

MAPPA DELLE COMPETENZE

Mappa delle competenze digitali degli adulti in Austria, Italia e Grecia.



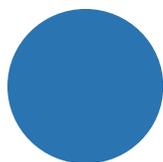
AGOSTO 2020



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





CONTENUTI

INDICE	2
1. PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA	4
2. FASCE DI ETÀ E I VARI PROFILI DI COMPETENZA	8
APPENDICE	11
QUESTIONARIO DISK SULLA COMPETENZA DIGITALE.....	11

INDICE

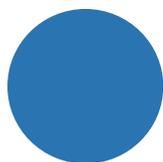
FIGURA 1: PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA 1	4
FIGURA 2: PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA 2.....	5
FIGURA 3: PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA 3.....	5
FIGURA 4: PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA 4.....	6
FIGURA 5: PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA 5.....	7
FIGURA 6: MEDIA DEI VALORI DELLA COMPETENZA PERCEPITA	8
FIGURA 7: LIVELLI DI COMPETENZA DELLE DIVERSE FASCE DI ETÀ	9
FIGURA 8: FAMILIARITÀ CON I DISPOSITIVI DIGITALI A SECONDA DELLA FASCIA DI ETÀ.....	10

Lavoro pubblicato con la licenza:



foto di copertina Neil Moralee:

<https://www.flickr.com/photos/neilmoralee/>



DISK – Mappa delle competenze

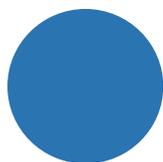
Le competenze digitali sono state definite in vari modi e concepite come trasversali in molte aree d'azione e di comprensione. Per poter costruire questa mappa delle competenze, abbiamo seguito il **DigComp 2.1 - the European Digital Competence Framework for Citizens**¹, le aree di competenze e una selezione dei livelli di conoscenza. Questo quadro di riferimento ci ha permesso al gruppo di lavoro di definire una serie di competenze importanti per gli immigrati digitali (coloro che vivono in un mondo digitale ma non sono nati nell'era digitale) , e di costruire uno strumento per analizzare tali competenze.

Osservare le competenze delle persone è un'attività complessa. Le competenze necessitano dell'abilità e del contesto di esecuzione. L'individuazione di un contesto significativo, l'osservazione e la valutazione rende il processo di osservazione dei risultati molto impegnativo.

In questa fase del progetto non è stato possibile effettuare questo tipo di osservazione diretta delle competenze, specialmente perché volevamo osservare un numero abbastanza ampio di persone – in modo da ottenere una mappa con diverse sfumature in termini di competenze. Per questo motivo, si è deciso di osservare la percezione delle competenze, elencando 27 azioni diverse, fornendo esempi concreti di attività e azioni giornaliere che richiedono l'impiego delle competenze digitali in una delle cinque aree indicate nel quadro: area 1 – informazioni e data literacy; area 2 - comunicazione e collaborazione; area 3 – creazione di contenuti; area 4 - sicurezza; e area 5 – risoluzione dei problemi. Per ognuna di queste 27 attività, i partecipanti hanno risposto se fossero in grado o meno di effettuarle, basandosi sulla propria esperienza. Sono state fornite 4 possibili risposte, ognuna rappresentava un livello diverso di competenza: i) livello 0 o nessuna competenza quando le persone capiscono di non essere in grado di farlo per niente; livello 1 o livello base quando i partecipanti pensano di poterlo fare se guidati e/o supportati; livello 2 o livello intermedio per quelle attività che i partecipanti pensano di poter svolgere da soli; e un livello 3 o livello avanzato per quelle attività che i partecipanti avrebbero potuto spiegare ad altri e aiutarli a completarle.

Abbiamo raccolto le risposte di 165 persone provenienti da tre paesi diversi - Austria (N = 58), Italia (N = 74) e Grecia (N = 33) – e da tre diverse fasce d'età (da 16 a 35 anni N = 30; da 36 a 55 anni N = 70; e da 56 o più N =

¹ Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg: Publications Office of the European Union



59).

Abbiamo iniziato osservando ogni area di competenza nel dettaglio. Questo ci ha permesso di capire come variano le competenze percepite fra di loro.

1. PROFILI DELL'AREA DI COMPETENZA

Per l'area di competenza 1 – informazioni e data literacy (vedere la figura 1)– e nonostante l'elevato livello di competenze percepite, è possibile osservare che le persone si sentono più sicure in merito alle proprie competenze di navigazione, ricerca e filtraggio dei dati [1.1]² e più persone si sentono meno sicure delle proprie competenze di valutazione [1.2] e gestione [1.3] di dati e informazioni.

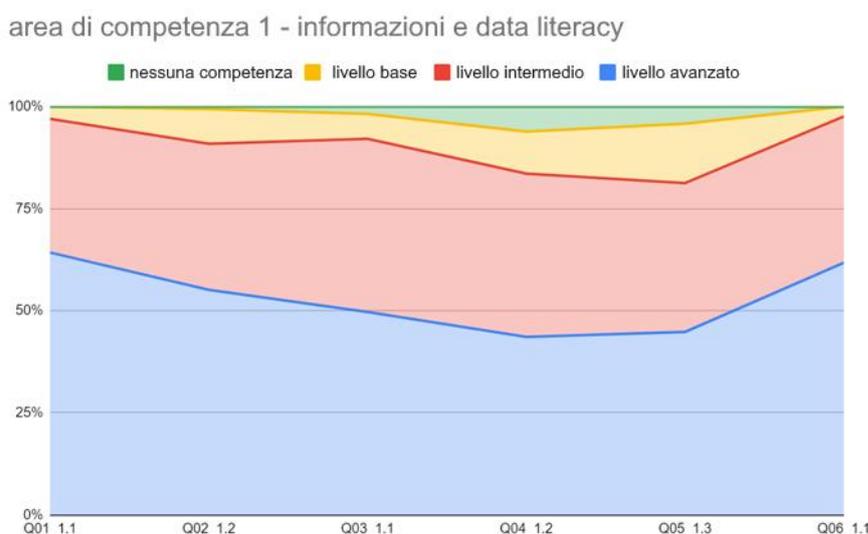
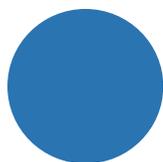


Figura 1: Profili dell'area di competenza 1.

Leggendo l'area di competenza 2 - comunicazione e collaborazione (vedera la figura 2) – i partecipanti si sentono maggiormente in grado di interagire [2.1] e condividere materiali diversi [2.2] con gli altri utilizzando le tecnologie digitali e le identità digitali [2.6]. La competenza percepita si abbassa per quanto riguarda l'identificazione dell'autore originale e del copyright [2.5] e per le forme digitali di coinvolgimento della cittadinanza [2.3].

² Si noti che nei grafici, nell'identificazione delle domande, e oltre al numero di domanda, è possibile trovare il codice che rappresenta la competenza specifica (ad es. 1.1 per i dati di navigazione, ricerca e filtraggio).



area di competenza 2 - comunicazione e collaborazione

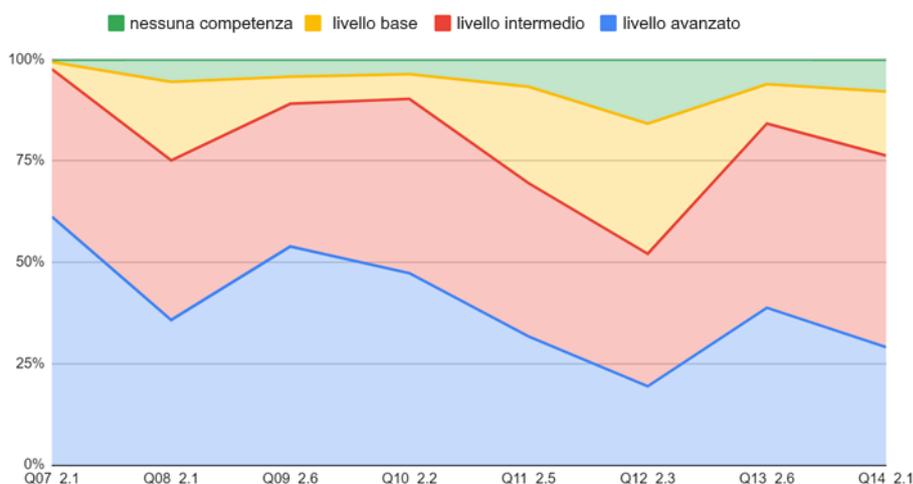


Figura 2: Profili dell'area di competenza 2.

L'area di competenza 3 – creazione di contenuti digitali (vedera la figura 3) – ha una percentuale generale più elevata di risposte nei livelli di *nessuna competenza* o *base* di abilità. La competenza percepita è alta per quanto riguarda lo sviluppo dei contenuti [3.1] (es. utilizzare un computer per scrivere o uno smartphone per scattare foto) ma molto più bassa per la loro integrazione o ri-elaborazione [3.2] o per capire e controllare le licenze di copyright e i loro usi consentiti [3.3].

area di competenza 3 - creazione di contenuti digitali

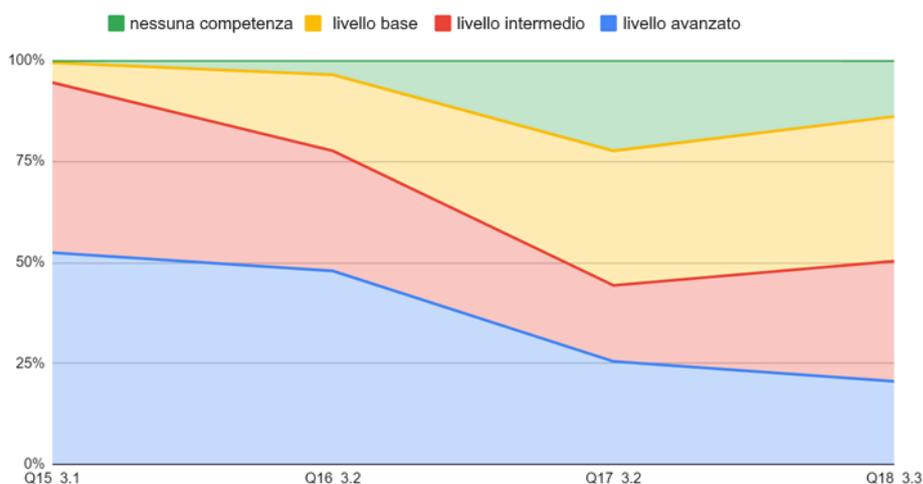
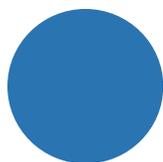


Figura 3: Profili dell'area di competenza 3.



Area di competenza 4 – sicurezza (vedera la figura 4) – si tratta di nuovo di un’area in cui la competenza generale percepita non è così alta. I risultati riflettono l’insicurezza di diversi partecipanti in merito alle proprie competenze, ad esempio, di valutare la credibilità dei siti web e delle app e quindi di proteggere i propri dispositivi [4.1] o di tenere al sicuro i propri dati personali e privati [4.2] ad esempio in un contesto di utilizzo di un servizio bancario online o per compilare online la dichiarazione dei redditi.

area di competenza 4 - sicurezza

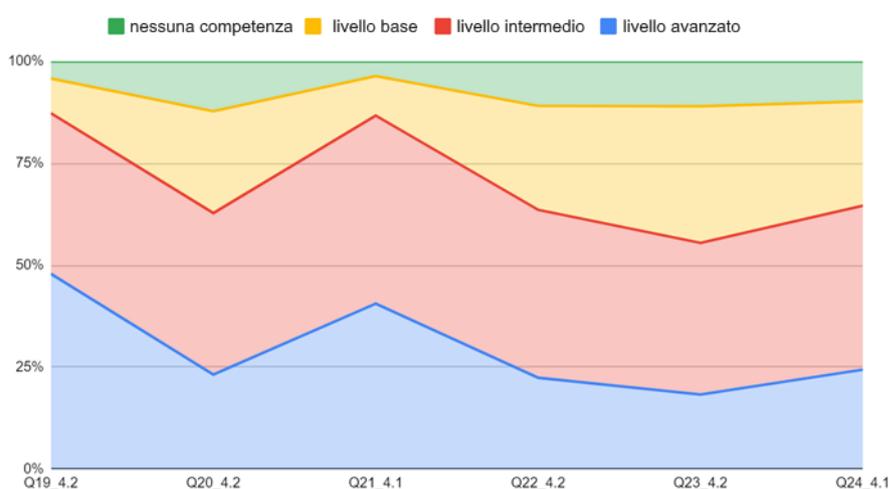
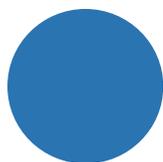


Figura 4: Profili dell’area di competenza 4.

Per quanto riguarda l’**area di competenza 5 – risoluzione dei problemi** (vedera la figura 5) – ci siamo concentrati sulle questioni che riguardano la risoluzione di problemi tecnici [5.1] fra cui, ad esempio, far funzionare l’apparecchiatura in seguito a un blocco e identificare le risposte tecnologiche ai propri bisogni [5.2] come l’installazione o la disinstallazione di un software o di applicazioni. I livelli di competenza non sono sempre molto alti per queste competenze e segnalano la necessità di promuovere le abilità di risoluzione dei problemi tramite le apparecchiature digitali.



area di competenza 5 - risoluzione dei problemi

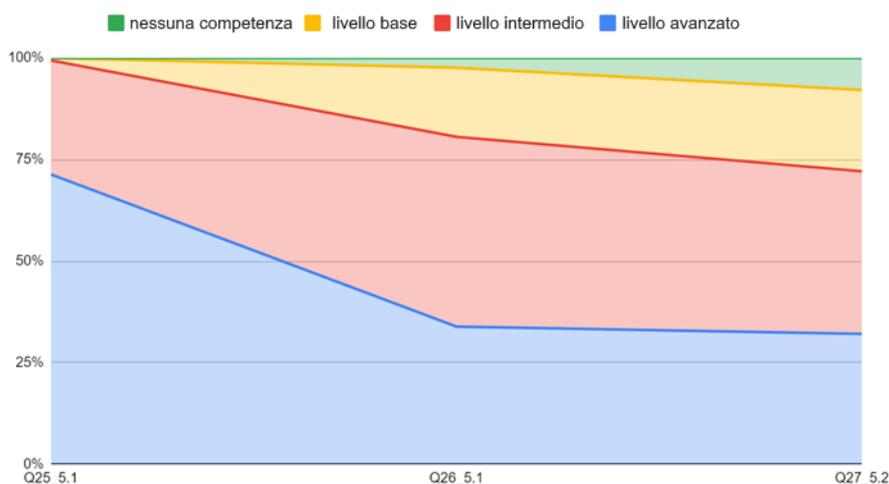
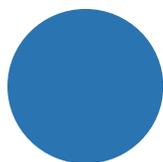


Figura 5: Profili dell'area di competenza 5.

In generale si può osservare che i partecipanti si sentono maggiormente competenti nell'area 1 – informazioni e data literacy – che significa che si sentono in grado di ricercare, valutare e gestire i dati e le informazioni (la media è più elevata di 2 che indica l'abilità di svolgere un'attività in modo indipendente) e nella area 5 – risoluzione dei problemi – in termini di attività come far funzionare gli strumenti, accensione e spegnimento, e installazione e disinstallazione di app. Livelli più bassi di competenze sono state evidenziate nell'area 3 – creazione di contenuti digitali e nell'area 4 – sicurezza (le medie sono inferiori a 2, indicando che le persone sentono che hanno bisogno di supporto per svolgere l'attività). Questo sottolinea l'importanza di migliorare le competenze collegate alla comprensione di come elaborare e integrare un contenuto digitale, informazioni di copyright oppure come tenere al sicuro i dati e evitare le truffe e gli errori nelle attività di online banking oppure dichiarazioni dei redditi online.



Media dei valori in base all'area di competenza

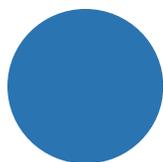


Figura 6: Media dei valori della competenza percepita in base all'area di competenza.

Le aree di competenza sono altamente e statisticamente collegate in modo significativo l'una con l'altra (tutte le correlazioni sono statisticamente significative e i valori r di Pearson variano fra $r = .703$ e $r = .810$). In questo modo, le persone che hanno indicato dei livelli elevati di competenza percepita in un'area, molto probabilmente indicheranno dei livelli elevati di competenza percepita in altre aree. Sono anche altamente e statisticamente correlate in modo significativo con i livelli di familiarità con le apparecchiature digitali indicate, come computer, smartphone o tablet (tutte le correlazioni sono statisticamente significative e i valori di Pearson sono compresi fra $r = .432$ e $r = .596$). Questo supporta ulteriormente la nostra convinzione in merito all'importanza di creazione di contesti per permettere alle persone di familiarizzare con gli strumenti digitali e migliorare la competenza attraverso il loro impiego. Crediamo che i moduli DISK contribuiranno a questo aspetto.

2. FASCE DI ETÀ E I VARI PROFILI DI COMPETENZA

Le persone senior non sono necessariamente persone che non hanno avuto l'opportunità di essere coinvolti e di padroneggiare le tecnologie digitali – molti di quelli che sono stati coinvolti attivamente nella loro creazione e sviluppo, rientrerebbero all'interno di quella fascia d'età – ma per alcuni, probabilmente la maggior parte di loro, queste opportunità sono state scarse e sono arrivate più tardi nella vita, rendendo più difficile per loro lo sviluppo delle competenze necessarie a usare al meglio queste tecnologie



e con più sicurezza. Questi, come altri che non hanno avuto queste opportunità, sono stati costretti dall'ondata della digitalizzazione a viaggiare verso il nuovo mondo creato.

In seguito, osserveremo in che modo le differenze fra le fasce d'età possono fornirci ulteriori informazioni sugli elementi su cui si dovrebbero concentrare i contesti educativi e quali elementi sono importanti da ricordare.

aree di competenza digitale in base alle fasce di età

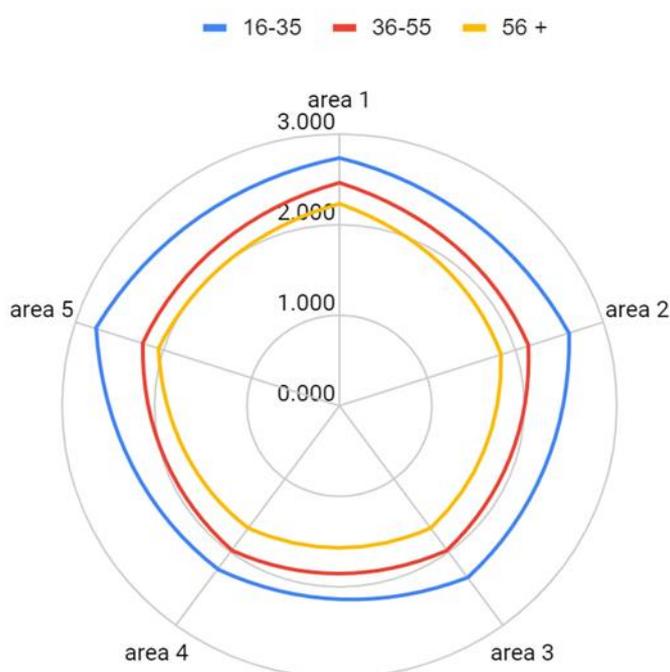
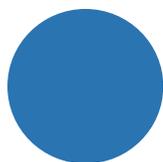


Figura 7: Variazioni dei livelli di competenza in base alle fasce di età, per ciascun area.

Si riscontra un divario visibile nelle competenze percepite dalle persone all'interno delle varie fasce d'età. Queste differenze non sono solamente visibili, ma possiamo vedere che si presentano in modo sistematico – le differenze fra le fasce di età sono statisticamente significative in tutti i casi, ad eccezione della differenza fra la fascia d'età 1 (età fra 16-35 anni) e fascia d'età 2 (età fra 36-55 anni) nell'area di competenza 4 e fra la fascia d'età 2 (età fra 36-55 anni) e la fascia d'età 3 (età da 56 anni in poi) nell'area di competenza 5 -, e spesso le dimensioni dell'effetto calcolato



sono elevate (secondo Cohen $d > 0.8$), specialmente per le differenze fra la fascia d'età 1 (età 16-35 anni) e la fascia d'età 3 (età 56 anni in poi). È importante notare anche che, poiché la scala rappresenta i livelli di abilità, per i gruppi di persone più grandi l'area di competenza 3 – creazione di contenuti –, area di competenza 4 – sicurezza –, e anche (seppur in misura minore) l'area di competenza 2 - comunicazione e collaborazione – sono aree in cui la competenza percepita è inferiore a 2, inferiore al livello intermedio di abilità, ciò significa che gli adulti spesso non sono in grado di percepirsi come competenti in quelle aree per usare da soli le tecnologie digitali.

familiarità con i dispositivi digitali

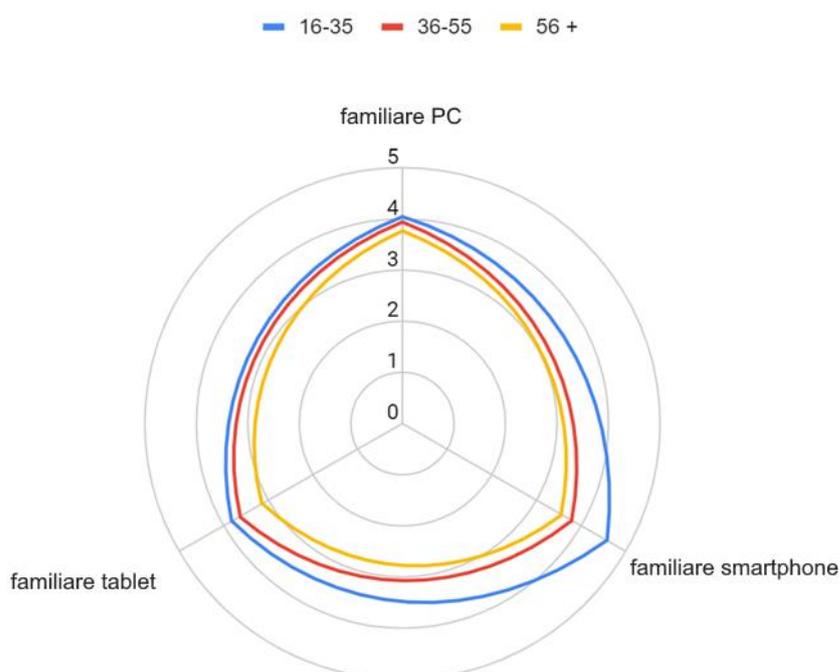
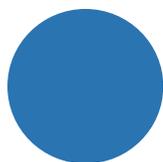


Figura 8: Livelli di familiarità con i dispositivi digitali, in base alla fascia di età.

Infine, una considerazione sugli strumenti. Come dimostrato dal grafico, la familiarità con gli smartphone è più bassa fra le fasce d'età più grandi (quelli fra i 36 e i 55 anni e quelli con 56 anni o più). Se confrontati con la fascia più giovane, si riscontra una familiarità sistematicamente inferiore con gli smartphone (è presente un effetto statisticamente significativo) e l'effetto è elevato (l'indicatore Cohen di dimensioni dell'effetto d con $d > .80$). Gli smartphone sono una delle più recenti tecnologie digitali che



hanno assunto un ruolo notevole nella nostra vita quotidiana. In poco più di dieci anni, gli smartphone sono diventati un oggetto diffuso, centrale nelle nostre vite e per connetterci con il mondo. Questi risultati confermano la necessità di fornire agli adulti dei contenuti che li aiutino ad usufruire di questi strumenti con sicurezza nella propria vita.

APPENDICE

Questionario DISK sulla competenza digitale

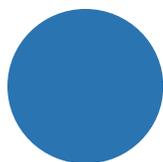
Opzioni di risposta:

a) Non sono affatto in grado; b) Sono in grado con un aiuto o una guida; c) Sono in grado di farlo da solo; d) Sono in grado di spiegare ad altri come fare e aiutarli

Elementi:

1. Sono in grado di fare ricerche online e trovare informazioni specifiche, ad esempio offerte di lavoro. [1.1]³
2. Sono in grado di cercare diverse piattaforme e siti web e scegliere quello che può darmi i risultati che soddisfano meglio i miei bisogni (ad esempio riguardo le offerte di lavoro o gli annunci immobiliari). [1.3]
3. Sono in grado di usare parole chiave o tag per ottenere risultati migliori nelle ricerche (ad esempio, informazioni tecniche o offerte di lavoro). [1.1]
4. Sono in grado di valutare le fonti e i risultati in termini di credibilità e controllo delle informazioni quando necessario. [1.2]
5. Sono in grado di trovare software, strumenti o applicazioni che mi aiutano a salvare e recuperare le informazioni che ho raccolto (ad esempio, note, segnalibri ecc.). [1.3]
6. Sono in grado di utilizzare un computer o uno smartphone per gestire le attività quotidiane e risolvere problemi (ad esempio, calcolare una somma, trovare un indirizzo ecc.). [1.6]
7. Sono in grado di interagire con gli altri, per lavoro o per svago, utilizzando le applicazioni di messaggistica (ad esempio, WhatsApp, Skype) o le email. [2.1]
8. Sono in grado di scegliere tra diverse applicazioni o software per comunicare e/o collaborare con gli altri, ad esempio in una chat di gruppo o una (video)conferenza telefonica. [2.1]
9. Sono in grado di creare un login e iscrivermi a un social network digitale (ad esempio, Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest). [2.6]
10. Sono in grado di condividere diversi media (foto o il testo di un post) con gli altri, ad esempio su un social network come Facebook e Twitter, utilizzando un computer o uno smartphone. [2.2]

³ I numeri nelle parentesi quadre si riferiscono alle competenze digitali descritte nel DigComp 2.1.



11. Sono in grado di individuare l'autore e il copyright su vari media (testi, immagini, video e audio). [2.5]
12. Sono in grado di utilizzare un'applicazione o un sito per creare un evento o una campagna (usando ad esempio i gruppi o gli hashtags [#]) per attirare l'attenzione verso o appoggiare una causa sociale o politica. [2.3]
13. Ho un'identità digitale e sono in grado di utilizzarla per comunicare e stare in contatto con gli altri. [2.6]
14. Sono in grado di rapportarmi e interagire con gli altri online (ad esempio sui siti di social network come Facebook o nelle applicazioni di messaggistica come Skype) in modo da proteggere la mia identità, me stesso e gli altri. [2.1]
15. Sono in grado di utilizzare un computer o uno smartphone per esprimermi attraverso un testo o delle immagini. [3.1]
16. Sono in grado di editare o modificare un'immagine (ad esempio ritagliare, modificare le dimensioni, correggere i colori o aggiungere un testo) e utilizzarla per presentare qualcosa agli altri. [3.2]
17. Sono in grado di editare o modificare un video (ad esempio tagliare, correggere i colori, aggiungere un testo) e utilizzarlo per presentare qualcosa agli altri. [3.2]
18. Sono in grado di verificare le licenze di copyright di un'immagine o un video (o altri contenuti) e comprendo cosa permettono. [3.3]
19. Sono in grado di gestire operazioni bancarie online (controllare il conto corrente, inviare pagamenti ecc.). [4.2]
20. Sono in grado di gestire le tasse e le questioni legate alla previdenza sociale online. [4.2]
21. Sono in grado di individuare le norme di sicurezza riguardo alle password o altri dati sensibili (ad esempio, non condividere una password o i dati della carta di credito). [4.1]
22. Sono in grado di conservare in maniera sicura le informazioni sulle piattaforme digitali o in dispositivi digitali come computer e smartphone. [4.2]
23. Sono in grado di individuare e utilizzare applicazioni o software utili per la sicurezza e la protezione delle informazioni e dei dispositivi (ad esempio gli antivirus). [4.2]
24. Sono in grado di valutare la credibilità di un sito o di un'applicazione e valutare i rischi che possono comportare. [4.1]
25. Sono in grado di accendere, riavviare e spegnere il mio computer o il mio smartphone. [5.1]
26. Sono in grado di far funzionare di nuovo il mio computer o il mio smartphone se si bloccano a causa di un piccolo problema. [5.1]
27. Sono in grado di installare o disinstallare software o applicazioni in modo da far funzionare il mio smartphon e il mio computer secondo le mie necessità. [5.2]