

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

FONTI

DigComp 2.1