COMPETENTI, CONSAPEVOLI, PROTETTI: IL DIGCOMP 3.0 E LA SICUREZZA ONLINE

STEPHANE CHAUDRON

CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore

Safer internet day 2026

CREMIT
Webinar SID
26/02/202

Stephane Aline Chaudron

Researcher Children's Online Safety

European Schoolnet
Transforming education in Europe

Imperial College London

European Commission
JOINT RESEARCH CENTRE

UNIVERSITÀ CATTOLICA del Sacro Cuore

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO BICOCCA

MUSA

THE DIGITAL TRANSFORMATION AND WELLBEING LAB

unicef

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

- **43%** degli studenti di secondaria in EU non superano il livello base di competenze digitali (2023)
  - *International Computer and Information Literacy Study (ICILS) in Europe, 2023*
- **96%** degli 15 in EU utilizzano i social media tutti giorni (2022)
  - *Social media usage and adolescents' mental health, JRC, 2025*
- **9-12%** degli studenti tra 11-15 riportano utilizzi problematici degli social (2022)
  - Problematic Social Use, HBSC, 2022
- **14-16%** degli studenti tra 11-15 riportano esperienze di cyberbullying al meno 2 volte su un periodo di due mesi in 2022.
  - Cyberbullying: Being bullied, HBSC, 2022

1. INVALSI 2025: le competenze digitali diventano (finalmente) misurabili

1. Le percentuali (e l'entusiasmo misurato)

Ecco i dati:

91 % degli studenti ha ottenuto almeno un livello intermedio in Comunicazione e Collaborazione.

89 % ha raggiunto lo stesso risultato nell'Alfabetizzazione su informazioni e dati.

85 % ha mostrato competenze di sicurezza digitale almeno intermedie.

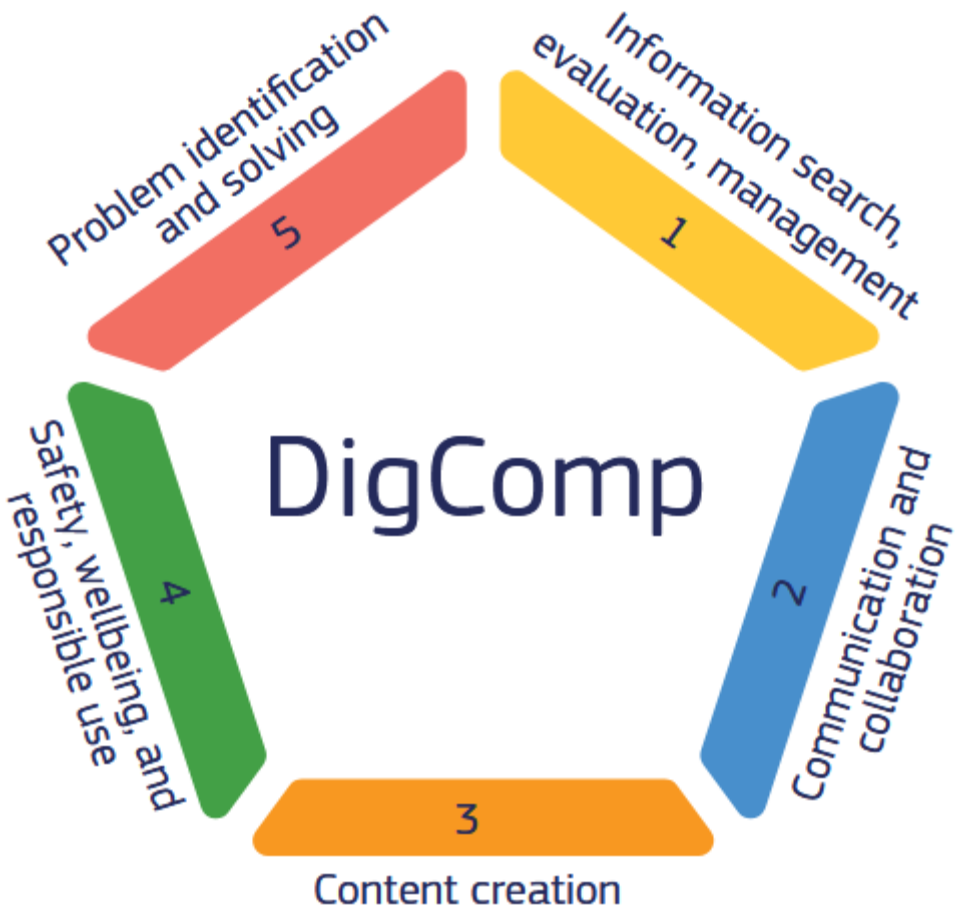
84 % ha raggiunto il livello minimo richiesto nella Creazione di contenuti digitali.

Risultati notevoli, che segnalano una **familiarità diffusa con l'ambiente digitale**, ma anche una parziale **illusione di competenza**: saper usare uno strumento non equivale a comprenderne le logiche, gli impatti e i rischi.

https://www.diritto.it/competenze-digitali-italia-nuove-prove-invalsi/#block-836e759d-8eb2-44cf-bf47-0b4da404980c

AGENDA

- **DigComp**
- **Competenze e sicurezza online**


DigComp
1
Information search, evaluation, management
2
Communication and collaboration
3
Content creation
4
Safety, wellbeing, and responsible use
5
Problem identification and solving

CHE COS'È IL QUADRO EUROPEO DELLE COMPETENZE DIGITALI, DIGCOMP?

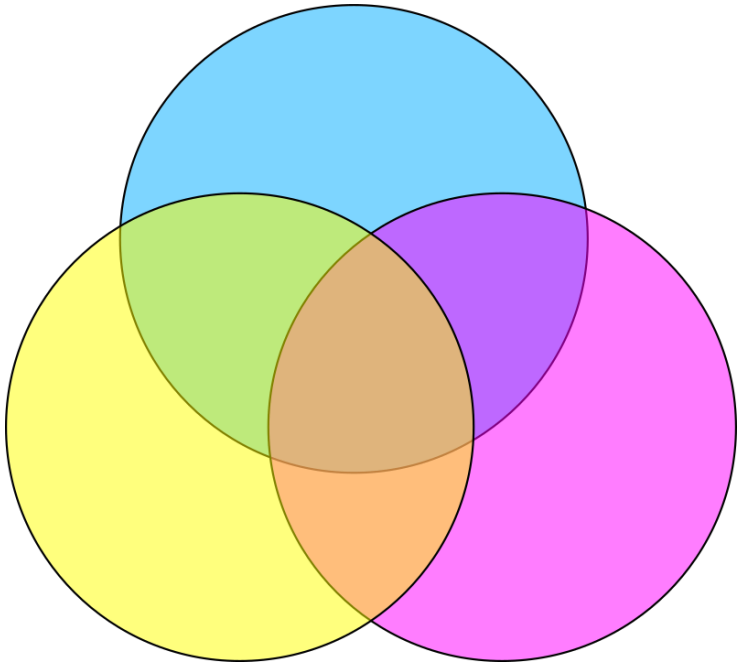
- Descrive ciò che è **essere digitalmente competenti**
- Per **tutte le età**
- **Livelli di competenza digitale**, da quello base a quello altamente avanzato
- Offre **un punto di riferimento stabile**

- DigComp è sviluppato dal **JRC**, Commissione europea, in collaborazione con DG EMPL
- DigComp 3.0 (2025) è la **quinta edizione**

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Borromeo-P3P-20170530-010_%28836234155645%29.jpg

COME VIENE DEFINITA LA COMPETENZA DIGITALE IN DIGCOMP?

Competenza digitale = Conoscenze + Abilità + Atteggiamenti



https://openclipart.org/detail/349252/3-color-venn-diagram

SAPERE – SAPERE FARE – SAPERE ESSERE

DigComp individua **5 aree di competenza** digitale:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

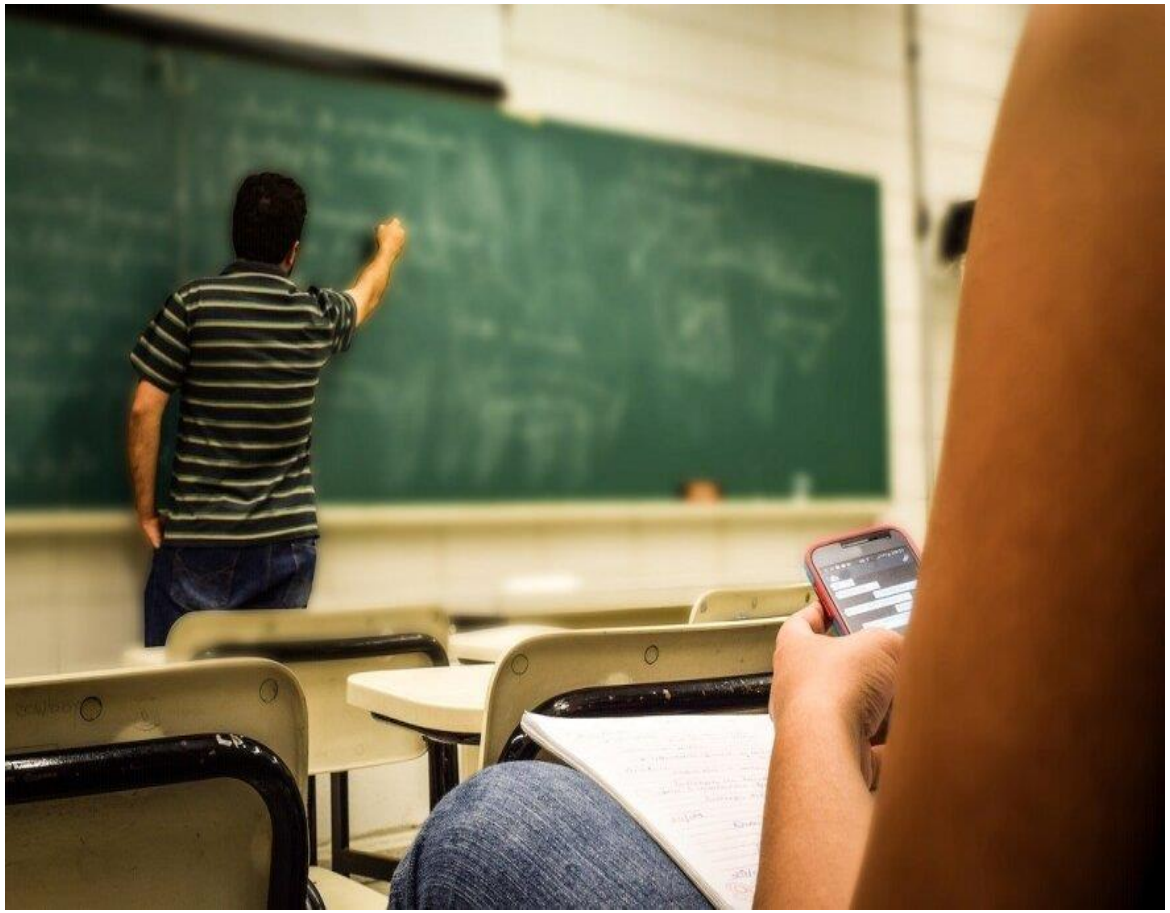
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitiali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 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 risorse tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

https://www.cestari-righi.edu.it/servizio/digcomp-2-2/

A COSA SERVE DIGCOMP?

È utilizzato a livello internazionale, europeo, nazionale, regionale e locale, per:

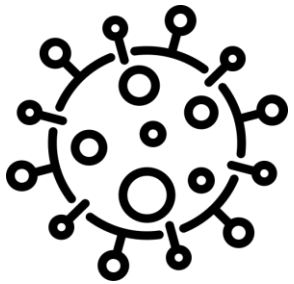
1. orientare le **politiche**
2. **sviluppare materiali educativi e formativi**
3. **guidare la valutazione** delle competenze digitali
4. descrivere le competenze digitali richieste per specifici lavori o professioni, per **reclutamento o formazione**



A CHI SI RIVOLGE DIGCOMP?

- decisori **politici**
- **docenti, dirigenti ed educatori**
- formazione professionale e dell'apprendimento permanente
- **datori di lavoro** e servizi per l'impiego
- **ricercatori** e accademici
- **qualsiasi persona** interessata alle competenze digitale

PERCHÉ DIGCOMP 3.0?

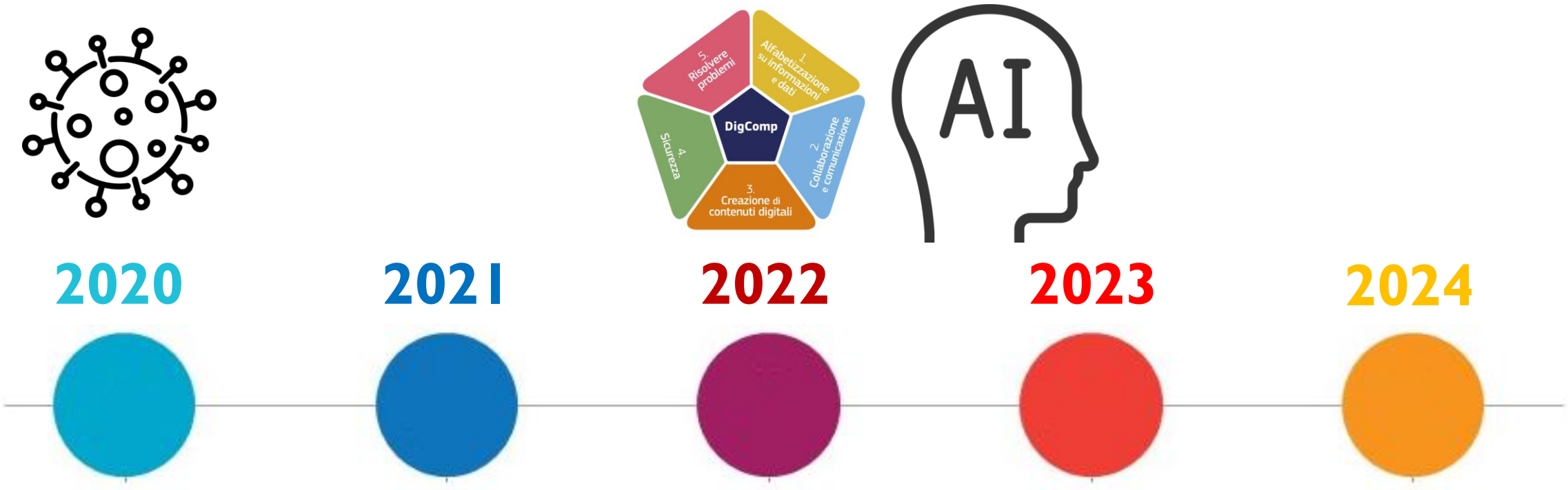


2020 **2021** **2022** **2023** **2024**

https://icon-icons.com/icon/virus-cell-covid19-corona-coronavirus-bacteria/141673 - Sarote Impheng

Howcolor - https://icon-icons.com/icon/Brain-artificial-intelligence-electronic-computer-processor-consciousness/121500

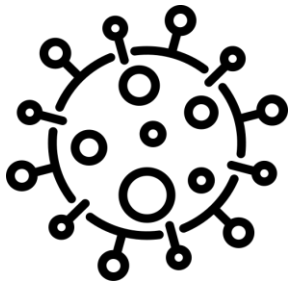
PERCHÉ DIGCOMP 3.0?

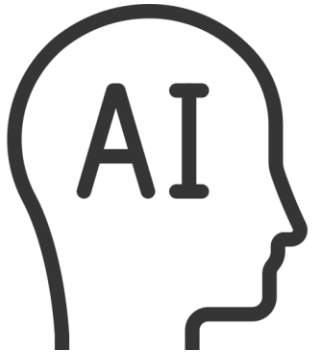


https://icon-icons.com/icon/virus-cell-covid19-corona-coronavirus-bacteria/141673 - Sarote Impheng

Howcolor - https://icon-icons.com/icon/Brain-artificial-intelligence-electronic-computer-processor-consciousness/121500

PERCHÉ DIGCOMP 3.0?





2020 **2021** **2022** **2023** **2024**

https://icon-icons.com/icon/virus-cell-covid19-corona-coronavirus-bacteria/141673 - Sarote Impheng

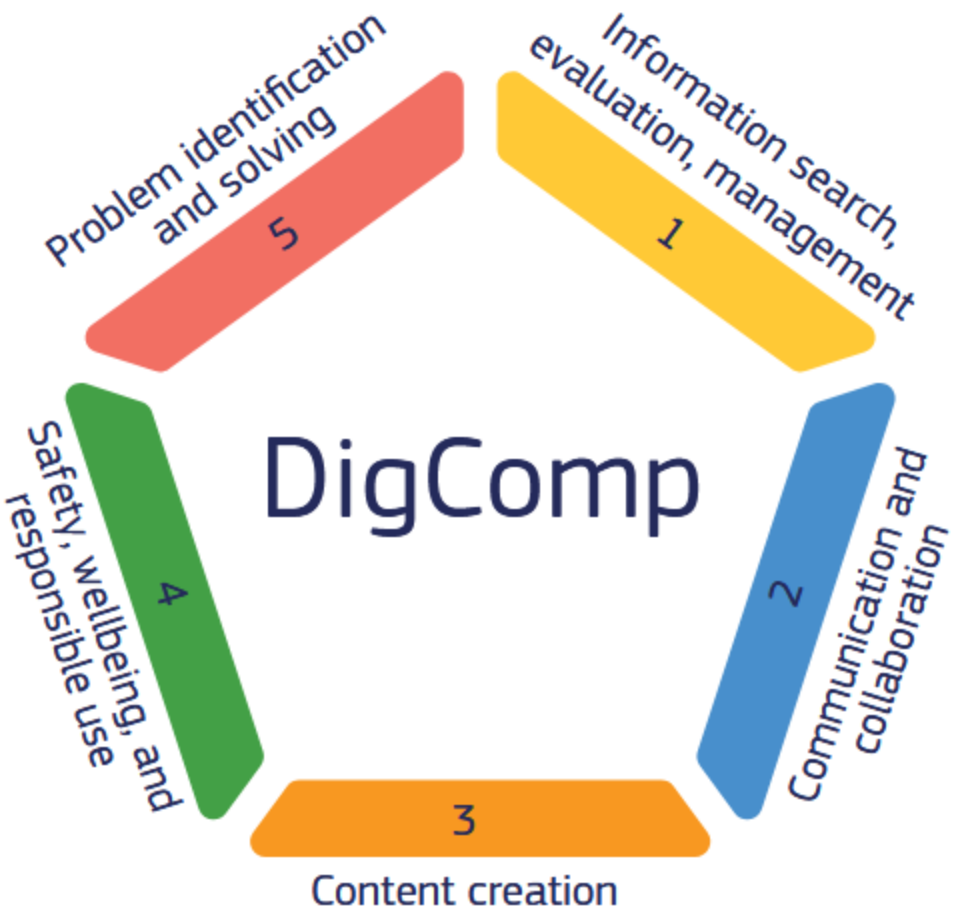
Howcolor - https://icon-icons.com/icon/Brain-artificial-intelligence-electronic-computer-processor-consciousness/121500

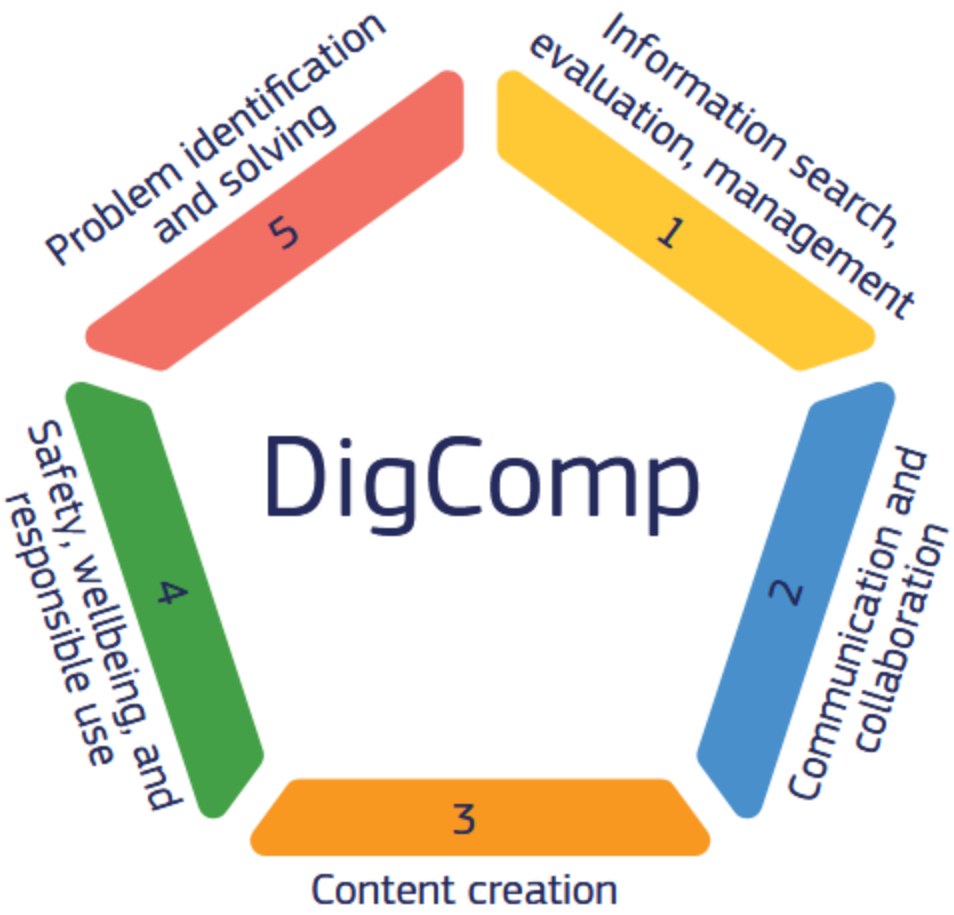
Quali sono le differenze tra le due edizioni del framework?
DigComp 2.2
DigComp 3.0
idcert.io

COSA VIENE CONFERMATO?

Organizzazione

- **5 aree** competenza
- **21 competenze**
- **4 livelli** di padronanza:
  1. Livello **base**
  2. Livello **intermedio**
  3. Livello **avanzato**
  4. Livello **altamente avanzato**





1
- 1.1 Browsing, searching, filtering
- 1.2 Evaluating
- 1.3 Managing

2
- 2.1 Interacting
- 2.2 Sharing
- 2.3 Engaging in citizenship
- 2.4 Collaborating
- 2.5 Digital behaviour
- 2.6 Digital identity

3
- 3.1 Developing
- 3.2 Integrating and re-elaborating
- 3.3 Copyright and licenses
- 3.4 Computational thinking and programming

4
- 4.1 Devices
- 4.2 Personal data and privacy
- 4.3 Wellbeing
- 4.4 Environment

5
- 5.1 Technical problems
- 5.2 Needs and technological responses
- 5.3 Creative solutions
- 5.4 Digital competence needs