

## 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

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

### FONTI

DigComp 2.1