



COMPETENZE DIGITALI

Domenico Sanseverino
Dipartimento di Psicologia
Università degli Studi di Torino

03/05/2024

UN PRIMO SGUARDO ALLA COMPETENZA

- Da *competentia*, *competĕre* (*cum* + *petere*): “chiedere, andare insieme, far convergere in un medesimo punto”, ma anche gareggiare o mirare al medesimo obiettivo ; solo nel latino medioevale (1251) assume il significato odierno di “abilità, essere esperti in qualcosa”
- Cos'è che “compete?” Le molteplici abilità dell'individuo che convergono in una direzione e al contempo le richieste dell'ambiente che convergono sull'individuo definibile “competente”.
- Costrutto complesso, molte concettualizzazioni possibili su diversi livelli interpretativi: difficile dare una definizione univoca in quanto concetto inerentemente “fuzzy”
- In generale, è la capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, in situazioni di lavoro e di studio e nello sviluppo personale e professionale



IL CAMBIO DI PARADIGMA

EPISTEMOLOGIA TRADIZIONALE

Distinzione tra soggetto attivo e contesto passivo

Conoscenza come proprietà del soggetto, astratto da considerazioni di contesto

Competenze standardizzabili, trasferibili, prevedibili

Il soggetto applica regole e conoscenze “standard” che ha acquisito, a contesti variabili ma predeterminati

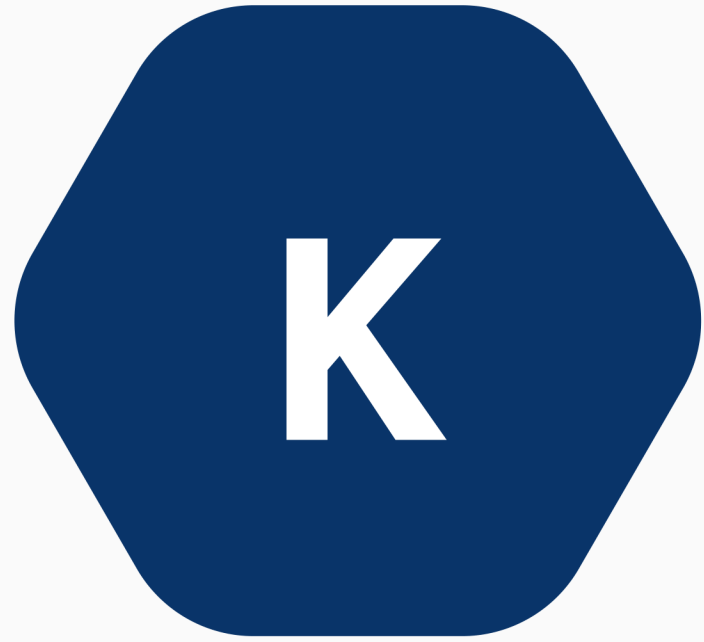
EPISTEMOLOGIA CONTEMPORANEA

Soggetti-in-situazione in un processo circolare, retroattivo e ricorsivo

Competenza come risposta efficace alla situazione in essere

Competenze complesse, eterogenee, non direttamente prevedibili e standardizzabili

Mutua regolazione con gli ambienti, che non sono predeterminati ma frutto di negoziazione



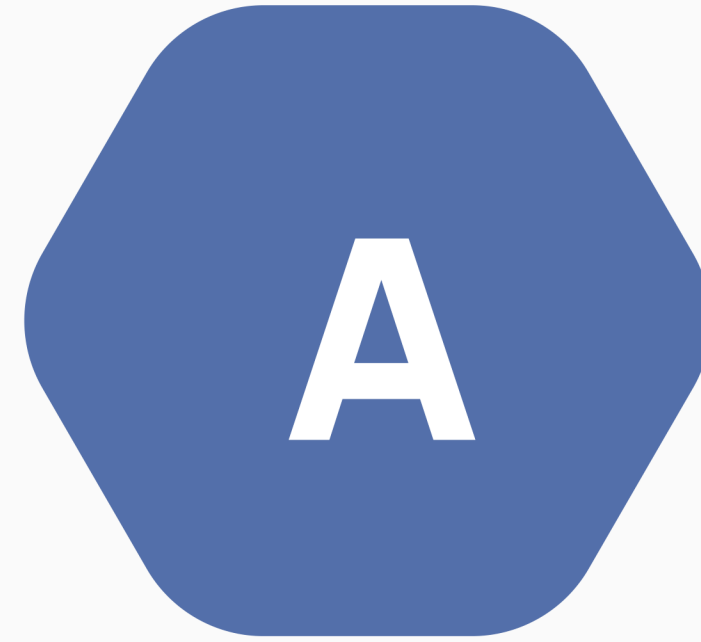
KNOWLEDGE

**Le informazioni
necessarie per
condurre un
attività specifica**



SKILL

**Il livello di
padronanza nel
condurre un
attività specifica**



ABILITIES

**Le capacità di base
per condurre varie
attività, acquisire
informazioni, o
sviluppare
padronanza**



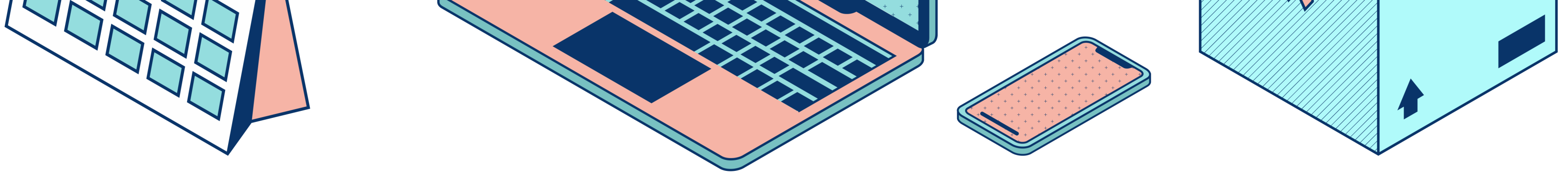
OTHER CHARACTERISTICS

**La personalità, la
motivazione, gli
interessi personali,
le esperienze di vita
pregresse**

MORE TRAINABLE

LESS OR NOT TRAINABLE





COMPETENZE DIGITALI

- Termine introdotto nel 2006 dal Parlamento Europeo per descrivere l'uso critico delle ICT
- Comprende sia abilità tecniche che le conoscenze e gli atteggiamenti per applicarle con criterio; è composto, ma non esaurito totalmente, dai concetti di digital, information, media, e ICT literacy (**Ala-Mutka, 2011**)
- Insieme di conoscenze, abilità e atteggiamenti richieste nell'uso di ICT e media digitali per svolgere compiti, risolvere problemi, comunicare, gestire le informazioni, collaborare, creare e condividere contenuti, e costruire conoscenze in modo creativo, flessibile, etico, riflessivo (**Ferrari, 2012**)
- Il modello DigComp è tra i più accreditati e utilizzati, basato su 15 framework differenti: la versione più recente è la 2.2 (**Vuorikari, Kluzer, & Punie, 2022**)
- Il modello è congruente con il framework KSAO: Conoscenze (K), Abilità (Skills & Abilities), Attitudini (Other characteristics: valori, aspirazioni, priorità, motivazioni...)



QUALI POTREBBERO ESSERE ALCUNI ESEMPI DI COMPETENZE DIGITALI?

Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 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

Creazione di contenuti digitali

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

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

Risolvere problemi

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

DIGCOMP 2.2

5 DIMENSIONI

21 COMPETENZE

**AREE 1- 2 - 3
SPECIFICHE**

**AREE 4 - 5
TRASVERSALI**

**8 LIVELLI DI
PADRONANZA**

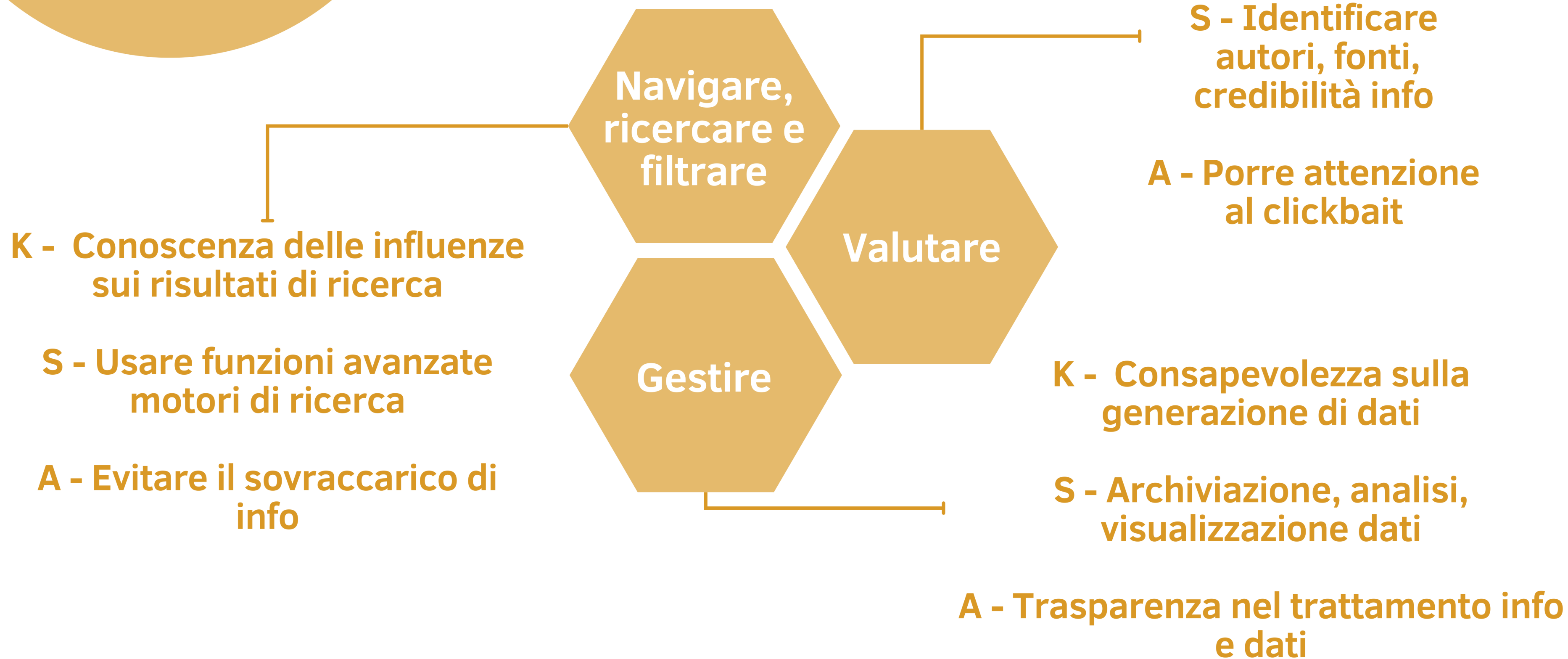
**MODELLO
CONTEXT-FREE**

LIVELLI DI PADRONANZA

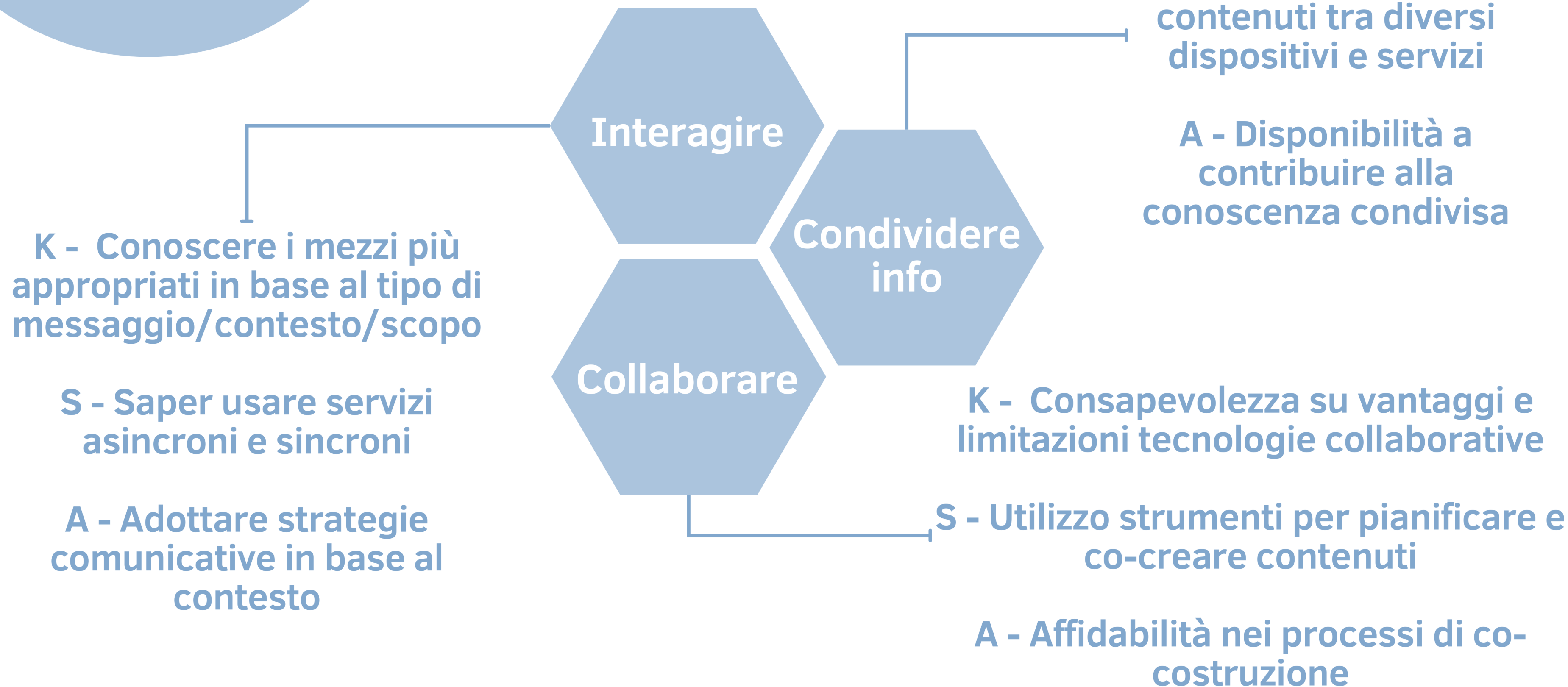
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

La maggior parte delle attività (lavorative o meno) solitamente si colloca ad un livello di padronanza tra 3 e 6: di seguito alcuni esempi in questo range, divisi in Conoscenze (K), Abilità (S), Atteggiamenti (A)

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI



COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE



COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Esercitare la cittadinanza

K - Conoscenza normativa e diritti inerenti IA

S - Acquisire certificati per identificazione elettronica

A - Prontezza nel considerare questioni etiche sull'impatto delle tecnologia nella società

Gestire identità digitale

K - Consapevolezza delle modalità di profilazione

S - Saper gestire la propria digital footprint

A - Attenzione nel controllare il tracciamento delle proprie info

Netiquette

K - Conoscenza significato messaggi non verbali

S - Riconoscimento e risposta appropriata a messaggi ostili/offensivi

A - Adottare prospettiva empatica e rispettosa

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

K - Conoscenza diversi tipi di formati

S - Creare contenuti su piattaforme open

A - Apertura a metodi alternativi

**K - Consapevolezza
sulla manipolazione
tramite IA**

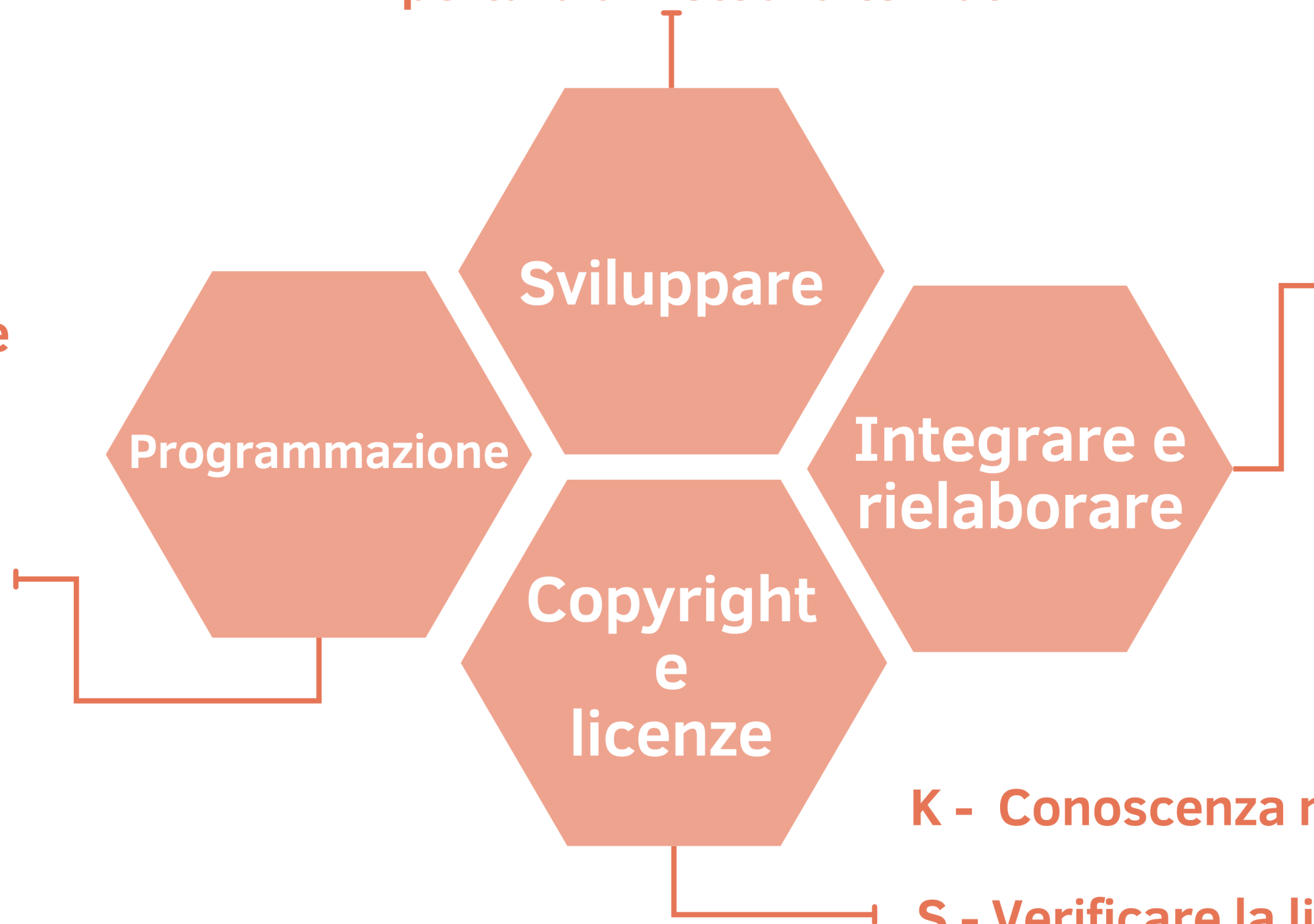
**S - Combinare
contenuti di tipo
diverso (es. editing
video)**

**A - Interesse nel
fornire feedback e
rielaborare contenuti**

K - Conoscenza normativa ed eccezioni

S - Verificare la licenza di un contenuto

A - Apertura nel valutare licenze aperte



**K - Conoscenza della
logica informatica di base**

**S - Saper automatizzare
un compito con algoritmi
semplici**

**A - Considerazioni etiche
sull'utilizzo e sviluppo di
IA e programmi (es.
trasparenza, accessibilità,
supervisione umana)**

Programmazione

Sviluppare

**Copyright
e
licenze**

**Integrare e
rielaborare**

SICUREZZA

K - Conoscenza dei diversi tipi di rischi

S - Uso di strategie corrette nella gestione password

A - Attenzione alle reti a cui ci si collega

K - Consapevolezza GDPR

S - Riconoscere messaggi sospetti

A - Valutazione vantaggi e svantaggi nel fornire dati a terzi

K - Consapevolezza dell'impatto energetico dei processi digitali

S - Applicazione di strategie per la riduzione di consumi

A - Considerare vantaggi e svantaggi della dematerializzazione

Proteggere l'ambiente

Proteggere dispositivi

Proteggere dati e privacy

Proteggere salute e benessere

K - Consapevolezza della dipendenza digitale

S - Monitorare e limitare uso digitale

A - Attenzione all'influenza sulla salute fisica e mentale

RISOLVERE PROBLEMI

**K - Conoscenza funzioni principali
dispositivi**

**S - Saper identificare e risolvere un
problema di connessione**

A - Curiosità funzionamento tecnologia

**K - Conoscenza dei
principali strumenti per
affrontare problemi
non tecnologici**

**S - Modificare
impostazioni dei
programmi per
adattarli alle proprie
esigenze**

**A - Valutazione di
vantaggi e svantaggi
delle risposte
tecnologiche**

**K - Consapevolezza sulla
complessità delle CD ed
eventuali carenze
personali**

**S - Capacità di ottenere
nuove competenze e di
trasmetterle**

**A - Apertura allo sviluppo
continuativo delle proprie
competenze**

**Individuare
divari di
competenze**

**Problemi
tecnici**

**Utilizzare in
modo
creativo**

**Individuare
bisogni e
risposte**

**K - Conoscenza
applicazioni di sistemi digitali emergenti**

**S - Utilizzare e combinare in modo creativo
sistemi differenti (es. IoT)**

**A - Apertura a nuove applicazioni della
tecnologia**

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

domenico.sanseverino@unito.it

CONTACTS & RESEARCH

