

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 copywrihgt 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

ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

FONTI

DigComp 2.1