

# SENATO DELLA REPUBBLICA

————— XVIII LEGISLATURA —————

**Doc. XII-bis**  
**n. 168**

## **ASSEMBLEA PARLAMENTARE DEL CONSIGLIO D'EUROPA**

Risoluzione n. 2313

—————

Il ruolo dell'istruzione nell'era digitale:  
dai « nativi digitali » ai « cittadini digitali »

—————  
Trasmessa il 19 dicembre 2019  
—————

# PARLIAMENTARY ASSEMBLY OF THE COUNCIL OF EUROPE

## RESOLUTION 2313 (2019)<sup>(1)</sup>

Provisional version

### Role of education in the digital era: from « digital natives » to « digital citizens »

PARLIAMENTARY ASSEMBLY,

1. The 21<sup>st</sup> century needs education systems that promote skills and competences for the future, not least creativity, critical thinking, collaboration and communication, and reflect Europe's demands for economic innovation and growth, the adaptability of labour markets and the necessities of the society at large.

2. Digital technology offers unprecedented opportunities to complement, enrich and transform education to meet these new challenges. In addition, Information and Communication Technologies (ICT) are a key tool to facilitate equitable and inclusive access to education, bridge the learning divides, open new perspectives for teachers and for their profession, enhance the quality and meaning of learning, and improve education administration and governance.

3. Education systems all over Europe have however been slow to adapt to the

new circumstances. Currently, some 44% of adults in the European Union member States are estimated not to have sufficient digital skills and nearly 20% have no digital skills at all. Less than half of the children are in digitally equipped schools today and only 20-25% of students are taught by teachers who are confident using technology in the classroom. The divide is even wider in the greater Council of Europe area.

4. Digital natives, albeit proficient in the informal use of hi-tech tools and social media, do not necessarily learn to make systematic use of ICT in academic settings. To date, as many as 50% to 80% of schoolchildren have never used digital textbooks, exercised software or learning games.

5. Education of digital skills starts at school, yet a large proportion of schools are not connected. One of the goals of the EU European Education Area project is to ensure that by 2025 all schools in the European Union should have access to high-capacity broadband networks, and this with adequate financial backing; other Council of Europe member States do not benefit from similar aid resources and support structures. The Parliamentary Assembly is concerned that such substantial disparities risk creating new social divides both within and between European countries.

(1) *Text adopted by the Standing Committee, acting on behalf of the Assembly, on 29 November 2019 (see Doc. 15000, report of the Committee on Culture, Science, Education and Media, rapporteur: Mr. Constantin Efstathiou).*

See also Recommendation 2167 (2019).

6. Many countries outside the European Union have made heavy investments into ICT to equip schools. The Assembly recalls however that technological investments without blending ICT meaningfully into teaching and learning processes will not bring about the desired transformations in education. A major paradigm shift is paramount to refocus education from knowledge transmission to knowledge creation and from the teacher's teaching process to the student's learning process. This paradigm shift should be accompanied by properly defined strategic goals, enhanced autonomy of schools and of teachers, introduction of new hybrid forms of learning where mobile, digital, virtual, social and physical learning spaces merge, and substantial reforms in student assessment.

7. In this process, young people need to be equipped with appropriate skills and competences to become efficient and responsible actors in the ever-digitalised world. The Assembly commends the European Union institutions for their work in this domain, and in particular for the adoption of the European Commission's Digital Education Action Plan in 2018 and for having worked out the comprehensive Digital Competence Frameworks for Citizens and for Educators, which together offer an in-depth reference model to systematically promote digital competence.

8. Acquiring digital skills needs to start from the earliest age and carry on throughout life. Learning about robotics, coding, cybersecurity, blockchain and artificial intelligence will form the backbone of future education and training schemes. Active, problem-based learning that covers various subject areas will benefit creativity and innovation. The Assembly stresses the urgency to draw up a minimum level of digital competences that students should acquire during their studies and the criteria to assess them. In this regard, the Assembly commends the Council of Europe guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment, which provide comprehensive guidance in this area, notably concer-

ning to the promotion and development of digital literacy, including media and information literacies and digital citizenship education.

9. The Assembly regrets that, whereas a similar share of young women and young men feel sufficiently skilled to use digital technologies in their daily lives, there is still a considerable gender gap when it comes to young women's representation in ICT and science, technology, engineering and mathematics (STEM) studies and careers. The Assembly recalls its Resolution 2235 (2018) « Empowering women in the economy », which emphasised that greater efforts should be made to enhance the use of information and communication technology by girls, and motivate young women to pursue technical professions, the latter being necessary to unleash Europe's digital potential and ensure that women take an equal share in shaping the digital world.

10. Digital transformation creates numerous challenges for online safety and cyber hygiene. The digital natives are particularly vulnerable to a wide range of dangers; they are exposed particularly but not exclusively, to risks of harm from sexual exploitation and abuse, cyber bullying and harassment, indoctrination, cybersecurity threats and fraud. They need to be trained in critical thinking and media literacy. It is the role of education systems, the media and other stakeholders to help them become competent and responsible digital citizens and actors both in digital economy and digital society. In this context, the Assembly pays tribute to the Council of Europe's Digital Citizenship Education project, which provides competences that help them engage positively and critically in the digital environment.

11. The Assembly is conscious that the excessive use of ICT equipment may cause problems related to health and well-being, including sleep deprivation, sedentary lifestyle and addiction. It is therefore particularly important in curriculum design to balance the daily classroom use of technological and ICT equipment with adequate physical exercise and training. It is also vital in the learner-focused approach

to education to encourage teamwork, personal contact between students and teachers and to prioritise the well-being and healthy development of children and adolescents.

12. For the educational transformation to be successful, teachers, educators and school leaders need to be properly assisted and trained. Their training should take place at two levels: training in ICT, so that digital skills can be transmitted to students effectively, and training in the integration of ICT into teaching methods so that digital technology becomes not just an objective but also a vector of teaching across all subjects. Governments must find ways to make appropriate and sustainable investment in both initial teacher training and in-service development. Competent, digitally confident and motivated teachers in a reform-supportive environment are the best guarantors for creating innovative and engaging learning environments. For this, teachers must be effectively involved in curriculum design and development, they should be empowered to enjoy the autonomy to choose and to vary methods of instruction, pedagogical approaches, selection of teaching materials and evaluation methods.

13. In the light of the above, the Assembly calls upon the governments of Council of Europe member States:

13.1. when devising digital education and skills development policies, to take into consideration the above-mentioned concerns and principles, alongside those stipulated in the Recommendation CM/Rec(2019)10 of the Committee of Ministers to member States on developing and promoting digital citizenship education and in:

13.1.1. the UNESCO 2015 Qingdao Declaration « Seize digital opportunities, lead education transformation », signed by all member States;

13.1.2. the recent European Union policy documents, in particular in the Council recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning

and the Council conclusions of the same date on moving towards a vision of a European Education Area, the European Commission communications on the Digital Education Action Plan (COM/2018/0022), improving and modernising education (COM(2016)0941) and new Skills Agenda for Europe (COM(2016)0381), its report « DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens », the recent European Parliament resolution on modernisation of education in the European Union and the Committee on Culture and Education report on education in the digital era: challenges, opportunities and lessons for European Union policy design;

13.1.3. the Council of Europe reports on « Digital Citizenship Education » (Volume 1 « Overview and new perspectives » and Volume 2 « Multi-stakeholder consultation report »);

13.1.4. the Council of Europe « Reference Framework of Competences for Democratic Culture »;

13.1.5. the Council of Europe Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment;

13.2. to develop and implement complementary policies to combat digital exclusion, and to ensure that these policies reach all population groups, especially the most vulnerable ones;

13.3. to review the role of teachers and educators in the society, offering them both initial and in-service training and development opportunities, to improve their digital skills and competences so that digital technology could be integrated in learning processes in pedagogically meaningful ways, enriching the processes and enabling new pedagogical solutions that are motivating for teachers as well;

13.4. to empower schools with more autonomy to develop new learning methods that can be tested and adapted to various new settings, because future Europe needs creativity, not uniformisation;

13.5. to invest in ICT facilities and digital resources to support learning, including hardware, software, connectivity and adequate bandwidth;

13.6. to further integrate digital citizenship education in formal and non-formal education as defined in the digital citizenship education project of the Council of Europe;

13.7. to increase dialogue and joint action between government, educational, training and research institutions, local communities and businesses, notably in content development, keeping in mind the risks of over-commercialisation of education content;

13.8. to share their experiences and best practices through the various international forums.

14. The Assembly acknowledges the lead role that the European Union has assumed in pushing the digital education agenda as an investment strategy for Europe's future, promoting economic growth, employability, competitiveness, innovation and social cohesion. This is an ambitious plan to provide modern quality education for all. In order to ensure that nobody is left behind in this process and to avoid creating new dividing lines within and

between European nations, the Assembly urges the European Union institutions to:

14.1. consider including the development of digital skills and competences and technical support to schools as a priority area of project funding in non-European Union countries;

14.2. develop a comprehensive digital education strategy that defines the steps toward enhanced formal and informal education and training, maps the full range of digital skills and competences required, provides clear guidance for teacher training and develops a harmonised method for the assessment and certification of digital skills and competences.

15. The Assembly welcomes the project of the OECD to develop a digital module for PISA 2024 in order to test the ability of students to learn in a digital world. It hopes that this new module will incorporate novel formats for benchmarking and assessing interdisciplinary, complex skills such as problem solving, collaboration, critical thinking and creativity. It urges the OECD to further develop peer learning online platforms that can facilitate direct sharing of educational methods and best practices between practitioners around the world.

# ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE DU CONSEIL DE L'EUROPE

## RÉSOLUTION 2313 (2019) <sup>(1)</sup>

Version provisoire

### Rôle de l'éducation à l'ère numérique: des « natifs du numérique » aux « citoyens numériques »

ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE,

1. Le XXI<sup>e</sup> siècle a besoin de systèmes éducatifs qui favorisent les aptitudes et compétences du futur, notamment la créativité, la pensée critique, la collaboration et la communication, et qui répondent à la demande d'innovation et de croissance économiques de l'Europe, au besoin d'adaptabilité des marchés du travail et aux nécessités de la société dans son ensemble.

2. La technologie numérique offre des possibilités sans précédent pour compléter, enrichir et transformer l'éducation et lui permettre de relever ces nouveaux défis. De plus, les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont un outil essentiel pour faciliter l'accès équitable et inclusif à l'éducation, réduire les inégalités d'instruction, ouvrir de nouvelles perspectives aux enseignants et à leur profession, renforcer la qualité et le sens de l'apprentissage et améliorer l'administration et la gouvernance de l'éducation.

3. Dans toute l'Europe, les systèmes éducatifs sont cependant lents à s'adapter à cette nouvelle donne. Actuellement, on estime que les compétences numériques d'environ 44 % des adultes des pays de l'Union européenne sont insuffisantes et que près de 20 % n'ont aucune compétence dans ce domaine. Moins de la moitié des enfants sont aujourd'hui scolarisés dans des établissements disposant d'équipements numériques et seulement 20 % à 25 % des élèves ont des enseignants qui se sentent à même d'utiliser ces technologies en classe. Le fossé est encore plus grand à l'échelle de l'ensemble du Conseil de l'Europe.

4. S'ils ont une bonne maîtrise des outils high-tech et des réseaux sociaux dans leurs usages informels, les enfants du numérique n'apprennent pas nécessairement à faire un usage systématique des TIC en milieu scolaire ou universitaire. À ce jour, pas moins de 50 % à 80 % des élèves n'ont jamais utilisé de livres numériques, de logiciels d'exercice ou de jeux éducatifs.

5. L'apprentissage des compétences numériques débute à l'école, mais une grande partie des écoles ne sont pas connectées. L'un des objectifs du projet d'Espace européen de l'éducation lancé par l'Union européenne est de faire en sorte que toutes les écoles des pays de l'Union aient accès, d'ici 2025, à des réseaux à haut débit grâce à un soutien financier adapté. D'autres États membres du Conseil de l'Europe ne

(1) Texte adopté par la Commission permanente, agissant au nom de l'Assemblée, le 29 novembre 2019 (voir Doc. 15000, rapport de la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias, rapporteur: M. Constantinos Efstathiou).

Voir également la Recommandation 2167 (2019).



bénéficient pas de structures et de ressources similaires pour les soutenir. L'Assemblée parlementaire craint que ces disparités substantielles ne créent de nouvelles fractures sociales au sein même des pays européens et entre eux.

6. De nombreux pays extérieurs à l'Union européenne ont réalisé de lourds investissements en TIC pour équiper leurs écoles. L'Assemblée rappelle toutefois qu'investir dans ces technologies sans les intégrer intelligemment aux processus d'enseignement et d'apprentissage ne produira pas les transformations de l'éducation désirées. Un changement total de paradigme s'impose pour recentrer l'instruction sur la création des connaissances plutôt que sur leur transmission et sur le processus d'apprentissage par les élèves plutôt que sur celui de l'enseignement par les professeurs. Ce changement de paradigme devrait s'accompagner d'objectifs stratégiques correctement définis, d'une autonomie renforcée des écoles et des enseignants, de nouvelles formes hybrides d'apprentissage caractérisées par la fusion des espaces d'apprentissage physiques, sociaux, virtuels, numériques et mobiles, ainsi que de réformes substantielles de l'évaluation des élèves.

7. Dans ce processus, les jeunes doivent être dotés des aptitudes et compétences nécessaires pour devenir des acteurs efficaces et responsables d'un monde où le numérique est de plus en plus omniprésent. L'Assemblée salue les institutions de l'Union européenne pour leur action dans ce domaine et, en particulier, pour l'adoption, en 2018, du Plan d'action de la Commission européenne en matière d'éducation numérique et pour l'élaboration des cadres de compétences numériques détaillés pour les citoyens et pour les éducateurs, qui offrent, à eux deux, un modèle de référence très complet pour promouvoir de manière systématique les compétences numériques.

8. L'acquisition des aptitudes numériques doit commencer dès le plus jeune âge et se poursuivre tout au long de la vie. L'apprentissage de la robotique, du codage, de la cybersécurité, de la technologie

de la chaîne de blocs et de l'intelligence artificielle constituera la colonne vertébrale des futurs programmes d'enseignement et de formation. Un apprentissage actif basé sur la résolution de problèmes et couvrant diverses disciplines favorisera la créativité et l'innovation. L'Assemblée souligne qu'il est urgent de fixer un niveau minimum de compétences numériques à atteindre au cours de la scolarité et les critères qui permettront d'évaluer ces compétences. À cet égard, l'Assemblée salue les lignes directrices du Conseil de l'Europe relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique, qui donnent des orientations complètes en la matière, notamment concernant la promotion et le développement de la culture numérique, y compris la maîtrise des médias et de l'information, et l'éducation à la citoyenneté numérique.

9. Alors qu'une proportion identique de jeunes femmes et de jeunes hommes se sentent suffisamment à l'aise dans l'usage quotidien des technologies numériques, l'Assemblée regrette qu'il y ait encore un déficit considérable de représentation des femmes dans les études et les carrières en relation avec les TIC et les études et carrières en science, technologie, ingénierie et mathématiques (STIM). L'Assemblée rappelle sa Résolution 2235 (2018) «L'autonomisation des femmes dans l'économie», qui souligne que des efforts supplémentaires devraient être faits pour renforcer l'utilisation des technologies de l'information et de la communication par les filles et pour encourager les jeunes femmes à s'engager dans des professions techniques, afin de libérer le potentiel numérique de l'Europe et de faire en sorte que les femmes influent à part égale sur l'évolution du monde numérique.

10. La transformation numérique entraîne de nombreux problèmes de sécurité en ligne et de cyber-hygiène. Les enfants du numérique sont particulièrement vulnérables à de nombreux dangers; ils sont notamment, mais pas exclusivement, exposés aux risques suivants: l'exploitation et les abus sexuels, la cyberintimidation et

le cyberharcèlement, l'endoctrinement, les menaces pour la cybersécurité et la fraude. Ils doivent être formés à la pensée critique et à la connaissance des médias. C'est le rôle des systèmes éducatifs, des médias et d'autres parties prenantes de les aider à devenir des citoyens et acteurs numériques compétents et responsables, à la fois dans l'économie numérique et dans la société numérique. À cet égard, l'Assemblée salue le projet d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe, qui dispense des compétences qui les aident à s'engager de manière positive et critique dans l'environnement numérique.

11. L'Assemblée est consciente que l'usage excessif des équipements numériques et informatiques peut causer des problèmes de santé et des comportements nuisibles au bien-être, comme la privation de sommeil, la sédentarité et l'addiction. Il est donc particulièrement important d'équilibrer, dans la conception des programmes, l'usage quotidien des équipements technologiques et informatiques en classe avec une pratique suffisante d'exercices et d'activités physiques. De même, dans l'approche de l'éducation centrée sur l'apprenant, il est vital de favoriser le travail d'équipe et les contacts personnels entre élèves et enseignants et de donner la priorité au bien-être et à la santé dans le développement des enfants et des adolescents.

12. Pour une transformation réussie de l'éducation, les enseignants, les éducateurs et les responsables des établissements scolaires doivent recevoir une formation et une assistance adaptées. Leur formation doit se faire à deux niveaux: la formation aux TIC, afin qu'ils puissent transmettre efficacement les compétences numériques à leurs élèves, et la formation à l'intégration des TIC dans les méthodes d'enseignement afin que la technologie numérique ne soit pas seulement un objectif, mais aussi un vecteur d'enseignement dans toutes les matières. Les gouvernements doivent trouver les moyens d'investir de manière adaptée et durable dans la formation initiale des enseignants et leur perfectionnement dans la pratique courante. Des

enseignants compétents, à l'aise avec le numérique et motivés, travaillant dans un environnement propice aux réformes, seront les meilleurs garants de l'émergence d'environnements d'apprentissage innovateurs et motivants. À cet effet, il faut que les enseignants soient véritablement associés à la conception et au développement des programmes, qu'ils disposent de l'autonomie nécessaire pour choisir et varier les méthodes d'enseignement, les approches pédagogiques, la sélection des supports d'apprentissage et les méthodes d'évaluation.

13. Au vu de ce qui précède, l'Assemblée appelle les gouvernements des États membres du Conseil de l'Europe:

13.1. à prendre en considération, lors de la conception des politiques d'éducation et de développement des compétences en matière numérique, les préoccupations et principes exposés ci-dessus, parallèlement à ceux mentionnés dans la Recommandation CM/Rec(2019)10 du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique et:

13.1.1. dans la Déclaration de Qingdao «Saisir les opportunités du numérique, piloter la transformation de l'éducation», signée par tous les États membres de l'UNESCO en 2015;

13.1.2. dans les récents documents d'orientation de l'Union européenne, en particulier dans la Recommandation du Conseil du 22 mai 2018 relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie et les conclusions du Conseil de la même date («Concrétiser l'idée d'un espace européen de l'éducation»), les communications de la Commission européenne concernant le plan d'action en matière d'éducation numérique (COM/2018/0022), «Améliorer et moderniser l'enseignement» (COM/2016/0941), et sa communication en matière de compétences pour l'Europe (COM/2016/0381), son rapport «DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens», la récente résolution du Parlement



européen sur la modernisation de l'enseignement dans l'Union européenne et le rapport de la commission de la culture et de l'éducation sur l'éducation à l'ère numérique: défis, possibilités et enseignements à tirer pour la définition des politiques de l'Union;

13.1.3. dans les rapports du Conseil de l'Europe sur «Éducation à la citoyenneté numérique» (Volume 1 «Aperçu et nouvelles perspectives» et Volume 2 «Rapport de la consultation multipartite»;

13.1.4. dans le «Cadre de référence des compétences pour une culture démocratique» du Conseil de l'Europe;

13.1.5. dans les Lignes directrices du Conseil de l'Europe relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique;

13.2. à élaborer et mettre en oeuvre des politiques complémentaires pour combattre l'exclusion numérique et à s'assurer que ces politiques atteignent tous les groupes de population, en particulier les plus vulnérables;

13.3. à revoir le rôle des enseignants et des éducateurs dans la société, en leur offrant des possibilités de développement et de formation initiale et continue en interne, pour améliorer leurs aptitudes et compétences numériques afin que les technologies numériques puissent être intégrées à des processus d'apprentissage qui aient du sens sur le plan pédagogique, en enrichissant les processus et en permettant de nouvelles solutions pédagogiques qui soient motivantes aussi pour les enseignants;

13.4. à accorder une plus grande autonomie aux écoles pour qu'elles développent de nouvelles méthodes d'apprentissage qui puissent être testées et adaptées à divers nouveaux environnements, car l'Europe du futur a besoin de créativité, pas d'uniformisation;

13.5. à investir dans les équipements informatiques et les ressources numéri-

ques favorisant l'apprentissage, y compris le matériel, les logiciels, la connectivité et un débit adéquat;

13.6. à poursuivre l'intégration de l'éducation à la citoyenneté numérique dans l'éducation formelle et informelle telle que définie dans le projet sur l'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe;

13.7. à intensifier le dialogue et la coopération entre le gouvernement, les institutions éducatives, de formation et de recherche, les collectivités locales et les entreprises, notamment pour le développement de contenus, sans occulter les risques d'une commercialisation excessive des contenus éducatifs;

13.8. à partager leurs expériences et leurs bonnes pratiques, dans le cadre des divers forums internationaux.

14. L'Assemblée reconnaît le rôle moteur joué par l'Union européenne pour faire de l'éducation numérique une stratégie d'investissement pour l'avenir de l'Europe, qui favorise la croissance économique, l'employabilité, la compétitivité, l'innovation et la cohésion sociale. C'est un plan ambitieux pour assurer une éducation moderne et de qualité pour tous. Afin que personne ne soit laissé de côté dans ce processus et afin d'éviter de créer de nouvelles lignes de fractures dans les pays européens et entre eux, l'Assemblée invite instamment les institutions de l'Union européenne:

14.1. à envisager de faire du développement des compétences et aptitudes numériques et du soutien technique aux écoles un domaine prioritaire pour le financement de projets dans les pays non membres de l'Union européenne;

14.2. à élaborer une stratégie détaillée d'éducation numérique qui définit les étapes vers une éducation et une formation formelles et informelles renforcées, qui recense toutes les compétences et aptitudes numériques requises, qui donne des orientations claires pour la formation

des enseignants et développe une méthode harmonisée d'évaluation et de certification des compétences et aptitudes numériques.

15. L'Assemblée salue le projet de l'OCDE de développer un module numérique pour PISA 2024 afin de tester la capacité des étudiants à apprendre dans un monde numérique. Elle espère que ce nouveau module incorporera de nouveaux

formats pour l'étalonnage et l'évaluation des aptitudes interdisciplinaires et complexes telles que la résolution de problèmes, la collaboration, la pensée critique et la créativité. Elle exhorte l'OCDE à développer davantage les plateformes en ligne d'apprentissage par les pairs qui peuvent faciliter l'échange direct de méthodes éducatives et des meilleures pratiques entre les praticiens du monde entier.

# ASSEMBLEA PARLAMENTARE DEL CONSIGLIO D'EUROPA

## RISOLUZIONE 2313 (2019)

### Il ruolo dell'istruzione nell'era digitale: dai « nativi digitali » ai « cittadini digitali »

ASSEMBLEA PARLAMENTARE,

1. Il XXI secolo ha bisogno di sistemi educativi che promuovano abilità e competenze per il futuro – in primo luogo la creatività, il pensiero critico, la collaborazione e la comunicazione – e che rispondano alla domanda europea di innovazione e crescita economica, all'esigenza di adattabilità del mercato del lavoro e alle necessità della società nel suo complesso.

2. La tecnologia digitale offre opportunità senza precedenti di completare, arricchire e trasformare l'istruzione per affrontare queste nuove sfide. Inoltre, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) sono uno strumento chiave per facilitare un accesso equo e inclusivo all'istruzione, colmare i divari di apprendimento, aprire nuove prospettive agli insegnanti e alla loro professione, arricchire di qualità e di senso l'apprendimento e migliorare l'amministrazione e la *governance* dell'istruzione.

3. I sistemi educativi di tutta Europa hanno però tardato a adattarsi alle nuove circostanze. Attualmente, si stima che circa il 44 per cento degli adulti negli Stati membri dell'Unione europea non possieda competenze digitali sufficienti, e che quasi il 20 per cento ne sia del tutto sprovvisto. Oggi meno della metà dei bambini fre-

quenta scuole attrezzate digitalmente, e solo al 20-25 per cento degli studenti l'insegnamento è impartito da docenti che abbiano dimestichezza con l'uso della tecnologia in classe. E il divario si allarga ulteriormente nella più vasta area del Consiglio d'Europa.

4. I nativi digitali, per quanto abili nell'uso informale di strumenti ad alta tecnologia e dei *social media*, non imparano necessariamente a fare un uso sistematico delle TIC in contesti accademici. Ad oggi, dal 50 per cento all'80 per cento degli studenti non ha mai usato libri di testo digitali, *software* di esercitazione o giochi educativi.

5. L'educazione alle competenze digitali inizia a scuola, eppure gran parte degli istituti scolastici non è collegata. Uno degli obiettivi del progetto di Spazio europeo dell'istruzione dell'UE è far sì che entro il 2025 tutte le scuole dell'Unione europea abbiano accesso a reti a banda larga ad alta capacità, e ciò grazie a un adeguato sostegno finanziario; altri Stati membri del Consiglio d'Europa non beneficiano di risorse e strutture di sostegno analoghe. L'Assemblea parlamentare teme che tali disparità sostanziali possano creare nuove divisioni sociali sia all'interno dei paesi europei che tra di essi.

6. Molti Paesi al di fuori dell'Unione europea hanno investito massicciamente

nelle TIC per attrezzare le loro scuole. L'Assemblea ricorda tuttavia che, senza una significativa integrazione delle TIC nei processi d'insegnamento e apprendimento, gli investimenti in tecnologia non genereranno le auspiccate trasformazioni nell'istruzione. È indispensabile un grande cambiamento di paradigma per riorientare l'istruzione dalla trasmissione della conoscenza alla sua creazione, e dal processo d'insegnamento del docente al processo di apprendimento del discente. Tale cambiamento di paradigma dovrebbe essere accompagnato da obiettivi strategici ben definiti, maggiore autonomia delle scuole e degli insegnanti, introduzione di nuove forme ibride di apprendimento in cui si fondano spazi di apprendimento mobile, digitale, virtuale, sociale e fisico e riforme sostanziali del modo di valutare gli studenti.

7. In questo processo, i giovani devono essere muniti delle capacità e delle competenze adeguate per divenire attori efficienti e responsabili di un mondo sempre più digitalizzato. L'Assemblea elogia le istituzioni dell'Unione europea per la loro azione in questo campo, e in particolare per l'adozione, nel 2018, del Piano d'azione per l'istruzione digitale della Commissione e per aver elaborato i quadri globali di competenze digitali per i cittadini e gli educatori, che insieme offrono un modello di riferimento approfondito per la promozione sistematica delle competenze digitali.

8. L'acquisizione delle competenze digitali deve iniziare fin dalla più tenera età e proseguire per tutta la vita. Le conoscenze in materia di robotica, codifica, sicurezza informatica, *blockchain* e intelligenza artificiale saranno centrali nei futuri programmi di istruzione e formazione. Un apprendimento attivo, imperniato sui problemi e interdisciplinare favorirà la creatività e l'innovazione. L'Assemblea ribadisce l'urgenza di definire un livello minimo di competenze digitali che gli studenti dovrebbero acquisire durante gli studi e i criteri per accertarle. A tale proposito, l'Assemblea plaude alle Linee guida del Consiglio d'Europa per il

rispetto, la tutela e l'attuazione dei diritti dei minori nell'ambiente digitale, che offrono un orientamento esaustivo in tale settore, specie per quanto riguarda la promozione e lo sviluppo dell'alfabetizzazione digitale, compresa quella relativa ai media e all'informatica, e l'educazione alla cittadinanza digitale.

9. L'Assemblea si rammarica che, sebbene una pari percentuale di giovani dei due sessi si senta sufficientemente padrona delle tecnologie digitali per utilizzarle nella propria vita quotidiana, esista ancora un notevole divario di genere in fatto di rappresentanza delle giovani donne nelle TIC, nonché negli studi e nei percorsi di carriera legati alla scienza, alla tecnologia, all'ingegneria e alla matematica (STEM). L'Assemblea ricorda la sua risoluzione 2235 (2018) « L'autonomizzazione delle donne nell'economia », in cui sottolineava che occorrerebbe adoperarsi maggiormente per ampliare l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione da parte delle ragazze e motivare le giovani donne a intraprendere professioni tecniche, cosa questa necessaria per esprimere tutto il potenziale digitale dell'Europa e garantire alle donne una parte eguale nella configurazione del mondo digitale.

10. La trasformazione digitale genera numerose criticità per la sicurezza online e l'igiene informatica. I nativi digitali sono particolarmente vulnerabili a una vasta gamma di pericoli; in particolare, ma non esclusivamente, sono esposti al rischio di danni derivanti da sfruttamento e abuso sessuale, bullismo e molestie informatiche, indottrinamento, minacce alla sicurezza informatica e frodi. Devono essere formati al pensiero critico e all'alfabetizzazione mediatica. Spetta ai sistemi educativi, ai media e alle altre parti interessate aiutarli a diventare cittadini e attori digitali competenti e responsabili sia nell'economia digitale che nella società digitale. In tale contesto, l'Assemblea rende omaggio al progetto di Educazione alla cittadinanza digitale del Consiglio d'Europa, il quale fornisce competenze che li aiutano ad agire in modo positivo e critico nell'ambiente digitale.

11. L'Assemblea è consapevole che l'uso eccessivo di apparecchiature TIC può causare problemi connessi alla salute e al benessere psicofisico, come la privazione del sonno, lo stile di vita sedentario e la dipendenza. Acquista perciò particolare importanza nella progettazione dei piani di studio il bilanciamento fra l'uso quotidiano di attrezzature tecnologiche e TIC in classe e una dose adeguata di esercizio fisico e di educazione fisica. È inoltre fondamentale, in un approccio educativo incentrato sul discente, incoraggiare il lavoro collettivo, il contatto personale fra studenti e insegnanti e dare la priorità al benessere e al sano sviluppo di bambini e adolescenti.

12. Affinché la trasformazione educativa abbia successo, insegnanti, educatori e dirigenti scolastici devono essere adeguatamente assistiti e formati. La loro formazione dovrebbe svolgersi a due livelli: formazione nelle TIC, in modo che le competenze digitali possano essere trasmesse agli studenti in modo efficace, e formazione in materia di integrazione delle TIC nella didattica, in modo che la tecnologia digitale diventi non solo un obiettivo ma anche un vettore d'insegnamento trasversale a tutte le materie. I Governi devono trovare modi per effettuare investimenti adeguati e sostenibili sia nella formazione iniziale degli insegnanti sia nel loro aggiornamento durante la carriera. Degli insegnanti competenti, digitalmente sicuri e motivati in un ambiente aperto alle riforme sono i migliori garanti della creazione di ambienti di apprendimento innovativi e coinvolgenti. A questo fine, occorre che gli insegnanti siano effettivamente coinvolti nella progettazione e nello sviluppo dei programmi e che possano disporre dell'autonomia di scegliere e variare i metodi educativi, gli approcci pedagogici, la selezione dei materiali didattici e i metodi di valutazione.

13. Alla luce di quanto sopra, l'Assemblea invita i Governi dei suoi Stati membri a:

13.1. tener conto, nell'elaborare le politiche di educazione digitale e di sviluppo delle competenze, delle preoccupa-

zioni e dei principi sopra menzionati, insieme a quelli affermati:

13.1.1. nella Dichiarazione di Qingdao «Cogliere le opportunità del digitale, guidare la trasformazione dell'istruzione», firmata nel 2015 da tutti gli Stati membri dell'UNESCO;

13.1.2. nei recenti documenti politici dell'Unione europea, e segnatamente nella raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 sulle competenze basilari per l'apprendimento permanente e nelle conclusioni del Consiglio della stessa data «Verso la prospettiva di uno Spazio europeo dell'istruzione», nelle comunicazioni della Commissione europea sul Piano d'azione per l'educazione digitale (COM/2018/0022), il miglioramento e l'ammodernamento dell'istruzione (COM (2016) 0941) e la nuova agenda delle competenze per l'Europa (COM (2016) 0381), nella sua relazione «DigComp 2.1: il quadro delle competenze digitali per i cittadini», nella recente risoluzione del Parlamento europeo sulla modernizzazione dell'insegnamento nell'Unione europea e nella relazione della Commissione per la Cultura e l'istruzione su «L'istruzione nell'era digitale: sfide, opportunità e insegnamenti da trarre per la definizione delle politiche dell'Unione europea»;

13.1.3. nelle relazioni del Consiglio d'Europa su «L'educazione alla cittadinanza digitale» (vol. 1, «Rassegna e nuove prospettive» e vol. 2, «Rapporto della consultazione multilaterale»);

13.1.4. nel «Quadro di riferimento delle competenze per una cultura democratica» del Consiglio d'Europa;

13.1.5. nelle Linee guida del Consiglio d'Europa per il rispetto, la tutela e l'attuazione dei diritti dei minori nell'ambiente digitale.

13.2. elaborare e attuare politiche complementari per combattere l'esclusione digitale e garantire che tali politiche raggiungano tutti i gruppi di popolazione, specie i più vulnerabili;

13.3. rivedere il ruolo dei docenti e degli educatori nella società, offrendo loro opportunità di formazione e sviluppo sia iniziali che durante la carriera, per migliorare le loro capacità e competenze digitali facendo sì che la tecnologia digitale possa essere incorporata nei processi di apprendimento in modi pedagogicamente significativi, arricchendo i processi e consentendo nuove soluzioni pedagogiche che siano motivanti anche per gli insegnanti;

13.4. autorizzare le scuole dotate di maggiore autonomia a sviluppare nuovi metodi didattici che possano essere sperimentati e adattati a una varietà di nuovi contesti, perché l'Europa del futuro ha bisogno di creatività, non di omologazione;

13.5. investire in attrezzature informatiche e risorse digitali per supportare l'apprendimento, inclusi *hardware*, *software*, connettività e una larghezza di banda adeguata;

13.6. integrare ulteriormente l'educazione alla cittadinanza digitale nell'istruzione formale e informale come definito nel progetto di educazione alla cittadinanza digitale del Consiglio d'Europa;

13.7. incrementare il dialogo e la cooperazione tra Governo, istituti educativi, di formazione e di ricerca, comunità locali e imprese, segnatamente in materia di elaborazione dei contenuti, tenendo conto dei rischi di un'eccessiva commercializzazione dei contenuti educativi;

13.8. condividere le loro esperienze e le loro migliori pratiche nelle varie sedi internazionali.

14. L'Assemblea riconosce il ruolo guida assunto dall'Unione europea nel promuovere l'agenda dell'educazione digitale come strategia d'investimento per il

futuro dell'Europa, a sostegno della crescita economica, dell'occupabilità, della competitività, dell'innovazione e della coesione sociale. Si tratta di un piano ambizioso per fornire un'istruzione moderna e di qualità a tutti. Al fine di garantire che nessuno rimanga indietro in questo processo ed evitare di creare nuove linee di divisione all'interno dei paesi europei e tra di essi, l'Assemblea sollecita le istituzioni dell'Unione europea a:

14.1. prendere in considerazione l'inclusione dello sviluppo di abilità e competenze digitali e dell'assistenza tecnica alle scuole fra i settori prioritari per il finanziamento di progetti in paesi non appartenenti all'Unione europea;

14.2. elaborare una strategia globale di educazione digitale che definisca i passi da compiere verso una migliore istruzione e formazione formale e informale, censisca l'intera gamma di abilità e competenze digitali richieste, tracci indirizzi chiari per la formazione dei docenti ed elabori un metodo armonizzato per valutare e certificare le abilità e le competenze digitali.

15. L'Assemblea accoglie con favore il progetto dell'OCSE di mettere a punto un modulo digitale per il programma PISA 2024 al fine di accertare la capacità degli studenti di apprendere in un mondo digitale. Spera che questo nuovo modulo includerà nuovi formati per l'analisi comparativa e la valutazione di competenze interdisciplinari e complesse come la risoluzione dei problemi, la collaborazione, il pensiero critico e la creatività. Esorta l'OCSE a sviluppare ulteriormente piattaforme *online* di apprendimento tra pari che possano facilitare la condivisione diretta dei metodi educativi e delle migliori pratiche fra gli operatori professionali di tutto il mondo.



PAGINA BIANCA



\*180122106880\*