



## Competenze digitali

I membri del Centro di Ricerca “Benessere Digitale” si occupano di misurazione delle competenze digitali dal 2007 (si veda Gui e Argentin, 2011; Gui et al. 2013; Pagani et al.; 2013; Gui e Fasoli, 2017; Gui et al. 2018; Gui et al., 2021).

Dal 2015, il Centro di Ricerca è stato chiamato da Fastweb S.p.A. a implementare la parte principale di uno strumento per la misurazione del livello di competenze e attitudini digitali, che ora è accessibile liberamente, al sito [www.digitaliq.it](http://www.digitaliq.it). Digital IQ è parte del progetto #getdigital di Fastweb, un insieme di iniziative che hanno l’obiettivo di diffondere le competenze digitali e l’adozione di comportamenti digitali consapevoli. Si tratta di un test gamificato (cioè presentato in una forma ludica). Lo strumento si basa sul framework europeo DIGCOMP (attualmente alla versione 2.2), che oggi rappresenta il punto di riferimento teorico a livello europeo per la cittadinanza digitale, specie nel settore dell’istruzione e della formazione. Concordemente con tale framework, che distingue tra skills (competenze) e attitudes (attitudini), il Digital IQ si presenta come uno strumento per fornire una misurazione del livello di “competenze” e “attitudini” digitali.

La ricerca del Centro è proseguita con la creazione di un test per gli studenti delle scuole di II grado. Il test si compone di 32 item a risposta multipla contestualizzati in situazioni realistiche sul web, ed è stato validato attraverso le più rigorose tecniche psicometriche. Si tratta – a nostra conoscenza – dell'unico test di performance basato sul DigComp esistente in Italia. Il nuovo test è accessibile all'indirizzo [www.benesseredigitalescuole.it](http://www.benesseredigitalescuole.it). Le aree del test sono le seguenti:

- Information & Literacy
- Communication
- Creation
- Safety
- Problem Solving (area trasversale)

Qualsiasi docente della scuola secondaria può utilizzare il test liberamente, insieme alle risorse per l'educazione civica presenti nella piattaforma. Dopo la compilazione da parte degli studenti (circa 30 minuti), al docente viene poi inviato un report dettagliato sull'andamento della classe e dei singoli studenti nelle diverse aree.

### **Vedi i promo del DigitalIQ su Facebook e LinkedIn**

<https://www.facebook.com/Fastweb/videos/10156438245744312/>

<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6402431867177488384>

### **Vedi il primo report sulla competenza digitale degli studenti, basato sui dati di [benesseredigitalescuole.it](http://www.benesseredigitalescuole.it)**

[https://www.benesseredigitale.eu/wp-content/uploads/2021/11/report\\_BenessereDigitale\\_2021.pdf](https://www.benesseredigitale.eu/wp-content/uploads/2021/11/report_BenessereDigitale_2021.pdf)

### **Riferimenti bibliografici**

Gui, M., & Argentin, G. (2011). Digital skills of internet natives: Different forms of digital literacy in a random sample of northern Italian high school students. *New media & society*, 13(6), 963-980.

Pagani, L., Argentin, G., Gui, M., & Stanca, L. (2016). The impact of digital skills on educational outcomes: evidence from performance tests. *Educational studies*, 42(2), 137-162.

Gui, M.; & Fasoli, M. (2017), Il test Fastweb-Bicocca: la costruzione e la validazione di uno strumento per la valutazione della competenza digitale, in Scarcelli, C. M., & Stella, R. (Eds.). *Digitale literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire*. FrancoAngeli.

Gui, M., Gerosa, T., Garavaglia, A., Petti, L., Fasoli, M. (2018). Digital Well-being. Validation of a Digital Media Education Programme in High Schools. Report, Research Center on Quality of Life in the Digital Society, available at: <https://www.digitalwellbeing.eu/publication/>

Gui, M., Gerosa, T., Argentin, G., & Losi, L. (2021). Mobile Connectivity and Adolescent Well-being. Evidence from a Randomised Control Trial on a Media Education Training Programme in High Schools. <https://osf.io/preprints/socarxiv/8bd43/>