

# Analisi n. 02

IT

## Gli interventi dell'UE per ovviare al problema delle scarse competenze digitali



CORTE  
DEI CONTI  
EUROPEA

2021

# Indice

	Paragrafo
<b>Sintesi</b>	I - VII
<b>Introduzione</b>	01 - 06
<b>Obiettivo, estensione e approccio dell'analisi</b>	07 - 11
<b>Analisi</b>	12 - 55
<b>Quadro della situazione</b>	12 - 21
Necessità di competenze digitali nell'UE	12 - 13
Livello di competenze digitali nell'UE	14 - 17
Confronto mondiale dei livelli di competenze digitali	18 - 21
<b>Le azioni dell'UE fino al 2020</b>	22 - 45
Iniziative strategiche per sostenere le competenze digitali	22 - 33
Erasmus+ e FSE sono state le principali fonti di finanziamento per le competenze digitali	34 - 42
L'impatto delle misure di sostegno della Commissione nel quadro della pandemia di COVID-19 sulla programmazione relativa alle competenze digitali (Erasmus, FSE e programmi operativi) per il periodo 2014-2020	43 - 45
<b>Le proposte dell'UE per il futuro (2021-2027)</b>	46 - 55
Agenda per le competenze per l'Europa	46 - 47
Dispositivo per la ripresa e la resilienza	48 - 49
Fondo sociale europeo Plus (FSE+)	50 - 51
Nuovo programma Erasmus 2021-2027	52
Piano d'azione per l'istruzione digitale	53
Raccomandazione del Consiglio per rafforzare la garanzia per i giovani	54
Aggiornamento dell'indicatore delle competenze digitali	55
<b>Osservazioni conclusive</b>	56 - 66
Punti principali dell'analisi	56 - 61
Sfide per il futuro	62 - 66

## **Glossario, acronimi e abbreviazioni**

### **Allegati**

**Allegato I – Misurazione delle competenze digitali**

**Allegato II – Coalizioni nazionali per le competenze e le occupazioni digitali**

**Allegato III – Informazioni finanziarie relative all’attuazione del programma dell’FSE per i singoli Stati membri alla fine del 2019**

**Équipe della Corte dei conti europea**

## Sintesi

**I** In un mondo sempre più digitalizzato, è necessario avere un certo livello di competenze digitali sia nella vita privata che in quella lavorativa. Nel 2019, un terzo degli adulti occupati o in cerca di lavoro nell'UE, ovvero più di 75 milioni di persone, non possedeva competenze digitali almeno di base o non aveva mai utilizzato Internet nei tre mesi precedenti. La percentuale era più elevata per le persone con un basso livello di istruzione, soggetti più anziani e disoccupati.

**II** Il ruolo dell'UE in termini di sviluppo delle competenze digitali consiste nel sostenere gli interventi nazionali mediante orientamenti e raccomandazioni, favorendo le reti di cooperazione e finanziando interventi inerenti al tema. La responsabilità primaria in materia di sistemi di istruzione e formazione professionale spetta tuttavia agli Stati membri dell'UE.

**III** Il presente documento non è il risultato di un audit, ma un'analisi di informazioni che sono per la maggior parte di pubblico dominio. Non include raccomandazioni o valutazioni in merito ad azioni intraprese dalla Commissione in questo settore. La Corte illustra la recente evoluzione delle competenze digitali di base nella forza di lavoro di età compresa tra i 25 e i 64 anni, nel contesto degli interventi dell'UE in questo settore a partire dal 2010, in particolare negli ultimi cinque anni. L'inizio del nuovo periodo di programmazione 2021-2027 dell'UE è il momento ideale per richiamare l'attenzione sull'importanza di questa problematica e per esporre le potenziali difficili sfide per coloro che concepiscono i programmi e selezionano i progetti di tale periodo all'inizio del 2021.

**IV** L'analisi mostra che l'UE riconosce da tempo l'importanza del fatto che tutti i cittadini possiedano competenze digitali di base e ha segnalato la problematica nella strategia Europa 2020. Dal 2010, l'UE ha avviato una serie di iniziative diverse riguardanti le competenze digitali, spesso all'interno di misure più ampie. Il tema è ampio e coinvolge molti portatori d'interessi su vari livelli. Il risultato è una serie di azioni a livello dell'UE, parallele e parzialmente collegate fra loro. Dal 2016 c'è stata una maggiore attenzione per le competenze digitali o di base, benché le azioni riguardino spesso ancora altre competenze, livelli di competenza o gruppi di destinatari.

**V** Fino al 2015, gli interventi dell'UE non erano mirati in modo specifico alle competenze digitali di base per gli adulti. Da allora, le azioni per accrescere la percentuale di forza di lavoro con competenze digitali di base hanno acquistato importanza. La Commissione ha definito un quadro delle competenze digitali riconosciuto a livello internazionale, ha sostenuto lo sviluppo di strategie nazionali per le competenze digitali e ha fornito assistenza nella creazione di coalizioni nazionali per le competenze e le occupazioni digitali in quasi tutti gli Stati membri. Dall'altro lato, nel 2019 la Commissione ha concluso che il numero di progetti finanziati dall'UE per il miglioramento delle competenze degli adulti poco qualificati non era sufficiente. Sebbene l'agenda digitale europea abbia proposto l'alfabetizzazione e la competenza digitali come priorità per il Fondo sociale europeo (FSE) nel periodo 2014-2020, i progetti mirati in modo specifico alla formazione in materia di competenze digitali negli Stati membri hanno ricevuto circa il 2 % dei finanziamenti totali dell'FSE per quel periodo.

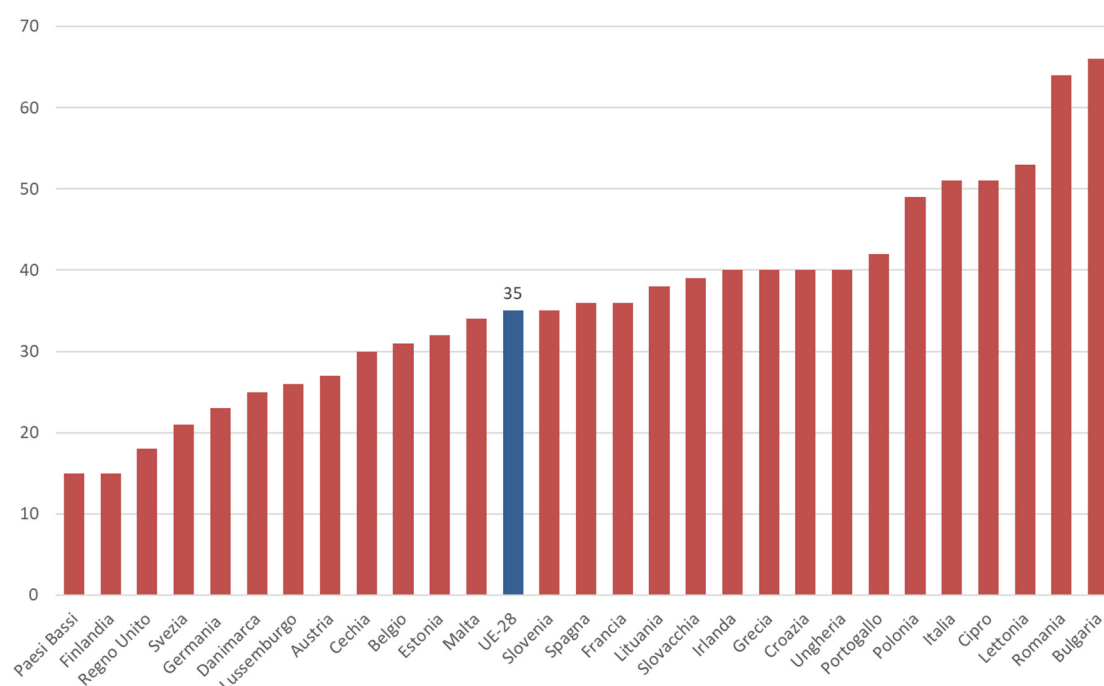
**VI** Secondo gli indicatori usati dalla Commissione, nell'insieme degli Stati membri dell'UE i progressi in merito alle competenze digitali di base sono stati scarsi negli ultimi anni. Benché gli Stati membri dell'UE con i migliori risultati rientrino nel gruppo leader di paesi al mondo per i quali esistono dati comparabili, gli Stati membri con i peggiori risultati non superano i paesi in fondo alla classifica esterna all'UE. Per quest'ultimo gruppo di Stati membri, la situazione è peggiorata gradualmente durante il periodo compreso tra il 2015 e il 2018, il che indica che il divario digitale non è un problema solo tra gruppi all'interno di uno Stato membro, ma anche tra paesi con ottimi e scarsi risultati in tale settore.

**VII** Per il nuovo periodo 2021-2027, la Commissione ha stabilito per la prima volta un obiettivo specifico di aumento della percentuale di cittadini con competenze digitali di base, dal 56 % nel 2019 al 70 % nel 2025. La Corte ha individuato alcune sfide al raggiungimento di tale obiettivo, in particolare la ripartizione di importi specifici di programmi futuri dell'UE, la definizione di sotto-obiettivi e traguardi intermedi per conseguire l'obiettivo, l'individuazione di progetti mirati alle competenze digitali di base degli adulti e la valutazione coerente delle competenze digitali per un lungo periodo di tempo in un ambiente digitale in rapida evoluzione.

## Introduzione

**01** Nel 2019, il 35 % della forza di lavoro dell'UE (ovvero le persone già occupate o in cerca di lavoro) di età compresa fra i 25 e i 64 anni, equivalente a più di 75 milioni di persone, non possedeva competenze digitali almeno di base (o non è stato possibile valutarne le competenze, perché non avevano utilizzato Internet nei tre mesi precedenti). All'interno dell'UE esiste una differenza considerevole tra gli Stati membri (cfr. [figura 1](#)).

**Figura 1 – Percentuale della forza di lavoro attiva priva di competenze digitali almeno di base nel 2019**



*Nota:* i dati si riferiscono all'UE-28 e comprendono anche i cittadini per i quali non è stato possibile analizzare le competenze, dato che non avevano utilizzato Internet nei tre mesi precedenti.

*Fonte:* Eurostat.

## Riquadro 1

### Cosa si intende per “competenze digitali di base”?

Esistono varie definizioni di competenze o capacità digitali, nonché vari termini che sono spesso usati come sinonimi: ad esempio, “alfabetizzazione digitale”, “competenza digitale”, “competenze nell’ambito delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC)” e “competenze informatiche”. Nel maggio 2018, il Consiglio dell’UE ha definito la competenza digitale come presupponente *“l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”*.

Per quanto riguarda il livello di competenze digitali, viene fatto riferimento in particolare al quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini (cfr. paragrafo 09), che prevede, per le competenze di base, lo svolgimento di semplici compiti in tutte le aree nominate dal Consiglio.

**02** Come conseguenza di tale “divario digitale”, gli adulti con un livello inferiore di competenze digitali fanno più difficoltà a trovare un lavoro e, quando lo trovano, guadagnano meno degli adulti con competenze digitali più elevate<sup>1</sup>. L’analisi dell’OCSE mostra che la domanda di competenze digitali di base è aumentata nella maggior parte dei paesi. Molti lavoratori fanno regolare uso delle TIC, senza disporre di adeguate competenze in tale campo: in media, più del 40 % dei lavoratori che utilizza giornalmente un software da ufficio non ha competenze sufficienti per utilizzarlo in modo efficace<sup>2</sup>. Nella comunicazione “Plasmare il futuro digitale dell’Europa”<sup>3</sup> di febbraio 2020, la Commissione ha evidenziato che per oltre il 90 % dei posti di lavoro

<sup>1</sup> “Does having digital skills really pay off?”, *Adult Skills in Focus*, OECD Publishing, Parigi, 2015.

<sup>2</sup> OCSE, “Skills for a Digital World: 2016 Ministerial Meeting on the Digital Economy Background Report”, *OECD Digital Economy Papers*, N. 250, OECD Publishing, Parigi, 2016, pag. 6.

<sup>3</sup> COM(2020) 67 final.

sono richieste competenze digitali almeno di base, ma che la necessità di competenze digitali va ben al di là del mercato del lavoro.

**03** La pandemia di COVID-19 ha ulteriormente sottolineato l'importanza delle competenze digitali di base per i cittadini. A giugno 2020, la Commissione ha dichiarato: *“La crisi Covid-19 ha dimostrato quanto sia fondamentale che i cittadini e le imprese siano collegati e in grado di interagire tra loro online. Continueremo a collaborare con gli Stati membri per individuare gli ambiti che necessitano di maggiori investimenti affinché tutti gli europei possano beneficiare dei servizi e delle innovazioni digitali”*<sup>4</sup>.

**04** L'UE riconosce da tempo la necessità di fornire competenze digitali ai cittadini. Europa 2020, la strategia a lungo termine di alto livello dell'UE, che riguardava il periodo dal 2010 al 2020, comprendeva, tra le sue sette “iniziative faro”, l'agenda digitale europea. In quest'ultima era previsto che la Commissione avrebbe lavorato per “promuovere l'accesso a Internet e il suo uso da parte di tutti i cittadini europei, in particolare mediante azioni a sostegno dell'alfabetizzazione digitale e dell'accessibilità”; vi era inoltre indicato esplicitamente che le competenze digitali vanno sviluppate dagli Stati membri<sup>5</sup>. Dall'introduzione della strategia nel 2010, l'UE ha concepito una serie di iniziative che riguardano, in varia misura, le competenze digitali, come indicato nel corpo della presente analisi.

**05** Gli Stati membri hanno la responsabilità primaria in materia di sistemi di istruzione e formazione professionale. La politica dell'UE in tali campi è progettata per sostenere interventi negli Stati membri<sup>6</sup>. L'UE ha quindi anche il compito di aiutare gli Stati membri ad affrontare sfide comuni, come l'invecchiamento della società, le carenze di competenze, gli sviluppi tecnologici e la concorrenza a livello mondiale.

---

<sup>4</sup> Cfr. comunicato stampa della Commissione, dell'11 giugno 2020, Bruxelles.

<sup>5</sup> Europa 2020 – Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva, COM/2010/2020 def.

<sup>6</sup> Trattato sul funzionamento dell'UE, articoli 165 e 166.

**06** All'interno di tale quadro l'UE, oltre a sostenere con i propri fondi le riforme strutturali e i progetti mirati, può anche adottare orientamenti e raccomandazioni, nonché fornire sostegno alle reti di cooperazione. Tuttavia, dato che le iniziative dell'UE nell'area delle competenze digitali di base per gli adulti rientrano normalmente in iniziative più ampie, non è in genere possibile determinare l'importo totale di fondi dell'UE spesi in tale area specifica.

## Obiettivo, estensione e approccio dell'analisi

**07** Considerata l'importanza delle competenze digitali di base in molti settori dell'economia e l'elevato numero di adulti che non possiedono tali competenze, l'obiettivo del presente documento è fornire una panoramica e un'analisi dei vari modi in cui l'UE sostiene gli sforzi degli Stati membri per migliorare la situazione (cfr. [figura 2](#)). La presente analisi si basa su precedenti relazioni della Corte dei conti europea in questo settore<sup>7</sup>. Viene preso in considerazione cosa è stato fatto dal 2010 e vengono espone le intenzioni della Commissione per il prossimo periodo di programmazione 2021-2027. L'obiettivo della Corte è richiamare l'attenzione sull'importanza di questa problematica e illustrare le potenziali sfide di alto livello per coloro che concepiscono i programmi e selezionano i progetti per tale nuovo periodo di programmazione dell'UE al suo principio, cioè all'inizio del 2021.

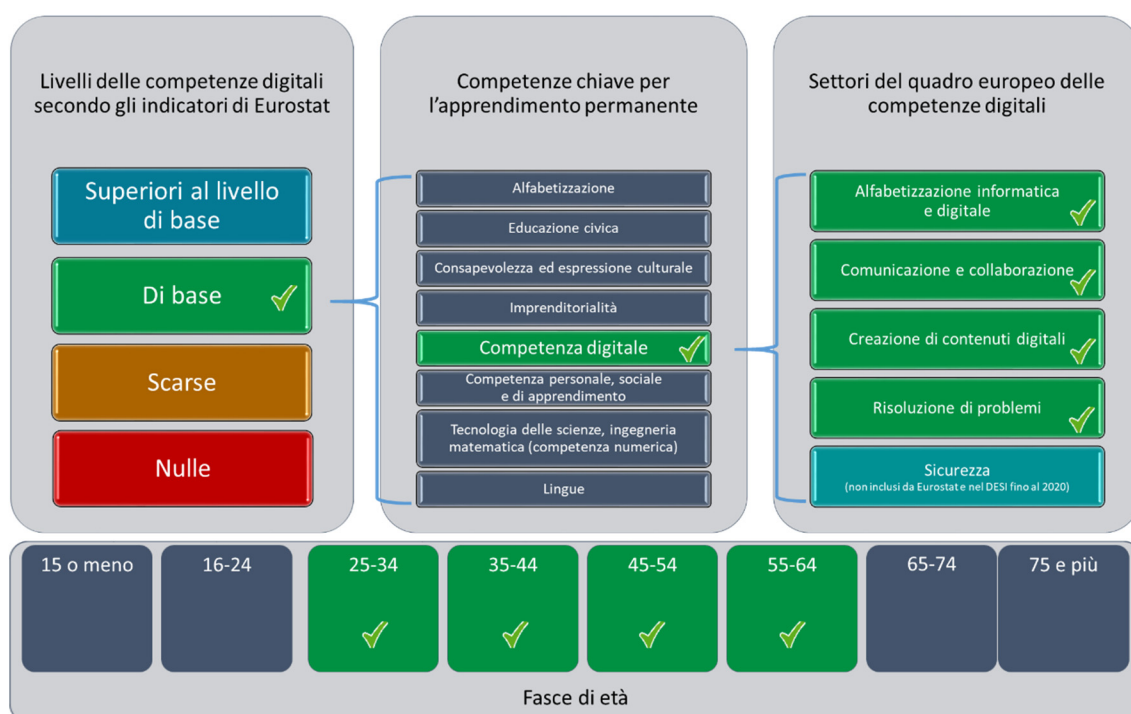
**08** La Corte dei conti europea partecipa al gruppo di progetto di collaborazione dell'EUROSAI denominato "*Workforce 2030 – Challenges and opportunities*" (Forza di lavoro 2030 – Sfide e opportunità)<sup>8</sup>, che è incentrato sui cambiamenti globali, tecnologici e demografici che il mondo deve affrontare in futuro, nonché sui relativi effetti sulla forza di lavoro. È stata avviata una serie di audit paralleli da parte delle istituzioni superiori di controllo (ISC) e la presente analisi farà parte della relazione finale del gruppo di lavoro.

---

<sup>7</sup> Relazioni speciali 19/2020, 22/2018, 05/2017 e 03/2015.

<sup>8</sup> A questo gruppo di progetto partecipano le Istituzioni superiori di controllo di Bulgaria, Finlandia, Israele, Italia, Polonia, Repubblica di Corea, Repubblica di Macedonia del Nord e la Corte dei conti europea.

**Figura 2 – Estensione dell’analisi**



*Nota:* l'estensione della presente analisi è indicata dal colore verde con un segno di spunta.

*Fonte:* Corte dei conti europea.

**09** Nel 2013, la Commissione ha pubblicato il quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp)<sup>9</sup> come quadro di riferimento per spiegare cosa significhi essere “competenti in materia digitale. La versione più recente del DigComp<sup>10</sup> offre una descrizione esaustiva della conoscenza, delle competenze e delle attitudini necessarie in cinque settori di competenze: alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, risoluzione di problemi e sicurezza. Nel DigComp vengono anche esposti otto diversi livelli di competenza, basati sul quadro europeo delle qualifiche (*European Qualifications Framework, EQF*), che vanno dal livello “di base” a quello “altamente specializzato”.

<sup>9</sup> Ferrari, A., *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, JRC, 2013.

<sup>10</sup> Carretero, S.; Vuorikari, R. e Punie, Y. *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, JRC, 2017, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842.

**10** Dal 2015 (con l'eccezione del 2018), ogni anno Eurostat ha pubblicato un indicatore composito (chiamato indicatore delle competenze digitali) misurante le competenze digitali in quattro settori corrispondenti ai cinque settori di competenze del DigComp, ad eccezione della sicurezza (fino al 2020). I dati di Eurostat categorizzano i soggetti come: con competenze digitali nulle, scarse, di base o superiori al livello di base (o impossibili da valutare). Questa analisi è incentrata sull'azione dell'UE concepita per migliorare negli adulti le competenze digitali da nulle o scarse a di base o superiori al livello di base. Tale intervento rientra spesso in iniziative più vaste rivolte alle competenze di base, alle competenze digitali e all'apprendimento permanente. Altre misure in materia di competenza digitale analizzate in questo documento comprendono l'indice di digitalizzazione dell'economia e della società (*Digital Economy and Society Index, DESI*), la versione internazionale del DESI e l'indagine sulle competenze effettuata nell'ambito del programma dell'OCSE per la valutazione internazionale delle competenze degli adulti. Questi diversi indicatori non forniscono gli stessi risultati e non sono sempre paragonabili a causa di approcci metodologici differenti. Nell'*allegato I* sono descritti nel dettaglio gli indicatori e le relative metodologie.

**11** Considerato che il presente documento non è una relazione di audit bensì un'analisi, le informazioni in esso contenute si basano per la maggior parte su dati di pubblico dominio o su materiale appositamente raccolto a questo scopo in collaborazione con alcune direzioni generali (DG) della Commissione: DG EMPL, DG CNET, DG EAC, DG ESTAT e DG GROW (cfr. il glossario per i nomi completi delle DG). Tali informazioni includono documenti pubblici in materia di competenze digitali di base, un'analisi della dotazione di bilancio dell'UE e della spesa dell'UE destinata a innalzare almeno al livello di base le competenze digitali degli adulti. Per l'FSE, è stata analizzata l'adozione dell'obiettivo tematico relativo a istruzione e formazione nell'ambito delle competenze digitali di base, al fine di illustrare in che modo i programmi operativi abbiano attuato le iniziative dell'UE e siano stati mirati alle competenze digitali di base. Sono anche stati analizzati i diversi modi di valutare e misurare le competenze digitali da parte della Commissione e dell'OCSE.

# Analisi

## Quadro della situazione

### Necessità di competenze digitali nell'UE

**12** Nel mercato del lavoro, la crescita della digitalizzazione ha portato negli ultimi anni a un aumento della domanda di competenze digitali che si prevede in continua crescita in futuro. Nell'indagine europea sulle competenze digitali<sup>11</sup> del 2017 è stato affermato che *“in alcune categorie professionali sono richieste tipologie specifiche di competenze digitali per oltre il 90 % delle posizioni lavorative”* e che le competenze digitali di base sono quelle più comunemente richieste in tutti i posti di lavoro. Dall'indagine è emerso che la necessità di competenze digitali di base si estende ben oltre il tradizionale lavoro da ufficio, fino a professioni quali tecnici e agricoltori specializzati. Le competenze digitali a livello di specialista sono richieste in misura minore e riguardano settori specifici. Secondo l'indagine europea sulle competenze e l'occupazione<sup>12</sup> del 2014, oltre il 70 % degli occupati nell'UE ha dichiarato di dover possedere competenze nel campo delle TIC di livello di base (19 %) o moderato (52 %) per poter svolgere le proprie mansioni lavorative<sup>13</sup>. La **figura 3** illustra la situazione per ogni Stato membro.

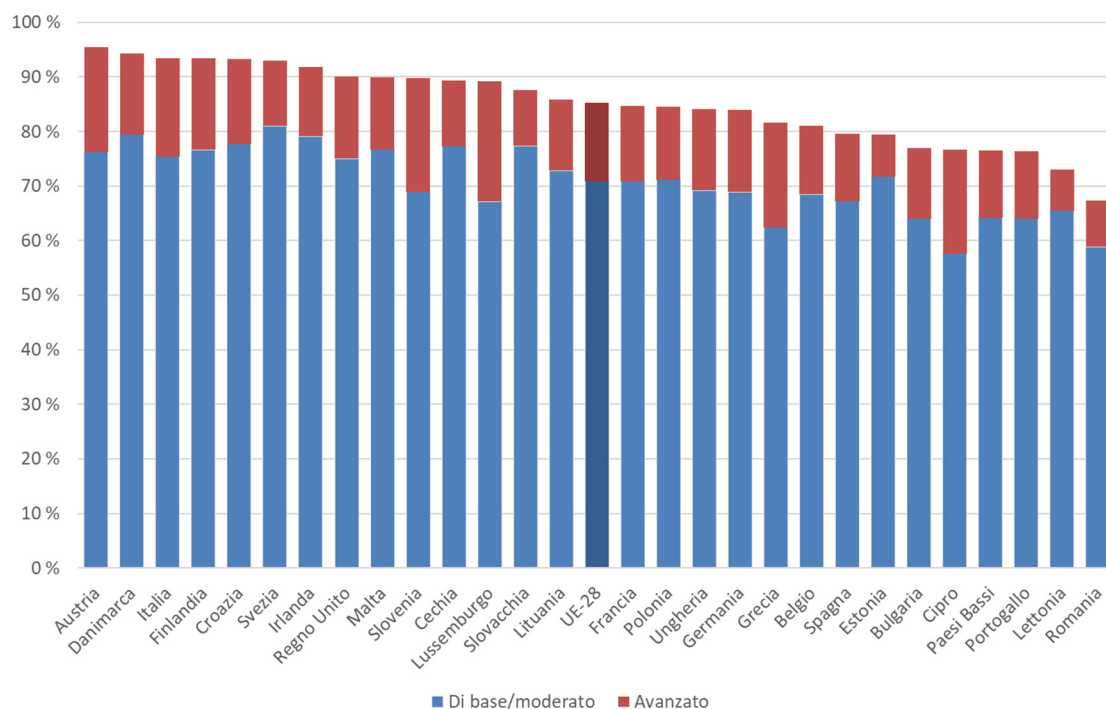
---

<sup>11</sup> *ICT for work: Digital skills in the workplace*, Final report, 2017: ISBN 978-92.79.67761-8.

<sup>12</sup> *European skills and jobs survey (ESJS)*, Cedefop.

<sup>13</sup> Cedefop, *“The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce”*, #ESJSurvey Insights, n. 9, Salonicco: Grecia, 2016.

**Figura 3 – Livello di competenze TIC necessarie per svolgere un lavoro**



*Nota:* i livelli di competenze digitali sono stati definiti come segue: livello TIC **di base** (utilizzo di PC, tablet, o dispositivo mobile per l'invio di email o la navigazione in Internet); livello TIC **moderato** (trattamento di testi, creazione di documenti e/o fogli elettronici) e livello di competenze TIC **avanzato** (sviluppo di software, applicazioni o programmi e uso di pacchetti di sintassi computazionale o di analisi statistica).

*Fonte:* Cedefop, *European skills and jobs survey*, 2014.

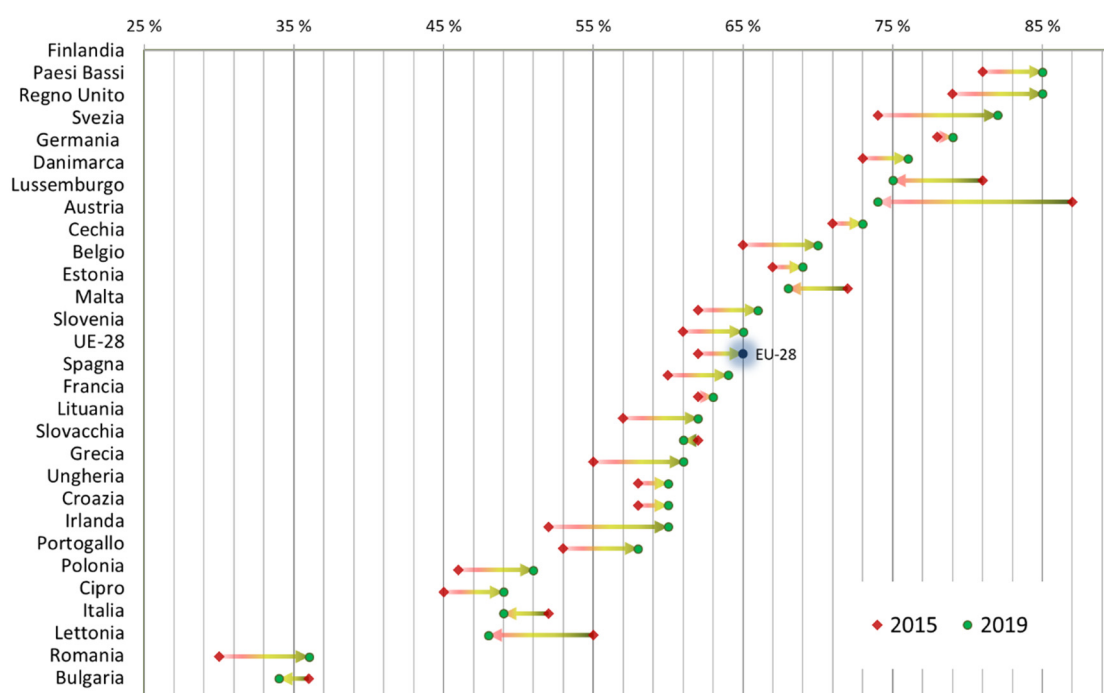
**13** Nell'ambito dell'indagine europea sulle competenze digitali è inoltre emerso che nel 15 % dei posti di lavoro presenti nell'UE la forza di lavoro presentava lacune in materia di competenza digitale. Tali lacune riferite alle competenze di base erano prevalenti fra i tecnici (22 %), professioni non qualificate (21 %), addetti alle vendite (20 %) e impiegati (17 %) <sup>14</sup>, il che dimostra l'importanza delle competenze digitali di base per un'ampia gamma di professioni.

<sup>14</sup> Curtarelli, M., Gualtieri, V., Shater Jannati, M. e Donlevy, V., *ICT for work: Digital skills in the workplace*, Final report, 2016, pagg. 8 e 95.

## Livello di competenze digitali nell'UE

**14** Secondo l'indicatore composito di Eurostat, il livello di competenze digitali di base è aumentato gradualmente negli ultimi anni, sia nell'insieme dell'UE che nella maggior parte degli Stati membri. Nella *figura 4* è illustrata l'evoluzione delle competenze digitali<sup>15</sup> per gli adulti economicamente attivi dal 2015 al 2019 per tutti gli Stati membri. In sette Stati membri, la percentuale di adulti con competenze digitali almeno di base è diminuita leggermente tra il 2015 e il 2019.

**Figura 4 – Percentuale di forza di lavoro, di età compresa tra 25 e 64 anni, con competenze digitali almeno di base**



*Nota:* secondo Eurostat, il metodo di raccolta dei dati è stato modificato tra il 2015 e il 2019 per Cechia, Italia, Lettonia e Lussemburgo. Per la Svezia, i dati relativi al 2019 sono poco attendibili.

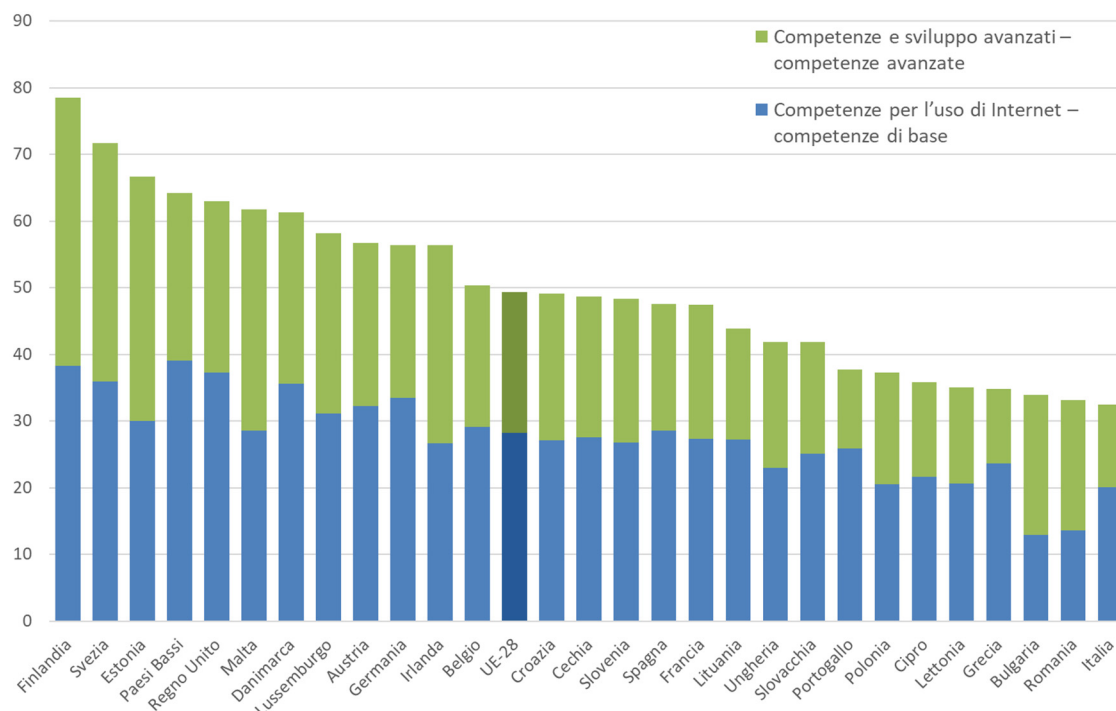
*Fonte:* Eurostat.

**15** Nel 2014 la Commissione ha introdotto l'indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI), un indice composito che sintetizza gli indicatori pertinenti alla performance digitale dell'UE e che monitora i progressi degli Stati membri in materia di competitività digitale. Una delle cinque "dimensioni" del DESI riguarda il "capitale umano". Essa tiene conto delle competenze digitali sia di base che avanzate, dato che entrambe sono essenziali per l'economia europea. La *figura 5* mostra la classifica degli

<sup>15</sup> Cfr. *allegato I*.

Stati membri secondo la dimensione del capitale umano del DESI. I livelli di competenze digitali di base e avanzate non sono uguali.

**Figura 5 – Dimensione del capitale umano del DESI 2019 – competenze di base e avanzate**



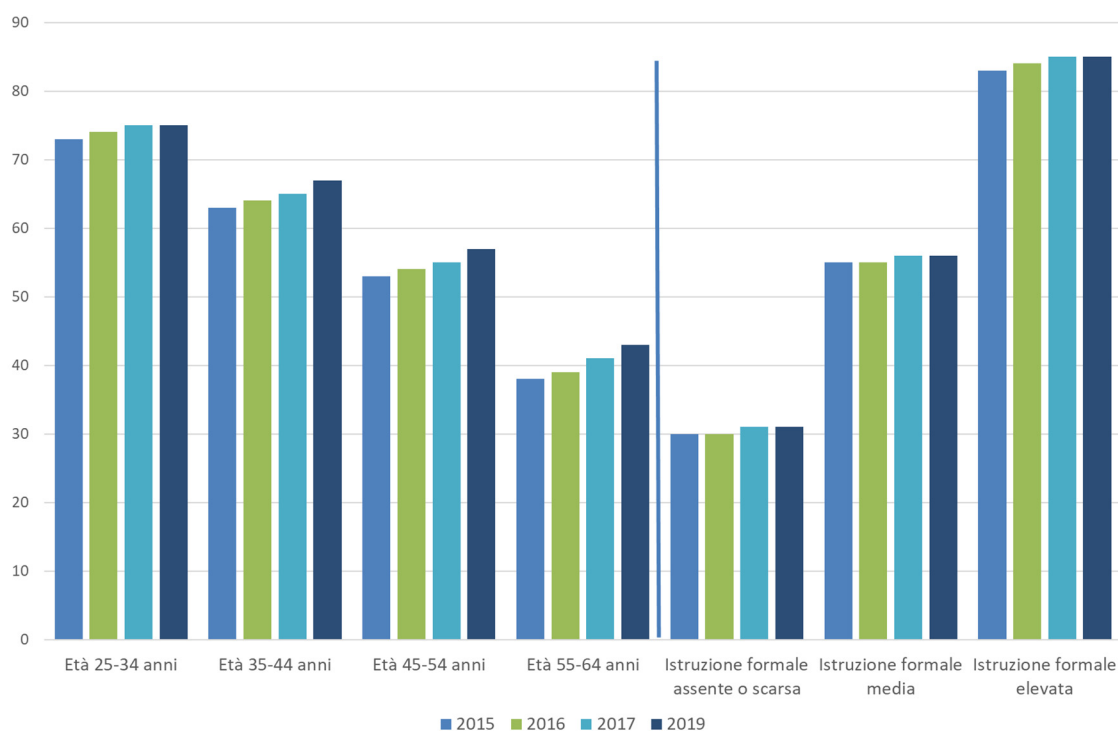
*Nota:* ai fini della presente analisi, le categorie del DESI relative alle competenze per l'uso di Internet e a competenze e sviluppo di livello avanzato sono state considerate equivalenti, rispettivamente, alle competenze digitali di base e avanzate.

*Fonte:* DG CNECT.

**16** Una serie di fattori contribuisce al livello di competenze digitali. Tra essi si annovera l'infrastruttura fisica: la disponibilità di computer e di una buona connessione Internet. L'analisi dell'OCSE<sup>16</sup> mostra che, mentre le differenze attribuibili al genere non sono particolarmente pronunciate, il grado di istruzione e l'età si ripercuotono sulle competenze digitali. Nella maggior parte dei paesi, molti adulti con un basso livello di istruzione non avevano competenze di base nell'uso delle TIC, mentre tali competenze erano quasi universali tra gli adulti con un titolo di istruzione terziaria. In termini di età, le competenze nell'ambito delle TIC delle persone con più di 30 anni d'età considerate nel campione diminuiscono progressivamente. I dati di Eurostat confermano tali tendenze (cfr. [figura 6](#)).

<sup>16</sup> Risultati tratti dalla pubblicazione: OCSE, *Skills Matter: Additional Results from the Survey of Adult Skills*, OECD Skills Studies, OECD Publishing, Parigi, 2019.

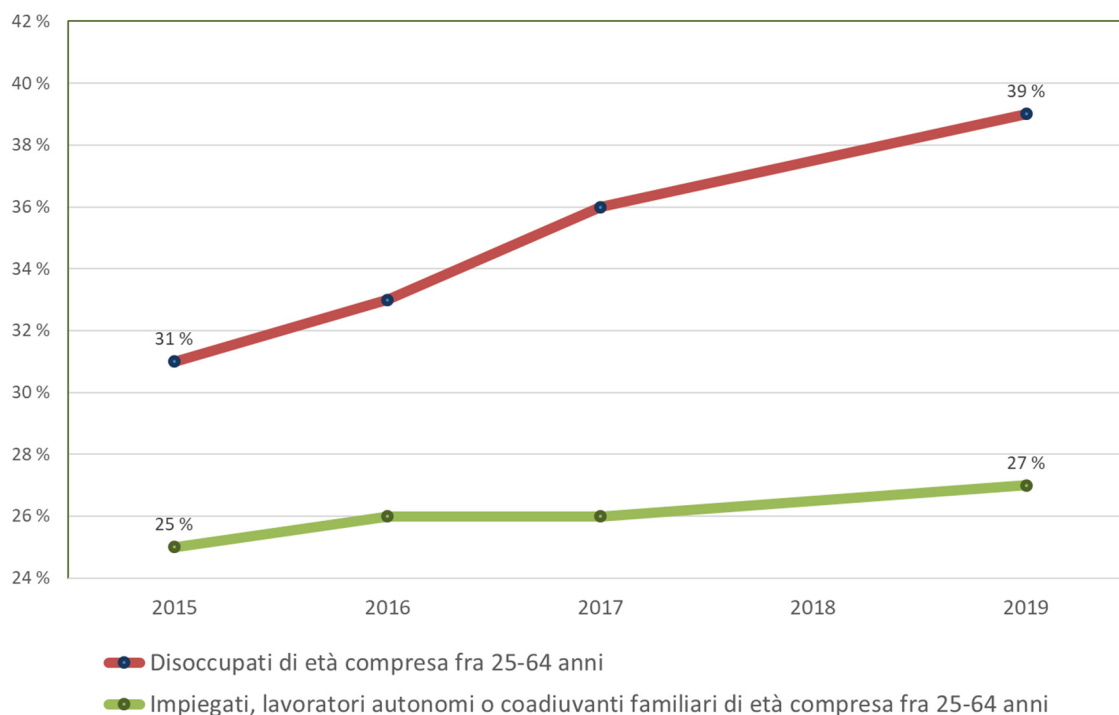
**Figura 6 – Percentuale di persone nell'UE con competenze digitali almeno di base, in funzione dell'età e del livello di istruzione raggiunto**



Fonte: Eurostat.

**17** Nella *Figura 7* sono illustrati da una prospettiva diversa i vari livelli di competenze all'interno della forza di lavoro. Emerge che esiste uno scarto chiaro e crescente tra il livello di competenze digitali degli occupati e quello dei disoccupati. È quindi molto importante che i disoccupati non siano esclusi dalle azioni volte ad aumentare i livelli di competenze digitali, al fine di massimizzare le loro possibilità di (ri)entrare con successo nel mercato del lavoro.

**Figura 7 – Percentuale di persone con competenze digitali nulle o scarse nell'UE, in base alla situazione lavorativa**



*Nota:* dal presente grafico sono escluse le persone per le quali non è stato possibile valutare le competenze digitali.

*Fonte:* Eurostat.

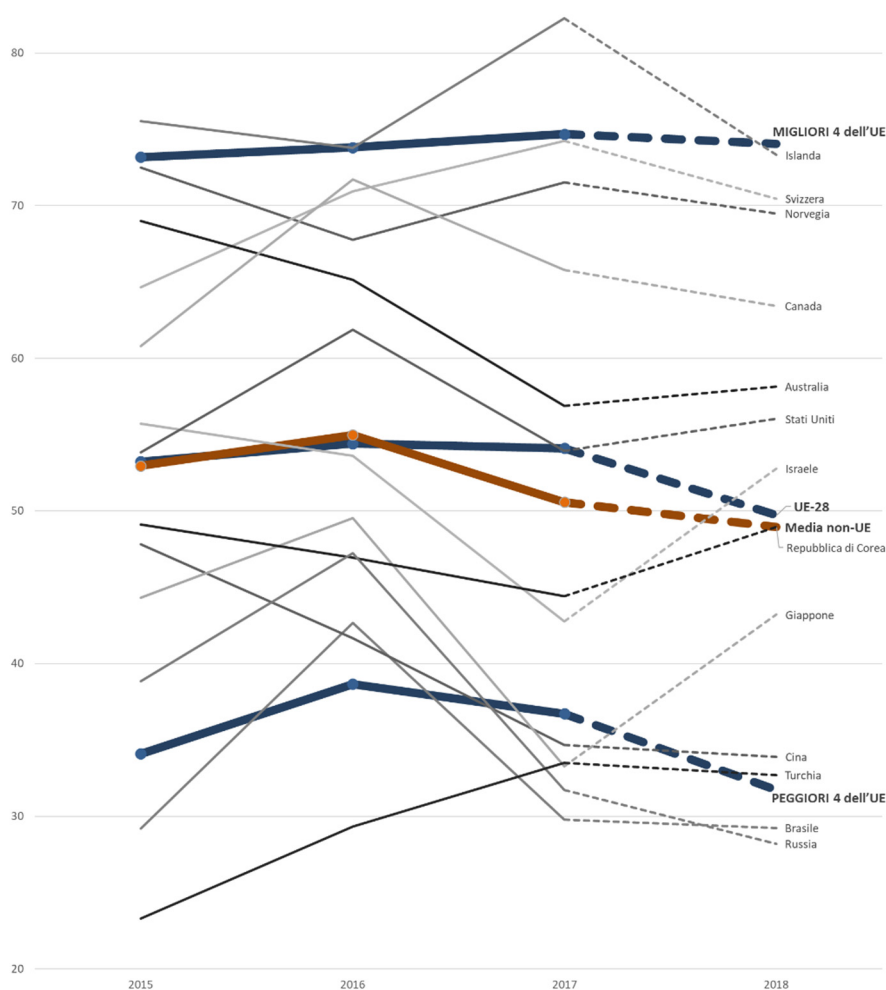
## Confronto mondiale dei livelli di competenze digitali

**18** La versione internazionale del DESI (I-DESI) fornisce una valutazione generale della posizione dell'UE rispetto ad alcune economie non-UE<sup>17</sup>. L'I-DESI estende i risultati del DESI a paesi non-UE utilizzando indicatori che misurano variabili simili. Al contrario del DESI, che utilizza fonti primarie, l'I-DESI fa affidamento su una serie di fonti secondarie di elementi probatori. L'I-DESI è un indicatore meno sofisticato del DESI, ma consente di avere un'ampia panoramica della posizione relativa dei paesi.

<sup>17</sup> Cfr. [I-DESI 2020: How digital is Europe compared to other major world economies?](#) (Paesi coinvolti: UE-28, Australia, Brasile, Canada, Cile, Cina, Islanda, Israele, Giappone, Messico, Nuova Zelanda, Norvegia, Repubblica di Corea, Russia, Serbia, Svizzera, Turchia, Stati Uniti).

**19** Nella *figura 8* viene fornita una panoramica del modo in cui gli Stati membri dell'UE, considerati nel loro complesso, e i quattro Stati membri con i dati migliori e peggiori, si classificano rispetto a paesi non-UE usati a titolo di confronto per quanto riguarda le competenze digitali di base per il periodo 2015-2018. Nel complesso, le valutazioni per gli Stati membri dell'UE sono in linea con quelle degli altri paesi: nel 2018 i valori medi per questi due gruppi erano simili e, durante il periodo considerato, la posizione in graduatoria degli Stati membri con i dati migliori e peggiori è stata in linea con quella dei paesi non-UE usati a titolo di confronto con i dati migliori e peggiori. Secondo l'I-DESI, nel 2018 alcuni paesi hanno registrato punteggi più bassi che negli anni precedenti: nove paesi dei 28 considerati per l'UE e cinque dei 17 paesi non-UE.

**Figura 8 – I-DESI: confronto internazionale della popolazione con competenze digitali almeno di base nel periodo 2015-2018**

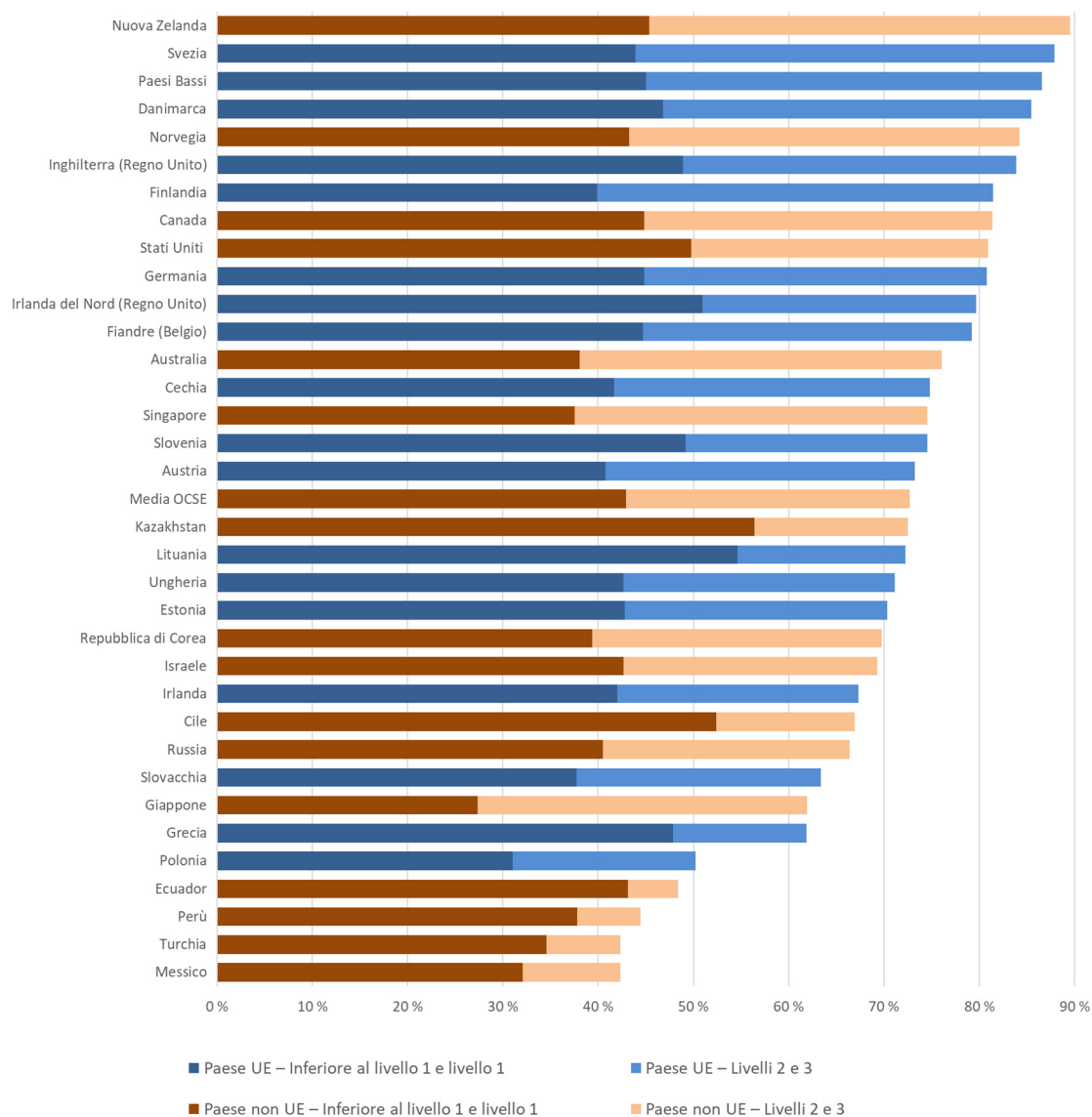


*Nota:* l'indicatore I-DESI per competenze digitali di base si fonda sugli indicatori e sui calcoli dell'OCSE. Per maggior dettaglio, cfr. *allegato I*. I MIGLIORI 4 e PEGGIORI 4, ovvero i paesi con i dati rispettivamente migliori e peggiori, cambiano ogni anno. Secondo il contraente, i dati per il 2018 sono stimati secondo i migliori metodi disponibili di imputazione dei valori mancanti.

*Fonte:* Corte dei conti europea, in base ai dati della relazione I-DESI 2020.

**20** Un'altra fonte di dati sul livello di competenze digitali nei paesi è il programma dell'OCSE per la valutazione internazionale delle competenze degli adulti. Questa valutazione si basa su un'indagine che misura le capacità fondamentali degli adulti nel trattamento delle informazioni – competenze alfabetiche, matematiche e di risoluzione dei problemi (dette competenze digitali) – e il modo in cui tali competenze vengono adoperate a casa, sul lavoro e nella comunità in generale, al fine di risolvere i tipi di problemi che comunemente incontrano in qualità di utenti TIC nelle società moderne. L'obiettivo centrale della valutazione sono le dimensioni cognitive della risoluzione dei problemi, mentre l'uso delle TIC è secondario. A differenza del DESI, la valutazione prevede un test, non un'autovalutazione, e può quindi fornire risultati più obiettivi. Dei 21 Stati membri (o regioni degli Stati membri) che hanno partecipato, 17 hanno svolto la parte sulle competenze digitali (cfr. [figura 9](#)).

**Figura 9 – Competenze degli adulti in materia di risoluzione dei problemi, percentuale della popolazione**



*Note:* l'indagine è stata completata in tre fasi: 2011-2012, 2013-2014 e 2017 (cfr. allegato I).

Cipro, Francia, Italia e Spagna hanno partecipato ai test su competenze matematiche e alfabetiche, ma hanno scelto di non partecipare a quello sulla risoluzione di problemi.

Il livello 1 e il livello a questo inferiore corrispondono a grandi linee alle competenze digitali di base.

*Fonte:* grafico creato dalla Corte dei conti europea sulla base dei dati dell'OCSE.

**21** I risultati dell'indagine dell'OCSE rispecchiano sostanzialmente quelli del DESI; emerge che i paesi nordici registrano migliori risultati in materia di competenze digitali e che i cinque paesi con i migliori dati dell'UE sono tra i migliori al mondo. Analogamente, gli Stati membri che hanno un punteggio inferiore nel DESI si classificano anche sotto la media dell'OCSE in tale valutazione.

## Le azioni dell'UE fino al 2020

### Iniziative strategiche per sostenere le competenze digitali

**22** L'UE riconosce la carenza di competenze nelle TIC da almeno vent'anni<sup>18</sup>. In tale contesto, con le conclusioni del Consiglio del 12 maggio 2009<sup>19</sup> è stato istituito un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione (ET 2020) e con la strategia Europa 2020<sup>20</sup> del 2010 è stato incluso un elemento relativo alle competenze digitali mediante l'agenda digitale europea (cfr. paragrafo 04). Nella strategia Europa 2020 era compresa anche "Un'agenda per nuove competenze e nuovi posti di lavoro" concepita per modernizzare i mercati del lavoro e favorire l'emancipazione grazie allo sviluppo di competenze in tutto l'arco della vita, al fine di aumentare la partecipazione al mercato del lavoro e di promuovere l'incontro tra domanda e offerta in questo mercato, anche tramite la mobilità dei lavoratori.

**23** Dal 2010, l'UE ha posto in essere una serie di iniziative diverse riguardanti le competenze digitali, spesso all'interno di misure più ampie. Il tema è vasto e coinvolge molti portatori di interessi a vari livelli: ad esempio, una buona parte della popolazione, diversi livelli di governo, l'istruzione e l'industria. Il risultato è una serie di azioni a livello dell'UE, parallele e parzialmente collegate fra loro. Nella **tabella 1** viene fornita una panoramica delle azioni che verranno poi spiegate nei paragrafi successivi, insieme alla raccomandazione emanata dal Consiglio nel 2018 in merito alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (cfr. **riquadro 1**) e la versione più recente del DigComp (cfr. paragrafo 09). Dalla tabella emerge anche che dal 2016 c'è stato un maggiore interesse sulle competenze digitali o di base, sebbene le azioni spesso riguardino ancora altre competenze, livelli di competenze o gruppi di destinatari, anziché essere incentrate nello specifico sulle competenze digitali di base per gli adulti.

---

<sup>18</sup> Cfr. "eEurope 2002 – Impatto e priorità – Comunicazione al Consiglio europeo di primavera – Stoccolma 23-24 marzo 2001 (COM/2001/0140 def.) o la [dichiarazione dei ministri](#) approvata l'11 giugno 2006 a Riga, Lettonia.

<sup>19</sup> [Conclusioni del Consiglio del 12 maggio 2009 su un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione \("ET 2020"\)](#).

<sup>20</sup> Comunicazione della Commissione: "Europa 2020 – Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva", [COM/2010/2020 def.](#)

**Tabella 1 – Azioni dell’UE in corso e relativi settori di competenza, livelli di competenza e fasce di età**

Azione dell’UE	Settore di competenza	Livelli di competenza	Fasce di età
<b>Agenda digitale europea (2010)</b>	Sette settori prioritari, comprese le competenze digitali e l’inclusione	Tutti i tipi di livelli	Fascia di età 16-74
<b>Quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini (2013)</b>	Competenze digitali	Tutti i livelli di competenza	Tutte le fasce di età
<b>Strategia per il mercato unico digitale (2015)</b>	Competenze ed esperienza digitali menzionate in modo specifico, ma riguardanti anche altri settori	Tutti i tipi di livelli, ma nello specifico sono menzionate le competenze di base	Tutte le fasce di età
<b>Digitalizzazione dell’industria europea (2016)</b>	Attenzione incentrata sulla digitalizzazione	Tutti i tipi di livelli	Tutte le fasce di età
<b>Percorsi di miglioramento del livello delle competenze (2016)</b>	Tutti i settori di competenza	Livello di base <sup>1</sup>	Adulti <sup>2</sup>
<b>Coalizione per le competenze e le occupazioni digitali (2016)</b>	Competenze digitali	Tutti i livelli di competenza	Giovani e adulti
<b>Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018)</b>	Otto competenze, compresa la competenza digitale	Attenzione incentrata sulle competenze di base	Tutte le fasce di età

<sup>1</sup> L’obiettivo è fornire agli adulti la possibilità di raggiungere l’equivalente di una qualifica EQF di livello 3 o 4 (livello alla conclusione della scuola secondaria).

<sup>2</sup> Non ammissibili al sostegno nell’ambito della garanzia per i giovani.

## Nel periodo 2010-2015 non esistevano azioni mirate in modo specifico alle competenze digitali di base degli adulti

**24** Uno degli obiettivi del quadro ET 2020 era accrescere la creatività e l'innovazione per tutti i livelli di istruzione e formazione. Si faceva riferimento al fatto che tutti i cittadini acquisissero competenze generali, come la competenza digitale. Nella relazione congiunta 2015 del Consiglio e della Commissione sull'attuazione del quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione (ET 2020)<sup>21</sup> si afferma che il quadro avrebbe dovuto sostenere meglio la capacità di far fronte alle sfide a lungo termine, tra le quali l'era digitale.

**25** L'agenda digitale europea<sup>22</sup> era volta in particolare ad accelerare la diffusione di Internet ad alta velocità e a sfruttare i vantaggi di un mercato unico digitale per famiglie e imprese. Gli obiettivi generali erano portare l'uso regolare di Internet dal 60 % al 75 % entro il 2015 e dal 41 % al 60 % per le categorie svantaggiate, nonché dimezzare entro il 2015 la percentuale di persone che non ha mai usato Internet (portandola al 15 %). Entrambi gli obiettivi sono stati raggiunti. Nell'ambito dell'agenda digitale europea è inoltre stata riconosciuta una carenza di alfabetizzazione digitale; quest'ultima e la competenza digitale sono state proposte come una priorità per il regolamento relativo al Fondo sociale europeo (2014-2020), così come è stato proposto di sviluppare strumenti per individuare e riconoscere le competenze degli operatori e degli utenti TIC entro il 2012.

**26** L'agenda per nuove competenze e per l'occupazione<sup>23</sup> fissava quattro priorità strategiche fondamentali, una delle quali era mirata all'apprendimento permanente in senso lato. Era volta a proporre, entro il 2012, un approccio e strumenti a livello UE per sostenere gli Stati membri nell'integrazione delle competenze TIC e dell'alfabetizzazione digitale nelle principali politiche di apprendimento permanente.

---

<sup>21</sup> Gazzetta Ufficiale C 417 del 15.12.2015.

<sup>22</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Un'agenda digitale europea; COM/2010/0245 def.

<sup>23</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Un'agenda per nuove competenze e per l'occupazione: Un contributo europeo verso la piena occupazione; COM(2010) 682 definitivo.

Nelle azioni principali dell'agenda non era presente alcun riferimento specifico alle competenze digitali di base.

**La Commissione ha preso atto che la domanda del mercato del lavoro era in crescita e si è concentrata maggiormente sulle competenze digitali di base**

**27** A seguito del bilancio dei progressi della strategia Europa 2020<sup>24</sup>, nel 2015 la Commissione ha pubblicato la strategia per il mercato unico digitale<sup>25</sup>. Nella strategia è stato sottolineato che la definizione dei programmi didattici è principalmente di competenza degli Stati membri, ma che il “problema delle competenze e abilità digitali sarà affrontato dalla Commissione come uno degli elementi fondamentali delle future iniziative dedicate alle competenze e alla formazione”. Viene inoltre riconosciuto che, nonostante l'incremento della percentuale di popolazione con competenze digitali di base, il cammino è ancora lungo per poter raggiungere il livello necessario di cittadini competenti in tale settore (cfr. paragrafi **01** e **14**).

**28** Nel 2016, nell'ambito dell'iniziativa per la digitalizzazione dell'industria europea<sup>26</sup> è stato affermato che le competenze digitali sono estremamente importanti per la realizzazione del mercato unico digitale, ma è stato sottolineato che sono sempre più richieste anche altre competenze complementari, come ad esempio, spirito imprenditoriale, leadership e competenze ingegneristiche. Una delle azioni principali dell'iniziativa per la digitalizzazione dell'industria europea per sviluppare ulteriormente tali competenze era prendere le mosse dalla Grande coalizione per l'occupazione nel digitale, un'iniziativa precedente avviata nel 2013.

---

<sup>24</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Bilancio della strategia Europa 2020 per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva, [COM\(2014\) 130 final](#).

<sup>25</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Strategia per il mercato unico digitale in Europa, [COM\(2015\) 192 final](#).

<sup>26</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Digitalizzazione dell'industria europea Cogliere appieno i vantaggi di un mercato unico digitale, [COM\(2016\) 180 final](#).

**29** In seguito all'iniziativa per la digitalizzazione dell'industria europea, nella nuova agenda per le competenze per l'Europa del 2016<sup>27</sup> è stata riconosciuta la necessità che tutti i cittadini abbiano competenze almeno di base, tra le quali anche quelle digitali, e sono state previste azioni specifiche per accrescere le competenze digitali in Europa. Le principali azioni mirate alle competenze digitali di base sono state l'iniziativa percorsi di miglioramento del livello delle competenze e la coalizione per le competenze e le occupazioni digitali. Al contempo, la Commissione ha continuato a lavorare con le parti interessate per sviluppare strumenti per la valutazione e la convalida delle competenze, al fine di aiutare gli organismi pubblici e privati a migliorare i propri servizi di orientamento, formazione e tutoraggio.

**30** L'iniziativa dei percorsi di miglioramento del livello delle competenze è rivolta agli adulti con uno scarso livello di competenze ed è intesa a sostenerli nell'acquisizione di un livello minimo di competenze alfabetiche, matematiche e digitali. Sebbene non siano stati assegnati fondi specifici alle competenze digitali, questo programma può essere sostenuto grazie a fondi dell'UE, come l'FSE, il Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR) ed Erasmus+. Dalla relazione di attuazione<sup>28</sup> pubblicata a febbraio 2019 è emerso che alcuni Stati membri avevano dato priorità alle competenze digitali e sostenevano le misure grazie all'FSE. Tuttavia, dalla relazione è emerso anche che il numero di azioni non era commisurato alla dimensione delle sfide, considerato che le misure erano rivolte solo a qualche migliaia di persone su una popolazione bersaglio di circa 61 milioni di adulti con un basso livello di competenze. Per di più, nonostante la crescente enfasi sulle competenze digitali, le azioni cofinanziate dall'UE erano tendenzialmente più incentrate sulle competenze professionali e sull'occupazione, anziché sulle competenze digitali; tali competenze potrebbero comunque essere state integrate nella formazione di competenze professionali. In seguito a questa relazione, il Consiglio<sup>29</sup> ha continuato a sostenere i percorsi di

---

<sup>27</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Una nuova agenda per le competenze per l'Europa Lavorare insieme per promuovere il capitale umano, l'occupabilità e la competitività, COM(2016) 381 final, e [Risoluzione del Consiglio su una nuova agenda per le competenze per un'Europa inclusiva e competitiva](#).

<sup>28</sup> Documento di lavoro dei servizi della Commissione *Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures*, SWD(2019) 89 final.

<sup>29</sup> Conclusioni del Consiglio sull'attuazione della raccomandazione del Consiglio sui percorsi di miglioramento del livello delle competenze: nuove opportunità per gli adulti (2019/C 189/04).

miglioramento del livello delle competenze e ha invitato la Commissione a favorirne l'attuazione mediante appositi inviti a presentare proposte.

**31** La Coalizione per le competenze e le occupazioni digitali (di seguito, la Coalizione) riunisce Stati membri, imprese, partner sociali, organizzazioni senza scopo di lucro ed erogatori d'istruzione, al fine di ovviare alla carenza di competenze digitali in quattro aree: competenze digitali per tutti, competenze digitali per la forza di lavoro, competenze digitali per i professionisti delle TIC e competenze digitali nell'istruzione. Oltre all'obiettivo di sostenere gli Stati membri nello sviluppo di strategie esaustive in materia di competenze digitali entro la metà del 2017, la Coalizione si era prefissata di raggiungere, entro il 2020, i seguenti obiettivi:

- o formare 1 milione di giovani disoccupati per posti vacanti nel settore digitale;
- o sostenere l'innalzamento del livello delle competenze e la riqualificazione della forza di lavoro e, in particolare, adottare misure concrete a sostegno delle piccole e medie imprese (PMI);
- o modernizzare l'istruzione e la formazione per fornire a tutti gli studenti e gli insegnanti l'opportunità di usare strumenti e materiali digitali durante l'apprendimento e l'insegnamento;
- o riorientare i finanziamenti disponibili e adoperarli per sostenere le competenze digitali e svolgere un'opera di sensibilizzazione sull'importanza delle stesse.

**32** Secondo la Commissione, a giugno 2019 quasi tutti gli Stati membri disponevano di una strategia nazionale riguardante le competenze digitali e, a metà 2020, 25 di essi avevano creato coalizioni nazionali. All'inizio del 2021 la Coalizione contava circa 550 membri, i quali, tra dicembre 2016 e luglio 2018, hanno offerto una possibilità di migliorare le proprie competenze digitali a quasi 11 milioni di cittadini europei di tutte le fasce di età (circa la metà erano studenti delle scuole primaria e secondaria)<sup>30</sup>. Nell'*allegato II* viene presentata una panoramica dello stato di avanzamento delle strategie nazionali e delle attività delle coalizioni nazionali per i quattro gruppi di destinatari<sup>31</sup>. Tuttavia, non esistono dati sulla misura in cui tali attività siano mirate alle competenze digitali degli adulti. La Commissione monitora gli

---

<sup>30</sup> Cfr. il [sito web dell'UE sulla Coalizione per le competenze e le occupazioni digitali](#).

<sup>31</sup> Cfr. [schede informative sulle coalizioni nazionali per le competenze e le occupazioni digitali](#) (situazione al 30 ottobre 2020).

impegni assunti dai membri della Coalizione grazie a un apposito strumento<sup>32</sup>, ma non dispone di un sistema per monitorare gli obiettivi specifici.

### Monitoraggio delle competenze digitali nell'ambito del semestre europeo

**33** La Commissione monitora inoltre il livello di competenze digitali negli Stati membri nell'ambito del semestre europeo. Dalla **tabella 2** emerge che, in generale, dal 2017 sono aumentati i riferimenti e le raccomandazioni in materia di competenze digitali. Nel 2020, per tutti gli Stati membri è stata menzionata la questione delle competenze e per nove di essi le raccomandazioni ricevute riguardavano le competenze digitali<sup>33</sup>; nessuna delle raccomandazioni si riferiva tuttavia in modo specifico alle competenze digitali di base. Nel **riquadro 2** viene presentata la risposta di uno Stato membro a una recente raccomandazione formulata nell'ambito del semestre europeo.

**Tabella 2 – Numero di Stati membri che hanno ricevuto raccomandazioni specifiche per paese nell'ambito del semestre europeo**

Raccomandazioni specifiche per paese	2017	2018	2019	2020
Stati membri per cui sono state menzionate le competenze	27	27	28	28
Stati membri che hanno ricevuto raccomandazioni sulle competenze	5	9	18	10
Stati membri che hanno ricevuto raccomandazioni sulle competenze digitali	0	3	6	9

Fonte: Corte dei conti europea, sulla base delle [pubblicazioni dell'UE nell'ambito del semestre europeo](#).

<sup>32</sup> [Visualizzatore degli impegni](#) della Coalizione.

<sup>33</sup> Austria, Cipro, Danimarca, Estonia, Finlandia, Ungheria, Lussemburgo, Portogallo e Regno Unito.

## Riquadro 2

### La risposta della Finlandia a una raccomandazione formulata nell'ambito del semestre europeo

La Finlandia ha una posizione alta nella classifica sia del DESI che dell'indicatore per le competenze digitali dell'OCSE. Non dispone di una strategia mirata in modo specifico alle competenze digitali di base, ma ha deciso di adottare un approccio più olistico.

Nel 2018 ha riformato il proprio sistema di istruzione e formazione professionale (IFP), creando in tale ambito un percorso comune, disponibile a giovani e adulti, indipendentemente dall'età e dall'esperienza di apprendimento pregressa. Sulla scorta di una raccomandazione<sup>34</sup> ricevuta nell'ambito del semestre europeo del 2019 di "potenziare le competenze e l'inclusione sociale, in particolare attraverso servizi ben integrati per i disoccupati e gli inattivi", il governo finlandese si appresta a riformare il quadro per l'apprendimento continuo con l'obiettivo di aumentare il numero di cittadini con un'istruzione secondaria e terziaria.

## Erasmus+ e FSE sono state le principali fonti di finanziamento per le competenze digitali

**34** L'UE non ha destinato finanziamenti specifici alle iniziative precedentemente delineate, che sono state integrate in flussi di finanziamento esistenti. La Commissione non specifica finanziamenti stanziati in modo esclusivo per le competenze digitali di base, in linea con il proprio obiettivo di sostenere sistemi d'istruzione e di formazione mirati a diversi gruppi di destinatari e competenze, tra cui le competenze digitali associate, ad esempio, alla formazione professionale, alla creatività e al pensiero critico. Secondo la Commissione, destinare importi specifici in modo esclusivo non consentirebbe una sufficiente flessibilità per permettere ai programmi di essere adattati alle necessità locali, conformemente alla molteplicità degli obiettivi da questi perseguiti.

---

<sup>34</sup> Raccomandazione di raccomandazione del Consiglio sul programma nazionale di riforma 2019 della Finlandia e che formula un parere del Consiglio sul programma di stabilità 2019 della Finlandia, [COM\(2019\) 526 final](#).

**35** La Corte ha analizzato i finanziamenti impiegati per le competenze digitali di base nel contesto dell'istruzione e della formazione professionale per adulti. Le principali fonti di finanziamento sono il programma Erasmus+ (gestito a livello di UE dalla Commissione e dall'[Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura](#)) e l'FSE in regime di gestione concorrente. Nel [riquadro 3](#) sono forniti maggiori dettagli riguardo al programma COSME.

### Riquadro 3

#### COSME: un programma a favore delle PMI

**COSME** è il programma per le PMI gestito direttamente dall'UE con una dotazione finanziaria di 2,3 miliardi di euro per il periodo 2014-2020. Le PMI sono una parte fondamentale delle economie dell'UE: nove su dieci imprese sono PMI e queste creano due posti di lavoro su tre in Europa. Nell'ambito di COSME non ci sono progetti mirati nello specifico alle competenze digitali di base; i suoi progetti sono incentrati tendenzialmente sulle competenze digitali dei professionisti specializzati nelle TIC.

**36** Il programma **Erasmus+** sostiene azioni nei settori dell'istruzione e della formazione, della gioventù e dello sport, tramite una dotazione finanziaria complessiva di 16,45 miliardi di euro per il periodo 2014-2020. Fornisce opportunità di mobilità per apprendimento a studenti, formatori e insegnanti ed è volto a migliorare la qualità dell'istruzione e a favorire l'innovazione grazie al sostegno alla cooperazione e alla riforma delle politiche. Il 17 % della dotazione finanziaria del programma è stato destinato all'IFP e il 3,9 % all'apprendimento degli adulti<sup>35</sup>. La normativa riguardante Erasmus+ non fa riferimento in modo specifico alle competenze digitali, ma esplicita la necessità di innalzare il livello delle competenze e abilità fondamentali, *“con particolare riguardo alla loro rilevanza per il mercato del lavoro e al loro contributo a una società coesa, in particolare mediante maggiori opportunità di mobilità a fini dell'apprendimento e grazie a una cooperazione rafforzata tra mondo dell'istruzione e della formazione e mondo del lavoro”*<sup>36</sup>. In tutti i programmi di lavoro annuali degli ultimi sette anni sono state menzionate le competenze digitali.

<sup>35</sup> Regolamento (UE) n. 1288/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 dicembre 2013, che istituisce “Erasmus+”: il programma dell'Unione per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport; articolo 18.

<sup>36</sup> Regolamento (UE) n. 1288/2013, articolo 5, paragrafo 1, lettera a).

**37** Tuttavia, le relazioni di attuazione annuali e la relazione intermedia non menzionano in modo specifico le competenze digitali (né di base né avanzate), a causa dell'assenza di un indicatore di realizzazione/risultato. L'indicatore più affidabile per la valutazione del programma in materia di competenze digitali è la *“Percentuale di partecipanti che dichiarano di aver migliorato le proprie competenze chiave”*<sup>37</sup>; si tratta di un dato soggettivo in quanto *“per lo più basato sulle percezioni dei partecipanti”*<sup>38</sup> raccolte tramite colloqui e sondaggi. Secondo la valutazione intermedia di Erasmus+, l'89 % di tutti i discenti IFP riteneva di aver migliorato le proprie competenze professionali<sup>39</sup>.

**38** Nell'ambito di Erasmus+, alla fine del 2019 esistevano circa 16 000 progetti connessi a *“TIC – nuove tecnologie – competenza digitale”*, compresi 4 300 per l'apprendimento degli adulti e l'IFP<sup>40</sup>. La maggior parte di questi progetti contribuisce a far acquisire a tutte le fasce di età molte competenze diverse, comprese le competenze digitali di base. Ad esempio, un progetto relativo all'utilizzo delle nuove tecnologie nell'insegnamento delle lingue straniere non affronta il problema delle scarse competenze digitali ma introduce metodi digitali di insegnamento. Dall'analisi della Corte è emerso che 133 di tali progetti riguardavano esclusivamente le competenze digitali e soltanto 18 erano circoscritti all'acquisizione di competenze digitali da parte degli adulti. Altri progetti prevedevano, ad esempio, l'acquisizione di competenze TIC specializzate o nuovi metodi d'istruzione, come le piattaforme di apprendimento online. Ciò significa che, dei progetti di Erasmus+ che sostengono solo le competenze digitali, circa il 14 % riguarda l'acquisizione di competenze digitali di base da parte della popolazione adulta. Rispetto a tutti i progetti sostenuti nell'ambito di Erasmus+, l'incidenza è inferiore allo 0,1 %. Nel [riquadro 4](#) vengono forniti due esempi di forme di sostegno alle competenze digitali di base.

---

<sup>37</sup> Allegato I del regolamento (UE) n. 1288/2013, *“Indicatori per la valutazione del programma”*.

<sup>38</sup> Relazione speciale n. 22/2018 *“La mobilità nel quadro di Erasmus+: milioni di partecipanti e valore aggiunto europeo multidimensionale, ma la misurazione della performance deve essere ulteriormente migliorata”*, paragrafo 74.

<sup>39</sup> Documento di lavoro dei servizi della Commissione *Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014-2020)*, SWD(2018) 40 final, pag. 138, *“Overview of results”*.

<sup>40</sup> [Sito web della Commissione europea sui risultati dei progetti di Erasmus+](#).

## Riquadro 4

### Progetti di Erasmus+ per migliorare le competenze digitali di base

#### Il progetto TICTac+55<sup>41</sup>

Le tecniche di apprendimento combinate per persone con più di 55 anni di età comprendono la formazione di insegnanti che desiderano incoraggiare i propri studenti più anziani e permettere loro di affrontare le sfide legate alle TIC con la migliore preparazione possibile. A tal fine, promuove l'uso delle TIC in modo critico e tenendo conto delle situazioni personali e dei bisogni degli studenti. Per poter conseguire tali obiettivi, sono stati previsti programmi di scambio di insegnanti in alcuni paesi all'interno dell'UE (Finlandia, Paesi Bassi, Slovacchia, Ungheria, Regno Unito ed Estonia). I temi riguardano: competenze per l'impiego di dispositivi nella vita quotidiana, formazione nel campo dell'innovazione e della creatività assistite dalle TIC, utilizzo di applicazioni web per migliorare i corsi di lingua.

#### IDEAL – integrare l'istruzione digitale nell'alfabetizzazione della popolazione adulta<sup>42</sup>

IDEAL è un partenariato strategico tra Finlandia, Belgio, Irlanda, Italia, Paesi Bassi e Norvegia che coinvolge cinque erogatori d'istruzione per adulti e un'organizzazione non governativa. Il progetto è mirato al miglioramento delle competenze digitali degli educatori degli adulti che lavorano con gruppi svantaggiati, al fine di migliorare l'occupabilità, l'apprendimento professionale e l'apprendimento di comunità degli studenti adulti poco qualificati.

L'équipe di progetto di IDEAL ha esaminato che tipo di competenze sono richieste in diversi contesti e il modo in cui le competenze degli insegnanti potrebbero essere sviluppate grazie alla condivisione di competenze, esperienze e buone pratiche. Grazie al progetto, insegnanti e formatori sono diventati più qualificati e sicuri nell'integrare nella loro attività didattica quotidiana metodi digitali innovativi, come applicazioni multimediali, l'uso di video, contesti di apprendimento virtuali, social media e giochi.

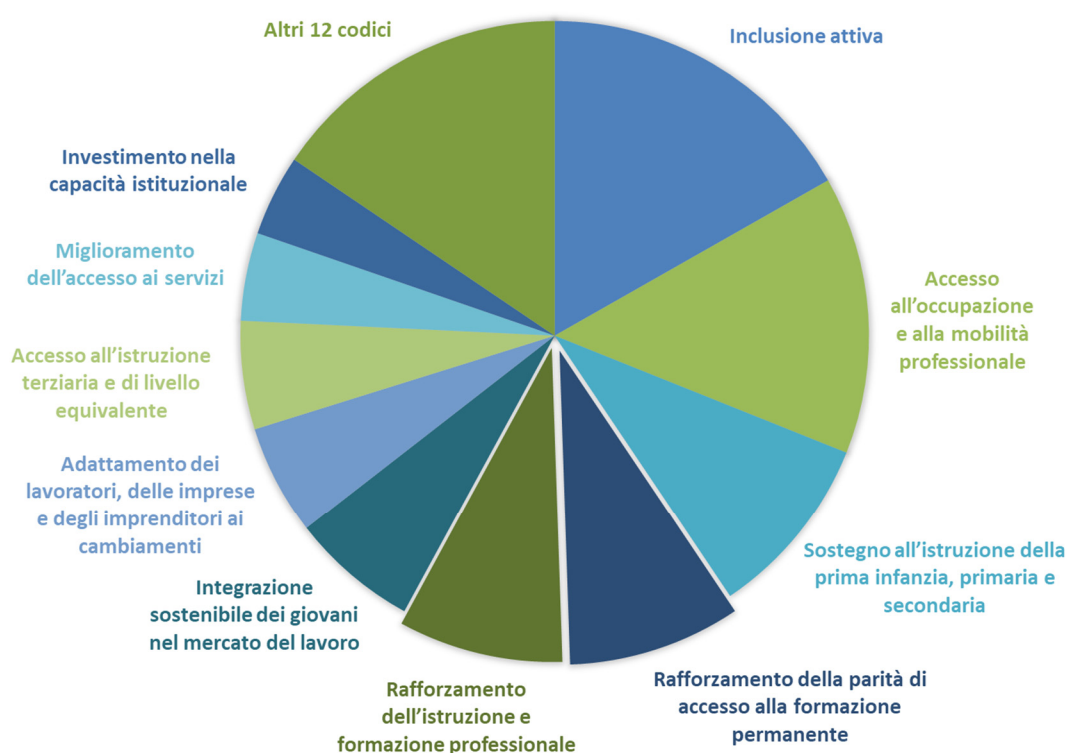
---

<sup>41</sup> Sito web del progetto di Erasmus+ TICTac+55 – Combined Learning Techniques for People 55+.

<sup>42</sup> Sito web del progetto di Erasmus+ IDEAL – Integrating Digital Education in Adult Literacy.

**39** L'FSE sostiene le azioni collegate a una gamma di obiettivi tra i quali l'occupazione e una migliore istruzione e formazione. La normativa per il periodo 2014-2020 indica le competenze digitali<sup>43</sup> come un'area alla quale l'FSE può contribuire attraverso le priorità d'investimento, comprese quelle relative all'apprendimento permanente e all'IFP. Dalla *figura 10* si evidenzia che queste priorità hanno ricevuto la quarta e quinta maggiore dotazione nell'ambito dell'FSE, per un importo di 14,6 miliardi di euro.

**Figura 10 – Dotazioni finanziarie dell'FSE previste per i diversi settori d'intervento**



Fonte: calcolo della Corte dei conti europea, sulla base della piattaforma di dati aperti sui fondi SIE.

**40** Nei fondi a gestione concorrente, come l'FSE, gli Stati membri decidono a propria discrezione come stanziare i fondi nell'ambito del contratto quadro di partenariato e dei programmi operativi (programmi). Per la preparazione di tali documenti, la Commissione ha segnalato nei propri documenti di sintesi del 2012 che alcuni paesi dovrebbero prendere in considerazione di dare priorità alle competenze digitali (cfr. *tabella 3*).

<sup>43</sup> Articolo 3, paragrafo 2, lettera b), del regolamento (UE) n. 1304/2013.

**Tabella 3 – Priorità in materia di competenze digitali nei documenti di sintesi stilati dalla Commissione nel 2012**

Obiettivi tematici nell'ambito dei quali sono nominate le competenze digitali	Stati membri
Migliorare l'accesso alle TIC, nonché l'impiego e la qualità delle medesime	BG, CZ, EE, ES, HR, IT, LV, PT
Promuovere un'occupazione sostenibile e di qualità e sostenere la mobilità dei lavoratori	AT, DE
Investire nell'istruzione, nella formazione e nella formazione professionale per le competenze e l'apprendimento permanente	HU, RO, SE, SI
Competenze digitali non menzionate	BE, CY, DK, EL, FR, FI, IE, LT, LU, MT, NL, PL, SK, UK

Fonte: Corte dei conti europea sulla base del documento di sintesi stilato dalla Commissione nel 2012.

**41** Dall'analisi delle dotazioni dei 28 Stati membri è emerso che, su 187 programmi dell'FSE, 29 programmi in 10 Stati membri prevedevano una formazione connessa alle TIC nell'ambito dell'apprendimento per adulti o dell'IFP (cfr. [tabella 4](#)). L'importo totale delle dotazioni previste per i 28 Stati membri nell'ambito dell'obiettivo tematico "istruzione e formazione" dell'FSE è inferiore allo 0,6 % dell'intera dotazione di quest'ultimo per il periodo 2014-2020.

**Tabella 4 – Programmi dell’FSE a sostegno della formazione degli adulti nel campo delle competenze digitali negli Stati membri**

Stato membro	Importo previsto per la formazione degli adulti nel campo delle TIC (in milioni di euro)	Sostegno dell’UE assegnato agli interventi selezionati dall’autorità di gestione (milioni di euro)	Spesa complessiva dichiarata dai beneficiari all’autorità di gestione e trasmessa alla Commissione (milioni di euro)
Polonia	154,7	201,3	148,4
Slovacchia	132,5	5,8	3,7
Italia	58,7	26,5	31,5
Estonia	55,5	30,7	18,1
Ungheria	51,6	134,8	41,6
Finlandia	16,9	5,9	7,5
Spagna*	5,0	25,2	13,7
Lussemburgo	0,3	1,2	0,8
Francia	non indicato nei programmi	1,5	3,0
Regno Unito	non indicato nei programmi	5,5	4,6
<b>Totale</b>	<b>475,3*</b>	<b>438,4</b>	<b>272,8</b>

*Note:* tutti i dati sono aggiornati al 31 dicembre 2019. Dal totale riferito all’importo previsto sono escluse le informazioni per la Francia e per il Regno Unito, mentre i dati di questi due paesi sono inclusi nel totale degli importi assegnati.

\* Per il programma spagnolo 2014ES05SFOP016 – Extremadura non sono disponibili informazioni per il 2019 e pertanto nell’importo totale sono stati inclusi solo i dati aggregati fino al 2018.0

*Fonte:* piattaforma di dati aperti sui fondi SIE.

**42** Dalla *tabella 4*, basata sui dati trasmessi ogni anno dagli Stati membri alla Commissione, si evince che alla fine del 2019 i dieci Stati membri che avevano previsto di usare l’FSE a favore delle competenze digitali nell’ambito dell’obiettivo tematico relativo a istruzione e formazione avevano impegnato complessivamente per i progetti il 92 % dei finanziamenti e ne avevano speso il 57 % (per maggiori informazioni, cfr. *allegato III*). Esistono differenze considerevoli tra gli Stati membri: per alcuni programmi non erano ancora state sostenute spese, mentre per altri erano già stati selezionati progetti da sostenere a un costo significativamente maggiore rispetto a

programmi non erano ancora state sostenute spese, mentre per altri erano già stati selezionati progetti da sostenere a un costo significativamente maggiore rispetto a quello previsto. In totale, questi Stati membri avevano destinato 439 milioni di euro a valere sui fondi dell'FSE per sostenere l'acquisizione di competenze digitali attraverso l'apprendimento permanente e l'IFP; si tratta di un importo equivalente allo 0,5 % della dotazione complessiva dell'FSE per il periodo 2014-2020. L'FSE potrebbe contribuire all'acquisizione delle competenze digitali attraverso altri obiettivi tematici, come quelli relativi all'occupazione, all'inclusione sociale o al potenziamento delle capacità istituzionali, accrescendo il sostegno totale fino al 2 % circa della dotazione complessiva dell'FSE.

### **L'impatto delle misure di sostegno della Commissione nel quadro della pandemia di COVID-19 sulla programmazione relativa alle competenze digitali (Erasmus, FSE e programmi operativi) per il periodo 2014-2020**

**43** In risposta alla crisi causata dalla pandemia di COVID-19, i regolamenti sull'Iniziativa di investimento in risposta al coronavirus (CRII) e su CRII Plus consentono agli Stati membri di usare con flessibilità le risorse esistenti non ancora spese e di ridirigerle verso i settori che ne hanno più bisogno. Alla fine di novembre 2020, grazie alla flessibilità offerta da CRII e da CRII Plus, 22 Stati membri (e il Regno Unito) avevano richiesto 151 modifiche ai propri programmi nell'ambito dell'FSE. In alcuni casi ciò ha comportato lo storno di fondi da progetti per le competenze digitali.

**44** Il pacchetto proposto di assistenza alla ripresa per la coesione e i territori d'Europa (REACT-EU)<sup>44</sup> comprende 47,5 miliardi di euro di fondi aggiuntivi che, per il periodo di programmazione 2014-2020, saranno messi a disposizione dei fondi della politica di coesione, compreso l'FSE. Per quest'ultimo, le azioni finanziate nell'ambito del pacchetto REACT-EU potrebbero includere le competenze digitali.

**45** Anche nell'ambito di Erasmus+ sono stati pubblicati bandi straordinari per sostenere la capacità di far fronte all'istruzione digitale, con una dotazione di 100 milioni di euro destinata a sovvenzionare progetti relativi all'istruzione nelle scuole, all'istruzione e alla formazione professionale e all'istruzione superiore. La

---

<sup>44</sup> Proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che modifica il regolamento (UE) n. 1303/2013 per quanto riguarda le risorse aggiuntive straordinarie e le modalità di attuazione nel quadro dell'obiettivo Investimenti in favore della crescita e dell'occupazione per fornire assistenza allo scopo di promuovere il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di Covid-19 e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia (REACT-EU), [COM\(2020\) 451 final](#).

scadenza per la presentazione della domanda per tali bandi era il 29 ottobre 2020 e i risultati non erano disponibili quando è stata finalizzata la presente analisi. Tuttavia, considerato che i bandi non erano mirati all'istruzione degli adulti, secondo la Commissione è improbabile che vi siano progetti a favore delle competenze digitali di base degli adulti.

## Le proposte dell'UE per il futuro (2021-2027)

### Agenda per le competenze per l'Europa

**46** L'agenda per le competenze per l'Europa<sup>45</sup> fissa obiettivi quantificabili da raggiungere entro i prossimi cinque anni, sia per il miglioramento delle competenze (esistenti) che per la riconversione delle stesse (formazione di competenze nuove). Si tratta della prima proposta che include un valore-obiettivo specifico per l'aumento della percentuale di cittadini con competenze digitali almeno di base: dal 56 % nel 2019 al 70 % nel 2025. Nell'agenda non sono comprese tappe intermedie per raggiungere tale obiettivo.

**47** Per conseguire gli obiettivi dell'agenda, la Commissione stima che siano necessari 48 miliardi di euro all'anno in tutto a carico dei settori pubblico e privato. Nell'agenda vengono menzionati nove fondi dell'UE come possibili fonti di finanziamento per il periodo 2021-2027. I principali sono il dispositivo per la ripresa e la resilienza con una dotazione totale pari a 673,3 miliardi di euro, l'FSE+ con 87,9 miliardi di euro ed Erasmus con 23,4 miliardi di euro (per tutti, si tratta di importi proposti).

### Dispositivo per la ripresa e la resilienza

**48** Il dispositivo per la ripresa e la resilienza renderà disponibili 673,3 miliardi di euro in prestiti e garanzie per sostenere riforme e investimenti realizzati dagli Stati membri. È necessario che gli Stati membri preparino piani nazionali per la ripresa e la resilienza in cui sia definito un pacchetto coerente di riforme e di progetti di investimenti pubblici. Tali piani dovrebbero avviare alle problematiche individuate durante il semestre europeo, in particolare nelle raccomandazioni specifiche per paese adottate

---

<sup>45</sup> 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.

dal Consiglio, anche per quanto riguarda le competenze digitali (cfr. paragrafo [33](#) e [tabella 2](#)). In tale contesto, la Commissione incoraggia gli Stati membri a includere nei rispettivi piani per la ripresa e la resilienza investimenti e riforme mirati alle competenze digitali e all'istruzione e formazione professionale per tutte le fasce di età, al fine di raggiungere il valore obiettivo del 70 % entro il 2025 (cfr. paragrafo [46](#))<sup>46</sup>.

**49** Il Consiglio<sup>47</sup> ritiene che almeno il 20 % (144,8 miliardi di euro) vada speso per la “transizione digitale”, che comprende le competenze digitali di tutti i livelli. In tale contesto, nelle conclusioni del Consiglio del 2 ottobre 2020<sup>48</sup> è fatto specifico riferimento al miglioramento delle competenze digitali nell'ambito dei sistemi di istruzione.

### Fondo sociale europeo Plus (FSE+)

**50** Tra gli obiettivi dell'FSE+<sup>49</sup> sono comprese le competenze digitali, sebbene non necessariamente di base. L'FSE+ mira inoltre a contribuire a pertinenti aspetti di altre iniziative e attività chiave dell'UE, in particolare l'agenda per le competenze per l'Europa e i percorsi di miglioramento del livello delle competenze. La dotazione prevista per il periodo 2021-2027 ammonta a 87,9 miliardi di euro, ma non sono previsti stanziamenti specifici per le competenze digitali.

**51** Nelle relazioni per paese inerenti al semestre europeo 2019<sup>50</sup>, la Commissione ha esposto pareri preliminari sui settori d'investimento prioritari e sulle condizioni quadro per l'attuazione efficace della politica di coesione 2021-2027. Ciò costituisce la base per un dialogo tra gli Stati membri e i servizi della Commissione in vista della programmazione dei fondi della politica di coesione (compreso l'FSE+). La

---

<sup>46</sup> Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo, al Comitato delle regioni e alla Banca europea per gli investimenti – Strategia annuale per la crescita sostenibile 2021, COM(2020) 575 final.

<sup>47</sup> Cfr. nota 11538/20 del segretariato generale del Consiglio, del 7 ottobre 2020.

<sup>48</sup> Cfr. nota EUCO 13/20 del 2 ottobre 2020

<sup>49</sup> Proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio relativo al Fondo sociale europeo Plus (FSE+), COM(2018) 382 final

<sup>50</sup> 2019 European Semester: Country Reports, allegato D.

Commissione ha ritenuto che 23 Stati membri su 27 dovrebbero affrontare nei loro programmi la questione delle competenze digitali.

### **Nuovo programma Erasmus 2021-2027**

**52** La Commissione ha proposto un nuovo programma Erasmus per il periodo 2021-2027<sup>51</sup>, che copre le competenze digitali di base e avanzate ed è in sostanza una continuazione del programma per il periodo precedente. Nell'ambito del nuovo programma verranno inoltre sostenute l'IFP, l'alfabetizzazione digitale e l'istruzione degli adulti; vengono inoltre menzionate in modo specifico le competenze digitali, sebbene con particolare enfasi quelle avanzate.

### **Piano d'azione per l'istruzione digitale**

**53** A settembre 2020 la Commissione ha proposto un nuovo piano d'azione per l'istruzione digitale per il periodo 2021-2027<sup>52</sup>. Nei principi guida del piano d'azione si afferma che l'alfabetizzazione digitale è essenziale e che le competenze digitali di base dovrebbero diventare parte integrante delle competenze trasferibili fondamentali che ciascuno dovrebbe avere. In linea con tali principi guida, propone un ventaglio di azioni, ad esempio utilizzare il programma Erasmus per sostenere i piani di trasformazione digitale degli istituti di istruzione, sviluppare un certificato europeo delle competenze digitali riconosciuto e accettato dalle amministrazioni pubbliche, dai datori di lavoro e da altre parti interessate in tutta Europa e proporre una raccomandazione del Consiglio sul miglioramento dell'offerta di competenze digitali nell'istruzione e nella formazione.

### **Raccomandazione del Consiglio per rafforzare la garanzia per i giovani**

**54** La "garanzia per i giovani" dell'UE è un impegno assunto da tutti gli Stati membri a fare in modo che tutti i giovani di età inferiore a 25 anni ricevano un'offerta qualitativamente valida di lavoro, proseguimento degli studi, apprendistato o tirocinio

---

<sup>51</sup> Proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che istituisce "Erasmus": il programma dell'Unione per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport e che abroga il regolamento (UE) n. 1288/2013, [COM\(2018\) 367 final](#).

<sup>52</sup> 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](#).

entro un periodo di quattro mesi dall'inizio della disoccupazione o dall'uscita dal sistema d'istruzione formale. A novembre 2020, il Consiglio ha rafforzato la propria raccomandazione del 2013, tra l'altro, ampliando le fasce di età per includere tutti i giovani di età inferiore ai 30 anni. Il Consiglio ha inoltre raccomandato agli Stati membri di avvalersi del DigComp (cfr. paragrafo 09) per valutare le competenze digitali di tutti i giovani che non hanno un lavoro, né seguono un percorso scolastico o formativo che si registrano nell'ambito della garanzia per i giovani, affinché tutti i giovani che ne hanno la necessità ricevano una apposita formazione per migliorare le competenze digitali<sup>53</sup>.

### Aggiornamento dell'indicatore delle competenze digitali

**55** La Commissione introdurrà un nuovo metodo per calcolare l'indicatore delle competenze digitali. L'indicatore verrà adattato aggiungendo un quinto settore di competenze, la "sicurezza", ai quattro già esistenti nell'attuale ambiente TIC. Con tale revisione, l'indicatore composito di Eurostat in materia di competenze digitali sarà allineato con l'aggiornamento del 2018 della raccomandazione del Consiglio sul "*quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente*" e l'indicatore rifletterà anche meglio il quadro europeo delle competenze digitali del 2021.

---

<sup>53</sup> Raccomandazione del Consiglio, del 30 ottobre 2020, relativa a un ponte verso il lavoro, che rafforza la garanzia per i giovani e sostituisce la raccomandazione del Consiglio del 22 aprile 2013 sull'istituzione di una garanzia per i giovani (2020/C 372/01).

## Osservazioni conclusive

### Punti principali dell'analisi

**56** Le competenze digitali nella forza di lavoro sono sempre più importanti e spesso sono già richieste per diverse professioni. Gli adulti che non hanno queste competenze digitali di base si troveranno in difficoltà nella vita lavorativa e privata. Questo problema riguarda in particolare gli adulti più anziani, meno istruiti e disoccupati (cfr. paragrafi **12-17**, **figura 4** e **figura 7**).

**57** Sebbene la responsabilità primaria in materia di sviluppo delle competenze spetti agli Stati membri, l'UE riconosce da tempo questa problematica e ha adottato una serie di provvedimenti per sostenere gli Stati membri nell'ovviare al livello insufficiente di competenze digitali di base. A tale scopo ha fornito orientamenti e raccomandazioni e sostenuto le reti di cooperazione. In tale contesto, la Commissione ha definito un quadro delle competenze digitali riconosciuto a livello internazionale, ha sostenuto lo sviluppo di strategie nazionali per le competenze digitali e ha fornito assistenza nella creazione di coalizioni per le competenze e le occupazioni digitali in quasi tutti gli Stati membri dell'UE. Tuttavia, secondo gli indicatori usati dalla Commissione, nonostante un costante aumento del ventaglio e del volume delle azioni dell'UE negli ultimi cinque anni, i livelli delle competenze digitali di base negli Stati membri non sono migliorati in modo significativo (cfr. paragrafi **05**, **06**, **09**, **14**, **figura 4** e **figura 6**).

**58** I livelli di competenza variano in maniera considerevole all'interno degli Stati membri e tra di essi. I livelli di competenza rilevati per gli Stati membri sono in linea con quelli per i paesi non UE per i quali esistono dati comparabili: gli Stati membri con i migliori risultati rientrano nel gruppo di paesi leader al mondo, ma gli Stati membri all'estremità opposta della graduatoria non versano in una situazione migliore dei paesi non UE con i peggiori risultati. Durante il periodo compreso tra il 2015 e il 2018, per quest'ultimo gruppo di Stati membri la situazione è peggiorata gradualmente, a indicazione del fatto che il divario digitale non è un problema solo tra classi sociali all'interno di uno Stato membro, ma anche tra paesi con risultati ottimi e scarsi in tale settore (cfr. paragrafi **18-21**, **figura 8** e **figura 9**).

**59** Dal 2010, l'UE ha avviato una serie di iniziative diverse riguardanti le competenze digitali, spesso all'interno di misure più ampie. Il tema è vasto, coinvolge molti portatori di interessi a vari livelli, come, ad esempio, una buona parte della popolazione, diversi livelli di governo, l'istruzione e l'industria. Il risultato è una serie di azioni a livello dell'UE parallele e parzialmente collegate fra loro (cfr. paragrafo [23](#) e [tabella 1](#)).

**60** Sebbene l'agenda digitale europea abbia proposto l'alfabetizzazione e la competenza digitale come priorità per l'FSE nel periodo 2014-2020, i progetti mirati in modo specifico alla formazione nel campo delle TIC negli Stati membri hanno rappresentato il 2 % circa dei finanziamenti dell'FSE. La Commissione ha concluso che le azioni mirate in modo specifico al miglioramento delle competenze degli adulti sono state insufficienti. Analogamente, il finanziamento di progetti incentrati sulle competenze digitali di base degli adulti nell'ambito di Erasmus+ ha riguardato solo una piccola percentuale dei finanziamenti complessivi (cfr. paragrafi [25](#), [30](#) e [34-41](#)).

**61** Per il periodo successivo al 2020, l'UE ha stabilito un valore-obiettivo chiaro: la percentuale di cittadini con competenze digitali almeno di base dovrebbe raggiungere il 70 % entro il 2025, partendo da un livello iniziale del 56 % nel 2019. Secondo la Commissione, a tal fine sarà necessario un investimento annuo di 48 miliardi di euro a valere su fonti private e pubbliche nazionali e internazionali. Per raggiungere tale obiettivo, l'UE ha avviato una serie di iniziative e ha assegnato propri fondi mirati alle competenze digitali di base per gli adulti (cfr. paragrafi [46-55](#)).

### Sfide per il futuro

**62** Per raggiungere gli obiettivi stabiliti per il prossimo periodo di programmazione dell'UE, la Corte ha individuato alcune sfide cruciali, elencate di seguito.

**63** Disporre di finanziamenti adeguati per migliorare le competenze digitali è un elemento importante dell'equazione. È più probabile conseguire gli obiettivi strategici se le fonti e gli importi dei finanziamenti sono stabiliti, foss'anche solo a titolo indicativo. Sebbene nell'agenda per le competenze per l'Europa siano menzionati i diversi fondi dell'UE che potrebbero sostenere l'attuazione dei progetti, non sono specificati gli importi interessati.

**64** Nell'agenda per le competenze per l'Europa non sono definiti traguardi intermedi per raggiungere l'obiettivo finale né, ad esempio, un livello minimo da raggiungere in tutti i paesi. Tali valori-obiettivo e traguardi intermedi specifici aiuterebbero, ad esempio, a monitorare l'attuazione della politica in questione, al fine di ridurre il divario digitale tra paesi con risultati ottimi e scarsi.

**65** In termini di monitoraggio, l'indicatore composito di Eurostat è uno strumento utile per valutare il livello di competenze digitali dei cittadini dell'UE e servirà anche a monitorare i progressi verso il valore-obiettivo del 70 % di persone con competenze digitali almeno di base entro il 2025. L'aggiornamento dell'indicatore e la sua estensione dal 2021 all'elemento della "sicurezza" sono interventi utili in quanto lo allineano al quadro del DigComp, ma ne altereranno i valori. Sebbene la Commissione stia prendendo provvedimenti per ridurre tale impatto, la modifica del calcolo dell'indicatore potrebbe nondimeno influire sulla realizzabilità dell'obiettivo per il 2025.

**66** Sempre riguardo al monitoraggio, nel periodo 2014-2020 la Commissione ha avuto difficoltà a individuare i progetti finanziati dall'UE concepiti per contribuire al miglioramento delle competenze digitali degli adulti, almeno per raggiungere il livello di base, e a valutare in che misura essi possano aver contribuito a tale obiettivo. Per il periodo 2021-2027, la possibilità di monitorare tali progetti aiuterebbe l'UE a stabilire se le azioni siano state efficaci o meno.

La presente analisi è stata adottata dalla Sezione II, presieduta da Iliana Ivanova, Membro della Corte dei conti europea, a Lussemburgo il 20 gennaio 2021.

*Per la Corte dei conti europea*

Klaus-Heiner Lehne

*Presidente*

## Glossario, acronimi e abbreviazioni

**Apprendimento degli adulti/istruzione degli adulti:** attività di apprendimento al termine dell'istruzione iniziale rientranti nella politica di apprendimento permanente dell'UE.

**Apprendimento permanente:** tutte le attività di apprendimento intraprese nell'arco della vita allo scopo di migliorare la conoscenza, le competenze e le capacità.

**Assistenza alla ripresa per la coesione e i territori d'Europa (REACT-EU):** strumento che fornisce ulteriori finanziamenti per continuare ed estendere le iniziative di investimento in risposta al coronavirus (CRII e CRII+).

**Cedefop:** Centro europeo per lo sviluppo della formazione professionale.

**COSME:** programma UE per la competitività delle piccole e medie imprese.

**COVID-19:** malattia da coronavirus.

**DESI:** indice di digitalizzazione dell'economia e della società.

**DG CNECT:** direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie.

**DG ESTAT:** direzione generale competente per le statistiche a livello europeo, detta anche Eurostat.

**DG GROW:** direzione generale del Mercato interno, dell'industria, dell'imprenditoria e delle PMI.

**DG EAC:** direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura.

**DG EMPL:** direzione generale per l'Occupazione, gli affari sociali e l'inclusione.

**DigComp:** quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini.

**Dispositivo per la ripresa e la resilienza:** fondo dell'UE per mitigare l'impatto economico e sociale della COVID-19 e per rendere le economie e le società degli Stati membri più sostenibili, resilienti e meglio preparate alle transizioni verde e digitale.

**Documento di sintesi:** documento che inquadra il dialogo fra la Commissione e uno Stato membro per preparare l'accordo di partenariato e i programmi operativi.

**Erasmus+:** programma dell'UE che sostiene l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport in Europa principalmente fornendo agli studenti universitari la possibilità di studiare e maturare esperienze all'estero.

**EUROSAI:** organizzazione europea delle istituzioni superiori di controllo (ISC), uno dei gruppi regionali dell'Organizzazione internazionale delle istituzioni superiori di controllo (INTOSAI), comprendente le ISC di 49 Stati europei e la Corte dei conti europea.

**Fondi strutturali e di investimento europei (fondi SIE):** i cinque principali fondi dell'UE che, congiuntamente, sostengono lo sviluppo economico in tutta l'Unione, ossia il Fondo europeo di sviluppo regionale, il Fondo sociale europeo, il Fondo di coesione, il Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale e il Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca.

**Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR):** fondo dell'UE che rafforza la coesione economica e sociale nell'Unione europea finanziando investimenti che riducono gli squilibri tra le regioni.

**Fondo sociale europeo (FSE):** fondo dell'UE finalizzato alla creazione di opportunità di istruzione e occupazione, nonché al miglioramento delle condizioni delle persone a rischio di povertà.

**Fondo sociale europeo Plus (FSE+):** successore del Fondo sociale europeo per il periodo 2021-2027.

**Forza di lavoro:** chiunque lavori o stia attivamente cercando lavoro per la produzione diretta di beni e servizi.

**I-DESI:** indice internazionale di digitalizzazione dell'economia e della società.

**Iniziativa di investimento in risposta al coronavirus (CRII):** pacchetto di misure che consente un uso flessibile dei Fondi strutturali e d'investimento europei in risposta alla pandemia di COVID-19.

**Istruzione e formazione professionale:** istruzione e formazione per impartire alle persone le conoscenze e le competenze richieste nel mercato del lavoro.

**OCSE:** Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economici.

**PIAAC:** programma per la valutazione internazionale delle competenze degli adulti.

**Piccole e medie imprese (PMI):** definizione dimensionale applicata alle aziende e ad altre organizzazioni, che si basa sul numero di dipendenti e su determinati criteri finanziari. Le piccole imprese occupano meno di 50 dipendenti e hanno un fatturato o un bilancio finanziario totale che non supera i 10 milioni di euro. Le medie imprese occupano meno di 250 dipendenti e hanno un fatturato massimo di 50 milioni di euro o un bilancio finanziario totale massimo di 43 milioni di euro.

**Programma operativo:** quadro di riferimento di base per l'esecuzione dei progetti di coesione finanziati dall'UE in un dato periodo, che riflette le priorità e gli obiettivi stabiliti negli accordi di partenariato tra la Commissione e i singoli Stati membri.

**Quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione (ET 2020):** forum in cui gli Stati membri possono discutere la politica in materia di istruzione, scambiare le migliori prassi e apprendere reciprocamente.

**TIC:** tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

# Allegati

## Allegato I – Misurazione delle competenze digitali

La Corte prende in considerazione quattro fonti di informazioni in materia di livelli di competenze digitali:

- 1) **L'indicatore delle competenze digitali di Eurostat** è stato sviluppato in collaborazione con il Centro comune di ricerca e la DG CNECT e pubblicato per la prima volta nel 2015. Tale indicatore si basa sul quadro delle competenze digitali, un quadro delle competenze in materia di competenza digitale largamente accettato e sviluppato in modo scientifico. L'indicatore si basa su attività selezionate connesse all'uso di Internet o di software da parte di soggetti di età compresa fra 16-74 anni in quattro settori specifici (informazione, comunicazione, risoluzione dei problemi e competenze informatiche). Sono pubblicati quattro livelli: competenze nulle, scarse, di base e superiori al livello di base. Non è stato possibile valutare i livelli di competenze di base di coloro che non avevano utilizzato Internet nei tre mesi precedenti (una categoria in rapido calo).

L'indicatore di competenze digitali è disponibile per gli anni 2015, 2016, 2017 e 2019. È basato sull'indagine comunitaria dell'UE sull'utilizzo delle TIC nelle famiglie e da parte dei singoli individui. I dati sono raccolti dagli istituti nazionali di statistica di ogni Stato membro e trasmessi a Eurostat per la convalida e l'aggregazione. Eurostat rende disponibile l'indicatore sul proprio sito web, secondo varie disaggregazioni (in base a età, genere, istruzione, quartile di reddito ed attività economica).

- 2) **L'indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI)** è un indice composito che sintetizza i pertinenti indicatori relativi alla performance digitale dell'UE e che monitora l'andamento degli Stati membri in materia di competitività digitale. Il capitale umano del DESI misura le competenze digitali tenendo conto delle competenze per l'uso di Internet (in base all'indicatore di competenze digitali di Eurostat, come indicato ai paragrafi precedenti) e delle competenze avanzate nell'ambito delle TIC (calcolate dal numero di specialisti TIC occupati e dal numero laureati nel settore delle TIC).

- 3) La **versione internazionale del DESI (I-DESI)** estende il DESI a 18 paesi non appartenenti all'UE per consentire un confronto più ampio sulla performance digitale. Poiché i dati di Eurostat alla base del DESI non sono disponibili per alcuni paesi, per la dimensione del capitale umano sono stati utilizzati indicatori diversi. Per la misurazione delle competenze almeno di base, è stato usato l'indicatore "soggetti che nei 12 mesi precedenti hanno utilizzato un software per l'elaborazione di testi", basato sulle statistiche 2019 dell'OCSE sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. La metodologia utilizzata per I-DESI è quindi meno complessa e sofisticata di quella del DESI.
- 4) Il **programma per la valutazione internazionale delle competenze degli adulti (PIAAC)** è il programma dell'OCSE per la valutazione e l'analisi delle competenze degli adulti. La principale indagine condotta nell'ambito del PIAAC è l'indagine sulle competenze degli adulti. Durante tale indagine si misurano le capacità degli adulti nel trattamento di informazioni fondamentali – competenze alfabetiche, numeriche e di risoluzione dei problemi – e si raccolgono informazioni e dati sul modo in cui gli adulti adoperano tali competenze a casa, al lavoro e nella comunità in generale. Dal momento che misura la capacità di un adulto di risolvere problemi in ambienti tecnologicamente avanzati, l'indagine è tesa a considerare una sfera più vasta delle competenze puramente strumentali relative alla conoscenza e all'uso delle tecnologie digitali. L'obiettivo centrale della valutazione sono le dimensioni cognitive della risoluzione dei problemi e l'uso delle TIC è secondario. Inoltre, questa indagine implica un test, non un'autovalutazione come nel caso dell'indagine di Eurostat. Il PIAAC è stato completato in tre fasi in 32 paesi appartenenti all'OCSE e in tre entità subnazionali dell'OCSE, ovvero Fiandre (Belgio), Inghilterra (Regno Unito) e Irlanda del Nord (Regno Unito).

I livelli di competenza sono valutati come segue.

- Inferiore al livello 1 (media OCSE 14,6 %): i compiti si basano su problemi ben definiti che comportano l'utilizzo di una sola funzione su un'interfaccia generica.
- Livello 1 (media OCSE 28,3 %): a questo livello i compiti tipicamente richiedono l'uso di applicazioni tecnologiche ampiamente disponibili e conosciute, quali software di posta elettronica o browser. Il problema può essere risolto indipendentemente dal fatto che il soggetto dell'indagine conosca e utilizzi strumenti e funzioni specifici (ad esempio la funzione di classificazione). I compiti implicano pochi passaggi e un numero minimo di operatori.

- Livello 2 (media OCSE 24,7 %): a questo livello, i compiti richiedono solitamente l'uso di applicazioni tecnologiche sia generiche che più specifiche. Il compito potrebbe comportare vari passaggi e operatori. Il compito potrebbe richiedere la valutazione della pertinenza di una serie di elementi al fine di eliminare quelli superflui. Potrebbe essere richiesto un certo grado di integrazione e di inferenza.
- Livello 3 (media OCSE 5,1 %): a questo livello, i compiti richiedono solitamente l'uso di applicazioni tecnologiche sia generiche che più specifiche. L'uso di strumenti (come la funzione di classificazione) è necessario per compiere progressi verso la soluzione. Il compito potrebbe comportare vari passaggi e operatori. È generalmente richiesto un alto livello di monitoraggio. Potrebbero verificarsi effetti inattesi e situazioni di stallo. Il compito potrebbe richiedere la valutazione della pertinenza e dell'attendibilità delle informazioni al fine di eliminare elementi superflui.

Le principali differenze tra il DESI, ossia l'indicatore composito di Eurostat, e il PIAAC dell'OCSE sono presentate nella [tabella 5](#).

**Tabella 5 – Confronto in materia di misurazione delle competenze digitali**

Dimensione	Eurostat (DESI)	OCSE (PIAAC)
Definizione delle competenze digitali	Sulla base del DigComp	Combinazione di competenze nell'ambito delle TIC ed elementi cognitivi (risoluzione dei problemi)
Livelli di competenza	Competenze nulle, di base, superiori al livello di base	Livelli 1-3, inferiore al livello 1
Metodo di indagine	Autovalutazione mediante indagine sulle TIC/famiglia	Test su computer, questionario iniziale di riferimento e test TIC essenziale
Comparabilità nel tempo e tra aree geografiche	Sì	No, solo un ciclo
Obiettivo perseguito	Confronto, sostegno alle politiche UE	Base per le strategie nazionali in materia di competenze, confronto
Date di realizzazione	2015-2017, 2019	Una sola volta nel 2011, nel 2014 o nel 2017

Dimensione	Eurostat (DESI)	OCSE (PIAAC)
Copertura	Tutti gli Stati membri	<p>Nel 2011-2012: Austria, Belgio (Fiandre), Cechia, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Germania, Irlanda, Italia, Paesi Bassi, Polonia, Slovacchia, Spagna, Svezia, Regno Unito (Inghilterra e Irlanda del Nord).</p> <p>Nel 2014-2015: Grecia, Lituania, Slovenia.</p> <p>Nel 2017: Ungheria.</p> <p>Molti altri membri dell'OCSE</p>
Età della popolazione considerata	16-74	16-65

Fonte: Corte dei conti europea, sulla base di informazioni di Eurostat, della DG CNECT e dell'OCSE.

## Allegato II – Coalizioni nazionali per le competenze e le occupazioni digitali

Paese	Strategia a metà del 2019	Coalizione nazionale per le competenze e le occupazioni digitali	Obiettivi principali	Percentuale di attività per gruppi di destinatari (%)			
				Tutti i cittadini	Istruzione	Professionisti delle TIC	Forza di lavoro
Austria	Sì	<a href="#">Sì</a>	A giugno 2020 ha avuto inizio l'alleanza austriaca per le competenze digitali e le professioni. È una parte essenziale del piano d'azione digitale attualmente in fase di sviluppo a livello nazionale. Le constatazioni emerse durante il confinamento dovuto alla COVID-19 in materia di digitalizzazione sono ora prevalentemente incluse e tenute in considerazione nella pianificazione del programma di lavoro dell'alleanza per il 2020/2021, sia nel capitolo sull'istruzione che nella problematica trasversale in merito alla resilienza alle crisi. Come primo elemento dell'alleanza, il consiglio di monitoraggio del DigComp ha iniziato a operare a marzo come organo per la garanzia della qualità nell'assegnazione dei riferimenti al modello delle competenze digitali per l'Austria.	Informazioni non disponibili			
Belgio	No	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale del Belgio è una comunità attiva di organizzazioni, organizzazioni non governative, istituti per l'istruzione e l'occupazione e partner sociali. Ha un chiaro obiettivo: migliorare in modo inclusivo la padronanza delle competenze digitali dei belgi per occupazioni presenti e future.	35 %	25 %	30 %	10 %
Bulgaria	No	<a href="#">Sì</a>	L'obiettivo principale dell'alleanza digitale nazionale è avvicinare più persone alle nuove tecnologie, in modo da sfruttare con efficacia il potenziale del digitale per tutti i cittadini e sostenere lo sviluppo del settore delle TIC in Bulgaria. L'agenzia digitale nazionale collabora con imprese, università e amministrazioni pubbliche della Bulgaria, ne coordina i lavori e aiuta a conseguire le priorità stabilite nell'agenda digitale europea.	10 %	60 %	10 %	20 %
Croazia	No	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale croata per le competenze e le occupazioni digitali è volta a raccogliere i frutti del crescente potenziale del settore delle TIC in Croazia, al fine di portare a un aumento dell'occupazione nel paese e a contribuire in misura consistente all'economia croata. La coalizione intende perseguire questo scopo formando e attraendo più professionisti delle TIC in Croazia per soddisfare le necessità insite nella carenza di competenze.	10 %	25 %	55 %	10 %

Paese	Strategia a metà del 2019	Coalizione nazionale per le competenze e le occupazioni digitali	Obiettivi principali	Percentuale di attività per gruppi di destinatari (%)			
				Tutti i cittadini	Istruzione	Professionisti delle TIC	Forza di lavoro
Cipro	Sì	<a href="#">Sì</a>	Grow Digital CY, la coalizione nazionale cipriota, è volta a promuovere la diffusione e il miglioramento delle competenze digitali, al fine di colmare il divario fra il basso numero di professionisti delle TIC e il maggiore numero di posti vacanti. I portatori di interessi hanno proposto azioni intese ad assicurare un adeguato e continuo apporto di laureati con un'istruzione di alta qualità, in base ai bisogni del mercato del lavoro.	10 %	70 %	10 %	10 %
Cechia	Sì	<a href="#">Sì</a>	DigiKoalice contribuisce a innalzare l'alfabetizzazione digitale di tutti i cittadini cechi mediante la promozione delle competenze digitali nell'istruzione e nel mercato del lavoro. A sua volta, ciò aiuta ad accrescere la competitività dell'economia ceca. DigiKoalice raggiunge questo sfaccettato obiettivo creando sinergie tra organizzazioni partner, portatori di interessi e relative attività.	20 %	40 %	20 %	20 %
Danimarca	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale danese definisce obiettivi comuni, invita le parti interessate ad associarsi e a creare insieme un piano d'azione per colmare la carenza di competenze. Sebbene la Danimarca sia tra i paesi più digitalizzati, le ricerche mostrano che più di un milione di cittadini danesi di età compresa fra 16 e 65 anni presenta competenze digitali carenti. Nel settore delle TIC, la Danimarca presenta anche lacune di competenze critiche che sembrano destinate ad aumentare in futuro.	60 %	10 %	5 %	25 %
Estonia	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale estone mira a colmare le carenze digitali concentrandosi su programmi che possono formare grandi porzioni della popolazione nelle competenze digitali. Nella coalizione sono inclusi responsabili delle politiche, fornitori di servizi elettronici e imprese di formazione in campo informatico. Sono state sviluppate iniziative di formazione autofinanziate e su vasta scala volte a ridurre il divario in materia di competenze digitali. Lo scopo di tali attività è diminuire fino al 5 % il numero di persone in Estonia che non usa computer o Internet.	80 %	10 %		10 %
Finlandia	Sì	No					

Paese	Strategia a metà del 2019	Coalizione nazionale per le competenze e le occupazioni digitali	Obiettivi principali	Percentuale di attività per gruppi di destinatari (%)			
				Tutti i cittadini	Istruzione	Professionisti delle TIC	Forza di lavoro
Francia	Sì	<u>Sì</u>	La coalizione nazionale francese riunisce attori locali e nazionali attivi nel settore digitale. Si tratta di un forte partenariato in cui i portatori di interessi collaborano per ridurre il divario in materia di competenze digitali in Francia, secondo un piano pragmatico. Essi contribuiscono anche a individuare, sviluppare e divulgare le buone pratiche.	10 %	10 %	30 %	50 %
Germania	Sì	No					
Grecia	Sì	<u>Sì</u>	Le priorità della coalizione nazionale greca sono la promozione della trasformazione digitale delle agenzie pubbliche, la promozione delle competenze digitali nell'istruzione mediante la codifica e la promozione della sicurezza di Internet. Inoltre, esiste un priorità orizzontale volta a favorire le competenze digitali e la carriera nel settore informatico delle donne e delle ragazze.	30 %	34 %	2 %	34 %
Ungheria	Sì	<u>Sì</u>	La cooperazione tra i vari membri della coalizione nazionale ungherese è iniziata diversi anni prima dell'avvio ufficiale a dicembre 2016. La coalizione è stata istituita per facilitare il dialogo tra i portatori di interessi, al fine di trovare soluzioni per soddisfare la carenza di persone con competenze digitali nel mercato del lavoro ungherese e di sostenere l'amministrazione pubblica nello sviluppo e nell'attuazione di strategie adatte.	5 %	35 %	30 %	30 %
Irlanda	Sì	<u>Sì</u>	La coalizione irlandese per le competenze e le occupazioni digitali è un partenariato tra vari portatori di interessi che mira a ridurre il divario in materia di competenze digitali. Rappresentanti del mondo accademico, di tutti i settori dell'istruzione, dell'industria, dei servizi pubblici e del privato sociale si sono riuniti per fare in modo che l'Irlanda partecipi all'azione europea volta a promuovere l'inclusione per un miglioramento costante e integrato della digitalizzazione.	25 %	25 %	30 %	20 %
Italia	Sì	<u>Sì</u>	L'obiettivo della coalizione italiana è combattere il divario digitale di carattere socioculturale presente nella popolazione italiana, sostenere l'inclusione digitale e favorire lo sviluppo di competenze per le professioni del futuro. In particolare, la coalizione metterà in atto azioni per rafforzare le competenze digitali di tutti i cittadini, fornendo strumenti di apprendimento e sviluppo personale (kit di autovalutazione, e-book, corsi online) e aiuterà le persone ad avvalersi dei nuovi servizi e strumenti di cittadinanza digitale in modo attivo e responsabile.	53 %		22 %	25 %

Paese	Strategia a metà del 2019	Coalizione nazionale per le competenze e le occupazioni digitali	Obiettivi principali	Percentuale di attività per gruppi di destinatari (%)			
				Tutti i cittadini	Istruzione	Professionisti delle TIC	Forza di lavoro
Lettonia	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale lettone, istituita a marzo 2013, fornisce a una serie di portatori di interessi un luogo per dialogare, mettere in atto obiettivi di sviluppo delle competenze digitali in Lettonia e collaborare su iniziative congiunte. Fin dall'inizio, i partner hanno attuato progetti di formazione su larga scala in materia di competenze digitali a favore delle PMI, della forza di lavoro, dei professionisti delle TIC, dei giovani e di tutti i cittadini. Ha inoltre promosso attivamente i servizi digitali.	32 %	27 %	23 %	18 %
Lituania	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale lituana promuove le competenze digitali per la vita privata e il lavoro, incoraggia l'apprendimento permanente per tutti, specialmente per i giovani, al fine di migliorare nel complesso il potenziale digitale.	50 %	10 %	20 %	20 %
Lussemburgo	Sì	<a href="#">Sì</a>	Digital Luxembourg, la Chambre de Commerce e la Chambre des Métiers hanno ricreato la coalizione nazionale a settembre 2019. La coalizione riunisce portatori di interessi pubblici e privati per stabilire un'agenda nazionale e coordinare azioni concrete per imprimere un'accelerazione alle competenze nazionali nella regione. Con la crisi causata dalla COVID-19, la coalizione si è incentrata sulle nuove prospettive riguardo alle competenze digitali per far fronte alla pandemia, in particolare per quanto riguarda il telelavoro, la necessità di formazione e riconversione delle competenze e l'impatto sul mercato del lavoro. Tramite il proprio sito Internet, mirano ad essere il fulcro di iniziative a favore delle competenze e delle occupazioni digitali.	Informazioni non disponibili			
Malta	Sì	<a href="#">Sì</a>	La eSkills Malta Foundation è una coalizione di rappresentanti delle amministrazioni pubbliche, dell'industria e dell'istruzione volta a fornire consulenza sulle politiche attuali e future in materia di competenze digitali, al fine di contribuire all'espansione dei programmi di istruzione relativi alle TIC, di dirigere un programma di sviluppo di professionisti in tale settore, nonché di promuovere campagne e il potenziale maltese in termini di competenze elettroniche.	20 %	30 %	30 %	20 %

Paese	Strategia a metà del 2019	Coalizione nazionale per le competenze e le occupazioni digitali	Obiettivi principali	Percentuale di attività per gruppi di destinatari (%)			
				Tutti i cittadini	Istruzione	Professionisti delle TIC	Forza di lavoro
Paesi Bassi	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione olandese è intesa a sviluppare nei Paesi Bassi un movimento che miri e guidi le competenze digitali per l'inclusione, l'innovazione e i vantaggi economici. Tale scopo è stato definito alla luce della rapida evoluzione digitale, che richiede competenze digitali complementari. La coalizione olandese mira a fare in modo che i cittadini siano tutti indistintamente pronti per la trasformazione digitale e che le competenze digitali e di codifica diventino un fondamento dei programmi d'istruzione.	15 %	50 %	20 %	15 %
Polonia	Sì	<a href="#">Sì</a>	La finalità della grande alleanza in materia di competenze digitali è promuovere lo sviluppo della Polonia sfruttando appieno il potenziale delle moderne tecnologie dell'informazione disponibili, per trasformare in modo significativo tutti gli aspetti della società e dell'economia. A tale scopo, la coalizione diffonde l'istruzione digitale e lo sviluppo sostenibile delle competenze digitali adattate a un mercato del lavoro in evoluzione e dinamico.	15 %	50 %	20 %	15 %
Portogallo	Sì	<a href="#">Sì</a>	INCoDe.2030 mira ad accrescere le competenze digitali di tutti i cittadini portoghesi per meglio rispondere alle sfide della società digitale. Coinvolge un ampio ventaglio di portatori di interessi, allo scopo di rendere il Portogallo avanzato nel campo digitale entro il 2030. Grazie a INCoDe.2030 ci si attende che, entro il 2030, ogni nucleo familiare in Portogallo abbia accesso a Internet e che il numero di utenti frequenti del web cresca fino al 90 %.	25 %	25 %	25 %	25 %
Romania	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale rumena (Skills4IT) è una piattaforma aperta comprendente una pluralità di portatori di interessi: responsabili delle politiche, imprese nel settore delle TIC, associazioni, erogatori di formazione ed organizzazioni non governative coinvolte nella trasformazione digitale. Le attività sono incentrate sull'introduzione di lezioni di codifica e di informatica nelle scuole, nonché sull'organizzazione di corsi di cibersecurity ed eventi didattici. La coalizione fornisce inoltre formazione per migliorare le competenze digitali della forza di lavoro.	15 %	40 %	30 %	15 %
Slovacchia	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale slovacca (Digitálna Koalícia) riunisce partner appartenenti ai settori dell'amministrazione pubblica, privato, senza scopo di lucro ed accademico per preparare gli slovacchi di tutte le età alla vita lavorativa e privata nell'economia digitale emergente. Ad oggi, le attività della coalizione hanno raggiunto più di 30 000 persone.	10 %	30 %	30 %	30 %

Paese	Strategia a metà del 2019	Coalizione nazionale per le competenze e le occupazioni digitali	Obiettivi principali	Percentuale di attività per gruppi di destinatari (%)			
				Tutti i cittadini	Istruzione	Professionisti delle TIC	Forza di lavoro
Slovenia	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione digitale slovena è stata istituita nel 2016 da portatori di interessi di tutti i settori. La coalizione digitale è un forum nazionale aperto che riunisce tutte le parti interessate. Esse possono partecipare al lavoro della coalizione indipendentemente dal fatto che siano a favore o critiche nei confronti delle nuove opportunità e dei cambiamenti causati dalla trasformazione digitale.	25 %	30 %	20 %	25 %
Spagna	Sì	<a href="#">Sì</a>	La coalizione nazionale spagnola riunisce circa 200 portatori di interessi, come ad esempio imprese informatiche, istituti di istruzione e formazione, sindacati, fondazioni, associazioni e organizzazioni governative. La coalizione plasma attivamente il dibattito sulla creazione di un pool di talenti digitali in Spagna, promuovendo l'occupabilità grazie alle competenze digitali.	10 %	35 %	35 %	20 %
Svezia	Sì	<a href="#">Sì</a>	Lo scopo generale della coalizione è duplice. In primo luogo, si intende rendere visibili le attività connesse alle competenze digitali già svolte, o previste, dai singoli membri della coalizione e rafforzare reciprocamente gli effetti di tali attività. In secondo luogo, si vuole organizzare un evento comune incentrato sulla parità tra generi. Il motore principale alla base degli obiettivi della coalizione è la strategia del governo svedese in materia di politica digitale presentata nel maggio 2017.	20 %	30 %	30 %	20 %

Fonte: Corte dei conti europea, sulla base delle [schede informative sulle coalizioni per le competenze e le occupazioni digitali](#).

## Allegato III – Informazioni finanziarie relative all’attuazione del programma dell’FSE per i singoli Stati membri alla fine del 2019

I dati finanziari trasmessi dagli Stati membri sono definiti all’articolo 112 del regolamento (UE) n. 1303/2013 recante le disposizioni comuni.

*“1. Entro il 31 gennaio, il 31 luglio e il 31 ottobre, lo Stato membro trasmette per via elettronica alla Commissione ai fini della sorveglianza, relativamente a ciascun programma operativo e per ciascun asse prioritario:*

- a) il costo totale e la spesa pubblica ammissibile delle operazioni e il numero di operazioni selezionate per il sostegno;*
- b) la spesa totale ammissibile dichiarata dai beneficiari all’autorità di gestione”.*

Gli Stati membri trasmettono tali dati tramite l’SFC2014 (la piattaforma per lo scambio elettronico di informazioni sui fondi a gestione concorrente tra gli Stati membri e la Commissione europea); successivamente i dati vengono pubblicati sulla [piattaforma di dati aperti sui fondi SIE](#).

Queste tabelle includono la categorizzazione degli importi previsti e attuati per tutti i programmi dell’FSE. Spetta agli Stati membri assicurare l’esattezza dei dati.

La Corte dei conti europea ha calcolato gli importi nella [tabella 4](#) per i campi d’intervento “117 – Rafforzamento della parità di accesso alla formazione permanente” e “118 – Rafforzamento dell’istruzione e della formazione professionale”, che rappresentano le priorità d’intervento 10iii e 10iv nell’ambito dell’FSE. Tali importi sono stati filtrati per il tema secondario “05 – promuovere l’accessibilità, l’uso e la qualità delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione”. I temi secondari sono concepiti per ottenere informazioni sulle spese a titolo dell’FSE che contribuiscono ai temi e agli obiettivi settoriali secondari e trasversali, come in questo caso “promuovere l’accessibilità, l’uso e la qualità delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione”. L’insieme di dati finale dovrebbe idealmente indicare gli importi spesi nel settore dell’istruzione per l’acquisizione delle competenze digitali.

# Équipe della Corte dei conti europea

Questa analisi della Corte dei conti europea sulle competenze digitali di base per gli adulti fornisce una panoramica e un esame dei diversi modi in cui l'UE sostiene gli sforzi degli Stati membri nel ridurre il numero di persone nella forza di lavoro che non possiedono competenze digitali almeno di base.

La presente analisi è stata adottata dalla Sezione di audit II – presieduta da Iliana Ivanova, Membro della Corte – specializzata nei settori di spesa riguardanti gli investimenti a favore della coesione, della crescita e dell'inclusione. L'audit è stato diretto da Iliana Ivanova, Membro della Corte, coadiuvata da Mihail Stefanov, capo di Gabinetto, e James Verity, attaché di Gabinetto; Niels-Erik Brokopp, primo manager; Dieter Böckem, capoincarico; Agota Krenusz, vice capoincarico, Jussi Bright, Katarzyna Solarek e Michele Zagordo, auditor.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

## **DIRITTI D'AUTORE**

© Unione europea, 2021.

La politica di riutilizzo della Corte dei conti europea è stabilita dalla [decisione della Corte n. 6-2019](#) sulla politica di apertura dei dati e sul riutilizzo dei documenti.

Salvo indicazione contraria (ad esempio, in singoli avvisi sui diritti d'autore), il contenuto dei documenti della Corte di proprietà dell'UE è soggetto a licenza [Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale \(CC BY 4.0\)](#). Ciò significa che ne è consentito il riutilizzo, a condizione che la fonte sia citata in maniera appropriata e che le modifiche siano indicate. Qualora il contenuto suddetto venga riutilizzato, il significato o il messaggio originari non devono essere distorti. La Corte dei conti europea non è responsabile delle eventuali conseguenze derivanti dal riutilizzo del proprio materiale.

È necessario chiedere un'ulteriore autorizzazione se un contenuto specifico permette di identificare privati cittadini, ad esempio nelle foto che ritraggono personale della Corte, o include lavori di terzi. Qualora venga concessa, questa autorizzazione annulla quella generale sopra menzionata e indica chiaramente ogni eventuale restrizione dell'uso.

Per utilizzare o riprodurre contenuti non di proprietà dell'UE, può essere necessario richiedere un'autorizzazione direttamente ai titolari dei diritti.

Il software o i documenti coperti da diritti di proprietà industriale, come brevetti, marchi, disegni e modelli, loghi e nomi registrati, sono esclusi dalla politica di riutilizzo della Corte e non possono essere concessi in licenza.

I siti Internet istituzionali dell'Unione europea, nell'ambito del dominio europa.eu, contengono link verso siti di terzi. Poiché esulano dal controllo della Corte, si consiglia di prender atto delle relative informative sulla privacy e sui diritti d'autore.

### **Uso del logo della Corte dei conti europea**

Il logo della Corte dei conti europea non deve essere usato senza previo consenso della stessa.

Oggi giorno è sempre più importante possedere un ragionevole livello di competenze digitali, sia in ambito lavorativo che privato. Nel 2019, moltissimi adulti nell'UE non possedevano competenze digitali di base: di qui, un "divario digitale" tra questi e coloro che invece le possedevano. Negli ultimi anni, i progressi per ridurre tale divario sono stati scarsi. Nella presente analisi, la Corte esamina gli interventi compiuti dall'UE per migliorare la situazione e quelli previsti per il periodo 2021-2027. Sebbene l'UE abbia incrementato gli orientamenti e il sostegno che fornisce agli Stati membri, sono stati relativamente pochi i progetti finanziati dall'UE incentrati sulle competenze digitali di base degli adulti. Alla luce dell'analisi svolta, la Corte evidenzia le principali sfide che l'UE deve affrontare in futuro per ovviare al divario digitale.

**CORTE DEI CONTI EUROPEA**  
12, rue Alcide De Gasperi  
1615 Luxembourg  
LUSSEMBURGO

Tel. +352 4398-1

**Modulo di contatto:**

[eca.europa.eu/it/Pages/ContactForm.aspx](https://eca.europa.eu/it/Pages/ContactForm.aspx)

Sito Internet: [eca.europa.eu](https://eca.europa.eu)

Twitter: @EUAuditors



CORTE  
DEI CONTI  
EUROPEA