DigComp 3.0 e competenza in materia di IA

Il Quadro europeo delle competenze digitali: struttura e novità · Percorso di formazione per docenti

Antonio Scaramuzzino
Formatore · Alfabetizzazione all'IA

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

01

Perché un nuovo DigComp

Dati, politiche europee e priorità della quinta edizione

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Alcuni dati di partenza

56%

degli adulti nell'UE aveva competenze digitali almeno di base nel 2023. Obiettivo 2030: 80%.

DigComp 3.0, p. 5

43%

degli studenti della scuola secondaria nell'UE non ha raggiunto un livello base di competenze digitali (2023).

DigComp 3.0, p. 5, Figura 1 p. 9

30%

dei lavoratori dell'UE ha utilizzato sistemi di IA nel proprio lavoro (2024-2025).

DigComp 3.0, Figura 1, p. 9

42%

dei lavoratori dichiara un divario di competenze sull'IA; solo il 15% ha seguito una formazione sull'IA (2024).

DigComp 3.0, p. 5

Dati raccolti dal JRC da indagini europee; le fonti originali sono indicate nel documento.

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Che cos'è la competenza digitale

Il DigComp 3.0 mantiene invariata la definizione della Raccomandazione del 2018. Ogni competenza combina:

Conoscenze fatti, concetti, idee e teorie consolidati

Abilità capacità di eseguire compiti e processi usando le conoscenze

Atteggiamenti disposizione e mentalità ad agire o reagire

Nell'AILit Framework (trad. it.) lo stesso termine inglese «attitudes» è reso con «attitudini».

La definizione

«La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.»

Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave, 22 maggio 2018; DigComp 3.0, p. 16

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Cosa c'è di nuovo nel DigComp 3.0

Cinque temi prioritari

- **Competenza sull'IA (inclusa l'IA generativa)**
- **Competenza sulla cybersicurezza**
- **Diritti digitali, scelta e responsabilità**
- **Benessere negli ambienti digitali**
- **Contrasto a misinformazione e disinformazione**

1. **Titoli e descrittori di aree e competenze aggiornati; struttura invariata (5 aree, 21 competenze).**
2. **Quattro livelli di padronanza: Base, Intermedio, Avanzato, Altamente avanzato, mappabili sugli 8 del DigComp 2.2.**
3. **362 enunciati di competenza, nuovi, per ogni competenza e livello.**
4. **522 risultati di apprendimento classificati per conoscenze, abilità e atteggiamenti.**
5. **Integrazione sistematica e trasversale della competenza in materia di IA.**
6. **Glossario di circa 120 termini; contenuti in foglio di calcolo e open data (JSON).**

DigComp 3.0, Figure 3 e 4 (p. 12) e Tabella A1 (p. 77)

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

02

La struttura del framework

Definizione, aree, competenze, livelli e risultati di apprendimento

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Le cinque componenti del DigComp 3.0

1	2	3	4	5
Definizione	**Aree di competenza**	**Competenze**	**Livelli di padronanza**	**Risultati di apprendimento**
Stabilisce contenuto e ambito; distingue conoscenze, abilità e atteggiamenti.	Cinque gruppi tematici, ciascuno con titolo e descrittore.	21 competenze organizzate nelle cinque aree, con titolo e descrittore.	Base, Intermedio, Avanzato, Altamente avanzato; 362 enunciati di competenza.	522 dichiarazioni per competenza, livello e tipo (K, S, A): la vista più «granulare».

Sintesi da DigComp 3.0, Tabella 1 (p. 16)

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

5 aree di competenza, 21 competenze

1 Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni

1.2 Valutare le informazioni

1.3 Gestire le informazioni

2 Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire attraverso e con le tecnologie digitali

2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Comportamento digitale

2.6 Gestire l'identità digitale

3 Creazione di contenuti

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Pensiero computazionale e programmazione

4 Sicurezza, benessere e uso responsabile

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Supportare il benessere

4.4 Impatti ambientali delle tecnologie digitali

5 Identificazione e risoluzione dei problemi

5.1 Identificare e risolvere problemi tecnici

5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche digitali

5.3 Identificare soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali

5.4 Identificare e rispondere ai bisogni di competenza digitale

DigComp 3.0, Figura 5 (p. 17) e Tabella 2 (pp. 18-20), con i descrittori di ogni area e competenza

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Il modello DigComp

Le 21 competenze sono raggruppate in 5 aree, ciascuna con un proprio colore.

Le competenze possono essere correlate tra loro: la 3.4, Pensiero computazionale e programmazione, ha una rilevanza trasversale, ma resta nell'area 3 per coerenza con la versione precedente (nota 7, p. 17).

Il framework è neutrale rispetto alla tecnologia ed è pensato per essere adattato a scopi diversi (p. 2).

Figura 5 · elaborazione JRC, p. 17

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Quattro livelli di padronanza

Criteri: richiesta cognitiva, complessità del compito, autonomia **Enunciati:** 362 (Base 97 · Intermedio 103 · Avanzato 89 · Altamente avanzato 73)

Base

Ricordano e svolgono compiti semplici, con guida secondo necessità.

Esempio · 1.2 Valutare le informazioni
CS1.2.03 · Riconoscere che può essere difficile distinguere tra informazioni e contenuti generati da esseri umani e sistemi di IA.

Intermedio

Identificano e svolgono compiti ben definiti e risolvono problemi ben definiti in modo autonomo.

Esempio · 1.2 Valutare le informazioni
CS1.2.10 · Riconoscere che i sistemi di IA possono produrre output imprecisi, anche se apparentemente plausibili, e che la verifica finale spetta a chi li usa.

Avanzato

Valutano e applicano soluzioni a compiti complessi in modo autonomo, adattandosi ai contesti e guidando altri se necessario.

Esempio · 1.2 Valutare le informazioni
CS1.2.14 · Esaminare sistematicamente come i sistemi di IA, i pregiudizi e i diversi interessi influenzano informazioni e dati negli ambienti digitali.

Altamente avanzato

Valutano e risolvono problemi altamente complessi o specializzati, creando o adattando soluzioni e guidando altri.

Esempio · 1.2 Valutare le informazioni
CS1.2.20 · Sostenere gli altri nello sviluppo di capacità di valutazione critica e di resilienza alla misinformazione e alla disinformazione.

DigComp 3.0, Tabella 3 (p. 21) ed enunciati della competenza 1.2 (p. 30), alcuni sintetizzati

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Enunciati di competenza e risultati di apprendimento

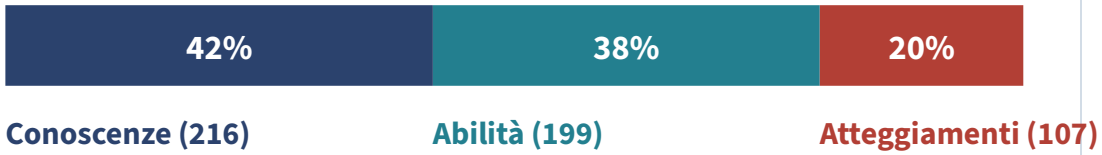
362 Enunciati di competenza (Sezione 3)

- Uno per competenza e livello di padronanza
- Non distinguono tra conoscenze, abilità e atteggiamenti
- Descrittivi e orientativi: non sono criteri di valutazione né requisiti certificabili

Livelli: Base 29% · Intermedio 32% · Avanzato 23% · Altamente avanzato 16%

522 Risultati di apprendimento (Allegato 2)

- Classificati per competenza, livello e tipo (K, S, A)
- Sono risultati «attesi», non «raggiunti»
- Servono a progettare curricoli, corsi e valutazione



DigComp 3.0, Sezione 2.5 (pp. 23-24), Figura 6 e nota 12 (p. 28)

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

03

La competenza in materia di IA

Come il DigComp 3.0 integra l'IA in tutte le 21 competenze

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

L'IA nel DigComp 3.0

- L'IA è inquadrata come una tra le diverse tecnologie digitali: l'attenzione resta sulle competenze.
- «IA» e «sistema di IA» includono l'IA generativa; questa è citata esplicitamente solo dove è centrale per una competenza.
- Elementi comuni alle fonti sull'alfabetizzazione IA: comprendere cosa è (e cosa non è) l'IA, i contesti d'uso, un approccio critico, etico e responsabile.
- **Etichette: [IA-E] IA esplicita, [IA-I] IA implicita.**

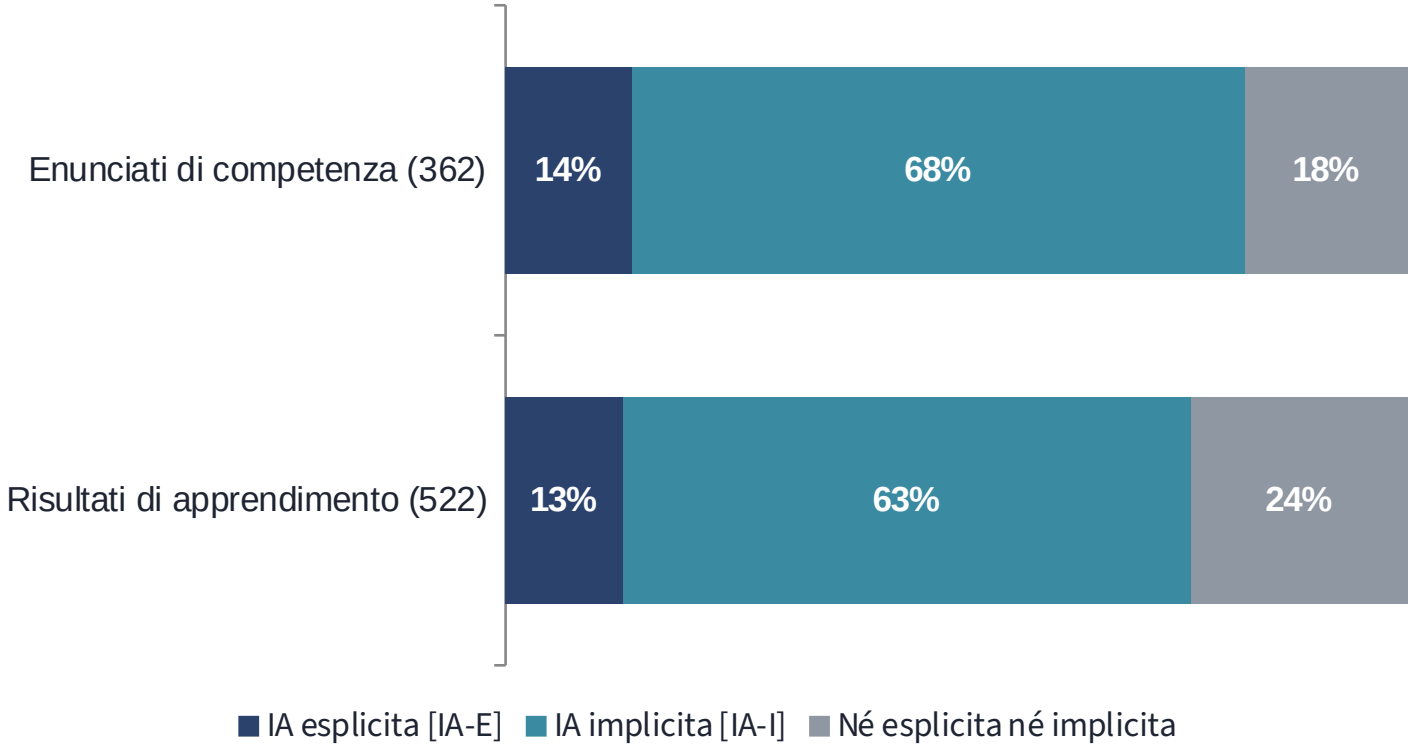
Sistema di IA

«...un sistema automatizzato progettato per funzionare con livelli di autonomia variabili e che può presentare adattabilità dopo la diffusione e che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dall'input che riceve come generare output, quali previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni che possono influenzare ambienti fisici o virtuali.»

Regolamento (UE) 2024/1689 sull'IA, art. 3(1); DigComp 3.0, p. 24

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Quanta IA c'è nel framework



In tutte le 21 competenze

[IA-E] l'enunciato cita esplicitamente i sistemi di IA.

[IA-I] l'IA è rilevante ma non nominata.

Senza IA restano gli aspetti che riguardano altre tecnologie o che sono intrinsecamente «umani»: scelta, preferenze, giudizio situazionale.

L'etichettatura va intesa solo come guida generale.

DigComp 3.0, Box 3 (p. 25)

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Esempi di enunciati IA-espliciti

CS1.2.09	**Riconoscere che alcune tecnologie digitali, come i sistemi di IA, possono funzionare come una «scatola nera».**	*p. 30*
CS2.1.10	**Sviluppare e perfezionare domande, comandi o istruzioni (prompt) per chatbot e sistemi di IA per interazioni non complesse.**	*p. 32*
CS2.3.16	**Distinguere tra sistemi di IA ad alto rischio e quelli vietati (secondo la legislazione) e i loro potenziali impatti.**	*p. 34*
CS3.3.03	**Riconoscere che i contenuti generati dall'IA dovrebbero essere etichettati come tali.**	*p. 40*
CS3.4.03	**Riconoscere cosa sia l'IA in termini generali, distinguendo ciò che è e ciò che non è un sistema di IA.**	*p. 41*
CS4.2.04	**Identificare i rischi della condivisione di dati personali, inclusi i rischi specifici legati ai sistemi di IA.**	*p. 43*
CS4.4.02	**Riconoscere che alcune tecnologie e infrastrutture digitali, come i sistemi di IA e i data center, hanno grandi impatti sull'ambiente.**	*p. 45*

DigComp 3.0, Sezione 3; testi riportati fedelmente o abbreviati · colore del codice = area di competenza

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

DigComp 3.0 e AILit Framework

Che cosa dice il DigComp 3.0

1. **Cita il framework CE-OCSE per l'alfabetizzazione IA nella scuola primaria e secondaria tra le iniziative europee.** *(Box 1, p. 10)*

2. **Il JRC ha mappato le competenze della bozza AILit (OCSE, 2025) sul DigComp 3.0.** *(p. 24)*

3. **La mappatura ha confermato che tutte le competenze AILit erano coperte nel materiale preliminare del DigComp 3.0.** *(Allegato 3, p. 116)*

La tabella di mappatura non è riportata nel documento.

Una lettura operativa

proposta del formatore

DigComp 3.0 cornice generale della competenza digitale, per bambini e adulti, in cui l'IA è trasversale.

AILit approfondimento specifico sull'IA per la scuola primaria e secondaria, in quattro ambiti: Interagire, Creare, Gestire, Plasmare.

In classe: usare il DigComp per collocare l'attività nella competenza digitale, l'AILit per progettarne la parte sull'IA.

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Attività: dal quadro alla classe

In piccoli gruppi · 30 minuti

1. Scegliete una competenza (ad es. 1.2 Valutare le informazioni) e leggete gli enunciati dei quattro livelli.
2. Individuate gli enunciati [IA-E] e [IA-I]: che cosa chiedono di sapere o di saper fare?
3. Collegate ogni enunciato a un ambito AILit (Interagire, Creare, Gestire, Plasmare) e motivate la scelta.
4. Progettate un'attività per la vostra classe e indicate i risultati di apprendimento (Allegato 2) a cui mira.

Contenuti: DigComp 3.0, JRC/Commissione europea (2025), trad. it. v1.0 (2026) · CC BY-SA 4.0 · Adattamento non ufficiale

Grazie

Antonio Scaramuzzino

Per approfondire: spazio web del JRC dedicato al DigComp (versione consultabile, foglio di calcolo, JSON)

Fonti: Cosgrove, J. e Cachia, R. (2025). DigComp 3.0: European Digital Competence Framework – Fifth Edition. Publications Office of the European Union, Luxembourg. https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149 (CC BY 4.0). Traduzione italiana v1.0 del 31/03/2026, a cura del Gruppo di lavoro del Dipartimento per la trasformazione digitale – Repubblica Digitale (CC BY-SA 4.0). Figura 5: elaborazione JRC.

Questa presentazione è una sintesi adattata, distribuita con licenza CC BY-SA 4.0. Non rappresenta le posizioni ufficiali della Commissione europea né del Dipartimento per la trasformazione digitale. Palette e impaginazione ispirate al DigComp 3.0; nessun logo o immagine stock della pubblicazione.