

**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 copywrigth 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