

SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, individuando i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali e scegliendo le misure più adatte a garantire l'affidabilità e la privacy

**1 - INDIVIDUAZIONE DEI RISCHI NEGLI AMBIENTI DIGITALI**

Grado di complessità 4

**1.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

**1.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Organizzare modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali e distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

**1.2 LIVELLO DIGCOMP 3**

Individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali e distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

**1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2**

Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali e distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali (Livello DigComp 1 e 2)

**2 - PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI E DEI CONTENUTI DIGITALI E DELLA PRIVACY ATTRAVERSO L'INDIVIDUAZIONE DI IDONEE MISURE DI SICUREZZA**

Grado di complessità 4

**2.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Applicare differenti misure di sicurezza per proteggere i dispositivi, i contenuti digitali e la privacy

## ADA.QE.01.04 - SICUREZZA DIGITALE

(Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### 2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Selezionare le misure di sicurezza più idonee alla protezione dei dispositivi, dei contenuti digitali e della privacy (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Selezionare misure di sicurezza ben definite e sistematiche per la protezione dei dispositivi, dei contenuti digitali e della privacy (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Scegliere semplici misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi, dei contenuti digitali e della privacy (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 Antivirus (anche gratuiti)
- Software Firewall (anche gratuiti)
- Software antispyware (anche gratuiti)

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

- Tecniche di applicazioni delle norme sulla privacy
- Tecniche protezione dei sistemi informatici in termini di disponibilità, confidenzialità e integrità dei beni o asset informatici
- Tecniche di verifica della sicurezza dei siti tramite indicatori di protezione (HTTPS)
- Tecniche di utilizzo di strumenti per il controllo della sicurezza dei siti web (Virus Total, Google Safe Browsing, etc.)
- Tecniche di funzionamento e utilizzo dei software di protezione (antivirus, firewall, antispyware etc.)
- Tecniche di gestione sicura dei dati

**OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Individuazione dei rischi e minacce degli ambienti digitali
- Attivazione di protezioni di diverso tipo (password, cancellazione di cronologia etc.)

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

**ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Conoscenza delle diverse tipologie di attacchi informatici
2. Conoscenza delle norme di comportamento che regolano l'accesso alle reti telematiche
3. Conoscenza dei diversi tipi e livelli di protezione
4. Conoscenza dei software specifici per la protezione dei dati (DMS, IDS/NIDS)

**DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

## ADA.QE.01.04 - SICUREZZA DIGITALE

1. Prova prestazionale: simulazione di una scansione con antivirus del sistema e analisi real time
2. Prova prestazionale: simulazione dell'utilizzo di strumenti per il controllo della sicurezza dei siti web
3. Colloquio tecnico di descrizione delle diverse tipologie di attacchi informatici

**FONTI**

DigComp 2.1