

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

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)

Grado di complessità 2

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

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

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

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

FONTI

DigComp 2.1