

Il nuovo DigComp 2.2 – Cosa cambia per la scuola.

Contributo di **Laura Biancato**, Dirigente Scolastico ITET “Luigi Einaudi” Bassano del Grappa.

La Competenza digitale è competenza chiave.

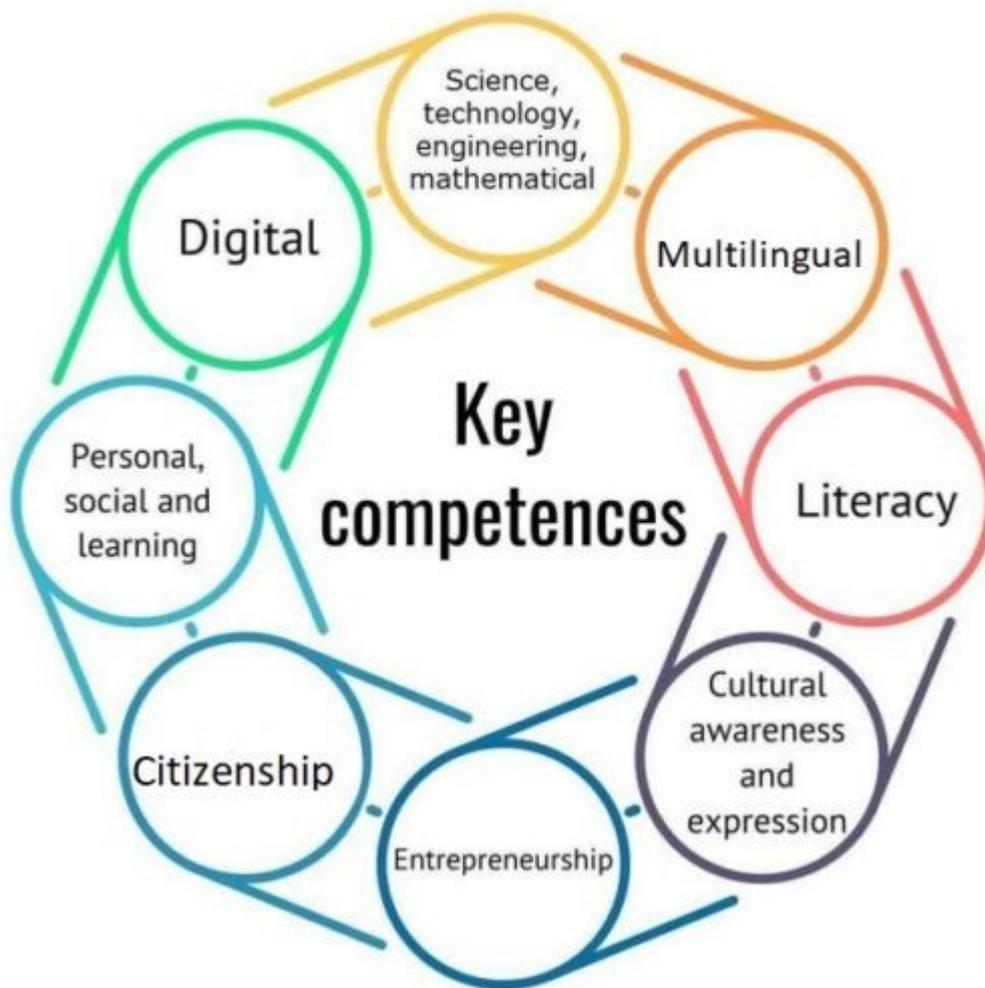
“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

É l’ottima descrizione che ne fa la Commissione Europea all’interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente.

Da qui in poi non restano dubbi: la competenza digitale é essenziale, nell’arco della vita, allo stesso modo delle competenze linguistiche, scientifiche, civiche e delle altre che possiamo individuare nell’infografica in fig. 1.

Tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino competente e responsabile.

Fig. 1 – dal quadro della Raccomandazione 2018



Troviamo nella premessa all'ultima versione del DigComp: *“La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente ed è interconnessa con altre competenze. La raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente identifica le competenze essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale.*

Tutte le competenze chiave sono complementari e interconnesse tra loro. In altre parole, le competenze essenziali per un dominio sosterranno lo sviluppo delle competenze in un altro. Questo vale anche per la competenza digitale e le altre competenze chiave.”

Può la scuola disattendere la responsabilità di accompagnare tutti gli studenti nell'acquisizione di queste competenze, nessuna esclusa? Certo che no, ma è necessario un chiaro quadro di riferimento.

DigComp e le competenze digitali.

DigComp è il framework europeo per le competenze digitali, che rappresenta un'unica e ben definita cornice di riferimento per le competenze digitali necessarie a qualsiasi persona, per interagire con il mondo, apprendere e lavorare.

La Commissione Europea ha validato questo modello, costruito dal Centro Comune di Ricerca (JRC), e ne ha ampliato la portata con differenti declinazioni (per il cittadino, per gli educatori, per le organizzazioni, per i consumatori).

Ne è uscita in questi giorni la versione 2.2, interessante aggiornamento soprattutto per la scuola, che nel nostro paese, da anni, vaga alla ricerca di un curriculum per realizzare concretamente una competenza, quella digitale, nei confronti della quale scontiamo un significativo gap rispetto al resto dei paesi europei (e non solo).

Basta controllare gli esiti del recente rapporto DESI 2021, l'Indice dell'Economia e della Società Digitali che coinvolge i paesi dell'Unione Europea, e grazie al quale la Commissione europea monitora i progressi digitali degli stati membri, per verificare come l'Italia si collochi al 20° posto fra i 27 Stati.

Sono ancora in numero limitato le scuole che hanno prodotto ed utilizzano un curriculum per lo sviluppo della competenza digitale. Vale dunque la pena di analizzare lo stato di generale disorientamento che, come molti altri aspetti nel sistema nazionale, contribuisce a tutt'oggi a non veder risolta una grave carenza nei percorsi di istruzione.

Breve storia delle competenze digitali nella scuola italiana.

Le competenze digitali nel nostro ordinamento scolastico si ritrovano attualmente nel profilo finale delle competenze delle Indicazioni Nazionali (2012) per il primo ciclo di istruzione: *“Lo studente ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare ed 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”*. Un orientamento molto centrato sul tema della consapevolezza, confermato anche per il termine dell'obbligo d'istruzione (16 anni) che pone come obiettivo nel modello di certificazione *“un adeguato utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione”*. È riportato infine che la competenza digitale *“arricchisce la possibilità di accesso ai saperi, consente la realizzazione di percorsi individuali di apprendimento, la comunicazione interattiva e la personale espressione creativa”*.

Appare chiaro che per accompagnare i ragazzi e le ragazze a questi traguardi la scuola dovrebbe aver chiari competenze, contenuti ed attività, oltre a dichiarare come realizzarli. La scuola stessa, come intera organizzazione, dovrebbe essere *“competente nel digitale”*.

Nel 2015, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), documento programmatico che darà negli anni successivi una spinta notevole all'innovazione della scuola nazionale, prefigura dunque la necessità di un quadro di riferimento per le competenze digitali, per integrare i percorsi di studi già normati attraverso le Indicazioni Nazionali e le Linee Guida (che comunque sfiorano solamente l'area del digitale, essendo usciti tutti tra il 2010 e il 2012).

Nell'Azione #14 – Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti, il PNSD dichiara un intento che non sarà mai realizzato a livello centrale: *“Lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti richiede quindi – anche nel nostro Paese – una strategia dedicata, che, partendo da una prima necessaria azione di indirizzo, attraverso l'identificazione di un framework chiaro e condiviso, aiuti le istituzioni scolastiche nella progettazione didattica. Dobbiamo chiarire quali contenuti sono e saranno centrali per i nostri studenti, rafforzandone lo stretto legame con i nuovi ambienti e paradigmi di apprendimento facilitati dalle ICT”*

Nel 2013 la Commissione Europea aveva già pubblicato la prima versione del quadro di riferimento DigComp (competenze digitali del cittadino), poi aggiornato nel 2016 con la versione 2.0 e nel 2017 con la versione 2.1, risolvendo dunque il “problema” di fornire anche alle scuole dell'Unione

un valido riferimento concettuale sul quale poter orientare anche i percorsi di istruzione, dei giovani e degli adulti.

Fino al 2018 non se ne vedrà una traduzione in italiano. Esce nel maggio 2018 quella della Rete Territoriale delle scuole di Bassano del Grappa – Asiago (gruppo di lavoro guidato dalla sottoscritta) e dopo pochissimi giorni quella, decisamente più ufficiale, di AGID (Agenzia per l'Italia Digitale), che recepisce alcuni suggerimenti della Rete citata.

Nel frattempo, nel 2016 il MIUR promuoveva il bando Curricoli Digitali, allo scopo di finanziare reti di scuole che avrebbero dovuto progettare specifici percorsi sulle competenze digitali. Lavoro avviato concretamente con molto ritardo (la graduatoria dei progetti esce nel giugno 2019, a tre anni dal bando) e non ancora giunto a compimento (a sei anni dal bando). Lavoro che sta coinvolgendo decine di scuole, in un percorso di ricerca virtuoso e impegnato, ma che comunque non risolverà la questione irrinunciabile ed urgente di linee guida per un curriculum di riferimento unico, chiaro, validato scientificamente ed esteso a livello nazionale.

Dopo la traduzione del DigComp 2.1, in diversi contesti (reti di scuole, INDIRE, ricerca universitaria...) si sono promosse iniziative di formazione e di sperimentazione sul campo per “tradurre” il framework in curriculum trasversale.

È interessante tener presente la cronologia perché, se ci si interroga sulla concretizzazione di questo immenso lavoro all'interno della scuola nazionale, si deve ammettere che è risultata molto debole, se non assente.

Sono ancora poche le scuole che possono vantare l'implementazione di un percorso chiaro sullo sviluppo della competenza digitale, in analogia a quanto accade per le discipline o le aree disciplinari, ma anche per percorsi trasversali come l'educazione civica (che è, ricordiamolo, obbligatoria). In tutte le scuole, dal 2020, esiste (per amore o per forza) un curriculum per l'Educazione Civica, ma non un curriculum per realizzare le competenze digitali.

Cittadinanza digitale e competenze digitali: stessa cosa?

In alcuni istituti si ritiene esaustiva la declinazione delle competenze di cittadinanza digitale all'interno, appunto, dell'educazione civica.

È il caso, una volta per tutte, di fare chiarezza su un fraintendimento piuttosto diffuso, e cioè che l'applicazione dell'art. 5 della Legge 20 agosto 2019, n. 92, che definisce l'ambito dell'“Educazione alla cittadinanza digitale”, assolvà ed esaurisca l'intero contesto delle competenze digitali.

Così non è, e si tratta di un errore macroscopico che, dall'entrata in vigore nel 2020 dell'obbligo di un curriculum trasversale di educazione civica in ogni scuola, calcolato in 33 ore annue per classe, ha forse frenato ulteriormente l'obiettivo irrinunciabile di fornire agli studenti e alle studentesse, in ogni ordine e grado, tutte le competenze digitali, e non solo quelle relative all'esercizio di una cittadinanza attiva.

Troviamo anche all'interno della versione 2.2 del DigComp: *“D'altra parte, la competenza DigComp definisce l'impegno nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali (competenza DigComp 2.3). La stessa competenza di Cittadinanza è definita nelle Competenze Chiave come “la capacità di agire come cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civile e sociale”.*

I nuovi esempi tentano di illustrare questa interconnessione mettendo in evidenza conoscenze, abilità e attitudini complementari per entrambi i temi.

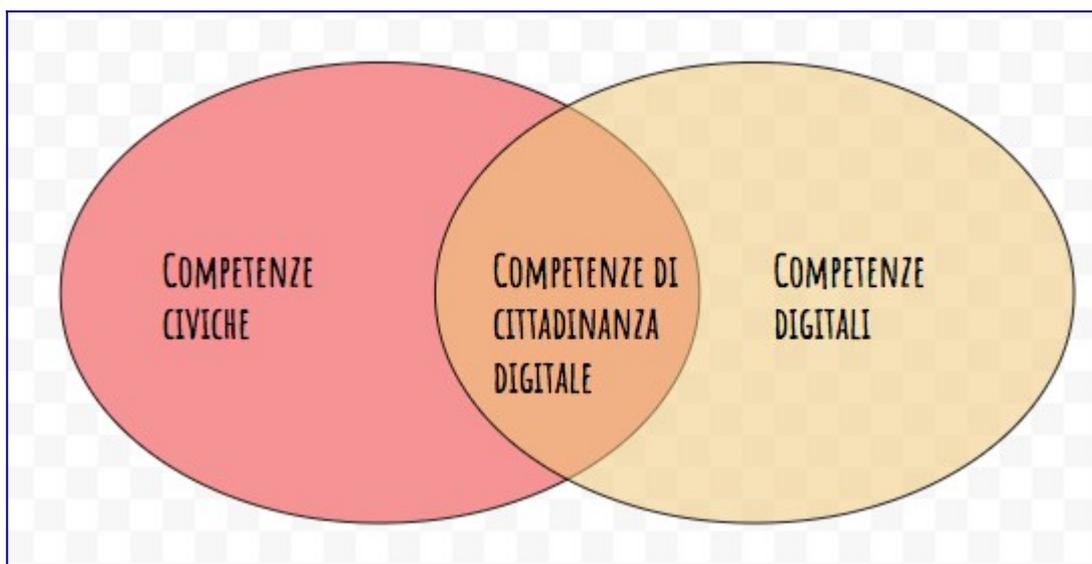
Inoltre, la competenza Cittadinanza si collega anche all'alfabetizzazione mediatica delineando "la capacità di accedere, avere una comprensione critica e interagire con le forme tradizionali e nuove di media e comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche". Si può quindi affermare che l'alfabetizzazione mediatica, che è un nuovo tema aggiunto alla definizione di competenza digitale nel 2018, si colloca all'interconnessione tra Cittadinanza e Competenze digitali."

Sintetizzando in modo estremo (fig. 2), si può dire che la Cittadinanza Digitale sia un sottoinsieme all'interno del più vasto e completo quadro delle Competenze Digitali che, quindi, hanno bisogno, senza se e senza ma, di una loro declinazione curricolare (ancorchè trasversale) nei percorsi scolastici.

Non si può più aspettare.

Il framework di riferimento c'è, è il DigComp. Le 5 aree e i 21 descrittori di competenza possono bastare per un'immediato inserimento nei percorsi di istruzione.

Fig. 2 – Le competenze civiche e digitali (L. Biancato)



La nuova versione DigComp 2.2. Cosa cambia, soprattutto per la scuola.

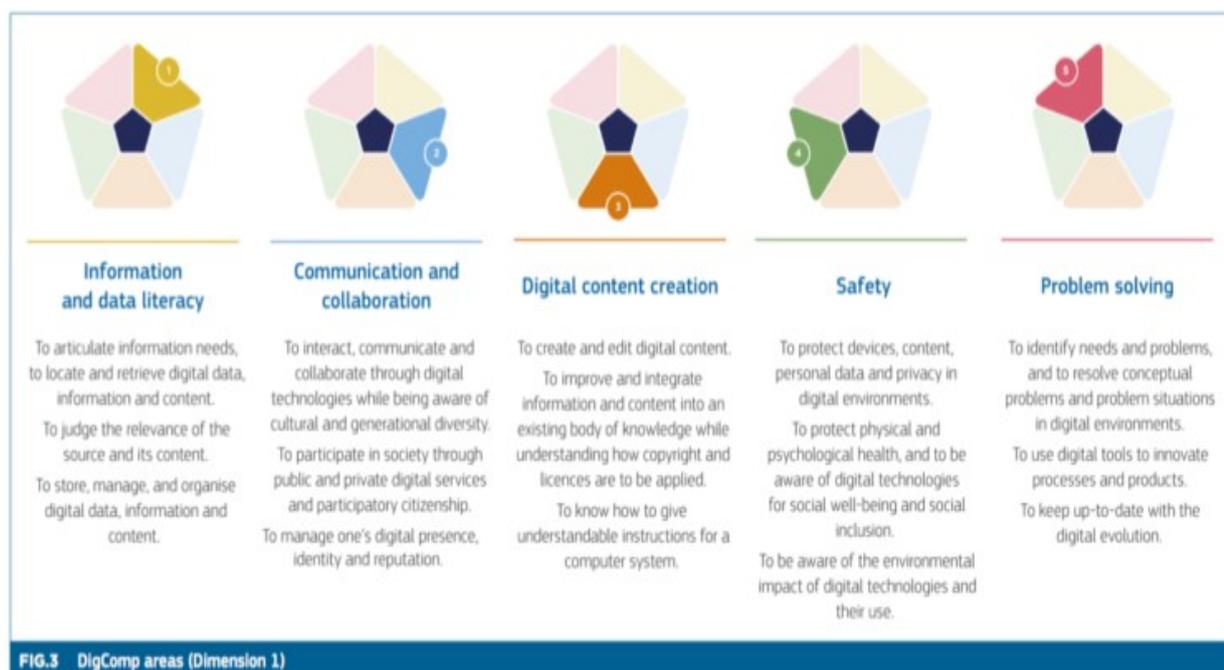
In DigComp, cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale. Sono le seguenti:

- 1 – Informazione e alfabetizzazione dei dati;
- 2 – Comunicazione e collaborazione;
- 3 – Creazione di contenuti digitali;
- 4 – Sicurezza;
- 5 – Risoluzione dei problemi.

Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e usi specifici.

Le aree 4 e 5 (Sicurezza e Problem solving) sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta attraverso mezzi digitali. Elementi di Problem solving, in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un’area specifica per evidenziare l’importanza di questo aspetto per l’appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali.

Fig. 3 – Le 5 aree del DigComp.



Nell’aggiornamento DigComp 2.2, ci sono due grandi novità, che potrebbero finalmente favorire e dare una spinta all’introduzione di questo modello nel curricolo:

1 – la dimensione “Esempi”, già presente nella precedente versione, viene ampliata e meglio definita, distinguendo per ciascun esempio conoscenze, competenze e atteggiamenti.

Si tratta di 250 esempi concreti, suddivisi tra le varie competenze, che aiutano a perseguire con gradualità una competenza digitale completa e aggiornata.

Alcuni sono i seguenti:

- disinformazione e disinformazione nei social media e nei siti di notizie
- l’andamento della dataficazione dei servizi internet e delle app (es. come vengono sfruttati i dati personali)
- sistemi di Intelligenza Artificiale (comprese competenze relative ai dati, protezione e privacy, ma anche considerazioni etiche)
- tecnologie emergenti come Internet of Things (IoT)
- problemi di sostenibilità ambientale (es. risorse consumate dalle TIC)

Queste nuove esemplificazioni non rappresentano un elenco esaustivo di ciò che la competenza stessa comporta. I nuovi esempi DigComp di conoscenze, abilità e atteggiamenti non dovrebbero essere presi come un insieme di risultati di apprendimento, ma come una base di partenza per sviluppare descrizioni esplicite degli obiettivi di apprendimento, dei contenuti, delle esperienze di

apprendimento e della loro valutazione. Questo richiede senz'altro una pianificazione a livello di scuola, così come accade per le altre progettazioni didattiche.

2 – l'introduzione di una nuova "dimensione" rispetto a quelle già presenti (area di competenza, descrittore della competenza, livello, esempi): i **"Casi d'uso"**, che specificano meglio ed integrano gli "Esempi".

In quest'ambito vediamo per la prima volta un chiaro riferimento ai percorsi scolastici, che vengono supportati nell'applicazione del modello con riferimenti precisi alla didattica.

Sappiamo che DigComp, come modello per lo sviluppo delle competenze del cittadino, nelle precedenti versioni offriva esempi generici e non "scolastici", che si dovevano in qualche modo adattare ai percorsi di istruzione.

Ora i casi d'uso vengono invece distinti in:

EMPLOYMENT SCENARIO: processo di ricerca di lavoro (quindi casi d'uso adattabili al mondo del lavoro)

LEARNING SCENARIO: preparare il lavoro di gruppo con i miei compagni di classe (casi d'uso riferibili alla scuola)

Riepilogando, le **dimensioni, nel nuovo DigComp**, sono le seguenti:

DIMENSIONE 1 • AREA DI COMPETENZA

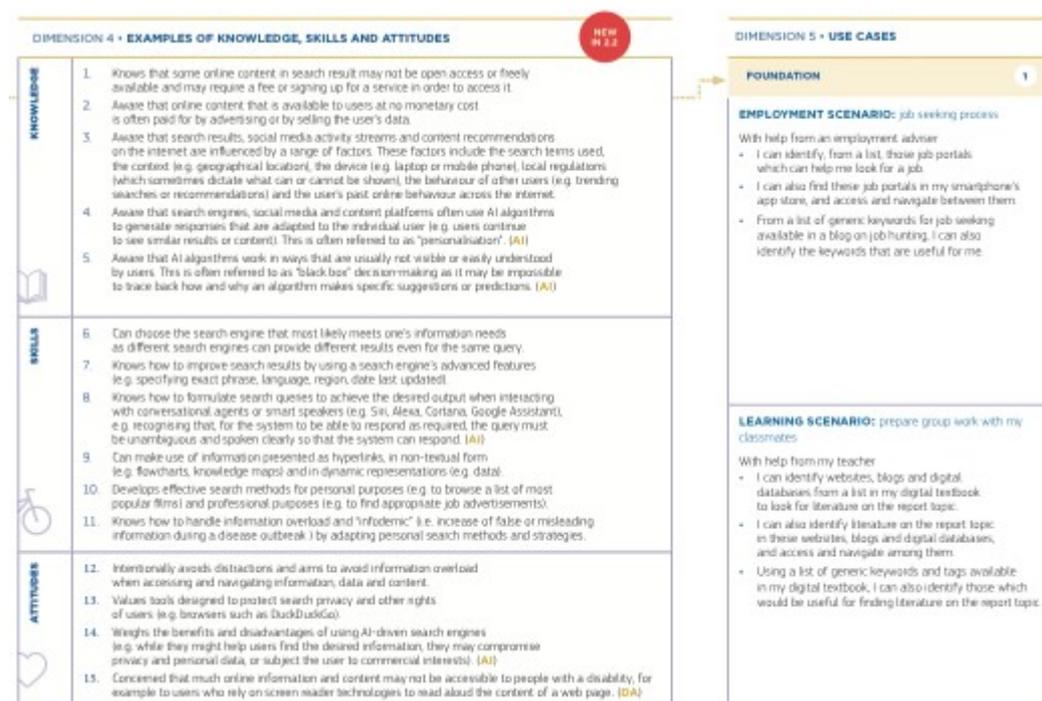
DIMENSIONE 2 • COMPETENZA (descrittore)

DIMENSIONE 3 • LIVELLO DI COMPETENZA

DIMENSIONE 4 • ESEMPI DI CONOSCENZE, COMPETENZE E ATTEGGIAMENTI

DIMENSIONE 5 • CASI D'USO

Fig. 4 – Le dimensioni del DigComp 2.2





DIMENSIONE 1 • COMPETENZA AREA
1. INFORMATION AND DATA LITERACY

DIMENSIONE 2 • COMPETENZA
1.1 BROWSING, SEARCHING AND FILTERING DATA, INFORMATION AND DIGITAL CONTENT

To articulate information needs, to search for data, information and content in digital environments, to access them and to navigate between them. To create and update personal search strategies.

DIMENSIONE 3 • PROFICIENCY LEVEL		
FOUNDTION	1	At basic level and with guidance, I can: <ul style="list-style-type: none"> • identify my information needs, find data, information and content through a simple search in digital environments, • find how to access these data, information and content and navigate between them, • identify simple personal search strategies.
	2	At basic level and with autonomy and appropriate guidance where needed, I can: <ul style="list-style-type: none"> • identify my information needs, • find data, information and content through a simple search in digital environments, • find how to access these data, information and content and navigate between them, • identify simple personal search strategies.
INTERMEDIATE	3	On my own and solving straightforward problems, I can: <ul style="list-style-type: none"> • explain my information needs, • perform well-defined and routine searches to find data, information and content in digital environments, • explain how to access them and navigate between them, • explain well-defined and routine personal search strategies.
	4	Independently, according to my own needs, and solving well-defined and non-routine problems, I can: <ul style="list-style-type: none"> • illustrate information needs, • organise the searches of data, information and content in digital environments, • describe how to access these data, information and content, and navigate between them, • organise personal search strategies.
ADVANCED	5	As well as guiding others, I can: <ul style="list-style-type: none"> • respond to information needs, • apply searches to obtain data, information and content in digital environments, • show how to access these data, information and content and navigate between them, • propose personal search strategies.
	6	At advanced level, according to my own needs and those of others, and in complex contexts, I can: <ul style="list-style-type: none"> • assess information needs, • adapt my searching strategy to find the most appropriate data, information and content in digital environments, • explain how to access these most appropriate data, information and content and navigate among them, • vary personal search strategies.
HIGHLY SPECIALISED	7	At highly specialised level, I can: <ul style="list-style-type: none"> • create solutions to complex problems with limited definition that are related to browsing, searching and filtering of data, information and digital content, • integrate my knowledge to contribute to professional practice and knowledge and guide others in browsing, searching and filtering data, information and digital content.
	8	At the most advanced and specialised level, I can: <ul style="list-style-type: none"> • create solutions to solve complex problems with many interacting factors that are related to browsing, searching and filtering data, information and digital content, • propose new ideas and processes to the field.

In questo layout grafico, viene presentata una competenza con tutte le sue cinque Dimensioni.

Come leggerlo?

Ogni area di competenza (Dimensione 1) ha il suo proprio colore, che è utilizzato per visualizzare le competenze all'interno dell'area (dimensione 2).

Viene utilizzato un piccolo punto rosso per introdurre la nuova versione della Dimensione 4, Esempi. I simboli grafici sono usati per raggruppare esempi di conoscenze, abilità e attitudini (un libro per la conoscenza, una bicicletta per le abilità e un cuore per l'atteggiamento).

Per la Dimensione 5, Casi d'uso, una freccia tratteggiata rappresenta il collegamento tra il caso d'uso e il relativo livello di competenza, poiché viene fornito un solo esempio per livello e competenza.

Le sfumature dello stesso colore vengono utilizzate per i livelli di competenza (Dimensione 3).

Un esempio concreto.

Ci troviamo all'interno del framework (pag. 32 e segg.), in una delle aree di competenza più utilizzate e sperimentate:

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

La **competenza** è la 3.1 Sviluppo di contenuti digitali. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.

Alcuni degli **esempi relativi al possesso di questa competenza** ci aiutano a capire come la stessa possa trovare una sua collocazione all'interno del percorso di apprendimento, distinguendo:

Conoscenze: sa che il contenuto digitale esiste in forma digitale e che esistono molti tipi diversi di contenuti digitali (ad es. audio, immagine, testo, video, applicazioni) che si possono archiviare in vari formati di file digitali.

Competenze: è in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili (ad es. aggiungere testo alt a immagini, tabelle e grafici; creare una struttura del documento adeguata e ben formattata; utilizzare caratteri, colori, collegamenti accessibili) seguendo standard e linee guida ufficiali.

Atteggiamenti: è propenso a combinare vari tipi di contenuti e dati digitali per esprimere al meglio fatti o opinioni per uso personale e professionale; è aperto ad esplorare percorsi alternativi per trovare soluzioni per produrre contenuti digitali.

Lo scenario di apprendimento proposto in aggiunta agli esempi si riferisce ad un possibile livello di competenza 1 (base). Il caso d'uso presentato è quindi adattabile alle classi del primo ciclo:

- preparare una presentazione su un determinato argomento, che esporrò ai miei compagni di classe.

Aiutato dal mio insegnante:

- Posso scoprire come creare una presentazione animata digitale, utilizzando un video tutorial di YouTube fornito dal mio insegnante per aiutarmi a presentare il mio lavoro ai miei compagni di classe.
- Posso anche identificare altri mezzi digitali da un articolo nel mio libro di testo che possono aiutarmi a presentare il lavoro come una presentazione digitale animata ai miei compagni di classe sulla lavagna digitale interattiva.