

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)

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
- 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

ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

FONTI

DigComp 2.1