

RACCOMANDAZIONI POLITICHE

Il progetto europeo **DIGIT** ha come obiettivo principale quello di trattare il problema degli adulti con una scarsa consapevolezza nell'utilizzo della loro **impronta digitale**. L'idea progettuale consiste nel trasmettere la **conoscenza** e la **competenza** necessarie a livello di sicurezza informatica e di identità digitale attraverso **l'educazione degli adulti** e la loro **formazione**. Dopo aver realizzato il materiale formativo per gli educatori, il partenariato ha redatto alcune raccomandazioni politiche come prodotto finale di questo progetto.

Per molti anni ci si è concentrati sull'utilità delle competenze digitali nel mercato del lavoro ma

le competenze digitali sono necessarie anche nella vita reale!

Questo è il caso dell'interconnessione tra alcuni concetti base come la **reputazione online**, le **relazioni sociali**, il **fenomeno del bullismo**, il **benessere**, l'**amministrazione online** e l'**accesso a internet**. L'impronta digitale costituisce una delle principali tematiche nella società odierna come dimostrano i dati: il **70%** dei cittadini europei ha ammesso di non avere il pieno controllo della propria identità digitale (Sondaggio Europeo sull'impronta digitale 2019) ed il **51%** non si ritiene sufficientemente informato riguardo alle possibili minacce informatiche (EPRS, 2019).

Nel contesto **dell'Unione Europea**, solo alcune politiche trattano l'argomento dell'impronta digitale: il **Piano di Azione per l'educazione digitale** (di cui solo la priorità 7 tratta questa tematica), l'**Iniziativa per la navigazione sicura in internet**, l'**Agenda delle nuove competenze**, il **Framework delle competenze digitali** e il **Framework delle competenze a lungo termine** (dal Joint Research Centre). Le raccomandazioni fornite di seguito hanno come scopo quello di contribuire all'ampliamento di queste politiche.

70 %
dei cittadini europei
ha ammesso di
non avere il pieno controllo della propria
identità digitale

51 %
non è abbastanza informato riguardo a possibili **minacce informatiche**

Il partenariato di DIGIT ha sottolineato la necessità di una **maggiore consapevolezza a livello educativo** del tema fin qui trattato, che deve essere implementata **per gli adulti** a partire dai 18 anni in su. Il progetto DIGIT ha dimostrato la necessità di organizzare attività formative per gli adulti. Ciò significa **fornire fondi, supporto e formazione all'intero sistema educativo!**

Come sottolineato dalla Lifelong Learning Platform nel 2017, vi sono **tre importanti concetti** che riguardano la **sicurezza** ed il **benessere nell'era digitale**:

1 Il gap digitale persisterà sino a quando le competenze di base non saranno acquisite in maniera sufficiente!

Le competenze digitali sono necessarie per un utilizzo efficiente della tecnologia digitale e sono inglobate all'interno delle **competenze di base** (l'alfabetizzazione, per esempio). Colui che apprende non sarà mai in grado di acquisire queste competenze digitali se prima non verranno consolidate le competenze di base. Ciò è vero soprattutto per **gruppi di adulti in condizioni di svantaggio**. Di conseguenza, maggiore attenzione deve essere posta sull'apprendimento di lungo termine così come sull'**approccio olistico** alle strategie digitali, generando una pietra miliare per la **coesione sociale**.

2 A chi è rivolta la tecnologia digitale? Analizziamo prima le necessità e le preoccupazioni degli utenti!

Le tecnologie digitali vengono sempre più utilizzate come strumento per poter far sì che la formazione risponda alle necessità economiche. Si tratta di un dato allarmante a tutti i livelli nei quali la tecnologia è utilizzata per l'"economizzazione" dei costi, trasforma chi apprende in consumatore, accresce la competitività, crea un ambiente in cui lo sviluppo dell'apprendimento e delle conoscenze non rispondono alle necessità di chi apprende. Possiamo dunque affermare che **un approccio educativo incentrato su chi apprende** è il prerequisito fondamentale per **implementare il processo di apprendimento**.

3 Navigare in modo sicuro attraverso il "mare digitale".

È importante sottolineare la presenza di standard di sicurezza e di misure di accompagnamento per i gruppi maggiormente esposti a rischi e ad effetti collaterali associati alle tecnologie digitali, come per esempio gli adulti in condizioni di svantaggio. Una **collaborazione maggiore** tra genitori, supervisori, insegnanti, esperti del benessere ed educatori è assolutamente necessaria per ogni gruppo a qualsiasi livello.

RACCOMANDAZIONI A LIVELLO EUROPEO

NOI, PARTNER DEL PROGETTO DIGIT, ASPIRIAMO A:

1. RENDERE IL TEMA DELL'IMPRONTA DIGITALE UNA PRIORITÀ

Consolidare la consapevolezza a livello di impronta digitale e le competenze ad essa legate dovrebbe essere prioritario sia nelle politiche europee sia nei suoi programmi, come ad esempio Erasmus+, il Piano di azione per l'educazione digitale e ET2020 Gruppo tematico di lavoro sull'Educazione Digitale: Apprendimento, insegnamento e valutazione (DELTA).

2. FORNIRE UNA MAPPATURA DELLE INIZIATIVE DELL'UNIONE EUROPEA

Vi è la necessità di realizzare una mappatura delle iniziative europee sulla base della tematica dell'apprendimento, dell'impronta digitale in diversi settori per promuovere un migliore coordinamento, consistenza e cooperazione trans-settoriale tra policy maker, servizi sociali e organizzazioni non governative. Le politiche ed i programmi dell'UE su menzionati potrebbero indirizzarsi all'argomento in maniera transettoriale.

3. ESSERE SENSIBILI ALL'ETÀ DEL PROPRIO PUBBLICO

È necessario prestare attenzione alle necessità delle nuove generazioni ma anche a quelle degli adulti, degli insegnanti, dei parenti e degli educatori. Le iniziative europee dovrebbero essere sensibili all'età dei loro interlocutori senza escludere nessuno, considerata la situazione demografica attuale che presenta una maggioranza di popolazione anziana.

4. INCORAGGIARE LA CONSAPEVOLEZZA

Attraverso le campagne di informazione relative all'importanza dell'impronta digitale, alle sue conseguenze, al benessere ed alla sicurezza per gli adulti e per gli educatori. Negli ultimi decenni, la consapevolezza dei cittadini non è stata considerata come argomento focale, mentre maggiore enfasi è stata posta sulla tecnologia digitale. Gli educatori degli adulti e gli studenti possono sicuramente giocare un ruolo cruciale in queste campagne.

5. FORNIRE GLI STRUMENTI E LE RISORSE NECESSARIE

Fornire il materiale di supporto necessario agli educatori in un'unica piattaforma a livello nazionale nella quale il materiale prodotto dal progetto DIGIT possa essere gratuito e facilmente accessibile. I Centri per la navigazione sicura in internet potrebbero diventare piattaforme che offrono risorse per l'apprendimento, approfittando del vantaggio di essere connesse ad altre iniziative come EPALE.

6. PRODURRE MATERIALE EDUCATIVO INNOVATIVO

Produrre materiale educativo concreto, pratico, multimediale ed interattivo che consente di indirizzarsi ai target group, per esempio utilizzando il potere della gamification per insegnare ed apprendere.

7. FORNIRE MAGGIORI OPPORTUNITÀ' DI CORSI DI FORMAZIONE

Incoraggiare l'acquisizione delle competenze (sviluppo professionale iniziale e continuo) per poter aiutare chi apprende a comprendere meglio le dinamiche legate al tema del digitale, alle sue implicazioni, ai suoi effetti collaterali ed al suo utilizzo scorretto. Maggiori opportunità di corsi di formazione per gli adulti (per esempio utilizzando il materiale formativo prodotto dal progetto DIGIT) nei Centri di navigazione sicura su internet (SICs) in tutta Europa dovrebbero essere implementate.

8. ESSERE INCLUSIVI

Offrire un programma educativo inclusivo e corsi di formazione per tutti gli utenti. L'insegnamento riguardo all'impronta digitale è spesso meglio trattato attraverso l'educazione non-formale poiché questa è più efficace con gruppi di adulti svantaggiati. Tutto ciò sottolinea la necessità di implementare maggiormente la cooperazione e lo scambio di buone pratiche tra fornitori di corsi di formazione formale, informale e non formale con lo scopo di comprendere meglio i vari e complessi collegamenti tra i differenti aspetti della vita di chi apprende.

9. INCORAGGIARE L'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

Semplificare il processo di apprendimento nel contesto familiare fornendo corsi di formazione per gli adulti ai parenti poiché il contesto familiare è molto importante per la formazione intergenerazionale.

10. FARE IN MODO CHE QUESTA TEMATICA DIVENTI PRINCIPALE

Fare in modo che corsi di formazione nell'ambito dell'impronta digitale possano avere come obiettivo concetti di educazione formale (cittadinanza digitale, gestione dell'identità online, sicurezza della navigazione e effetti collaterali dell'utilizzo di una impronta digitale) e possano formare gli insegnanti. Questi obiettivi possono essere raggiunti includendo il concetto di cittadinanza digitale all'interno del concetto dell'educazione civica dei cittadini (L'UE dopo la pubblicazione dell'Agenda di Parigi).

FONTI

- Dlearn (2019), [European survey on Digital Footprint](#)
- European Parliament Study (2019), [Harmful internet use Part II: Impact on culture and society](#)
- European Parliamentary Research Service (2019), [Adult learners in a digital world](#)
- LLLP Position Paper (2017), [Reimagining education for the digital age](#)
- Büchi, Moritz & Lutz, Christoph & Micheli, Marina. (2017). Life Online: The Digital Footprint Gap.

DIGIT è un progetto europeo finanziato dal programma Erasmus+ e coordinato da INnCrease, che include la collaborazione di 7 partner provenienti da 7 paesi europei.

Hai domande o commenti sulle raccomandazioni in materia delle politiche implementate? Contatta la Lifelong Learning Platform al seguente indirizzo e-mail: projects@llplatform.eu.



www.digitproject.eu



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.