

**RIEPILOGO SCHEDA DI CASO**

**RISULTATO ATTESO 1** - Creare e modificare contenuti digitali, utilizzando mezzi digitali idonei

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Creazione e modifica di strumenti digitali: **4 casi**

**Dimensione 2** - Individuazione e applicazione di mezzi digitali idonei: **4 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 2** - Creare conoscenze e contenuti digitali nuovi, originali e rilevanti, rielaborando informazioni e contenuti già esistenti, integrandoli, affinandoli e migliorandoli

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Creare contenuti digitali nuovi a partire da informazioni già esistenti: **4 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 3** - Adottare le regole di copyright e licenze appropriate da applicare ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Individuazione e applicazione delle regole di copyright e licenze: **4 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 4** - Identificare e sviluppare istruzioni comprensibili da parte di un sistema informativo, risolvendo specifici problemi

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Sviluppare istruzioni per un sistema informatico: **4 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Creare e modificare contenuti digitali, utilizzando mezzi digitali idonei

#### **1 - CREAZIONE E MODIFICA DI STRUMENTI DIGITALI**

Grado di complessità 4

##### **1.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Mostrare le modalità per esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

##### **1.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

##### **1.2 LIVELLO DIGCOMP 3**

Creare strumenti digitali ben definiti e sistematici (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

##### **1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2**

Creare strumenti digitali semplici (Livello DigComp 1 e 2)

#### **2 - INDIVIDUAZIONE E APPLICAZIONE DI MEZZI DIGITALI IDONEI**

Grado di complessità 4

##### **2.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Applicare le modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati (Livello DIGICOMP 5)

Grado di complessità 3

##### **2.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Individuare le modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati (Livello DigComp 4)

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Indicare le modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare le modalità per creare e modificare semplici contenuti in formati semplici (Livello DigComp 1 e 2)

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI 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
- Software di grafica e editing

#### **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 di strumenti diversificati per la creazione di contenuti digitali (testi, tabelle, immagini, file audio e video)
- Tecniche di ricerca di contenuti digitali attraverso l'utilizzo di filtri
- Tecniche di attribuzione di titolarità dei contenuti utilizzati
- Tecniche di utilizzo delle parole chiave e delle tag

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Creazione di contenuti digitali di diverso tipo
- 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 dei programmi per la creazione di contenuti digitali diversi
3. Conoscenza delle norme sul diritto d'autore
4. Conoscenza dell'utilizzo delle parole chiave e delle tag

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: creazione di contenuti digitali di vario tipo (testi, tabelle, grafici, presentazioni, audio e video)
2. Prova prestazionale: modifica di contenuti digitali già esistenti

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3. Colloquio tecnico di descrizione degli strumenti utili per la creazione di contenuti digitali di vario tipo

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 2** - Creare conoscenze e contenuti digitali nuovi, originali e rilevanti, rielaborando informazioni e contenuti già esistenti, integrandoli, affinandoli e migliorandoli

## 1 - CREARE CONTENUTI DIGITALI NUOVI A PARTIRE DA INFORMAZIONI GIÀ ESISTENTI

Grado di complessità 4

### 1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali (Livello DIGICOMP 5)

Grado di complessità 3

### 1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Analizzare le modalità per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Spiegare le modalità per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite con nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Scegliere le modalità per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici con nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali (Livello DigComp 1 e 2)

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI 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
- Software di grafica e editing
- 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 ricerca di contenuti digitali attraverso l'utilizzo di filtri
- Tecniche di utilizzo di strumenti diversificati per la modifica di contenuti digitali (testi, tabelle, immagini, file audio e video)
- Tecniche di utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)
- Tecniche di utilizzo del diritto d'autore, del Copyright, del Creative Commons

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Modificare contenuti digitali di diverso tipo per crearne di nuovi
- Condivisione consapevole

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

##### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Conoscenza dei software di grafica e editing
2. Conoscenza dei software collaborativi (CSM, wiki etc.)
3. Conoscenza delle piattaforme web per la creazione di blog
4. Conoscenza delle modalità di utilizzo di filtri per la ricerca di contenuti
5. Conoscenza delle norme sul diritto d'autore
6. Conoscenza dell'utilizzo di strumenti diversificati per la modifica di contenuti digitali (testi, tabelle, immagini, file audio e video)

##### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

1. Prova prestazionale: simulazione della modifica di pagine wiki
2. Prova prestazionale: simulazione della modifica di contenuti digitali per crearne di nuovi
3. Colloquio tecnico di descrizione delle diverse modalità di rielaborazione, integrazione e miglioramento di contenuti digitali originali



## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 3** - Adottare le regole di copyright e licenze appropriate da applicare ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali

#### **1 - INDIVIDUAZIONE E APPLICAZIONE DELLE REGOLE DI COPYRIGHT E LICENZE**

Grado di complessità 4

##### **1.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare ai dati, alle informazioni ed ai contenuti digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

##### **1.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Analizzare le regole di copyright e le licenze da applicare alle informazioni ed ai contenuti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

##### **1.2 LIVELLO DIGCOMP 3**

Individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare ai dati, alle informazioni ed ai contenuti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

##### **1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2**

Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare ai dati, alle informazioni ed ai contenuti digitali (Livello DigComp 1 e 2)

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### 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

#### **TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Tecniche di utilizzo delle licenze d'uso
- Tecniche di utilizzo del diritto d'autore, del Copyright, del Creative Commons
- Tecniche di attribuzione di titolarità

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Interazione in contesti digitali con gli appropriati strumenti
- Adozione di licenze d'uso e regole di copywriqth appropriate

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

##### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Conoscenza delle tipologie di licenze d'uso (End-User licence Agreement, Shareware, Open-source, etc)
2. Conoscenza dei concetti legali del diritto d'autore e del copyright
3. Conoscenza delle tipologie di Creative Commons

##### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: simulazione di individuazione della licenza appropriata da applicare a diversi contenuti digitali
2. Prova prestazionale: simulazione di attribuzione della proprietà di contenuti digitali utilizzando Creative Commons
3. Colloquio tecnico di descrizione delle diverse tipologie di licenze d'uso di programmi

**SCHEDA DI CASO**

**RISULTATO ATTESO 4** - Pianificare e sviluppare istruzioni comprensibili da parte di un sistema informativo, risolvendo specifici problemi

**1 - SVILUPPARE ISTRUZIONI PER UN SISTEMA INFORMATICO**

Grado di complessità 4

**1.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Operare attraverso istruzioni per un sistema informatico nella risoluzione di un problema diverso o per svolgere compiti diversi (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

**1.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Elencare indicazioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

**1.2 LIVELLO DIGCOMP 3**

Elencare indicazioni di routine per un sistema informatico per risolvere problemi di routine o svolgere compiti di routine (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

**1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2**

Elencare semplici indicazioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice (Livello DigComp 1 e 2)

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### 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)
- Strumenti di Open Source per la programmazione
- Linguaggi di programmazione (es. Ruby, Python)
- Editor di testo per la programmazione

#### **TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Tecniche di utilizzo di strumenti di Open Source per la programmazione
- Tecniche di utilizzo di linguaggi di programmazione
- Tecniche di utilizzo degli editor di testo per la programmazione

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Sviluppo di istruzioni per la programmazione di un sistema informatico
- Risoluzione di eventuali semplici problemi di programmazione

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

##### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Conoscenza degli strumenti di Open Source per la programmazione
2. Conoscenza dell'utilizzo di linguaggi di programmazione
3. Conoscenza dell'utilizzo degli editor di testo per la programmazione

##### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: simulazione della creazione di un elenco di istruzione per un sistema informatico
2. Prova prestazionale: simulazione della risoluzione di un debug di un programma
3. Colloquio tecnico di descrizione di alcuni linguaggi e di alcuni strumenti Open source per la programmazione

## ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### FONTI

DigComp 2.1