

Il digitale è obbligatorio per i docenti? *Niente di nuovo sotto il sole...*¹

¹ Il titolo, come anche l'idea di fondo del presente saggio, è stato tratto da Giusti, M. Gui, M. Micheli, A. Parma, *Gli effetti degli investimenti in tecnologie digitali nelle scuole del Mezzogiorno*, Collana Materiali Uval, Numero 33 - Anno 2015.

Abstract

Con la L. 20 dicembre 2019, n. 159 è stata introdotta nei percorsi di formazione dei docenti di ogni ordine e grado l'obbligatorietà della maturazione di competenze di didattica digitale ed informatica (coding). Se, da un lato, tale normativa sembra colmare un vuoto legislativo (legittimando anni di progetti, finanziamenti e battage formativo in ordine alla dimensione informatico/digitale), dall'altro non viene rimossa una certa ambiguità di fondo: da anni lo sviluppo di tali competenze sarebbe del tutto obbligatorio per i docenti, ma tale obbligatorietà rimane solamente sulla carta sulla quale vengono scritte fior di leggi e di circolari. Parafrasando infatti il Manzoni, il MIUR ha fatto propria la nota espressione "Adelante Pedro, con juicio" del governatore di Milano, descritto nei Promessi Sposi: da un lato si vuole restare al passo dei tempi (e degli altri sistemi scolastici europei), dall'altro ci si rende conto che le richieste fatte al personale della scuola (continue e piuttosto diversificate in questi ultimi tempi) non possono trovare un corrispondente riconoscimento a livello di profilo professionale e stipendiale. Il rischio è ovviamente quello di attivare richieste iniziali aggiuntive che, una volta raggiunto l'agognato posto "di ruolo", potrebbero non avere seguito, vanificando di fatto tutto il processo.

Premessa

Senza fare troppo scalpore (anzi, quasi in punta di piedi), la L. 20 dicembre 2019, n. 159 (in G.U. 28/12/2019, n. 303 - *Conversione in legge, con modificazioni, del decreto-legge 29 ottobre 2019, n. 126, recante misure di straordinaria necessità ed urgenza in materia di reclutamento del personale scolastico e degli enti di ricerca e di abilitazione dei docenti*) ha introdotto in materia di metodologie e tecnologie didattiche, la necessità di inserire competenze di didattica digitale e informatica (coding) nella formazione dei docenti².

La scuola italiana di questi ultimi anni si è caratterizzata *anche* per un massiccio e pervasivo processo di introduzione di tecnologie digitali, oltre che da un *battage* mediatico e formativo a supporto di questo processo: è sufficiente a questo riguardo pensare alla massiccia produzione bibliografica/giornalistica relativa e a tutti i corsi di aggiornamento istituiti *ad hoc*. Quello che tuttavia spesso sfugge sono le motivazioni che dovrebbero guidare i docenti nell'utilizzo delle tecnologie digitali, motivazioni che nella maggior parte dei casi vengono relegate nella sfera delle ragioni di

² Art. 1-ter (Disposizioni in materia di didattica digitale e programmazione informatica). - 1. Nell'ambito delle metodologie e tecnologie didattiche di cui all'articolo 5, commi 1, lettera b), e 2, lettera b), del decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 59, nonché nei corsi di laurea in scienze della formazione primaria, ovvero nell'ambito del periodo di formazione e di prova del personale docente, sono acquisite le competenze relative alle metodologie e tecnologie della didattica digitale e della programmazione informatica (coding).

2. Con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca sono individuati i settori scientifico-disciplinari all'interno dei quali sono acquisiti i crediti formativi universitari e accademici relativi alle competenze di cui al comma 1, nonché i relativi obiettivi formativi.

3. Le amministrazioni interessate provvedono all'attuazione del presente articolo nell'ambito delle risorse umane, strumentali e finanziarie disponibili a legislazione vigente e, comunque, senza nuovi o maggiori oneri per la finanza pubblica.

carattere personale (opinioni, motivazione, interessi specifici...). Ipotizziamo di effettuare un esperimento mentale di questo tipo:

- il docente *x* ha a sua disposizione sia le attrezzature che gli ambienti idonei per introdurre nelle proprie attività didattiche il digitale. Per quali motivi lo dovrebbe fare?
- la docente *y*, al contrario, non ha a disposizione strumenti ed ambienti digitali adatti nella propria scuola (oppure, se presenti, non risultano adeguati). In base a quali motivazioni sarebbe autorizzata a richiederli *ex-novo* oppure presentare una specifica richiesta per un loro adeguamento?

Il punto di partenza: l'autonomia scolastica

Gli insegnanti, di ogni ordine e grado, si trovano a svolgere la propria professione all'interno di un preciso perimetro normativo: da un lato, per quanto riguarda il metodo di insegnamento e gli strumenti utilizzati per svolgere tali attività, il DL 297/1994 (*Testo Unico delle disposizioni legislative vigenti in materia di istruzione, relative alle scuole di ogni ordine e grado*) all'art. 1 comma 1 (riprendendo il dettato costituzionale - art. 3, comma 1 *L'arte e la scienza sono libere e libero ne è l'insegnamento*) garantisce pienamente la libertà di insegnamento *intesa come autonomia didattica e come libera espressione culturale del docente*.

Dall'altro, lo stesso CCNL dei lavoratori della scuola³, all'art. 26 (funzione docente), comma 1, recita che *la funzione docente realizza il processo di insegnamento/apprendimento volto a promuovere lo sviluppo umano, culturale, civile e professionale degli alunni, sulla base delle finalità e degli obiettivi previsti dagli ordinamenti scolastici definiti per i vari ordini e gradi dell'istruzione*. Se ne deduce che il docente ha il preciso obbligo di lavorare in modo che tutti gli alunni a lui affidati raggiungano gli obiettivi previsti a livello nazionale ed elencati all'interno dei documenti ufficiali che ne forniscono le coordinate in termini di finalità e di obiettivi validi per tutti gli alunni. Questa indicazione contrattuale si collega in realtà ad una norma precedente che si colloca proprio, *in media res* (dal punto di vista cronologico), all'inizio dell'introduzione delle TIC nella scuola: il riferimento è infatti all'art. 4 comma 1 del DPR 275/99 (Regolamento autonomia istituzioni scolastiche)⁴.

³ L'ultimo Contratto Collettivo Nazionale di Lavoro per il personale dipendente dal comparto *scuola* firmato in data 9 febbraio 2018 recepisce, per la parte giuridica, quanto previsto dal contratto del quadriennio giuridico e biennio economico 2006-2007 firmato il 29 novembre 2007.

⁴ *Le istituzioni scolastiche, nel rispetto della libertà di insegnamento, della libertà di scelta educativa delle famiglie e delle finalità generali del sistema, a norma dell'articolo 8 concretizzano gli obiettivi nazionali in percorsi formativi funzionali alla realizzazione del diritto ad apprendere e alla crescita educativa di tutti gli alunni, riconoscono e valorizzano le diversità, promuovono le potenzialità di ciascuno adottando tutte le iniziative utili al raggiungimento del successo formativo*.

Attualmente gli “obiettivi nazionali”, vere e proprie coordinate di riferimento per i docenti ed indicati per la prima volta nella normativa riguardante l’autonomia scolastica, sono presenti all’interno delle *Indicazioni nazionali* promulgate nel 2012, documento che in realtà rappresenta solamente l’ultimo di una serie la cui promulgazione è iniziata nel 2004.

Analizzeremo questi ed altri dispositivi legislativi, secondo un approccio documentale curvato a livello storico, per individuare la presenza o meno di indicazioni specifiche per l’utilizzo delle TIC nella scuola primaria.

-La **L. 28 marzo 2003, n.53** (*Delega al Governo per la definizione delle norme generali sull’istruzione e dei livelli essenziali delle prestazioni in materia di istruzione e formazione professionale*) già prevedeva all’art.1 comma 3 (punto c) interventi *a sostegno dello sviluppo delle tecnologie multimediali e dell’alfabetizzazione nelle tecnologie informatiche, nel pieno rispetto del principio di pluralismo delle soluzioni informatiche offerte dall’informazione tecnologica, al fine di incoraggiare e sviluppare le doti creative e collaborative degli studenti.* L’art.2 comma 1 della stessa legge, al punto f, sembrerebbe in realtà relegare l’informatica ad un solo ordine di scuola, affermando che *la scuola secondaria di primo grado, attraverso le discipline di studio, è finalizzata alla crescita delle capacità autonome di studio ed al rafforzamento delle attitudini alla interazione sociale; organizza ed accresce, anche attraverso l’alfabetizzazione e l’approfondimento nelle tecnologie informatiche, le conoscenze e le abilità.*

- Nel successivo **Decreto Legislativo 19 febbraio 2004, n. 59** (*Definizione delle norme generali relative alla scuola dell’infanzia e al primo ciclo dell’istruzione, a norma dell’articolo 1 della legge 28 marzo 2003, n. 53*) si trovano alcune indicazioni specifiche negli allegati contenenti le *Indicazioni Nazionali per i Piani Personalizzati delle Attività Educative nelle Scuole dell’Infanzia.* Infatti, negli obiettivi specifici di apprendimento (*Fruizione e produzione di messaggi*) si fa direttamente riferimento a *sperimentare diverse forme di espressione artistica del mondo interno ed esterno attraverso l’uso di un’ampia varietà di strumenti e materiali, anche multimediali (audiovisivi, tv, cd-rom, computer), per produzioni singole e collettive.* Il digitale rappresenta quindi una realtà, a partire dagli alunni nella fascia d’età 3-6 anni.

Negli Allegati sempre all’interno di questo decreto legislativo (allegati che contengono, di fatto, le *Indicazioni nazionali per i piani di studio personalizzati*) è presente una precisa indicazione, posta come incipit di ognuno di essi, nella quale si sottolinea come tali *Indicazioni esplicitano i livelli essenziali di prestazione a cui tutte le Scuole (dell’infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di primo grado) del Sistema Nazionale di Istruzione sono tenute per garantire il diritto personale,*

sociale e civile all'istruzione e alla formazione di qualità. Anche nella scuola primaria, per ogni classe, è prevista la disciplina di *Tecnologia e informatica*, con indicazioni dettagliate circa conoscenze e abilità da considerare per costruire i piani di studio personalizzati per ogni alunno⁵, che, ovviamente, rispecchiano la situazione e le disponibilità tecniche del periodo nel quale tali Indicazioni son state redatte.

Ma è soprattutto nell'allegato *d*, ovvero il *Profilo educativo, culturale e professionale dello studente alla fine del Primo Ciclo di istruzione (6-14 anni)* che si legge:

Strumenti culturali: (...) adoperare, per esprimersi e comunicare con gli altri, anche codici diversi dalla parola, come la fotografia, il cinema, Internet, il teatro, ecc (...) usare strumenti informatici per risolvere problemi attraverso documentazioni, grafici e tabelle comparative, riproduzione e riutilizzo di immagini, scrittura e archiviazione di dati, selezione di siti Internet e uso mirato di motori di ricerca. (...)

Gli strumenti informatici (strumenti “digitali” di quel periodo) rappresentavano secondo il legislatore dell'epoca degli strumenti che lo studente dovesse padroneggiare e, anche se sotteso, il processo di apprendimento relativo doveva svolgersi ovviamente a scuola, non durante altre attività extrascolastiche: se è pur vero che molti alunni possono apprendere le tecnologie digitali nell'extra-scuola, questo fatto non deve rappresentare un alibi per astenersi dall'intervenire dal punto di vista didattico.

Le successive *Indicazioni nazionali per il curricolo*, promulgate nel 2007 dal ministro Fioroni, ricordavano come la diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione, insieme a grandi opportunità, introducesse il rischio di nuovi analfabetismi, penalizzando le possibilità di espressione di chi non aveva ancora accesso a tali tecnologie e creando, in questo modo, nuove categorie disagiate dal punto di vista culturale. Il documento segnalava come, a scuola, le relazioni con gli strumenti informatici fossero assai diseguali fra gli studenti come fra gli insegnanti⁶. La scuola, secondo questa nuova edizione delle Indicazioni nazionali, doveva invece saper promuovere i saperi propri di un nuovo umanesimo: la capacità di cogliere gli aspetti essenziali dei problemi; la capacità di comprendere le implicazioni, per la condizione umana, degli inediti sviluppi delle scienze e delle tecnologie; la capacità di valutare i limiti e le possibilità delle conoscenze; la capacità di vivere e di agire in un mondo in continuo cambiamento⁷.

⁵ **Classe prima:** utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici, Accedere ad alcuni siti Internet (ad esempio quello della scuola). **Classe seconda/terza:** Accedere ad Internet per cercare informazioni (per esempio, siti meteo e siti per ragazzi). Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura e un correttore ortografico e grammaticale. Disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini adoperando semplici programmi di grafica. Inserire nei testi le immagini realizzate. **Classe quarta/quinta:** Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura. Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento del calcolo e della geometria elementare. Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito web della scuola. Consultare opere multimediali.

⁶ MIUR, *Indicazioni per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo dell'istruzione*, 2007, p. 16.

⁷ Ivi, p. 21.

Nel merito della progettazione delle attività didattiche e dei contenuti, sin dalla scuola dell'infanzia si sottolineava come i bambini fossero portati *a esprimere con immaginazione e creatività le loro emozioni e i loro pensieri: l'arte orienta questa propensione, educa al sentire estetico e al piacere del bello. Lo sforzo di esplorare i materiali, di interpretare e creare sono atteggiamenti che si manifestano nelle prime esperienze artistiche e che possono estendersi e appassionare ad altri apprendimenti. I bambini possono esprimersi in linguaggi differenti: con la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione e la trasformazione dei materiali più diversi, le esperienze grafico- pittoriche, i mass-media, ecc (...)* La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità, favorendo un contatto attivo con i media e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative⁸. Gli stessi Traguardi per lo sviluppo della competenza segnalavano, all'interno della sezione-campo di esperienza *Linguaggi, creatività, espressione - Gestualità, arte, musica, multimedialità (...)* *Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse*⁹; per quanto riguarda i traguardi per lo sviluppo della competenza relativi al campo di esperienza *I discorsi e le parole - Comunicazione, lingua, cultura)* si legge *formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie*¹⁰.

Per quanto riguarda la scuola primaria, le *Indicazioni* targate Fioroni fornivano alcune coordinate ben precise e, questo, all'interno di diverse discipline:

- **Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria (Italiano- ascoltare e parlare** - *Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...)*¹¹;
- **Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria (Arte e immagine – Produrre)** - *Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi*¹²; traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (**Arte e immagine**) - *Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)*¹³;
- **Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria (Matematica -Spazio e figure)** - *Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria)*¹⁴.

⁸ Ivi, pp. 34-35.

⁹ Ivi, p. 35.

¹⁰ Ivi, p. 37.

¹¹ Ivi, p. 53.

¹² Ivi, p. 70.

¹³ Ivi, p. 69.

¹⁴ Ivi, p. 96.

- **Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria (Tecnologia)**¹⁵ - Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro¹⁶; **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (Tecnologia)** - È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri¹⁷.

Anche le attuali *Indicazioni per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, emanate nel 2012 dal ministro Profumo, presentano delle coordinate specifiche relativamente alla dimensione digitale, a partire dalla parte introduttiva del documento¹⁸, all'interno della quale si riconosce come *il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006) che sono: 1) comunicazione nella madrelingua; 2) comunicazione nelle lingue straniere; 3) competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; 4) competenza digitale*¹⁹; 5) *imparare a imparare; 6) competenze sociali e civiche; 7) spirito di iniziativa e imprenditorialità; 8) consapevolezza ed espressione culturale*²⁰. Esiste quindi, una competenza specifica che gli studenti devono maturare, in ordine al digitale: per la prima volta viene utilizzata, a livello ufficiale, questa espressione, che sostituisce, *ipso facto*, l'utilizzo di *(nuove) tecnologie/tecnologie dell'informazione e della comunicazione*.

Come conseguenza logica, il profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione prevede un alunno/a in uscita che *ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo*²¹. Non è previsto uno specifico insegnamento direttamente connesso al digitale in quanto tale (come, in precedenza, era accaduto per l'informatica) dal momento che si prevede l'utilizzo delle TIC all'interno delle pratiche didattiche delle diverse discipline, come di seguito è possibile rilevare, sino a partire dalla **scuola dell'infanzia**:

¹⁵ Interessante notare come scompaia, dalla dizione della disciplina (rispetto alle precedenti *Indicazioni*), il termine Informatica, portando quindi ad una generalizzazione delle tecnologie.

¹⁶ MIUR, *Indicazioni per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo dell'istruzione*, 2007, p. 109

¹⁷ Ivi, p. 110

¹⁸ Ivi, *Finalità generali – Scuola, Costituzione, Europa*

¹⁹ *La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.*

²⁰ MIUR, *Indicazioni per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, 2012, p. 13

²¹ Ivi, p. 13.

- **Campo di esperienza Immagini, suoni e colori:** Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative²².
- **Campo di esperienza I discorsi e le parole** (traguardi per lo sviluppo della competenza): Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media²³.

Le Indicazioni nazionali del 2012, anche per **la scuola primaria**, contemplano la dimensione digitale come significativa in ordine all'apprendimento, per cui risulta necessario *valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti. Nel processo di apprendimento l'alunno porta una grande ricchezza di esperienze e conoscenze acquisite fuori dalla scuola e attraverso i diversi media oggi disponibili a tutti, mette in gioco aspettative ed emozioni, si presenta con una dotazione di informazioni, abilità, modalità di apprendere che l'azione didattica dovrà opportunamente richiamare, esplorare, problematizzare. In questo modo l'allievo riesce a dare senso a quello che va imparando*²⁴. Dal punto di vista disciplinare, l'attenzione alla dimensione del digitale è trasversale a tutte quante le discipline previste, aspetto che in molti casi contrasta con la realtà della didattica quotidiana, dal momento che in molti casi i docenti si ritrovano ancora a discutere circa a chi debba portare la classe in aula computer.

- **ITALIANO (lettura):** la consuetudine con i libri pone le basi per una pratica di lettura come attività autonoma e personale che duri per tutta la vita. Per questo occorre assicurare le condizioni (biblioteche scolastiche, accesso ai libri, itinerari di ricerca, uso costante sia dei libri che dei nuovi media, ecc.) da cui sorgono bisogni e gusto di esplorazione dei testi scritti²⁵.
- **ITALIANO (scrittura):** (...) attraverso la produzione di testi fantastici (sia in prosa sia in versi), l'allievo sperimenta fin dai primi anni le potenzialità espressive della lingua italiana e apprende come sia possibile intrecciare la lingua scritta con altri linguaggi, anche attraverso la produzione di testi multimediali²⁶.
- **ITALIANO (Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo):** per l'apprendimento di un lessico sempre più preciso e specifico è fondamentale che gli allievi imparino, fin dalla scuola primaria, a consultare dizionari e repertori tradizionali e online²⁷.
- **ITALIANO (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta):** rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali²⁸.
- **STORIA (Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria):** usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali²⁹.

²² Ivi, p. 27.

²³ Ivi, p. 27.

²⁴ Ivi, p. 34.

²⁵ Ivi, p. 37.

²⁶ Ivi, p. 38.

²⁷ Ivi, p. 38.

²⁸ Ivi, p. 42.

²⁹ Ivi, p. 53.

- **STORIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria- produzione scritta e orale):** rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali³⁰.
- **STORIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria- produzione scritta e orale):** ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, **anche** usando risorse digitali³¹.
- **GEOGRAFIA (Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria):** (l'alunno) Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)³².
- **GEOGRAFIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria – Orientamento):** estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.)³³.
- **GEOGRAFIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria – Linguaggio della geo-graficità):** analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici³⁴.
- **MATEMATICA:** l'uso consapevole e motivato di calcolatrici e del computer deve essere incoraggiato opportunamente fin dai primi anni della scuola primaria, ad esempio per verificare la correttezza di calcoli mentali e scritti e per esplorare il mondo dei numeri e delle forme³⁵.
- **MATEMATICA (GEOMETRIA - Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria - Spazio e figure):** riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria)³⁶.
- **SCIENZE (Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria):** trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano³⁷.
- **MUSICA (Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria):** Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica³⁸.
- **MUSICA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria):** utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)³⁹.
- **ARTE E IMMAGINE:** il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica⁴⁰.
- **ARTE E IMMAGINE** Il percorso permette agli alunni di esprimersi e comunicare sperimentando attivamente le tecniche e i codici propri del linguaggio visivo e audiovisivo; di leggere e interpretare in modo critico e attivo i linguaggi delle immagini e quelli multimediali; di comprendere le opere d'arte; di conoscere e apprezzare i beni culturali e il

³⁰ Ivi, p. 54.

³¹ Ivi, p. 54.

³² Ivi, p. 57.

³³ Ivi, p. 57.

³⁴ Ivi, p. 57.

³⁵ Ivi, p. 60.

³⁶ Ivi, p. 62.

³⁷ Ivi, p. 67.

³⁸ Ivi, p. 71.

³⁹ Ivi, p. 72.

⁴⁰ Ivi, p. 73.

patrimonio artistico (...) Per far sì che la disciplina contribuisca allo sviluppo di tutti gli aspetti della personalità dell'alunno è necessario che il suo apprendimento sia realizzato attraverso l'integrazione dei suoi nuclei costitutivi: sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva); linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.); storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca); espressivo/comunicativa (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie); patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio)⁴¹.

- **ARTE E IMMAGINE (Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria):** l'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)⁴².
- **ARTE E IMMAGINE (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria - Esprimersi e comunicare):** sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali⁴³.
- **TECNOLOGIA:** I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, al le conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline. Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile⁴⁴.
- **TECNOLOGIA (Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria):** Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali⁴⁵.
- **TECNOLOGIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria - Vedere e osservare):** riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica⁴⁶.
- **TECNOLOGIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria – Prevedere e immaginare):** organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni⁴⁷.
- **TECNOLOGIA (Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria – Intervenire e trasformare):** cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità⁴⁸.

Le *Indicazioni* vigenti segnalano quindi la necessità di una competenza digitale che gli alunni devono maturare e che, ovviamente, i docenti devono padroneggiare per poter supportare, competenza che deve essere maturata attraverso obiettivi e contenuti di apprendimento che

⁴¹ Ivi, p. 73.

⁴² Ivi, p. 74.

⁴³ Ivi, p. 74.

⁴⁴ Ivi, p. 79.

⁴⁵ Ivi, p. 80.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ *Ibidem*.

⁴⁸ *Ibidem*.

coinvolgono tutte le discipline (e, quindi, tutti gli insegnanti). Gli affondi su tematiche ed argomenti specifici sono ovviamente piuttosto *light* e riferibili alle disponibilità tecnologiche del periodo che, a distanza di sei anni dalla promulgazione del documento, si sono decisamente evolute.

Se le *Indicazioni nazionali* possono essere considerate, per quanto riguarda il digitale nella scuola, la dimensione dei contenuti, non ci si deve dimenticare che a partire dalla **C.M. n.3 del 13 febbraio 2015** si inizia a parlare di una messa a regime della certificazione delle competenze nella scuola del primo ciclo: tale circolare ha infatti come oggetto l'adozione sperimentale dei nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione. Già nel primo modello, fornito alle scuole (primarie e secondarie di primo grado) per la sperimentazione, tra i profili delle competenze da certificare (che fa riferimento alle competenze chiave europee, vi sono le competenze digitali, profilate secondo la seguente descrizione: *usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi*⁴⁹. Successivamente, in base agli esiti di un monitoraggio della sperimentazione, tale modello è stato modificato e presentato con **nota MIUR. AOODGOSV. REGISTRO UFFICIALE (U). 0002000. 23-02-2017** (*Adozione del modello sperimentale di certificazione delle competenze nel primo ciclo - CM n. 3/2015. Prosecuzione della sperimentazione, con modifiche e semplificazioni nell'anno scolastico 2016/17*). Per quanto riguarda le competenze digitali da certificare, sempre in riferimento alla corrispondente competenza chiave europea, la descrizione rimane immutata. Infine, con il **Decreto MIUR 03.10.2017**, prot. n. 742 (*Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione*), al termine della scuola primaria il descrittore delle competenze digitali diviene *usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici*.

Risulta quindi evidente come, al di là delle opinioni personali dei singoli docenti e delle sollecitazioni provenienti dal contesto socioculturale (secondo una certa retorica ben diffusa dei *digital natives*), da tempo i docenti italiani sarebbero tenuti a utilizzare le tecnologie digitali nelle proprie attività di insegnamento, oltre ad insegnarne l'utilizzo. Ci si chiede ovviamente come sia possibile insegnare o supportare la maturazione di competenze specifiche se non si conosce né si padroneggia l'oggetto del contendere (il digitale). Come già più volte sottolineato, la competenza digitale (declinata al plurale nei modelli di certificazione) è una delle otto competenze chiave europee, recepite ufficialmente dalla scuola italiana per quanto riguarda le proprie finalità formative.

⁴⁹ Scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria, allegata alla CM n. 3 del 13 febbraio 2015.

Ovviamente (altro lato della medaglia) gli stessi docenti dovrebbero effettivamente disporre (aspetto che è tutto da verificare) di tali tecnologie all'interno dei propri istituti scolastici.

Per concludere: tra obbligatorietà e libertà di insegnamento

Il digitale nella scuola non rappresenta quindi una pia esortazione ai docenti maggiormente volenterosi e disponibili, ma una specifica richiesta normata dalla legge e strettamente connessa al diritto allo studio di ogni alunno/a già da tempo stabilita.

Le richieste formative sino ad ora evidenziate si intrecciano con una situazione italiana (sempre relativamente alla dimensione tecnologico-digitale) decisamente piuttosto complicata. Da un lato vi sono monitoraggi e studi specifici che mostrano l'arretratezza della nostra penisola a riguardo, come l'**Indice Desi 2018** (*Digital Economy and Society Index*) pubblicato dalla Commissione Europea⁵⁰, che riporta come l'Italia sia agli ultimi posti per quanto riguarda lo sviluppo digitale (fanno peggio soltanto Grecia, Bulgaria e Romania). Da notare come tale *Indice* non consideri solamente le scelte e le politiche nazionali della pubblica amministrazione in ordine al digitale, ma anche le *skills* individuali e l'utilizzo dei principali strumenti digitali in quanto tali.

Dall'altro, se la competenza digitale è da ritenersi strategica a livello formativo (al punto da essere individuata come elemento qualificante di una nuova alfabetizzazione di base e fondamentale anche a livello europeo), tutto il battage normativo precedentemente elencato si scontra con alcune situazioni del tutto paradossali:

- se un docente si dovesse rifiutare di insegnare una qualsiasi disciplina (oppure commettesse gravi errori nel suo insegnamento) potrebbe incorrere in sanzioni disciplinari. Non risultano invece casi di docenti che siano incappati in tali sanzioni in quanto non-competenti nella didattica digitale;
- per insegnare una qualsiasi disciplina, oppure essere abilitati al suo insegnamento (es. percorsi di abilitazione per il sostegno), è necessario seguire un percorso di formazione obbligatorio, anche nel caso di un docente che sia già di ruolo. La formazione ad una didattica digitale dei docenti in servizio non viene affatto percepita come obbligatoria: con la L. 20 dicembre 2019, n. 159 è stato inserito un tassello significativo per quanto riguarda solamente il segmento iniziale della formazione, lasciando alla responsabilità personale (e professionale) dei singoli docenti già in servizio la loro formazione a riguardo.

⁵⁰ Fonte: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/desi> (accesso in data 21.05.2018).

Se i docenti sono tenuti, a norma di legge, a certificare le competenze digitali, risulta come logica conseguenza che debbano essere competenti in materia. Tuttavia, come con l'abilitazione all'insegnamento si diventa in un certo senso *competenti* per quanto riguarda una o più discipline nella scuola, così sembrerebbe non essere per quanto riguarda la competenza digitale.

Il digitale corre quindi il rischio di rappresentare una strategia oppure una metodologia del tutto appannaggio della cosiddetta *libertà di insegnamento*, salvo poi scontrarsi con tutti i dispositivi normativi sopra elencati.

In ogni caso permane un'evidenza inquietante, al netto dell'obbligatorietà o meno del digitale: nella scuola italiana essere un docente con competenze digitali oppure non esserlo è del tutto indifferente, nonostante sia anche obbligatoria, in caso di adozione, la versione mista dei libri di testo (cartaceo+digitale).

La L. 20 dicembre 2019, n. 159 sancisce l'obbligatorietà della formazione delle future generazioni di docenti alle tecnologie digitali e al coding, andando a colmare un possibile vuoto in ordine all'accesso all'insegnamento da parte delle nuove generazioni di studenti. Rimane tuttavia un'ambiguità di fondo: senza per questo voler scadere nel sindacalese, le note problematiche, a livello stipendiale, del riconoscimento del merito e della progressione di carriera dei docenti portano il MIUR a mantenere un basso profilo a questo riguardo, affidandosi di fatto alla buona volontà dei docenti, mentre a richieste professionali di un certo livello da parte del Ministero dovrebbe, come minimo, corrispondere una variazione significativa del profilo professionale ed economico degli stessi.

Giacomo Rota, *Ph.d*



Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate 4.0 Internazionale
www.weareprimaryteachers.it