

**SCHEDA DI CASO**

**RISULTATO ATTESO 3** - Mitigare i rischi per la salute ed il benessere presenti negli ambienti digitali, utilizzando gli strumenti digitali più idonei a garantire il benessere e l'inclusione sociale

**1 - EVITARE RISCHI E MINACCE**

Grado di complessità 4

**1.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

**1.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Spiegare modalità per evitare minacce alla propria salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

**1.2 LIVELLO DIGCOMP 3**

Spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

**1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2**

Distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali (Livello DigComp 1 e 2)

**2 - PROTEZIONE**

Grado di complessità 4

**2.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Applicare diverse modalità per proteggere sé stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali (Livello DigComp 5)

## ADA.QE.01.04 - SICUREZZA DIGITALE

Grado di complessità 3

### 2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere modalità per proteggere sé stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali (Livello DigComp 1 e 2)

## 3 - TECNOLOGIE DIGITALI PER IL BENESSERE SOCIALE E L'INCLUSIONE

Grado di complessità 4

### 3.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### 3.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Discutere delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione (livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 3.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere sociale e l'inclusione sociale (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

## ADA.QE.01.04 - SICUREZZA DIGITALE

### 3.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale (Livello DigComp 1 e 2)

**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)
- Piattaforme per il lavoro e l'apprendimento
- Programmi di grafica ed editing
- Software collaborativi (CSM, wiki etc.)
- Software per l'utilizzo dei dispositivi da parte di utenti con disabilità
- Ausili hardware per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici da parte di utenti con disabilità

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

- Tecniche di utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)
- Tecniche di utilizzo di applicazioni per la condivisione di contenuti digitali
- Tecniche di utilizzo dei software per l'utilizzo di dispositivi per utenti con disabilità

**OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Individuazione dei rischi per la sicurezza e la salute
- Uso di strumenti digitali idonei per il benessere sociale e l'inclusione

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

**ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Conoscenza dei rischi potenziali legati agli ambienti digitali per la sicurezza e la salute
2. Conoscenza delle caratteristiche di una corretta postazione di lavoro
3. Conoscenza delle cause che causano il Digital divide
4. Conoscenza delle diverse tipologie di cyberbullismo
5. Conoscenza delle tecnologie per l'uso inclusivo degli ambienti digitali
6. Conoscenza dei software collaborativi (CSM, wiki etc.)

**DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: simulazione della creazione di un blog sul cyberbullismo
2. Colloquio tecnico di descrizione dei rischi legati all'utilizzo di siti internet e social network



**FONTI**

DigComp 2.1