

## Conclusioni del Consiglio sul ruolo dell'educazione della prima infanzia e dell'istruzione primaria nella promozione della creatività, dell'innovazione e della competenza digitale

(2015/C 172/05)

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

NEL CONTESTO DEGLI SFORZI DELL'UNIONE PER COSTRUIRE UN'ECONOMIA DIGITALE <sup>(1)</sup>,

VISTO QUANTO SEGUE:

1. La raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, che definisce le conoscenze, abilità e attitudini necessarie per sviluppare la competenza digitale <sup>(2)</sup> quale una delle competenze chiave di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione <sup>(3)</sup> e che evidenzia il ruolo determinante svolto dall'istruzione e dalla formazione nell'assicurare che tutti i giovani abbiano la possibilità di sviluppare e migliorare tale competenza.
2. Le conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, del 22 maggio 2008, sulla promozione della creatività e dell'innovazione attraverso l'istruzione e la formazione, che hanno evidenziato in particolare il ruolo fondamentale svolto dagli insegnanti e dall'ambiente di apprendimento nel favorire e sostenere le potenzialità creative di ciascun bambino <sup>(4)</sup>.
3. Le conclusioni del Consiglio del 12 maggio 2009 su un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione <sup>(5)</sup>, che hanno fissato quale uno dei quattro obiettivi strategici del quadro incoraggiare la creatività e l'innovazione a tutti i livelli dell'istruzione e della formazione e hanno individuato quale sfida essenziale al riguardo l'acquisizione di competenze trasversali fondamentali in particolare la competenza digitale.
4. Le conclusioni del Consiglio del 27 novembre 2009 relative all'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale, che hanno sottolineato la necessità di promuovere non soltanto un maggiore accesso alle nuove tecnologie, ma anche l'uso responsabile delle stesse <sup>(6)</sup>.
5. Le conclusioni del Consiglio del 20 maggio 2011 sull'educazione e la cura della prima infanzia <sup>(7)</sup>, che hanno riconosciuto che l'elevata qualità dell'educazione e della cura della prima infanzia integra il ruolo centrale della famiglia e pone le fondamenta essenziali per l'apprendimento linguistico, il buon esito dell'apprendimento permanente, l'integrazione sociale, lo sviluppo personale e l'occupabilità, favorendo l'acquisizione di competenze cognitive e non cognitive.
6. Le conclusioni del Consiglio del 29 novembre 2011 in materia di competenze culturali e creative e loro ruolo nella costituzione del capitale intellettuale europeo <sup>(8)</sup>, che hanno riconosciuto tali competenze quali fonti di crescita sostenibile ed inclusiva in Europa, segnatamente attraverso lo sviluppo di prodotti e servizi innovativi.
7. Le conclusioni del Consiglio del 29 novembre 2011 sulla tutela dei minori nel mondo digitale <sup>(9)</sup>, che hanno sottolineato l'importanza della sensibilizzazione dei minori riguardo ai potenziali rischi incontrati nel mondo digitale e hanno chiesto coerenza nel promuovere la sicurezza in linea e l'alfabetizzazione mediatica nelle scuole come negli istituti di educazione e cura della prima infanzia.
8. Le conclusioni del Consiglio, del 26 novembre 2012, sull'alfabetizzazione, che hanno evidenziato che i sistemi dell'istruzione non hanno sfruttato appieno l'impatto delle nuove tecnologie sull'alfabetizzazione e che la revisione dei materiali e dei metodi di apprendimento alla luce della crescente digitalizzazione e il sostegno ai docenti nell'uso di nuove pedagogie possono rafforzare la motivazione dei discenti <sup>(10)</sup>.

<sup>(1)</sup> Conclusioni del Consiglio europeo del 24 e 25 ottobre 2013 (EUCO 169/13, sezione I, in particolare i punti da 1 a 12).

<sup>(2)</sup> «La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da competenze di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.» ecc.

<sup>(3)</sup> GU L 394 del 30.12.2006, pag. 10.

<sup>(4)</sup> GU C 141 del 7.6.2008, pag. 17.

<sup>(5)</sup> GU C 119 del 28.5.2009, pag. 2.

<sup>(6)</sup> Doc. 15441/09.

<sup>(7)</sup> GU C 175 del 15.6.2011, pag. 8.

<sup>(8)</sup> GU C 372 del 20.12.2011, pag. 19.

<sup>(9)</sup> GU C 372 del 20.12.2011, pag. 15.

<sup>(10)</sup> GU C 393 del 19.12.2012, pag. 1.

9. Le conclusioni del Consiglio, del 26 novembre 2012, sulla strategia europea per un'Internet migliore per i ragazzi <sup>(1)</sup>, che hanno evidenziato l'importante ruolo svolto dal settore dell'istruzione, come pure dai genitori, nell'aiutare i ragazzi a utilizzare le opportunità offerte da Internet in modo sicuro e proficuo, nonché la necessità per gli insegnanti ed i genitori di tenersi al passo con i cambiamenti tecnologici in costante evoluzione.
10. Le conclusioni del Consiglio del 20 maggio 2014 su un'efficace formazione degli insegnanti, che hanno sottolineato l'importanza per gli insegnanti di acquisire essi stessi una sufficiente comprensione degli strumenti di apprendimento digitali e delle risorse educative aperte al fine di utilizzarle efficacemente nell'insegnamento e permettere ai discenti di sviluppare la loro competenza digitale <sup>(2)</sup>.

E ALLA LUCE DI ALTRI ELEMENTI DI BASE, RIPORTATI NELL'ALLEGATO DELLE PRESENTI CONCLUSIONI,

RICONOSCE CHE:

1. Promuovere la creatività, l'innovazione e la competenza digitale mediante l'istruzione nei primi anni di vita <sup>(3)</sup> può produrre benefici più tardi, ponendo le basi per l'ulteriore apprendimento, consentendo alla conoscenza di svilupparsi a un livello molto più elevato e migliorando in generale la capacità di ciascun bambino di sviluppare capacità di riflessione critica e creativa e di diventare un cittadino responsabile dell'Europa di domani, in grado di far fronte alle sfide di un mondo sempre più interconnesso e globalizzato.
2. La capacità di innovare e di sviluppare nuovi prodotti e servizi si basa in larga misura sullo sfruttamento dei benefici della rivoluzione digitale che sta trasformando le economie e le società a una velocità sorprendente, nel senso che nei prossimi decenni il successo economico dipenderà, tra l'altro, dai cittadini dotati di capacità creative e innovative ed in possesso di una competenza digitale di alto livello.
3. Al fine di soddisfare la crescente domanda di utenti competenti a livello digitale e di professionisti delle TIC, l'Europa deve rispondere alla sfida di fornire ad ogni cittadino le opportunità per liberare il suo potenziale creativo od innovativo e svilupparne la competenza digitale attraverso l'apprendimento permanente.

CONVIENE PERTANTO CHE:

*per quanto concerne la creatività e l'innovazione:*

1. I sistemi di istruzione e di formazione, unitamente all'apprendimento non formale ed informale, hanno un ruolo fondamentale da svolgere nello sviluppo di capacità creative e innovative sin dall'infanzia in quanto fattori essenziali non soltanto per il potenziamento della competitività economica e dell'occupabilità future ma, aspetto non meno importante, per la promozione della realizzazione e dello sviluppo personali, dell'inclusione sociale e della cittadinanza attiva;
2. Gli insegnanti e i professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia svolgono un ruolo fondamentale nello stimolare la curiosità, l'immaginazione e la volontà dei bambini di sperimentare e nell'aiutarli a sviluppare non soltanto le competenze di base e le conoscenze specifiche, ma anche le competenze trasversali necessarie alla creatività e all'innovazione, come il pensiero critico, la capacità di risolvere i problemi e lo spirito d'iniziativa;
3. L'apprendimento attraverso il gioco, che può includere giochi e strumenti digitali con valore pedagogico, non solo favorisce l'immaginazione, l'intuizione e una mente indagatrice, ma anche la capacità di cooperare e risolvere problemi ed è pertanto importante per lo sviluppo e l'apprendimento di ciascun bambino, soprattutto nell'infanzia;
4. Tutto ciò ha implicazioni importanti in termini di modernizzazione di approcci pedagogici, risorse didattiche e ambiente di apprendimento, nonché in termini di formazione iniziale e sviluppo professionale continuo degli insegnanti e dei professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia, che devono fare in modo di essere in grado di alimentare la creatività e l'innovazione nei bambini, esemplificando questi aspetti nel loro insegnamento;

*e per quanto concerne la competenza digitale:*

5. Mentre gli strumenti digitali non possono essere utilizzati per sostituire attività in classe, esperienze e materiali essenziali, la fornitura di tali strumenti e la loro integrazione nei processi di insegnamento e apprendimento, ove opportuno, possono contribuire a migliorare la qualità e l'efficacia di questi ultimi, nonché ad accrescere la motivazione, la comprensione e i risultati dell'apprendimento dei discenti;

<sup>(1)</sup> GU C 393 del 19.12.2012, pag. 11.

<sup>(2)</sup> GU C 183 del 14.6.2014, pag. 22.

<sup>(3)</sup> I periodi di istruzione di cui alle presenti conclusioni corrispondono in linea di massima a:

- livello ISCED 0.2 (istruzione pre-primaria): «Istruzione mirata a sostenere lo sviluppo iniziale in preparazione della partecipazione alla scuola e alla società. Programmi mirati a bambini a partire dai 3 anni fino all'inizio dell'istruzione primaria.»
- livello ISCED 1 (istruzione primaria): «Programmi tipicamente mirati a fornire agli studenti le competenze di base nella lettura, scrittura e matematica e a stabilire una base solida per l'apprendimento.»

6. Lo sviluppo della competenza digitale in maniera efficace e consona all'età nell'educazione e nella cura della prima infanzia e nell'istruzione primaria ha implicazioni importanti in termini di approcci pedagogici, valutazione, risorse pedagogiche e ambienti di apprendimento, nonché in termini di aiuto a ridurre il divario digitale;
7. In modo altrettanto importante, questo ha implicazioni per la formazione iniziale e lo sviluppo professionale continuo sia degli insegnanti che dei professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia, al fine di garantire che essi sviluppino la capacità, la metodologia e le competenze di promuovere l'uso efficace e responsabile delle nuove tecnologie a fini pedagogici e di sostenere i bambini nello sviluppo della competenza digitale;
8. In un mondo in cui molti bambini tendono ad essere piuttosto a loro agio con i mezzi di comunicazione digitali, anche l'istruzione e la formazione hanno un ruolo importante da svolgere nella promozione di un uso sicuro e responsabile degli strumenti digitali e nello sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica, vale a dire la capacità non soltanto di accedere a contenuti creati dalla tecnologia digitale, ma — cosa più importante — di interpretare, usare, condividere, creare e valutare criticamente tali contenuti.

INVITA GLI STATI MEMBRI, TENENDO DEBITAMENTE CONTO DEL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ E DELL'AUTONOMIA ISTITUZIONALE,

*per quanto concerne la creatività e l'innovazione a:*

1. Incoraggiare gli istituti di formazione degli insegnanti, gli istituti di formazione dei professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia e i prestatori di formazione sul lavoro ad adattare i propri programmi al fine di tener conto di nuovi strumenti di apprendimento e sviluppare adeguate soluzioni pedagogiche volte a promuovere la creatività e l'innovazione a partire dall'infanzia;
2. Incoraggiare gli erogatori di istruzione o le autorità competenti, a seconda dei casi, a dotare le scuole e i servizi di educazione e di cura per la prima infanzia in misura adeguata al fine di favorire lo sviluppo di capacità creative e innovative;
3. Incoraggiare gli erogatori di programmi di sviluppo professionale iniziale e continuo sia per gli insegnanti che per i professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia a accordare la dovuta importanza a metodi efficaci per promuovere la curiosità e la sperimentazione, per stimolare il pensiero creativo e critico, ad esempio attraverso l'arte, la musica e il teatro, e per esplorare il potenziale dei partenariati creativi;
4. Promuovere lo sviluppo di attività di apprendimento formale, non formale e informale per i bambini, volte a promuovere la creatività e l'innovazione, riconoscendo nel contempo anche l'importante ruolo dei genitori e delle famiglie;

*e, per quanto concerne la competenza digitale, a:*

5. Facilitare l'accesso alle TIC e la loro promozione e lo sviluppo della competenza digitale tramite un'esposizione agli strumenti digitali e un'integrazione degli stessi, consone all'età nell'intero corso dell'educazione per la prima infanzia e dell'istruzione primaria, riconoscendo nel contempo l'importante ruolo dei genitori e delle famiglie, nonché le diverse esigenze di apprendimento delle diverse età;
6. Incoraggiare lo sviluppo e l'uso di strumenti digitali a fini didattici e di approcci pedagogici che possano contribuire al miglioramento delle competenze in tutti i settori, comprese in particolare l'alfabetizzazione, la competenza matematica funzionale, la matematica, le scienze, la tecnologia e le lingue straniere — al fine di affrontare alcune delle sfide evidenziate da recenti indagini internazionali <sup>(1)</sup>;
7. Incoraggiare gli erogatori di istruzione o le autorità competenti, a seconda dei casi, a dotare le scuole e gli istituti che forniscono l'educazione della prima infanzia in misura adeguata al fine di promuovere uno sviluppo della competenza digitale consona all'età, in particolare ampliando la fornitura di vari strumenti e infrastrutture digitali;
8. Incoraggiare i formatori degli insegnanti e del personale dell'educazione e della cura della prima infanzia, gli insegnanti, i professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia e i dirigenti scolastici, attraverso lo sviluppo professionale iniziale e continuo, a sviluppare essi stessi un sufficiente livello di competenza digitale, compresa la capacità di utilizzare le TIC a fini didattici, nonché a sviluppare metodi efficaci per la promozione dell'alfabetizzazione mediatica sin dall'infanzia;

<sup>(1)</sup> I risultati dell'indagine PISA 2012 (test di lettura, matematica e scienze su studenti quindicenni), rivelano progressi verso il parametro di riferimento del 2020 con al massimo un 15 % di risultati insufficienti nelle competenze di base, sebbene l'UE nel suo insieme sia notevolmente in ritardo nel settore della matematica. Sono raccomandati sforzi costanti in tutti i settori, in particolare per quanto riguarda gli studenti di status socioeconomico basso. I risultati della prima indagine europea sulle competenze linguistiche (2012) mostrano un livello globalmente basso di competenze sia nella prima che nella seconda lingua straniera testate, sebbene vi siano differenze tra gli Stati membri.

9. Esplorare le potenzialità degli strumenti digitali a sostegno dell'apprendimento in contesti diversi e fornire approcci più personalizzati all'apprendimento, che possono comprendere un'ampia gamma di capacità — dalle persone di grande talento a quelle scarsamente qualificate, nonché per i bambini provenienti da contesti svantaggiati o con bisogni specifici;
10. Promuovere la comunicazione e la collaborazione tra scuole e tra insegnanti a livello regionale, nazionale, europeo e a livello internazionale, anche mediante il gemellaggio elettronico;
11. Esplorare il potenziale di cooperazione con la comunità *open source* sugli strumenti educativi innovativi e la creatività digitale;
12. Compiere sforzi volti a promuovere l'educazione ai media e l'alfabetizzazione mediatica, in particolare l'uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali nell'educazione della prima infanzia e nell'istruzione primaria.

INVITA GLI STATI MEMBRI E LA COMMISSIONE A:

1. Adottare le opportune misure e iniziative finalizzate a promuovere la creatività, l'innovazione e le competenze digitali nell'educazione della prima infanzia e nell'istruzione primaria, utilizzando efficacemente le risorse europee, quali il programma Erasmus+ e i fondi strutturali e di investimento europei a sostegno di tali misure e iniziative.
2. Promuovere e sviluppare la cooperazione, lo scambio di buone prassi e l'apprendimento reciproco in materia di promozione della creatività, dell'innovazione e delle competenze digitali nell'educazione della prima infanzia e nell'istruzione primaria, nonché mediante l'apprendimento non formale e informale.
3. Identificare, attraverso la ricerca, esempi dei metodi e delle pratiche più efficaci per gli insegnanti ed i professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia in ogni fase dell'educazione e della cura della prima infanzia e dell'istruzione primaria per aiutare i bambini a sviluppare capacità creative e innovative, nonché la competenza digitale. In tale contesto, valutare l'attuazione dei principi chiave del quadro di qualità per l'educazione e la cura della prima infanzia, se del caso.

E INVITA LA COMMISSIONE A:

1. Proseguire i lavori in corso dei gruppi di lavoro «ET 2020» sulle competenze trasversali e sull'apprendimento digitale e online per promuovere la creatività, l'innovazione e la competenza digitale, se del caso, sin dall'infanzia.
  2. Promuovere la cooperazione e l'apprendimento reciproco a livello europeo, sia nell'ambito del quadro strategico «ET 2020» che attraverso il programma Erasmus+.
  3. Continuare il monitoraggio dei settori contemplati dalle presenti conclusioni nell'ambito di applicazione degli strumenti e delle relazioni esistenti ed evitando qualsiasi onere amministrativo supplementare.
-

## ALLEGATO

**Altri elementi di base**

1. La relazione finale del gruppo ad alto livello di esperti in materia di alfabetizzazione dell'UE, settembre 2012 <sup>(1)</sup>.
2. La comunicazione della Commissione del 25 settembre 2013 intitolata «Aprire l'istruzione: tecniche innovative di insegnamento e di apprendimento per tutti grazie alle nuove tecnologie e alle risorse didattiche aperte <sup>(2)</sup>».
3. La pubblicazione della Commissione europea del 2013: «Comenius — Examples of good practices <sup>(3)</sup>».
4. La pubblicazione della Commissione europea, di European Schoolnet e dell'Università di Liegi del 2013: «Survey of Schools - ICT in Education <sup>(4)</sup>».
5. La pubblicazione dell'OCSE del 2013: «Innovative Learning Environments <sup>(5)</sup>».
6. La conferenza europea ad alto livello sull'istruzione nell'era digitale, tenutasi a Bruxelles l'11 dicembre 2014.
7. La relazione del 2014 del gruppo di lavoro tematico sull'educazione e la cura della prima infanzia su una «Proposta di principi fondamentali di un quadro di qualità per l'educazione e la cura della prima infanzia <sup>(6)</sup>».

---

<sup>(1)</sup> Cfr. [http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report_en.pdf)

<sup>(2)</sup> Doc. 14116/13 + ADD 1.

<sup>(3)</sup> Cfr. [http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius_en.pdf)

<sup>(4)</sup> Cfr. <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/KK-31-13-401-EN-N.pdf>

<sup>(5)</sup> Cfr. [http://www.oecd-ilibrary.org/education/innovative-learning-environments\\_9789264203488-en](http://www.oecd-ilibrary.org/education/innovative-learning-environments_9789264203488-en)

<sup>(6)</sup> Cfr. [http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/ecec-quality-framework\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/ecec-quality-framework_en.pdf)