



# COMPETENZE DIGITALI

Domenico Sanseverino  
Dipartimento di Psicologia  
Università degli Studi di Torino

03/05/2024

# UN PRIMO SGUARDO ALLA COMPETENZA

- Da *competentia*, *competēre* (*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 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**

# K

## KNOWLEDGE

Le informazioni necessarie per condurre un'attività specifica

# S

## SKILL

Il livello di padronanza nel condurre un'attività specifica

# A

## ABILITIES

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

# O

## 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?**

# DIGCOMP 2.2

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

5 DIMENSIONI

21 COMPETENZE

AREE 1- 2 - 3  
SPECIFICHE

AREE 4 - 5  
TRASVERSALI

8 LIVELLI DI  
PADRONANZA

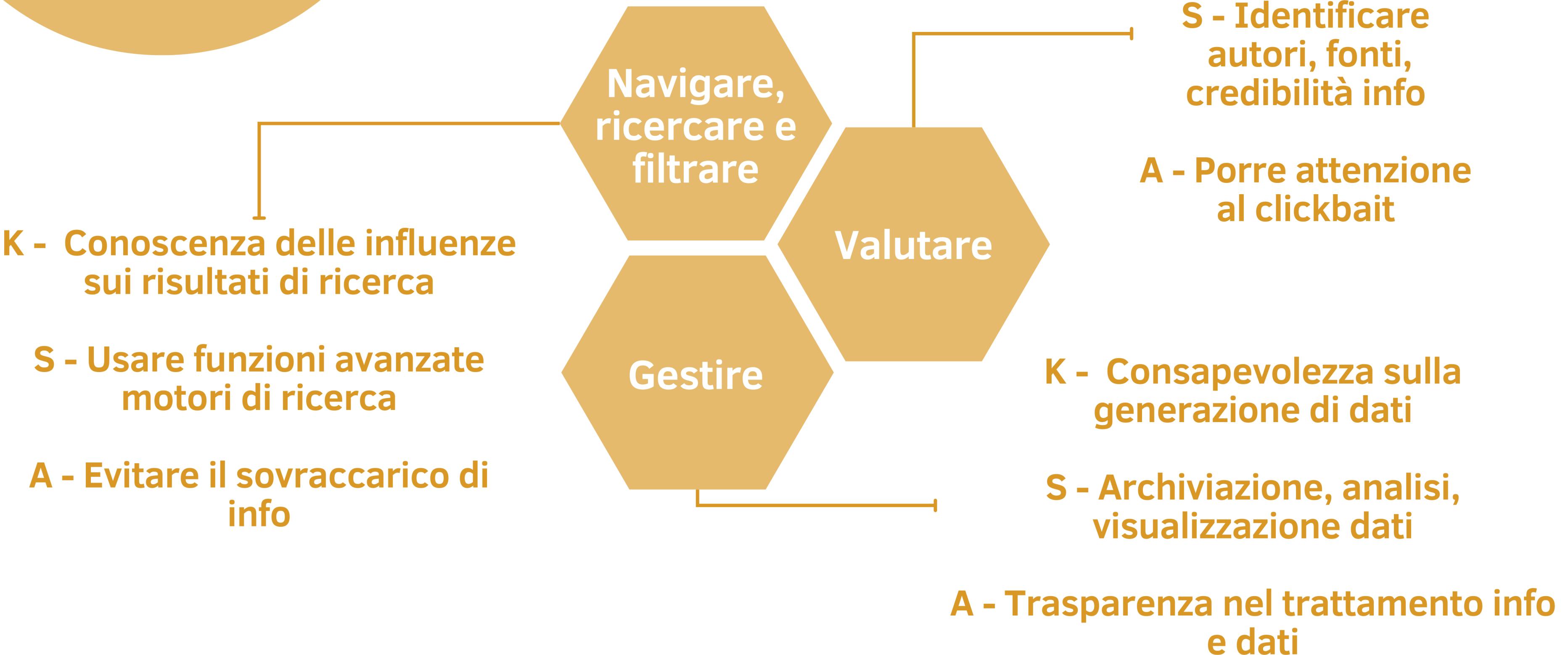
MODELLO  
CONTEXT-FREE

# LIVELLI DI PADRONANZA

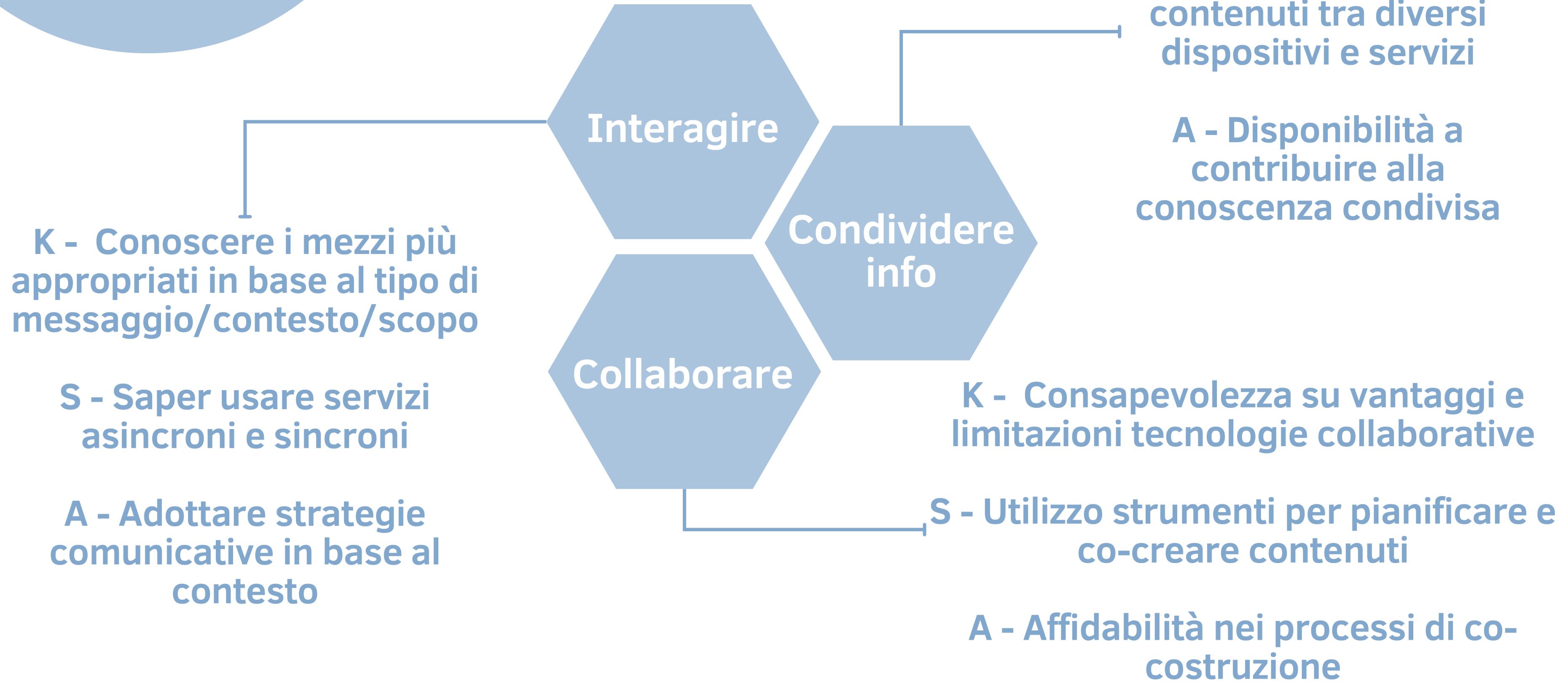
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti 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)**

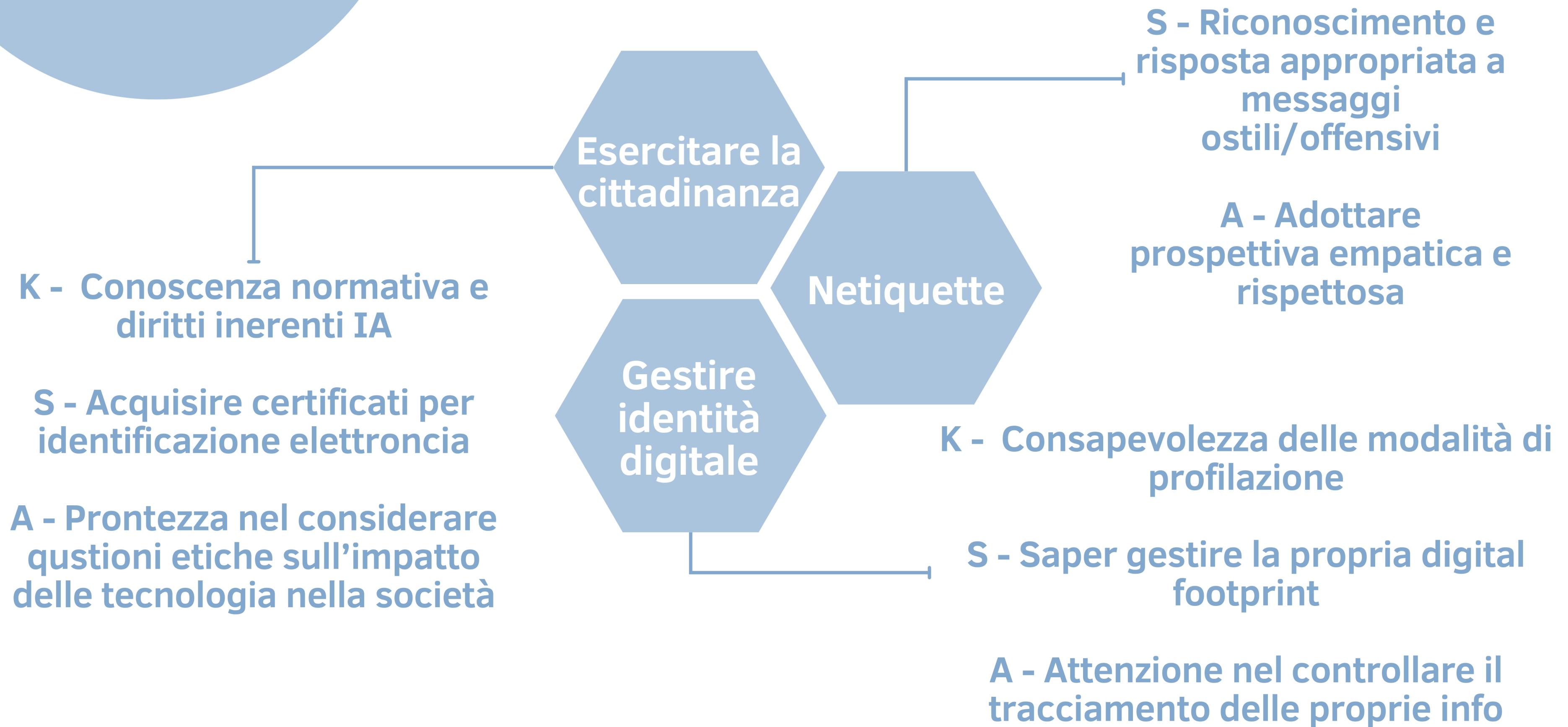
# ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI



# COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE



## COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE



# CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

**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, accesibilità, supervisione umana)**

**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)**

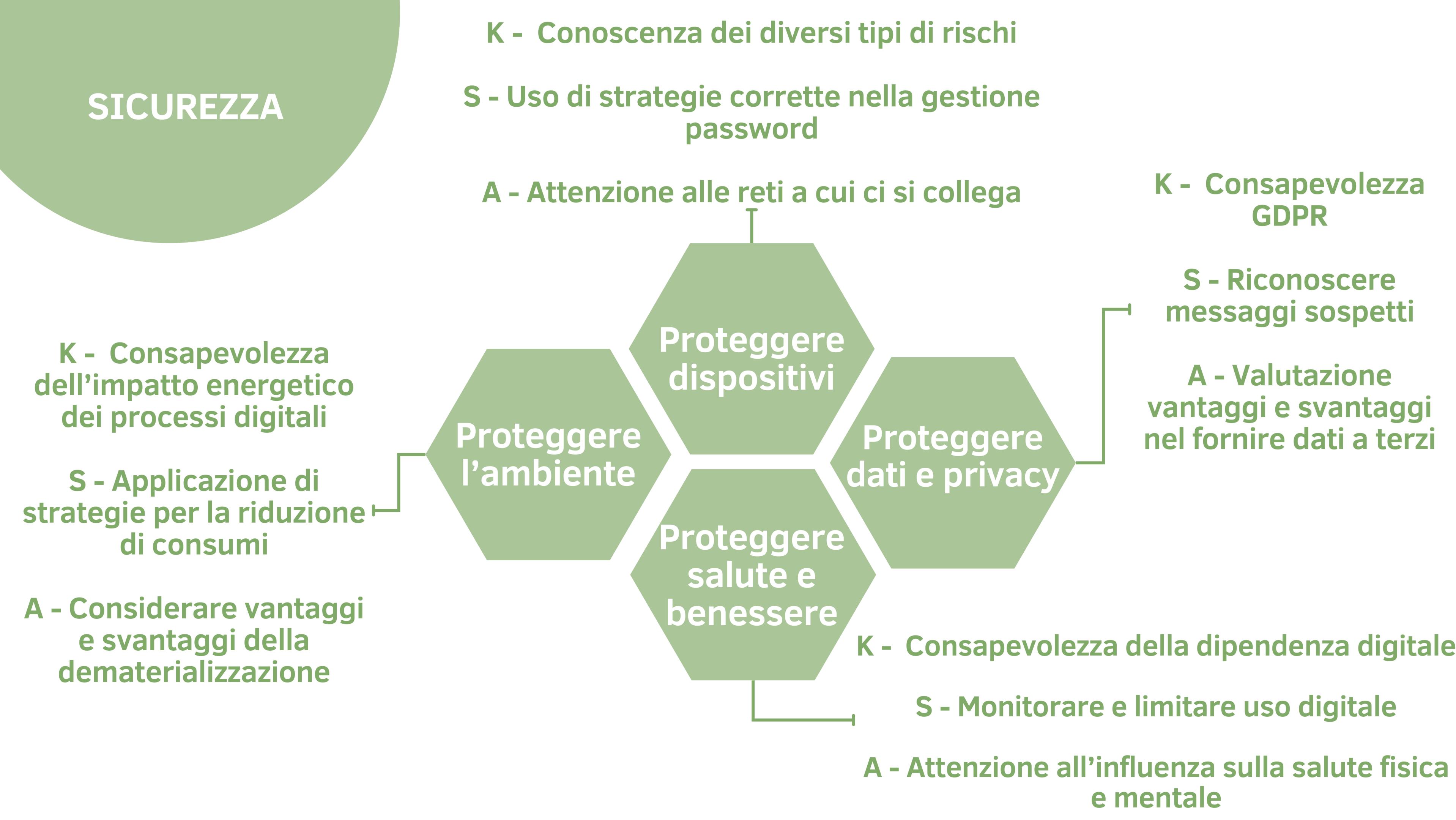
**A - Interesse nel fornire feedback e rielaborare contenuti**

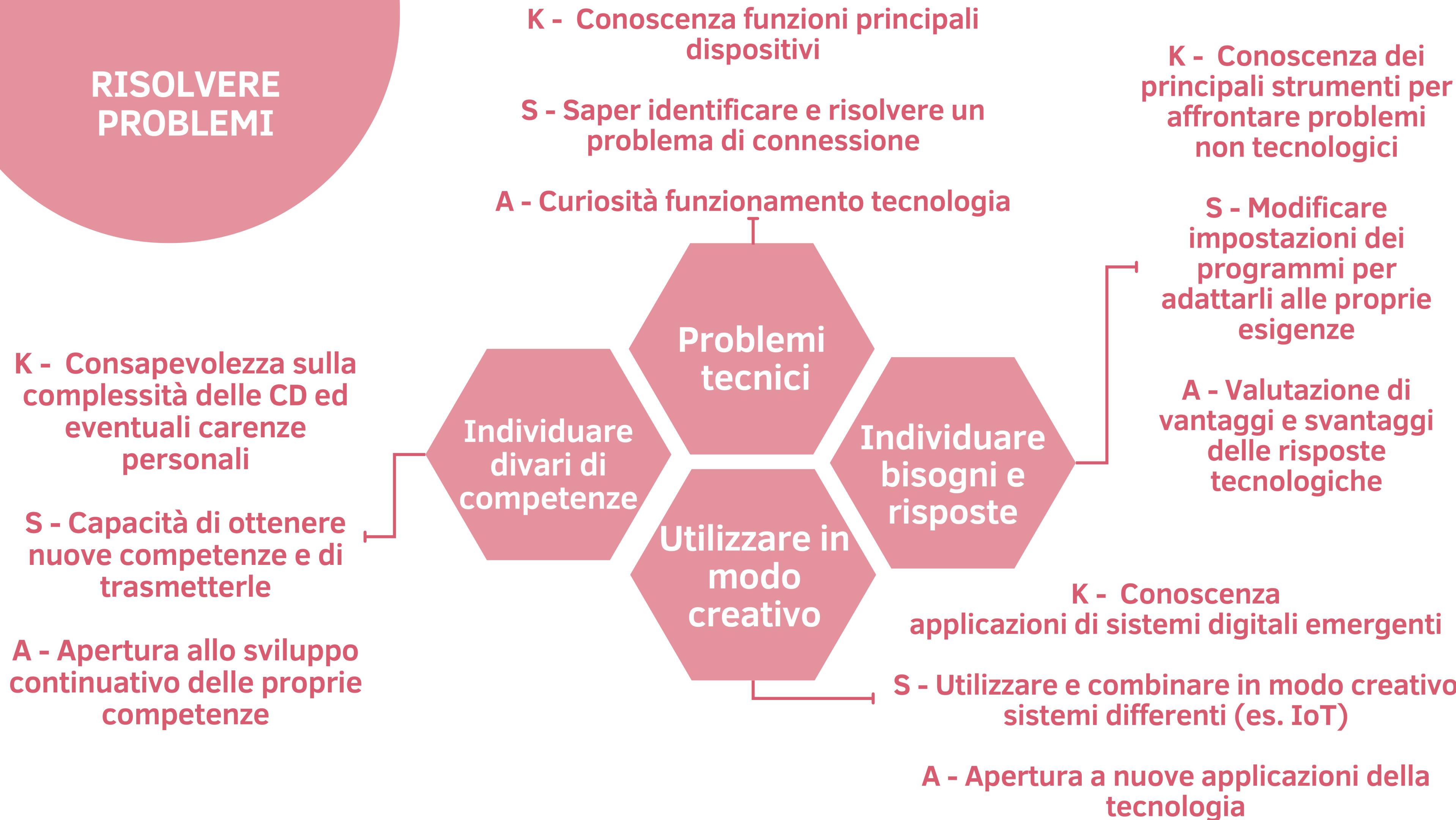
**K - Conoscenza normativa ed eccezioni**

**S - Verificare la licenza di un contenuto**

**A - Apertura nel valutare licenze aperte**







# GRAZIE PER L'ATTENZIONE

[domenico.sanseverino@unito.it](mailto:domenico.sanseverino@unito.it)

CONTACTS & RESEARCH

