

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Gestire problemi tecnici derivanti dall'utilizzo di dispositivi a partire dalla loro individuazione negli ambienti digitali e provvedendo, successivamente, alla loro risoluzione o eliminazione

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Individuazione dei problemi: **4 casi**

**Dimensione 2** - Risoluzione: **4 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 2** - Personalizzazione degli ambienti digitali in base all'analisi dei bisogni tecnologici, provvedendo a scegliere gli strumenti digitali e le risposte tecnologiche più idonee

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Analisi bisogni tecnologici: **4 casi**

**Dimensione 2** - Scelta degli strumenti: **4 casi**

**Dimensione 3** - Personalizzazione: **4 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 3** - Creare conoscenza e innovazione utilizzando in modo creativo gli strumenti e le tecnologie digitali

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Creazione di know how e innovazioni di processo e di prodotto: **4 casi**

**Dimensione 2** - Risoluzione di problemi concettuali: **5 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 4** - Aggiornamento continuo delle proprie e altrui competenze digitali, partendo dall'individuazione di eventuali divari e ricercando opportunità di crescita personale

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Analisi dei propri fabbisogni digitali: **4 casi**

**Dimensione 2** - Scelta delle opportunità di aggiornamento: **4 casi**

**Dimensione 3** - Supporto allo sviluppo delle competenze digitali: **2 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Gestire problemi tecnici derivanti dall'utilizzo di dispositivi a partire dalla loro individuazione negli ambienti digitali e provvedendo, successivamente, alla loro risoluzione o eliminazione

## 1 - INDIVIDUAZIONE DEI PROBLEMI

Grado di complessità 4

### 1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### 1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Distinguere i problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare problemi tecnici semplici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali (Livello DigComp 1 e 2)

## 2 - RISOLUZIONE

Grado di complessità 4

### 2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare diverse soluzioni avanzate (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### 2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Indicare soluzioni avanzate (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Indicare soluzioni ben definite e sistematiche (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Indicare semplici soluzioni (Livello DigComp 1 e 2)

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### 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 o applicazioni per la pulizia e ottimizzazione dei dispositivi (deframmentazione, velocizzazione, antivirus etc.)

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

- Tecniche per l'utilizzo di software o applicazioni per la pulizia dei dispositivi

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Individuazione e risoluzione di problemi tecnici

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

##### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Conoscenza delle principali procedure di utilizzo di software e applicazioni per la pulizia e ottimizzazione dei dispositivi

##### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: simulazione di uno o più problemi tecnici da individuare e risolvere
2. Colloquio tecnico di descrizione di almeno due procedure di individuazione e risoluzione di problemi tecnici

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 2** - Personalizzazione degli ambienti digitali in base all'analisi dei bisogni tecnologici, provvedendo a scegliere gli strumenti digitali e le risposte tecnologiche più idonee

## 1 - ANALISI BISOGNI TECNOLOGICI

Grado di complessità 4

### 1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Valutare esigenze tecnologiche (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### 1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Spiegare esigenze tecnologiche (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Indicare esigenze tecnologiche ben definite e sistematiche (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare esigenze tecnologiche (Livello DigComp 1 e 2)

## 2 - SCELTA DEGLI STRUMENTI

Grado di complessità 4

### 2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Applicare diversi strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### 2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze (Livello DigComp 4)

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze (Livello DigComp 1 e 2)

## 3 - PERSONALIZZAZIONE

Grado di complessità 4

### 3.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Utilizzare diverse modalità avanzate per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### 3.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Scegliere modalità avanzate per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 3.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Scegliere modalità ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 3.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (Livello DigComp 1 e 2)

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

#### 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
- Servizi e piattaforme di distribuzione digitale (Play Store, MAC App Store)

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

- Tecniche di utilizzo e personalizzazione dei diversi dispositivi
- Tecniche di utilizzo di servizi e piattaforme di distribuzione digitale

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Ambiente digitale personalizzato

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

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle diverse modalità di personalizzazione dei dispositivi
2. Conoscenza dei servizi e delle piattaforme di distribuzione digitale

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione della personalizzazione di un ambiente digitale
2. Colloquio tecnico di descrizione di almeno due modalità di personalizzazione degli ambienti digitali

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 3** - Creare conoscenza e innovazione utilizzando in modo creativo gli strumenti e le tecnologie digitali

## **1 - CREAZIONE DI KNOW HOW E INNOVAZIONI DI PROCESSO E DI PRODOTTO**

Grado di complessità 4

### **1.4 LIVELLO DIGCOMP 5**

Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

### **1.3 LIVELLO DIGCOMP 4**

Distinguate strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how e innovare processi e prodotti (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### **1.2 LIVELLO DIGCOMP 3**

Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### **1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2**

Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti (Livello DigComp 1 e 2)

## **2 - RISOLUZIONE DI PROBLEMI CONCETTUALI**

Grado di complessità 5

### **2.5 LIVELLO DIGCOMP 5**

Applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali (Livello DigComp 5)



## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

Grado di complessità 4

### 2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 3

### 2.3 LIVELLO DIGCOMP 3

Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 2

Seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali (Livello DigComp 2)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1

Dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali (Livello DigComp 1)

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### 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
- Applicazioni per la comunicazione (Skype, Zoom, Google Meet, Teams, ect.)
- Applicazioni per la condivisione di contenuti digitali (Google Drive, Dropbox, Icloud, Telegram, etc.)
- Software collaborativi (CSM, wiki etc.)
- Piattaforme digitali di apprendimento
- Software o applicazioni per mind mapping

#### 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 utilizzo di software collaborativi (CSM, wiki etc.)
- Tecniche di utilizzo di portali pubblici e privati per la ricerca di opportunità formative
- Tecniche di utilizzo di piattaforme digitali di apprendimento
- Tecniche di utilizzo di software o applicazioni per mind mapping

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Creare conoscenza e innovazione attraverso strumenti digitali

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

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza delle applicazioni per la condivisione di contenuti digitali
3. Conoscenza dei software collaborativi (CSM, wiki etc.)
4. Conoscenza delle piattaforme digitali di apprendimento
5. Conoscenza dei software o applicazioni per mind mapping

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione di un'interazione a distanza attraverso una piattaforma digitale di apprendimento

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

2. Prova prestazionale: simulazione della creazione di una pagina wiki
3. Colloquio tecnico di descrizione delle modalità di organizzazione di un'interazione a distanza e dell'utilizzo di una piattaforma digitale di apprendimento

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 4** - Aggiornamento continuo delle proprie e altrui competenze digitali, partendo dall'individuazione di eventuali divari e ricercando opportunità di crescita personale

#### 1 - ANALISI DEI PROPRI FABBISOGNI DIGITALI

Grado di complessità 4

##### 1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Dimostrare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

##### 1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Discutere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

##### 1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

##### 1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali (Livello DigComp 1 e 2)

#### 2 - SCELTA DELLE OPPORTUNITÀ DI AGGIORNAMENTO

Grado di complessità 4

##### 2.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Proporre diverse opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### 2.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Indicare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

### 2.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Indicare dove cercare opportunità di crescita ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

### 2.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale (Livello DigComp 1 e 2)

## 3 - SUPPORTO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Grado di complessità 2

### 3.2 LIVELLO DIGCOMP 5

Illustrare modalità diverse per supportare gli altri nello sviluppo delle competenze digitali (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 1

### 3.1 LIVELLO DIGCOMP 4

Indicare come supportare gli altri nello sviluppo delle competenze digitali (Livello DigComp 4)

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 4

#### 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
- Applicazioni per la comunicazione (Skype, Zoom, Google Meet, Teams, ect.)
- Applicazioni per la condivisione di contenuti digitali (Google Drive, Dropbox, Icloud, Telegram, etc.)
- Piattaforme digitali di apprendimento
- Piattaforme di autovalutazione di competenze digitali
- Software o applicazioni per mind mapping

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

- Tecniche di utilizzo delle applicazione per la comunicazione
- Tecniche di utilizzo delle applicazione per la condivisione di contenuti digitali
- Tecniche di utilizzo di piattaforme digitali di apprendimento
- Tecniche di utilizzo di piattaforme di autovalutazione di competenze digitali
- Tecniche di utilizzo di software o applicazioni per mind mapping

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Aggiornamento continuo delle competenze digitali proprie e altrui

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

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza delle applicazioni per la comunicazione
2. Conoscenza delle piattaforme digitali
3. Conoscenza delle piattaforme digitali di apprendimento
4. Conoscenza dei software o applicazioni per mind mapping
5. Conoscenza delle modalità di ricerca di opportunità formative in ambito digitale
6. Conoscenza delle piattaforme di autovalutazione delle competenze digitali

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione della ricerca di opportunità formative
2. Prova prestazionale: simulazione di utilizzo di un MOOC per aggiornare le proprie competenze

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

3. Colloquio tecnico di descrizione delle modalità di organizzazione di un'interazione a distanza e dell'utilizzo di una piattaforma

## ADA.QE.01.05 - SOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI

### FONTI

DigComp 2.1