

Bruxelles, 28 novembre 2022
(OR. en)

14982/22

EDUC 394
JEUN 171
DIGIT 217

RISULTATI DEI LAVORI

Origine:	Segretariato generale del Consiglio
Destinatario:	Delegazioni
n. doc. prec.:	14147/22
Oggetto:	Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale

Si allegano per le delegazioni le conclusioni del Consiglio in oggetto, approvate dal Consiglio "Istruzione, gioventù, cultura e sport" nella sessione del 28 e 29 novembre 2022.

Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA

CONSIDERATO IL CONTESTO SEGUENTE:

1. Le discussioni politiche in occasione del vertice sociale di Göteborg del 2017, in cui è stato sottolineato che il 44 % degli europei non possiede competenze digitali di base, che in futuro il 90 % dei posti di lavoro richiederà abilità e competenze digitali e che il 40 % delle imprese europee ha difficoltà ad assumere specialisti nel settore delle TIC. L'avvio di una riflessione sul futuro dell'apprendimento, per rispondere alle tendenze future e alla rivoluzione digitale, compresa l'intelligenza artificiale (IA), è stata una delle idee discusse dai leader europei in tale occasione.
2. Il primo principio del pilastro europeo dei diritti sociali, ossia che ogni persona ha diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e inclusivi, al fine di mantenere e acquisire competenze che consentono di partecipare pienamente alla società e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro.
3. La comunicazione della Commissione sulla realizzazione dello spazio europeo dell'istruzione entro il 2025, in cui si sottolinea la necessità di creare ambienti di apprendimento favorevoli per i gruppi a rischio di risultati insufficienti e di sostenere il benessere a scuola.
4. La risoluzione del Consiglio su un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione verso uno spazio europeo dell'istruzione e oltre (2021-2030), in cui si evidenzia che l'istruzione e la formazione hanno un ruolo fondamentale da svolgere nel plasmare il futuro dell'Europa, in un momento in cui è essenziale che i cittadini trovino la realizzazione personale e il benessere, siano pronti ad adattarsi e a operare in un mercato del lavoro in evoluzione e a impegnarsi in una cittadinanza attiva e responsabile.

5. Il piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027), che delinea il concetto di un ecosistema di istruzione digitale ad alte prestazioni e sottolinea l'importanza dello sviluppo delle competenze e delle abilità digitali per la vita quotidiana.
6. Il dialogo strutturato in corso con gli Stati membri in materia di istruzione e competenze digitali, avviato dalla Commissione nel 2021, e il suo approccio all'istruzione digitale esteso a tutta l'amministrazione.
7. Raccomandazione (UE) 2021/1004 del Consiglio, del 14 giugno 2021, che istituisce una garanzia europea per l'infanzia, volta a prevenire e combattere l'esclusione sociale e ad assicurare pari opportunità garantendo l'accesso gratuito all'istruzione ai minori provenienti da contesti svantaggiati. A tale riguardo, la raccomandazione sottolinea l'importanza di fornire strumenti didattici digitali, connettività ad alta velocità, servizi digitali e attrezzature adeguate, nonché di migliorare le competenze digitali e affrontare tutte le forme di divario digitale.
8. La strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030, la quale indica che per utilizzare efficacemente le tecnologie digitali è necessario rimuovere le barriere di accessibilità per le persone con disabilità e investire nelle loro competenze digitali.
9. La raccomandazione del Consiglio sui percorsi per il successo scolastico, che sostituisce la raccomandazione del Consiglio del 28 giugno 2011 sulle politiche di riduzione dell'abbandono scolastico, che mira a promuovere migliori risultati scolastici per tutti i giovani europei, indipendentemente dalle loro caratteristiche personali e dai loro contesti familiari, culturali e socioeconomici, e sottolinea il benessere a scuola e la salute fisica e mentale quali elementi chiave del successo scolastico.

10. Il gruppo di esperti informale della Commissione attualmente in fase di costituzione per promuovere ambienti di apprendimento a sostegno dei gruppi a rischio di scarso rendimento scolastico e favorire il benessere a scuola.
11. La raccomandazione del Consiglio, del 29 novembre 2021, relativa ad approcci di apprendimento integrato per un'istruzione primaria e secondaria di alta qualità e inclusiva, che sottolinea l'importanza di dare priorità al benessere (sia fisico che mentale) e suggerisce di inserire politiche per il benessere del discente e il contrasto al bullismo negli obiettivi scolastici, nonché di prestare maggiore attenzione al benessere e alla qualità della vita professionale di docenti e formatori, dei dirigenti scolastici e dell'altro personale docente, al fine di mitigare lo stress e prevenire il burnout.
12. La raccomandazione del Consiglio, del 24 novembre 2020, relativa all'istruzione e formazione professionale (IFP) per la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza, che pone l'accento sulle politiche nel campo dell'IFP adatte all'economia digitale.
13. La dichiarazione di Osnabrück relativa all'istruzione e alla formazione professionale come fattore abilitante della ripresa e delle transizioni giuste verso l'economia digitale e verde, volta a sviluppare la digitalizzazione dell'IFP nel quadro di una nuova cultura dell'apprendimento permanente.
14. Le conclusioni del Consiglio sull'istruzione digitale nelle società della conoscenza europee, in cui si sottolinea che l'istruzione digitale dovrebbe tenere conto del benessere di tutti gli attori coinvolti nel processo di apprendimento.
15. La relazione di monitoraggio del settore dell'istruzione e della formazione 2021, incentrata sul tema del benessere nell'istruzione.

16. La comunicazione della Commissione "Un decennio digitale per bambini e giovani: la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+)", che si concentra sul miglioramento del benessere dei bambini nell'ambiente online.
17. Il quadro europeo aggiornato delle competenze digitali per i cittadini (DigComp 2.2) elaborato dalla Commissione, che pone l'accento sulla sicurezza, ad esempio nel contesto del sostegno al benessere e alla salute nonché della comprensione e della lotta al bullismo online.
18. Il quadro europeo delle competenze digitali per gli educatori (DigCompEdu), che sottolinea l'importanza delle misure volte a garantire il benessere psicofisico e sociale dei discenti utilizzando nel contempo le tecnologie digitali.

RICONOSCE QUANTO SEGUE:

19. Ai fini delle presenti conclusioni del Consiglio, per "benessere nell'istruzione digitale" si intende una sensazione di soddisfazione fisica, cognitiva, sociale ed emotiva che consente a tutti gli individui di interagire positivamente in tutti gli ambienti di apprendimento digitale, anche attraverso strumenti e metodi di istruzione e formazione digitali, di ottimizzare il loro potenziale e la loro realizzazione personale, e che li aiuta ad agire online in modo sicuro, sostenendone l'emancipazione negli ambienti online¹. Le presenti conclusioni del Consiglio riguardano il benessere digitale nell'istruzione e nella formazione e per mezzo di esse ai livelli primario e secondario inferiore e superiore, compresa l'istruzione e formazione professionale (IFP).

¹ Il benessere cognitivo può essere definito come "la partecipazione efficace dei discenti alla vita sociale in tutta una serie di ruoli: partecipanti all'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, lavoratori produttivi, cittadini attivi". Tale partecipazione è resa possibile, tra l'altro, dalle conoscenze e dalle competenze possedute. Il benessere fisico può essere inteso come il livello di salute degli individui e la loro capacità di condurre uno stile di vita sano. Il benessere sociale comprende le interazioni dei discenti con gli altri come pure la loro percezione dell'ambiente di apprendimento digitale. Il benessere psicologico fa riferimento alle opinioni e ai sentimenti dei discenti riguardo alle loro vite e agli obiettivi personali che si sono prefissati (Panesi, S., Bocconi, S. e Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* (Promuovere il benessere e l'inclusione degli studenti nelle scuole tramite le tecnologie digitali: percezioni di studenti, docenti e dirigenti scolastici in Italia espresse attraverso attività pilota SELFIE), *Frontiers in Psychology*, 2020).

20. Ai fini delle presenti conclusioni del Consiglio, il termine "discenti" include tutti gli alunni, gli studenti e gli apprendisti che frequentano i livelli primario e secondario inferiore e superiore dei sistemi di istruzione formale iniziale, compresa l'istruzione e la formazione professionale iniziale (IFP).
21. Ai fini delle presenti conclusioni del Consiglio, il termine "educatori" include i docenti, i dirigenti scolastici, i formatori e altro personale con competenze pedagogiche coinvolto nell'insegnamento ai discenti ai livelli primario e secondario dei sistemi di istruzione formale iniziale, compresa l'istruzione e la formazione professionale iniziale (IFP).
22. Le tecnologie digitali hanno cambiato radicalmente i modi in cui le persone apprendono, lavorano, utilizzano le informazioni e comunicano. La trasformazione digitale comporta nuove sfide e opportunità per i discenti e ha un impatto sulla loro vita cognitiva, fisica, sociale ed emotiva.
23. La pandemia di COVID-19 e il passaggio all'insegnamento e all'apprendimento online e a distanza di emergenza hanno imposto molte sfide agli ambienti di apprendimento digitale. Il modo in cui i sistemi di istruzione e formazione digitali (discenti, educatori e altri attori pertinenti inclusi) hanno reagito di fronte a tali sfide può servire da esperienza utile da cui trarre insegnamenti preziosi per lo sviluppo di approcci in materia di benessere nell'istruzione digitale.
24. Un'istruzione e una formazione inclusive e di elevata qualità dovrebbero potenziare le opportunità offerte dalla trasformazione digitale per sostenere il benessere dei discenti e degli educatori negli ambienti di apprendimento digitale. Un tale approccio dovrebbe essere sistematicamente sostenuto e promosso in tutti gli aspetti dell'ecosistema di istruzione digitale².

² L'ecosistema di istruzione digitale comprende le infrastrutture, la connettività e le attrezzature per l'istruzione digitale (comprese tecnologie accessibili e assistive); contenuti dell'istruzione digitale di alta qualità; discenti ed educatori dotati delle competenze necessarie per integrare le tecnologie digitali nel processo pedagogico; lo sviluppo di conoscenze, capacità e competenze digitali nonché di condizioni favorevoli a relazioni interpersonali negli ambienti di apprendimento digitale.

25. Il rafforzamento del benessere dei discenti nel contesto dell'istruzione digitale è un processo bidirezionale. Gli ambienti digitali possono comportare alcune sfide, anche nel contesto dell'istruzione digitale — ad esempio il bullismo online —, con possibili ripercussioni negative sul benessere, soprattutto se alcuni aspetti di tali ambienti sono mal progettati o realizzati. Per contro, ecosistemi di istruzione digitale ben concepiti, efficaci e inclusivi possono promuovere lo sviluppo del benessere dei discenti e migliorarne le prospettive di istruzione, vita e lavoro.
26. Il divario digitale costituisce una grave minaccia per il benessere nell'istruzione e nella formazione digitali sia per i discenti che per gli educatori, spesso rafforzando le disuguaglianze esistenti o creandone di nuove. I sistemi scolastici a livello nazionale, regionale e locale dovrebbero essere in grado di rispondere a qualsiasi problema concernente un accesso insufficiente, attrezzature inadeguate o condizioni di apprendimento insoddisfacenti incontrato dai discenti, in particolare quelli svantaggiati, compresi quelli con disabilità e/o con bisogni educativi speciali, come pure quelli che si trovano ad affrontare sfide legate al divario digitale di genere.
27. Nuovi modelli di apprendimento, compresi quelli che prevedono l'uso di strumenti digitali accessibili e reperibili, estendono l'accesso ai discenti svantaggiati, compresi quelli con disabilità e/o con bisogni educativi speciali e coloro che non sono temporaneamente in grado di frequentare la scuola per motivi di salute, nonché ai discenti che vivono in zone isolate, insulari o remote, come le regioni ultraperiferiche dell'UE. Stimolano inoltre motivazione e impegno maggiori al fine di trarre vantaggio dalle esperienze online e, insieme ad approcci incentrati sul discente, contribuiscono a ridurre il divario digitale.
28. Con l'arrivo di discenti provenienti da contesti migratori e/o di discenti la cui prima lingua è diversa dalla lingua di insegnamento, gli strumenti digitali e i contenuti didattici di alta qualità possono facilitare la continuità dell'istruzione e della formazione di tali discenti, aiutandoli a mantenere il legame con la lingua e la cultura di origine e ad affrontare eventuali esperienze traumatiche e nuove sfide.

29. L'accesso e il ricorso crescenti e più frequenti agli ambienti digitali possono esporre i discenti a un rischio maggiore di minacce nel mondo digitale, quali bullismo online e/o isolamento. Occorre adoperarsi per garantire che i discenti siano istruiti e gli educatori siano debitamente formati e cooperino con gli altri professionisti pertinenti al fine di promuovere realmente un ambiente di apprendimento digitale sicuro.
30. L'attenzione al pensiero critico, all'alfabetizzazione digitale e mediatica e alla resilienza nei confronti della disinformazione e della cattiva informazione dovrebbe essere rafforzata nei sistemi di istruzione e formazione, al fine di dotare i discenti delle capacità necessarie per rispondere alle minacce e sfide potenziali e fornire un'esperienza online più sicura e più positiva.
31. Gli educatori, insieme al personale amministrativo e dirigente, svolgono un ruolo importante e insostituibile nello sviluppo degli ambienti di istruzione e formazione³ e nel sostegno al benessere dei discenti. Dovrebbero sviluppare e rafforzare le loro competenze digitali e migliorare la loro conoscenza dei vantaggi e delle sfide derivanti dall'utilizzo degli strumenti digitali nell'istruzione e nella formazione — ad esempio nell'ambito della loro formazione iniziale, dell'entrata in servizio e della formazione professionale continua —, nonché dell'importanza di aumentare l'attrattiva dello sviluppo delle competenze in ambito TIC per quanto riguarda le ragazze, tra l'altro mediante approcci sensibili alla dimensione di genere nell'insegnamento delle competenze legate alla digitalizzazione.
32. Le tecnologie digitali non sono intese a sostituire la presenza fisica e le interazioni in presenza tra educatori e discenti. L'obiettivo dell'integrazione delle tecnologie digitali nei processi educativi è quello di sostenere e agevolare il lavoro degli educatori e migliorare l'esperienza di apprendimento dei discenti.

³ Vari fattori possono incidere sul benessere generale degli educatori, ad esempio, un carico di lavoro eccessivo, la percezione della mancanza di riconoscimento e di rispetto nei confronti della professione di insegnante, una classe troppo numerosa, la mancanza di sostegno alle scuole dove si riscontrano problemi ingestibili di comportamento scorretto da parte di studenti e, in alcuni paesi, finanziamenti insufficienti o disuguali (Viac, C. e Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* (Il benessere dei docenti: un quadro per la raccolta e l'analisi dei dati), OECD Education Working Paper No. 213, OECD Publishing, Parigi, 2020).

RICONOSCE QUANTO SEGUE:

Il benessere dei discenti e degli educatori nel contesto dell'istruzione e della formazione digitali può essere sostenuto dai seguenti elementi.

A. Acquisizione delle conoscenze, delle capacità e delle competenze necessarie per promuovere il benessere nell'istruzione e nella formazione digitali

33. Le persone interagiscono in un ambiente digitale nella loro vita personale, professionale e civica. Lo sviluppo di conoscenze, capacità e competenze digitali può sostenere la loro prosperità e la loro soddisfazione emotive e promuoverne la capacità di rispondere adeguatamente alle sfide e ai rischi presenti sia nel mondo digitale che in quello fisico.
34. Le politiche e le misure relative allo sviluppo delle capacità e delle competenze digitali dovrebbero essere concepite tenendo debitamente conto del benessere dei discenti e dei loro bisogni individuali, con particolare attenzione ai gruppi svantaggiati. Dovrebbero inoltre puntare ad aumentare la loro resilienza ed emancipazione. Le competenze digitali⁴ implicano un'interazione fiduciosa, critica, responsabile, etica e più sicura con le tecnologie digitali. Le competenze digitali – come il pensiero computazionale, la risoluzione dei problemi in ambito TIC e l'alfabetizzazione ai dati – sono necessarie sia durante le fasi iniziali dell'istruzione e della formazione sia lungo tutto l'arco della vita, in modo che le persone possano integrarsi meglio nella società e possano avere un migliore accesso alle opportunità di lavoro.
35. Le tecnologie digitali influenzano le modalità con cui i discenti apprendono, cercano e condividono le informazioni, nonché il modo in cui interagiscono tra loro e socializzano. I discenti sono esposti a un'ampia gamma di informazioni, tra cui la disinformazione e la cattiva informazione, per cui è essenziale sviluppare l'alfabetizzazione digitale e mediatica, il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi.

⁴ Cfr. ad es. Commissione europea, Centro comune di ricerca, R. Vuorikari, S. Kluzer, Y. Punie, "DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes", (DigComp 2.2, il quadro delle competenze digitali per i cittadini, con nuovi esempi di conoscenze, capacità e attitudini), 2022, e la raccomandazione del Consiglio, del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (GU C 189 del 4.6.2018, pag. 1).

36. I discenti dovrebbero acquisire e sviluppare le conoscenze, le capacità e le competenze necessarie che contribuiranno all'uso innocuo, sicuro ed etico degli strumenti digitali, comprese competenze in materia di cibersecurity e conoscenze sui limiti degli algoritmi di IA. Tutto ciò potrebbe avere un impatto significativo sul benessere e sulla resilienza dei discenti.
37. Lo sviluppo delle competenze personali e sociali può aiutare i discenti a utilizzare i social network digitali con minori rischi di danno emotivo o sociale e aumentare la loro consapevolezza dei rischi di un uso eccessivo delle tecnologie digitali.
38. I discenti dovrebbero avere la possibilità di acquisire le conoscenze, le capacità e le competenze necessarie per consentire loro di creare, condividere e utilizzare contenuti digitali e dovrebbero essere consapevoli delle norme relative alla proprietà intellettuale.
39. Sono necessarie competenze avanzate e specializzate per lo sviluppo di prodotti e servizi TIC e di tecnologie digitali avanzate, comprese quelle che possono avere un impatto positivo sul benessere delle persone, come ad esempio le persone con disabilità e/o con bisogni educativi speciali.
40. Gli educatori dovrebbero essere sostenuti nell'acquisizione e nello sviluppo delle loro conoscenze, capacità e competenze digitali, ad esempio nell'ambito dell'istruzione iniziale, dell'entrata in servizio e della formazione professionale continua, ed essere ben informati sui vantaggi e sulle sfide derivanti dall'utilizzo degli strumenti digitali nell'istruzione e nella formazione, nonché sulle opportunità che ne conseguono. Gli educatori dovrebbero aiutare i discenti a utilizzare la tecnologia in modo sicuro, responsabile e creativo.

B. La concezione di approcci di insegnamento e di apprendimento e di ambienti digitali che migliorino il benessere dei discenti

41. Gli approcci di insegnamento e apprendimento, che comprendono metodi di insegnamento e di apprendimento e aspetti organizzativi, dovrebbero migliorare la pertinenza e l'efficacia del processo di istruzione e formazione, nonché la soddisfazione e la fiducia in se stessi dei discenti in tutti gli ambienti di apprendimento. In tale contesto l'accessibilità, la sicurezza e la qualità delle infrastrutture e delle tecnologie digitali sono fondamentali. Lo sviluppo e l'utilizzo di tecnologie digitali avanzate nell'istruzione e nella formazione possono essere vantaggiosi, in particolare per i discenti svantaggiati, compresi quelli con disabilità e/o con bisogni educativi speciali.
42. In sede di elaborazione delle politiche in materia di istruzione digitale, dovrebbero essere presi in considerazione gli aspetti che seguono.
- *Gli ambienti* in cui si svolge l'apprendimento, tenendo conto del contesto socioeconomico, culturale e familiare dei discenti nonché di altre circostanze pertinenti.
 - *Gli strumenti e i dispositivi utilizzati*, adattandone l'uso ai bisogni individuali dei discenti (influenzati, ad esempio, dalle condizioni di salute, dai bisogni educativi speciali e dal contesto socioeconomico):
 - gli ecosistemi dell'istruzione digitale dovrebbero sostenere il lavoro con strumenti educativi innovativi, che potrebbero includere la ludicizzazione, soluzioni educative basate, ad esempio, su tecnologie della realtà estesa come la realtà aumentata/virtuale, l'IA, l'analitica dell'apprendimento e i social network, che rispettino un approccio etico e trasparente, la riservatezza dei dati e la non discriminazione fin dalla progettazione, tenendo conto nel contempo dei benefici e dei rischi potenziali⁵;

⁵ Tra questi figurano, ad esempio, la dipendenza da Internet, il tempo eccessivo trascorso davanti a uno schermo, le forme di dipendenza dai videogiochi e questioni legate alla salute, come i comportamenti sedentari che portano all'obesità.

- le soluzioni digitali dovrebbero essere concepite in modo da consentire e incoraggiare l'adattabilità agli scopi dell'istruzione digitale e in modo da rispettare la diversità dei contesti e dei bisogni di tutti gli individui, in particolare dei discenti appartenenti a gruppi svantaggiati. Ove pertinente, dovrebbe essere promossa l'interoperabilità delle soluzioni digitali utilizzate nell'istruzione e nella formazione;
 - le tecnologie digitali avanzate e specializzate (ad esempio IA, realtà aumentata/virtuale, internet delle cose, gemelli digitali, ecc.) possono migliorare l'accessibilità e la qualità degli ambienti di apprendimento e di formazione e integrare in modo sinergico gli approcci di insegnamento e di apprendimento non digitali. L'integrazione di soluzioni digitali innovative può promuovere l'abilità dei discenti nel quadro dell'istruzione e della formazione professionale;
 - l'utilizzo delle tecnologie digitali può richiedere tempo che potrebbe essere utilizzato per altre attività benefiche per la salute, come l'esercizio fisico o il sonno. È pertanto opportuno tenere in considerazione l'equilibrio tra tempo trascorso davanti a uno schermo e lontano da esso, nonché la gestione del tempo.
- *Le attività di apprendimento* utilizzate nel processo educativo che portano ai risultati di apprendimento attesi:
 - l'utilizzo di contenuti didattici digitali di elevata qualità, concepiti con una solida finalità pedagogica e impartiti in modo moderno, accessibile e di facile utilizzo⁶;
 - sostegno ad approcci incentrati sul discente, compresa la promozione dell'autonomia dei discenti.
 - *Gli educatori*, che dovrebbero essere adeguatamente formati e in grado di fornire ai discenti orientamenti sull'uso appropriato delle tecnologie digitali, ivi compresa un'assegnazione avveduta ed equilibrata del tempo trascorso davanti a uno schermo e lontano da esso. Educatori adeguatamente formati sono in grado di tenere conto delle specificità dei diversi ambienti di apprendimento digitale, di lavorare con strumenti digitali e approcci di insegnamento e di apprendimento innovativi, nonché di attuarli in un contesto pedagogico, tenendo conto nel contempo dei rischi di un utilizzo eccessivo delle tecnologie digitali.

⁶ Per quanto riguarda i contenuti didattici, il futuro quadro dei contenuti dell'istruzione digitale della Commissione potrebbe fornire utili orientamenti.

C. Relazioni interpersonali nell'ecosistema dell'istruzione digitale

43. Gli ecosistemi dell'istruzione digitale si basano non solo sulle infrastrutture digitali e sugli strumenti e i contenuti digitali, ma anche sulle interazioni sociali tra gli individui coinvolti – ossia i discenti, gli educatori e gli altri soggetti che utilizzano i mezzi tecnologici per la comunicazione e la creazione di contenuti e reti – e sul loro ambiente fisico e sociale. È essenziale tenere conto di queste interazioni sociali nella concezione di ecosistemi dell'istruzione digitale.
44. Il progresso tecnologico ha cambiato le forme di comunicazione e ha creato nuove opportunità di emancipazione, autoespressione e cittadinanza digitale⁷, compresa la partecipazione attiva alla società attraverso strumenti online.

⁷ Secondo il Consiglio d'Europa, un cittadino o una cittadina digitale è una persona che, grazie allo sviluppo di un'ampia serie di competenze, è in grado di interagire attivamente e in modo positivo e responsabile nelle comunità sia online che offline, siano esse a livello locale, nazionale o mondiale; tratto da: J. Richardson, E. Milovidov, "*Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online*" (Manuale dell'educazione civica digitale: essere online, benessere online, diritti online), Consiglio d'Europa, 2019.

45. Le interazioni digitali possono contribuire allo sviluppo delle competenze sociali e rafforzare i legami sociali. Tuttavia, i discenti e gli educatori possono anche essere esposti a rischi digitali⁸ (come il bullismo online, l'incitamento all'odio, le notizie false, le violazioni della privacy, le frodi online, le camere dell'eco⁹, ecc.)¹⁰ che sono dannosi per il loro benessere¹¹. È essenziale che discenti, educatori e genitori siano consapevoli della portata e della varietà di tali rischi e sappiano come evitarli e/o prevenirli, dove trovare sostegno e come sviluppare resilienza. È inoltre importante utilizzare le interazioni nonché gli approcci di insegnamento e di apprendimento negli ambienti di apprendimento digitali per far fronte ai rischi digitali.
46. I sistemi di istruzione e formazione e le scuole dovrebbero esaminare modalità per rafforzare il benessere nell'istruzione digitale, promuovere la consapevolezza e la prevenzione dei rischi digitali nonché politiche in materia a livello dell'intera scuola, comprese le procedure scolastiche di natura organizzativa, sostenendo ambienti di istruzione digitale sicuri e affrontando le sfide connesse ai rischi digitali.

⁸ I rischi digitali possono essere connessi, ad esempio, a un utilizzo eccessivo o inadeguato delle tecnologie digitali o un'interazione dei discenti con il mondo digitale.

⁹ Il termine "camera dell'eco" ("*eco chamber*") si riferisce a situazioni nei social media e nei gruppi di discussione online in cui le convinzioni sono amplificate o rafforzate dalla comunicazione e dalla ripetizione all'interno di un sistema chiuso e isolato. Solitamente i partecipanti ricevono informazioni che rafforzano le loro opinioni esistenti, senza incontrare opinioni opposte; tratto da: R. Vuorikari, S. Kluzer, Y. Punie, "*DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes*" (DigComp 2.2, il quadro delle competenze digitali per i cittadini, con nuovi esempi di conoscenze, capacità e attitudini), Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2022.

¹⁰ Uno studio dell'OCSE del 2019 definisce una tipologia di rischi: rischi di contatto, rischi di contenuto, rischi di riservatezza e rischi dei consumatori; tratto da: "*Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*" (Istruzione e infanzia nel XXI secolo: il benessere emotivo nell'era digitale), a cura di T. Burns e F. Gottschalk, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Parigi, 2019.

¹¹ Ad esempio, il bullismo online può essere ancora più dannoso delle forme comuni di bullismo, poiché la portata dell'umiliazione è estesa a un vasto pubblico online e le parole e le immagini possono rimanere nell'ambiente online per un tempo indeterminato.

47. I confronti sociali promossi nel mondo online possono avere un impatto negativo sulla salute mentale e sull'autostima, in particolare nell'adolescenza. Se i discenti sono esposti a immagini "ideali" sui social media, si possono innescare o intensificare preoccupazioni relative al proprio aspetto fisico e un senso di alienazione sociale. L'utilizzo dei social media online è inoltre collegato al fenomeno noto come "paura di essere tagliati fuori" (*"fear of missing out"*). Gli educatori negli ambienti di apprendimento digitale dovrebbero essere consapevoli di tali rischi, sensibilizzare in merito agli effetti negativi di questi fenomeni e affrontarli, nonché promuovere tra i discenti lo sviluppo di competenze per affrontare tali problemi.
48. Gli educatori dovrebbero sostenere la motivazione dei discenti ad apprendere e a sviluppare appieno il proprio potenziale, per aiutarli a diventare individui coerenti e maturi, consapevoli dei propri punti di forza e di debolezza come pure dei propri obiettivi di vita e delle proprie aspirazioni, e con un'immagine positiva di sé rispettando nel contempo gli altri e i loro bisogni individuali. Questo comportamento è un fattore essenziale del benessere nell'istruzione digitale.
49. Un'accorta genitorialità digitale e un ambiente familiare favorevole dovrebbero far parte di un ecosistema di istruzione digitale, tenendo conto nel contempo del contesto familiare. Le scuole dovrebbero essere consapevoli dell'importanza della comunicazione e della cooperazione con i genitori o i prestatori di assistenza in merito alle opportunità, ai vantaggi e alle sfide presentati dall'istruzione digitale, come pure in merito ai rischi digitali e all'importanza della gestione del tempo nell'utilizzo degli strumenti digitali a fini di istruzione e formazione.

INVITA GLI STATI MEMBRI, IN FUNZIONE DELLE RISPETTIVE CIRCOSTANZE
NAZIONALI E DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ, A

50. Porre l'accento sul rafforzamento del benessere dei discenti e degli educatori in sede di elaborazione delle politiche e delle strategie nazionali in materia di istruzione digitale.
51. Promuovere la concezione di processi di insegnamento e di apprendimento che tengano conto del loro impatto sul benessere dei discenti e, ove pertinente, incoraggiare una forte cooperazione tra gli ecosistemi dell'istruzione digitale e i professionisti e i servizi psicosociali e per la salute mentale.
52. Incoraggiare processi di insegnamento e di apprendimento basati su un approccio incentrato sul discente, ad esempio attraverso l'integrazione delle tecnologie digitali avanzate, l'uso etico dell'IA e dei dati¹², con particolare attenzione al sostegno per il benessere dei discenti svantaggiati e di coloro si trovano in situazioni di vulnerabilità, compresi i discenti con disabilità e/o con bisogni educativi speciali, nonché dei discenti dotati, e sulla lotta al divario digitale di genere.
53. Rafforzare la consapevolezza dei discenti e degli educatori in merito alla necessità di bilanciare bene il tempo trascorso davanti a uno schermo e lontano da esso e, ove possibile, sostenere le scuole nell'elaborazione di una gestione del tempo adeguata per quanto riguarda le attività di insegnamento e di apprendimento digitali e in presenza.
54. Esaminare modalità per sostenere la concezione e l'attuazione dei processi di insegnamento e di apprendimento e l'utilizzo delle tecnologie digitali nell'istruzione e nella formazione al fine di facilitare l'integrazione dei discenti provenienti da contesti migratori e/o dei discenti la cui prima lingua è diversa dalla lingua di insegnamento nei sistemi di istruzione e di formazione degli Stati membri, sempre consentendo loro di mantenere il legame con la propria lingua madre e la rispettiva cultura.

¹² Gli orientamenti etici per gli educatori sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale (IA) e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento, elaborati dalla Commissione, possono essere considerati un'utile fonte di orientamento e sostegno a tale riguardo.

55. Sostenere¹³ la sensibilizzazione dei discenti in merito alle potenziali minacce del mondo digitale e lo sviluppo della loro resilienza al fine di ridurre i rischi e offrire ai giovani opportunità online sicure, sostenendo nel contempo la protezione dei dati e della vita privata online.
56. Esplorare modalità per aiutare gli educatori a promuovere il pensiero critico, l'alfabetizzazione mediatica e digitale dei discenti e a lavorare con dati e informazioni, compreso un approccio informato alla cattiva informazione e alla disinformazione¹⁴.
57. Incoraggiare le scuole, se del caso, ad applicare approcci a livello dell'intera scuola e che promuovano sistematicamente il benessere nell'istruzione digitale a livello primario, secondario e dell'IFP, comprese politiche flessibili che sostengano la prevenzione e la resilienza e facciano fronte a sfide quali i rischi digitali, nonché procedure organizzative nelle scuole.
58. Valutare la possibilità di sfruttare le opportunità offerte dagli strumenti dell'UE esistenti (il Fondo sociale europeo Plus, Erasmus+, lo strumento di sostegno tecnico, ecc.) per promuovere politiche in materia di istruzione digitale incentrate sul benessere dei discenti e degli educatori negli ambienti di apprendimento digitale.

¹³ Ad esempio attraverso la rete di centri "Internet più sicuro" esistente negli Stati membri, cofinanziata dall'UE, e la piattaforma betterinternetforkids.eu, il polo paneuropeo sulla sicurezza online dei minori, contenente materiale destinato a docenti, genitori e minori in tutte le lingue ufficiali dell'UE.

¹⁴ Gli orientamenti per docenti ed educatori sulla lotta alla disinformazione e sulla promozione dell'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione, elaborati dalla Commissione, possono essere considerati un'utile fonte di orientamento e sostegno a tale riguardo.

INVITA LA COMMISSIONE, IN LINEA CON I TRATTATI E NEL PIENO RISPETTO DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ, A

59. Sostenere la ricerca sull'impatto dell'uso delle tecnologie digitali sul benessere dei discenti e degli educatori in tutti gli Stati membri ed elaborare uno studio basato su dati comprovati concernente lo stato dei lavori per quanto riguarda le esigenze di benessere negli ambienti di istruzione digitale. Elaborare un modello per pratiche efficienti volte a migliorare il benessere negli ecosistemi di apprendimento digitale e, in ultima analisi, criteri per un "modello scolastico di benessere digitale" nelle scuole quale possibile esempio che gli Stati membri possano utilizzare su base volontaria. Nell'elaborare tale modello, fare il punto sui lavori del gruppo informale di esperti della Commissione in materia di ambienti di apprendimento che sostengono i gruppi a rischio di scarso rendimento scolastico e il benessere a scuola, gruppo che è attualmente in corso di costituzione.
60. Incoraggiare lo sviluppo e la condivisione di contenuti di alta qualità destinati a educatori e ad altri professionisti pertinenti al fine di migliorare ulteriormente le loro conoscenze, capacità e competenze, nonché gli approcci pedagogici incentrati sul discente e il lavoro con gruppi eterogenei di discenti.
61. Prendere in considerazione la promozione del benessere nell'istruzione digitale nell'ambito del *Digital Education Hackathon* che si tiene annualmente.

62. Sensibilizzare tutti i portatori di interessi pertinenti, ad esempio i progettisti di strumenti e servizi digitali, come i portatori di interessi del settore delle tecnologie dell'istruzione (EdTech) e quelli del settore della cibersicurezza, in merito all'integrazione di approcci e soluzioni di facile utilizzo volti a sostenere il benessere dei discenti e degli educatori nell'istruzione digitale. Sensibilizzare tutti i portatori di interessi che sviluppino contenuti didattici digitali in merito all'integrazione dell'aspetto del benessere non solo nei contenuti stessi, ma anche nei processi di insegnamento e di apprendimento.
63. Sostenere il ricorso a programmi dell'UE, quali Erasmus+, il Fondo sociale europeo Plus, il corpo europeo di solidarietà, Orizzonte Europa e il programma Europa digitale, al fine di promuovere il benessere dei discenti e degli educatori negli ambienti di apprendimento digitale e l'uso di tecnologie digitali avanzate, ad esempio per i discenti con disabilità e/o con bisogni educativi speciali, nonché lo sviluppo, la sperimentazione e la diffusione della ludicizzazione, di soluzioni educative basate sull'IA e di tecnologie della realtà estesa come la realtà aumentata/virtuale a fini pedagogici.
64. Tenere conto della necessità di un ecosistema dell'istruzione digitale olistico, integrato e sostenibile negli Stati membri che promuova la qualità e l'inclusione e favorisca il benessere nell'istruzione digitale nel quadro dell'attuazione in corso del piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) e delle prossime proposte di raccomandazione del Consiglio sui fattori che favoriscono l'istruzione digitale e di raccomandazione del Consiglio sul miglioramento dell'offerta di competenze digitali nell'istruzione e nella formazione.
-

DOCUMENTI DI RIFERIMENTO

Consiglio europeo

- Conclusioni del Consiglio europeo del 14 dicembre 2017 (EUCO 19/1/17 REV 1).

Consiglio dell'Unione europea

- Conclusioni del Consiglio relative alla strategia dell'UE sui diritti dei minori (10024/22).
- Raccomandazione del Consiglio relativa ad approcci di apprendimento integrato per un'istruzione primaria e secondaria di alta qualità e inclusiva (GU C 504 del 14.12.2021, pag. 21).
- Raccomandazione (UE) 2021/1004 del Consiglio, del 14 giugno 2021, che istituisce una garanzia europea per l'infanzia (GU L 223 del 22.6.2021, pag. 14).
- Conclusioni del Consiglio su equità e inclusione nell'istruzione e nella formazione al fine di promuovere il successo scolastico per tutti (GU C 221 del 10.6.2021, pag. 3).
- Risoluzione del Consiglio su un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione verso uno spazio europeo dell'istruzione e oltre (2021-2030) (GU C 66 del 26.2.2021, pag. 1).
- Raccomandazione del Consiglio, del 24 novembre 2020, relativa all'istruzione e formazione professionale (IFP) per la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza (GU C 417 del 2.12.2020, pag. 1).
- Conclusioni del Consiglio sull'istruzione digitale nelle società della conoscenza europee (GU C 415 dell'1.12.2020, pag. 22).

- Conclusioni del Consiglio sul contrasto alla crisi COVID-19 nel settore dell'istruzione e della formazione (GU C 212 I del 26.6.2020, pag. 9).
- Conclusioni del Consiglio sui docenti e i formatori europei del futuro (GU C 193 del 9.6.2020, pag. 11).
- Conclusioni del Consiglio sull'economia del benessere (GU C 400 del 26.11.2019, pag. 9).
- Risoluzione del Consiglio sull'ulteriore sviluppo dello spazio europeo dell'istruzione a sostegno di sistemi di istruzione e formazione orientati al futuro (GU C 389 del 18.11.2019, pag. 1).
- Conclusioni del Consiglio "Verso la prospettiva di uno spazio europeo dell'istruzione" (GU C 195 del 7.6.2018, pag. 7).
- Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (GU C 189 del 4.6.2018, pag. 1).

Dichiarazioni

- Dichiarazione di Osnabrück relativa all'istruzione e alla formazione professionale come fattore abilitante della ripresa e delle transizioni giuste verso l'economia digitale e verde (30 novembre 2020).

Commissione europea

- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Un decennio digitale per bambini e giovani: la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+) (COM(2022) 212 final).
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Piano d'azione sul pilastro europeo dei diritti sociali (COM(2021) 102 final).
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Un'Unione dell'uguaglianza: strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030 (COM(2021) 101 final).
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni sulla realizzazione dello spazio europeo dell'istruzione entro il 2025 (COM(2020) 625 final).
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027 – Ripensare l'istruzione e la formazione per l'era digitale (COM(2020) 624 final).
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Un'agenda per le competenze per l'Europa per la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza (COM(2020) 274 final).

- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Un'Unione dell'uguaglianza: la strategia per la parità di genere 2020-2025 (COM(2020) 152 final).
- Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni: Rafforzare l'identità europea grazie all'istruzione e alla cultura – Il contributo della Commissione europea alla riunione dei leader di Göteborg che si svolgerà il 17 novembre 2017 (COM(2017) 673 final)

Atti interistituzionali

- Proclamazione interistituzionale sul pilastro europeo dei diritti sociali (GU C 428 del 13.12.2017, pag. 10).

Studi

- Vuorikari, R., Kluzer, S. e Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2022.
- Weber, H., Elsner, A., Wolf, D., Rohs, M., e Turner-Cmuchal, M. (eds.), *Inclusive Digital Education*, Agenzia europea per i bisogni educativi speciali e l'istruzione inclusiva, Odense, 2022.

- Commissione europea, direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura, *Relazione di monitoraggio del settore dell'istruzione e della formazione 2021: Istruzione e benessere*, 2021.
- Panesi, S., Bocconi, S. e Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities*, Frontiers in Psychology, 2020.
- Punie, Y., curatore/i, Redecker, C., *European Framework for the Digital Competence of Educators. DigCompEdu*, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2017.
- Viac, C. e Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis*, OECD Education Working Paper n. 213, OECD Publishing, Parigi, 2020.
- Commissione europea, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie *Orientamenti etici per un'IA affidabile*, Ufficio delle pubblicazioni, 2019.
- Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online*, Consiglio d'Europa, 2019.
- OCSE, *Come va la vita nell'era digitale? Opportunità e rischi della trasformazione digitale per il benessere delle persone*, OECD Publishing, Parigi, 2019.
- Burns, T., Gottschalk, F. (eds.), *Istruzione e infanzia nel XXI secolo. Il benessere emotivo nell'era digitale*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Parigi, 2019.
- OCSE, *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*, OECD Digital Economy Papers, n. 179, OECD Publishing, Parigi, 2011.