

RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, scegliendo gli strumenti di comunicazione più adatti in un determinato contesto

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Scelta degli strumenti di comunicazione per l'interazione: **4 casi**

Dimensione 2 - Interazione: **3 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 2 - Condividere con altri dati, informazioni e contenuti digitali, citando fonti e attribuendo la titolarità, attraverso l'intermediazione e l'utilizzo di prassi adeguate

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Scelta delle tecnologie digitali appropriate: **4 casi**

Dimensione 2 - Scelta e utilizzo di prassi adeguate: **4 casi**

Dimensione 3 - Intermediazione: **3 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 3 - Esercitare la cittadinanza digitale utilizzando strumenti e tecnologie più appropriati al fine di trovare opportunità per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Individuazione dei servizi digitali: **4 casi**

Dimensione 2 - Auto-potenziamento: **4 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 4 - Collaborare alla co-costruzione e co-creazione di dati e know how, utilizzando gli strumenti e le tecnologie più funzionali allo sviluppo dei processi collaborativi

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Scelta di strumenti e tecnologie digitali: **4 casi**

Dimensione 2 - Collaborare alla costruzione di base dati comuni: **4 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 5 - Impiegare le norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali, adeguando le strategie di comunicazione in base agli utenti

CASI ESEMPLIFICATIVI:

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Dimensione 1 - Norme comportamentali e know-how: **4 casi**

Dimensione 2 - Strategie di comunicazione: **4 casi**

Dimensione 3 - Differenze culturali e generazionali: **4 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 6 - Creare e gestire identità digitali e dati, attraverso l'uso di strumenti, ambienti e servizi digitali, applicando modalità di protezione dei dati

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Uso dell'identità digitale: **4 casi**

Dimensione 2 - Costruzione e gestione dei dati: **4 casi**

Dimensione 3 - Protezione dei dati: **3 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, scegliendo gli strumenti di comunicazione più adatti in un determinato contesto

1 - SCELTA DEGLI STRUMENTI DI COMUNICAZIONE PER L'INTERAZIONE

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Mostrare agli altri ed utilizzare i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per l'interazione in un determinato contesto (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere tra una varietà di mezzi di comunicazione digitale quelli più appropriati per l'interazione in un determinato contesto (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Scegliere tra una varietà di mezzi di comunicazione digitale ben definiti e di routine quelli più appropriati per l'interazione in un determinato contesto (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Identificare e scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione (Livello DigComp 1 e 2)

2 - INTERAZIONE

Grado di complessità 3

2.3 LIVELLO DIGCOMP 5

Utilizzare svariate tecnologie digitali dedicate all'interazione in ambienti complessi, utilizzando funzioni avanzate (Livello DigComp 5)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Grado di complessità 2

2.2 LIVELLO DIGCOMP 3 E 4

Interagire attraverso tecnologie digitali specifiche utilizzando funzioni complesse (Livello DigComp 3 e 4)

Grado di complessità 1

2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Interagire attraverso le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico (Livello DigComp 1 e 2)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Motori di ricerca
- Strumenti di messaggistica istantanea
- Applicazioni per la comunicazione (Skype, Zoom, Google Meet, Teams, etc.)
- Portali web (Home banking, portali per gli acquisti on line, portali per la ricerca di lavoro, etc.)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la comunicazione
- Tecniche di utilizzo di portali web
- Tecniche di utilizzo di programmi di editing
- Tecniche di utilizzo degli strumenti di messaggistica istantanea

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza di portali web
3. Conoscenza degli strumenti di comunicazione istantanea
4. Conoscenza dei programmi di editing

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione di un'interazione a distanza attraverso applicazioni per la comunicazione
2. Prova prestazionale: simulazione dell'utilizzo di un portale web
3. Colloquio tecnico di descrizione delle modalità di organizzazione di un'interazione a distanza e dell'utilizzo di un portale web

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Condividere con altri dati, informazioni e contenuti digitali, citando fonti e attribuendo la titolarità, attraverso l'intermediazione e l'utilizzo di prassi adeguate

1 - SCELTA DELLE TECNOLOGIE DIGITALI APPROPRIATE

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Condividere i dati, le informazioni e i contenuti digitali attraverso una varietà di strumenti digitali appropriati (Livello DigComp 5) (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere le tecnologie digitali appropriate per condividere i dati, le informazioni e i contenuti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Utilizzare le tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere i dati, le informazioni e i contenuti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere i dati, le informazioni e i contenuti digitali (Livello DigComp 1 e 2)

2 - SCELTA E UTILIZZO DI PRASSI ADEGUATE

Grado di complessità 4

2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare una varietà di prassi di riferimento e di attribuzione di titolarità (Livello DigComp 5)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Grado di complessità 3

2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Spiegare le prassi di riferimento e di attribuzione di titolarità (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Illustrare le prassi di riferimento e di attribuzione di titolarità ben definite e sistematiche (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare semplici prassi di riferimento e attribuzione di titolarità (Livello DigComp 1 e 2)

3 - INTERMEDIAZIONE

Grado di complessità 3

3.3 LIVELLO DIGCOMP 5

Istruire gli altri su come agire da intermediari per condividere le informazioni e i contenuti attraverso tecnologie digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 2

3.2 LIVELLO DIGCOMP 4

Agire da intermediari per condividere le informazioni e i contenuti attraverso tecnologie digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 1

3.1 LIVELLO DIGCOMP 3

Agire da intermediari per condividere le informazioni e i contenuti attraverso tecnologie digitali ben definite e sistematiche (Livello DigComp 3)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Motori di ricerca
- Applicazioni per la comunicazione (Skype, Zoom, Google Meet, Teams, etc.)
- Applicazioni per la condivisione di contenuti digitali (Google Drive, Dropbox, Icloud, Telegram, etc.)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la comunicazione
- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la condivisione di contenuti digitali
- Tecniche di ricerca dei termini d'uso di portali e siti web.
- Tecniche di attribuzione di titolarità (menzione di paternità, link ai documenti originali etc)
- Tecniche di intermediazione
- Tecniche di ricerca delle informazioni attraverso l'utilizzo di filtri

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Condivisione consapevole

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza di portali web
3. Conoscenza dei programmi di video scrittura
4. Conoscenza delle norme sul diritto d'autore
5. Conoscenza delle caratteristiche delle licenze Creative Commons
6. Conoscenza delle modalità di individuazione dei termini d'uso

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione di un'interazione a distanza attraverso applicazioni per la

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

comunicazione

2. Prova prestazionale: simulazione di una ricerca di termini d'uso di un portale o sito web
3. Colloquio tecnico di descrizione delle modalità di ricerca dei termini d'uso e di attribuzione di titolarità

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 3 - Esercitare la cittadinanza digitale utilizzando strumenti e tecnologie più appropriati al fine di trovare opportunità per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale

1 - INDIVIDUAZIONE DEI SERVIZI DIGITALI

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Proporre e offrire supporto agli altri nella scelta di servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere, in modo indipendente, semplici servizi digitali per risolvere problemi ben definiti e non sistematici e partecipare alla vita sociale (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Scegliere tra servizi digitali ben definiti e sistematici quelli più utili per risolvere da solo problemi semplici e per partecipare alla vita sociale (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale (Livello DigComp 1 e 2)

2 - AUTO-POTENZIAMENTO

Grado di complessità 4

2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Supportare gli altri nell'utilizzo le tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale (Livello DigComp 5)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Grado di complessità 3

2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Analizzare le tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Suggerire le tecnologie digitali, ben definite e sistematiche, più appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale (Livello DigComp 1 e 2)

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 3

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Motori di ricerca
- Applicazioni per la comunicazione (Skype, Zoom, Google Meet, Teams, etc.)
- Applicazioni per la gestione dell'identità digitale
- Applicazioni per l'utilizzo del QRCode
- Software di posta elettronica

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la comunicazione
- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la condivisione di contenuti digitali
- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per l'utilizzo del QRCode
- Tecniche di utilizzo dei software di posta elettronica (semplice e certificata)
- Tecniche di utilizzo di portali pubblici e privati per la ricerca di opportunità formative e professionali
- Tecniche di utilizzo di portali della Pubblica Amministrazione
- Tecniche di ricerca delle informazioni attraverso l'utilizzo di filtri

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Partecipazione alla vita sociale
- Auto-potenziamento

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza delle applicazioni per la gestione dell'identità digitale
3. Conoscenza delle applicazioni per l'utilizzo del QRCode
4. Conoscenza di portali web pubblici e privati per la ricerca di opportunità formative e professionali
5. Conoscenza delle modalità di creazione di una identità digitale
6. Conoscenza delle modalità di autenticazione per l'accesso a portali web

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

7. Conoscenza del funzionamento e delle caratteristiche dei software di posta elettronica

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione di un'interazione a distanza attraverso applicazioni per la comunicazione
2. Prova prestazionale: simulazione della creazione di una identità digitale
3. Colloquio tecnico di descrizione del funzionamento e delle caratteristiche dei software di posta elettronica certificata

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 4 - Collaborare alla co-costruzione e co-creazione di dati e know how, utilizzando gli strumenti e le tecnologie più funzionali allo sviluppo dei processi collaborativi

1 - SCELTA DI STRUMENTI E TECNOLOGIE DIGITALI

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Proporre diversi strumenti digitali e tecnologie per lo sviluppo di processi collaborativi (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere gli strumenti digitali e le tecnologie per lo sviluppo di processi collaborativi (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Scegliere gli strumenti digitali e le tecnologie ben definiti e sistematici per lo sviluppo di processi collaborativi (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Scegliere gli strumenti e le tecnologie digitali semplici per lo sviluppo di processi collaborativi (Livello DigComp 1 e 2)

2 - COLLABORARE ALLA COSTRUZIONE DI BASE DATI COMUNI

Grado di complessità 4

2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Co-progettare in collaborazione con altri una base dati in base a specifici obiettivi informativi condivisi (Livello DigComp 5)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Grado di complessità 3

2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Definire in collaborazione con altri le caratteristiche di una base dati in base ai fabbisogni informativi (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Adattare in collaborazione con altri una base dati comune ad esigenze informative ben definite e specifiche (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Costituire in collaborazione con altri una base dati comune a partire da schemi semplici e ben definiti (Livello DigComp 1 e 2)

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 4

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Motori di ricerca
- Applicazioni per la comunicazione (Skype, Zoom, Google Meet, Teams, etc.)
- Applicazioni per la condivisione di contenuti digitali (Google Drive, Dropbox, Icloud, Telegram, etc.)
- Software collaborativi (CSM, wiki etc.)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di utilizzo delle applicazione per la comunicazione
- Tecniche di utilizzo delle applicazione per la condivisione di contenuti digitali
- Tecniche di utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)
- Tecniche di progettazione e gestione di base dati
- Tecniche di ricerca di contenuti digitali attraverso l'utilizzo di filtri

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Condivisione consapevole
- Costruzione di base dati

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza delle piattaforme digitali
3. Conoscenza dei software per la costruzione di base dati (Access, Excell)
4. Conoscenza delle norme sul diritto d'autore
5. Conoscenza delle caratteristiche delle licenze Creative Commons
6. Conoscenza dell' utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

1. Prova prestazionale: simulazione della creazione di pagine wiki
2. Prova prestazionale: simulazione della creazione di una base dati
3. Colloquio tecnico di descrizione delle modalità di creazione di base dati

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 5 - Impiegare le norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali, adeguando le strategie di comunicazione in base agli utenti

1 - NORME COMPORTAMENTALI E KNOW-HOW

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare diverse norme comportamentali e know-how necessarie all'utilizzo delle tecnologie digitali e all'interazione con gli ambienti digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Analizzare le semplici norme comportamentali e know-how necessari all'utilizzo delle tecnologie digitali e all'interazione con gli ambienti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Chiarire le norme comportamentali e know-how ben definiti e sistematici necessari all'utilizzo delle tecnologie digitali e all'interazione con gli ambienti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how necessari all'utilizzo delle tecnologie digitali e all'interazione con gli ambienti digitali (Livello DigComp 1 e 2)

2 - STRATEGIE DI COMUNICAZIONE

Grado di complessità 4

2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare diverse strategie di comunicazione negli ambienti digitali adatte ad un pubblico specifico (Livello DigComp 5)

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Grado di complessità 3

2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Analizzare strategie di comunicazione adatte ad un pubblico specifico (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Illustrare strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adatte ad un pubblico specifico (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Scegliere semplici modalità di comunicazione e strategie adattate ad un pubblico specifico (Livello DigComp 1 e 2)

3 - DIFFERENZE CULTURALI E GENERAZIONALI

Grado di complessità 4

3.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare criteri differenziati individuati in base alle differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali (Livello DIGICOMP 5)

Grado di complessità 3

3.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Analizzare le differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

3.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Descrivere ben definite e sistematiche differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

3.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Distinguere semplici differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali (Livello DigComp 1 e 2)

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 5

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Motori di ricerca
- Software di posta elettronica ordinaria (PEO) e certificata (PEC)
- Strumenti di messaggistica istantanea
- Applicazioni di social media
- Software collaborativi (CSM, wiki etc.)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la comunicazione
- Tecniche di utilizzo delle applicazioni per la condivisione di contenuti digitali
- Tecniche di utilizzo consapevole delle tecnologie digitali e per l'interazione negli ambienti digitali
- Tecniche di definizione di strategie di comunicazione
- Tecniche di analisi e scelta degli utenti
- Tecniche di utilizzo degli strumenti di messaggistica istantanea
- Tecniche di utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Condivisione consapevole
- Comunicazione corretta e appropriata agli utenti

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza delle piattaforme digitali
3. Conoscenza dei social media
4. Conoscenza delle caratteristiche di una corretta informazione
5. Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali
6. Conoscenza delle strategie di comunicazione in base agli utenti

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

7. Conoscenza dell'utilizzo degli strumenti di messaggistica istantanea
8. Conoscenza dell' utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione di un'interazione a distanza attraverso applicazioni per la comunicazione
2. Prova prestazionale: individuazione di un target di utenti in relazione ad uno specifico obiettivo di comunicazione
3. Colloquio tecnico di descrizione delle norme comportamentali di cui tener conto nella definizione di una strategia di comunicazione

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 6 - Creare e gestire identità digitali e dati, attraverso l'uso di strumenti, ambienti e servizi digitali, applicando modalità di protezione dei dati

1 - USO DELL'IDENTITÀ DIGITALE

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Utilizzare una varietà di identità digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Illustrare una varietà di identità digitali specifiche (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare un'identità digitale (Livello DigComp 1 e 2)

2 - COSTRUZIONE E GESTIONE DEI DATI

Grado di complessità 4

2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Utilizzare i dati prodotti attraverso l'utilizzo di numerosi strumenti, ambienti o servizi digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

Gestire i dati prodotti attraverso l'utilizzo di strumenti, ambienti o servizi digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Produrre dati ben definiti in modo sistematico attraverso l'utilizzo di strumenti, ambienti o servizi digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Produrre dati semplici attraverso l'utilizzo di strumenti, ambienti o servizi digitali (Livello DigComp 1 e 2)

3 - PROTEZIONE DEI DATI

Grado di complessità 3

3.3 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare diversi sistemi di protezione della propria reputazione online (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 2

3.2 LIVELLO DIGCOMP 4

Analizzare modi di protezione più specifici della propria reputazione online (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 1

3.1 LIVELLO DIGCOMP 3

Spiegare le modalità di routine utilizzate per tutelare la propria reputazione online (Livello DigComp 3)

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 6

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Motori di ricerca
- Smartphone
- Software di posta elettronica ordinaria (PEO) e certificata (PEC)
- Firma digitale
- Applicazioni per la gestione dell'identità digitale
- Sistema Pubblico di Identità Digitale (SPID)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di creazione e uso di account di diverse tipologie
- Tecniche di creazione di password sicure (anche OTP)
- Tecniche di utilizzo dell'identità digitale
- Tecniche di protezione della propria reputazione online

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Creazione e uso di identità digitali su portali pubblici e privati

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza dei portali digitali pubblici
3. Conoscenza delle caratteristiche e finalità di diversi tipi di account
4. Conoscenza delle caratteristiche dei principali social media
5. Conoscenza delle applicazioni per la gestione dell'identità digitale

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione della creazione di un account su un portale
2. Prova prestazionale: simulazione dell'utilizzo dello SPID

ADA.QE.01.02 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN CONTESTI DIGITALI

3. Colloquio tecnico di descrizione delle caratteristiche e dell'uso della password, della firma digitale, dello SPID

FONTI

DigComp 2.1