



DigComp 2.2

Il quadro delle competenze digitali per i cittadini

Il Science for Policy del Joint Research Centre (JRC), il servizio della Commissione europea che si occupa di scienza e conoscenza, ha prodotto un documento molto noto alle scuole (e non solo). Si tratta del DigComp - oggi DigComp 2.2 - il cui scopo è quello di fornire un supporto scientifico al processo di elaborazione delle politiche europee. Nel mese di marzo 2023 è stata diffusa la traduzione italiana del documento, che presenta alcune novità rispetto alla precedente versione. L'aggiornamento (il precedente risale al 2017), infatti, costruisce un repertorio di esempi utili, che possono ispirare i docenti - soprattutto se neofiti - e dare risalto alla logica di progettazione per competenze.

Uno strumento per sostenere la progettazione

Di cosa si tratta? Leggiamo dalla Premessa: «Per oltre un decennio, il Digital Competence Framework for Citizens (Quadro delle competenze digitali per i cittadini) ha fornito una comprensione comune, in tutta l'UE e oltre, di ciò che è la competenza digitale, fornendo così una base per inquadrarne le politiche di sviluppo. Oggi esiste già una consapevolezza diffusa del DigComp come quadro di riferimento a livello europeo per lo sviluppo e la misurazione delle competenze digitali». Si tratta di uno strumento per sostenere la costruzione delle competenze digitali dei cittadini, per aiutare i decisori a formulare politiche felici e pianificare iniziative di istruzione e formazione, pensando soprattutto ad alcuni gruppi target come i bambini e i ragazzi a rischio di povertà educativa digitale (Pasta, Rivoltella, 2022).

“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.” (Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning - Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT).

Riportiamo di seguito il modello concettuale, che restituisce le cinque dimensioni di competenza e i 21 descrittori previsti.



Quali novità? «L'aggiornamento 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4). Per ognuna delle 21 competenze, vengono fornite 10-15 brevi frasi con esempi attuali e aggiornati che trattano temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento e non cambia il modo in cui sono delineati i livelli di padronanza (Dimensione 3). Anche i casi d'uso presentati nella Dimensione 5 rimangono invariati».

Ad esempio, pensando all'area di competenza "Creazione di contenuti digitali", troveremo esempi che si collocano nel livello:

- delle conoscenze: «sa che il contenuto digitale si presenta in forma digitale e che esistono diversi tipi di contenuto digitale (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni) che vengono archiviati in vari formati di file»;
- delle abilità: «sa come creare contenuti digitali su piattaforme open (ad esempio, creare e modificare testi in un ambiente wiki)»;
- delle attitudini: «è aperto/a a esplorare modi alternativi per trovare soluzioni per produrre contenuti digitali».

Un aiuto importante per progettare e valutare (pensiamo alla costruzione di rubriche di etero-valutazione e auto-valutazione), con una precisazione. Il documento va visto come riferimento in un quadro flessibile che concepisce le competenze come elementi dinamici e non acquisiti una volta per tutte. E' la lezione delle "dynamic literacies" di Potter e McDougall a ricordarci che la competenza si muove, come si muove la società.

Per leggere o scaricare il documento, rimandiamo al seguente link:

https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf