

DIGCOMP

LE COMPETENZE DIGITALI PER LA CITTADINANZA

Anusca Ferrari

Sandra Troia



settembre 2015



Questo documento vuole presentare in maniera sintetica al pubblico italiano il quadro comune di riferimento per le competenze digitali DIGCOMP. Si noti che le opinioni espresse in questo documento sono da attribuire unicamente alle autrici e non devono essere in nessuna circostanza considerate come una posizione ufficiale della Commissione Europea. Si noti altrettanto che la traduzione del quadro comune di riferimento non è una traduzione ufficiale.

Le competenze digitali oggi

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) si sono evolute in modo estremamente rapido nel corso degli ultimi 20 anni e la diffusione del loro utilizzo sta comportando una serie di cambiamenti nella nostra vita quotidiana: tramite l'uso della tecnologia, facciamo cose in modo diverso, e facciamo cose che prima non avremmo fatto. Computer, internet, tablet e smart phones sono sempre più alla portata di tutti, nonostante non tutti posseggano le competenze necessarie per il loro uso.

Le opportunità offerte dalle tecnologie richiedono una riflessione sull'inclusione digitale, ovvero la possibilità per tutti i cittadini di usufruire dei vantaggi derivati dall'uso delle tecnologie. L'inclusione digitale si tende a misurare in termini di accesso alle tecnologie, anche se non avviene esclusivamente tramite il possesso di mezzi tecnologici ma grazie alle conoscenze che si hanno per utilizzare tali mezzi.

La competenza digitale è sempre più centrale per una cittadinanza attiva e consapevole. La diffusione delle tecnologie dell'informazione e comunicazione e la capillare disponibilità di connessione alla rete ha modificato lo scenario pubblico e privato dei cittadini; le modalità per esercitare la cittadinanza sono cambiate.

Emerge la necessità di maturare una gamma articolata di competenze digitali da agire in questo nuovo dominio della cittadinanza (in cui analogico e digitale si integrano progressivamente in ogni ambito).

La competenza digitale, trasversale ad ogni altra competenza, risulta funzionale all'esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a consentirne una puntuale definizione e valutazione. È questo bisogno che il framework DIGCOMP intercetta

La competenza digitale è sempre più centrale per una cittadinanza attiva e consapevole.

La diffusione delle tecnologie dell'informazione e comunicazione e la capillare disponibilità di connessione alla rete ha modificato lo scenario pubblico e privato dei cittadini.

Sono cambiate le modalità per esercitare la cittadinanza.



offrendo un punto di partenza, nella descrizione e valutazione delle competenze digitali, aperto a future integrazioni ed evoluzioni in linea con la fluidità che caratterizza la competenza digitale.

Le competenze digitali nel contesto politico europeo

Nel 2006, il Consiglio e il Parlamento europeo pubblicano la raccomandazione dal titolo 'Le competenze chiave per l'apprendimento permanente' (Parlamento, 2006). Le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente di cui parla il testo sono ritenute essenziali in una società della conoscenza e costituiscono l'insieme delle conoscenze, abilità e attitudini necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. È definita come la capacità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.

La competenza digitale è inoltre parte dell'Agenda Digitale per l'Europa¹. La sua rilevanza è riconosciuta in varie iniziative politiche europee attuali ('A New Boost for Jobs, Growth and Investment'² and a 'Connected Digital Single Market'³) e recenti ('Rethinking Education'⁴, 'Opening up Education'⁵ e 'Grand Coalition for digital Jobs'⁶).

La creazione e struttura del modello DIGCOMP

Il modello DIGCOMP⁷ è un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali. Costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli stati membri volte a

¹ L'agenda digitale presentata dalla Commissione europea è una delle sette iniziative faro della strategia Europa 2020, che fissa obiettivi per la crescita nell'Unione europea (UE) da raggiungere entro il 2020. Questa agenda digitale propone di sfruttare al meglio il potenziale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per favorire l'innovazione, la crescita economica e il progresso. (Fonte <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=URISERV:si0016>)

² http://ec.europa.eu/priorities/jobs-growth-investment/index_en.htm

³ <http://ec.europa.eu/priorities/digital-single-market/>

⁴ http://ec.europa.eu/languages/policy/strategic-framework/rethinking-education_it.htm

⁵ <http://openeducationeuropa.eu/it/>

⁶ <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/grand-coalition-digital-jobs-0>

⁷ DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>



sviluppare e migliorare le competenze digitali dei cittadini. Il modello individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e atteggiamenti.

DIGCOMP fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore: bisogno di essere informato, bisogno di interagire, bisogno di esprimersi, bisogno di protezione, bisogno di gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici ed ambienti digitali. Il framework risulta in questo modo impiegabile per tutti i cittadini.

Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali è uno strumento finalizzato a consentire una descrizione condivisa delle competenze digitali dei cittadini. Può essere usato per paragonare certificati e percorsi di apprendimento tra uno stato e l'altro. Può inoltre servire a stimolare la creazione di nuovi corsi e iniziative per migliorare la competenza digitale. Può essere usato in diversi contesti per supportare e migliorare lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini.

Il modello è stato usato in ambito educativo in Europa nella creazione di programmazioni per la scuola dell'obbligo, per la formazione degli insegnanti e per corsi per adulti. Si è usato DIGCOMP inoltre in ambiti di occupazione, per definire le competenze digitali di determinate categorie di lavoratori.

La struttura del quadro di riferimento DIGCOMP è stata usata per creare uno strumento di autovalutazione delle competenze digitali dei cittadini disponibile sul sito di Europass. Questo strumento serve a indicare nel proprio CV il livello di competenza digitale (si veda il sito <https://europass.cedefop.europa.eu/it/home>).

La struttura del quadro è modulare, ovvero può essere letta e presentata in diversi formati. Il modello DIGCOMP presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale per i cittadini, con indicazioni granulari e dettagliate riguardanti le singole competenze che costituiscono la competenza digitale. Il modello completo consta di: 5 aree di competenza digitale, 21 competenze, 3 livelli, esempi per ogni competenza di conoscenze, abilità e atteggiamenti, esempi di applicabilità del modello nell'ambito dell'educazione e dell'occupazione.

Questo documento presenta in italiano le aree di competenza e la lista di competenze. Per una visione completa di tutti gli elementi del modello DIGCOMP, si rimanda al documento originale in inglese (<http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>).

Il quadro europeo delle competenze digitali nasce da due anni di intensa ricerca e collaborazione con 120 esperti internazionali. La ricerca è stata condotta dall'Istituto di



prospettiva Tecnologica (IPTS), uno dei sette centri di ricerca della Commissione Europea, sotto mandato della Direzione Generale di Educazione e Cultura. La direzione generale per l'Occupazione, gli affari sociali e l'inclusione della Commissione Europea ha ora il mandato di gestire le attività presenti e future relative al quadro comune di riferimento DIGCOMP.

AREE DI COMPETENZA DIGITALE

1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Chi voglia contribuire al mantenimento e allo sviluppo del quadro, o voglia essere coinvolto nelle attività di sviluppo future, può contattare la direzione generale per l'Occupazione, gli affari sociali e l'inclusione della Commissione Europea al seguente indirizzo: EMPL-C4-UNIT@ec.europa.eu.



Le competenze digitali del modello DIGCOMP

Le 21 competenze digitali sono qui riportate e tradotte in italiano. Ad ogni competenza segue una breve descrizione che aiuta a definirne il contenuto.⁸

Area 1: Informazione

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni

Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali di informazione.

1.2 Valutare le informazioni

Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.

1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni

Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.

Area 2: Comunicazione

2.1 Interagire con le tecnologie

Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni; comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale; selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti digitali; essere in grado di adoperare differenti formati comunicativi; adattare le modalità e la strategia di comunicazione a specifici destinatari.

2.2 Condividere informazioni e contenuti

Condividere con altri localizzazione e contenuto delle informazioni reperite; essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; agire come mediatori, essere proattivi nella distribuzione di notizie, contenuti e risorse; saper

⁸ Si ringrazia lo staff di Pane e Internet (Regione Emilia-Romagna) per aver fornito le traduzioni delle competenze. Le traduzioni delle descrizioni sono opera delle autrici di questo documento. <http://www.paneeinternet.it/>



correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute.

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online

Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica.

2.4 Collaborare attraverso i canali digitali

Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti.

2.5 Netiquette

Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale; essere consapevoli degli aspetti connessi alla diversità culturale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo); sviluppare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati.

2.6 Gestire l'identità digitale

Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto produce nell'utilizzo di account ed applicazioni.

Area 3: Creazione di contenuti

3.1 Sviluppare contenuto

Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.

3.2 Integrare e rielaborare

Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti.

3.3 Copyright e licenze



Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti.

3.4 Programmazione

Applicare impostazioni, modifiche a programmi, applicazioni, software, strumenti; comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma.

Area 4: Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi

Proteggere i propri strumenti ed essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce; conoscere le misure di protezione e sicurezza.

4.2 Proteggere i dati personali

Comprendere i termini di servizio comuni; proteggere in modo attivo i dati personali; rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo.

4.3 Tutelare la salute

Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.

4.4 Proteggere l'ambiente

Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.

Area 5: Problem-solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

Identificare possibili problemi e risolverli (dalla risoluzione di problemi semplici a problemi più complessi) con l'aiuto di strumenti digitali.



5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze; individuare possibili soluzioni per soddisfare i bisogni individuati; adattare gli strumenti ai bisogni personali; valutare criticamente le soluzioni possibili e gli strumenti digitali.

5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia

Innovare con la tecnologia; partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali; esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie; produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con il supporto di strumenti digitali.

5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento.

Per saperne di più

EC, 2014, Digital Agenda for Europe. Country progress: Italy, <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/scoreboard/italy#2-human-capital>

Parlamento, 2006, <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/ALL/?uri=CELEX:32006H0962>

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>