

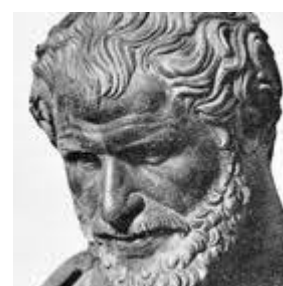
CERTIFICAZIONI

La Task Force “Digital Skills Policies” del CEPIS

Anche le competenze digitali cambiano

Paolo Schgör

πάντα χωρεῖ καὶ οὐδὲν μένει
 “tutte le cose si muovono e nulla sta fermo”
 Platone (*Cratilo* 402 A), pensiero attribuito a Eraclito di Efeso (535-475 a.C.)



La necessità di un apprendimento permanente

Già 2500 anni fa i filosofi greci riflettevano sul continuo divenire, mutare e trasformarsi della realtà; oggi la trasformazione digitale investe la società imponendo un ritmo di cambiamento incalzante e modificando significativamente gli scenari nell’arco di pochi anni; il concetto di apprendimento permanente (*lifelong learning*) non è quindi un’astrazione propria delle politiche sull’educazione, ma una necessità individuale per tenersi al passo con i tempi.

L’aggiornamento delle competenze digitali

Nel campo specifico delle competenze digitali il 2018 è stato un anno particolarmente denso di novità.

- L’Unione Europea ha rinnovato la propria definizione del 2006 della Competenza digitale (una dell’8 competenze chiave) attraverso la [Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente](#). Ha inoltre elaborato la proposta di quadro finanziario pluriennale 2021-2027, nella quale rientra il nuovo programma di finanziamento [Europa Digitale](#) (tuttora in corso di approvazione) con uno stanziamento “fino a 699.543.000 euro per l’obiettivo specifico 4 - Competenze digitali avanzate”.

- L'Unesco, che già a settembre 2017 aveva rilasciato il documento [Digital skills for life and work](#), nel giugno 2018 ha pubblicato anche [A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2](#).
- A luglio l'ACE ([American Council on Education](#), prestigiosa istituzione accademica statunitense che dal 1974 valuta i crediti formativi universitari per competenze acquisite in contesti non formali e informali) ha inserito il programma ICDL all'interno del CREDIT (*College Credit Recommendation Service*).
- A novembre il [CEPIS](#), federazione europea delle associazioni di informatica, viste le numerose novità proposte da autorevoli soggetti internazionali, ha deliberato di costituire un nuovo gruppo di lavoro sulle politiche di sviluppo delle competenze digitali. Lo scorso mese di gennaio ha dunque avviato la *Task Force "Digital Skills Policies"* con l'obiettivo di contribuire ad allineare – per quanto possibile – le politiche nazionali a quelle europee in merito allo sviluppo delle competenze digitali per l'occupabilità.

Nel seguito dell'articolo approfondiremo tre di questi quattro punti, tralasciando solo il terzo che interessa principalmente le università americane.

Le competenze promosse dall'Unione Europea

Nella prima premessa della [Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente](#) si legge quanto segue:

*"Il pilastro europeo dei diritti sociali sancisce come suo primo principio che ogni persona ha diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e inclusivi, al fine di mantenere e acquisire **competenze che consentono di partecipare pienamente alla società e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro.**"*

Ciò premesso, il Consiglio dell'Unione Europea raccomanda a tutti gli Stati membri di:

- sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente;
- sostenere lo sviluppo delle competenze chiave e facilitarne l'acquisizione.

Il primo punto operativo è il seguente: *"2.1 innalzare il livello di padronanza delle **competenze di base** (alfabetiche, matematiche e **digitali**)..."*.

In sintesi, le competenze digitali sono ormai ufficialmente considerate essenziali, al pari dell'antico "leggere, scrivere e far di conto"; in termini negativi, potremmo oggi considerare analfabeta chi non è in grado di utilizzare gli strumenti digitali.

Gli obiettivi definiti dall'Unesco

L'Unesco ha definito un quadro di riferimento per lo [sviluppo sostenibile](#), approvato dalla comunità degli stati ONU all'interno dell'Agenda 2030, che comprende 17 obiettivi; il quarto di questi obiettivi è un'**istruzione di qualità per tutti**, cioè fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva e promuovere opportunità di

apprendimento permanente per tutti (*Sustainable Development Goal 4 – Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all*).

In particolare, un sotto-obiettivo 4.4 prevede quanto segue:

(4.4) Aumentare considerevolmente entro il 2030 il numero di giovani e adulti con le competenze adeguate – anche tecniche e professionali – per l’occupazione, un lavoro dignitoso e l’imprenditorialità.

Target 4.4 By 2030, substantially increase the number of youth and adults who have relevant skills, including technical and vocational skills, for employment, decent jobs and entrepreneurship	
4.4.1	Proportion of youth and adults with information and communications technology (ICT) skills, by type of skill
4.4.2	Percentage of youth/adults who have achieved at least a minimum level of proficiency in digital literacy skills
4.4.3	Youth/adult educational attainment rates by age group, economic activity status, levels of education and programme orientation

In tale contesto, il documento [A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2](#), analizza varie modalità operative utilizzate in un campione di 47 stati del mondo (di cui solo 2 in Europa) per la misurazione della percentuale di giovani e adulti che hanno raggiunto almeno un livello minimo di competenza digitale.

Sottolineiamo in particolare i seguenti risultati dello studio Unesco:

- Lo schema *DigComp – The Digital Competence Framework for Citizens*, elaborato dalla sede di Siviglia del centro comune di ricerca della Commissione Europea, è considerato un quadro di riferimento concettuale utile (con alcune opportune integrazioni);
- ICDL è lo schema di riferimento reale più diffuso al mondo (presente in oltre il 72% degli stati), seguito da IC3 (~30%) e da Microsoft Digital Literacy Standard Curriculum (meno del 26%, vedi pag.10, punto 5);
- ICDL è in assoluto lo schema che offre la miglior copertura di DigComp (con un punteggio totale di 177, contro i 67 di Microsoft, vedi tabella a pag.12).

Ricordiamo che gli stessi contenuti ICDL analizzati da Unesco erano già noti in Europa come ECDL; lo scorso 10 maggio, però, la [Fondazione ECDL](#) ha voluto sottolineare la piena aderenza delle proprie certificazioni alle esigenze più recenti annunciando un cambio di nome: da ECDL (*European Computer Driving Licence*, la patente europea del computer) a ICDL (*International Certification of Digital Literacy*).



Figura 1 - Il nuovo logo, presentato a Bruxelles il 10/5/2019.

Il nuovo gruppo di lavoro del CEPIS

La nuova proposta di lavoro sulle competenze digitali ha suscitato all'interno del CEPIS un interesse ben al di sopra della norma, raccogliendo l'adesione di 25 partecipanti da 20 paesi europei; anche la prima riunione in presenza, svoltasi a Bruxelles il 6 marzo 2019, ha registrato una buona partecipazione (vedi foto) e ha permesso di raccogliere contributi utilissimi.



Il rapporto principale sugli esiti del lavoro della Task Force sarà rilasciato a fine Novembre 2019; tuttavia, in considerazione del fatto che nel frattempo si è rinnovato il Parlamento Europeo e che nei prossimi mesi potrebbero essere definitivamente approvati i programmi di finanziamento per il periodo 2021-2027, già lo scorso 11 Maggio l'assemblea plenaria del CEPIS ha approvato all'unanimità un primo documento che esprime la posizione ufficiale del CEPIS sui fondi dedicati allo sviluppo delle competenze digitali.

In 4 paginette in inglese, il documento riassume quattro sfide che riguardano i formatori coinvolti in questo ambito, e tre raccomandazioni rivolte alle autorità europee e nazionali competenti in materia:

1. rafforzare il ruolo dei formatori;
2. misurare i risultati dell'apprendimento attraverso metodi oggettivi, in primo luogo la certificazione di terza parte delle competenze acquisite dai discenti;

3. garantire finanziamenti adeguati alla vastità dei quattro diversi obiettivi UE di inclusione digitale, competenze chiave di cittadinanza per l'apprendimento permanente, competenze per il lavoro (e la cosiddetta "occupabilità"), competenze specialistiche di livello avanzato.

L'autore



Paolo Schgör

Laureato in Ingegneria Elettronica nel 1987, ha lavorato dapprima come programmatore, poi come consulente informatico presso varie società (tra le quali KPMG) e successivamente in proprio. Socio AICA dal 2002, oggi ne è il Tesoriere e Direttore; partecipa inoltre al Consiglio Direttivo della FAST e del CEPIS.