

# taactic

ICT SKILLS FOR ALL

## PRODOTTO INTELLETTUALE 2

### Quadro di competenze per la formazione

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.  
Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.  
Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

## Introduzione

Questo secondo risultato è stato sviluppato nell'ambito di TAACTIC; un progetto europeo cofinanziato dal programma Erasmus+.

Il progetto TAACTIC mira a identificare, sviluppare e lavorare per il riconoscimento delle competenze digitali di base degli adulti a bassa qualifica, al fine di consentire loro di accedere al mercato del lavoro in modo sostenibile.

Gli adulti a bassa qualifica provenienti da gruppi con vulnerabilità sono particolarmente colpiti dal divario digitale e hanno difficoltà ad adattarsi ai rapidi cambiamenti del mercato del lavoro. Inoltre, la rapida digitalizzazione della società e della nostra vita quotidiana (servizi pubblici e privati, tempo libero, procedure amministrative, shopping, ecc.) provoca molte disuguaglianze per queste persone, che quindi sono ancora più emarginate.

TAACTIC mira a proporre risposte pratiche e operative a queste sfide per i centri di formazione professionale al fine di identificare, sviluppare e riconoscere l'apprendimento delle competenze digitali in vista di una migliore inclusione sociale, il perseguimento di percorsi di formazione e l'accesso sostenibile al lavoro di qualità per gli allievi.

Per raggiungere i suoi obiettivi, TAACTIC sta lavorando su:

- **Strumento di posizionamento**, per identificare le competenze digitali degli allievi;
- **Quadro di riferimento comune per la formazione sulle competenze digitali**, incluso un modulo di formazione sulle competenze digitali;
- **Attività pedagogiche innovative** per l'Istruzione e la Formazione professionale (leFP) e i loro allievi;
- **Raccomandazioni per la formazione in professioni digitali** attraverso l'individuazione di professioni digitali per il futuro;
- **Toolkit di risorse educative** esistenti per aiutare ad organizzare corsi di formazione per le professioni digitali.

## Prodotto intellettuale 2 (IO2)

IO2 è composto da due parti che mirano a due obiettivi consecutivi:

### 1. QUADRO COMUNE DELLE COMPETENZE DIGITALI DI BASE

Definire e caratterizzare più chiaramente queste competenze e acquisire una maggiore conoscenza in merito. Questa mappatura definisce gli assi principali delle aree di competenza e i vari livelli di autonomia e padronanza di queste competenze.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

Gli assi principali delle aree di competenza sono basati sulle aree di competenze digitali selezionate dai partner in IO1.

Esse sono le seguenti:

1. AMBIENTE INFORMATICO
2. COMUNICAZIONE
3. RICERCA INFORMAZIONI
4. CREAZIONE DI CONTENUTI
5. GESTIONE FILE
6. SICUREZZA

La prima area **AMBIENTE INFORMATICO** è divisa in 2 sezioni per sostenere la conoscenza e l'uso del dispositivo mobile, ad esempio, smartphone, tablet, iPad:

A: Conoscere l'ambiente informatico

B: Conoscere l'utilizzo di dispositivi mobili

Per ogni area di competenza sono previsti 3 livelli di difficoltà: livelli 1, 2 e 3.

## 2. MODULO DI FORMAZIONE SULLE COMPETENZE DIGITALI DI BASE

Il modulo di formazione è stato sviluppato sulla base del quadro comune delle competenze digitali di base.

Si tratta di una raccolta per sviluppare le competenze digitali di base degli adulti poco qualificati, per stabilire obiettivi pedagogici, competenze mirate e unità formative da sviluppare.

La competenza digitale è una delle competenze chiave definite dal "Quadro di riferimento europeo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente". Questo quadro definisce le competenze chiave di cui i cittadini hanno bisogno per lo sviluppo personale, l'inclusione sociale, la cittadinanza attiva e l'integrazione professionale in una società basata sulla conoscenza e invita i sistemi di istruzione e formazione a promuovere e sostenere i cittadini nell'acquisizione di queste competenze.

Inoltre, le competenze digitali, sia tecniche che trasversali, sono competenze altamente trasferibili. Sono sempre più mobilitate ovunque e in particolare in molti contesti professionali.

L'IO2 mira quindi a individuare e insegnare le competenze digitali di base per contribuire a un'integrazione socio-professionale sostenibile delle persone poco qualificate.

IO2, più precisamente il "Modulo di formazione", verrà utilizzato in due modalità:

- da solo, in "one shot", come una formazione breve, completa e integrata nelle competenze digitali di base;
- integrato in corsi di formazione più ampi già esistenti che affrontano e insegnano le competenze digitali di base.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

Di conseguenza, il modulo è progettato per essere integrato sia nella "pre-formazione" (corsi di aggiornamento, orientamento) che nei corsi di formazione professionale, qualificanti o meno, (edilizia, pittura, vendita, comunicazione, amministrazione, ristorazione, ecc.).

Con l'obiettivo di aumentare il riconoscimento delle competenze acquisite, il consorzio TAACTIC è stato molto attento a garantire che il contenuto sia in linea con "Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini - DigComp" (vedi [https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf))

Un ulteriore prodotto del progetto, il **PASSAPORTO DELLE COMPETENZE DIGITALI** è stato creato. Al fine di supportare e riconoscere lo sviluppo di competenze e abilità. Il passaporto è uno strumento di supporto all'apprendimento per il tutoraggio e il riconoscimento del processo di sviluppo e miglioramento delle competenze e abilità digitali, ma anche per riconoscere il livello di apprendimento e condividere i risultati con gli altri e durante il tirocinio.

Il passaporto delle competenze digitali contiene i dati relativi al livello raggiunto (1, 2 o 3) per ogni area di competenze e la descrizione dettagliata delle competenze richieste per ogni area (I02-QUADRO COMUNE DELLE COMPETENZE DIGITALI DI BASE).

## QUADRO COMUNE DELLE COMPETENZE DIGITALI DI BASE

| 1. AMBIENTE INFORMATICO  |   |   |
|--|---|---|
| A: Conoscere l'ambiente informatico (parole chiave: computer, hardware, software)  |   |   |
| Livello 1  | Livello 2   | Livello 3   |
| <p>Accendere e spegnere correttamente il computer.</p> <p>Conoscere la differenza tra hardware e software.</p> <p>Riconoscere i principali componenti di un computer, hardware e periferiche (webcam, chiavetta usb, hard disk esterno, router).</p> <p>Usare i sistemi audio (cuffie, casse esterne).</p> <p>usare correttamente la tastiera e il mouse per interagire con il sistema operativo (doppio clic, tasto destro e sinistro).</p> | <p>Gestire gli aggiornamenti necessari al buon funzionamento del computer.</p> <p>Impostare e controllare la connessione internet (inserire la password e accedervi, collegarmi ad un hotspot).</p> <p>Trovare un programma o un'applicazione sul computer.</p> | <p>Personalizzare il desktop.</p> <p>Cancellare file e gestire il "cestino".</p> <p>Cercare, installare e disinstallare un programma o un'applicazione.</p> <p>Installare componenti esterni (scanner, stampante, ...).</p> |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Conoscere i principali comandi e icone (spegnimento, riavvio, riavvio con aggiornamento, copia e incolla...).</p> <p>Aprire i principali programmi (programmi per realizzare file di testo, per creare fogli di calcolo, per navigare online, ...).</p> <p>Usare una connessione internet già impostata sul computer.</p> |  |  |
|--|--|--|

**B: Conoscere l'utilizzo di dispositivi mobili (parole chiave: computer, hardware, software)**

| Livello 1  | Livello 2   | Livello 3   |
|--|---|---|
| <p>Conoscere i principali comandi e icone (hotspot e wifi) scaricare applicazioni, usare un sistema touch.</p> <p>Salvare e gestire correttamente i miei contatti accedendo al mio account Google.</p> <p>Utilizzare una connessione internet già impostata e salvata sul dispositivo.</p> | <p>Impostare e gestire le diverse impostazioni di sistema (riavvio, spegnimento, modalità aereo, hotspot,...)</p> <p>Gestire gli aggiornamenti necessari al buon funzionamento del dispositivo.</p> <p>Impostare e controllare la connessione internet (cercare le connessioni internet disponibili, inserire la password, accedere ad un hotspot).</p> | <p>Installare applicazioni sul dispositivo.</p> <p>Gestire connessioni bluetooth.</p> |

**2. COMUNICAZIONE**

**Utilizzare i sistemi di comunicazione (parole chiave: account, mail, Skype)**

| Livello 1   | Livello 2                 | Livello 3   |
|---|---------------------------|---|
| <p>Spiegare cos'è un account.</p> <p>Accedere ad un account creato in precedenza.</p> | <p>Creare un account.</p> | <p>Gestire un account attraverso diversi dispositivi.</p> <p>Sincronizzare account e spazi cloud loro backup.</p> |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Usare una casella di posta elettronica (leggere, rispondere, inoltrare, scrivere, allegare un file...).</p> <p>Usare whatsapp.</p> | <p>Usare programmi e applicazioni di comunicazione (google meet, skype, zoom).</p> <p>Conoscere i comandi principali necessari per gestire una vidochiamata (microfono, telecamera, chat...).</p> | <p>Gestire in sicurezza i principali social media (facebook, instagram,....)</p> |
|---|---|--|

### 3. RICERCA DI INFORMAZIONI

Ricerca informazioni (parole chiave: ricerca, mappe, traduzioni)

| Livello 1  | Livello 2   | Livello 3  |
|--|---|--|
| <p>Usare un motore di ricerca.</p> <p>Usare e trovare informazioni su Google Maps (o altri simili).</p> <p>Usare Google translate.</p> | <p>Utilizzare un browser e di comprendere il funzionamento di una pagina web.</p> | <p>Creare un itinerario con più fermate, salvarlo e stamparlo.</p> <p>Valutare l'attendibilità di una informazione e so distinguere quando una fonte è affidabile (fake news).</p> |

### 4. CREAZIONE DI CONTENUTI

Creare contenuti (parole chiave: doc, pdf, xls, jpg)

| Livello 1   | Livello 2   | Livello 3  |
|---|---|--|
| <p>Creare un nuovo file e salvarlo usando Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice o simili.</p> <p>Recuperare un file precedentemente creato.</p> <p>Creare un semplice documento di testo seguendo una impostazione predefinita (per esempio sono in grado di scrivere il mio curriculum vitae).</p> | <p>Conoscere le principali tipologie di file e scegliere il formato appropriato (docx, pdf, xls, jpg, mp3, ...).</p> <p>Conoscere le basi per l'elaborazione di testi (layout, copia, incolla, salva con nome, stampa...) usando Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice o simili</p> | <p>Creare un semplice foglio di calcolo su Microsoft Excel, LibreOffice Calc o simili con formule di base (per esempio creare un foglio di lavoro o una tabella di gestione delle spese).</p> <p>Creare un file pdf direttamente da diversi tipi di format (contenuti web, Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice, Microsoft Excel, LibreOffice Calc o simili).</p> |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

|   |   |   |
|---|---|---|
| Inserire dati testuali o numerici in una cella di un foglio di calcolo usando Microsoft Excel, LibreOffice Calc o simili. | Conoscere le basi di utilizzo di fogli elettronici (formato delle celle, formule principali, tipi di dati, copiare e spostare dati...). | Convertire un file (per esempio da word a pdf). |
|---|---|---|

## 5. GESTIONE E SALVATAGGIO DI FILE

### Gestire e salvare file (parole chiave: usb, cloud)

| Livello 1   | Livello 2  | Livello 3   |
|---|--|---|
| <p>Salvare i dati sul PC, su un dispositivo mobile o su un supporto rimovibile.</p> <p>Archiviare su diversi supporti di Memoria.</p> | <p>Conoscere le principali unità di misura dei file digitali (KB, MB, GB e TB).</p> <p>Fare il backup sul mio computer.</p> <p>Organizzare i file in cartelle.</p> | <p>Gestire l'archiviazione in uno spazio cloud come Dropbox o Google Drive.</p> <p>Gestire i file zip.</p> <p>Gestire l'accesso alle sottocartelle.</p> |

## 6. SICUREZZA

### Cybersecurity e problem solving (parole chiave: identità digitale, login logout, password)

| Livello 1   | Livello 2  | Livello 3   |
|---|--|---|
| <p>Scegliere una password sicura.</p> <p>Spiegare cosa sia un antivirus e conoscere le ragioni del perché sia importante averne uno.</p> <p>Utilizzare in sicurezza i miei sistemi di pagamento (carta di credito, di debito e prepagata)</p> | <p>Proteggere il mio computer (backup, antivirus, aggiornamenti regolari del software...)</p> <p>Conoscere il significato di logout e fare l'operazione correttamente.</p> <p>Trovare supporto e assistenza quando si verifica un problema tecnico o quando utilizzo un nuovo dispositivo, programma o applicazione.</p> | <p>Spiegare cosa sia un'identità digitale e conoscere i potenziali rischi dei social media e della condivisione di informazioni personali sul Web.</p> <p>Riconoscere i principali software pericolosi (malware, spam, ecc.)</p> <p>Riconoscere una truffa digitale (phishing).</p> |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

## MODULO DI FORMAZIONE SULLE **COMPETENZE DIGITALI DI BASE**

|  |   |
|--|---|
| <b>Titolo e Stato di aggiornamento</b> | <p>Competenze digitali preparatorie al livello base del "quadro europeo della DIGital COMPetence".</p> <p>Conoscenze e competenze preparatorie al "livello base" di DigComp</p>   |
| <b>Progetto</b>                        | <p>TAACTIC - compétences numériques pour tous</p>   |
| <b>Target</b>                          | <p>Adulti a bassa qualifica</p>   |
| <b>Tutoraggio</b>                      | <p>Il corso richiede la presenza di un tutor che accompagni lo studente nel processo di apprendimento.</p> <p><u>Le attività sono pianificate in modalità blended:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- attività face to face;</li> <li>- e-learning: formazione fornita attraverso un computer o un altro dispositivo digitale.</li> </ul> <p><u>Il tutoraggio dovrebbe essere fatto a tre livelli:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) partecipanti individuali;</li> <li>b) gruppi di partecipanti;</li> <li>c) il percorso di apprendimento</li> </ol> <p>a) <u>Lavorare con i singoli partecipanti</u></p> <p>Il tutor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sostiene il partecipante facilitando l'uso delle risorse online e le attività in classe;</li> <li>- lo aiuta a riflettere sulle esperienze fatte;</li> <li>- lo aiuta a collegare i nuovi contenuti appresi con la sua esperienza precedente (questa azione di scaffolding è fondamentale con gli studenti adulti);</li> <li>- facilita le relazioni del partecipante con il gruppo dei pari;</li> <li>- e infine, il tutor è l'interfaccia naturale con l'organizzazione che eroga la formazione.</li> </ul> <p>b) <u>Lavorare con gruppi di partecipanti</u></p> <p>Quando si lavora con i gruppi, il tutoraggio dovrebbe accelerare la trasformazione dei partecipanti in una comunità di apprendimento. In una prospettiva di apprendimento sociale, il tutoraggio promuove la collaborazione tra</p> |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.



|  |   |
|--|---|
|  | <p>i partecipanti e facilita lo sviluppo di relazioni di consulenza e di revisione tra pari tra di loro. Il tutor controlla e incoraggia anche la partecipazione ad attività a distanza che coinvolgono la condivisione e la collaborazione tra pari.</p> <p>c) <u>Lavorare sul percorso di apprendimento</u></p> <p>Nell'erogazione del corso di formazione, il tutor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collabora alla pianificazione didattica;</li> <li>- dà il suo parere sui contenuti e sulle prove di verifica;</li> <li>- garantisce la fruibilità delle risorse dedicate alla formazione a distanza,</li> <li>- gestisce il passaggio dalla modalità in presenza a quella a distanza.</li> </ul> |
| <p><b>Requisiti di accesso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Conoscenze</u></li> <li>• <u>Lingue disponibili</u></li> <li>• <u>Modalità di accesso</u></li> </ul> | <p>Competenze linguistiche: livello B1 del <a href="#">CEFR - Common European Framework of Reference for Languages</a>.</p> <p>Competenze digitali: nessuna condizione. È per veri principianti. Ogni studente farà un test di posizionamento volto a identificare le competenze in entrata e le esigenze specifiche.</p> <p>Il test di posizionamento permette di identificare il livello di ingresso corrispondente (livello 1, 2 e 3) legato alla mappa delle competenze (IO2 - A2 Competenze digitali di base- Livello 1 - 2 - 3).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Francese e inglese ( come previsto dal progetto TAACTIC)</li> <li>- Italiano</li> <li>- Spagnolo</li> </ul> <p>Open access</p>    |
| <p><b>Obiettivi</b></p>  | <p>L'obiettivo del corso è quello di sostenere gli adulti a bassa qualifica nel migliorare le competenze digitali di base, mappate a partire dal Quadro Europeo delle Competenze Digitali DigComp e considerate essenziali per l'integrazione sociale e lavorativa.</p> <p>Gli obiettivi coprono diverse aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le basi sull'uso del computer e dello smartphone</li> <li>- sicurezza informatica</li> <li>- rete sociale e identità digitale</li> </ul>  |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
|                                       | <p>Gli obiettivi del corso includono indirettamente il rafforzamento delle 8 competenze chiave europee in quanto sono considerate essenziali per il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e parte integrante di essi.</p>   |
| <p><b>Metodologie pedagogiche</b></p> | <p>Il corso è rivolto ad adulti a bassa qualifica, è quindi essenziale che il tutor e il formatore abbiano competenze didattiche e formative che permettano loro di rispondere efficacemente alle esigenze degli studenti del corso.</p> <p>Si presterà quindi attenzione ai diversi stili di apprendimento, ai diversi livelli culturali e linguistici e alla possibilità di personalizzare gli interventi.</p> <p>Le attività saranno proposte alternando momenti di teoria e di pratica utilizzando, quando possibile, strategie interattive e collaborative.</p> <p>Le attività dovranno avere il più possibile un legame con la vita quotidiana, dando centralità agli aspetti pratici e concreti.</p> <p>Si consiglia di favorire il più possibile l'utilizzo di strumenti come smartphone e tablet che corrispondono a quelli più utilizzati dai destinatari.</p> <p><u>Possibili metodologie di riferimento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Casi di studio e metodologia di apprendimento per analogia</li> <li>- Attività interattive</li> <li>- Lavoro in piccoli gruppi</li> <li>- Educazione tra pari</li> <li>- Classe capovolta</li> <li>- Giochi di ruolo</li> <li>- Video tutorial</li> <li>- Apprendimento misto (attività face to face e online)</li> <li>- Insegnamento in classe</li> <li>- Auto- apprendimento con contenuti teorici e attività pratiche</li> </ul> <p><u>Ogni unità dovrebbe consistere in:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Breve introduzione all'unità (1/2 pagine, grafica, linguaggio semplice)</li> <li>➤ Scenario formativo: attività in classe basate sull'uso di analogie (min. 1 attività per ogni argomento)</li> <li>➤ Attività per l'apprendimento autonomo</li> </ul> |
| <p><b>Strumenti e materiali</b></p>   | <p>Sarà realizzato un toolkit secondo i tre livelli previsti dalla mappa delle competenze.</p> <p><u>Strumenti tecnici e informatici:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• strumenti di base come Office/Open office suite</li> <li>• browser web</li> <li>• connessione internet</li> </ul>  |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

|  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• PC/tablet/smartphone</li> </ul>  |
| <p><b>Unità di Apprendimento (argomenti)</b></p> <p>&gt; Le Unità di Apprendimento sono dettagliate nel file excel allegato.</p> <p>&gt; Livelli di formazione disponibili</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AMBIENTE INFORMATICO</li> <li>2. COMUNICAZIONE</li> <li>3. RICERCA INFORMAZIONI</li> <li>4. CREAZIONE DI CONTENUTI</li> <li>5. GESTIONE FILE</li> <li>6. SICUREZZA</li> </ol> <p>Il corso è strutturato in tre diversi livelli: 1, 2 e 3.</p>   |
| <p><b>Qualifica/ Certificato rilasciato</b></p>  | <p>Passaporto delle competenze digitali con informazioni sul livello raggiunto (1, 2 o 3) per ogni area di competenza.</p> <p>La "mappa delle competenze" (IO2 - A2 Competenze digitali di base - Livello 1 -2 - 3) e i corrispondenti livelli raggiunti saranno allegati.</p>  |
| <p><b>Durata e numero di partecipanti</b></p>  | <p>Il corso ha una durata di 57 ore (dal 1° al 3° livello) ed è rivolto a 10 partecipanti contemporaneamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AMBIENTE INFORMATICO: 8 ore</li> <li>2. COMUNICAZIONE: 10 ore</li> <li>3. RICERCA INFORMAZIONI: 8 ore</li> <li>4. CREAZIONE DI CONTENUTI: 15 ore</li> <li>5. GESTIONE FILE: 8 ore</li> <li>6. SICUREZZA: 8 ore</li> </ol> |
| <p><b>Modalità di svolgimento</b></p>  | <p>Apprendimento misto: Metodologia face to face ed e-learning.</p> <p>Si veda il paragrafo specifico per maggiori dettagli sulle unità di apprendimento</p>  |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Strumenti di valutazione</b></p>                             | <p>Una valutazione intermedia (test e simulazioni) sarà effettuata durante il corso per verificare i progressi degli allievi.</p> <p>Il test di posizionamento iniziale sarà ripresentato alla fine del corso per verificare l'acquisizione delle competenze.</p> |
| <p><b>Criteri di valutazione</b></p>                               | <p>La valutazione del livello raggiunto (1, 2 o 3) sarà effettuata alla fine del corso utilizzando la mappa delle competenze informatiche di base (IO2 - A2 Competenze digitali di base - Livello 1 -2 - 3).</p>  |
| <p><b>Standard di riferimento e link per ulteriori letture</b></p> | <p>Digital Competences Development System (DCDS): <a href="http://www.dcds-project.eu/">www.dcds-project.eu/</a></p> <p>International Computer Driving License (ICDL): <a href="https://icdleurope.org/">https://icdleurope.org/</a></p>                          |



This work is licensed under a Creative Commons Attribution – Non-Commercial – Share Alike 4.0 International License.

Only the text of this publication (not the illustrations) is available under the license.