Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DigiTrain

digital skills for adults and adult educators

QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Futuretrend Training Academy
FuturoDigitale
Eurosuccess Consulting
Action
GoEurope
GLaSP

QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI PER ADULTI

Aprile 2019

Clausola di esonero della responsabilità:
Le informazioni e le opinioni contenute in questo rapporto sono quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente l'opinione ufficiale dell'Unione europea. Né le istituzioni e gli organi dell'Unione europea né alcuna persona che agisce per loro conto possono essere ritenuti responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Indice

Sezione 1:
Introduzione

Introduzione al progetto 09
La Partnership 10

Sezione 2
Quadro delle competenze

Contesto e finalità del Quadro delle Competenze 13
Struttura del Quadro di Competenza Digitale per Adulti 14
Come usare il quadro delle competenze 14
Riepilogo 15

Sezione 3
Le competenze e i risultati dell'apprendimento

Area di competenza 1: informazione e alfabetizzazione dei dati 19
Area di competenza 2: comunicazione e collaborazione 23
Area di competenza 3: creazione di contenuti digitali 30
Area di competenza 4: sicurezza 35
Area di competenza 5: risoluzione dei problemi 40

Sezione 4
Competenze e Obiettivi di Apprendimento Supporto e risorse

Terminologia degli elementi di competenza 47
Supporto e guida ai risultati dell'apprendimento 48
Guida alla valutazione 54
Metodi di valutazione 55
Risorse per l'insegnamento e l'apprendimento 56

Sezione 1:

Introduzione

QUADRO DI COMPETENZA DIGITALE PER ADULTI

Introduzione

Il presente Quadro delle Competenze Digitali per Adulti è uno dei risultati pensati nell'ambito di "DigiTrain", progetto di partenariato strategico tra Erasmus+ (Miglioramento delle competenze trasversali e digitali per promuovere strategie di formazione mista innovativa nell'educazione degli adulti), implementato nel periodo 2017-2019.

L'obiettivo generale del progetto è stato quello di mettere a punto le capacità delle organizzazioni di formazione per consentire loro di fornire formazione digitale di alta qualità e le competenze rilevanti, migliorando le competenze digitali del personale degli educatori per adulti, nonché formulando quadri di competenze digitali per adulti ed educatori, utilizzati come base per lo sviluppo di adeguati programmi di formazione digitale, risorse e strumenti di apprendimento.

Il partenariato è composto da 6 organizzazioni di 5 paesi:

Futuretrend (UK) fa formazione digitale, competenze di progettazione, finanziarie e aziendali e si concentra sull'aiutare i clienti a migliorare le loro competenze per il successo sia aziendale che personale. La formazione comprende corsi popolari come Photoshop, WordPress, test del software, analisi di business e formazione nell'ambito dei servizi di investimento e titoli azionari.

Associazione Futuro Digitale (Italia) è un'organizzazione senza scopo di lucro. Si rivolge alle esigenze della comunità locale come la disoccupazione e / o le competenze di base, indirizzando gruppi svantaggiati ed emarginati come migranti e membri di gruppi minoritari. Funziona per promuovere l'empowerment attraverso lo sviluppo connesso all'e-learning, al tirocinio e ai modelli di lavoro personalizzati. È anche un'agenzia di lavoro accreditata presso il Ministero del Lavoro e aiuta i gruppi target a scrivere e migliorare i loro CV, nonché a orientarne le carriere tramite strumenti di apprendimento non formale.

Eurosuccess Consulting (Cipro) è un'organizzazione di Consulenza e Formazione nel campo del project management; offre servizi di formazione e consulenza, nonché sulla gestione e consigli. L'organizzazione offre un pacchetto completo di servizi che rispondono alle esigenze di vari gruppi e organizzazioni destinatari per quanto riguarda le opportunità di formazione continua, a Cipro e all'estero.

Action Synergy S.A. (Greece) è un'organizzazione focalizzata su educazione, formazione e sulla conoscenza, coinvolta nello sviluppo di tecnologie educative, metodologie di formazione e sviluppo di corsi di formazione e-learning. Nello specifico si occupa di promuovere l'educazione degli adulti e l'acquisizione di competenze trasversali, tanto per i più giovani che per gli adulti. Le principali aree di competenza comprendono: sviluppo di metodologie di apprendimento, corsi e moduli di tecnologie educative che si avvalgono di metodologie innovative.

GO EUROPE (Spain) è un' **a**ssociazione Interculturale che mira a promuovere uno spirito internazionale allineato con gli obiettivi culturali europei comuni attraverso il dialogo interculturale, lo scambio di conoscenze e la sensibilizzazione europea tramite la partecipazione attiva di giovani, organizzazioni e imprese, in progetti che coinvolgono mobilità, istruzione e crescita.

Global Learning & Skills Partnership (GLaSP) (UK) è un'organizzazione di formazione e ricerca senza scopo di lucro che promuove la formazione e l'apprendimento di adulti e giovani, in particolare di quelli svantaggiati o socialmente esclusi. L'organizzazione offre attività formative e workshop circa le abilità a fini occupazionali, capacità di ricerca di lavoro, gestione della finanza personale, apprendimento di abilità vitali, competenze digitali e riguardanti ICT, conoscenza della dimensione globale, apprendimento e comunicazione interculturale, attenzione alla salute e all'aspetto imprenditoriale.

Sezione 2:

Quadro delle competenze

QUADRO DELLE COMPETENZE

Prospettive e oggetto del quadro delle competenze

Una società digitale ha bisogno di cittadini digitalmente competenti, il che significa che i cittadini dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali in modo consapevole e sicuro, per varie finalità come lavorare, trovare un lavoro, apprendere, fare acquisti online, ottenere informazioni e partecipare a più ampie attività sociali quali apprendimento e socializzazione. L'imperativo per gli adulti di sviluppare competenze digitali deriva da una serie di sviluppi, tendenze e sfide nell'uso delle tecnologie digitali. Questi includono l'uso di Internet come strumento per le transazioni negli acquisti di beni, la proliferazione e l'uso di social media per la condivisione di informazioni e comunicazione, l'uso crescente di servizi bancari e di pagamento online e contenuti digitali, la ricerca e l'accesso alle informazioni e ai servizi pubblici , l'apprendimento online e la crescente disponibilità di MOOC (Corsi Online a Grande Accesso) e il "Consumer to Consumer Commerce" (C2C) che utilizzano piattaforme di vendita online. Gli adulti, ora e in futuro, avranno bisogno della competenza digitale per la vita di tutti i giorni poiché permea tutti gli aspetti della vita economica, sociale, culturale, politica e civile ed è sostanzialmente d'obbligo per poter partecipare pienamente alla vita di tutti i giorni.

La Strategia Europa 2020 mira a creare le condizioni per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. Alcune delle aree che si prefigge sono l'occupazione, l'istruzione, l'inclusione sociale e la riduzione della povertà. Ognuna di queste aree sta mutando rapidamente tramite la digitalizzazione della società, nonché grazie al rapido aumento e all'uso crescente dei social media. È quindi indispensabile che i cittadini abbiano competenze digitali per poter partecipare pienamente e beneficiare delle opportunità digitali, ma anche per mitigare i possibili rischi. Promuovere le competenze digitali è una delle priorità della Commissione Europea. Le sue proposte più recenti sono state presentate nella comunicazione "Una nuova agenda di competenze per l'Europa: lavorare insieme per rafforzare il capitale umano, l'occupabilità e la competitività".

Il Quadro di Competenza Digitale per gli Adulti sviluppato dalla partnership DigiTrain è uno strumento che mira a migliorare la competenza digitale degli adulti supportando i responsabili delle politiche, le istituzioni educative e i formatori degli adulti a sviluppare corsi adeguati che consentano agli allievi di sviluppare le competenze digitali richieste. Cattura le competenze digitali chiave che gli adulti richiedono per navigare in un mondo sempre più digitalizzato.

Il quadro si basa e si adatta sulle strutture digitali e curriculari già esistenti per gli adulti, e prende in prestito in modo massiccio il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (1), noto anche come DigiComp e il Quadro delle Competenze ICT per gli insegnanti dell'UNESCO (2) come strumenti per migliorare le competenze digitali dei cittadini.

(1) Il Quadro europeo per la compagine digitale per i cittadini, noto anche come DigiComp, offre uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini. DigiComp è stato pubblicato per la prima volta nel 2013 ed è diventato un riferimento per molte iniziative di competenza digitale a livello sia europeo che degli Stati membri.

(2) UNESCO ICT Competency Framework for Teachers, UNESCO, 2011

La struttura del Quadro di Competenza Digitale per gli adulti

Il Quadro di Competenza Digitale per gli adulti sviluppa, adatta ed estende DigiComp per soddisfare le esigenze specifiche degli destinatari, in particolare quelli in formazione non-formale che necessitano di sviluppare competenze digitali. La struttura individua i risultati specifici dell'apprendimento associati a ciascuna competenza, in termini di conoscenze, abilità, valori e attitudini richiesti agli adulti digitalmente competenti.

Il Quadro è costituito da **Aree di Competenza**, che corrispondono ad ampie categorie di competenze che ci si aspetta che gli adulti sviluppino. Ogni area di competenza è accompagnata da una **Dichiarazione di Competenza** che consiste in una descrizione della competenza che gli adulti sono tenuti a sviluppare, seguita dagli **Obiettivi di Apprendimento** che sono stati formulati ed espressi in termini di **Conoscenza**, **Abilità**, **Atteggiamenti** e **Valori** per dimostrare il conseguimento della competenza.

Come utilizzare il Quadro di Competenza

Il quadro delle competenze è destinato all'uso da parte di istituzioni, fornitori di servizi educativi e formatori. Può essere utilizzato come base per lo sviluppo di corsi e programmi di formazione per adulti, accreditati e non accreditati in contesti educativi formali e non-formali. Gli adulti possono utilizzarlo per individuare le proprie lacune nelle competenze digitali, in modo che possano trovare opportunità di formazione adeguate per colmare le rispettive carenze.

Il quadro delle competenze non è concepito come un corso e le aree di competenza non sono intese come moduli o unità del corso, pertanto possono essere combinate in qualsiasi modo adatto ai gruppi destinatari per i quali il corso è in fase di costruzione. In questo senso il problema principale è quello di fornire opportunità di apprendimento che agevolino lo sviluppo delle competenze richieste. Nel progettare un corso basato sul quadro delle competenze, le dichiarazioni di competenza non devono essere valutate, in quanto non sono obiettivi di apprendimento, ma descrizioni delle competenze. Sono gli obiettivi dell'apprendimento (conoscenze, abilità, attitudini e valori) che devono essere valutati per determinare se le competenze rilevanti sono state raggiunte.

Struttura e Contenuto

Questa sezione fornisce dettagli sulla struttura e il contenuto di ciascuna competenza, nonché riguardo gli obiettivi di apprendimento. Ogni macro-competenza includerà:

- Area di competenza
- Elementi di competenza
- Dichiarazione di competenza
- Obiettivi di apprendimento (Conoscenze / Abilità / Attitudini)
- Ore di apprendimento guidato

Riepilogo delle competenze

Competenza 1: Informazione e alfabetizzazione dei dati

In questo modulo i corsisti* impareranno a individuare, ottenere, recuperare, archiviare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, valutandone lo scopo e la rilevanza.

Competenza 2: Comunicazione e collaborazione

In questo modulo i corsisti esploreranno le comunicazioni in ambienti digitali, condivideranno le risorse attraverso strumenti online, si connetteranno con gli altri e collaboreranno avvalendosi degli strumenti digitali, interagendo e partecipando a comunità e reti, incrementando la consapevolezza interculturale.

Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali

In questo modulo i corsisti creeranno e modificheranno nuovi contenuti digitali, integreranno e ricostruiranno conoscenze e contenuti precedenti, realizzeranno prodotti artistici, contenuti multimediali e programmazione per computer, apprenderanno i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

Competenza 4: Sicurezza

In questo modulo i corsisti esploreranno la protezione delle informazioni personali e dei dati, la protezione dell'identità digitale, la sicurezza, l'utilizzo sicuro e responsabile.

Competenza 5: Risoluzione dei problemi

In questo modulo i corsisti individueranno le esigenze nell'uso delle risorse digitali, saranno in grado di assumere decisioni consapevoli riguardo gli strumenti digitali più appropriati in base allo scopo o alla necessità, risolveranno problemi concettuali tramite supporti o strumenti digitali, useranno la tecnologia in modo creativo, risolveranno problemi tecnici, saranno in grado di aggiornare le proprie e altrui competenze.

*utilizziamo in italiano la parola “corsista” come traduzione della parola “*learner*” che potrebbe essere tradotta come “discente”, ma risulta quantomeno in disuso o, comunque, antiquata e troppo formale. Intendiamo per corsista qualunque persona farà parte del percorso di apprendimento DigiTrain.

Sezione 3:

Competenze e Obiettivi di apprendimento

Area di competenza 1:

Informazione e alfabetizzazione digitale

Descrizione generale

Individuare, localizzare, ottenere, recuperare, archiviare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, valutandone lo scopo e la rilevanza.

Competenze:

1.1 Navigazione, ricerca e filtro di dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutazione dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali

1.3 Gestione dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali

Area di competenza	**1**	**Informazione e alfabetizzazione digitale**
Elementi di competenza	**1.1**	**Navigazione, ricerca e filtro di dati, informazioni e contenuti digitali**
Dichiarazione di competenza	Articolazione delle esigenze di informazione, ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, accesso e navigazione tra di essi, creazione e aggiornamento di strategie di ricerca personali	
Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	1.1.1	Riconoscere l'esistenza di diversi motori di ricerca e capire quale meglio risponde alle proprie esigenze per trovare dati, informazioni e contenuti su dispositivi diversi.
	1.1.2	Apprendere semplici strategie su come individuare le informazioni delle categorie sui motori di ricerca.
Abilità	1.1.3	Selezionare e attuare tecniche di ricerca appropriate per individuare le informazioni pertinenti.
	1.1.4	Applicare e regolare semplici strategie di ricerca personali basate su esigenze specifiche per limitare il numero di risultati.
	1.1.5	Scaricare e salvare diversi tipi di dati da Internet.
Attitudini	1.1.6	Mostrare un atteggiamento proattivo verso la ricerca di informazioni.

Area di competenza	**1**	**Informazione e alfabetizzazione dei dati**
Elementi di competenza	**1.2**	**Valutazione dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali**
Dichiarazione di competenza	Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	1.2.1	Saper analizzare le informazioni ottenute circa la credibilità e l'affidabilità.
Abilità	1.2.2	Confrontare e applicare le informazioni provenienti da diverse fonti derivanti dalla ricerca online.
	1.2.3	Valutare l'utilità, l'accuratezza e la completezza delle informazioni, dei dati e dei contenuti digitali trovati attraverso i risultati della ricerca online.
	1.2.4	Distinguere l'affidabilità di informazioni, dati e contenuti ottenuti dai risultati della ricerca online.
Attitudini	1.2.5	Impiegare il pensiero critico e razionale, confrontare, analizzare e valutare correttamente le diverse fonti online

Area di competenza	**1**	**Informazione e alfabetizzazione dei dati**
Elementi di competenza	**1.3**	**Gestione dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali**
Dichiarazione di competenza	Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenza	1.3.1	Individuare le diverse opzioni di supporti di memorizzazione e selezionare le più appropriate per scopo e necessità.
	1.3.2	Riconoscere come organizzare ed elaborare i file in un ambiente strutturato semplice.
Abilità	1.3.3	Utilizzare vari metodi per archiviare e gestire risorse e informazioni digitali.
	1.3.4	Saper eseguire il backup e il ripristino di file e cartelle.
Attitudini	1.3.5	Acquisire consapevolezza delle diverse conseguenze della gestione di contenuti e informazioni nella sfera privata o pubblica.
	1.3.6	Acquisire consapevolezza dell'importanza del ripristino dei dati.

Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione

Descrizione generale

Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, connettersi con gli altri e collaborare utilizzando strumenti digitali, interagire e partecipare a comunità e reti, acquisire una consapevolezza interculturale.

Competenze:

2.1 Interagire tramite le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni e contenuti

2.3 Coinvolgimento della comunità locale tramite le tecnologie digitali

2.4 Collaborare tramite le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestione dell'identità digitale

Area di competenza	2	Comunicazione e collaborazione
Elementi di competenza	**2.1**	**Interagire tramite le tecnologie digitali**
Dichiarazione di competenza	Interagire con una varietà di dispositivi e applicazioni digitali, capire come la comunicazione digitale viene distribuita, visualizzata e gestita, capire i modi appropriati di comunicare tramite i mezzi digitali, saper fare riferimento a diversi formati di comunicazione, adattare modalità e strategie di comunicazione al pubblico specifico	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	2.1.1	Descrivere la funzionalità di diversi software e/o applicazioni di comunicazione per interagire con gli altri
	2.1.2	Individuare e selezionare i mezzi di comunicazione appropriati per determinati contenuti e destinatari
Abilità	2.1.3	Dare prova di saper avvalersi di programmi di chat di uso comune tramite smartphone o dispositivo mobile
	2.1.4	Saper creare, accedere, leggere e rispondere in modo appropriato alla comunicazione via e-mail tramite smartphone, dispositivo mobile o computer
Attitudini	2.1.5	Acquisire dimestichezza nella comunicazione online
	2.1.6	Disponibilità a scoprire nuove tecnologie nella comunicazione
	2.1.7	Consapevolezza dei rischi della comunicazione online

Area di competenza	2	Comunicazione e Collaborazione
Elementi di competenza	**2.2**	**Condivisione tramite le tecnlogie digitali**
Dichiarazione di competenza	Condividere con gli altri la posizione e il contenuto delle informazioni trovate, essere disponibili e in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse, conoscere le pratiche di citazione e integrazione di nuove informazioni in un corpo di conoscenze già esistente	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	2.2.1	Individuare e descrivere la tecnologia digitale appropriata per la condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali
	2.2.2	Distinguere quali contenuti, conoscenze o risorse possono essere condivisi pubblicamente
Abilità	2.2.3	Dare prova della partecipazione ai siti di social network per condividere conoscenze, contenuti e informazioni
	2.2.4	Utilizzare sistemi basati sul cloud per il salvataggio e la condivisione di dati e contenuti digitali
	2.2.5	Dare prova di saper condividere file e contenuti di media diversi con messaggi digitali (per es. immagini, video, file audio)
Attitudini	2.2.6	Acquisire dimestichezza con i requisiti di copyright quando si condividono informazioni e contenuti

Area di competenza	**2**	**Comunicazione e collaborazione**
Elementi di competenza	**2.3**	**Coinvolgimento della comunità locale tramite le tecnologie digitali**
Dichiarazione di competenza	Partecipare attivamente alla vita sociale tramite il coinvolgimento online, cercare opportunità di auto-sviluppo e responsabilizzazione nell'uso delle tecnologie e degli ambienti digitali, essere consapevoli del potenziale delle tecnologie per la partecipazione dei cittadini	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	2.3.1	Individuare e riconoscere i servizi digitali appropriati per potenziare se stessi e partecipare alla vita della comunità
	2.3.2	Poter descrivere e confrontare una vasta gamma di canali di social media e saper usarli per partecipare alla vita della comunità
Abilità	2.3.3	Essere in grado di individuare blog, video, gruppi o eventi rilevanti sui social media che corrispondono a interessi o bisogni
	2.3.4	Saper selezionare e coinvolgere alla partecipazione online a partire da una scelta di canali di social media con un pubblico destinato
	2.3.5	Utilizzare le funzionalità dei servizi online per l'auto-responsabilizzazione
Attitudini	2.3.6	Acquisizione della consapevolezza e apprezzamento dei potenziali rischi nella comunicazione online e nei servizi online

Area di competenza	2	Comunicazione e Collaborazione
Elementi di competenza	**2.4**	**Collaborare tramite le tecnologie digitali**
Dichiarazione di competenza	Utilizzare tecnologie e media per il lavoro di squadra, per i processi collaborativi, per la co-costruzione e la co-creazione di risorse, conoscenze e contenuti.	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	2.4.1	Individuare lo scopo dell'utilizzo di tecnologie collaborative e social network per la creazione di contenuti ed elencare i loro benefici e limiti.
	2.4.2	Individuare e selezionare le risorse collaborative più appropriate e i servizi online per qualsiasi scopo
Abilità	2.4.3	Utilizzare le funzionalità collaborative di un pacchetto software e/o servizio online
	2.4.4	Saper selezionare e coinvolgere a partire da una scelta di canali di social media con un pubblico destinato per la co-creazione di risorse e feedback
Attitudini	2.4.5	Essere disposti a condividere e collaborare con gli altri tramite la tecnologia digitale
	2.4.6	Acquisire consapevolezza dei rischi potenziali nella collaborazione tramite tecnologie digitali

Area di competenza	**2**	**Comunicazione e collaborazione**
Elementi di competenza	**2.5**	**Netiquette**
Dichiarazione di competenza	Acquisire il know-how delle norme comportamentali nelle interazioni online/virtuali, essere consapevoli degli aspetti della diversità culturale, essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli online (per es. il cyber bullismo)	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	2.5.1	Saper descrivere e fornire esempi di norme comportamentali e know-how riguardo l'utilizzo della tecnologia digitale e l'interazione in un ambiente digitale
	2.5.2	Saper riconoscere e considerare la diversità culturale e le implicazioni della comunicazione e della condivisione attraverso la tecnologia digitale
	2.5.3	Saper riconoscere il linguaggio inappropriato nelle reti di social media, conoscere le leggi contro il cyberbullismo e le conseguenze del proprio comportamento
Abilità	2.5.4	Dare prova di saper tutelarsi dalle minacce nella comunicazione online e nell'utilizzo dei social network
Attitudini	2.5.5	Saper adeguare con dimestichezza la strategia di comunicazione in modo appropriato secondo le necessità
	2.5.6	Mostrare un atteggiamento sicuro e ragionevole nell'interazione in un ambiente digitale

Area di competenza	**2**	**Comunicazione e collaborazione**
Elementi di competenza	**2.6**	**Gestione dell'identità digitale**
Dichiarazione di competenza	Saper creare, adattare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione online, gestire i dati che si producono tramite l'uso di diversi account e applicazioni	

Obiettivi di apprendimento		
Conoscenze	2.6.1	Definire quali elementi considerare nella creazione di una 'Identità Digitale'
	2.6.2	Elencare e descrivere gli aspetti positivi e negativi di un'identità online e le implicazioni
Abilità	2.6.3	Creare, modificare e gestire una o più identità digitali in base al contesto e allo scopo
	2.6.4	Dare prova di saper proteggere una reputazione online e individuare la propria impronta digitale
Attitudini	2.6.5	Riconoscere i benefici e i rischi relativi all'identità online

Area di Competenza 3

Creazione dei Contenuti

Descrizione generale

Creare e modificare nuovi contenuti digitali, integrare e ricostruire conoscenze e contenuti precedenti, realizzare produzioni artistiche, contenuti multimediali e programmazione per computer, sapere come applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

Competenze:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Ragionamento logico

Area di competenza	**3**	**Creazione dei contenuti digitali**
Elementi di competenza	**3.1**	**Sviluppo dei contenuti digitali**
Dichiarazione di competenza	Creazione e modifica di contenuti digitali per comunicare con altri e supportare la routine quotidiana.	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.1.1	Descrivere diversi formati e media in cui i contenuti possono essere prodotti
	3.1.2	Individuare il programma/applicazione adatti al tipo di contenuto che deve essere creato
Abilità	3.1.3	Utilizzare pacchetti e strumenti di base per creare contenuti in diversi formati.
	3.1.4	Utilizzare un'ampia gamma di media/software per esprimersi in modo creativo e per supportare attività quotidiane (per es. testi, immagini, audio, video, ecc.)
	3.1.5	Modificare ed editare il contenuto al fine di migliorare il prodotto finale.
Attitudini	3.1.6	Acquisire consapevolezza che non tutti i contenuti digitali sono veri (contenuti fake);
	3.1.7	Essere disposti a esplorare nuove forme e formati.

Area di competenza	**3**	**Creazione dei contenuti digitali**
Elementi di competenza	**3.2**	**Integrare e rielaborare contenuti digitali**
Dichiarazione di competenza	Contribuire tramite la modifica, la raffinazione, il miglioramento e la creazione di contenuti per creare e condividere contenuti/conoscenze nuovi e pertinenti	
Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.2.1	Individuare metodi e spazi di co-creazione.
Abilità	3.2.2	Produrre contributi per contenuti online gratuiti e accessibili.
	3.2.3	Combinare diversi contenuti/risorse esistenti da diverse fonti per creare nuovi contenuti.
	3.2.4	Utilizzare le funzioni di modifica per modificare il contenuto sviluppato su un sistema basato su cloud o localmente
	3.2.5	Dare prova di saper interagire su uno spazio di comunicazione/canale/chat online condiviso per condividere conoscenze e contributi.
Attitudini	3.2.6	Valorizzare i contributi di altri allievi.

Area di competenza	**3**	**Creazione dei Contenuti Digitali**
Elementi di competenza	**3.3**	**Copyright (proprietà intellettuale) e licenze**
Dichiarazione di competenza	Condivisione e sfruttamento di contenuti/conoscenze: rispetto della proprietà intellettuale.	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.3.1	Individuare la regolamentazione delle licenze e dei diritti d'autore per l'uso e la pubblicazione delle informazioni (anche sui social media);
	3.3.2	Definire i modi per ottenere la licenza della proprietà intellettuale.
Abilità	3.3.3	Applicare le licenze corrette per la creazione e la condivisione di contenuti
Attitudini	3.3.4	Saper agire e assumersi la responsabilità delle proprie azioni e scelte.
	3.3.5	Riconoscimento dei diritti di proprietà intellettuale

Area di competenza	**3**	**Creazione dei Contenuti Digitali**
Elementi di Competenza	**3.4**	**Ragionamento logico**
Dichiarazione di Competenza	Comprensione del funzionamento della programmazione logica di base (ragionamento logico).	
Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.4.1	Individuare la struttura logica di azioni/sequenze semplici;
Abilità	3.4.2	Applicare modifiche alle impostazioni di base dei programmi già sviluppati.
	3.4.3	Dare prova della capacità di codificare e programmare i dispositivi digitali.
Attitudini	3.4.4	Riconoscere/apprezzare il pensiero razionale e la pianificazione

Area di Competenza 4

Sicurezza

Descrizione Generale

Protezione delle informazioni personali e dei dati, protezione dell'identità digitale, sicurezza, uso sicuro e responsabile.

Competenze:

4.1 Protezione dei dispositivi

4.2 Tutela dei dati personali e privacy

4.3 Tutela della salute e del benessere

4.4 Tutela dell'ambiente

Area di Competenza	**4**	**Sicurezza**
Elementi di Competenza	**4.1**	**Protezione dei dispositivi**
Dichiarazione di Competenza	Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di salvaguardia e di sicurezza e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.1.1	Individuare e differenziare i rischi e le minacce negli ambienti digitali
	4.1.2	Individuare semplici modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali tenendo conto dell'affidabilità e della privacy
Abilità	4.1.3	Selezionare e installare le misure di salvaguardia e sicurezza su tutti i dispositivi digitali
	4.1.4	Predisporre le precauzioni appropriate per mantenere la sicurezza dei dati in ambienti digitali (password etc.)
Attitudini	4.1.5	Tenere un atteggiamento positivo e realistico per i benefici e i rischi associati all'uso delle tecnologie online

Area di Competenza	4	Sicurezza
Elementi di Competenza	**4.2**	**Tutela dei dati personali e della privacy**
Dichiarazione di Competenza	Tutelare i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Comprendere come utilizzare e condividere informazioni di identificazione personale pur essendo in grado di proteggere se stessi e gli altri da eventuali danni. Capire che i servizi digitali utilizzano una "Informativa sulla privacy" per ragguagliare circa l'utilizzo dei dati personali	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.2.1	Distinguere tra tutela e sicurezza dei dati.
	4.2.2	Selezionare modalità agevoli per tutelare i dati personali e la privacy negli ambienti digitali
	4.2.3	Riconoscere i termini di utilizzo e le condizioni dei servizi online, pertanto essere in grado di agire con cautela.
	4.2.4	Individuare i contenuti digitali appropriati da condividere negli ambienti online
Abilità	4.2.5	Scegliere le modalità più appropriate per tutelare i dati personali propri e altrui quando si condividono contenuti digitali (ad es. un'immagine) sui social media.
	4.2.6	Scegliere le impostazioni sulla privacy più appropriate per la condivisione di contenuti digitali
	4.2.7	Essere in grado di gestire la propria identità e l'impronta digitale, nonché di modificare le informazioni.
Attitudini	4.2.8	Sentirsi sicuri e fiduciosi nell'interagire online sia per la comunicazione che per i servizi online

Area di Competenza	4	Sicurezza
Elementi di Competenza	**4.3**	**Tutela della salute e del benessere**
Dichiarazione di Competenza	Essere in grado di evitare rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (ad esempio dal cyber bullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale	
Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.3.1	Selezionare e differenziare modi semplici per evitare problemi di salute e rischi per il benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.
	4.3.2	Riconoscere le conseguenze sulla salute e sulla sicurezza derivanti dall'uso prolungato della tecnologia digitale.
	4.3.3	Individuare forme e caratteristiche del cyberbullismo.
Abilità	4.3.4	Predisporre azioni preventive per evitare problemi di salute e rischi per il benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.
Attitudini	4.3.5	Sentirsi sicuri di poter evitare possibili rischi e minacce per il benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali
	4.3.6	Riconoscere il valore del proprio comportamento che potrebbe condurre a un impatto psicologico negativo - Disturbo da dipendenza da Internet - cyberbullismo ed esclusione sociale

Area di Competenza	**4**	**Sicurezza**
Elementi di Competenza	**4.4**	**Tutela dell'Ambiente**
Dichiarazione di Competenza	Acquisire consapevolezza dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.4.1	Riconoscere il semplice impatto ambientale di computer e dispositivi elettronici.
	4.4.2	Individuare soluzioni appropriate per evitare di produrre inquinamento da apparecchiature elettroniche quando si utilizzano le tecnologie digitali
Abilità	4.4.3	Dare prova dell'uso delle apparecchiature digitali in modo efficiente in termini di costi e tempi
Attitudini	4.4.4	Consapevolezza degli impatti ambientali legati all'uso delle tecnologie digitali

Area di Competenza 5

Risoluzione dei problemi

Descrizione Generale

Individuare le esigenze nell'uso delle risorse digitali, saper assumere decisioni informate sugli strumenti digitali più appropriati in base allo scopo o alle necessità, risolvere problemi concettuali tramite media digitali o strumenti digitali, utilizzare la tecnologia in modo creativo, risolvere problemi tecnici, migliorare propria e altrui competenza.

Competenze:

5.1 Risoluzione di problem tecnici

5.2 Individuazione delle esigenze e delle risposte tecnologiche

5.3 Uso creativo delle tecnologie digitali

5.4 Individuazione delle lacune nelle competenze digitali

Area di Competenza	**5**	**Risoluzione dei problemi**
Elementi di competenza	**5.1**	**Risoluzione di problemi tecnici**
Dichiarazione di Competenza	Individuare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e trovare soluzioni semplici (risoluzione dei problemi)	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.1.1	Saper riconoscere semplici problemi tecnici quando nell'utilizzo dei dispositivi e nella fruizione di ambienti digitali.
	5.1.2	Sapere dove reperire le fonti di informazione per risolvere un problema tecnico.
Abilità	5.1.3	Utilizzare le risorse disponibili per rispondere rapidamente e in modo appropriato ai problemi più comuni del dispositivo.
Attitudini	5.1.4	Disponibilità ad adottare un approccio attivo alla risoluzione dei problemi.
	5.1.5	Persistenza nella ricerca di soluzioni ai problemi tecnologici che potrebbero sorgere

Area di Competenza	**5**	**Risoluzione dei problemi**
Elementi di Competenza	**5.2**	**Individuazione delle esigenze e delle risposte tecnlogiche**
Dichiarazione di Competenza	Valutare i bisogni e individuare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche e risolverli. Saper regolare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (per es., accessibilità)	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.2.1	Saper riconoscere le semplici tecnologie digitali disponibili e comprenderne le potenzialità e i limiti.
	5.2.2	Individuare i punti di forza e di debolezza della tecnologia disponibile e le opportunità che presenta per sostenere il raggiungimento dei propri obiettivi.
Abilità	5.2.3	Dare prova delle modalità abituali per adattare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali.
	5.2.4	Assumere decisioni informate nella selezione degli strumenti digitali per soddisfare le varie esigenze.
Attitudini	5.2.5	Disponibilità a scoprire l'uso di nuovi strumenti digitali per la risoluzione di esigenze di apprendimento personali e di altro tipo

Area di Competenza	5	Risoluzione dei problemi
Elementi di Competenza	**5.3**	**Uso creativo delle tecnlogie digitali**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.3.1	Individuare e selezionare semplici strumenti e tecnologie digitali per disporre delle conoscenze rilevanti al fine di risolvere problemi teorici.
Abilità	5.3.2	Dare prova della dimestichezza nell'utilizzo di strumenti digitali che possano essere utilizzati per esplorare le risorse quando si cercano soluzioni.
	5.3.3	Dare prova del coinvolgimento individuale e collettivo nella risoluzione dei problemi tecnici.
Attitudini	5.3.4	Essere disponibili a rivedere i propri valori e qualità in base alla situazione.

Area di Competenza	**5**	**Risoluzione dei problemi**
Elementi di Competenza	**5.4**	**Individuazione delle lacune nelle competenze digitali**
Dichiarazione di Competenza	Comprendere dove la propria competenza digitale deve essere migliorata o aggiornata. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle competenze digitali. Cercare opportunità di auto-sviluppo e tenersi aggiornati con l'evoluzione digitale	
Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.4.1	Riconoscere dove la propria competenza digitale deve essere migliorata o aggiornata
	5.4.2	Individuare dove cercare opportunità di auto-sviluppo e tenersi aggiornati con l'evoluzione digitale
Abilità	5.4.3	Scoprire le opportunità per il proprio miglioramento e tenersi al passo con l'evoluzione digitale
Attitudini	5.4.4	Disponibilità a cercare opportunità di miglioramento e di essere informati sulle ultime novità in fatto di 'evoluzione digitale

Sezione 4:

Competenze e Obiettivi di Apprendimento Supporto e Risorse

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SUPPORTO E RISORSE

Terminologia degli elementi di competenza

I principali elementi delle competenze da discutere nella struttura dei risultati di apprendimento del quadro di DigiTrain sono relativi alle conoscenze, alle abilità e alle attitudini.

Conoscenze
Le “conoscenze” indicano il risultato dell'assimilazione delle informazioni attraverso l'apprendimento. La conoscenza è il corpo di fatti, principi, teorie e pratiche che sono legati a un campo di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, la conoscenza è descritta come teorica e/o fattuale. (Parlamento Europeo e Consiglio, 2008a)

Abilità
Le "abilità" indicano la capacità di applicare le conoscenze e utilizzare il know-how per completare le attività e risolvere i problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (che implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (che implicano la destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e strumenti). (Parlamento Europeo e Consiglio, 2008a)

In questo rapporto, le abilità pratiche sono indicate come "abilità strumentali", il che significa che lo strumento e le conoscenze e le competenze di medio livello sono strumentali per lo sviluppo o l'applicazione di capacità (cognitive) avanzate che si basano sull'utilizzo di questi strumenti o media. Il termine "competenze avanzate" viene usato nella relazione come riferito all'applicazione di competenze digitali strumentali per compiti o strategie specifici.

Attitudini
Le "attitudini" sono concepite come motivatori della performance, la base per una prestazione continua e competente. Includono etica, valori e priorità. Possono anche includere responsabilità e autonomia.

Competenza
Ci sono due definizioni leggermente diverse di "competenza" nelle recenti raccomandazioni politiche europee. Nella raccomandazione sulle competenze chiave, la "competenza" è definita come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini adeguate al contesto (Parlamento Europeo e Consiglio, 2006). Nella raccomandazione del Quadro europeo delle qualifiche, la "competenza" è considerata l'elemento più avanzato dei descrittori del quadro ed è definita come la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, nonché abilità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e in sviluppo professionale e personale.

Entrambe queste definizioni concordano sul fatto che la competenza è l'elemento di più alto livello, comprese le conoscenze, le abilità e il modo in cui queste sono applicate in determinati contesti.

Pertanto, non vi è alcuna differenza essenziale tra queste due definizioni. Al fine di mantenere la compatibilità con entrambi, viene suggerita la seguente definizione operativa: "competenza" è una capacità di utilizzare conoscenze e abilità con responsabilità, autonomia e altri atteggiamenti appropriati al contesto del lavoro, del tempo libero o dell'apprendimento.

Obiettivi di Apprendimento Supporto e orientamento

Si prega di trovare ulteriore supporto e guida circa gli obiettivi di apprendimento selezionati.

Competenza 1: Informazione e alfabetizzazione dei dati

Modulo 1.1

1.1.1 Il corsista individuerà diversi motori di ricerca disponibili (Google, Yahoo, ecc.) e riconoscerà quali rispondono meglio alle proprie esigenze al momento di trovare informazioni e contenuti basati su dispositivi diversi (PC, tablet, telefono, SmartTV, ecc.).

1.1.2 I corsisti saranno in grado di individuare diversi modi per cercare risorse tramite motori di ricerca (immagini/video, parole di ricerca) e come reperire informazioni sulle categorie dei motori di ricerca (riferimenti alla ricerca di parole chiave, titoli, descrizioni di pagine e tag).

1.1.3 I corsisti utilizzeranno le opzioni di ricerca appropriate come le categorie di ricerca di Google soltanto relative a selezionare immagini/video e/o utilizzando le impostazioni di ricerca per cercare con esattezza parole chiave di parole o frasi per individuare le informazioni pertinenti.

1.1.4 I corsisti saranno in grado di adattare le loro strategie di ricerca per ridurre il numero di risultati per un argomento o criteri specifici (ad esempio l'aggiunta di una posizione durante la ricerca di un prodotto o di un servizio per localizzare la ricerca).

1.1.5 Il corsista può scaricare e salvare in modo sicuro diversi tipi di informazioni (documenti pdf, immagini, video, ecc.) online in una cartella specifica su PC o disco esterno, etc.

Modulo 1.3

1.3.1 Il corsista sarà in grado di individuare diverse opzioni di supporti di memorizzazione (chiave USB, disco rigido, sistemi cloud, CD, etc.) e selezionare le opzioni più appropriate per scopo e necessità (dimensione del file, portabilità, etc.)

1.3.2 Il corsista sarà in grado di riconoscere diversi modi di organizzare ed elaborare i file in modo strutturato utilizzando, ad esempio, cartelle denominate per diversi progetti, tipi di file, date, etc.

1.3.3 Il corsista darà prova dell'uso di vari metodi di archiviazione (chiave USB, disco rigido, sistemi cloud, CD, etc.) In base al contenuto (dimensione e tipo di file, etc.) e ai requisiti (accesso portatile, accesso multi-personale, etc.).

Competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Modulo 2.1

2.1.1 I corsisti descriveranno le funzioni di diversi software di comunicazione (Outlook, Skype, JoinMe, etc.) e/o applicazioni (WhatsApp, testo, ecc.) che possono essere utilizzati per interagire con altri tramite PC, telefoni e/o dispositivi tablet.

2.1.2 I corsisti individueranno e saranno in grado di selezionare i mezzi di comunicazione più adatti in base al destinatario con il quale vogliono entrare in contatto (amico, collega, insegnante, azienda, etc.), Motivo della comunicazione (recupero, comunicazione formale, reclamo, invio di documenti) e tipo di comunicazione (ad esempio e-mail per allegati o contenuti ricodificati lunghi, WhatsApp o messaggi di testo per comunicazioni rapide, brevi e bidirezionali, Skype o WhatsApp per videochiamate).

2.1.3 I corsisti saranno in grado di accedere, inviare, ricevere messaggi utilizzando i programmi di chat tramite smartphone o dispositivo mobile come WhatsApp o Facebook Messenger.

2.1.4 I corsisti daranno prova di poter inviare una e-mail a un contatto, ricevere e-mail e rispondere alle e-mail ricevute, inclusi l'aggiunta di campi e allegati di soggetti e copie.

2.1.5 Il corsista può utilizzare altri mezzi di comunicazione digitale tramite un tablet o un computer quali scrivere e commentare blog e post sul forum.

Modulo 2.2

2.2.1 Il corsista sarà in grado di individuare diverse risorse della tecnologia digitale appropriate per condividere dati come GoogleDrive, OneDrive, Dropbox, WeTransfer etc. e saperne descrivere i pro e i contro nonché le rispettive differenze.

2.2.2 I corsisti mostreranno di saper discernere quali contenuti, conoscenze e/o risorse possono essere condivisi pubblicamente prendendo in considerazione il copyright, la protezione dei dati etc.

2.2.3 I corsisti mostreranno di saper partecipare ai social network pubblicando su Facebook o inviando un tweet su Twitter per condividere pensieri, informazioni, etc.

2.2.4 I corsisti condivideranno i dati digitali con gruppi o individui utilizzando sistemi di condivisione basati su cloud come dropbox, onedrive, googledrive, WeTransfer, etc.

2.2.5 I corsisti dimostreranno che possono inviare file e contenuti ad altri tramite mezzi tecnologici semplici come allegati e-mail o programmi di messaggistica come WhatsApp.

Modulo 2.3

2.3.1 Il corsista saprà individuare diversi servizi digitali come reti sociali, forum etc. che sono più adatti per diversi tipi di partecipazione a discussioni e attività online. I corsisti sapranno riconoscere anche diversi sistemi online per potenziare se stessi in un mondo digitale per il pagamento di bollette, servizi bancari online etc.

2.3.2 Il corsista sarà in grado di descrivere come utilizzare i siti di social media come Facebook, Twitter, etc. e come si confrontano per diverse attività e utenti.

2.3.3 Il corsista mostrerà come e dove individuare gli articoli di social media, i blog, i gruppi, gli eventi e i video di suo interesse.

2.3.4 Il corsista sarà in grado di pubblicare, commentare e partecipare su diversi canali di social media selezionati per un pubblico destinato.

2.3.5 Il corsista sarà in grado di localizzare e utilizzare diversi servizi online per compilare moduli di domanda, bollette di pagamento e/o servizi bancari online.

Modulo 2.4

2.4.1 Il corsista saprà valutare quando un progetto o un incarico trarrebbe o meno beneficio da un processo collaborative.

2.4.2 Il corsista sarà determinare e selezionare quali risorse e servizi online disponibili (log degli accessi, utilizzo condiviso, feedback e commenti) si adatterebbero meglio a determinati tipi di progetti.

2.4.3 Il corsista darà prova dell'uso delle funzionalità (accesso, upload/download, restrizioni, feedback, etc.) di diversi pacchetti software e servizi online come Wiki, googledrive, onedrive, client di posta elettronica, etc. al fine di instaurare collaborazioni.

2.4.4 Il corsista saprà selezionare da una scelta di canali di social media per interagire con un pubblico apposito con commenti e feedback nella creazione di risorse.

Modulo 2.5

2.5.1 Il corsista sarà in grado di descrivere tramite esempi come agire online attraverso l'uso del linguaggio e delle immagini in tutti i tipi di comunicazione e di sapere cosa è ritenuto inappropriato e offensivo.

2.5.2 Il corsista individuerà il modo migliore di agire in base alla considerazione su chi sta comunicando con (amici, famiglia, colleghi, pubblico, ecc.) e su implicazioni culturali, religiose ed etiche.

2.5.3 Il corsista saprà distinguere ciò che è ritenuto un linguaggio inappropriato quando comunica nelle reti di social network e conosce le leggi contro il cyberbullismo, nonché le conseguenze del proprio comportamento.

2.5.4 Il corsista darà prova di come si può tutelare se stessi dalle minacce online nella configurazione delle impostazioni sulla privacy e e di come segnalare problemi e bloccare gli utenti.

2.5.5 Il corsista darà prova di aver conseguito fiducia nell'adattare il modo in cui comunica con persone diverse in base al rapporto con loro e prendendo in considerazione credenze culturali, religiose ed etiche, etc.

Modulo 2.6

2.6.2 Il corsista elencherà gli aspetti positivi (mostrare le proprie capacità, la comunicazione e il contatto con familiari e amici, etc.) e negativi (ciò che è online resta online, i potenziali datori di lavoro possono vedere ciò che hai postato, etc.) nonché il gestire un'identità e descriverne le implicazioni.

2.6.3 Il corsista imposterà un account di social media su una o più reti in base allo scopo (pubblicazione, CV/profilo, comunicazione) e sarà in grado di modificare e gestire i propri account.

2.6.4 Il corsista dimostrerà in che modo è possibile tutelare la propria reputazione online tramite le impostazioni personali su chi può vedere cosa e regolando l'accesso ai dati, nonché individuando la propria impronta digitale.

Competenza 3: Creazione dei Contenuti Digitali

Modulo 3.1

3.1.1 Il corsista saprà descrivere diversi formati e media come file word, video, audio, immagini, etc. che possono essere prodotti.

3.1.2 I corsisti individueranno il programma e/o l'applicazione più adatta alla creazione del contenuto richiesto (editor di immagini/video, software di presentazione PowerPoint, etc.).

3.1.3 I corsisti useranno i pacchetti di base (Microsoft) per creare contenuti in diversi formati (PowerPoint, etc.).

3.1.4 I corsisti creeranno materiale (immagine, audio, video, etc.) utilizzando diversi software multimediali (editing di foto/video, etc.) per esprimersi in modo creativo.

Modulo 3.2

3.2.4 I corsisti useranno le funzioni di modifica selezionate in un programma selezionato per modificare i contenuti sviluppati in un sistema cloud come Googledrive.

3.2.5 I corsisti sapranno interagire tramite uno spazio di comunicazione condiviso o una chat online per condividere conoscenze, idee e feedback sulle risorse.

Modulo 3.3

3.3.1 Il corsista sarà in grado di individuare regolamenti e copyright per l'uso e la pubblicazione di informazioni e risorse (libri, video, musica, etc.) e per condividere contenuti tramite social media.

3.3.2 Il corsista sarà in grado di definire diverse modalità di concessione della licenza e di tutela della proprietà intellettuale.

Modulo 3.4

3.4.1 Il corsista sarà in grado di individuare una struttura logica di semplici azioni e sequenze di programmazione di base.

Competenza 4: Sicurezza

Modulo 4.1

4.1.1 Il corsista sarà in grado di individuare i rischi e le minacce in un ambiente digitale (virus, spam, hacking, etc.) e distinguerli in per ciò che sono e per ciò che fanno.

4.1.2 I corsisti saranno in grado di individuare diversi modi per proteggere i dispositivi (PC, tablet, telefoni, etc.) e i contenuti digitali (file e cartelle) nonché la loro affidabilità e la privacy.

4.1.3 I corsisti saranno in grado di selezionare e impostare misure di sicurezza e salvaguardia appropriate su diversi dispositivi digitali dalla protezione del software per virus e malware alla protezione di login e password per l'accesso ai dispositivi.

4.1.4 I corsisti saranno in grado di predisporre le precauzioni appropriate per mantenere la sicurezza dei dati (password, domande di sicurezza, misure di sicurezza del telefono cellulare come scanner di impronte digitali, etc.) in ambienti digitali.

Modulo 4.2

4.2.2 I corsisti saranno in grado di selezionare semplici modi per tutelare i dati personali (password, capacità selettiva sulla condivisione di informazioni online, etc.) e la privacy (cambio di impostazioni nei siti di social media) in ambienti digitali.

4.2.3 I corsisti saranno in grado di riconoscere la formulazione e il contenuto di ciò che stanno accettando, i loro dati possono essere utilizzati per i termini e le condizioni online e sapranno come agire con cautela riguardo gli accordi che intendono accettare.

4.2.4 I corsisti saranno in grado di individuare quali contenuti digitali siano da ritenersi appropriati per la condivisione in un ambiente online e cosa evitare (esempi, foto con marchi di identificazione di località, etc.).

4.2.5 I corsisti sapranno scegliere i modi appropriati per proteggere i propri dati personali e quelli degli altri quando condividono contenuti (foto, video, etc.) sui social media utilizzando le impostazioni di autorizzazione su chi può vedere ciò che pubblicano e impedendo che i contenuti vengano copiati, etc.

4.2.7 I corsisti saranno in grado di gestire la propria identità (account di social media, etc.) e l'impronta digitale e modificare di conseguenza le impostazioni, i contenuti personali, le informazioni e i contenuti pubblicati.

Modulo 4.3

4.3.1 I corsisti saranno in grado di selezionare e differenziare i modi semplici per evitare rischi per la salute (posizione della sedia, rilievi, etc.) e le potenziali minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.

4.3.2 Il corsista saprà riconoscere le conseguenze sulla salute e sulla sicurezza derivanti dall'uso prolungato della tecnologia digitale, come l'uso eccessivo di guardare i monitor sugli occhi, sui muscoli e il dolore del corpo derivante dall'uso del polso durante la digitazione e la postura a sedere, etc.

Modulo 4.4

4.4.2 Il corsista sarà in grado di identificare le soluzioni appropriate per evitare di produrre componenti elettronici usati destinati al riutilizzo, alla rivendita, al recupero, al riciclaggio o allo smaltimento, considerati anche rifiuti elettronici quando si utilizzano tecnologie digitali.

Competenza 5: Risoluzione dei problemi

Modulo 5.1

5.1.1 Il corsista riconoscerà semplici problemi tecnici (hardware/software, connessioni, etc.) che possono verificarsi quando si utilizzano dispositivi diversi e si opera in ambienti digitali.

5.1.2 I corsisti saranno in grado di sapere dove reperire rilevanti fonti di informazioni sia online che attraverso il software di risoluzione dei problemi sul dispositivo al fine di risolvere diversi problemi tecnici.

Modulo 5.2

5.2.3 I corsisti mostreranno modi abituali per adattare e personalizzare gli ambienti digitali (modifica delle impostazioni del desktop, livelli di sicurezza e autorizzazioni degli utenti, aggiornamenti hardware e requisiti software) alle esigenze personali.

Modulo 5.3

5.3.1 Il corsista sarà in grado di individuare e selezionare semplici strumenti e tecnologie digitali (Guida di Windows, motori di ricerca e forum) per trovare le conoscenze pertinenti per risolvere i problemi.

Guida alla valutazione

Di seguito sono riportati gli indicatori del tipo di prove di valutazione che possono essere prodotte nel portfolio dei corsisti per dimostrare il loro conseguimento relativo agli obiettivi di apprendimento.

- Riviste specializzate, diari.
- Fotografie, illustrazioni, materiale audio-visivo.
- Completamento di incarichi pratici o audio-visivi, esibizioni e mostre.
- Testimonianza individuale o collettiva.
- Saggi contrassegnati, domande scritte e fogli delle risposte, fogli di lavoro.
- Verbali delle osservazioni del tutor e liste di verifica.

Tutti i metodi di valutazione devono essere validi, affidabili, adatti allo scopo e inclusivi. Per chiarire cosa si intende con questi requisiti:

Validi
Le valutazioni dovrebbero verificare quanto si propongono e quel che conta misurare per dimostrare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.

Affidabili
Il risultato della valutazione dovrebbe essere replicabile e coerente sia con circostanze diverse che in presenza di un altro tutor.

Adatti allo scopo
I metodi di valutazione dovrebbero essere appropriati per la forma di valutazione (ad esempio, diagnostica, formativa, riassuntiva).

Inclusivi
I metodi di valutazione non dovrebbero sollevare inutili ostacoli alla dimostrazione dei risultati. È possibile adattare i requisiti delle prove alle esigenze di individui o gruppi e le prove dovrebbero essere sempre flessibili, diversificate e appropriate. Pertanto, un corsista con difficoltà fisiche può fornire prove visive o orali (foto, video) piuttosto che note e saggi prodotti da altri membri del gruppo.

Metodi di valutazione

Di seguito sono elencati diversi metodi di valutazione (ma non tutti), con consigli sulla natura dell'attività che potrebbe essere impostata, su come strutturarli e sui tipi prove da raccogliere.

Saggio
Una risposta scritta e discorsiva a una domanda o una dichiarazione che coinvolge il corsista nel reperire e presentare informazioni e opinioni in modo strutturato, che normalmente include un'introduzione, le informazioni/opinioni/valutazioni/analisi e una conclusione. Potrebbe essere usato per verificare memoria e comprensione.

Discussione di gruppo
Discussione su un argomento o situazione selezionata dal tutor o dalil corsista, per consentire ai corsisti di condividere conoscenze e pensieri e valutare il loro apprendimento. La discussione dovrebbe essere breve, strutturata e supervisionata.

Domande e risposte orali
Domande specifiche aperte o chiuse per una risposta immediata. Può andare da domande formali a forme più interattive come un quiz. Ciò consente risposte e domande da parte dei corsisti e un feedback immediato da parte del tutor.

Dimostrazione pratica
Una dimostrazione pratica di una capacità/situazione selezionata dal tutor o dalil corsista, per consentire ai corsisti di praticare e applicare abilità e conoscenze.

Progetto
Un compito specifico che comporta uno studio singolo e una ricerca per individui o gruppi. Normalmente comporta la selezione di un argomento, pianificazione, ricerca di informazioni e presentazione dei risultati oralmente o per iscritto.

Diario o registro riflessivo
Una descrizione, normalmente scritta ma che potrebbe essere anche orale, dalil corsista che riflette su come e cosa hanno imparato. Spesso completato a intervalli regolari durante il processo di apprendimento, consentendo quindi di discutere i progressi individuali e le modalità di ulteriore apprendimento.

Report
Una verbalizzazione di un'attività e/o una sintesi di ricerca che presenta le informazioni in modo strutturato. Non include opinioni, ma può includere analisi o valutazioni. Può essere presentato in forma orale o scritta.

Gioco di ruolo/simulazione
L'uso di una situazione selezionata dal tutor o dalil corsista, per consentire ai corsisti di praticare e applicare abilità ed esplorare le attitudini. La valutazione delle osservazioni è operata da un tutor o da un proprio pari. Prevista l'assistenza individuale del tutor e l'autovalutazione.

Domande e risposte scritte/test/esame
Domande specifiche, aperte e chiuse per una risposta immediata dal tutor, possono variare da esami formali e test a un quiz.

Risorse per l'insegnamento e l'apprendimento

Sono disponibili risorse quali ad esempio piani di lezione, attività, fogli di lavoro, dispense, etc. riguardanti le aree di competenza. Gli obiettivi dell'apprendimento sono stati creati per guidarvi nell'utilizzo di questo quadro. È possibile reperirli per il download in diverse lingue su www.digi-train.eu