

**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**

Distinguetevi 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
- Tecchine 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**

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

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

**FONTI**

DigComp 2.1