



No One  
Behind

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



# IO1 Metodologia innovativa per educare e formare gli adulti delle zone rurali per migliorare le loro competenze digitali e ICT

Erasmus+ Strategic Partnership - 2020-1-RO01-KA204-079988

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute



No One  
Behind

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



Erasmus+ Strategic Partnership - 2020-1-RO01-KA204-079988

---

[IO1 - Innovative Methodology]

## [IO1 - Innovative Methodology]

**Titolo del progetto:** No One Behind

**Progetto Numero:** 2020-1-RO01-KA204-079988

### Informazioni sul documento

**Circolazione:** Pubblico

**Autori (Organizzazioni):** EUROCREA MERCHANT

**Principale autore(i):**

Beatrice Del Nero (EUROCREA MERCHANT)

Madalina Chirtes (NERDA)

Ciprian Barsan (ADLECO LAND)

Violetta Koutsogiannopoulou (ATERMON)

Luís Morais (INOVA+)

Andreia Monteiro(INOVA+)

Rafaela Paspati (IDEC SA)

Catherine Neill (EUEI)

**Versione finale:** 20/04/2021

### COPYRIGHT

© Copyright 2020 The NO ONE BEHIND Consortium

Composto da:

- North-East Regional Development Agency (NERDA)
- Eurocrea Merchant
- Inova+ Innovation Services
- Local Development Association ECO LAND
- IDEC
- European E-learning Institute EUEI
- Atermon B.V.

Questo documento non può essere copiato, riprodotto o modificato in tutto o in parte per qualsiasi scopo senza il permesso scritto del Consorzio NO ONE BEHIND. Inoltre un riconoscimento degli autori del documento e tutte le parti applicabili della nota di copyright devono essere chiaramente citate.

Tutti i diritti riservati.

### STORIA DEL DOCUMENTO

Versione No.	Data	Descrizione
1	02/04/2021	Bozza
2	20/04/2021	Seconda versione
3	23/04/2021	UTLIMA VERSIONE

[IO1 - Innovative Methodology]

## Indice

1. IL PROGETTO .....	5
1.1 Introduzione .....	6
2. Il profilo ECVET del cittadino “digitalmente competente” .....	7
2.1 Panoramica del profilo .....	7
2.2 Principi dell'ECVET .....	7
2.3 Le competenze del cittadino "digitalmente competente" .....	11
3. I principi dell'educazione formale e non formale degli adulti .....	21
3.1 Tipi di educazione.....	21
3.2 Aree di educazione .....	23
3.3 Principi di educazione adottati nei materiali di formazione di No One Behind.....	23
4. Il manuale di formazione di No One Behind.....	27
5. Il Sistema di valutazione.....	29
5.1 Quadro per la valutazione delle competenze digitali.....	30
Unità 1 – Informazione e data literacy.....	31
Unità 2 – Comunicazione e collaborazione.....	32
Unità 3 - Creazione di contenuti digitali .....	35
Unità 4 – Sicurezza.....	36
Unità 5 - Problem Solving.....	38
5.2 Valutazione delle competenze digitali degli studenti.....	39
6. Le informazioni di base sul design del gioco.....	47
7. Referenze.....	49
8. Appendici.....	50
8.1 Appendice I – Aree di competenza e competenze del DigComp .....	50
Le componenti chiave delle competenze digitali in 5 aree .....	50

## [IO1 - Innovative Methodology]

### 1. IL PROGETTO

Il progetto **No One Behind** mira a fornire competenze digitali agli adulti che vivono nelle zone rurali, promuovendo il loro accesso alle attività di apprendimento permanente e motivandoli a iniziare a imparare.

Nell'Unione europea, il livello di competenze digitali tra i cittadini rimane troppo basso in molti paesi, soprattutto in alcune categorie della popolazione. Gli adulti che vivono nelle zone rurali, in particolare, soffrono le conseguenze di una mancanza di competenze digitali che contribuisce al loro isolamento sociale e alla loro esclusione dal mercato del lavoro.

Il progetto intende contribuire a risolvere questo problema sviluppando possibilità di apprendimento per gli adulti, per migliorare la loro vita quotidiana e le loro opportunità di lavoro.

Il progetto mira anche a fornire agli esperti che lavorano con gli adulti strumenti per riconoscere i bisogni degli studenti e per personalizzare i corsi con contenuti specifici per migliorare le competenze digitali dei loro studenti.

I **risultati tangibili** del progetto saranno:



O1: Una **metodologia innovativa** per l'istruzione e la formazione degli adulti che vivono nelle zone rurali;

O2: Un **manuale di formazione** con 5 moduli per le competenze digitali per gli adulti nelle zone rurali;



O3: Un **gioco nuovo e innovativo**.

---

## [IO1 - Innovative Methodology]

### 1.1 Introduzione

Questa metodologia vuole rappresentare una linea guida per educare e formare gli adulti nelle aree rurali per migliorare le loro competenze digitali. Questo documento sarà la base per il manuale di formazione e il gioco.

In un contesto globale ancora segnato dalla pandemia di COVID-19, è sempre più evidente che la tecnologia è una parte fondamentale della nostra vita quotidiana.

La conoscenza dell'ambiente digitale ha permesso a molte persone di continuare a lavorare, studiare e mantenere le relazioni con la famiglia e le altre persone.

D'altra parte, la mancanza di conoscenze digitali ha evidenziato le disuguaglianze tra coloro che non avevano accesso agli strumenti tecnologici. Queste persone sono entrate in una situazione di esclusione sociale che ha avuto gravi ripercussioni nella sfera sociale.

Ecco perché è importante continuare a lavorare su questo tema.

Questa metodologia si basa sull'European Digital Competence Framework (discusso più in dettaglio nel capitolo 2) che è il quadro di riferimento per le competenze digitali. Oggi, essere digitalmente competenti significa che le persone devono avere competenze in tutte le aree di DigComp.

Nei capitoli seguenti, verrà presentato il profilo ECVET del cittadino "digitalmente competente". Il programma del corso, basato sulle competenze della DigComp, fornisce tutti i passi necessari per diventare un cittadino "digitalmente competente".

---

[IO1 - Innovative Methodology]

## 2. Il profilo ECVET del cittadino “digitalmente competente”

### 2.1 Panoramica del profilo

Il **profilo ECVET del cittadino "digitalmente competente"**, qui delineato, mira a identificare e selezionare le conoscenze, le abilità e le competenze specificamente legate all'uso di ECVET nel campo dell'educazione degli adulti.

Questo documento sarà un punto di riferimento per gli educatori e per chiunque lavori con gli adulti interessati a stabilire un percorso educativo per i discenti adulti. Questa sezione descrive i contenuti e le competenze richieste che devono essere inclusi in un corso di formazione per l'educazione degli adulti, i risultati dell'apprendimento e i punti di credito ECVET associati.

### 2.2 Principi dell'ECVET

Il sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET) mira a dare alle persone un maggiore controllo sulle loro esperienze di apprendimento individuali e a rendere più interessante spostarsi tra diversi paesi e diversi ambienti di apprendimento.

Il sistema mira a facilitare la convalida, il riconoscimento e l'accumulo di competenze e conoscenze relative al lavoro acquisite durante un soggiorno in un altro paese o in situazioni diverse.

ECVET mira a una migliore compatibilità tra i diversi sistemi di istruzione e formazione professionale (VET) in vigore in Europa e le loro qualifiche.

Mira a creare un quadro tecnico per descrivere le qualifiche in termini di unità di risultati dell'apprendimento, e include procedure di valutazione, trasferimento, accumulazione e riconoscimento.

Nell'ECVET, i risultati dell'apprendimento sono valutati e convalidati per trasferire crediti da un sistema di qualifiche a un altro o da un percorso di apprendimento a un altro.

Secondo questo approccio, gli studenti possono cumulare i risultati di apprendimento richiesti per una data qualifica nel tempo, in diversi paesi o in diverse situazioni.

## [IO1 - Innovative Methodology]

Il sistema permette anche la possibilità di sviluppare riferimenti comuni per le qualifiche VET ed è pienamente compatibile con il sistema europeo di accumulazione e trasferimento dei crediti (ECTS).

I principali concetti dell'ECVET<sup>1</sup> sono:

### - Risultati di apprendimento (Learning Outcomes L.O.):

Le L.O. sono indicazioni di conoscenze, abilità e competenze che possono essere raggiunte in una varietà di contesti di apprendimento.

I L.O. sono dichiarazioni di ciò che uno studente conosce, capisce ed è in grado di fare al completamento di un processo di apprendimento definito in termini di conoscenza, abilità e competenza.

### - Unità dei risultati di apprendimento:

Le L.O. sono descrizioni di conoscenze, abilità e competenze che possono essere raggiunte in una varietà di contesti di apprendimento.

I L.O. sono indicazioni di ciò che un allievo conosce, capisce ed è in grado di fare al completamento di un processo di apprendimento definito in termini di conoscenza, abilità e competenza.

### - Punti ECVET:

Rappresentazione numerica del peso complessivo dei risultati dell'apprendimento in una qualifica e del peso relativo delle unità in relazione alla qualifica.

### - Crediti per i L.O.:

Il credito è dato per i risultati di apprendimento valutati e documentati di un allievo. I crediti possono essere trasferiti ad altri contesti (programmi di apprendimento o qualifiche) e accumulati per ottenere una qualifica sulla base degli standard di qualificazione e dei regolamenti esistenti nei paesi partecipanti.

La fiducia reciproca e la partnership tra le organizzazioni partecipanti sono espresse in **Memorandum d'Intesa e Accordi di Apprendimento.**

### Test e implementazione ECVET

ECVET è ora in una fase di applicazione progressiva avendo creato le condizioni e le misure necessarie. La qualità delle verifiche ECVET è fondamentale. Tutte le parti

<sup>1</sup> European Credit system for Vocational Education & Training: What is ECVET? (n.d). ECVET-secretariat.eu

<https://www.ecvet-secretariat.eu/en/what-is-ecvet>

## [IO1 - Innovative Methodology]

interessate, come gli organismi di assegnazione, i fornitori di formazione e valutazione, le parti sociali e i datori di lavoro, sono incoraggiati a impegnarsi nella sperimentazione ECVET attraverso progetti e reti, in particolare nell'ambito del programma di apprendimento permanente.

### **ECVET e convalida dell'apprendimento Non Formale e Informale**

I paesi di tutta Europa sottolineano sempre più la necessità di tenere conto dell'intera gamma di conoscenze, abilità e competenze di un individuo, non solo quelle acquisite nelle scuole, nelle università o in altre istituzioni formali di istruzione e formazione. Riconoscere tutte le forme di apprendimento è quindi una priorità dell'azione dell'UE in materia di istruzione e formazione.

L'apprendimento che avviene nei sistemi di istruzione e formazione formale è tradizionalmente il più visibile e riconosciuto nel mercato del lavoro e dalla società in generale. Negli ultimi anni, tuttavia, c'è stato un crescente apprezzamento dell'importanza dell'apprendimento in contesti non formali e informali. Sono necessari nuovi approcci per identificare e valutare e convalidare queste esperienze di apprendimento "invisibili" nel contesto delle certificazioni.

### **2.2.1 Quali sono i risultati dell'apprendimento (L.O)?**

I risultati di apprendimento (L.O.) sono definiti nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sull'istituzione dell' EQF<sup>2</sup> e nella Raccomandazione ECVET<sup>3</sup>.

I risultati dell'apprendimento sono definiti come dichiarazioni di ciò che uno studente conosce, capisce ed è in grado di fare al termine di un processo di apprendimento, questo è stabilito in termini di conoscenza (ciò che sa), abilità (ciò che capisce) e competenza (ciò che è in grado di fare).

---

<sup>2</sup> Recommendation of the European Parliament and of the Council of 23 April 2008 on the establishment of the European Qualifications Framework for lifelong learning.

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32008H0506(01)&from=EN)

<sup>3</sup> Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 June 2009 on the establishment of a European Credit System for Vocational Education and Training (ECVET)

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2009:155:0011:0018:EN:PDF>

### [IO1 - Innovative Methodology]



La definizione di L.O che usa conoscenza, abilità e competenza è quella definita dall'Europa<sup>4</sup>, che usa questi termini come denominatore comune. ECVET non fornisce un modello o una tassonomia riguardante il formato delle descrizioni dei risultati dell'apprendimento. Tali modelli o classificazioni possono esistere a livello nazionale, regionale o di sistema.

Il modo di descrivere i risultati dell'apprendimento è attraverso le Unità. Un'unità di risultati dell'apprendimento è una componente di una qualifica o di un profilo professionale che consiste in un insieme coerente di conoscenze, abilità e competenze che possono essere valutate e validate. Questo implica che le Unità di risultati dell'apprendimento siano strutturate in modo completo e logico e che siano valutate. . Le unità di risultati dell'apprendimento possono essere specifiche di un singolo profilo professionale o comuni a diversi profili o qualifiche<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> DG Education and Culture, ECVET Users' Guide. Part 1: "Get to know ECVET better - Questions and Answers" P.10-12 (2011). European Commission

[https://www.cedefop.europa.eu/files/ECVET\\_QUESTION\\_ANSWERS\\_Feb\\_2011\\_en\(download\\_ID\\_17648\).pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/ECVET_QUESTION_ANSWERS_Feb_2011_en(download_ID_17648).pdf)

<sup>5</sup> DG Education and Culture, ECVET Users' Guide. Part 1: "Get to know ECVET better - Questions and Answers" P.13 (2011). Commission European

[https://www.cedefop.europa.eu/files/ECVET\\_QUESTION\\_ANSWERS\\_Feb\\_2011\\_en\(download\\_ID\\_17648\).pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/ECVET_QUESTION_ANSWERS_Feb_2011_en(download_ID_17648).pdf)

---

### [IO1 - Innovative Methodology]

I risultati dell'apprendimento descrivono i risultati che derivano dal complesso del processo di apprendimento.

## 2.3 Le competenze del cittadino "digitalmente competente"

Questa metodologia è nata dopo un'attività preliminare di ricerca (Survey Research e Desk Research<sup>6</sup>) condotta dai partner del progetto. Secondo le raccomandazioni dell'UE, le competenze chiave sono importanti per ogni individuo, sia per lo sviluppo personale che per l'integrazione in ambienti sociali, culturali e professionali.

I risultati delle prime ricerche hanno mostrato che un ampio settore della popolazione, specialmente gli adulti nelle zone rurali, sono ancora digitalmente impreparati ad usare le tecnologie digitali nella loro vita quotidiana e nel contesto sociale o lavorativo.

Il curriculum è basato sul **Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp) 2.0**<sup>7</sup> dalla Commissione Europea che identifica le componenti chiave della competenza digitale in 5 aree e prende in considerazione gli indicatori del quadro concettuale per l'Information and Data Literacy, Comunicazione e Collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza e Problem-solving (vedi allegato I). Queste 5 aree sono basate sulle competenze chiave dell'Unione Europea (UE) su conoscenze, abilità e attitudini necessarie a una persona per migliorare il suo apprendimento e risolvere qualsiasi ostacolo nel mondo digitale. Queste competenze forniscono informazioni su come le abilità digitali e ICT possono essere applicate e sono in grado di identificare un insieme limitato di indicatori ai fini della misurazione cross-country della competenza digitale.

---

<sup>6</sup> The reports are available at the following link:

<http://www.eurocreamerchant.it/en/progetti/no-one-behind-providing-digital-skills-for-adults-living-in-rural-areas/>

<sup>7</sup> The Digital Competence Framework 2.0 (n.d). European Commission.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

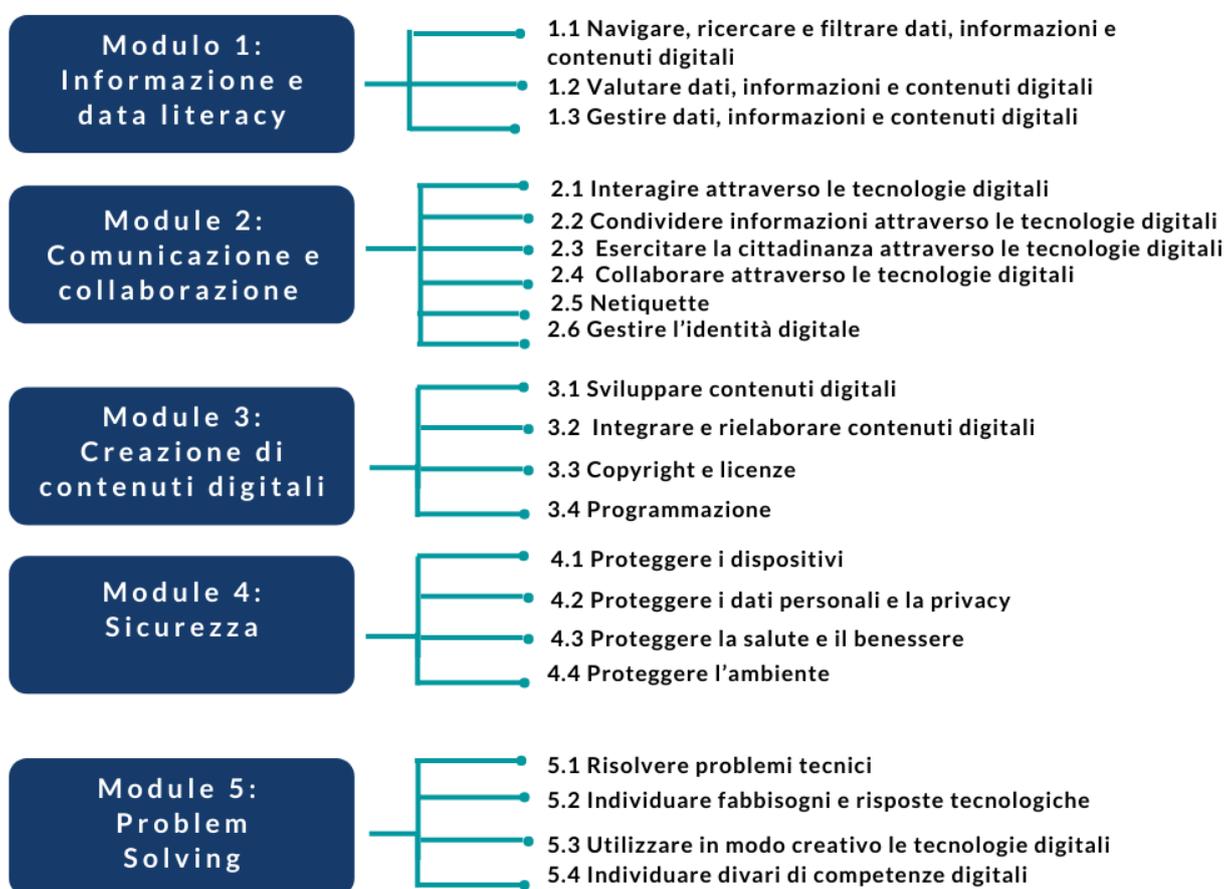
[IO1 - Innovative Methodology]



Per saperne di più sul DigComp: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

Consiglio: Date un'occhiata alla nuova infografica che spiega gli 8 livelli di competenza usando una metafora di "[Learning to swim in the digital ocean](#)".

Il curriculum è strutturato nella seguente maniera:



Secondo l'European Qualification Framework, il profilo del cittadino "digitalmente competente" deve raggiungere i risultati di apprendimento richiesti dal livello 3 dell'EQF.



Per saperne di più sugli otto livelli EQF:

<https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>

### [IO1 - Innovative Methodology]

Alla fine del corso, i partecipanti al corso di formazione otterranno:

- Una competenza digitale di base in modo da diventare un cittadino "digitalmente competente";
- Il miglioramento del loro accesso alla formazione e all'istruzione di qualità;
- L'accesso gratuito ai materiali di apprendimento per acquisire competenze digitali di base.

Sulla base delle informazioni fornite da tutte le organizzazioni del consorzio sulla definizione del profilo di competenza digitale, gli indicatori emersi nel contesto della società, della forza lavoro e dell'educazione sono l'elaborazione delle informazioni, comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti, la sicurezza e il problem solving.

Profilo ECVET del cittadino "digitalmente competente"		
<b>LIVELLO EQF</b>	Livello 3	
<b>Durata totale</b>	125h	
<b>Punti di credito ECVET totali</b>	5 punti ECVET	
<b>Descrizione del profilo</b>	Al termine di questo corso, il cittadino "competente digitale" sarà in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendere l'utilità delle competenze digitali;</li> <li>- utilizzare nella vita quotidiana i principali sistemi digitali</li> <li>- comprendere i rischi e le possibili minacce legate all'ambiente Internet</li> <li>- capire come interagire con gli altri e usare le tecnologie per accedere ai servizi.</li> </ul>	
<b>Unità 1</b>	<b>Informazione e data literacy</b>	
<b>Durata dell'Unità 1</b>	25h	
<b>Punti ECVET dell'Unità 1</b>	1	
<b>Descrizione del LO1</b>	All'interno di questa unità, il partecipante sarà formato a: <ul style="list-style-type: none"> <li>- cercare dati e informazioni online in sicurezza;</li> <li>- analizzare e ricavare informazioni significative dai dati digitali, usando fonti credibili e affidabili</li> <li>- organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali rispettando i diritti d'autore e minimizzando i rischi associati a questi ambienti.</li> </ul>	
<b>1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</b>		
<b>Conoscenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che ci sono diversi tipi di browser per cercare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di fare una ricerca online di dati e informazioni specifiche;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare le fonti adeguate a consultare e ottenere contenuti digitali (ad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" può accedere e usare browser e motori di ricerca con caratteristiche di sicurezza;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in</li> </ul>

### [IO1 - Innovative Methodology]

<p>esistono diversi motori di ricerca per ottenere dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come procedere per cercare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce l'importanza di filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<p>esempio immagini, video, tutorial, tra gli altri)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di selezionare fonti accurate per ottenere dati e informazioni relative a specifici argomenti e temi;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di accedere e navigare tra gli ambienti digitali.</li> </ul>	<p>grado di scaricare contenuti digitali scansionando sempre i file con un antivirus;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "competente digitale" usa le conoscenze acquisite per evitare pagine e ambienti digitali sospetti;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende e apprezza pienamente il ruolo di internet per ottenere informazioni nel contesto del mondo di oggi;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende appieno i rischi di riservatezza e privacy della ricerca in internet.</li> </ul>
---	---	--

#### 1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Conoscenza	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che ci sono molteplici possibilità di ottenere dati, informazioni e contenuti digitali con diversi livelli di affidabilità e credibilità;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce l'esistenza di dati e informazioni false e imprecise in internet (per esempio, manipolazione, fake news, disinformazione, falsificazione);</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come procedere per cercare dati e informazioni affidabili e credibili;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce l'importanza di identificare e utilizzare fonti credibili e affidabili di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di scegliere e utilizzare fonti credibili e affidabili per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali (es. controllare il dominio web, controllare la sezione "about us", trovare altri articoli della fonte)</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di individuare le fake news e la disinformazione (es. leggere dietro i titoli, controllare l'autore e le fonti, verificare la data, chiedere supporto agli esperti);</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di identificare la veridicità di dati e informazioni da articoli, documenti e notizie disponibili online (ad esempio, analizzare il testo, la punteggiatura, l'ortografia, la grammatica, la coerenza tra testo e immagini, ecc.)</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di analizzare e valutare la veridicità e l'accuratezza dei contenuti digitali (ad esempio immagini, video).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di pensare criticamente e valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è pienamente consapevole e usa il buon senso nella selezione e diffusione di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di controllare i propri pregiudizi e ridurre l'impatto delle proprie convinzioni nel giudizio di credibilità e affidabilità di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende e riconosce pienamente i pericoli delle fake news e della disinformazione nell'era digitale.</li> </ul>

#### 1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Conoscenza	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che esistono diversi tipi di programmi per archiviare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che esistono diversi ambienti e strumenti digitali per organizzare e conservare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce i programmi e gli strumenti per archiviare e gestire dati e informazioni in formato elettronico e digitale;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce strategie e metodi per classificare, archiviare, organizzare e diffondere dati e contenuti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di classificare, organizzare e memorizzare informazioni digitali rilevanti per l'approfondimento della conoscenza e/o del processo decisionale;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di organizzare ed elaborare dati e informazioni in formato digitale;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di identificare e accedere ad ambienti digitali per conservare e accedere facilmente a dati e informazioni;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" gestisce dati, informazioni e contenuti digitali rispettando i diritti d'autore e di proprietà;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" accede agli ambienti digitali definendo le adeguate impostazioni di privacy;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" accede e usa gli strumenti e gli ambienti digitali in sicurezza, eticamente e rispettando le regole e i diritti degli altri;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" riconosce e comprende pienamente i rischi e i pericoli dell'accesso agli ambienti digitali.</li> </ul>

[IO1 - Innovative Methodology]

Unità 2		Comunicazione e collaborazione	
Durata dell' Unità 2		25h	
Punti ECVET dell'Unità 2		1	
Descrizione del LO2		All'interno di questa unità, il partecipante sarà preparato a interagire e comunicare attraverso i media online ed essere in grado di utilizzare gli strumenti tecnologici per partecipare come cittadino nella società e per accedere ai servizi pubblici e privati. Questa competenza è estremamente importante per gli adulti che vivono in zone rurali che sono spesso in una condizione di esclusione sociale. Possono comunicare con altri cittadini in un ambiente online ed essere parte attiva della società.	
2.1 INTERAGIRE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI			
Conoscenza		Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa usare gli strumenti digitali (laptop, desktop, ecc.);</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa scrivere, leggere, parlare e ascoltare i cittadini "digitalmente competenti" e i cittadini poco qualificati;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce gli spazi per interagire con altri cittadini (email, social media, forum);</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce le regole della ricerca online.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare le piattaforme dei social media;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di fare presentazioni, webinar;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di inviare e ricevere e-mail e messaggi personali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di registrare e riprodurre un video;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di assicurarsi che l'informazione condivisa sia rispettosa ed empatica.</li> </ul>	
Competenze		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" può presentare informazioni a un pubblico specifico;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di scrivere una e-mail, una newsletter o un volantino a seconda del destinatario;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" riconosce quale piattaforma digitale dovrebbe usare a seconda del pubblico con cui vuole interagire;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" applica le conoscenze acquisite per pubblicare informazioni su facebook, instagram e altri social media a seconda del suo contenuto.</li> </ul>	
2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI			
Conoscenza		Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come condividere informazioni in modo digitale;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa quali piattaforme usare per condividere i dati;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come proteggere i dati quando condivide le informazioni.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di immagazzinare dati in luoghi specifici;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di accedere alle informazioni in diverse piattaforme;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di aggiungere un livello di sicurezza nella condivisione delle informazioni;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare lo strumento elettronico appropriato per condividere tutti i tipi di informazioni;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare diversi modi per comunicare online e condividere informazioni a seconda del suo pubblico.</li> </ul>	
Competenze		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è trasparente quando condivide informazioni;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende appieno il significato della segretezza delle informazioni;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa riconoscere le minacce quando condivide i dati;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di comprendere i rischi quando condivide informazioni.</li> </ul>	
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI			
Conoscenza		Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come comunicare efficacemente;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come mantenere la riservatezza delle informazioni;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa applicare il pensiero critico.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di scaricare contenuti in conformità con la legge;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di fare riferimento alle risorse;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di inviare un messaggio chiaro e coerente con il livello appropriato di informazione;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di porre domande critiche;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di fornire</li> </ul>	
Competenze		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di evitare discorsi di odio mentre conversa con altri online;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" incoraggia se stesso e gli altri a non scaricare contenuti illegalmente;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" si batte per la parità dei diritti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" prende decisioni e ha una mentalità aperta.</li> </ul>	

[IO1 - Innovative Methodology]

	feedback.	
<b>2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</b>		
<b>Conoscenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce i migliori strumenti da utilizzare per comunicare in un ambiente online;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come usare questi strumenti per stabilire processi collaborativi;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" capisce quali sono gli strumenti di comunicazione appropriati e quali quelli inappropriati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di adottare gli strumenti di comunicazione appropriati a seconda del contesto;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di condividere informazioni e dati online con altri attraverso l'uso di tecnologie appropriate;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare strumenti di condivisione online come Google Drive (Google Sheets, Google Docs), Dropbox, Calendar ecc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" fornisce supporto agli altri per collaborare attraverso le tecnologie online;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" applica le conoscenze acquisite per migliorare i processi di collaborazione online.</li> </ul>
<b>2.5 NETIQUETTE</b>		
<b>Conoscenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce le "buone maniere" che un utente dovrebbe adottare online;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce gli ambienti online in cui questo comportamento dovrebbe essere usato (quando gli utenti interagiscono con altri utenti come email, social media, forum o chat);</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa cosa significa rispettare gli altri utenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di comunicare con gli utenti in modo diverso a seconda dell'ambiente digitale in cui si trova;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" deve interagire con gli altri in modo educato applicando in modo corretto l'uso del caps lock, l'uso della punteggiatura e il vocabolario;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di riconoscere se altri utenti stanno rispettando le regole di comportamento online e può agire per mediare la situazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come vivere la propria esperienza online in modo appropriato per interagire con altri utenti e scambiare opinioni e informazioni con loro;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" ha capito l'importanza delle regole online e può trasferirle ad altre persone.</li> </ul>
<b>2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE</b>		
<b>Conoscenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa cos'è il concetto di identità digitale e il sistema di informazioni che la compongono;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come proteggere la sua identità digitale online;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa quali vantaggi esistono nell'uso di questo strumento online.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di elaborare i dati prodotti attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di raccontarsi e gestire correttamente la propria immagine online;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di gestire la propria identità digitale per accedere a servizi pubblici e privati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" applica le conoscenze acquisite per risolvere i problemi relativi alla gestione delle identità digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" può guidare gli altri nella gestione della propria identità digitale.</li> </ul>
<b>Unità 3</b>	<b>Creazione di contenuti digitali</b>	
<b>Durata dell'Unità 3</b>	25h	
<b>Punti ECVET dell'Unità 3</b>	1	
<b>Descrizione del LO3</b>	All'interno di questa unità, il partecipante sarà formato per creare contenuti online. Questa competenza permette alle persone di condividere le loro idee in diverse forme come video, immagini o testi. Il partecipante capirà anche come utilizzare le informazioni già presenti online per creare nuovi contenuti, rispettando la proprietà intellettuale dell'autore.	
<b>3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</b>		
<b>Conoscenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come creare e modificare contenuti digitali in diversi formati;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di creare documenti word, presentazioni powerpoint, fogli di calcolo excel ecc;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" guida gli altri nella realizzazione di contenuti in un ambiente online;</li> </ul>

**[IO1 - Innovative Methodology]**

- Il cittadino "digitalmente competente" sa come esprimersi attraverso i mezzi digitali; - Il cittadino "digitalmente competente" conosce il valore del contenuto digitale come supporto visivo.	- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di rappresentare accuratamente attraverso i propri materiali ciò che vorrebbe comunicare; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di formattare e modificare i contenuti in modelli accessibili e utilizzabili.	- Il cittadino "digitalmente competente" sceglie autonomamente gli strumenti migliori per creare il contenuto che vuole.
---	--	--

**3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI**

Conoscenza	Abilità	Competenze
- Il cittadino "digitalmente competente" conosce le caratteristiche fondamentali relative alla modifica dei contenuti digitali; - Il cittadino "digitalmente competente" capisce come migliorare e integrare le informazioni in un corpus di conoscenze esistenti per creare qualcosa di diverso dall'originale.	- Il cittadino "digitalmente competente" sa come modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze esistenti; - Il cittadino "digitalmente competente" può creare contenuti e conoscenze nuove e originali.	- Il cittadino "digitalmente competente" prende decisioni su come cambiare l'informazione esistente per formarne una nuova; - Il cittadino "digitalmente competente" usa le conoscenze acquisite per creare nuove informazioni e contenuti.

**3.3 COPYRIGHT E LICENZE**

Conoscenza	Abilità	Competenze
- Il cittadino "digitalmente competente" sa come applicare il copyright e le licenze in modo accurato; - Il cittadino "digitalmente competente" sa quali licenze sono necessarie e come si applicano in determinate circostanze; - Il cittadino "digitalmente competente" sa come proteggere se stesso e la propria organizzazione dalla violazione del copyright.	- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di citare la fonte giusta se utilizza contenuti trovati online; - Il cittadino "digitalmente competente" distingue le piattaforme online dove trova materiale (ad esempio, foto, video, immagini) che può essere utilizzato gratuitamente; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di riconoscere il materiale online (ad esempio, foto, video, immagini) che può essere utilizzato gratuitamente.	- Il cittadino "digitalmente competente" applica le conoscenze acquisite per rispettare la proprietà intellettuale degli altri; - Il cittadino "digitalmente competente" spiega agli altri l'importanza di rispettare i diritti d'autore e le licenze.

**3.4 PROGRAMMAZIONE**

Conoscenza	Abilità	Competenze
- Il cittadino "digitalmente competente" sa come pianificare e sviluppare istruzioni per il sistema informatico; - Il cittadino "digitalmente competente" sa come risolvere problemi tecnici; - Il cittadino "digitalmente competente" sa come applicare le istruzioni per eseguire i compiti; - Il cittadino "digitalmente competente" sa come applicare istruzioni per risolvere problemi.	- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni create per un sistema informatico; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di spiegare come potrebbero verificarsi diversi problemi.	- Il cittadino "digitalmente competente" spiega agli altri come programmare un computer o diversi programmi; - Il cittadino "digitalmente competente" prende decisioni su come produrre le istruzioni per creare un nuovo programma. - Il cittadino "digitalmente competente" usa le conoscenze acquisite per avere una chiara comprensione di un problema nel sistema informatico.

<b>Unità 4</b>	<b>Sicurezza</b>
<b>Durata dell'Unità 4</b>	25h
<b>Punti ECVET dell'Unità 4</b>	1
<b>Descrizione del LO4</b>	All'interno di questa unità, il partecipante sarà formato a: - come proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; - come proteggere la salute fisica e psicologica, ed essere consapevole delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; - come essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso.

[IO1 - Innovative Methodology]

4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI		
Conoscenza	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce l'importanza di proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e sa come proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che esistono diversi tipi di malware, ad esempio spyware, virus, worm, trojan, ecc;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa cos'è un Firewall e cos'è un software antivirus;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce i principali rischi associati all'uso delle tecnologie;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce le strategie per evitare i rischi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di installare un software antivirus</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di eseguire gli aggiornamenti;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di scaricare applicazioni in modo sicuro;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di adottare misure per ridurre il rischio di frode (ad esempio, impostando password sicure, applicando impostazioni di protezione, ecc.);</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di proteggere i vari dispositivi dalle minacce digitali (malware, virus, ecc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" usa le conoscenze acquisite per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende i diversi passi da fare per proteggere un dispositivo;</li> <li>- Il cittadino "competente digitale" comprende i rischi e le minacce degli ambienti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce le misure di sicurezza e protezione relative all'affidabilità e alla riservatezza;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è consapevole dei benefici e dei rischi associati all'uso delle tecnologie online.</li> </ul>
4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY		
Conoscenza	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce le regole di base della sicurezza;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa quali informazioni può condividere su internet.</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce i procedimenti per mantenere la propria privacy;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce e comprende i termini di utilizzo e le condizioni dei servizi online (ad esempio per facilitare la fornitura di dati personali) ed è in grado di agire con prudenza;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che i servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare i messaggi commerciali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce il comportamento appropriato negli ambienti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa fino a che punto i dati della sua identità digitale possono o non possono essere usati da terzi;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come proteggere le informazioni sulle persone che lo circondano (es. famiglia, amici, colleghi di lavoro...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di usare e condividere informazioni di identificazione personale in modo sicuro;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di creare password forti;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di gestire la propria identità e le proprie impronte digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di agire con prudenza in relazione a questioni di riservatezza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che i servizi digitali usano una "Privacy policy" per informare su come vengono usati i dati personali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende l'importanza di mantenere i dati personali protetti;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende i diversi comportamenti da seguire per essere al sicuro;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" capisce come gli altri possono vedere e seguire la sua impronta digitale;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende il rischio di furto d'identità;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di localizzare online le informazioni che lo riguardano;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" modifica o cancella le informazioni che ha visualizzato su altri.</li> </ul>
4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE		
Conoscenza	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa che i cattivi comportamenti possono portare alla dipendenza e può riconoscere alcuni comportamenti che possono portare alla dipendenza;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" sa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico durante l'uso delle tecnologie digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di controllare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" conosce l'importanza di essere responsabile durante la navigazione in Internet;</li> <li>- Il cittadino "digitalmente competente" comprende che tutti i comportamenti online comportano delle conseguenze;</li> </ul>

[IO1 - Innovative Methodology]

cosa sono il cyberbullismo e il cybercrimine; - Il cittadino "digitalmente competente" conosce i rischi dell'uso improprio di internet.	gli aspetti che distraggono dal lavoro e dalla vita digitale; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di prendere misure preventive per proteggere la salute della persona di cui è responsabile.	- Il cittadino "digitalmente competente" è consapevole delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; - Il cittadino "digitalmente competente" comprende i problemi legati ai media digitali; - Il cittadino "digitalmente competente" è consapevole delle conseguenze a lungo termine dell'uso delle tecnologie digitali.
--	--	--

**4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE**

Conoscenza	Abilità	Competenze
- Il cittadino "digitalmente competente" conosce diversi modi per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e dal loro uso; - Il cittadino "digitalmente competente" sa come usare le attrezzature digitali in modo conveniente.	- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di riconoscere i possibili impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro uso; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di selezionare media digitali sicuri e appropriati che siano efficienti e convenienti rispetto ad altri; - Il cittadino "digitalmente competente" ha uno schema o una mappa mentale globale su come funziona il mondo online; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare i servizi digitali senza esserne dipendente.	- Il cittadino "digitalmente competente" è consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso; - Il cittadino "digitalmente competente" comprende le tecnologie che usa in misura adeguata per prendere buone decisioni di acquisto o di contratto (ad esempio, dispositivi, fornitori di servizi Internet); - Il cittadino "digitalmente competente" comprende l'impatto ambientale dei computer e dei dispositivi elettronici e sa come prolungare la loro vita riciclando i loro componenti (per esempio cambiando i dischi rigidi); - Il cittadino "digitalmente competente" è consapevole dei benefici e dei rischi associati all'uso delle tecnologie dell'informazione; - Il cittadino "competente digitale" capisce che i media digitali possono influenzare le cose in modo positivo o negativo, a seconda di come vengono usati, o delle regole seguite.

**Unità 5**

**Problem solving**

Durata dell' Unità 5	25h	
----------------------	-----	--

Punti ECVET dell'Unità 5	1	
--------------------------	---	--

Descrizione del LO5	All'interno di questa unità, il partecipante sarà formato a: - identificare bisogni e problemi; - risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali - Le competenze di problem-solving sono importanti in ogni carriera ad ogni livello. I cittadini "competenti digitali" possono usare gli strumenti digitali per innovare i processi, i prodotti e tenersi aggiornati con l'evoluzione digitale.	
---------------------	--	--

**5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI**

Conoscenza	Abilità	Competenze
- Il cittadino "digitalmente competente" sa riconoscere quando incontra un problema tecnico; - Il cittadino "digitalmente competente" sa identificare semplici problemi tecnici durante il funzionamento di dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali; - Il cittadino "digitalmente competente" sa	- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di risolvere semplici problemi tecnici; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di accedere all'informazione in diverse piattaforme; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare lo strumento elettronico appropriato per risolvere semplici problemi tecnici.	- Il cittadino "digitalmente competente" può trasferire file tra computer o altri dispositivi; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di richiedere assistenza quando non è in grado di risolvere un problema tecnico; - Il cittadino "digitalmente competente" usa le conoscenze acquisite per collegare e installare nuovi dispositivi;

[IO1 - Innovative Methodology]

<p>identificare un semplice problema tecnico da una lista di quelli che possono sorgere durante l'utilizzo di un dispositivo digitale o di una piattaforma digitale (dal trouble-shooting alla risoluzione di problemi più complessi).</p>		<p>- Il cittadino "digitalmente competente" usa le conoscenze acquisite per cambiare le impostazioni di un software o di un'applicazione.</p>
<p><b>5.2 INDIVIDUARE FABBISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE</b></p>		
<p><b>Conoscenza</b></p>	<p><b>Abilità</b></p>	<p><b>Competenze</b></p>
<p>- Il cittadino "digitalmente competente" sa come usare le risorse per chiedere aiuto, i forum online e i tutorial; - Il cittadino "digitalmente competente" riconosce i metodi di risoluzione dei problemi (per il blocco del sistema o dell'applicazione, o problemi di connessione internet); - Il cittadino "digitalmente competente" riconosce i tipici problemi tecnici (ad esempio, i messaggi di errore sullo schermo derivanti da malfunzionamenti dell'applicazione o dell'hardware della periferica, o problemi di connettività e comunicazione online).</p>	<p>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di identificare e applicare soluzioni a problemi tecnici comuni, utilizzando tutorial online, FAQ e strutture di aiuto; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di distinguere credenziali errate; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di interpretare l'hardware di connessione errato; - Il cittadino "digitalmente competente" riconosce il tentativo di aprire un file con un'applicazione non adatta; - Il cittadino "digitalmente competente" riconosce il rischio di salvare un file utilizzando un nome di archivio con caratteri inadeguati.</p>	<p>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare strutture di aiuto, forum online e tutorial; - Il cittadino "digitalmente competente" risolve il problema dell'accesso resettando le credenziali di accesso; - Il cittadino "digitalmente competente" applica le conoscenze acquisite per cambiare le impostazioni Wi-Fi; - Il cittadino "digitalmente competente" capisce le istruzioni di un tutorial online; - Il cittadino "digitalmente competente" può guidare altri a disabilitare un'app, o disinstallare e reinstallare un software.</p>
<p><b>5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI</b></p>		
<p><b>Conoscenza</b></p>	<p><b>Abilità</b></p>	<p><b>Competenze</b></p>
<p>- Il cittadino "digitalmente competente" identifica e descrive diversi tipi di interrogativi per raccogliere informazioni; - Il cittadino "digitalmente competente" sa perché le persone usano e sviluppano tecnologie per soddisfare i loro bisogni; - Il cittadino "digitalmente competente" identifica bisogni e desideri, considera i valori e le credenze degli utenti, genera e sviluppa idee; - Il cittadino "digitalmente competente" conosce le conseguenze dell'uso e l'impatto delle tecnologie sugli individui, le famiglie, le comunità e l'ambiente.</p>	<p>- Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di fare semplici modifiche per generare alcune idee e possibilità diverse; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di esplorare le capacità delle tecnologie digitali per sostenere attività creative, innovative e intraprendenti; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di disporre di reazioni personali a situazioni o problemi e sapere come queste reazioni possono influenzare il concetto originale.</p>	<p>- Il cittadino "digitalmente competente" sceglie quale tecnologia digitale usare per un determinato scopo; - Il cittadino "digitalmente competente" è in grado di utilizzare i componenti dei sistemi digitali e le informazioni digitali in situazioni reali.</p>
<p><b>5.4 INDIVIDUARE DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI</b></p>		
<p><b>Conoscenza</b></p>	<p><b>Abilità</b></p>	<p><b>Competenze</b></p>
<p>- The "digital competent" citizen recognise where his own digital competence needs to be improved or updated; - The "digital competent" citizen identifies where to seek opportunities for self-developments and to keep up-to-date with the digital evolution.</p>	<p>- Il cittadino "digitalmente competente" riconosce dove la propria competenza digitale ha bisogno di essere migliorata o aggiornata; - Il cittadino "digitalmente competente" identifica dove cercare opportunità per lo sviluppo personale e per tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</p>	<p>- Il cittadino "digitalmente competente" cerca costantemente opportunità nell'ambiente digitale per migliorare le proprie attività individuali e collettive; - Il cittadino "digitalmente competente" applica la conoscenza acquisita per valutare se stesso o gli altri, se i nuovi ambienti digitali trovati durante la navigazione, sono mezzi appropriati per migliorare il livello di competenza digitale.</p>

---

[IO1 - Innovative Methodology]

### 3. I principi dell'educazione formale e non formale degli adulti

Lo scopo di questo capitolo è di presentare i principi che saranno alla base dei materiali di apprendimento sviluppati nell'ambito del progetto No One Behind.

Nel progetto No One Behind, il processo di apprendimento è realizzato con metodi di insegnamento moderni e innovativi, integrando i materiali educativi in un gioco online attraverso il quale gli adulti con ridotte competenze digitali possono praticare tutti gli aspetti teorici studiati.

Questo innovativo metodo d'insegnamento si basa sui principi dell'educazione formale degli adulti così come su alcuni principi specifici dell'apprendimento non formale e informale. Lo scopo è quello di combinare i diversi punti di forza di ogni sistema educativo in modo da soddisfare al meglio le esigenze del nostro gruppo target, cioè gli adulti nelle zone rurali.

#### 3.1 Tipi di educazione

Al fine di selezionare i principi più validi che saranno integrati nella struttura del corso, ci proponiamo di definire e differenziare i principali tipi di educazione: formale, non formale e informale:

**L'educazione formale** L'educazione formale rappresenta l'insieme delle azioni sistematiche e organizzate, progettate e realizzate in istituzioni specializzate e persegue scopi espliciti, mirando alla formazione e allo sviluppo della personalità. Questo tipo di educazione formale si realizza attraverso il processo educativo, il che significa nel rispetto dei documenti ufficiali. L'educazione ufficiale ha i seguenti attributi: consapevolmente organizzata, sistematica, istituzionalizzata, regolata, coordinata, diretta, pianificata, valutata, quindi è espressione di una politica educativa.

**L'educazione non formale** L'educazione non formale si svolge al di fuori delle istituzioni scolastiche, cioè in spazi in collaborazione con la scuola. In effetti, questo tipo di educazione si riferisce a quegli incontri organizzati sistematicamente al di fuori del sistema formale per soddisfare una grande varietà di esigenze di apprendimento. All'insegnante che adotta una variante non formale è richiesta maggiore flessibilità ed entusiasmo, adattabilità nell'adottare gli stili di conduzione dell'attività, a seconda dei bisogni e delle esigenze dello studente.

## [IO1 - Innovative Methodology]

**L'educazione informale** rappresenta quei sistemi educativi non sistematici, non organizzati, non subordinati a obiettivi e scopi espliciti, che hanno un'influenza sull'individuo. Questo può essere il prodotto dell'esperienza di vita del soggetto.



**Per saperne di più sui tipi di educazione:**

[http://www.young-adults.eu/glossary/detail.php?we\\_objectID=193](http://www.young-adults.eu/glossary/detail.php?we_objectID=193)

### 3.1.1 Differenza tra educazione formale e non formale

In un contesto formale, la frequenza è obbligatoria sia per gli insegnanti sia per i partecipanti, il che significa che avrà lo stesso tipo di insegnanti e un curriculum. Nel caso di un contesto non formale, non c'è un curriculum definitivo ogni anno perché varia in base alle esigenze dello studente. Inoltre, la partecipazione all'impostazione non formale non è costante e gli insegnanti possono variare ogni volta.

In un ambiente formale, gli insegnanti devono attenersi al curriculum predefinito, e non c'è spazio per includere contenuti non tradizionali, e devono soddisfare gli standard dell'educazione odierna. Il contenuto e il curriculum dell'educazione non formale non sono tuttavia immutabili e può essere cambiato per adattarsi alla curva di apprendimento degli studenti.

La conoscenza e l'esperienza degli insegnanti di classe e quella degli insegnanti di educazione non formale variano notevolmente. I primi hanno una formazione in strategie di insegnamento, gestione della classe, metodi di insegnamento basati sui contenuti, ecc., mentre i secondi sono più concentrati sulla gestione del gruppo e sulla competenza dei contenuti, poiché hanno a che fare con diverse fasce di età e in varie discipline.

Le attività in un programma educativo in classe possono durare più di un giorno, cosa che non avviene con il programma educativo non formale. In quest'ultimo, gli eventi devono essere completati nello stesso giorno per un risultato più efficace.

L'educazione non formale viene svolta in un contesto più informale e si rivolge a un gruppo di pubblico diverso, mentre un'educazione formale è più precisa nel suo approccio.

## [IO1 - Innovative Methodology]

### 3.2 Aree di educazione

Come tutti sappiamo, l'istruzione è un processo continuo e può avere luogo a qualsiasi età, per tutta la vita, ed è per questo che l'istruzione è divisa nelle seguenti aree: scuola, VET, istruzione superiore e adulti.

Una **scuola** è un'istituzione educativa progettata per fornire spazi di apprendimento e ambienti di apprendimento per l'insegnamento degli studenti (o "alunni") sotto la direzione di insegnanti. La maggior parte dei paesi ha sistemi di istruzione formale, che a volte è obbligatoria.

La moderna **istruzione e formazione professionale** (VET) la formazione per un settore specifico attraverso una combinazione di istruzione ed esperienza pratica. In molti casi, l'istruzione professionale combina l'apprendimento nell'ambiente universitario e l'esperienza pratica di lavoro. L'istruzione professionale offre un'alternativa alle tradizionali materie accademiche, come quelle che molti giovani prendono a livello A o di laurea.

L'istruzione superiore, post-secondaria, terziaria o di terzo livello è la fase dell'apprendimento che avviene nelle università, nelle accademie, nei college, nei seminari e negli istituti di tecnologia. L'**istruzione superiore** include anche alcune istituzioni di livello universitario, come le scuole professionali, le scuole commerciali e i centri di formazione professionale, che rilasciano gradi accademici o certificazioni professionali.

L'**educazione degli adulti** è un metodo di apprendimento in cui gli adulti si impegnano in attività educative e prolungate di auto-educazione al fine di acquisire nuove forme di conoscenza, abilità o valori. Si riferisce a qualsiasi forma di apprendimento in cui gli adulti si impegnano al di là della scuola tradizionale, includendo l'alfabetizzazione di base fino alla realizzazione personale come studente con un apprendimento permanente.

### 3.3 Principi di educazione adottati nei materiali di formazione di No One Behind

Analizzando i concetti definiti sopra, sono stati stabiliti i componenti specifici del gruppo target e i principi fondamentali per la pianificazione e l'implementazione del corso di apprendimento online all'interno della metodologia:

## [IO1 - Innovative Methodology]

- Autodirezione e motivazione
- Eterogeneità
- Inclusione sociale
- Apertura alle questioni tecniche
- Uso pratico
- Comunicazione

**1. Autodirezione e motivazione** – gli adulti sono motivati a imparare cose nuove - finiscono per imparare perché vogliono o vedono il beneficio diretto dell'apprendimento, piuttosto che perché gli viene detto o ci si aspetta che lo facciano.

- Il corso è rivolto a persone che vogliono imparare di più sul mondo digitale e sulle TIC.
- Il corso deve individuare e presentare agli studenti i benefici e i valori della partecipazione al corso.
- I programmi di apprendimento dovrebbero dimostrare chiaramente ciò che l'allievo acquisisce dalla sua interazione.
- Il corso dovrebbe essere ad un livello adatto al gruppo target, al fine di evitare il rischio di demotivazione.
- Nonostante un presunto alto livello di motivazione a partecipare al corso, ci dovrebbe essere la consapevolezza che la motivazione degli studenti può essere molto scarsa.

**2. Eterogeneità** – il nostro target è un gruppo molto eterogeneo, per questo motivo, il corso sarà strutturato nel seguente modo:

- Diversi livelli di difficoltà dei capitoli/moduli
- Una piattaforma educativa di facile accesso
- Livello di difficoltà crescente durante il corso
- Un linguaggio molto chiaro
- Piccoli elementi di apprendimento
- Guida e feedback

**3. Inclusione sociale** – L'inclusione sociale degli adulti delle zone rurali è uno dei punti principali del progetto. Questo è assicurato nel progetto dalla partecipazione attiva degli adulti e dei formatori nella creazione e implementazione dei corsi e dei prodotti online.

### [IO1 - Innovative Methodology]

I principi di base riguardanti l'inclusione sociale saranno:

- Inclusione sociale attraverso la partecipazione attiva degli adulti e degli educatori nella creazione e implementazione dei corsi online e dei prodotti sviluppati nel progetto.
- Far conoscere agli adulti i grandi benefici dei dispositivi digitali e delle TIC
- Il corso online permette a tutti gli adulti di partecipare; l'unico requisito per partecipare è il loro interesse per il tema della digitalizzazione.

**4. Apertura alle questioni tecniche** – Gli studenti del progetto No One Behind dovrebbero essere pronti a fronteggiare problemi tecnici:

- Si suppone che gli studenti siano aperti nei confronti della tecnologia nuova ed innovativa, ma che abbiamo comunque un certo grado di timore nei suoi confronti.
- I corsi online dovrebbero iniziare a un livello molto basso e aumentare il proprio grado di difficoltà durante il percorso, in modo che le perplessità sulla nuova tecnologia possano essere affrontate e gli adulti vedano la tecnologia digitale più come un supporto quotidiano che come un ostacolo.

**5. Uso pratico** – Gli adulti imparano rapidamente e ricordano ciò che imparano quando possono trasformare e applicare quella conoscenza rispetto al loro ruolo. Questo è il motivo:

- I materiali di apprendimento dovrebbero essere realizzati con esempi pratici, utilizzando scenari del mondo reale e la risoluzione di problemi che richiedono agli studenti di accedere alla loro esperienza e conoscenza.
- Gli studenti stabiliranno il loro ritmo e il loro percorso. L'apprendimento online è adatto a questo tipo di apprendimento, poiché gli studenti possono accedere ai contenuti di apprendimento secondo il loro tempo.
- Gli studenti sono responsabili dell'apprendimento.
- La struttura del corso dovrebbe aiutare e incoraggiare gli studenti a trovare i propri percorsi di apprendimento.

### [IO1 - Innovative Methodology]

**6. Comunicazione** - in un ambiente di apprendimento online è uno strumento molto importante per lo scambio tra formatore e studente:

- La comunicazione tra i partecipanti al corso non avviene da sola. Deve essere attivata all'inizio e deve essere promossa durante tutto il corso.
- La comunicazione permette e garantisce un adeguato supporto all'apprendimento, specialmente nei corsi online, che è di enorme importanza per i cittadini nel processo di apprendimento online.
- La comunicazione è un fattore di successo in un ambiente di apprendimento e questo è il motivo per cui vari strumenti di comunicazione saranno utilizzati durante i corsi online.

[IO1 - Innovative Methodology]

#### 4. Il manuale di formazione di No One Behind

Al termine dell'Intellectual Output 2, il consorzio creerà un manuale di formazione contenente 5 moduli che copriranno almeno 20 competenze digitali in accordo con il "DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens".

Il manuale di formazione avrà circa 100 pagine in totale ed è indirizzato agli educatori per adulti, agli studenti e agli stakeholders.

Il manuale si propone di:



contribuire allo sviluppo di un **programma di formazione di alta qualità** per gli adulti nelle zone rurali, permettendo loro di diventare **cittadini "digitalmente competenti"**;

#### **programma di formazione e materiali**

per supportare gli educatori per adulti (e altri stakeholders) nello sviluppo delle **competenze digitali** degli adulti poco qualificati delle aree rurali.



## La struttura del manuale sarà la seguente:

### **Modulo 1: Informazione e data literacy**

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

## [IO1 - Innovative Methodology]

### **Modulo 2: Comunicazione e collaborazione**

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

### **Modulo 3: Creazione di contenuti digitali**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

### **Modulo 4: Sicurezza**

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

### **Modulo 5: Problem solving**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo alle tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

[IO1 - Innovative Methodology]

## 5. Il Sistema di valutazione

In questa sezione viene proposto un sistema di valutazione per supportare gli educatori e i formatori degli adulti nella valutazione dell'apprendimento e dello sviluppo/consolidamento delle competenze degli studenti adulti che frequentano la formazione No One Behind e può essere descritto come segue:

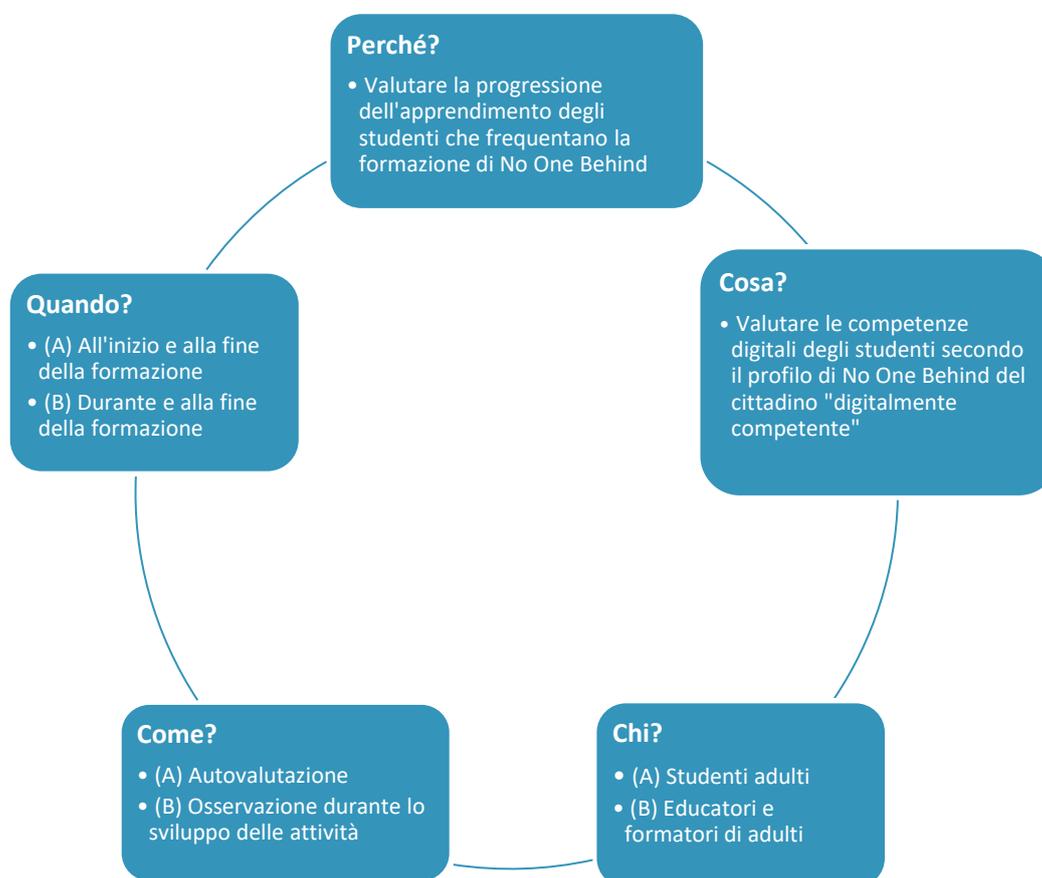


Figura 1 - Breve presentazione del sistema di valutazione No One Behind

---

[IO1 - Innovative Methodology]

## 5.1 Quadro per la valutazione delle competenze digitali

La valutazione sarà basata sul profilo No One Behind del cittadino "digitalmente competente", secondo un quadro per la valutazione delle competenze digitali. Il quadro integra i 5 moduli e le unità di competenza del profilo descritto e per ogni unità di competenza sono definiti:

- **Criteri di evidenza** - indicatori qualitativi del dominio di competenza dell'unità da parte degli adulti
- **Esempi di attività** – Proposta di attività per lo sviluppo e le prove delle competenze dell'unità identificate

Il quadro di riferimento definito è essenziale per sostenere gli educatori e i formatori degli adulti a due livelli:

- nella definizione di incontri e attività che favoriscano l'acquisizione, lo sviluppo o il consolidamento delle unità di competenze da parte degli adulti
- nella valutazione delle competenze digitali degli studenti adulti in diversi momenti della formazione

Come detto, il quadro è definito per moduli e unità di competenze, come si può vedere nelle tabelle presentate nelle prossime pagine del documento.

## [IO1 - Innovative Methodology]

### Unità 1 – Informazione e data literacy

#### 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

Criteria di evidenza	Esempi di attività
<p>Essere in grado di identificare diversi browser internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di riconoscere diversi motori di ricerca.</li> <li>- Essere in grado di cercare informazioni e contenuti online.</li> <li>- Essere in grado di navigare tra gli ambienti digitali.</li> <li>- Essere in grado di capire i rischi di riservatezza e privacy nella ricerca su internet.</li> <li>- Essere in grado di conoscere il ruolo di internet nell'ottenere informazioni nel contesto del mondo di oggi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fare una lista dei motori di ricerca disponibili e presentate ai compagni la fetta di mercato di ciascuno.</li> <li>- Ognuno dei partecipanti dovrebbe testare un browser e descrivere i vantaggi e gli svantaggi, cosa gli è piaciuto e cosa no. Dopo, fate una breve presentazione ai compagni di classe e condividete le impressioni.</li> <li>- Identificare i portali o le piattaforme di lavoro più utilizzati, che possono aiutare chi cerca lavoro a trovare una posizione disponibile e presentare una candidatura.</li> <li>- Assegnare argomenti/tematiche generali o specifiche ai partecipanti e chiedere loro di cercare immagini che rappresentino l'argomento/tematica. Questo può essere fatto in piccoli gruppi o individualmente. Organizzare una piccola gara per gli altri studenti per indovinare quale argomento corrisponde alle immagini.</li> <li>- Dividere la classe in gruppi e ogni gruppo dovrebbe cercare i componenti aggiuntivi per la privacy che possono essere installati sul browser web. Ogni gruppo dovrebbe presentare gli elementi aggiuntivi più popolari.</li> <li>- Recuperare una pagina web visitata in precedenza dalla cronologia del browser.</li> <li>- Fare diversi esercizi usando le mappe online, come cercare il miglior percorso alternativo, controllare gli orari dei trasporti pubblici o definire un percorso con varie località della mappa (tre o più).</li> </ul>

Tabella 2. Criteri di prova ed esempi di attività di navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

#### 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Criteria di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di riconoscere i pericoli delle fake news e della disinformazione nell'era digitale.</li> <li>- Essere in grado di identificare la veridicità dei dati e l'accuratezza delle informazioni digitali.</li> <li>- Essere in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti più comuni di dati, informazioni e il loro contenuto digitale.</li> <li>- Essere in grado di cercare dati e informazioni affidabili e credibili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornire una lista di articoli, notizie e siti web e chiedere agli allievi di analizzarne il testo, la punteggiatura, l'ortografia, la grammatica, leggere oltre i titoli, controllare l'autore e le fonti. Presentare agli altri compagni di classe perché lo considerano un sito web affidabile o una fonte affidabile di notizie.</li> <li>- Dividere la classe in gruppi e chiedere agli allievi di identificare casi popolari e recenti di disinformazione sulle piattaforme dei social media.</li> <li>- Identificare piattaforme affidabili, siti web e autori nel loro</li> </ul>

## [IO1 - Innovative Methodology]

	<p>paese che hanno l'obiettivo di determinare la veridicità delle notizie che circolano nello spazio pubblico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornire informazioni su diverse istituzioni o enti di regolamentazione nel paese. Sviluppare un piccolo quiz, presentare casi di informazioni inaffidabili e schemi ingannevoli, e chiedere ai partecipanti di provare a indovinare quale entità dovrebbe denunciare i soggetti negativi.</li> <li>- Eseguire una ricerca in un motore di ricerca o in una piattaforma di social media e differenziare i contenuti digitali promossi o pubblicizzati da quelli non pubblicizzati.</li> </ul>
--	--

Tabella 3. Criteri di prova ed esempi di attività di valutare dati, informazioni e contenuti digitali

### 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di identificare diversi tipi di programmi, strumenti e ambienti per archiviare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</li> <li>- Essere in grado di usare strumenti e piattaforme digitali per archiviare e gestire i dati.</li> <li>- Essere in grado di organizzare contenuti e dati in una piattaforma digitale in modo strutturato.</li> <li>- Essere in grado di accedere ad ambienti digitali definendo adeguate impostazioni di privacy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fare una lista delle piattaforme più utilizzate per archiviare dati in modo sicuro e per eseguire operazioni in condivisione.</li> <li>- Fare esercizi per organizzare cartelle (creare, copiare, spostare, rinominare e cancellare) e gestire file (creare, localizzare, copiare, spostare, rinominare, ordinare, cancellare) su diversi dispositivi digitali, come un computer portatile, uno smartphone o un tablet.</li> <li>- Provate a trasferire file e cartelle tra diverse piattaforme o dispositivi. Per esempio, tra il computer portatile e la chiavetta USB o da uno smartphone al cloud (Dropbox, Google Drive, iCloud, OneDrive, ecc.).</li> <li>- Organizzare una serie di foto digitali su base mensile per cartelle.</li> <li>- Creare un file di lavoro condiviso (come un Google Docs sulla piattaforma Google Drive) e condividerlo con i compagni di classe.</li> </ul>

Tabella 4. Criteri di prova ed esempi di attività di gestire dati, informazioni e contenuti digitali

## Unità 2 – Comunicazione e collaborazione

### 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di identificare diversi strumenti digitali, distinguerli e usarli secondo il contesto.</li> <li>- Essere in grado di interagire e comunicare con diversi destinatari utilizzando strumenti e dispositivi digitali adeguati.</li> <li>- Essere in grado di riconoscere e individuare diverse piattaforme e dispositivi digitali per la comunicazione.</li> <li>- Essere in grado di cercare informazioni online in modo sicuro ed etico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accedere, leggere e riassumere alcune informazioni su diversi strumenti e dispositivi digitali.</li> <li>- Partecipare a una chat, un seminario di formazione, un incontro informale con amici conosciuti online.</li> <li>- Identificare e indicare diverse piattaforme digitali di comunicazione e interazione con gli altri.</li> <li>- Cercare informazioni specifiche e selezionare una fonte adeguata</li> </ul>

## [IO1 - Innovative Methodology]

Tabella 5. Criteri di prova ed esempi di attività di interagire attraverso le tecnologie digitali

### 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di condividere informazioni con altri usando strumenti e/o piattaforme adeguate.</li> <li>- Essere in grado di riconoscere e individuare diverse piattaforme e dispositivi digitali per la condivisione di informazioni.</li> <li>- Essere in grado di condividere informazioni con gli altri in modo sicuro ed etico.</li> <li>- Essere in grado di cercare informazioni online in modo sicuro ed etico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cercare informazioni o dati (come articoli, immagini, infografiche, video) e inviarli a un membro del team, utilizzando lo strumento o la piattaforma più adatti.</li> <li>- Raccogliere e introdurre informazioni sulle piattaforme e i dispositivi digitali per la condivisione di informazioni.</li> <li>- Rispettare le regole etiche e di sicurezza relative alla condivisione di informazioni e all'uso delle piattaforme.</li> </ul>

Tabella 6. Criteri di prova ed esempi di attività di condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

### 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di comunicare online in modo etico e aperto.</li> <li>- Essere in grado di partecipare online alla società come cittadino.</li> <li>- Essere in grado di usare servizi legali online.</li> <li>- Essere in grado di fornire feedback e opinioni rispettando gli altri.</li> <li>- Essere in grado di riconoscere le informazioni e i servizi interattivi online.</li> <li>- Essere in grado di configurare le impostazioni per mantenere private le informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trovare siti web ufficiali e app di enti governativi e altre organizzazioni di servizio pubblico nel paese a livello nazionale e locale nelle aree di interesse.</li> <li>- Identificare i contenuti protetti da copyright.</li> <li>- Simulare una conversazione o un post di discussione.</li> <li>- Cambiare le impostazioni predefinite delle piattaforme online (come i social media) e delle applicazioni.</li> <li>- Sessione di condivisione con i compagni di classe sulle piattaforme digitali e orientamento reciproco su come utilizzare una particolare piattaforma per potenziare la partecipazione della cittadinanza.</li> </ul>

Tabella 7. Criteri di prova ed esempi di attività di esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

### 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di usare diversi strumenti e piattaforme per comunicare online con gli altri.</li> <li>- Essere in grado di condividere informazioni online usando strumenti e piattaforme appropriate.</li> <li>- Essere in grado di identificare le piattaforme online più usate nel loro paese o regione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare e condividere documenti con altri in piattaforme online come Google Drive (Google Sheets, Google Docs), OneDrive o Dropbox.</li> <li>- Creare un account di posta elettronica, inviare e ricevere e-mail con più destinatari e destinatari individuali.</li> <li>- Partecipare a una videochiamata e cambiare diverse</li> </ul>

## [IO1 - Innovative Methodology]

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di distinguere tra le piattaforme di messaggistica istantanea o chat, voice-over-IP, piattaforme di social media, forum ed e-mail.</li> </ul>	<p>impostazioni su uno strumento online (come ammettere i partecipanti a una chiamata, silenziare i partecipanti o dare i diritti di condividere lo schermo).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare un gruppo su una piattaforma di messaggistica istantanea (per esempio, Whatsapp), aggiungere membri, scambiare messaggi con gli altri e modificare le impostazioni del gruppo (come attribuire un nuovo amministratore).</li> </ul>
--	---

Tabella 8 Criteri di prova ed esempi di attività di collaborare attraverso le tecnologie digitali

## 2.5 Netiquette

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di dimostrarsi educati nell'interazione online con gli altri.</li> <li>- Essere in grado di identificare quale tipo di comportamento dovrebbe essere usato in diversi ambienti online (come email, social media o chat).</li> <li>- Essere in grado di applicare le "buone maniere" in un ambiente online comunicando con gli altri.</li> <li>- Essere in grado di capire l'importanza delle regole online quando si usano le risorse digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Applicare le regole di base della scrittura online, come per esempio evitare di scrivere parole intere in lettere maiuscole e fare attenzione all'ortografia.</li> <li>- Prova le basi del galateo della posta elettronica, come l'uso di CC e Ccn, l'inoltro delle e-mail, l'apertura e la chiusura del messaggio, la scrittura di un titolo breve e l'uso di caratteri adeguati.</li> <li>- Simulare una conversazione in chat con altri compagni di classe e usare opportunamente le emoticon quando si comunica, a seconda del messaggio.</li> <li>- Creare esempi e chiedere agli studenti di identificare il comportamento e la comunicazione online socialmente/eticamente inappropriati come l'hate speech, il flaming, il cyber-bullismo e lo stalking online.</li> <li>- Fare una lista di comportamenti appropriati da avere sulle piattaforme di social media come chiedere il permesso prima di pubblicare foto di altre persone ed evitare lo spam.</li> </ul>

Tabella 9. Criteri di prova ed esempi di attività di Netiquette

## 2.6 Gestire l'identità digitale

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di descrivere il concetto di identità digitale.</li> <li>- Essere in grado di capire come proteggere la propria identità digitale.</li> <li>- Essere in grado di descrivere semplici modi per proteggere la propria reputazione online.</li> <li>- Essere in grado di controllare la propria impronta digitale.</li> <li>- Essere in grado di sapere come essere rispettosi delle identità digitali degli altri e attenti a ciò che si pubblica su altre persone.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare un esercizio pratico per creare un account online e il relativo profilo personale, per accedere e disconnettersi in modo sicuro (incluso cambiare e proteggere le password) e per cancellare l'account se si vuole abbandonarlo.</li> <li>- Adattare il profilo su diverse piattaforme di social media a seconda del pubblico potenziale (formale-informale, professionale, ufficiale, tematico ecc.)</li> <li>- Fare una lista delle possibili comunicazioni usate che possono essere lasciate online e accessibili a tutti, come post sui social media, forum e blog, "mi piace" o altre reazioni alle pubblicazioni e foto e video pubblicati e condivisi.</li> <li>- Identificare esempi di immagini che potrebbero essere più adatte per una foto di profilo su una specifica piattaforma di social media.</li> </ul>

## [IO1 - Innovative Methodology]

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificare le pubblicazioni di contenuti digitali (testi, immagini, video), che possono danneggiare la reputazione degli altri.</li> </ul>
--	---

Tabella 10. Criteri di prova ed esempi di attività di gestire l'identità digitale

### Unità 3 - Creazione di contenuti digitali

#### 3.1 Sviluppare contenuti digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di creare e modificare contenuti digitali in diversi formati.</li> <li>- Essere in grado di creare contenuti in modo nuovo e originale.</li> <li>- Essere in grado di raffigurare bene ciò che si intende comunicare.</li> <li>- Essere in grado di identificare il significato del contenuto digitale come aiuto visivo.</li> <li>- Essere in grado di adattare il linguaggio attraverso la creazione dei mezzi digitali più appropriati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificare le applicazioni software comunemente usate per la creazione di contenuti attraverso i loro nomi e icone.</li> <li>- Creare un esercizio per testare le caratteristiche di base di un software per fogli di calcolo per organizzare i dati e usare semplici formule. Per esempio, creare un bilancio aziendale o personale molto semplice.</li> <li>- Creare un esercizio per testare le caratteristiche di base di un software di presentazione per preparare una semplice presentazione. Per esempio, fare una presentazione ai compagni di classe.</li> <li>- Creare un esercizio per testare le caratteristiche di base di un software di elaborazione testi per scrivere un testo semplice e applicare dei modelli.</li> <li>- Organizzare un'attività online con i compagni di classe per fare uso di una lavagna digitale e condivisa online (per esempio, Jamboard o Miro).</li> </ul>

Tabella 11. Criteri di prova ed esempi di attività di sviluppare contenuti digitali

#### 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di modificare informazioni e contenuti in un documento o piattaforma esistente.</li> <li>- Essere in grado di integrare nuove informazioni e contenuti in un documento o piattaforma esistente.</li> <li>- Essere in grado di valutare i modi più appropriati per integrare nuovi contenuti e informazioni specifiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre semplici modifiche a un documento prodotto da un'altra persona, come aggiungere testo, fare correzioni ortografiche e cambiare la formattazione.</li> <li>- Sviluppare un breve video, aggiungendo nuovi dialoghi e immagini su un breve video di prova già creato.</li> <li>- Visualizzare video tutorial su come modificare informazioni su specifici programmi software o piattaforme.</li> <li>- Modificare una pubblicazione o la descrizione di un'immagine precedentemente pubblicata online.</li> <li>- Migliorare una presentazione aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi alle diapositive.</li> <li>- Apportare modifiche come cambiare o aggiungere numeri e cambiare la sequenza delle righe secondo un nuovo criterio di ordine in un foglio di calcolo creato da un'altra persona.</li> </ul>

## [IO1 - Innovative Methodology]

Tabella 12. Criteri di prova ed esempi di attività di integrare e rielaborare contenuti digitali

### 3.3 Copyright e licenze

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di applicare il copyright e le licenze in modo appropriato.</li> <li>- Essere in grado di identificare quali licenze sono richieste in determinate circostanze.</li> <li>- Essere in grado di sapere come proteggersi dalla violazione del copyright.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggi la licenza Creative Commons e i diversi livelli di licenze che sono disponibili.</li> <li>- Da una cartella di esempi di diversi tipi di documenti, identificate quale licenza Creative Commons dovrebbe essere usata per un documento specifico.</li> <li>- Trovare e citare una fonte e un autore di un contenuto digitale online.</li> <li>- Collegare una varietà di immagini di simboli di licenza alla corretta denotazione.</li> <li>- Fate una lista di azioni su come reagire in caso di violazione del copyright.</li> </ul>

Tabella 13. Criteri di prova ed esempi di attività di copyright e licenze

### 3.4 Programmazione

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di elencare semplici istruzioni di un sistema informatico per risolvere un semplice problema o eseguire un semplice compito.</li> <li>- Essere in grado di risolvere semplici problemi tecnici.</li> <li>- Essere in grado di applicare istruzioni per eseguire compiti o risolvere problemi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare un semplice diagramma di flusso per rappresentare un algoritmo, un semplice programma o processo.</li> <li>- Presentare un diagramma di flusso incompleto e chiedere agli studenti di completarlo mettendo nelle caselle vuote le rispettive istruzioni affinché il processo "funzioni" senza problemi.</li> <li>- Creare un programma di base fondato su un semplice diagramma di flusso o algoritmo.</li> <li>- Pensare a un'applicazione mobile innovativa e creare un'applicazione per smartphone molto semplice con una piattaforma di blocchi drag-and-drop. Presentatela ai compagni di classe.</li> </ul>

Tabella 14. Criteri di prova ed esempi di attività di programmazione

## Unità 4 – Sicurezza

### 4.1 Proteggere i dispositivi

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di capire l'importanza di proteggere i dispositivi ed evitare i rischi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scarica app sicure e aggiorna regolarmente le funzioni del dispositivo.</li> </ul>

## [IO1 - Innovative Methodology]

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di identificare la differenza tra i diversi tipi di malware.</li> <li>- Essere in grado di capire l'importanza delle misure relative alla sicurezza e alla riservatezza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distingue i tipi di malware come spyware, virus e installa un Firewall o un software antivirus.</li> <li>- Essere previdente impostando password sicure, applicando le impostazioni di protezione</li> </ul>
--	---

Tabella 15. Criteri di prova ed esempi di attività di Sicurezza

### 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di proteggere i dati personali.</li> <li>- Essere in grado di capire il rischio di furto d'identità.</li> <li>- Essere in grado di applicare la "Privacy Policy" quando si usano servizi digitali.</li> <li>- Essere in grado di capire le regole di base della sicurezza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usare e condividere informazioni di carattere personale attraverso piattaforme sicure e localizzare informazioni online su altri.</li> <li>- Creare password forti e gestire con successo la propria identità e le proprie impronte digitali.</li> <li>- Selezionare solo i "cookies" necessari, accetta i termini e le condizioni quando sono appropriati.</li> <li>- Proteggere le informazioni su di sé e sulle persone che lo circondano e cancellare o modificare le informazioni che sono improprie.</li> </ul>

Tabella 16. Criteri di prova ed esempi di attività di proteggere i dati personali e la privacy

### 4.3 Proteggere la salute e il benessere

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di evitare rischi per la salute e rischi per il benessere fisico e psicologico mentre si usano le tecnologie digitali.</li> <li>- Essere in grado di controllare i possibili pericoli e minacce negli ambienti digitali.</li> <li>- Essere in grado di identificare i rischi di abuso dei servizi online e digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere l'importanza di essere responsabili durante la navigazione in internet.</li> <li>- Essere consapevoli che tutti i comportamenti digitali comportano conseguenze.</li> <li>- Comprendere le conseguenze del cyberbullismo e della criminalità informatica.</li> </ul>

Tabella 17. Criteri di prova ed esempi di attività di proteggere la salute e il benessere

### 4.4 Proteggere l'ambiente

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di riconoscere gli impatti ambientali generati dalle tecnologie digitali e dal loro uso.</li> <li>- Essere in grado di usare i servizi digitali senza esserne dipendenti.</li> <li>- Essere in grado di proteggere l'ambiente dall'impatto dello smaltimento dei dispositivi digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selezionare media sicuri, efficienti e convenienti.</li> <li>- Comprendere che i media digitali possono influenzare positivamente o negativamente le situazioni, a seconda del loro uso.</li> <li>- Sapere come ampliare il ciclo di vita dei dispositivi digitali riciclando le loro parti interne.</li> </ul>

Tabella 18. Criteri di prova ed esempi di attività di proteggere l'ambiente

## [IO1 - Innovative Methodology]

### Unità 5 - Problem Solving

#### 5.1 Risolvere problemi tecnici

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di navigare online in contesti quotidiani.</li> <li>- Essere in grado di identificare quando un dispositivo digitale è abbastanza appropriato per lavorarci.</li> <li>- Essere in grado di identificare quando si è verificato un problema su un dispositivo o servizio digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accedere senza problemi, usare password corrette, connettersi alla rete giusta e condividere file tra dispositivi digitali.</li> <li>- Accendere un dispositivo digitale, connettersi all'alimentazione, risolvere il problema quando se ne individua uno.</li> <li>- Sapere come accedere a internet quando la connessione si è interrotta, riavviare un dispositivo quando più applicazioni non rispondono, aggiornare software e hardware quando necessario.</li> </ul>

Tabella 19. Criteri di prova ed esempi di attività di risolvere problemi tecnici

#### 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di riconoscere problemi tecnici provenienti da un dispositivo digitale o dall'ambiente.</li> <li>- Essere in grado di riconoscere i metodi di risoluzione.</li> <li>- Essere in grado di capire come utilizzare gli strumenti di aiuto, guide manuali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ripristinare le credenziali di accesso, cambiare le impostazioni di rete, risolvere i problemi di connessione tra un dispositivo digitale e la rete.</li> <li>- Usare strumenti digitali o altri strumenti per identificare e risolvere un problema.</li> <li>- Leggere attentamente le istruzioni da fonti online, usare le funzioni di aiuto all'interno delle app, usare la comunicazione e richiedere assistenza.</li> </ul>

Tabella 20. Criteri di prova ed esempi di attività di individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

#### 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di usare la tecnologia digitale appropriata per uno scopo specifico (raccolgere informazioni, creare contenuti).</li> <li>- Essere in grado di usare componenti di sistemi digitali e informazioni digitali in condizioni reali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare semplici modifiche per creare alcune idee e possibilità diverse, esplorando le capacità delle tecnologie digitali per sostenere attività creative, innovative e intraprendenti.</li> <li>- Mettere in atto reazioni personali a situazioni o problemi per capire come queste reazioni possano influenzare il concetto di partenza.</li> </ul>

Tabella 21. Criteri di prova ed esempi di attività di utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

#### 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Criteri di evidenza	Esempi di attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di valutare se stessi o altri se i nuovi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sostenere se stesso e gli altri su questioni digitali e</li> </ul>

### [IO1 - Innovative Methodology]

ambienti digitali sono strumenti appropriati per migliorare il proprio livello di competenza digitale.	riconoscere dove la propria competenza digitale ha bisogno di essere migliorata.
- Essere in grado di cercare opportunità di autosviluppo e di tenersi aggiornati con l'evoluzione digitale.	- Cercare opportunità nell'ambiente digitale per migliorare le proprie attività individuali e collettive.

Tabella 22. Criteri di prova ed esempi di attività di individuare divari di competenze digitali

## 5.2 Valutazione delle competenze digitali degli studenti

La valutazione delle competenze digitali degli studenti che deriveranno dalla loro partecipazione al corso di formazione No One Behind sarà fatta da:

Educatori e formatori di adulti	Studenti adulti
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante lo sviluppo delle attività.</li> <li>• Alla fine della formazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• All'inizio di ogni unità.</li> <li>• Alla fine di ogni unità.</li> </ul>

Figura 2 – Per chi e quando è prevista la valutazione della crescita degli studenti nell'apprendimento.

In ogni caso, per valutare le competenze digitali dei partecipanti, gli educatori/formatori per adulti e gli studenti possono utilizzare le tabelle presentate di seguito. Nelle tabelle sono identificate le unità di competenze da valutare in ogni unità, utilizzando una scala a 3 livelli :

1. Nessuno - lo studente non ha alcun livello nell'unità di competenza;
2. Base - l'allievo ha un livello di base nell'unità di competenza;
3. Superiore a Base - lo studente ha un buon livello nell' unità di competenza.

1. Informazione e data literacy			
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali			
Unità di competenza	Nessuna	Base	Superiore a base
Essere in grado di identificare diversi browser web.			
Essere in grado di riconoscere diversi motori di ricerca.			
Essere in grado di cercare informazioni e contenuti online.			

[IO1 - Innovative Methodology]

Essere in grado di navigare tra gli ambienti digitali.			
Essere in grado di capire i rischi legati alla riservatezza e alla privacy della ricerca su internet.			
Essere in grado di conoscere il ruolo di internet nell'ottenere informazioni nel mondo di oggi.			
<b>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b>			
Essere in grado di riconoscere i pericoli delle fake news e della disinformazione nell'era digitale.			
Essere in grado di identificare la veridicità dei dati e l'accuratezza delle informazioni digitali.			
Essere in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti più comuni di dati, informazioni e il loro contenuto digitale.			
Essere in grado di cercare dati e informazioni affidabili e credibili.			
<b>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>			
Essere in grado di identificare diversi tipi di programmi, strumenti e ambienti per archiviare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali.			
Essere in grado di utilizzare strumenti e piattaforme digitali per archiviare e gestire i dati.			
Essere in grado di organizzare contenuti e dati in una piattaforma digitale in modo strutturato.			
Essere in grado di accedere agli ambienti digitali definendo le impostazioni di privacy adeguate.			

Table 23. Valutazione delle competenze digitali degli studenti - Unità 1. Informazione e data literacy

<b>2. Comunicazione e collaborazione</b>			
<b>2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali</b>			
Unità di competenza	Nessuna	Base	Superiore a base
Essere in grado di identificare diversi strumenti digitali, classificarli e utilizzarli in base al contesto.			

[IO1 - Innovative Methodology]

Essere in grado di interagire e comunicare con un pubblico diverso usando strumenti e dispositivi digitali adeguati.			
Essere in grado di riconoscere e definire diverse piattaforme e dispositivi digitali per la comunicazione.			
Essere in grado di cercare informazioni online in modo sicuro ed etico.			
<b>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</b>			
Essere in grado di condividere le informazioni con gli altri utilizzando strumenti e/o piattaforme adeguate.			
Essere in grado di riconoscere e caratterizzare diverse piattaforme e dispositivi digitali per la condivisione delle informazioni.			
Essere in grado di condividere informazioni con gli altri in modo sicuro ed etico.			
Essere in grado di cercare informazioni online in modo sicuro ed etico.			
<b>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</b>			
Essere in grado di comunicare online in modo etico e aperto.			
Essere in grado di partecipare online alla società come cittadino.			
Essere in grado di usare i servizi legali online.			
Essere in grado di fornire feedback e opinioni con rispetto per gli altri.			
Essere in grado di riconoscere le informazioni e i servizi interattivi online.			
Essere in grado di configurare le impostazioni per mantenere le informazioni private.			

[IO1 - Innovative Methodology]

2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali			
Essere in grado di utilizzare diversi strumenti e piattaforme per comunicare online con gli altri.			
Essere in grado di condividere informazioni online usando strumenti e piattaforme appropriate.			
Essere in grado di identificare le piattaforme online più utilizzate nel loro paese o regione.			
Essere in grado di distinguere tra le piattaforme di messaggistica istantanea o chat, voice-over-IP, piattaforme di social media, forum ed e-mail.			
2.5. Netiquette			
Essere in grado di dimostrare un'interazione gentile online con gli altri.			
Essere in grado di identificare quale tipo di comportamento dovrebbe essere usato in diversi ambienti online (come email, social media o chat).			
Essere in grado di applicare le "buone maniere" in un ambiente online comunicando con gli altri.			
Essere in grado di capire l'importanza delle regole online quando si usano le risorse digitali.			
2.6. Gestire l'identità digitale			
Essere in grado di descrivere il concetto di identità digitale.			
Essere in grado di capire come proteggere l'identità digitale.			
Essere in grado di descrivere semplici modi per proteggere la reputazione online.			
Essere in grado di gestire l'impronta digitale.			

[IO1 - Innovative Methodology]

Essere in grado di sapere come essere rispettosi delle identità digitali degli altri e attenti a ciò che si pubblica su altre persone.			
--	--	--	--

Table 24. Valutazione delle competenze digitali degli studenti - Unità 2. Comunicazione e collaborazione

3. Creazione di contenuti digitali			
3.1. Sviluppare contenuti digitali			
Unità di competenza	Nessuna	Base	Superiore a base
Essere in grado di creare e modificare contenuti digitali in diversi formati.			
Essere in grado di creare contenuti e nozioni nuovi e originali.			
Essere in grado di rappresentare bene ciò che si vuole comunicare.			
Essere in grado di riconoscere il valore del contenuto digitale come aiuto visivo.			
Essere in grado di adattare la propria espressione attraverso la realizzazione dei mezzi digitali più appropriati.			
3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali			
Essere in grado di modificare informazioni e contenuti in un documento o in una piattaforma esistente.			
Essere in grado di integrare nuove informazioni e contenuti in un documento o in una piattaforma esistente.			
Essere in grado di valutare i modi più appropriati per integrare nuovi contenuti e informazioni specifiche.			
3.3. Copyright e licenze			
Essere in grado di applicare il copyright e le licenze in modo adeguato.			

[IO1 - Innovative Methodology]

Essere in grado di identificare quali licenze sono richieste in determinate circostanze.			
Essere in grado di sapere come proteggersi dalla violazione del copyright.			
<b>3.4. Programmazione</b>			
Essere in grado di elencare semplici istruzioni adatte ad un sistema informatico per risolvere un semplice problema o eseguire un semplice compito.			
Essere in grado di risolvere semplici problemi tecnici.			
Essere in grado di utilizzare delle istruzioni per eseguire dei compiti o risolvere dei problemi.			

Table 25. Valutazione delle competenze digitali degli studenti - Unità 3. Creazione di contenuti digitali

<b>4. Sicurezza</b>			
<b>4.1. Proteggere I dispositivi</b>			
<b>Unità di competenza</b>	<b>Nessuna</b>	<b>Base</b>	<b>Superiore a base</b>
Essere in grado di capire l'importanza di proteggere i dispositivi ed evitare i rischi.			
Essere in grado di identificare la differenza tra i diversi tipi di malware.			
Essere in grado di capire l'importanza delle misure relative all'affidabilità e alla riservatezza.			
<b>4.2. Proteggere I dati personali e la privacy</b>			
Essere in grado di proteggere i propri dati personali.			
Essere in grado di capire i rischi derivanti dal furto d'identità.			

[IO1 - Innovative Methodology]

Essere in grado di applicare la "Privacy Policy" quando si usano servizi digitali.			
Essere in grado di capire le regole di base della sicurezza.			
<b>4.3. Proteggere la salute e il benessere</b>			
Essere in grado di evitare rischi per la salute e le possibili minacce al benessere fisico e psicologico mentre si usano le tecnologie digitali.			
Essere in grado di controllare i possibili pericoli e rischi negli ambienti digitali.			
Essere in grado di identificare i rischi derivanti da un abuso dei servizi online e digitali.			
<b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>			
Essere in grado di riconoscere semplici impatti ambientali derivanti dalle tecnologie digitali e dal loro utilizzo.			
Essere in grado di usare i servizi digitali senza esserne dipendenti.			
Essere in grado di proteggere l'ambiente dall'impatto dello smaltimento dei dispositivi digitali.			

Table 26. Valutazione delle competenze digitali degli studenti - Unità 4. Sicurezza

<b>5. Problem-solving</b>			
<b>5.1. Risolvere problem tecnici</b>			
Unità di competenza	Nessuna	Base	Superiore a base
Essere in grado di navigare online in contesti quotidiani.			
Essere in grado di identificare quando un dispositivo digitale è abbastanza adeguato per lavorarci.			

[IO1 - Innovative Methodology]

Essere in grado di identificare quando si è verificato un problema su un dispositivo o un servizio digitale.			
<b>5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</b>			
Essere in grado di riconoscere i problemi tecnici provenienti da un dispositivo digitale o dall'ambiente.			
Essere in grado di riconoscere i metodi per risolvere i problemi.			
Essere in grado di capire come utilizzare gli strumenti di assistenza, le guide e i manuali.			
<b>5.3. Utilizzare in modo creative le tecnologie digitali</b>			
Essere in grado di usare la tecnologia digitale più appropriata per uno scopo specifico (raccogliere informazioni, creare contenuti).			
Essere in grado di usare le componenti dei sistemi digitali e le informazioni digitali in condizioni reali.			
<b>5.4. Individuare divari di competenze digitali</b>			
Essere in grado di valutare se i nuovi ambienti digitali sono strumenti appropriati per migliorare il proprio livello di competenze digitali.			
Essere in grado di cercare opportunità di crescita personale e tenersi aggiornati sull'evoluzione digitale.			

Table 26. Valutazione delle competenze digitali degli studenti - Unità 5. Problem-solving

## [IO1 - Innovative Methodology]

### 6. Le informazioni di base sul design del gioco

No one Behind mira a creare un gioco innovativo, come parte dell'Intellectual output 3. Le tecnologie e gli strumenti di Game-Based Learning saranno utilizzati per offrire un'esperienza di apprendimento per gli adulti delle aree rurali che sono disposti a migliorare le loro competenze e conoscenze digitali, in modo da trovare nuove opportunità di lavoro e, infine, migliorare la qualità della loro vita.

In seguito allo sviluppo di una metodologia innovativa per l'istruzione e la formazione degli adulti nelle aree rurali (IO1) e di un manuale basato su moduli di formazione per le competenze digitali (IO2), sarà creato un ambiente online che consisterà in un semplice gioco che incorporerà i contenuti del progetto in modo ludico (IO3). Quando il gioco sarà pronto, i partecipanti e il pubblico in generale potranno accedere liberamente al gioco da tavolo e utilizzarlo.

Il gioco sarà basato su meccanismi di valutazione tipo quiz, e testerà e identificherà il proprio livello di conoscenza digitale attraverso meccanismi di valutazione delle conoscenze e delle abilità. I metodi di formazione selezionati che saranno utilizzati dipenderanno fortemente dalla metodologia dell'IO1, mentre il contenuto delle domande/scenari reali/casi di studio, ecc. deriveranno dal manuale di formazione dell'IO2.

Il gioco online si baserà sui seguenti passaggi, che saranno ulteriormente sviluppati più avanti nella linea temporale del progetto:

- **Step 1** “A cosa serve il gioco”: Familiarizzare con il materiale di formazione (sulle competenze digitali) sviluppato nel manuale di formazione dell'IO2, così come valutare le proprie conoscenze in merito.
- **Step 2** “Atterraggio nel gioco”: Home page del gioco (ambiente di gioco).
- **Step 3a** “Personalizza la tua visita”: Scegli la tua lingua di preferenza.
- **Step 3b** “Come giocare”: Principali istruzioni del gioco.
- **Step 3c** “Inizia a formare il tuo profilo”: Premi il pulsante per arrivare allo Step 4.
- **Step 4** “Crea il tuo profilo”: Seleziona l'avatar e il livello di difficoltà (se applicabile).
- **Step 5** “Box di benvenuto”: Suggerimenti per poter giocare.
- **Step 6** “Il tabellone”: presentazione del tabellone con tutte le caratteristiche (turni/ carte/ casi o scenari reali/ distintivi o punti) & istruzioni passo dopo passo per iniziare a giocare.

### [IO1 - Innovative Methodology]

- **Step 7** “Domande a comparsa”: I pop-up ti aiuteranno a rispettare le limitazioni del gioco (per esempio, il numero di turni) e ti guideranno verso il completamento del gioco.
- **Step 8** “Messaggio di riscontro”: Una sinossi della propria performance (per esempio, il numero di turni, il numero di risposte corrette/il numero di risposte non corrette, ecc.).

La versione finale EN del gioco sarà testata all'evento comune di formazione del personale, mentre le versioni multilingue saranno presentate e provate nel corso di eventi nazionali intitolati "Come posso usare il gioco", che si svolgeranno in ogni paese del consorzio.

---

[IO1 - Innovative Methodology]

## 7. Referenze

- Description of the eight EQF levels (n.d.). European Union  
<https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>
- DG Education and Culture, ECVET Users' Guide. Part 1: "Get to know ECVET better - Questions and Answers" (2011). European Commission  
[https://www.cedefop.europa.eu/files/ECVET\\_QUESTION\\_ANSWERS\\_Feb\\_2011\\_en\(download\\_ID\\_17648\).pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/ECVET_QUESTION_ANSWERS_Feb_2011_en(download_ID_17648).pdf)
- DigComp. Digital Competence Framework for citizens (n.d.). European Commission  
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>
- Education (formal, non-formal, informal) (n.d.). Young Adulllt.  
[http://www.young-adulllt.eu/glossary/detail.php?we\\_objectID=193](http://www.young-adulllt.eu/glossary/detail.php?we_objectID=193)
- European Credit system for Vocational Education & Training: What is ECVET? (n.d). ECVET-secretariat.eu  
<https://www.ecvet-secretariat.eu/en/what-is-ecvet>
- Recommendation of the European Parliament and of the Council of 23 April 2008 on the establishment of the European Qualifications Framework for lifelong learning.  
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32008H0506\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32008H0506(01)&from=EN)
- Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 June 2009 on the establishment of a European Credit System for Vocational Education and Training (ECVET)  
<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2009:155:0011:0018:EN:PDF>
- The Digital Competence Framework 2.0 (n.d). European Commission.  
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

[IO1 - Innovative Methodology]

## 8. Appendici

### 8.1 Appendice I – Aree di competenza e competenze del DigComp<sup>8</sup>

Area di competenza	Competenze
1. Informazione e data literacy	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3. Esercitare la cittadinanza attiva attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione
4. Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente
5. Problem solving	5.1. Risolvere problem tecnici 5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare divari di competenze digitali

Le componenti chiave delle competenze digitali in 5 aree

<sup>8</sup> The Digital Competence Framework 2.0 (n.d.). European Commission  
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>



No One Behind

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



Erasmus+ Strategic Partnership - 2020-1-RO01-KA204-079988