

IL NOSTRO FUTURO DIGITALE: UNA SFIDA, UN PROGETTO, UN'OPPORTUNITÀ

Presentazione del Quadro Europeo delle Competenze Digitali – DigComp 3.0

In un panorama tecnologico in rapida evoluzione, le competenze digitali non sono più un'opzione, ma una necessità fondamentale per la crescita personale, la competitività economica e la partecipazione civica. L'Unione Europea risponde a questa sfida con un progetto strategico e incentrato sulla persona: DigComp 3.0.

LA SFIDA: UN DIVARIO DI COMPETENZE DA COLMARE

I dati europei rivelano un'urgente necessità di intervento. Nonostante la crescente digitalizzazione, una parte significativa della popolazione e della forza lavoro non possiede le competenze di base per prosperare.



56%

Solo il **56% degli adulti** nell'UE possedeva competenze digitali almeno di base nel 2023, lontano dall'obiettivo dell'80% fissato per il 2030.

43%

Il 43% degli studenti delle scuole secondarie dell'UE **non** ha raggiunto un livello di base di competenze digitali nel 2023.

42%

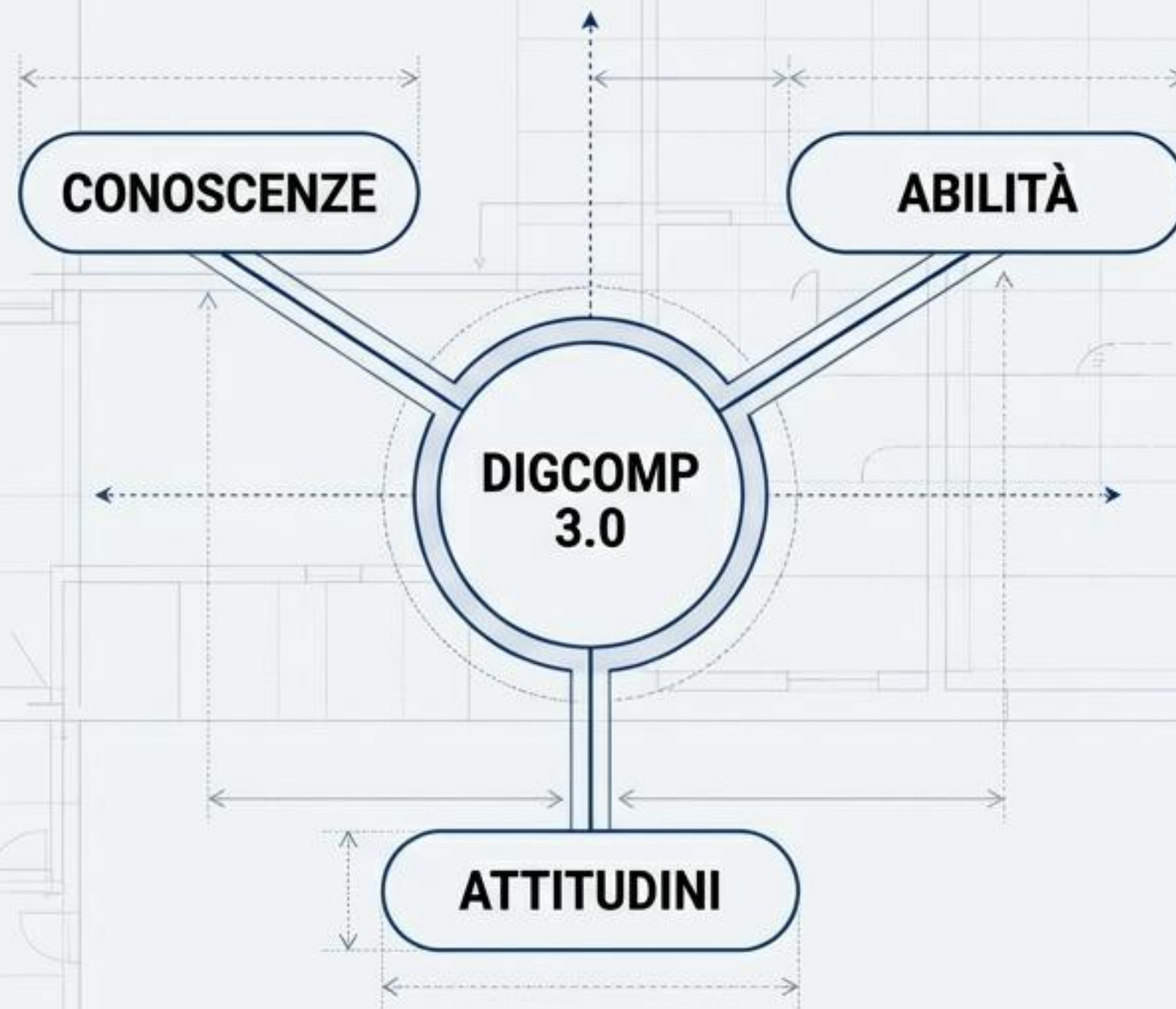
Nel 2024, il 42% dei lavoratori dell'UE ha segnalato un **divario di competenze in materia di IA**, ma solo il 15% ha partecipato a una formazione specifica.

IL PROGETTO: DIGCOMP 3.0, IL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO

DigComp 3.0 è la risposta strategica dell'Unione Europea. È un quadro di riferimento technology-neutral, scientificamente fondato e ampiamente adottato, che fornisce un linguaggio comune per definire, sviluppare e valutare le competenze digitali.

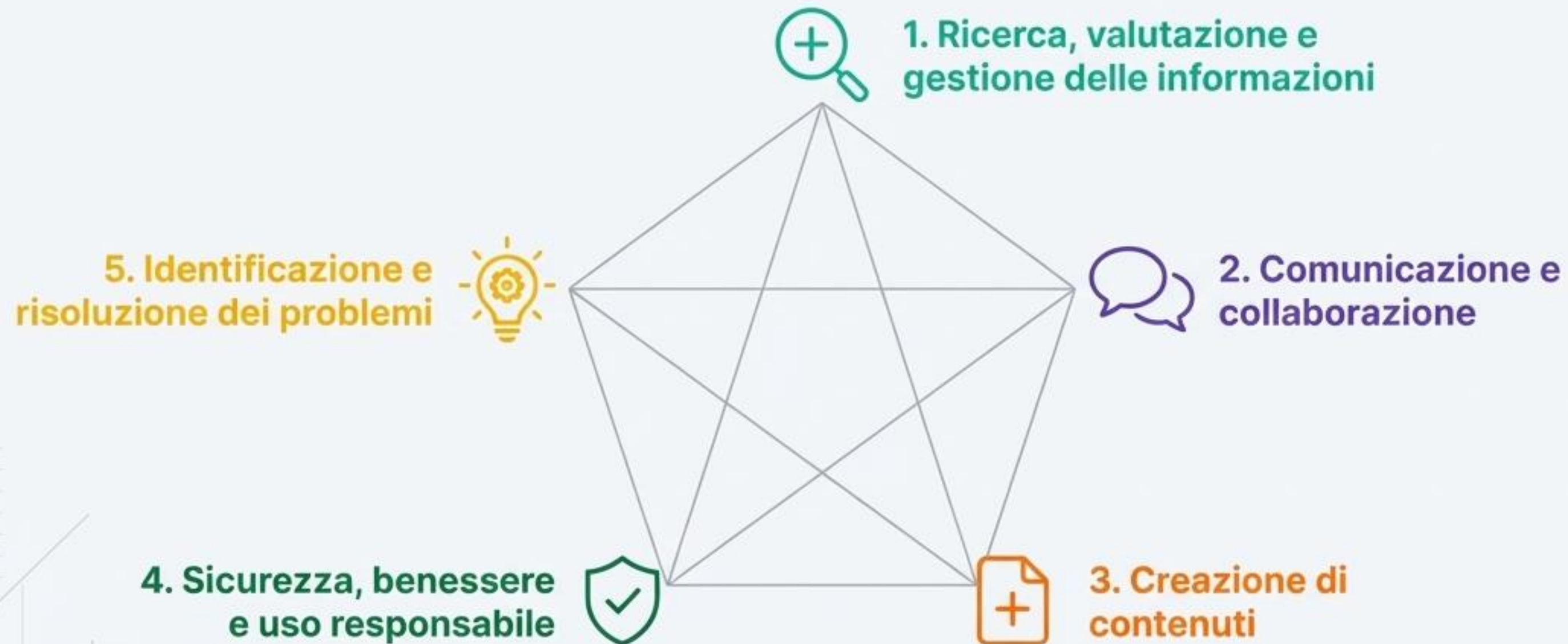
La **competenza digitale** implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e l'interazione con esse per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società. Comprende una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini.

Sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione Europea in collaborazione con la DG EMPL.



L'ARCHITETTURA DEL QUADRO: 5 AREE E 21 COMPETENZE

DigComp 3.0 è strutturato in cinque aree tematiche, che coprono l'intero spettro delle competenze digitali necessarie oggi.



Queste 5 aree sono ulteriormente suddivise in 21 competenze specifiche.

UNO SGUARDO APPROFONDITO ALLE 5 AREE DI COMPETENZA



Area 1: Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

Articolare i bisogni informativi, cercare, localizzare e recuperare informazioni e contenuti digitali, organizzare e analizzare i dati digitali e valutare la loro pertinenza e affidabilità.



Area 2: Comunicazione e collaborazione

Interagire, condividere, comunicare e collaborare in ambienti digitali, tenendo conto della diversità culturale, generazionale e di altro tipo, e partecipare alla società attraverso i media digitali.



Area 3: Creazione di contenuti

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpo di conoscenze esistente, comprendendo e applicando i diritti d'autore e le licenze.



Area 4: Sicurezza, benessere e uso responsabile

Proteggere dispositivi, contenuti, dati personali e privacy in ambienti digitali. Sostenere il benessere fisico, mentale e sociale, e garantire un uso responsabile e sostenibile delle tecnologie digitali.



Area 5: Identificazione e risoluzione dei problemi

Identificare e valutare i bisogni e utilizzare le tecnologie digitali per soddisfarli. Identificare e risolvere problemi tecnici e concettuali, e utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.

LE NOVITÀ DI DIGCOMP 3.0: UN PROGETTO PER IL PRESENTE

DigComp 3.0 integra gli sviluppi tecnologici e le priorità politiche emersi dal 2022, garantendo la sua rilevanza nel panorama digitale odierno.

Temi di contenuto prioritari



Competenza sull'Intelligenza Artificiale (inclusa l'IA generativa)



Competenza in materia di cybersecurity



Diritti digitali, scelta e responsabilità



Benessere negli ambienti digitali



Competenza per contrastare la disinformazione

Principali sviluppi

Risultati dell'Apprendimento (Learning Outcomes)

Una novità chiave per una maggiore chiarezza e un'applicazione coerente.

Integrazione trasversale dell'IA: Un approccio sistematico che riconosce l'impatto pervasivo dell'IA.

Livelli di padronanza aggiornati: Nuove descrizioni generali per 4 livelli (Base, Intermedio, Avanzato, Altamente avanzato).

Intelligenza Artificiale: Integrata in Modo Sistemático e Trasversale

DigComp 3.0 non tratta l'IA come una competenza isolata, ma la integra in tutto il quadro, riconoscendo il suo impatto su tutte le aree della competenza digitale.

Come leggere l'integrazione dell'IA

[AI-E] (AI-Esplicito): Indica competenze in cui i sistemi di IA sono esplicitamente rilevanti.

[AI-I] (AI-Implicito): Indica competenze in cui i sistemi di IA sono implicitamente rilevanti (es. come tecnologia incorporata o per le loro implicazioni etiche).

Il **14%** delle dichiarazioni di competenza è AI-Esplicito, mentre il **68%** è AI-Implicito, a dimostrazione dell'impatto trasversale dell'IA.



Definizione di IA (dall'AI Act)

"Un sistema basato su una macchina, progettato per funzionare con diversi livelli di autonomia, che può mostrare capacità di adattamento dopo l'implementazione e che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dall'input che riceve come generare output..."

MISURARE IL PROGRESSO: I 4 LIVELLI DI PADRONANZA

DigComp 3.0 definisce la progressione delle competenze attraverso quattro livelli, basati su complessità del compito, domanda cognitiva e livello di autonomia.



L'OPPORTUNITÀ: TRADURRE LE COMPETENZE IN AZIONE CON I RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO

Per la prima volta, DigComp 3.0 introduce i Risultati dell'Apprendimento (Learning Outcomes). Questo strumento pratico e potente garantisce un'interpretazione e un'applicazione coerente del quadro.

Cosa sono?

Sono dichiarazioni di ciò che un individuo sa, comprende o è in grado di fare al termine di un processo di apprendimento. Sono definiti in termini di Conoscenze, Abilità e Attitudini.

Perché sono importanti?

Fungono da 'collante' tra istruzione, formazione e mercato del lavoro. Guidano lo sviluppo di curricula, la valutazione, la certificazione delle competenze e la definizione di profili professionali.



I RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO IN PRATICA

Esempio – Competenza 1.2: Valutare le informazioni

Vediamo come la competenza "Valutare le informazioni" viene dettagliata attraverso i Risultati dell'Apprendimento a diversi livelli di padronanza.

LIVELLO BASE



Conoscenza: "Riconoscere che alcune fonti di informazione digitali e alcuni sistemi potrebbero non essere affidabili." [LO1.2.03]



Abilità: "Effettuare una valutazione di base dell'affidabilità e della credibilità delle fonti di informazione e dei contenuti digitali." [LO1.2.07]



Attitudine: "Riconoscere i benefici di un approccio cauto nell'interpretare le informazioni e i contenuti in ambienti digitali." [LO1.2.01]

LIVELLO INTERMEDIO



Conoscenza: "Riconoscere che i sistemi di IA possono produrre output non accurati, anche se possono sembrare plausibili, e che l'essere umano che utilizza il sistema di IA è responsabile del controllo della qualità." [LO1.2.17]



Abilità: "Valutare criticamente l'affidabilità di fonti, informazioni e contenuti in ambienti digitali, considerando il ruolo dei sistemi di IA, gli effetti della personalizzazione e gli interessi commerciali o di altro tipo." [LO1.2.21]

UN PROGETTO GUIDATO DAI VALORI EUROPEI

DigComp 3.0 non è solo un quadro tecnico; incarna i valori della Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali, promuovendo una visione della trasformazione digitale incentrata sulla persona.



1. Le persone al centro

Le tecnologie digitali devono proteggere i diritti delle persone e sostenere la democrazia.



2. Solidarietà e inclusione

La tecnologia deve unire, non dividere. Accesso per tutti alle competenze e ai servizi digitali.



6. Sostenibilità

I dispositivi digitali devono sostenere la sostenibilità e la transizione verde.



3. Libertà di scelta

Un ambiente online equo, sicuro da contenuti illegali e dannosi.



5. Sicurezza e protezione

L'ambiente digitale deve essere sicuro e protetto per tutti gli utenti, dall'infanzia alla vecchiaia.



4. Partecipazione

I cittadini devono poter partecipare al processo democratico e avere il controllo dei propri dati.

**Una visione della
trasformazione
digitale incentrata
sulla persona**

COSTRUIRE IL FUTURO: DIGCOMP 3.0 COME PUNTO DI RIFERIMENTO STABILE

DigComp 3.0 fornisce una descrizione unificante, coerente, chiara e pertinente della **competenza digitale**. È progettato per essere adattato e personalizzato, ispirando iniziative che supportano lo **sviluppo** delle competenze di tutti i cittadini.

Ambiti di applicazione chiave:

- Orientare le politiche europee, nazionali e regionali.
- Sviluppare valutazioni e certificazioni delle competenze.
 - Migliorare la trasparenza dei corsi di formazione.
- Definire profili di competenza digitale per ruoli specifici.

In un mondo di tecnologie in rapida evoluzione, la natura technology-neutral e flessibile di DigComp fornisce un punto di riferimento stabile da cui costruire politiche e promuovere miglioramenti nei livelli di competenza digitale in tutta Europa.

RISORSE E RICONOSCIMENTI

Questo lavoro è una pubblicazione del Joint Research Centre (JRC), il servizio scientifico e di conoscenza della Commissione Europea. È il risultato della collaborazione di centinaia di esperti e stakeholder.

Risorse online

Esplora il framework in dettaglio sullo spazio web JRC-DigComp, dove puoi trovare:

- Una descrizione chiara e intuitiva di DigComp 3.0.
- Versioni del framework in formato foglio di calcolo e linked open data (JSON).

Come citare il rapporto

Cosgrove, J. and Cachia, R., DigComp 3.0: European Digital Competence Framework - Fifth Edition, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2025, <https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149>, JRC144121.



Licenza



Salvo diversa indicazione, il riutilizzo di questo documento è autorizzato con licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0).