



LINEE GUIDA PER LA TRANSFERIBILITÀ E L'AMPLIAMENTO DEI RISULTATI DEL PROGETTO OPEN-AE

<https://Open-AE.eu/>

Acronimo del progetto	OPEN-AE
Nome del progetto	Promuovere le tecnologie Open-Source Technologies nell'Istruzione non formale degli Adulti
Pacchetto di lavoro	IO4 Linee guida per la trasferibilità ed ampliamento dei risultati del progetto
Nome del risultato	D15: Linee guida per la trasferibilità ed ampliamento dei risultati del progetto
Livello di disseminazione	Pubblico
Versione	4
Data di produzione	04/09/2020
Parole chiave	FLOSS, abilità digitali, educatori, facilitatori digitali, formatori, istruzione non formale degli adulti
Riassunto	Il documento si rivolge ai centri di formazione non formale per adulti e ai decisori politici per consentire la trasferibilità e l'ampliamento dei risultati del progetto Open-AE da un lato e per aumentare la consapevolezza e promuovere l'uso dei contenuti e degli strumenti FLOSS nello sviluppo delle politiche educative.
Autori	Borut Cink (ALL DIGITAL), Luca Pagliaricci (CSF), Florian Ruymen (MAKS vzw), Athanasios Priftis (Yinternet.org Foundation), Leonor Afonso (Yinternet.org Foundation), Esther Subias (Colectic)
Accordo n°	2018-1-BE02-KA204-046848
Sito web	https://Open-AE.eu/

Sommario

1. Valutazione complessiva della metodologia Open-AE	5
2. Raccomandazioni e linee guida per decisori politici e centri di formazione	9
2.1 Raccomandazioni e linee guida per decisori politici	10
2.2. Raccomandazioni e linee guida per centri di formazione	12
3. Quadro delle Competenze Digitali per Educatori (DigCompEdu) e il movimento FLOSS	15

Riassunto

Gli strumenti FLOSS (free libre open source software) consentono un processo decisionale decentrato, attraverso la condivisione delle risorse, per consentire una maggiore autonomia nello sviluppo di soluzioni pratiche utili a tutta la comunità.

La co-creazione di contenuti, conoscenze, priorità e azioni costruisce un'intelligenza collettiva più vicina alle esigenze dei discenti. Questo permette loro di partecipare attivamente, con il supporto della comunità, alla creazione di soluzioni innovative che abbiano un senso per loro e per il loro ecosistema.

Migrare ad un software specifico (i.e. LINUX) o utilizzare le tecnologie FLOSS è importante, ma come priorità è secondario. Secondario alla sensibilizzazione sul perché vogliamo questo cambiamento e per decidere insieme quali strumenti vogliamo utilizzare e determinare quale cultura del lavoro collaborativo vogliamo promuovere nella nostra comunità.

Il presente documento riassume i risultati delle esperienze sviluppate a livello nazionale acquisite attraverso l'implementazione della metodologia del progetto [Open-AE: Promuovere le tecnologie open-source nell'istruzione non formale degli adulti](#) così come emerge nel report dell'azione pilota Open-AE e traduce quanto è presentato nei primi tre paragrafi in linee guida e raccomandazioni concrete.

L'obiettivo è quello di facilitare il trasferimento e l'ampliamento del modello Open-AE per migliorare le competenze digitali degli adulti attraverso l'educazione non formale utilizzando tecnologie open source. Le linee guida e le raccomandazioni si basano sull'impatto del progetto e si rivolgono a:

- (a) educatori nel settore dell'istruzione non formale degli adulti
- (b) stakeholder dei sistemi educativi non formali per adulti, in particolare decisori politici e centri di formazione.

I risultati di ogni esperienza pilota a livello nazionale, così come le raccomandazioni politiche, mirano a contribuire allo sviluppo delle competenze digitali degli adulti e alla promozione del software open source in Europa.

1. Valutazione complessiva della metodologia Open-AE

Come delineato nel report dell'azione pilota Open-AE, la metodologia sviluppata nel progetto ha raggiunto gli obiettivi prefissati ed è stata valutata in maniera estremamente positiva dai partecipanti al corso (principianti e utenti esperti di strumenti open source) e da altri stakeholder (esperti, attivisti, educatori).

L'impatto del COVID-19 sulla valutazione complessiva della metodologia Open-AE è stato significativo. Il piano originale prevedeva la realizzazione di un corso di formazione misto, composto da attività online e in presenza. Questo non è stato possibile, quindi tutti i partner hanno dovuto trasformare le attività pianificate in attività online. Contrariamente alle aspettative dei partner, questo **si è rivelato avere molti vantaggi e alcune sfide**:

- Ha moltiplicato l'impatto del corso dando l'opportunità a persone provenienti da tutte le parti dei paesi partecipanti di iscriversi, di entrare a far parte della comunità Open-AE e di partecipare al corso.
- Alcuni partecipanti hanno incontrato diverse difficoltà nel completare il percorso di apprendimento a causa della mancanza di interazione diretta con i formatori, soprattutto nei moduli che richiedono esercizi pratici. Alcuni dei contenuti dei moduli richiedevano una maggiore profondità e una spiegazione che non sempre era possibile fornire nel formato online. Alcune delle parti più pratiche sono state interessate, come la mappatura delle attività o delle iniziative locali su un determinato argomento, proprio a causa della straordinaria situazione che ha interessato tutti i paesi e le organizzazioni.
- Alcuni partecipanti hanno avuto problemi a seguire delle attività a causa di vari motivi legati alle misure di confinamento imposte dalla pandemia.
- L'apprendimento a distanza e la collaborazione online sono diventati il pilastro fondamentale e la metodologia di base da seguire, che ha influito anche sulla situazione personale dei partecipanti, sulla loro capacità e sulla loro motivazione a partecipare attivamente al corso.

La metodologia Open-AE che consente agli educatori (e-facilitatori, formatori, ecc.) di acquisire e/o potenziare le loro competenze digitali per consentire loro di utilizzare le tecnologie open source nell'educazione non formale degli adulti **si è dimostrata efficace**. La valutazione dei progetti pilota condotti nei 4 paesi ha mostrato che la metodologia stimola gli educatori a:

- **Esplorare la cultura FLOSS** e in particolare l'utilizzo di software open-source,

- **migliorare le loro competenze digitali** partecipando all'attività di formazione Open-AE che si basa sul Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu).
- **migliorare la conoscenza e l'autoconsapevolezza** su temi e questioni importanti come la sicurezza di internet, la disinformazione e le notizie false, l'alfabetizzazione mediatica, la cittadinanza attiva, i big data, il riconoscimento facciale, i social network.
- **riflettere sulla scelta degli strumenti utilizzati** per sostenere i processi di apprendimento.

I **moduli di apprendimento** (contenuto e webinar) sono stati identificati come **uno dei punti salienti** delle attività pilota. I **moduli** sono disponibili, liberi e aperti all'accesso di tutti (cultura FLOSS) secondo la licenza (CC-BY-SA).

Sintesi delle nostre conclusioni **sui vantaggi dell'utilizzo della tecnologia e della cultura FLOSS nell'educazione non formale degli adulti** sono estrapolati da e basati sulla metodologia Open-AE e sullo sviluppo del Toolkit, sulla ricerca sul campo e a tavolino svolta nei paesi partner del progetto che comprendeva la ricerca delle tecnologie e delle risorse FLOSS, lo sviluppo del curriculum e dei moduli e materiali di formazione e, infine, l'analisi dell'azione pilota del Curriculum e del Toolkit Open-AE:

1. Quando si pensa alla cultura FLOSS per l'educazione (degli adulti), questo dovrebbe essere fatto dividendolo in due categorie: (1) Risorse educative aperte (OER) e (2) software open source. Sebbene un software possa essere considerato una risorsa educativa aperta, la partnership ritiene che il software libero e quello aperto costituiscano una categoria a parte perché l'intera filosofia FLOSS si ispira allo sviluppo del software. **L'adozione dell'open source nell'educazione può dare ad ogni stakeholder il controllo sulle proprie risorse.** Può aiutare a fare scelte consapevoli per il proprio futuro, sia esso individuale o collettivo. Può anche aiutare i centri di formazione per adulti a prosperare con l'innovazione collaborativa.
2. Per quanto riguarda i **benefici dell'adozione e della condivisione di risorse educative aperte (OER)**, i partner del progetto hanno testimoniato l'utilità e la ricchezza dell'approccio durante l'azione pilota Open-AE. Partendo dalle risorse esistenti i partner del progetto hanno sviluppato il materiale per i moduli di formazione con un triplice beneficio per il partenariato e la comunità educativa:
 - a. Hanno adattato le risorse partendo da una base di qualità.
 - b. Aggiornando le risorse, hanno contribuito allo sviluppo della comunità.

- c. Questo approccio collaborativo si basa su diversi livelli con conseguente risparmio di tempo e ricchezza (diversi approcci e prospettive su un argomento) del materiale.
3. **I vantaggi di usare approcci FLOSS** per centri di formazione non formale per adulti sono:
- a. Stimola l'adozione di una **cultura della collaborazione, dell'inclusione e dell'apertura** attraverso l'adozione di pratiche culturali FLOSS, sia all'interno che all'esterno.
 - b. Assicura la **sostenibilità, l'accessibilità e la trasferibilità** dei contenuti e dei software prodotti utilizzando le licenze FLOSS.
 - c. Promuove l'innovazione lavorando in **un'area transdisciplinare di abilità e competenze** (competenze FLOSS) basata su un approccio "learning by doing" e "learning to learn".
 - d. Offre l'opportunità di **fare rete con altri gruppi e organizzazioni** che abbracciano la cultura FLOSS e di condividere con loro conoscenze e risorse.
 - e. Fornisce il profitto **delle economie di scala e l'indipendenza dal fornitore** quando si utilizzano gli strumenti FLOSS nelle attività quotidiane.
 - f. Stimola la partecipazione a **comunità sostenibili di pratica** intorno ad un'attività aprendo uno spazio concreto di collaborazione e condivisione delle risorse.
 - g. Promuove il **cambiamento della società** permettendo e sostenendo comportamenti e pratiche più etiche
4. Lavorare con / da strumenti FLOSS per incoraggiarne l'adozione o investire nella definizione di politiche associate, permettere di generare un patrimonio di conoscenze condivise che si alimenta, cresce nel tempo e sviluppa un intero ecosistema intorno ad esso, economicamente, socialmente e accademicamente.
5. **I benefici chiave che le metodologie basate sull'open source (i.e. Open-AE)** hanno da offrire all'istruzione non formale di adulti sono:
- a. Permette agli studenti e agli insegnanti di imparare concetti informatici, invece di prodotti ("Date un pesce a un uomo e lo nutrite per un giorno; insegnate a un uomo a pescare e lo nutrite per tutta la vita").
 - b. Abbassa il costo totale di proprietà del software.
 - c. Fornisce un'informatica a prezzi accessibili a tutti gli studenti.

- d. Consente la personalizzazione e il riutilizzo del software.
- e. Prolunga la vita del vecchio hardware (utilizzando vari pacchetti open source) che possono aiutare in modo significativo le istituzioni e le organizzazioni che sono a corto di fondi a permettersi hardware più recente.
- f. Offre ottime opportunità di carriera in quanto diverse organizzazioni commerciali e governative hanno abbracciato il software open source

2. Raccomandazioni e linee guida per decisori politici e centri di formazione

L'azione pilota del corso Open-AE ha dimostrato che l'adozione delle risorse FLOSS si basa sulla conoscenza che le persone hanno degli strumenti, delle metodologie e delle risorse. Grazie ad iniziative come Open-AE (e molte altre in tutta Europa), i partner del progetto sono stati in grado di diffondere la conoscenza e molte persone in tutta Europa sono consapevoli che l'alternativa esiste e che hanno accesso alla conoscenza e agli strumenti per utilizzarla nelle loro attività educative. Va sottolineato che lo scopo di queste linee guida e raccomandazioni non è quello di demonizzare il software e gli strumenti proprietari, ma di rendere le persone consapevoli di quali siano le alternative disponibili e di come utilizzarle.

Il corso ha offerto una metodologia collaudata, basata sui risultati del progetto Open-AE, per fornire moduli di qualità e innovativi che presentavano strumenti e risorse che possono essere implementati a basso costo. **Tutte le metodologie presentate possono essere facilmente adattate dagli educatori al loro ambiente di insegnamento.** È importante notare anche che il corso, erogato completamente online a causa dell'emergenza Covid-19, ha inevitabilmente spinto i partecipanti a sviluppare competenze digitali incoraggiandoli a (almeno) giocare con strumenti innovativi e a farli conoscere ad altri colleghi. La comunità creata dal corso Open-AE insieme alla comunità FLOSS sarà in grado di supportare gli educatori in una più profonda acquisizione di competenze digitali che naturalmente un corso misto di 60 ore non può garantire.

I decisori politici, e più generalmente i cittadini, **dovrebbero essere consapevoli delle scelte** che fanno in termini di sicurezza, privacy, inclusione digitale e sviluppo delle società e del ritorno sugli investimenti per le comunità pubbliche. Queste scelte diventano ancora più rilevanti quando si tratta di istruzione finanziata con fondi pubblici.

I partner del progetto Open-AE vedono l'approccio FLOSS come ispirato dallo sviluppo del software e di conseguenza strettamente legato alle competenze digitali. L'insegnamento e l'apprendimento delle competenze informatiche è fondamentale per fornire agli insegnanti e agli studenti la flessibilità necessaria per adattarsi a diversi strumenti/risorse piuttosto che agire in un ambiente chiuso. **Le possibilità di migliorare le competenze digitali grazie agli strumenti FLOSS sono molto ampie sia in termini di software che di metodologie** e beneficiano del supporto di comunità di pratica e di supporto (quasi ogni software FLOSS ha una propria comunità di supporto per gli utenti).

Il contributo più importante che **l'approccio FLOSS può dare all'aggiornamento digitale di educatori e discenti** è proprio l'approccio basato sulla comunità: il costante sviluppo delle risorse realizzato grazie alla continua collaborazione all'interno della comunità.

I partner del progetto hanno elaborato **due serie di raccomandazioni** (per i decisori politici e i fornitori di istruzione) per promuovere e sostenere il trasferimento e l'aumento dell'uso del FLOSS nel settore dell'istruzione non formale per adulti. Le raccomandazioni si basano sui risultati del progetto e sulla vasta esperienza e competenza dei partner del progetto FLOSS in materia di tecnologia e cultura, accumulata con l'uso e la vita quotidiana.

2.1 Raccomandazioni e linee guida per decisori politici

Le raccomandazioni per i decisori politici riflettono i vantaggi dell'utilizzo delle tecnologie e della cultura FLOSS nel settore dell'educazione non formale degli adulti e si rivolgono in particolare ai decisori politici nel campo dell'educazione. Le raccomandazioni sono:

- Aumentare il sostegno (finanziario e istituzionale) **alle politiche e alle iniziative basate sul FLOSS** per aumentare l'impatto positivo della cultura FLOSS in vari aspetti della società (ad esempio, istruzione, cittadinanza, salute, ambiente o servizi pubblici).
- Fornire **maggiore visibilità alle iniziative che utilizzano FLOSS nel quadro dell'educazione non formale degli adulti**, offrendo opportunità di presentare buone pratiche in occasione di eventi, congressi, conferenze, ecc. Allo stesso modo, sostenere la partecipazione di rappresentanti delle pubbliche amministrazioni a questi eventi per sottolineare ulteriormente il sostegno a questo tipo di iniziative.
- **L'innovazione dei programmi di studio e delle metodologie di insegnamento** è una priorità a livello europeo e in molti paesi dell'UE. Implementare l'approccio FLOSS, che è innovativo nel suo nucleo centrale, per sostenere i processi innovativi nell'educazione non formale degli adulti e che produrrà un impatto positivo sul processo di apprendimento degli studenti. (vale a dire una maggiore motivazione e un maggiore impegno che è cruciale, come sottolineato anche nel Quadro di Competenza Digitale per gli Educatori).
- **La trasparenza e i principi di governance efficaci** rappresentano i valori fondamentali della governance pubblica e dei processi di politica pubblica, così come nella cultura FLOSS. Questo dovrebbe essere ulteriormente sfruttato

implementando gli strumenti e le soluzioni FLOSS nei processi di governance pubblica e di definizione delle politiche.

- L'adozione delle risorse FLOSS significa spesso l'acquisizione di competenze digitali che a lungo termine si traduce in una **riduzione dei costi**, ad esempio nella gestione e manutenzione del software. Inoltre, se si considera l'organizzazione pubblica, l'approccio FLOSS rispetta il semplice principio "denaro pubblico, bene pubblico": il denaro investito dalle organizzazioni pubbliche in risorse (software, OER, ecc.) dovrebbe produrre un ritorno pubblico sugli investimenti.
- **Sostenere l'aggiornamento digitale dei formatori e dei facilitatori** nell'educazione degli adulti non formale, riconoscendo e promuovendo FLOSS che porterà allo sviluppo di competenze avanzate dei formatori che permetteranno alle organizzazioni di erogare corsi di competenze digitali più efficaci e di aumentare l'alfabetizzazione digitale dei cittadini europei. Ciò si tradurrà, a lungo termine, nell'acquisizione di competenze digitali avanzate sia per gli educatori che per gli studenti. Anche se è vero che molto spesso le esigenze del mercato si basano sulla conoscenza dei prodotti, l'acquisizione di competenze informatiche permetterà alle persone di avere competenze digitali di base per la gestione di un prodotto e, allo stesso tempo, di interagire con prodotti simili.
- Un ecosistema di conoscenza basato su FLOSS permette un livello di personalizzazione e localizzazione molto più elevato e, allo stesso tempo, aumenta il coinvolgimento di tutti gli stakeholder interconnessi. Permette inoltre **la personalizzazione e il riutilizzo delle risorse in base alle esigenze di educatori e studenti**. L'uso delle risorse FLOSS rende possibile tutto ciò, che è l'esatto contrario del software proprietario.
- Collegare **l'acquisizione di competenze digitali a una più ampia cultura della cittadinanza digitale (netizen)**¹: pratiche e comportamenti che trasformano gli studenti in produttori attivi che contribuiscono a iniziative orientate al comune. Questa è l'essenza di quella che chiamiamo cultura FLOSS.
- Aggiungere **menzioni specifiche alla cultura e alle tecnologie FLOSS ai quadri comunitari esistenti**, in particolare al Quadro di Competenza Digitale dell'UE, per aumentare la consapevolezza del FLOSS e del suo impatto.
- Implementare la legislazione che richiede che i contenuti educativi o i software sviluppati per il settore pubblico, specialmente nelle iniziative Digital Public Spaces

¹ Il termine netizen è una parola composta dalle parole Internet e cittadino (citizen), come "cittadino della rete". Descrive che partecipa attivamente alla vita di Internet, contribuendo e credendo fermamente nella libertà di espressione tramite questo mezzo. (Wikipedia, 4. 9. 2020).

e Smart City, finanziati con fondi pubblici, **debbono essere resi disponibili al pubblico con una licenza di Software Libero e Open Source.**

2.2. Raccomandazioni e linee guida per centri di formazione

La base della cultura FLOSS è che la somma degli sforzi individuali produce risultati migliori in quanto evita di ripetere gli sforzi di base e **consente uno sviluppo più elevato con un minore investimento di risorse.** Inoltre, va a beneficio di quelle organizzazioni che non hanno così tante risorse per sviluppare materiali, programmi e risorse didattiche, poiché possono utilizzare quelle già sviluppate, verificate e utilizzate da altri.

Il contributo più importante che l'approccio FLOSS può dare all'aggiornamento digitale di educatori e discenti è proprio **l'approccio basato sulla comunità:** lo sviluppo costante delle risorse realizzato grazie alla continua collaborazione all'interno della comunità.

Affinché ciò sia possibile, la trasparenza è essenziale e allo stesso tempo è necessario garantire che **la conoscenza sia prodotta dagli educatori** in termini di:

- Usabilità (facile da utilizzare – dal punto di vista dell'utente)
- Accessibilità: generica (tutte le persone), funzionale (comprensibile), tecnologica (tutti i sistemi)
- Flessibilità, adaptability and reusability (situazioni differenti)
- Modularità (different didactic sequences)
- Interoperabilità (cataloghi)
- Portabilità (sistemi differenti)

Open-AE ha messo in atto queste strategie e il risultato è dimostrabile. Attualmente, esiste **un'ampia base di conoscenza accessibile attraverso l'[Academy](#),** che altri educatori possono usare e personalizzare per implementarla nel proprio contesto. Gli strumenti sono aperti in modo tale che la base di conoscenza possa essere ampliata per generare più contenuti, più esperienze e più conoscenza condivisa.

I partner del progetto Open-AE ritengono **che molte delle raccomandazioni rivolte ai decisori politici siano valide anche per i centri di formazione.** Come detto sopra, i vantaggi dell'adozione dell'approccio FLOSS sono ampi. Allo stesso tempo, abbracciare il mondo FLOSS senza la necessaria preparazione può talvolta causare confusione e frustrazione se il processo non è supportato da competenze adeguate. Si ritiene che a lungo termine si possano vedere ampi vantaggi, **per cui il passaggio al FLOSS può essere spesso difficile.** Ma può essere fatto gradualmente (e se supportato da politiche

adeguate può essere estremamente efficace). A questo proposito i partner di Open-AE vorrebbero condividere una semplice tabella di marcia passo dopo passo che può facilitare il processo:

1. Conoscere il mondo FLOSS
2. Analisi delle esigenze dell'organizzazione
3. Flessibilità e adattamento degli strumenti FLOSS alle esigenze delle organizzazioni
4. Prova di strumenti e/o metodologie
5. Sviluppo delle competenze digitali
6. Costruire capacità per l'organizzazione
7. Contribuire alla crescita della comunità

Oltre a quanto sopra, i partner di Open-AE hanno estrapolato **alcune raccomandazioni concrete per i centri di formazione nell'ambito dell'educazione non formale degli adulti** sulla base dell'esperienza del progetto e del feedback fornito dagli educatori per adulti che hanno partecipato alla sperimentazione. Le raccomandazioni sono le seguenti:

- L'utilizzo dell'approccio FLOSS contribuisce **all'aggiornamento digitale degli educatori e offre l'opportunità di personalizzare gli strumenti educativi** in base alle esigenze degli educatori e dei discenti con costi contenuti.
- La condivisione gratuita permette a FLOSS di contribuire **all'arricchimento delle risorse educative** e quindi ad un'educazione più aperta e accessibile.
- Le attività di apprendimento misto (combinando attività di apprendimento online e in presenza) sono fondamentali per sfruttare appieno il potenziale di FLOSS, poiché **il valore aggiunto non è solo nelle conoscenze e nelle competenze, ma anche nello sviluppo della comunità e nel contributo** che va di pari passo con l'apprendimento.
- L'impegno verso **inclusione digitale**² comporta l'adozione di strategie di conoscenza aperte, di sostegno reciproco e di costruzione di comunità che sono

² La Commissione Europea definisce l'inclusione digitale come un modo per "assicurare che tutti possano contribuire e trarre beneficio dall'economia e dalla società digitale", attraverso la tecnologia dell'informazione e della comunicazione (ICT) che è accessibile e progettata per tutti; la tecnologia assistiva per le persone con disabilità per svolgere attività che altrimenti non sarebbero in grado di fare;

integrate nel FLOSS e ne rappresentano i vantaggi rispetto ad altre risorse educative.

- Dovrebbero essere compiuti maggiori sforzi per **mutualizzare e combinare l'uso di risorse FLOSS simili**, in particolare per replicare i corsi di formazione dopo la fine del progetto (o dei progetti) e costruire un corpus di conoscenze che vada a beneficio delle comunità europee e nazionali di educatori per adulti nel campo dell'educazione non formale per le competenze digitali.
- La progressiva incorporazione di un insieme di strumenti di software libero è solo uno degli elementi chiave. **La condivisione di informazioni, risorse, fonti, ecc.** è un altro. Si raccomanda anche di generare comunità di cultura comune o, ancora meglio, di unirsi alle comunità esistenti in diverse regioni. Contribuire e arricchirsi con le organizzazioni che fanno già parte di questa cultura è un elemento chiave.
- C'è una profonda ed epistemologica consapevolezza del **rapporto tra conoscenza e potere**. La co-creazione di soluzioni da parte della comunità per soddisfare i propri bisogni promuove efficacemente l'autonomia, la libertà e la solidarietà dei discenti.

le competenze digitali per dare potere ai cittadini e alle persone con disabilità e assistenti per combattere l'esclusione sociale attraverso l'istruzione e promuovere la partecipazione delle persone svantaggiate alle attività pubbliche, sociali ed economiche attraverso progetti di inclusione sociale. (Commissione Europea, <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-inclusion-better-eu-society#Article>, 4. 9. 2020)

3. Quadro delle Competenze Digitali per Educatori (DigCompEdu) e il movimento FLOSS

Il [Quadro Europeo delle Competenze Digitali degli Educatori](#) (DigCompEdu) è un quadro di riferimento scientificamente valido che descrive cosa significa per gli educatori essere digitalmente competenti. Fornisce un quadro di riferimento generale per sostenere lo sviluppo delle competenze digitali specifiche degli educatori in Europa. DigCompEdu si rivolge agli educatori a tutti i livelli e tipi di educazione.³

Non solo gli obiettivi di DigCompEdu sono molto allineati con i principi del movimento FLOSS, ma possiamo osservare che **il nucleo stesso dell'ambiente FLOSS potrebbe diventare la spinta per promuovere l'adozione del quadro di riferimento**. Se osserviamo le aree di competenza del DigCompEdu e le competenze specifiche, sembra chiaro che molte di esse potrebbero beneficiare ampiamente dell'approccio FLOSS. Ci sono due ampie competenze che l'approccio FLOSS comporta nel processo di apprendimento:

- Learning to learn (Imparare ad imparare)
- Learning by doing (Imparare facendo)

L'approccio FLOSS, in particolare attraverso le sue risorse libere e open source, **si basa sulle due competenze** sopra menzionate nei seguenti modi:

- Consentire a studenti e insegnanti **di conoscere i concetti e le pratiche della cultura di internet, invece dei prodotti**.
- Incoraggiandoli a **comunicare, creare, combinare e lavorare con comunità reali** che stanno già producendo risultati.
- **Promuovere la responsabilità personale e sociale** in quanto i partecipanti alle comunità devono mostrare interesse e rispetto per gli altri, essere disposti a superare stereotipi e pregiudizi, sensibili alle differenze culturali ed essere desiderosi di trovare soluzioni con il consenso.
- **Spingere le organizzazioni (educative) a costruire strumenti e software accessibili** e disponibili per il riutilizzo da parte di altri, contribuendo a una cittadinanza locale e globale più coerente.

Osservando in parallelo, nel [Quadro DigCompEdu](#) vediamo che le competenze **“Learning to learn”** (Imparare ad imparare) e **“learning by doing”** (Imparare facendo) sono ampiamente integrate. Si veda per esempio l'Area 1 “Impegno professionale”, e

³ EU Science Hub – The European Commission's science and knowledge service, <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>, 15.9.2020

le competenze 1.3 "Pratica riflessiva" and 1.4 "Sviluppo digitale professionale continuo". **Entrambe le competenze sono chiaramente collegate a ciò che FLOSS** sta già sostenendo con questo approccio e in particolare la competenza chiave "Imparare ad imparare". A lungo termine, l'adozione degli strumenti FLOSS e degli OER contribuirà allo sviluppo delle competenze (digitali) degli studenti e degli educatori.

Per quanto riguarda la competenza "**Imparare facendo**", essa è ampiamente presente in tutto il quadro DigCompEdu. Prendiamo ad esempio l'Area 2 "Risorse digitali", la competenza 2.2 "Creare e modificare", l'Area 3 "Insegnare e apprendere", la competenza 3.3 "Apprendimento collaborativo" e l'Area 5 "Potenziare gli studenti", la competenza 5.3 "Coinvolgere attivamente gli studenti". Tutte queste competenze che un educatore dovrebbe acquisire per essere digitalmente competente sarebbero **migliorate utilizzando gli strumenti FLOSS**, poiché l'approccio FLOSS è altamente collaborativo, responsabilizzante e coinvolgente.

Data la natura dell'approccio FLOSS e gli obiettivi del DigCompEdu consigliamo vivamente di **sottolineare l'importanza di adottare i contenuti FLOSS** (cioè le OER) strumenti (software e licenze) e metodi collaborativi nell'educazione e nella formazione. Ci sono molti **aspetti chiave da considerare per lo sviluppo del settore educativo** a cui le risorse FLOSS possono contribuire:

- L'approccio basato sulla comunità
- L'empowerment degli utenti (insegnanti e studenti)
- La riduzione dei costi (a breve e lungo termine)
- Sviluppo delle competenze digitali
- Proprietà sui propri dati/software
- Rafforzamento della creatività e dell'impegno

Tutti questi sono **gli obiettivi perseguiti dal Quadro DigCompEdu** e, allo stesso tempo, i principi chiave che il movimento FLOSS sostiene da anni. La lista potrebbe essere molto più lunga, ma l'attenzione si concentra su aspetti che sono cruciali sia per il FLOSS che per il settore dell'istruzione (per adulti), come sottolineato dal quadro di riferimento.

A questo proposito, il partenariato raccomanda che, oltre a promuovere il quadro di riferimento DigCompEdu, si promuovano anche le alternative FLOSS e che la versione o le versioni future del quadro di riferimento riflettano questa profonda connessione. Il futuro dell'istruzione, e in particolare dell'istruzione aperta e pubblica, dovrebbe andare di pari passo con gli strumenti FLOSS, dato l'alto ritorno sugli investimenti che questo tipo di risorsa può portare.