	Risolve problemi tecnici semplici (es. driver, periferiche) e aggiorna la propria competenza.
Base	Accede alle risorse digitali dei libri di testo e ai siti selezionati. Conosce i principali formati di file.	Utilizza strumenti digitali per comunicare con compagni e docenti in modo funzionale. Sa allegare file, immagini o documenti digitali e condividerli su piattaforme scolastiche. È in grado di partecipare a semplici attività collaborative online. Inizia a gestire responsabilmente la propria identità digitale.	Crea diapositive semplici e utilizza programmi di grafica base. Introduce il rapporto tra pensiero computazionale e coding.	Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale della rete (diritto d'autore). Riconosce il significato di Cyberbullismo e i pericoli di base.	Sa utilizzare correttamente gli strumenti digitali. (Richiede supporto per la risoluzione di guasti o errori.)
Iniziale	Accede alla piattaforma d'Istituto e visualizza i documenti con la guida dell'adulto/docente.	Utilizza strumenti digitali solo con la guida dell'insegnante. È consapevole che esistono regole di comportamento online, ma non le applica in autonomia.	Scrivere e formattare testi base utilizzando un programma di videoscrittura.	Usa correttamente il proprio account (username e password) sotto supervisione.	Utilizza in modo corretto gli strumenti digitali, ma non interviene nella risoluzione di problemi tecnici.

- **Traguardi al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado**

Al termine del primo ciclo di istruzione, l'alunno ha sviluppato una competenza digitale matura e autonoma, che gli consente di:

Informazione e Data Literacy

- **Valutare e Selezionare le Fonti:** Ricercare, selezionare e **valutare criticamente** informazioni in rete, utilizzando strumenti avanzati (motori di ricerca, dizionari digitali) e distinguendo tra fonti attendibili e non.
- **Gestire e Convertire i Dati:** Comprendere i principali formati di file, **convertire i contenuti** digitali per scopi specifici e utilizzare i servizi di archiviazione Cloud (es. Drive) per organizzare e conservare i dati in modo efficiente.
- **Rielaborare Contenuti:** Saper estrapolare dati e risorse da contenuti digitali (es. libri di testo digitali, video) per riutilizzarli in elaborati personali e originali.

Creazione di contenuti e programmazione

- **Produrre contenuti complessi:** Utilizzare in autonomia software di **videoscrittura, presentazione e fogli di calcolo** (inclusa la creazione di tabelle e grafici complessi con fogli elettronici).
- **Sviluppare Storytelling:** Creare narrazioni e contenuti multimediali complessi (es. Scratch) integrando testo, immagini, audio e video.
- **Applicare il pensiero computazionale:** Comprendere il rapporto tra **pensiero computazionale, algoritmi e coding**, e applicare tali principi per risolvere problemi e creare semplici programmi.
- **Rispettare la proprietà intellettuale:** Conoscere e applicare i concetti relativi al **diritto d'autore** e all'utilizzo legale delle risorse digitali.

Comunicazione e Collaborazione

- **Comunicare responsabilmente:** Comunicare in ambienti digitali (mail, piattaforme didattiche) utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) e consapevole del contesto.
- **Collaborare in rete:** Condividere documenti e risorse attraverso servizi cloud (Drive) e collaborare in tempo reale alla creazione di contenuti con i pari e con i docenti.

Sicurezza e Cittadinanza Digitale

- **Proteggere l'Identità Digitale:** Saper proteggere i dati personali, i dispositivi e gestire attivamente la propria Identità Digitale e la privacy (anche in contesti come social network e chat).
- **Riconoscere i rischi:** Riconoscere e comprendere i fenomeni di Cyberbullismo, i contenuti fraudolenti (spam, phishing) e saper affrontare i pericoli della rete.

Problem-Solving

- **Risolvere Problemi Tecnici:** Identificare i bisogni digitali e i problemi tecnici, intervenendo in modo autonomo per trovare soluzioni (es. risolvere problemi di driver, periferiche).
- **Essere Innovativo:** Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo per affrontare sfide, proporre soluzioni innovative e supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze.

4. ATTIVITÀ PREVISTE NELL'OFFERTA FORMATIVA PNSD

Le attività nell'ambito del PNSD tipicamente includono:

- **Formazione del Personale scolastico:**
 - ✓ **Docenti:** Corsi su metodologie didattiche innovative
 - ✓ **Personale ATA e DSGA:** Formazione sull'amministrazione digitale, sicurezza e privacy.
 - ✓ **Animatore e Team digitale:** Formazione specifica per coordinare e diffondere l'innovazione a livello di istituto.
- **Innovazione didattica e curricolare:**
 - ✓ Sviluppo di modelli di apprendimento ibrido che mescolano linguaggi, media, spazi e tempi.
 - ✓ Promozione della creatività, della collaborazione e della dimensione socio-emotiva attraverso il digitale.
 - ✓ Integrazione di contenuti digitali e piattaforme per l'apprendimento.
- **Amministrazione digitale e infrastrutture:**
 - ✓ Miglioramento delle dotazioni tecnologiche (connettività, cablaggio interno, dispositivi).
 - ✓ Realizzazione di ambienti di apprendimento flessibili e ottimizzati per l'era digitale.

5. LINEE GUIDA DEL MIM PER L'INTRODUZIONE DELL'IA NELLA SCUOLA

Il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha pubblicato le "Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche" (allegato al DM n. 166 del 9 agosto 2025) per orientare l'uso dell'IA nella scuola italiana.

Queste linee guida delineano un quadro normativo e metodologico per un'adozione dell'IA che sia responsabile, etica e consapevole, focalizzata sulla centralità della persona (approccio antropocentrico) e sul rispetto dei diritti fondamentali.

Ruolo e Obiettivi dell'IA a Scuola

L'introduzione dell'IA è vista come uno strumento per:

- **Migliorare i processi didattici:** favorire la didattica personalizzata, la creazione di materiali didattici, la valutazione e la realizzazione di percorsi per alunni con Bisogni Educativi Speciali, integrando ma non sostituendo i Piani Educativi Individualizzati o i Piani Didattici Personalizzati.
- **Ottimizzare i processi interni:** semplificare e automatizzare i processi organizzativi e gestionali delle istituzioni scolastiche.
- **Potenziare la formazione:** garantire una preparazione continua e specifica per il personale scolastico sull'uso critico, etico e consapevole dell'IA.
- **Garantire l'inclusione:** promuovere interventi mirati che favoriscano l'integrazione e contrastino la dispersione.

Le Linee guida sottolineano che l'IA deve integrare e supportare l'azione didattica, senza mai sostituire la relazione educativa umana tra docente e studente.