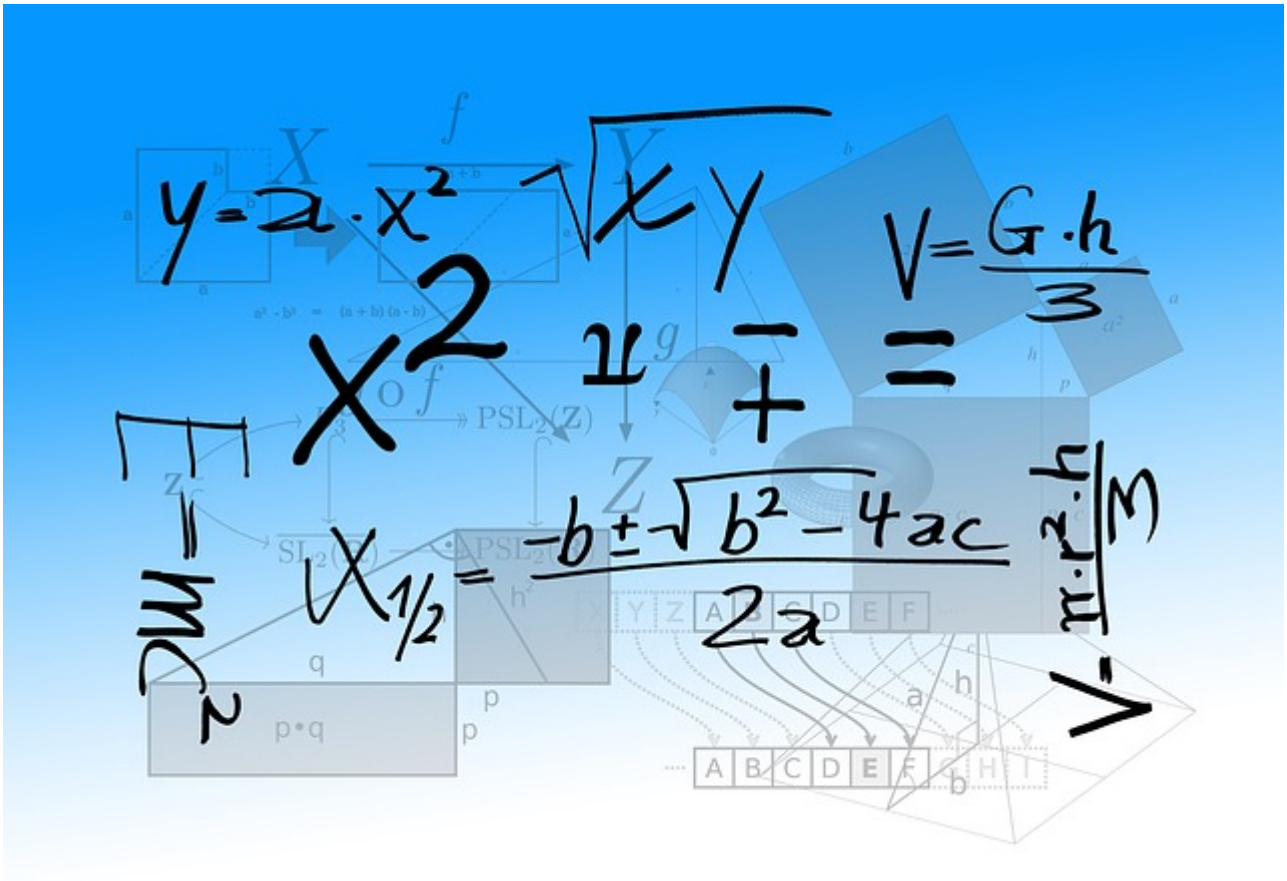
La strategia europea in materia di digital skills e il bando “Cittadinanza e creatività digitale” del PON Scuola

Category: Stay inspired (short notes)
written by Antonio Bonetti | February 25, 2017



Come certamente ricorderanno i miei 25 lettori, suggerisco sempre di prestare debita attenzione, in sede di verifica delle opportunità di finanziamento dell’UE e di formulazione di proposte di progetto, al legame fra gli strumenti di finanziamento, le *calls for proposals* e le politiche generali dell’UE.

Questo significa, in primo luogo, dedicare molto tempo

all’analisi delle politiche pubbliche europee.
Nel momento in cui si ragiona sulle opportunità di finanziamento per il sistema scolastico, pertanto, bisogna in primo luogo ragionare sul c.d. **Quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell’istruzione e della formazione** (*Education and Training 2020*) lanciato nel 2009.
A partire dai quattro obiettivi cardine del quadro strategico Education and Training 2020 [1], confermati nel corso della sua revisione intermedia del 2015, mi pare che vi siano due aspetti su cui concentrare l’attenzione:
• il processo di ulteriore omogeneizzazione del sistema delle qualifiche professionali (molto rilevante per facilitare l’ulteriore integrazione del mercato interno e sostenere, indirettamente, la mobilità professionale in Europa) [2];
• la corretta individuazione delle nuove competenze digitali, fondamentali sia per garantire adeguati opportunità di occupazione per i giovani, sia per consentire alle imprese europee di accedere a nuovo capitale umano adeguatamente formato.

La questione delle **nuove competenze digitali**, ovviamente, è stata riconfermata come centrale anche nei più recenti documenti ufficiali della Commissione sul miglioramento dei sistemi formativi. In particolare si ricorda che, sulla base della Comunicazione “*A new skills agenda for Europe*” – COM (2016) 381 del 10 giugno 2016 – la Commissione sta intraprendendo 10 azioni specifiche da completare entro la fine del 2017. Si segnalano in particolare due aspetti:
• il 1° dicembre 2016 è stata lanciata la “*Digital Skills and Jobs Coalition*”, Iniziativa volta a creare ampi partenariati economici e sociali (aperti, ovviamente, anche al mondo delle imprese e al sistema scolastico e formativo, che favoriscano la diffusione degli skills digitali a tutti i livelli di educazione e formazione professionale;
• gli Stati Membri sono stati invitati ad elaborare, entro la metà del 2017, delle strategie nazionali per gli skills digitali, nell’ambito del più articolato framework strategico

“***Education and Training 2020***”.

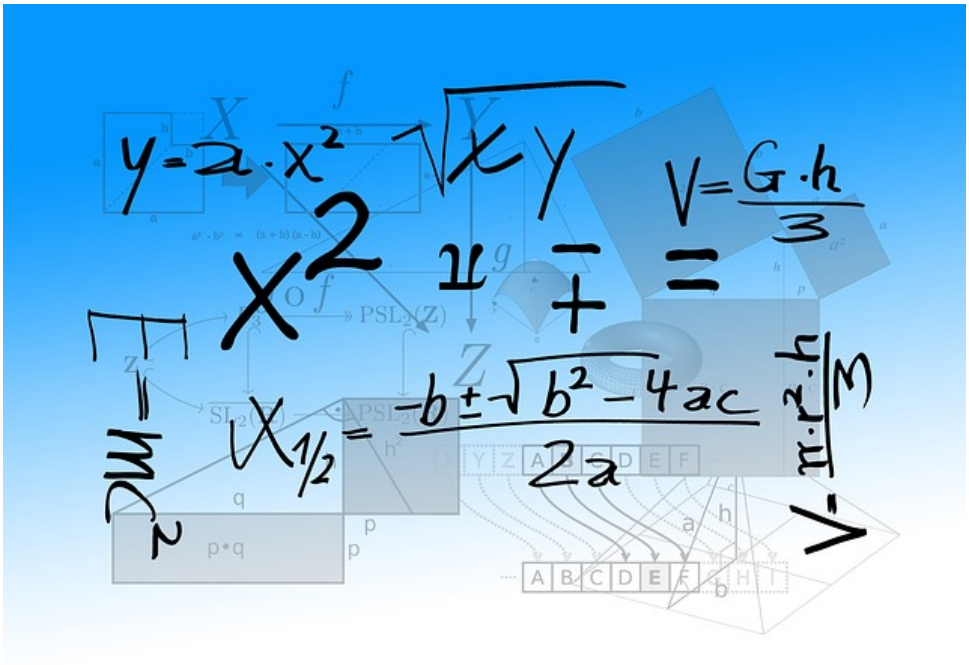


Immagine ex Pixabay

Al momento non mi è ben chiaro quale sia lo stato di avanzamento nella formulazione della strategia italiana sui nuovi skills digitali, ma in positivo vanno segnalati due aspetti:

• la necessità di adeguare e rifunzionalizzare le scuole in modo da creare autentici “ambienti digitali per l’apprendimento” e di puntare su un forte innalzamento delle competenze digitali degli studenti italiani sono parti integranti del Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) varato nell’ottobre 2015;

• nell’ambito del recente **avviso-quadro 950** del 31 gennaio scorso del **PON Scuola 2014-2020** – già presentato nel post del 20 gennaio scorso – è previsto anche il **bando “Cittadinanza e creatività digitale”** del PON Scuola la cui pubblicazione è fissata per il 3 marzo 2017. La *ratio* di questo bando è così spiegata nell’avviso-quadro *“Le competenze digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva), ma si inseriscono anche verticalmente in*

quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali per una cittadinanza piena, attiva e informata e rappresentano uno strumento imprescindibile per l'accesso al mondo del lavoro". Il bando prevede due "percorsi" (tipologie di azioni): (i) **percorsi di "pensiero logico, computazionale e creatività digitale"**, (ii) **percorsi di "cittadinanza digitale"** che, tra l'altro, sollecitano progetti "*per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità del making, della robotica e dell'Internet delle cose*". [3]

****

[1] I quattro obiettivi sono:
• Fare in modo che l'apprendimento permanente e la mobilità divengano una realtà,
• Migliorare la qualità e l'efficacia dell'istruzione e della formazione,
• Promuovere l'equità, la coesione sociale e la cittadinanza attiva,
• Incoraggiare la creatività e l'innovazione, inclusa l'imprenditorialità, a tutti i livelli dell'istruzione e della formazione.
[2] In merito a questo aspetto, si vedano: (i) *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'UE del 23 aprile 2008 sulla costituzione del Quadro Europeo delle Qualifiche per l'apprendimento permanente (EQF)*; (ii) ISFOL, *Verso la costruzione dell'area europea delle qualificazioni. Il contributo dei quadri nazionali referenziati*, Roma, luglio 2015.
[3] Il 6 e 7 marzo avrò il piacere di tenere delle lezioni per il **CEIDA** di Roma sugli sviluppi più recenti delle politiche dell'UE in materia di istruzione e formazione e sui finanziamenti europei per il sistema scolastico (segnatamente il **PON Scuola** ed Erasmus Plus) nel corso del Seminario **"Nuovi modelli di finanziamento per le Scuole: strategie di**

fundraising e accesso ai fondi europei”.