

Quale scuola per i cittadini del mondo?

A cento anni
dalla fondazione della Ligue Internationale
de l'Éducation Nouvelle

Atti del convegno Internazionale SIRD

Roma 25-26 novembre 2021



Volume pubblicato con il contributo del
Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione
dell'Università degli Studi di Salerno

ISBN volume 978-88-6760-902-4

ISSN collana 2612-4971

FINITO DI STAMPARE MARZO 2022



2022 © Pensa MultiMedia Editore s.r.l.
73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435
www.pensamultimedia.it • info@pensamultimedia.it

Presentazione

- 15 Quale scuola per i cittadini del mondo? Il Convegno SIRD a cento anni dalla fondazione della Ligue Internationale de l'Éducation Nouvelle
Pietro Lucisano, Antonio Marzano

Relazioni su invito

- 19 L'Educazione Nuova ieri e oggi. Tensioni e sfide
Enrico Bottero
- 23 Pedagogia e utopia: l'alleanza della speranza
Jean Houssaye
- 31 Quale scuola per i cittadini del mondo.
Luciano Franceschi
- 41 Formare cittadine e cittadini del mondo: l'agire educativo e l'eredità dell'Éducation Nouvelle
Teresa Grange

Introduzione al Panel 1

- 49 Per una rilettura attualizzata della LIEN
Federico Batini, Daniela Maccario, Valentina Grion

Introduzione al Panel 2

- 57 Quale scuola e quali servizi educativi per i cittadini del mondo
Giovanni Moretti, Giombattista Amenta e Luca Girotti

Introduzione al Panel 3

- 65 Quali pratiche educative per i cittadini del mondo
Davide Capperucci, Patrizia Sposetti

Introduzione al Panel 4

- 70 I principi fondamentali della Carta LIEN tra i temi ricorrenti ed emergenti della ricerca educativa e didattica
Cinzia Angelini, Angela Piu

- Introduzione al Panel 5**
- 76 Contributi per l'educazione e la scuola a cento anni dalla LIEN
Massimo Margottini, Pia Cappuccio, Paolo Sorzio
- Introduzione al Panel 6**
- 80 Rileggere oggi la LIEN. Sollecitazioni per la ricerca e la formazione
Filippo Gomez Paloma, Katia Montalbetti, Chiara Bertolini
- Introduzione al Panel 7**
- 84 Educare al sociale attraverso l'inclusione, lo sviluppo di comunità educanti e la valorizzazione della persona
Anna Serbati, Donatella Cesareni

Panel 1

- 91 Esperienze di ricerca tra didattica attiva e didattica a distanza |
Research experiences: active and distance learning
Sara Gabrielli
- 103 **Tracce di scuola attiva nella pedagogia popolare e nelle esperienze di seconda opportunità | *Traces of active schooling in popular pedagogy and second chance experiences***
Luisa Zecca, Valeria Cotza
- 118 **Affrontare la Dispersione Scolastica partendo dai principi del Congresso di Nizza del 1932: la formazione degli insegnanti come fattore di prevenzione e contrasto al fenomeno dispersivo | *Facing Scholastic Dispersion starting from the principles of the Nice Congress of 1932: the teacher training as a factor in preventing and contrasting the dispersive phenomenon***
Chiara Annovazzi, Sonia Peloso
- 128 **L'importanza della relazione educativa per il benessere e il successo scolastico di studenti e studentesse: un'indagine empirica tra adolescenti della scuola secondaria di secondo grado | *The importance of the educational relationship for students' well-being and success at school: an empirical survey among upper secondary school adolescents***
Mara Marini, Francesca Santini
- 143 **Progettare lo spazio e il tempo nella scuola dell'infanzia: riflessioni a partire dall'Éducation Nouvelle | *Designing space and time in kindergarten: reflections starting from the Éducation Nouvelle***
Iolanda Sara Iannotta, Concetta Ferrantino, Deborah Gragnaniello

- 155 Le caratteristiche dell'insegnante Montessori e l'apprendimento per imitazione: un'indagine sulle prassi degli insegnanti | *The characteristics of the Montessori teacher and learning by imitation: a survey on teachers' practices*
Martina Albanese, Lucia Maniscalco
- 169 La convergenza tra la visione di Ferrière dell'Educazione nuova e la comprensione del testo come emergenza educativa: un progetto di ricerca sul reciprocal teaching | *The convergence between Ferrière's vision of new education and reading comprehension as an educational emergency: a research project about reciprocal teaching*
Marianna Traversetti, Amalia Lavinia Rizzo, Marta Pellegrini
- 183 Promuovere negli uomini la scelta di prepararsi all'esercizio della professione di maestro di scuola primaria | *Promoting in men the choice to prepare oneself for practicing the profession of primary school teacher*
Alessandro Di Vita
- 195 Linee portanti di un progetto di educazione alla pace e alla mondialità | *Cornerstones of a project of Education for peace and Global Citizenship*
Emilio Lastrucci
- 205 L'Education Nouvelle e la didattica inclusiva e laboratoriale: le nuove sfide della scuola del III Millennio | *Education Nouvelle and inclusive and laboratory teaching: the new challenges of the third millennium school*
Daniela Gulisano

Panel 2

- 219 Esternalizzare il sapere pedagogico di un'innovazione pedagogico-didattica attraverso incontri di monitoraggio riflessivo: il progetto "Bell'impresa!" | *Externalize the pedagogical knowledge of a teaching innovation through reflective monitoring meetings: the "Bell'impresa!" project*
Alessia Bevilacqua, Claudio Girelli, Giorgio Mion, Marzia Micheletti, Michela Cona, Giulia Lonardi
- 233 "Porto di Parole": da festival dal vivo a manifestazione on-line | *"Porto di Parole": from live festival to online event*
Sergio Miranda, Rosa Vegliante, Antonio Marzano

- 246 **Il testo libero per la promozione della cittadinanza attiva** | *The practice of free text for active citizenship*
Beatrice Bramini, Nerina Vretenar
- 256 **Pionieri dell'insegnamento a misura di allievo** | *Pioneers of Student-Centered Teaching*
Vincenzo Bonazza
- 268 **La rimodulazione degli spazi e dei tempi nei servizi integrati zero-sei: l'esperienza educativa delle "bolle"** | *Reshaping space and time in zero-six integrated services: the educational experience of "bubbles"*
Giovanni Moretti, Arianna Morini, Bianca Briceag, Alessia Gargano
- 281 **Per una nuova didattica inclusiva nel periodo digitale e pandemico** | *For a new inclusive education in the digital and pandemic period*
Paolina Mulè, Giuseppe Spadafora
- 296 **Convegno di Calais e Life Design: come lo sviluppo di competenze possa promuovere inclusione e benessere, favorendo progettualità futura** | *Calais Conference and the Life Design approach: how skills development can promote inclusion and well-being, favoring future planning.*
Teresa Grange, Chiara Annovazzi
- 307 **Tra partecipazione e autoregolazione dell'apprendimento. Alla ricerca di un'unità di analisi per la promozione della scuola democratica** | *Between Participation and Self-regulated Learning. In Search of a Unit of Analysis for the Promotion of Democratic Education*
Paolo Sorzio
- 319 **Pour l'Ère Nouvelle: educazione artistica e morale. Dal modello DADA (Didattiche per Ambienti Di Apprendimento) alla valutazione di sistema** | *Pour l'Ère Nouvelle: Artistic and Moral Education. From the DADA Model (Didactics for Learning Environments) to the System Evaluation*
Cristiana De Santis, Eleonora Mattarelli
- 329 **Studenti con cittadinanza non italiana alla Sapienza: dall'esperienza di studio alla transizione al lavoro** | *Students with non-Italian citizenship at Sapienza: from the study experience to the transition to work*
Irene Stanzione, Emanuela Botta, Andrea Marco De Luca

Panel 3

- 343 Il valore eversivo delle pratiche di educazione attiva. L'esperienza di una scuola media romana | *The subversive value of active education practices. An experience in a lower secondary school in Rome*
Patrizia Sposetti, Alessia Barbagli
- 357 Creazioni matematiche: tra ricerca individuale e risonanze collettive | *Mathematical creations: between individual research and collective resonances*
Donatella Merlo, Sonia Sorgato
- 370 La professionalità dell'insegnante nella scuola dell'emergenza | *The Teacher Professionalism in the Emergency School*
Rosanna Tammaro, Iolanda Sara Iannotta, Roberta Scarano, Alessia Notti
- 383 Innovare la scuola: un progetto di sperimentazione didattica nella "Scuola delle Relazioni e della Responsabilità" | *Innovating the school: an experimental educational project in the "School of Relationships and Responsibility"*
Vincenzo Arte, Mara Marini
- 396 Le Istituzioni scolastiche nella costruzione di Patti Educativi con famiglie e territorio: un percorso di Ricerca-Formazione | *The role of schools in building educational partnerships with families and community: a research-training program*
Silvia Ferrante, Guido Benvenuto, Irene Stanzione
- 407 La valutazione del clima scolastico e dei livelli individuali di resilienza | *Assessment of the school climate and individual levels of resilience*
Valeria Biasi, Giusi Castellana, Conny De Vincenzo
- 421 Nessuno resta indietro: un progetto di service learning | *No one is left behind: a service-learning project*
Alessandra La Marca, Federica Martino, Ylenia Falzone
- 434 Il volontariato nel curriculum della scuola del 2030: esperienze europee e dispositivi valutativi | *Volunteering in the 2030 school curriculum: European experiences and evaluation devices*
Maria Ermelinda De Carlo, Marco Bartolucci
- 448 L'importanza della musica nel pensiero pedagogico di Adolphe Ferrière e la sua attualità per la promozione dell'inclusione scolastica | *The music relevance in the Adolphe Ferrière's pedagogical thinking and its topicality to promote school inclusion*
Amalia Lavinia Rizzo, Marianna Traversetti

Panel 4

- 463 La didattica universitaria come laboratorio per un'educazione attiva | *University teaching as a laboratory for active education*
Arianna Giuliani
- 474 Sviluppo delle competenze globali e formazione iniziale degli insegnanti di scuola primaria: un'esperienza di ricerca a livello internazionale | *Development of global competence and primary school teacher initial education: an international research experience*
Davide Capperucci
- 492 Nativi digitali e lockdown: la vita digitale dei bambini durante la pandemia tra smartphone e nuova normalità | *Digital natives and lockdown: the digital life of children during the pandemic between smartphones and the "new normal"*
Paolo Ferri, Susanna Mantovani, Chiara Bove, Paola Manzoni, Nicola Cavalli, Marina Picca
- 507 La scuola per la cittadinanza digitale del futuro: valutazione ex-post per la formazione degli insegnanti | *Schooling for the digital citizenship of the future: ex-post evaluation for teacher training*
Francesco Maria Melchiori, Luigi Piceci, Anna Maria Mariani
- 519 L'attualità di Célestin Freinet nella scuola italiana: verso uno studio di caso | *The relevance of Celestin Freinet in Italian schools: a case study*
Angela Maltoni, Antonella Lotti, Alessio Surian
- 533 Per un'educazione nuova ci vuole (anche) una valutazione nuova | *For a new education we need (also) a new assessment*
Cristina Lisimberti, Katia Montalbetti
- 547 Usare la valutazione per accrescere la qualità degli interventi didattici con allievi con bisogni speciali: competenze valutative auto-percepite e percezione della disabilità | *Using assessment to increase the quality of educational interventions with pupils with special needs: self-perceived assessment skills and perception of disability*
Antonella Nuzzaci, Anna Murdaca, Marinella Muscarà

Panel 5

- 569 La nuova didattica digitale e la valutazione in chiave inclusiva | *The new digital teaching and evaluation in an inclusive key*
Marika Calenda, Alessio Fabiano

- 588 Logiche, reti e pratiche partenariali interistituzionali e qualità della formazione: dalla progettazione all'assessment | *Logics, networks and inter-institutional partnership practices and training quality: from design to assessment*
Antonella Nuzzaci
- 603 Freinet oggi: una ricerca visuale tra la scuola di Vence e le scuole italiane | *Freinet today: a visual research in Vence and in Italian schools*
Antonella Lotti, Diego Di Masi, Alessio Surian
- 623 Prime riflessioni sulla valutazione di impatto di interventi a contrasto alla dispersione scolastica | *First reflections on the evaluation of the impact of interventions against early school leaving*
Giulia Toti, Eliana Bucchi, Vanessa Candela, Ermelinda De Carlo
- 636 Formare i futuri insegnanti all'ascolto e all'accoglienza | *Future teachers' training in listening and welcoming*
Leonarda Longo, Gaetana Katia Fiandaca
- 648 La 'prima' alleanza: studio di un dispositivo di corresponsabilità genitore-educatore nel nido di infanzia | *The 'first' alliance': study of a parent-educator co-responsibility device in the nursery*
Ilenia Amati, Laura Sara Agrati
- 662 Percorsi di formazione degli insegnanti come opportunità per innovare | *Teacher training as an opportunity to innovate*
Marco Giganti
- 675 Éducation nouvelle e metodo Pizzigoni, tra passato e contemporaneità | *Éducation nouvelle and the Pizzigoni method across the past and the contemporary era*
Franca Zuccoli, Anna Teresa Ferri
- 685 Dal progetto IDRUSA all'outdoor education. Arte e orienteering | *From IDRUSA project to outdoor education. Art and orienteering*
Ada Manfreda, Antonio Di Maglie
- 697 Cittadini del mondo: quali diritti | *Citizens of the world: what rights?*
Giancarlo Cavinato
- Panel 6
- 713 La scuola resisterà? | *Will the school resist?*
Davide Tamagnini

- 722 Il Progetto Leggimi Ancora: la voce degli insegnanti coinvolti nel progetto nazionale di lettura ad alta voce in classe | *Leggimi Ancora Project: the voice of teachers involved in the national read aloud project*
Giulia Mattiacci, Diego Izzo, Giulia Toti
- 734 eTwinning e Scuole Nuove: collaborazione e valorizzazione del patrimonio culturale | *eTwinning and New Schools: collaboration and enhancement of cultural heritage*
Elif Gulbay, Valeria Di Martino
- 744 Percezione sull'esperienza vissuta in DaD per un campione di studenti di istituti secondari di secondo grado italiani | *Perception of the experience lived in Distance Learning in a sample of students from Italian secondary schools*
Sara Rizzo
- 763 Applicazione delle tecniche digitali in contesti di educazione per gli adulti: le linee guida per le industrie creative del progetto europeo digiculture | *Using digital skills within adult education context: the DigiCulture project Guidelines for Creative Industries*
Maria Rosaria Re
- 774 Valutazione autentica e attivismo: alcuni punti di contatto | *Authentic evaluation and activism: some points of contact*
Fabio Ardolino, Stefano Scippo
- 784 Educazione alla sostenibilità come educazione armoniosa. Le rappresentazioni di un campione di famiglie | *Sustainability education as a harmonious education. The representations of a sample of families*
Salvatore Patera, Ezio Del Gottardo
- 797 La rilevanza della motivazione degli insegnanti sull'azione didattica: una riflessione sull'importanza della scelta lavorativa e dell'autoefficacia in ambito professionale | *The relevance of teachers' motivation on didactic action: a reflection on the importance of career choice and self-efficacy in the professional field*
Marta Cecalupo, Giorgio Asquini, Daniela Di Donato
- 808 La prospettiva neurodidattica e le specificità apprenditive individuali. Uno studio | *The Neuroeducation perspective and individual learning specificities. A study*
Giuseppa Compagno
- 821 Apprendimento ludico: quale ruolo per l'insegnante? | *The role of the teacher in ludiform learning*
Demetrio Ria

- 843 *L'Éducation nouvelle, l'infanzia e il mondo digitale. Una indagine esplorativa sull'utilizzo delle tecnologie digitali nel sistema integrato 0-6: un confronto tra Italia e Brasile | The Éducation nouvelle, childhood and the digital world. An exploratory survey on the use of digital technologies in 0-6 system: a comparison between Italy and Brazil*
 Concetta La Rocca, Massimo Margottini, Rosa Capobianco, Paolo Di Rienzo, Aline Sommerhalder; Fernando Donizete Alves
- 857 **Educare in tempo di crisi. L'attualità del sistema pedagogico di Freinet nella prospettiva dell'inclusione | Educating in times of crisis. Freinet's Pedagogical heritage for inclusive education**
 Paola Aiello, Fausta Sabatano

Panel 7

- 871 **L'Approccio Triadologico all'Apprendimento in un PCTO dedicato alla cittadinanza attiva | The Triadological Learning Approach in a PCTO dedicated to active citizenship**
 Ilaria Bortolotti, Nadia Sansone, Donatella Cesareni
- 882 **La dirigenza umanistica come nuovo approccio alla dirigenza scolastica: la definizione del costrutto | Humanistic leadership as a new approach to school management: definition of the construct**
 Emanuela Botta, Ottavio Fattorini
- 894 **Come il sasso nell'acqua: autovalutazione delle pratiche inclusive in una scuola secondaria di secondo grado | Like a stone in the water: self-assessment of inclusive practices in a secondary school**
 Silvia Zanazzi
- 906 **Una progettazione integrata dalle tecnologie nel percorso di apprendimento della letto-scrittura | A design for the learning path of reading and writing integrated by technologies**
 Rosa Vegliante, Sergio Miranda, Antonio Marzano
- 921 **Scuole nuove per lo sviluppo dei piccoli borghi: il caso studio delle Valli Joniche dei Peloritani | New schools for the development of small villages: the case study of the Jonian Valleys of the Peloritani**
 Viviana Vinci, Giuseppe Bombino, Francesco Calabrò, Nino Sulfaro, Silvestro Malara
- 934 **La lettura ad alta voce, strumento per la democrazia per un'educazione "nuova" | Reading aloud, a tool for democracy for a "new" education**
 Federico Batini

- 946 **Per una cultura dell'affettività a scuola. L'esperienza della Didattica Assistita con gli Animali (DAA) | *For a culture of affectivity at school. The animals assisted didactic experience***
Francesco Paolo Romeo
- 959 **Una scuola nuova per contrastare la dispersione scolastica. La voce degli studenti di scienze della formazione | *A new school to combat early school leaving. The voice of education science students***
Guido Benvenuto, Nicoletta Di Genova
- 973 **Open Badge educativi – Linguaggi e pratiche dell'arte in ambito educativo e di formazione | *Educational Open Badges – Languages and Practices of Art in Education and Training***
Emiliane Rubat du Mérac, Michela Chiara Borghese, Pascal La Delfa
- 985 **La metodologia dell'Activation du développement vocationnel et professionnel per la maturazione personale e professionale | *Activation du développement vocationnel et professionnel methodology for career choice and development***
Giuseppa Cappuccio

V.

Applicazione delle tecniche digitali in contesti di educazione per gli adulti: le linee guida per le industrie creative del progetto europeo digi-culture

Using digital skills within adult education context: the DigiCulture project Guidelines for Creative Industries

Maria Rosaria Re

Università degli Studi Roma Tre

Abstract

Il contributo propone i principali esiti di ricerca derivanti dalla realizzazione a livello europeo delle *Linee Guida per lo Sviluppo delle Competenze Digitali nei lavoratori delle Industrie Creative*, sviluppate all'interno del progetto Erasmus+ KA204 "DigiCulture" (*Improving the Digital Competences and Social Inclusion of Adults in Creative Industries, 2018-2021*). La ricerca si è articolata in diverse fasi ed è stata condotta dal 2018 al 2021 utilizzando differenti tecniche e strumenti di acquisizione e analisi dei dati, tra cui un'analisi sistematica della letteratura nel campo della promozione delle competenze digitali per adulti operanti nell'Industria Creativa, la somministrazione di un questionario (N=148) e interviste in profondità a stakeholder del settore (N=21). I risultati evidenziano, tra l'altro, che le necessità educative in termini di applicazione delle tecniche digitali non subiscono modifiche sostanziali dopo la pandemia da Covid-19, pur confermandone l'urgenza di sviluppo. Dai dati raccolti in seno alla ricerca, viene sottolineato l'imperativo di promuovere tale abilità nel contesto dell'educazione degli adulti, utile anche in termini di promozione della cooperazione sociale, delle competenze di cittadinanza attiva e dello sviluppo personale.

The paper aims at presenting the main results linked to the realization at European level of the *Guidelines for Digital Competences for Creative Industries*, developed within the Erasmus+ KA204 DigiCulture project (*Improving the Digital Competences and Social Inclusion of Adults in Creative Industries, 2018-2021*). The research was carried out in several phases from 2018 to 2021, using

different techniques and tools for data acquisition and analysis, including a systematic literature review in the field of digital skills promotion for Creative Industry (CI) employees, a questionnaire (N=148) and in-depth interviews (N=21) with stakeholders in the CI sector. Results show that educational needs in terms of digital skills promotion do not substantially change after the Covid-19 pandemic. From the data collected, the urgency to promote these skills in adult education and CI context is emphasized. Digital skills promotion is considered also useful in terms of social co-operation, active citizenship skills and personal development.

Parole chiave: educazione degli adulti; applicazioni tecniche; settore creativo e culturale. Competenze digitali.

Keywords: adult education; technical applications; creative industries; digital skills.

1. Introduzione

Il progetto DigiCulture (*Improving the Digital Competences and Social Inclusion of Adults in Creative Industries*, Erasmus+ KA204) mira a creare un programma educativo sostenibile ed efficace dedicato ad adulti con basse competenze digitali operanti nel settore delle Industrie Creative provenienti da Romania, Italia, Austria, Danimarca, Lituania, Regno Unito e Irlanda. I principali risultati includono il MOOC (*Massive Open Online Course*) sulle *Competenze digitali e l'Inclusione Sociale per le Industrie Creative* disponibile online, l'*Integrated Virtual Learning Hub* che presenta un'applicazione innovativa mobile rivolta agli adulti poco qualificati e a rischio di marginalizzazione sociale, il *Digital Skills e-assessment tool* e *Open Badges for Digital Skills*. Tali prodotti della ricerca hanno lo scopo di fornire nuove importanti opportunità per gli adulti poco qualificati del settore creativo e culturale, quali quelle di accedere alla conoscenza tecnica digitale, di acquisire nuove competenze trasversali e interculturali, di facilitare opportunità di impiego o di ottenere risultati migliori nel loro lavoro attuale.

All'interno del progetto, sono state definite le *Linee Guida per lo Sviluppo delle Competenze Digitali nei lavoratori delle Industrie Creative* (Intellectual Output 1 – IO1) al fine di identificare indicazioni teoriche e pratiche utili anche alla progettazione di un MOOC per i professionisti dell'Industria Creativa, finalizzato alla promozione delle competenze digitali e dell'inclusione sociale. Le *Linee Guida* cercano di identificare:

1. quali competenze digitali sono considerate più rilevanti all'interno del settore creativo e culturale;
2. quali competenze digitali sono necessarie in diverse professioni e in differenti settori delle Industrie Creative;
3. come le competenze possono essere acquisite attraverso un corso MOOC;
4. quali sono i concetti, gli approcci e i metodi pedagogici e tecnologici più efficaci per promuovere le competenze digitali nei dipendenti delle Industrie Creative;
5. Come i corsi MOOC possono migliorare le competenze digitali;
6. Come le *Linee Guida* possono essere utilizzate in altri contesti di formazione degli adulti.

L'obiettivo principale del seguente contributo è quello di fornire i risultati principali contenuti delle *Linee Guida*, illustrando così le indicazioni per educatori e formatori che vorranno definire, implementare e valutare percorsi di apprendimento online focalizzati sulla promozione delle competenze digitali in professionisti dell'Industria Creativa.

2. Metodologia

Per la realizzazione delle *Linee Guida per lo Sviluppo delle Competenze Digitali nei lavoratori delle Industrie Creative*, è stato preso in considerazione il quadro teorico generale illustrato in “DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens” (Carretero Gomez, Vuorikari & Punie, 2017), ponendo specifica attenzione alle cinque dimensioni delle competenze digitali ivi descritte:

- Informazione e data literacy;
- Comunicazione e collaborazione;
- Creazione dei contenuti digitali;
- Sicurezza;
- Problem Solving.

Il documento DigiComp è uno strumento ideato per migliorare la competenza digitale dei cittadini europei. La prima edizione, pubblicata nel 2013, è stata un punto di riferimento per molte iniziative di apprendimento e formazione volte a sviluppare la competenza digitale a livello europeo e degli Stati membri. Esso è stato sviluppato dal Centro comune di ricerca (JRC) della Commissione Europea come progetto scientifico basato sulla partecipazione e sul contributo attivo di un gran numero di stakeholder e responsabili politici provenienti dai settori dell'industria, dell'istruzione e della formazione e del mercato del lavoro. La seconda versione del documento è stata pubblicata nel 2016 e contiene aggiornamenti su aree, descrittori e titoli delle competenze. La terza e ultima versione risale al 2017 e definisce 21 competenze digitali.

Il quadro pedagogico elaborato in DigiComp 2.1 è sicuramente utile ma non fornisce indicazioni specifiche riguardo il ruolo di queste competenze nel settore dell'Industria Creativa (Poce, 2019). Per questo, sono state condotte ulteriori ricerche al fine di capire come le cinque dimensioni generali delle competenze digitali possano essere meglio contestualizzate nel settore preso in considerazione dalla presente ricerca.

Le *Linee Guida per lo Sviluppo delle Competenze Digitali nei lavoratori dell'Industria Creativa* sono state realizzate a partire da diversi approcci e metodi di ricerca:

- una revisione sistematica della letteratura di studi accademici e pubblicazioni sulla promozione della dimensione delle competenze digitali all'interno di contesti educativi formali e informali nel settore delle Industrie Creative;
- somministrazione di un questionario (N=148) e interviste (N=21) condotte su un campione di stakeholders del settore dell'Industria Creativa;

- somministrazione di un questionario (N=23) rivolto a stakeholder del settore delle Industrie Creative che hanno partecipato ad alcuni degli eventi moltiplicatori del progetto, organizzati da maggio 2019 a luglio 2021;
- Questionario destinato a partecipanti alla fase pilota del progetto DigiCulture (N=261).

Nei paragrafi successivi sono presentati i principali risultati delle attività di ricerca condotte.

3. Informazione e data literacy per le industrie creative

I percorsi di formazione per il settore delle Industrie Creative dedicano in genere scarsa attenzione all'uso delle nuove tecnologie digitali (Commissione Europea, 2017), alla promozione dell'imprenditorialità, delle abilità digitali e delle competenze trasversali. Sia gli operatori in formazione, sia coloro che già operano nel settore, infatti, mancano di competenze importanti (OECD, 2018) per le loro carriere future. I professionisti dell'Industria Creativa spesso non sono coinvolti in nessun percorso di istruzione formale, essendo liberi professionisti, a volte membri di gruppi svantaggiati (con problemi economici) o appartenenti a gruppi di minoranza sociale. Acquisendo competenze digitali, possono migliorare le loro opportunità di carriera con l'accesso a nuovi mercati di distribuzione, a Internet e all'e-commerce, nonché a diversi strumenti imprenditoriali, arricchendo così di nuove forme di espressione digitale il loro lavoro (Commissione Europea, 2018).

La dimensione dell'*Informazione e data literacy* è definita da DigComp 2.1 come segue (Carretero Gomez, Vuorikari & Punie, 2017):

Dimensione delle competenze digitali	Sub-competenze	Definizione
Informazione e data literacy	1.1 navigare, cercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Articolare i bisogni di informazione, cercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, accedere e navigare tra di essi. Creare e aggiornare strategie di ricerca personale.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica i dati, le informazioni e i contenuti digitali.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare, memorizzare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

Tab. 1: dimensione di alfabetizzazione all'informazione e ai dati in DigiComp 2.1

Combinando le informazioni ottenute dalla revisione della letteratura (Poce & Re, 2019) e le ricerche condotte su un campione di stakeholder del settore dell'Industria Creativa, la competenza di *Informazione e data literacy* è identificata come fondamentale nel contesto sotto analisi per il 79,4% degli stakeholder intervistati. In particolare, il 61% degli stakeholder ha riferito che la formazione nelle aree di gestione e valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali deve essere migliorata. Non ci sono strumenti digitali specificamente relativi all'*Informazione e data literacy*, ma la necessità di adottare un approccio critico all'utilizzo delle tecnologie digitali nelle professioni del settore creativo e culturale è stata sottolineata in più di un'intervista. Uno stakeholder ha dichiarato: "Avere competenze digitali significa essere consapevoli che la profonda conoscenza dei contenuti è cruciale per lavorare con un prodotto culturale specifico".

Le competenze di *Informazione e data literacy* sono considerate trasversali nell'uso di qualsiasi tipo di tecnologia digitale e per lavo-

rare con i prodotti culturali. Uno stakeholder intervistato spiega, ad esempio, che, sebbene comunicare utilizzando i social network in modo creativo sia fondamentale, non è abbastanza, se si mette da parte il significato profondo del prodotto culturale: “È importante saper gestire i contenuti online e comunicarli attraverso i social network in modo appropriato e creativo, senza oscurare il valore culturale del prodotto che si vuole promuovere”.

Dall’analisi dei contributi identificati tramite l’attività di revisione sistematica della letteratura, si evince come si possono adottare differenti strategie pedagogiche per sviluppare questa specifica area di competenza (Tabella 2).

Settore specifico dell’Industria Culturale	Strategie pedagogiche adottate
Trasversale a diversi settori	Creazione o valutazione di prodotti digitali; Produzione e valutazione dei MOOC (Massive Open Online Courses) e delle OER (Open Educational Resources); Attività di discussione e di analisi critica dei prodotti digitali.
Progettazione prodotto, grafica e moda	Programmazione visiva
Architettura	Progettazione 3D
Museo, gallerie e biblioteche	Archiviazione

Tab. 2: Strategie educative adottate per sviluppare le competenze in materia di “Informazione e data literacy” in diversi settori dell’Industria Creativa

4. Esigenze educative in tempo di pandemia

Per determinare se la diffusione della pandemia da COVID-19 abbia cambiato i bisogni educativi dei professionisti dell’Industria Creativa in termini di competenze digitali, sono stati presi in considerazione anche i risultati di ricerche di altri progetti europei sul tema. In particolare, alcuni risultati di un questionario del progetto *Tracce* (<https://tracce-project.eu/>) sono stati confrontati con i dati del questionario online DigiCulture (compilato nel 2019 da 147 stakeholder).

Il confronto dei risultati mostra che le cinque dimensioni della competenza digitale sono ancora definite come essenziali. Inoltre, l'ordine di importanza è lo stesso dal 2019 al 2021: *Comunicazione e Collaborazione*, *Creazione di contenuti digitali*, *Sicurezza*, *Informazione e data literacy* e *Problem Solving*. Guardando nel dettaglio le competenze specifiche, quelle definite in termini di necessità di miglioramento nei contesti di apprendimento per i professionisti del settore creativo e culturale sono più o meno le stesse nel periodo pre e post-pandemico, come riassunto nella tabella 3.

Dimensione delle competenze digitali	Competenze digitali che necessitano di un miglioramento e/o formazione (risultati DigiCulture, 2019)	Competenze digitali che necessitano di un miglioramento e/o formazione (risultati Tracce, 2021)
Informazione e data literacy	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (63,2%); Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (61,8%); Navigare, cercare, filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (36,1%).	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (63,7%); Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (59,8%); Navigare, cercare, filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (38,2%).
Comunicazione e collaborazione	Collaborare attraverso le tecnologie digitali (52,8%) Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali (42,4%) Interagire attraverso le tecnologie digitali (38,9%) Condividere attraverso le tecnologie digitali (31,9%) Gestire l'identità digitale (27,1%) Netiquette (19,4%)	Collaborare attraverso le tecnologie digitali (47,5%) Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali (44,6%) Interagire attraverso le tecnologie digitali (42,2%) Condividere attraverso le tecnologie digitali (33,3%) Gestire l'identità digitale (37,3%) Netiquette (16,2%)
Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali (57,6%) Integrare e rielaborare i contenuti digitali (54,2%) Copyright e licenze (47,2%) Programmazione (27,1%)	Sviluppare i contenuti digitali (53,4%) Copyright e licenze (50,5%) Integrare e rielaborare i contenuti digitali (48,5%) Programmazione (33,3%)
Sicurezza	Proteggere i dati personali e la privacy (77,8%) Proteggere la salute e il benessere (35,4%) Proteggere i dispositivi (34,7%) Proteggere l'ambiente (34%)	Proteggere i dati personali e la privacy (76,5%) Proteggere la salute e il benessere (42,2%) Proteggere l'ambiente (41,7%) Proteggere i dispositivi (31,9%)

Problem solving	Usare in modo creativo le tecnologie digitali (59,7%) Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche (49,3%) Identificare le lacune di competenza digitale (38,2%) Risolvere i problemi tecnici (38,2%)	Usare in modo creativo le tecnologie digitali (62,3%) Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche (43,6%) Identificare le lacune di competenza digitale (47,1%) Risolvere i problemi tecnici (37,7%)
-----------------	---	---

Tab. 3: Competenze digitali. Risultati dai progetti DigiCulture e Tracce

5. Mooc per i professionisti delle industrie creative

A partire dall'analisi dei dati raccolti durante alcuni eventi moltiplicatori (EM) del progetto DigiCulture, sono state raccolte indicazioni utili, dagli stakeholder del settore creativo e culturale e dai partecipanti alle attività, su come progettare, realizzare e implementare al meglio i corsi online volti a sollecitare le competenze digitali nei professionisti dell'Industria Creativa.

In particolare, il primo EM, tenutosi a Napoli a maggio 2019, ha coinvolto i professionisti dei musei nella progettazione di MOOC per stimolare le competenze digitali. I dati dei 18 questionari compilati (età media dei partecipanti = 36 anni) rivelano che la collaborazione e la capacità di lavorare in gruppo online sono le competenze digitali da promuovere maggiormente, insieme al *Lifelong Learning* digitale. Secondo gli intervistati, la promozione delle competenze digitali nei dipendenti di un'azienda sostiene il lavoro di squadra di tutti i lavoratori e migliora anche la possibilità di formazione sul campo, nonché la creatività e la motivazione. Tra i suggerimenti dati, i partecipanti hanno indicato un'attenzione specifica alle attività di tutorato durante i corsi online, preferibilmente da attuare in modalità *blended*. In questo modo, coloro che hanno un livello inferiore di competenze digitali possono ricevere un supporto e una guida chiari e personalizzati durante tutto il corso online, evitando incomprensioni e confusione, e migliorando il loro grado di inclusione sociale.

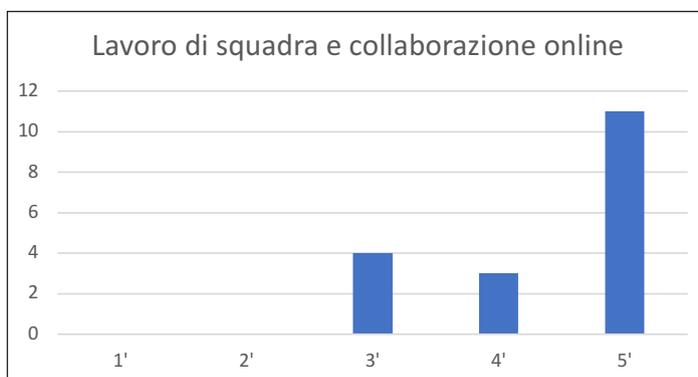


Fig. 1: Competenze digitali da sviluppare durante i corsi di DigiCulture

L'EM organizzato a Bruges durante la conferenza EDEN a Giugno 2019 ha implicato un'analisi SWOT del Syllabus dei moduli del MOOC DigiCulture: tali risultati possono essere presi in considerazione per fornire delle indicazioni generali sulla costruzione di percorsi educativi online destinati a professionisti del settore creativo e culturale. Le analisi dei dati raccolti evidenziano il bisogno di evitare contenuti troppo teorici, ma anche compiti troppo tecnici; risulta importante promuovere le competenze digitali in modo equilibrato, anche attraverso compiti online collaborativi che promuovano una comprensione profonda e critica degli strumenti. Inoltre, chiarire gli obiettivi e i risultati dell'apprendimento del corso online, così come la presenza di una struttura coerente, sono definiti elementi essenziali della fase di progettazione e realizzazione di un MOOC destinato a professionisti del settore creativo e culturale.

6. Conclusioni

La situazione di emergenza didattica globale, causata dalla diffusione della pandemia di Covid-19, ha ulteriormente evidenziato l'urgenza di promuovere le competenze digitali tra i professionisti dell'Industria Creativa. I Musei, le Istituzioni Culturali, artisti e artigiani non hanno mai avuto bisogno come in questo periodo di usare strumenti digitali per pubblicizzare il loro lavoro e le loro istituzioni/aziende. Sollecitare le competenze digitali nei dipendenti del settore creativo

e culturale è quindi un'esigenza educativa estremamente importante, soprattutto nell'era contemporanea.

I risultati qui presentati dal progetto DigiCulture indicano le modalità educative maggiormente efficaci per progettare e realizzare percorsi di formazione a distanza per gli adulti che lavorano nel settore culturale. Come emerge dalle analisi effettuate, una forte connessione tra le competenze di *Informazione e data literacy* e di *Collaborazione e comunicazione* è evidenziata dai risultati dei questionari compilati dagli stakeholder partecipanti alla ricerca. Le competenze digitali sono spesso associate ad altre competenze del 21° secolo, come il Pensiero Critico, il lavoro di squadra e la creatività, favorendo così l'inclusione culturale e sociale degli studenti e sostengono le loro capacità cittadinanza in una prospettiva di apprendimento permanente.

Riferimenti bibliografici

- Commissione Europea (2017). Europe's Digital Progress Report EDPR 2017. Disponibile al link <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/europes-digital-progress-report-2017>
- Commissione Europea (2018). Digital Education Action Plan. Disponibile al link <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM:2018:22:-FIN>
- Department for Culture, Media, and Sport (DCMS) (2013). Classifying and Measuring the Creative Industries Consultation on Proposed Changes. Disponibile al link https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/203296/Classifying_and_Measuring_the_Creative_Industries_Consultation_Paper_April_2013-final.pdf
- OECD (2018). *Education at a Glance: OECD Indicators*. Parigi: OECD Publishing.
- Poce, A. (2019). Information and data literacy skills development in Creative Industries Adult Education: the DigiCulture project. *Pedagogia Oggi*, 17(2), pp. 184-201.
- Poce, A., Re, M.R. (2019). Guidelines for Digital Competences for Creative Industries. Disponibile al link <https://digidculture.eu/en/o1-3-guidelines-for-digital-competences-for-creative-industries/>
- UNESCO (2008). Culture in sustainable development: insights for the future implementation of Art. 13. Disponibile al link <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000157287>



Finito di stampare
MARZO 2022

da Pensa MultiMedia Editore s.r.l. - Lecce - Brescia
www.pensamultimedia.it