

DigComp 2.2: è disponibile la versione aggiornata del framework

Cosa cambia per i cittadini? Le novità del Framework Europeo per le Competenze Digitali

Da qualche mese è disponibile la nuova versione del **framework europeo DigComp**, il quadro per le Competenze Digitali dei cittadini. Si tratta della versione 2.2 dello schema, che introduce oltre 250 nuovi esempi di Conoscenze, Competenze e Attitudini applicabili ad ognuna delle skills indicate. Non è l'unica novità, vediamo cosa è cambiato.

DigComp 2.2: che cos'è e perché è così importante

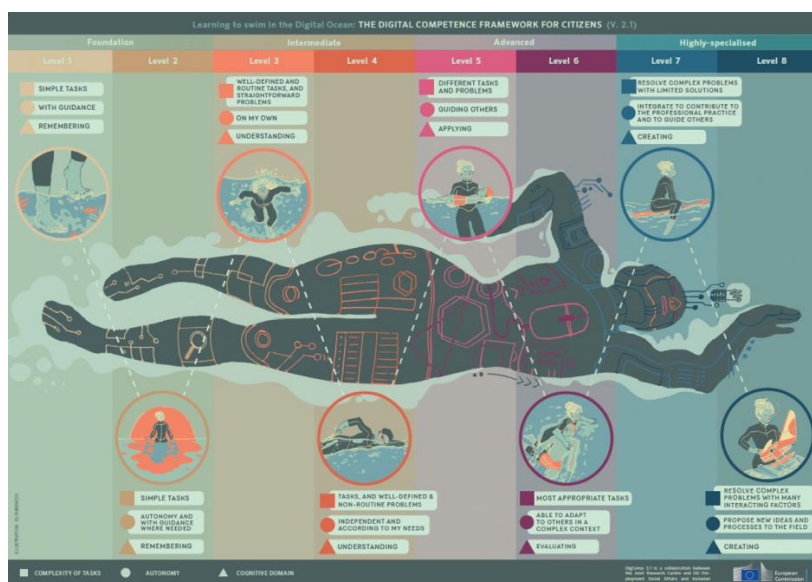
Il DigComp, al secolo The Digital Competence Framework for Citizens, è il punto di riferimento in Europa per le Competenze Digitali dei cittadini.

Il documento è prodotto dal **Joint Research Center (JRC)** della Commissione Europea e pubblicato dall'Ufficio Pubblicazioni dell'Unione Europea. Nel tempo, ha visto il contributo essenziale di diverse figure, tra cui la *Dott.ssa Riina Vuorikari (Direzione Generale Innovazione e Crescita del JRC)* e il *Dott. Stefano Kluzer (Collaboratore di Ricerca per l'aggiornamento del DigComp)*.

In altre **parole**, si tratta del **quadro europeo che definisce le Competenze Digitali che tutti i cittadini devono acquisire per poter partecipare alla vita democratica della società**

Dimensione 1 – Aree di Competenza

- **Dimensione 2** – Descrittori delle competenze e titoli pertinenti ad ogni area
- **Dimensione 3** – Livelli di padronanza
- **Dimensione 4** – Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza
- **Dimensione 5** – Esempi di utilizzo



Come si può vedere nella versione 2.1 del DigComp) ogni livello di padronanza corrisponde a precise abilità che si acquisiscono e ad uno specifico livello di autonomia nel portare a termine dei compiti.

Ma quali sono le competenze digitali incluse nel framework? Nel quadro europeo troviamo ben **5 aree di competenza** e **21 competenze digitali**.

Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

Area delle competenze 4: Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

Area delle competenze 5: Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Quindi cosa cambia con la versione 2.2?

Come specificato all'interno del documento ufficiale, il DigComp 2.2 non prevede alterazioni delle competenze e delle aree di competenza incluse nella versione 2.1.

E allora cosa cambia? Nella nuova versione del framework troviamo alcune novità molto importanti:

DIMENSION 4 • EXAMPLES OF KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES		NEW IN 2021		DIMENSION 5 • USE CASES	
KNOWLEDGE	1. Knows that some online content in search result may not be open access or freely available and may require a fee or a signing up for a user in order to access it. 2. Aware that online content that is available to users at no monetary cost is often paid for by advertising or by selling the user's data. 3. Aware that search results, social media activity streams and content recommendations on the internet are influenced by a range of factors. These factors include the search terms used, the content (e.g. geographical location), the device (e.g. laptop or mobile phone), the locations (which sometimes dictate what can or cannot be shown), the behaviour of others (e.g. trending searches or recommendations) and the user's past online behaviour across the internet. 4. Aware that search engines, social media and content platforms often use AI algorithms to generate responses that are adapted to the individual user (e.g. users continue to see similar results or content). This is often referred to as 'personalisation'. 5. Aware that AI algorithms work in ways that are usually not visible or easily understood by users. This is often referred to as "black box" decision-making as it may be impossible to trace back how and why an algorithm makes specific suggestions or predictions. (AI)			FOUNDATIONS	1
SKILLS	6. Can choose the search engine that most likely meets one's information needs as different search engines provide different results even for the same query. 7. Knows how to improve search results by using a search engine's advanced features (e.g. specifying exact phrase, language, region, date time updated). 8. Knows how to formulate search queries to achieve the desired output when interacting with conversational agents or smart speakers (e.g. Siri, Alexa, Cortana, Google Assistant), e.g. recognising that, for the system to be able to respond as required, the query must be unambiguous and spoken clearly so that the system can respond. (AI) 9. Can make use of information presented as hyperlinks, in non-textual form (e.g. flowcharts, knowledge maps) and in dynamic representations (e.g. data). 10. Develops effective search methods for personal purposes (e.g. to browse a list of most popular films) and professional purposes (e.g. to find appropriate job advertisements). 11. Knows how to handle information overload and "infodemic" (i.e. increase of false or misleading information during a disease outbreak / by adapting personal search methods and strategies.			EMPLOYMENT SCENARIO: job seeking process With help from an employment adviser • I can identify, from a list, those job portals which can help me look for a job. • I can also find these job portals in my smartphone's app store, and access and navigate between them. • From a list of generic keywords for job seeking available in a blog on job hunting, I can also identify the keywords that are useful for me.	
ATTITUDES	12. Intentionally avoids distractions and aims to avoid personal information overload when accessing and navigating information, data and content. 13. Values tools designed to protect search privacy and other rights of users (e.g. browsers such as DuckDuckGo). 14. Weighs the benefits and disadvantages of using AI-driven search engines (e.g. while they might help users find the desired information, they may compromise privacy and personal data, or subject the user to commercial interests). (AI) 15. Concerned that much online information and content may not be accessible to people with a disability, for example to users who rely on screen reader technologies to read about the content of a web page. (DA)			LEARNING SCENARIO: prepare group work with my classmates With help from my teacher • I can identify websites, blogs and digital databases from a list in my digital textbook to look for literature on the report topic. • I can also identify literature on the report topic in these websites, blogs and digital databases, and access and navigate among them. • Using a list of generic keywords and tags available in my digital textbook, I can also identify those which would be useful for finding literature on the report topic.	

Dimensione 4 | Nuovi esempi di Conoscenze, Competenze e Attitudini: sono stati introdotti oltre 250 nuovi esempi di Knowledges, Skills e Attitudes maturabili con le competenze indicate

BOX 1. Dimension 4 of the DigComp framework outlines examples of knowledge, skills and attitudes in a non-exhaustive manner

KNOWLEDGE

It means the outcome of the assimilation of information through learning. Knowledge is the body of facts, principles, theories and practices that is related to a field of work or study.



→ In DigComp 2.2, **knowledge examples** follow the wording of:
Aware of..., Knows about..., Understands that..., etc.

SKILLS

They are the ability to apply knowledge and use know-how to complete tasks and solve problems. In the context of the European Qualifications Framework, skills are described as cognitive (involving the use of logical, intuitive and creative thinking) or practical (involving manual dexterity and the use of methods, materials, tools and instruments).



→ In DigComp 2.2, **skills examples** follow the wording of:
Knows how to do... Able to do... Searches... etc.

ATTITUDES

They are conceived as the motivators of performance, the basis for continued competent performance. They include values, aspirations and priorities.



→ In DigComp 2.2, **attitude examples** follow the wording of: **Open to...**, **Curious about...**, **Weights the benefits and risks ...**, etc.

Dimensione 4 | Conoscenze, Competenze e Attitudini sono contrassegnate da simboli evocativi, ognuno dei quali richiama l'apprendimento, l'abilità e i propri valori

DIMENSION 4 • EXAMPLES OF KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES	
 KNOWLEDGE	118. Knows that digital content exists in a digital form and that there are many different types of digital content (e.g. audio, image, text, video, applications) that are stored in various digital file formats. 119. Knows that AI systems can be used to automatically create digital content (e.g. texts, news, essays, tweets, music, images) using existing digital content as its source. Such content may be difficult to distinguish from human creations. (AI) 120. Aware that "digital accessibility" means ensuring that everyone, including people with disabilities, can use and navigate the internet. Digital accessibility includes accessible websites, digital files and documents, and other web-based applications (e.g. for online banking, accessing public services, and messaging and video-calling services). (DA) 121. Aware that virtual reality (VR) and augmented reality (AR) allow new ways to explore simulated environments and interactions within the digital and physical worlds.
	122. Can use tools and techniques to create accessible digital content (e.g. add ALT text to images, tables and graphs; create a proper and well-labelled document structure; use accessible fonts, colours, links) following official standards and guidelines (e.g. WCAG 2.1 and EN 301 549). (DA) 123. Knows how to select the appropriate format for digital content according to its purpose (e.g. saving a document in an editable format vs one that cannot be modified but is easily printed). 124. Knows how to create digital content to support one's own ideas and opinions (e.g. to produce data representations such as interactive visualisations using basic datasets such as open government data). 125. Knows how to create digital content on open platforms (e.g. create and modify text in a wiki environment). 126. Knows how to use Internet of Things (IoT) and mobile devices to create digital content (e.g. use embedded cameras and microphones to produce photos or videos).
	127. Inclined to combine various types of digital content and data to better express facts or opinions for personal and professional use. 128. Open to explore alternative pathways to find solutions to produce digital content. 129. Inclined to follow official standards and guidelines (e.g. WCAG 2.1 and EN 301 549) to test the accessibility of a website, digital files, documents, e-mails or other web-based applications that one has created. (DA)

Dimensione 4 | Focus su Intelligenza Artificiale, Remote Working e Accessibilità Digitale. Lì dove si fa riferimento ad uno dei tre focus, Conoscenze - Competenze e Attitudini sono contrassegnate dalle sigle "AI", "RW" e "DA"

Le Digital Skills tra le Competenze-Chiave per l'Apprendimento Permanente

Come anticipato, le Competenze Digitali rientrano ormai tra le conoscenze che si devono possedere per poter essere dei buoni cittadini e dei professionisti competenti.

Lo sostiene anche la Commissione Europea, che ha inserito le Digital Skills tra le **competenze-chiave per l'Apprendimento Permanente**.

Ecco quali sono tutte le abilità e gli atteggiamenti per restare preparati nel corso della vita:

- alfabetizzazione
- multilinguismo
- competenze numeriche, scientifiche e ingegneristiche
- **competenze digitali e tecnologiche di base**
- competenze interpersonali e la capacità di imparare nuove competenze
- cittadinanza attiva
- imprenditorialità
- consapevolezza ed espressione culturali

Acquisire le competenze informatiche è quindi necessario per essere inclusi nella società ma anche per poter **trovare lavoro e aspirare ad una migliore qualità della vita**.