

DETERMINAZIONE DEL DIRIGENTE SEZIONE FORMAZIONE 14 luglio 2022, n. 1118

Approvazione degli standard formativi per la progettazione ed erogazione di corsi di breve durata afferenti alle competenze di base e competenze digitali.

VISTI gli artt. 4, 5 e 6 della Legge Regionale n.7 del 4.02.1997;

VISTA la deliberazione della Giunta Regionale n.3261/98;

VISTI gli artt. 4 e 16 del D.lgs. n. 165 del 30.03.2001 e ss.mm.ii.;

VISTO l'art. 32 della Legge 18.06.2009, n. 69, che prevede l'obbligo di sostituire la pubblicazione tradizionale all'Albo ufficiale con la pubblicazione di documenti digitali sui siti informatici;

VISTO il D.lgs. n. 196 del 2003 - "*Codice in materia di protezione dei dati personali*" e ss. mm. ed ii.;

Visti gli artt. 20 e 21 del Codice dell'Amministrazione Digitale (CAD), di cui al D.L.gs n. **82/2005, come modificato dal** D.lgs 13 dicembre 2017 n. 217;

Richiamato il principio contabile di cui al D.Lgs. 23.06.2011, n. 118, come integrato dal D.Lgs. 10 agosto 2014 n. 126 "Disposizioni integrative e correttive del D.Lgs. 118/2011 recante disposizioni in materia di armonizzazione dei sistemi contabili e degli schemi di bilancio delle Regioni, degli enti locali e dei loro organismi, a norma degli articoli 1 e 2 della L. 42/2009;

Vista la Legge Regionale 30 dicembre 2021, n.51 "Disposizioni per la formazione del bilancio di previsione 2022 e bilancio pluriennale 2022-2024 della Regione Puglia (Legge di stabilità regionale 2022)";

Vista la Legge Regionale 30 dicembre 2021, n.52 "Bilancio di previsione della Regione Puglia per l'esercizio finanziario 2022 e bilancio pluriennale 2022-2024";

Vista la D.G.R. n. 2 del 20/01/2022 "Bilancio di previsione per l'esercizio finanziario 2022 e pluriennale 2022 -2024. Articolo 39, comma 10, del decreto legislativo 23 giugno 2011, n. 118. Documento tecnico di accompagnamento e Bilancio Finanziario Gestionale. Approvazione";

VISTI:

- la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sull'istituzione di un sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET) del 18 giugno 2009;
- la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sull'istituzione di un quadro europeo di riferimento per la garanzia della qualità dell'istruzione e della formazione professionale (EQAVET) del 18 giugno 2009;
- la Raccomandazione del Consiglio del 20 dicembre 2012 sulla convalida dell'apprendimento non formale e informale;
- la Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2017 sul quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente, che abroga la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2008, sulla costituzione del quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente;
- la DECISIONE (UE) 2018/646 DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 aprile 2018 relativa a un quadro comune per la fornitura di servizi migliori per le competenze e le qualifiche (Europass) e che abroga la decisione n. 2241/2004/CE;
- la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 26 novembre 2018 sulla promozione del riconoscimento reciproco automatico dei titoli dell'istruzione superiore e dell'istruzione e della formazione secondaria superiore e dei risultati dei periodi di studio all'estero (2018/C 444/01);
- la Legge 28 giugno 2012, n. 92 "Disposizioni in materia di riforma del mercato del lavoro in una prospettiva di crescita";
- il D-Lgs. 16 gennaio 2013, n.13 "Definizione delle norme generali e dei livelli essenziali delle prestazioni

- per l'individuazione e validazione degli apprendimenti non formali e informali e degli standard minimi di servizio del sistema nazionale di certificazione delle competenze, a norma dell'articolo 4, commi 58 e 68, della legge 28 giugno 2012, n. 92.”;
- il Decreto del Ministero del lavoro e delle politiche sociali di concerto con MIUR, del 30 giugno 2015 “Definizione di un quadro operativo per il riconoscimento a livello nazionale delle qualificazioni regionali e delle relative competenze, nell’ambito del Repertorio nazionale dei titoli di istruzione e formazione e delle qualificazioni professionali di cui all’articolo 8 del decreto legislativo 16 gennaio 2013, n. 13.”;
 - il Decreto del Ministero del LAVORO E DELLE POLITICHE SOCIALI del 8 gennaio 2018 riguardante l’istituzione del Quadro nazionale delle qualificazioni rilasciate nell’ambito del Sistema nazionale di certificazione delle competenze di cui al decreto legislativo 16 gennaio 2013, n. 13;
 - il DI 5 gennaio 2021 Disposizioni per l’adozione delle linee guida per l’interoperativita’ degli enti pubblici titolari del sistema nazionale di certificazione delle competenze;
 - la Legge Regionale n. 15 del 7 agosto 2002 “Riforma della Formazione Professionale” pubblicata sul BURP n. 104 del 09/08/2002 e s.m.i.;
 - la Deliberazione di Giunta Regionale n. 2273 del 13 novembre 2012 “Indirizzi generali per la creazione del Sistema Regionale delle Competenze e istituzione del Comitato Tecnico regionale” e la Deliberazione di Giunta Regionale N. 290 del 07/03/2022 “Modifiche ai Repertori Regionali di Figure Professionali e percorsi regolamentati per il relativo raccordo al Repertorio Nazionale dei titoli di istruzione e formazione e delle qualificazioni professionali di cui all’art. 8 del decreto legislativo 16 gennaio 2013, n. 13”;
 - la Deliberazione di Giunta Regionale n. 327 del 07 marzo 2013 “Istituzione del Repertorio Regionale delle Figure Professionali. Impianto descrittivo metodologico”;
 - la Deliberazione di Giunta Regionale n. 1147 del 26/07/2016 “Linee Guida per la costruzione del Sistema di Validazione e Certificazione delle Competenze della Regione Puglia (SVCC-RP)”;
 - l’Atto Dirigente Servizio Formazione professionale n. 1277 del 2 Dicembre 2013 “Approvazione dei contenuti descrittivi del RRFP”;
 - l’Atto Dirigente Servizio Formazione professionale n. 1395 del 20 Dicembre 2013 “Approvazione degli standard formativi sperimentali”;
 - l’Atto Dirigente Servizio Formazione professionale n. 686 del 09/08/2016 di approvazione del “Repertorio Regionale delle Qualificazioni professionali e dei Percorsi disciplinati sulla base di specifiche Norme di settore” (RRQPN).

La promozione della formazione per l’innalzamento delle competenze di base e digitali dei cittadini è considerata uno degli strumenti a sostegno dell’attuazione del pilastro europeo dei diritti sociali e per una crescita equa e sostenibile ed è, pertanto, richiamata nei seguenti principali documenti di programmazione europea:

- *l’Agenda per le competenze per l’Europa per la competitività sostenibile, l’equità sociale e la resilienza - COM(2020) 274 final del 1.7.2020 - che pone l’obiettivo di “garantire l’equità sociale, mettendo in pratica il primo principio del Pilastro europeo dei diritti sociali: l’accesso all’istruzione, alla formazione e all’apprendimento permanente per tutti, ovunque nell’UE”;*
- la Comunicazione della CE su un’Agenda europea delle competenze per la competitività sostenibile, l’equità sociale e la resilienza – del 30 giugno 2020;
- il *Piano d’azione per l’istruzione digitale 2021-2027, Ripensare l’istruzione e la formazione per l’era digitale - COM(2020) 624 final del 30.9.2020;*
- la Raccomandazione del Consiglio del 24 novembre 2020 relativa all’istruzione e formazione professionale (IFP) per la competitività sostenibile, l’equità sociale e la resilienza;
- la Dichiarazione di Osnabrück del 30 novembre 2020 sulla Formazione professionale come fattore abilitante della ripresa e la transizione verso le economie digitali e verdi;

La necessità di investire nello sviluppo di tali competenze è **richiamata**, altresì, nei principali attuali documenti di programmazione a livello nazionale.

Il *“Piano strategico nazionale per lo sviluppo delle competenze della popolazione adulta”* adottato con Accordo in Conferenza Unificata del 08/07/2021 (Rep. N. 79/CU) evidenzia che L'Italia con circa 13 milioni di adulti con un basso livello di istruzione (ISCED 0-2) (pari al 39% dei 25- 64 anni) concentra circa il 20% della popolazione adulta europea con un basso livello di istruzione (circa 66 milioni). La Raccomandazione del Consiglio sul Programma Nazionale di Riforma per l'Italia (CSR) contiene indicazioni su alcune direttrici sulle quali viene richiesto al Governo italiano un investimento specifico. In particolare gli studenti e gli adulti italiani nonostante alcuni segnali di miglioramento ottengono tuttavia risultati tra i meno performanti a livello UE per quanto riguarda le competenze chiave e le competenze di base: a ciò si aggiunge che la partecipazione degli adulti all'apprendimento risulta limitata e in flessione. Le competenze digitali sono quelle che più richiedono di essere migliorate.

Il Piano strategico nazionale per lo sviluppo delle competenze della popolazione adulta si propone di intervenire per colmare queste lacune attraverso interventi volti a *“QUALIFICARE E RIQUALIFICARE IL CAPITALE UMANO (DIRETTRICE 2 del Piano)*. Si intende, nello specifico, promuovere percorsi finalizzati allo sviluppo e al potenziamento delle competenze chiave dell'apprendimento permanente e segnatamente delle competenze digitali, green, di lingua straniera e all'alfabetizzazione finanziaria , attraverso la formazione programmata dalle Regioni, per il tramite delle istituzioni formative private e dal Ministero dell'Istruzione per il tramite dei Centri Provinciali per l'Apprendimento degli Adulti.

Il *Piano nazionale nuove competenze* adottato con Decreto del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali 14 dicembre 2021 (Adozione del 28-12-2021 pubblicazione in GURI Serie generale - n. 307/2021), rappresenta il *“quadro di coordinamento strategico per gli interventi di aggiornamento e qualificazione/riqualificazione volti a fronteggiare i fabbisogni di nuove competenze derivanti dalle transizioni digitali ed ecologiche e dagli effetti della pandemia da COVID 19”*. Il PNC, nell'articolare i percorsi formativi attuabili nei Programmi guida e, più in generale, nel sistema della formazione, prevede, accanto ai percorsi di upskilling (aggiornamento) e di reskilling (ri-qualificazione), anche *“moduli integrativi di potenziamento delle competenze di base che si caratterizzano come moduli formativi di breve durata, erogabili in funzione del fabbisogno individuale rilevato, volti a rafforzamento delle competenze di base con particolare riguardo a quelle digitali, alfabetiche, matematiche e finanziarie e multilinguistiche, progettati in coerenza con gli standard internazionali di riferimento (DigComp 2.1, QCER, PIAAC, ecc)”*.

In particolare, i moduli di rafforzamento delle competenze digitali dovranno essere proposti agli utenti profilati *«con competenze insufficienti»* o *«utenti non autonomi»*. Il Programma PNC sottolinea, infatti, come la scarsa padronanza delle competenze digitali abbia effetti sulle prospettive di occupabilità e di miglioramento della carriera, ma compromette anche la partecipazione civica e della cittadinanza attiva, l'accesso a servizi fondamentali quali quelli legati all'educazione e alla formazione o alla fruizione della protezione sociale e sanitaria.

Il *Programma nazionale per la garanzia di occupabilità dei lavoratori (GOL)* , adottato con Decreto del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali 5 novembre 2021 (Adozione del 27-12-2021 pubblicazione in GURI Serie generale - n. 306/2021), prevede nell'ambito dei percorsi di aggiornamento sia in quelli di riqualificazione, così come gli altri percorsi in cui si prevede formazione dei lavoratori, una particolare attenzione alle transizioni ecologiche e digitali in corso. Con particolare riferimento alle competenze digitali si dovrà assicurare che sul totale di 800 mila persone che dovranno ricevere formazione professionale entro il 2025, almeno 300 mila partecipino a formazione sulle competenze digitali. La formazione da erogare è data dal risultato dell'analisi del fabbisogno di competenze del beneficiario e può prevedere una combinazione *“personalizzata”* di formazione su competenze di base, trasversali, digitali e tecnico professionali.

Considerato che:

- per la programmazione dell'offerta formativa, il PNC come gli altri programmi propongono l'utilizzo di standard già esistenti ovvero l'uso dei risultati di sperimentazioni e progetti specifici, come il Value Chain promosso dal MLPS e INAPP;
- al fine di agevolare la progettazione ed erogazione dei corsi di breve durata finalizzati al conseguimento di competenze di base e digitali è necessario definire degli standard formativi regionali che possano rappresentare il riferimento univoco per la proposta di offerta formativa a valere sul Nuovo Catalogo regionale, nonché per il rilascio delle attestazioni di messa in trasparenza delle competenze;

tanto premesso e considerato, con il presente atto si sottopone l'adozione della seguente proposta:

Approvazione degli standard formativi per la progettazione ed erogazione di corsi di breve durata afferenti alle competenze di base e competenze digitali

e allo scopo si attesta:

- Che il presente procedimento istruttorio e lo schema di determinazione, rispettano le norme vigenti.
- Che il presente documento è stato sottoposto a verifica per la tutela dei dati personali secondo la normativa vigente.
- Che non sussiste conflitto di interessi ai sensi degli artt. 6bis Legge n. 241/90 ss.mm.ii.

**Il Funzionario responsabile P.O
Attuazione Sistema Competenze**

Rossana Ercolano

**VERIFICA AI SENSI DEL D. Lgs 196/03
Garanzie alla riservatezza**

La pubblicazione dell'atto all'albo, salve le garanzie previste dalla L.241/90 in tema di accesso ai documenti amministrativi, avviene nel rispetto della tutela alla riservatezza dei cittadini secondo quanto disposto dal D.Lgs. 196/03 in materia di protezione dati personali e ss.mm.ii., nonché dal vigente regolamento reg.le 5/06 per il trattamento di dati sensibili e giudiziari.

Adempimenti contabili ai sensi del D.lgs 118/2011 e successive modifiche ed integrazioni

Non comporta alcun mutamento qualitativo o quantitativo di entrata o di spesa né a carico del bilancio regionale, né a carico di enti per i cui debiti, i creditori potrebbero avvalersi sulla Regione.

LA DIRIGENTE

Letta la relazione che precede e quanto in premessa riportato;

Vista l'istruttoria espletata

Ritenuto dover provvedere nel merito

DETERMINA

- 1) Le premesse costituiscono parte integrante e sostanziale del presente dispositivo anche quale motivazione ai sensi dell'art.3 L.241/1990 ss.mm.ii.;
- 2) di approvare l'ALLEGATO A "STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI", con i relativi allegati, parte integrante del presente provvedimento;
- 3) di approvare l'ALLEGATO B "STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DI BASE", con i

relativi allegati, parte integrante del presente provvedimento;

- 4) di disporre che i predetti standard formativi costituiscano il riferimento per la progettazione ed erogazione dei corsi di breve durata finalizzati al conseguimento di competenze di base e digitali il riferimento univoco per la progettazione ed erogazione dei corsi di breve durata finalizzati al conseguimento di competenze di base e digitali che potranno essere proposti a valere sull'istituendo Nuovo Catalogo regionale dell'offerta formativa, nonché per il rilascio delle attestazioni di messa in trasparenza delle competenze;
- 5) che non sussiste conflitto di interessi ai sensi degli artt. 6bis Legge n. 241/90 ss.mm.ii.
- 6) di disporre la pubblicazione nel BURP del presente provvedimento, con i relativi allegati, ai sensi della L.R. n. 13/94, art. 6;
- 7) di disporre la pubblicazione dei contenuti di cui ai predetti allegati, sul sito www.sistema.puglia.it, nella Sezione Formazione Professionale al fine di favorirne la massima diffusione.

Il presente provvedimento, redatto in unico originale, composto da 5 pagine, più l'Allegato A composto da 49 pagg., e l'Allegato B composto da 5 pagg., per complessive n. 54 pagg.:

- a) è immediatamente esecutivo;
- b) sarà pubblicato, sul portale www.sistema.puglia.it;
- c) sarà pubblicato nel sito ufficiale della Regione Puglia: www.regione.puglia.it, nella Sezione "Amministrazione trasparente";
- d) sarà pubblicato sul portale www.sistema.puglia.it, nell'area riservata "DIOGENE", per la dovuta notifica all'Assessore al ramo e agli uffici della Sezione per gli adempimenti di competenza;

La Dirigente della Sezione
Avv. Monica Calzetta

ALLEGATO A - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI

STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI

Il Documento “Strategia Nazionale per le Competenze Digitali” (adottato con Decreto del Ministro per l’innovazione Tecnologica e la Digitalizzazione del 21 luglio 2020) parte dall’assunto per cui la carenza di competenze digitali nei diversi ambiti, rappresenta per l’Italia una delle principali limitazioni per lo sviluppo sociale ed economico del Paese diventando, per tale motivazione, una priorità strategica da perseguire.

Un livello inadeguato di competenze digitali non riguarda solo la vita privata dei cittadini, ma ha anche un impatto sulla loro occupabilità e sull’accesso all’ambiente digitale per l’aggiornamento continuo di conoscenze e competenze.

La strategia si articola su 4 assi di intervento tra cui: Forza lavoro attiva - per garantire competenze digitali adeguate sia nel settore privato che nel settore pubblico e Cittadini - per sviluppare le competenze digitali necessarie a esercitare i diritti di cittadinanza e la partecipazione consapevole alla vita democratica,

Attraverso la promozione e valorizzazione di risultati e strumenti già esistenti, come ad esempio i framework consolidati (es. DigComp per le competenze digitali di base), la Strategia propone di potenziare le competenze digitali, sia di base che specialistiche, di tutto il personale e a tutti i livelli funzionali con particolare attenzione al contrasto al divario digitale di genere e di riqualificare la forza lavoro attiva con programmi dedicati allo sviluppo tecnologico.

L’ampia diffusione di programmi di formazione sulle competenze digitali di base per tutti i cittadini, intende produrre un impatto finalizzato all’incremento:

- dei cittadini e della popolazione attiva con competenze digitali almeno di base;
- degli individui svantaggiati (tra cui i soggetti anziani) con competenze digitali almeno di base;
- l’incremento dell’utilizzo di internet, con particolare riferimento ad alcune attività essenziali (inclusi i servizi di eGovernment) e alle categorie svantaggiate.

L’obiettivo da raggiungere nel medio periodo, entro il 2025, è di coinvolgere nelle attività di facilitazione digitale una quantità della popolazione “target” tale da posizionare l’Italia, rispetto agli indicatori di impatto di quest’asse di intervento, nelle prime tre posizioni rispetto ai Paesi UE più simili a noi per caratteristiche socio-economiche e demografiche (Germania, Francia, Spagna e Polonia) e al Regno Unito.

Il **quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei**, noto anche come DigComp, rappresenta uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini. DigComp è stato sviluppato dall’European Commission’s Joint Research Centre come progetto scientifico e con il forte contributo degli stakeholder, inizialmente per conto di DG EAC e più recentemente per conto di DG EMPL. Pubblicato per la

ALLEGATO A - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI

prima volta nel 2013, DigComp è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative sulle competenze digitali, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione.

DigComp 2.1 è l'evoluzione del quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Partendo dal modello concettuale di riferimento pubblicato con DigComp 2.0, questo documento illustra otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo applicati al settore dell'istruzione e del lavoro.

Publicato per la prima volta, in inglese, nel 2017, come "DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use" (<http://europa.eu/!Yg77Dh>) è stato tradotto ufficialmente in italiano a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID) come "Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo".

Il framework DigComp si articola in 5 differenti **Aree di competenze** facenti parte delle competenze digitali:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Risolvere i problemi

Nel DigComp. 2.1 le Aree di Competenza si articolano in *otto livelli di padronanza, come semplificati nella tabella che segue*¹.

Livelli DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
1	Eseguire compiti semplici	Sotto la guida di qualcuno	Ricordo
2	Eseguire compiti semplici	In autonomia e, in caso di necessità, sotto la guida di qualcuno	Ricordo
3	Eseguire compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
4	Eseguire compiti e problemi ben definiti e non sistematici	In maniera indipendente e in base alle mie necessità / fabbisogni	Comprensione
5	Eseguire compiti e problemi diversi	Essendo, eventualmente, guida per gli altri	Applicazione
6	Eseguire compiti più opportuni	Secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri in contesto complesso	Valutazione
7	Risolvere problemi complessi con soluzioni limitate	Integrando le proprie conoscenze per contribuire alla prassi professionale e per	Creazione

¹ Per una descrizione più dettagliata dei livelli di padronanza per area di competenza, si rimanda al documento "DigComp 2.1. Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini" reperibile al seguente link https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

ALLEGATO A - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI

Livelli DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
		guidare gli altri	
8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proponendo nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

Il Quadro è stato oggetto di studio e sperimentazione del progetto **VALUE CHAIN Competitiveness**², coordinato da INAPP con un partenariato costituito da ANPAL, CEREQ, cinque Regioni e cinque Enti di Formazione, che prevede la realizzazione di un'offerta formativa al fine di implementare principalmente le **competenze digitali di base** dei lavoratori. Tale azione formativa su misura, flessibile e di qualità, si rivolge a lavoratori scarsamente qualificati e tiene conto delle specifiche necessità di upskilling/reskilling del target individuato.

Il lavoro è basato sugli standard del framework DigComp 2.1 per garantire riferimenti consolidati e condivisi nell'identificazione e validazione delle competenze digitali di base.

VAL.U.E. C.H.A.IN. Competitiveness è finalizzato principalmente ad agevolare:

- l'incremento delle competenze dei lavoratori che si trovano ad affrontare processi di trasformazione digitale nei loro contesti organizzativi;
- la progettazione e l'erogazione di percorsi formativi personalizzati volti ad aumentare le competenze digitali di base e quelle trasversali;
- l'erogazione di percorsi formativi costruiti sui risultati di processi di valutazione delle competenze e sull'individuazione di obiettivi individuali (le procedure e gli strumenti di valutazione delle competenze sono essi stessi risultati innovativi del progetto);

Il progetto, si focalizzava sul target dei lavoratori di età superiore ai 50 anni – ma, più in generale, dei lavoratori adulti - con un insufficiente livello di competenze digitale, identificandone il fabbisogno di competenze in relazione **ai livelli di padronanza 3, 4, 5 del DigComp 2.1**.

Partendo, dunque, dai risultati di questo progetto che intercetta in maniera significativa il fabbisogno di competenze digitali di base della popolazione adulta come rappresentato nei documenti programmatici alla base dei Programmi vigenti, la Sezione del Nuovo Catalogo Regionale dell'Offerta formativa dedicata alle competenze digitali sarà popolata da corsi brevi il cui standard formativo viene definito dalla Regione Puglia e illustrato nel presente documento.

I corsi – in tutto 11 - costituiscono una rielaborazione dell'offerta proposta nel progetto VAL.U.E. C.H.A.IN. Competitiveness, in quanto aggregano le Aree di competenza del DigComp 2.1 in funzione dei differenti livelli di padronanza in ingresso e in uscita dalla formazione.

² <https://www.inapp.org/it/ProgettiCompetitivi/VALUECHAIN>

ALLEGATO A - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI

La tabella che segue sintetizza gli standard degli 11 corsi, meglio dettagliati nell'allegato A.1 al presente documento.

N.	Denominazione Corso	Aree di Competenza DigComp 2.1	Livello di apprendimento
1	Percorso base di ricerca e gestione di informazioni, dati e contenuti	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	3- Eseguire, in autonomia, compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti.
2	Percorso intermedio di ricerca e gestione di informazioni, dati e contenuti	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	4-Eseguire, in maniera indipendente ed in base alle mie necessità/fabbisogni, compiti e problemi ben definiti e non sistematici.
3	Percorso avanzato di ricerca e gestione di informazioni, dati e contenuti	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	5- Eseguire, essendo eventualmente guida per gli altri, compiti e problemi diversi.
4	Percorso base di comunicazione e collaborazione in contesti digitali	2. Principi base di comunicazione e collaborazione attraverso le tecnologie digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	3- Eseguire, in autonomia, compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti.
5	Percorso intermedio di comunicazione e collaborazione in contesti digitali	2. Principi base di comunicazione e collaborazione attraverso le tecnologie digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	4-Eseguire, in maniera indipendente ed in base alle mie necessità/fabbisogni, compiti e problemi ben definiti e non sistematici.
6	Percorso avanzato di comunicazione e collaborazione in contesti digitali	2. Principi base di comunicazione e collaborazione attraverso le tecnologie digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	5- Eseguire, essendo eventualmente guida per gli altri, compiti e problemi diversi.
7	Percorso base di creazione di contenuti digitali	3. La creazione di prodotti digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	3- Eseguire, in autonomia, compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti.

ALLEGATO A - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DIGITALI

8	Percorso intermedio di creazione di contenuti digitali	3. La creazione di prodotti digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	4-Eeguire, in maniera indipendente ed in base alle mie necessità/fabbisogni, compiti e problemi ben definiti e non sistematici.
9	Percorso avanzato di creazione di contenuti digitali	3. La creazione di prodotti digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	5- Eeguire, essendo eventualmente guida per gli altri, compiti e problemi diversi.
10	Percorso intermedio di Informatica	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Principi base di comunicazione e collaborazione attraverso le tecnologie digitali 3. La creazione di prodotti digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	4-Eeguire, in maniera indipendente ed in base alle mie necessità/fabbisogni, compiti e problemi ben definiti e non sistematici.
11	Percorso avanzato di Informatica	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Principi base di comunicazione e collaborazione attraverso le tecnologie digitali 3. La creazione di prodotti digitali 4. Consapevolezza Digitale: metodi e strategie per la sicurezza digitale e l'inclusione 4.0 5. Problem solving e apprendimento digitale	5- Eeguire, essendo eventualmente guida per gli altri, compiti e problemi diversi.

La durata dei corsi è compresa tra le 16 e le 60 ore, distinte tra teoria e pratica in laboratorio/aula multimediale, e al termine della formazione è previsto il rilascio di una *“Attestazione di messa in trasparenza delle competenze”* secondo il format rilasciato dalla Regione. La descrizione del corso, come i contenuti minimi proposti, rinviano alle *“Schede formative”* (dalla n. 1 alla n. 15) mutate dal progetto VAL.U.E. C.H.A.IN. e allegate al presente documento.

Relativamente alle competenze riconducibili ai più elevati livelli di padronanza del DigComp 2.1, che presuppongono necessariamente il possesso di capacità e conoscenze digitali medio/alte, la scelta regionale è quella di fare riferimento agli standard già presenti nel Repertorio Regionale delle Figure Professionali ovvero di lasciare aperta la possibilità di progettare corsi ritagliati ad hoc su specifici fabbisogni manifestati da aziende. In questo settore, infatti, è opportuno mantenere spazi liberi di progettazione che possano intercettare le innovazioni sia in termini di nuovi strumenti e tecnologie che in termini di applicazione di questi ai diversi settori economici.

ALLEGATO 1 - QUADRO COMPLETO STANDARD FORMATIVI CORSI SU COMPETENZE DIGITALI

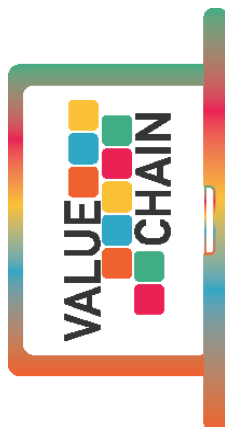
N.	Denominazione Corso	Settore di riferimento	Normativa di riferimento	Area di competenza D5Comp 2.1	Descrizione generale del corso	Livello di apprendimento	Requisiti d'ingresso	Durata (in ore)	Numero laureati (in corso)	Tipologia laboratorio	Attestazione di frequenza con menzione di frequenza delle competenze	
6	Percorso formativo di comunicazione e collaborazioni in contesti digitali	Area Comune	D5Comp 2.1 http://www.agid.gov.it/it/educazione/it/files/respository_files/Agcomp2_1_1a.pdf	2.1a) Creazione di contenuti digitali 2.1b) Creazione di contenuti digitali 2.1c) Creazione di contenuti digitali 2.1d) Creazione di contenuti digitali 2.1e) Creazione di contenuti digitali	<p>Al termine del percorso, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. <p>Per la creazione di contenuti digitali, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. <p>Per la creazione di contenuti digitali, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 	<p>1. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>2. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>3. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>4. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>5. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p>	<p>41</p> <p>31</p>	20	21	7	informativa	Attestazione di frequenza con menzione di frequenza delle competenze
7	Percorso formativo di creazione di contenuti digitali	Area Comune	D5Comp 2.1 http://www.agid.gov.it/it/educazione/it/files/respository_files/Agcomp2_1_1a.pdf	2.1a) Creazione di contenuti digitali 2.1b) Creazione di contenuti digitali 2.1c) Creazione di contenuti digitali 2.1d) Creazione di contenuti digitali 2.1e) Creazione di contenuti digitali	<p>Al termine del percorso, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. <p>Per la creazione di contenuti digitali, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. <p>Per la creazione di contenuti digitali, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 	<p>1. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>2. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>3. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>4. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>5. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p>	<p>49</p> <p>37</p>	49	37	12	informativa	Attestazione di frequenza con menzione di frequenza delle competenze
8	Percorso formativo di creazione di contenuti digitali	Area Comune	D5Comp 2.1 http://www.agid.gov.it/it/educazione/it/files/respository_files/Agcomp2_1_1a.pdf	2.1a) Creazione di contenuti digitali 2.1b) Creazione di contenuti digitali 2.1c) Creazione di contenuti digitali 2.1d) Creazione di contenuti digitali 2.1e) Creazione di contenuti digitali	<p>Al termine del percorso, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. <p>Per la creazione di contenuti digitali, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. <p>Per la creazione di contenuti digitali, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Definire il concetto di comunicazione in un contesto digitale e di identificare i principali attori e i canali di comunicazione. 2. Analizzare i canali di comunicazione e i contenuti digitali. 3. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 4. Analizzare i contenuti digitali e i canali di comunicazione. 5. Creare contenuti digitali e pubblicarli sui canali di comunicazione. 	<p>1. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>2. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>3. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>4. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p> <p>5. Esplorare, in autonomia, i contenuti digitali e i canali di comunicazione.</p>	<p>57</p> <p>28</p>	57	28	9	informativa	Attestazione di frequenza con menzione di frequenza delle competenze



VAL.U.E. C.H.A.IN. Competitiveness

VALidating & Upskilling Employees Competences Hence Accruing
INDustry competitiveness

EaSI Progress – VS/2020/0158



Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Ricerca e gestione di informazioni, dati e contenuti digitali	
Nr. Scheda Formativa 1/15	Livello di padronanza DigComp 3
Obiettivi formativi	Durata complessiva 7 ore
	<p>Al termine del modulo l'allievo acquisirà le competenze fondamentali necessarie per navigare e ricercare in rete informazioni, contenuti, dati.</p> <p>Sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i concetti relativi alla navigazione sulla rete e alla sicurezza informatica. • Utilizzare il browser di rete e gestirne le impostazioni, i segnalibri/preferiti e la stampa di pagine web. • Eseguire delle ricerche di contenuti, informazioni, dati sulla rete in modo efficace. • Analizzare, interpretare e valutare l'attendibilità delle fonti, dei dati e dei contenuti digitali. • Selezionare i dati, le informazioni ed i contenuti, copiarli, salvarli, organizzandoli in un ambiente digitale o in un ambiente strutturato
Unità didattiche	Contenuti/argomenti
Ricerca informazioni, dati e contenuti sul web (durata 3 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Le reti informatiche e il web • Concetti fondamentali di navigazione in rete: internet, protocolli, World Wide Web, Uniform Resource Locator (URL), Domini, HyperLink • Struttura dell'indirizzo di un sito web e tipologie più comuni di domini, quali geografici, aziendali (.org, .edu, .com, .gov). • Il Browser: cosa è; quali sono i più comuni • Identificare e definire diverse attività su internet quali ricerca di informazioni, acquisti, formazione,

	<p>pubblicazione, e-banking, servizi della pubblica amministrazione, intrattenimento, comunicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso del Browser, URL, Links e Bookmarks ● Strumenti e impostazioni: pop-up e cookie e loro gestione ● I segnalibri: creazione ed eliminazione ● I collegamenti o link ● Utilizzo e scelta del motore di ricerca adeguato ● Metodologie di ricerca dei contenuti: parole chiave, frasi ● Compilare, inviare, svuotare un modulo online ● Effettuare una ricerca in una enciclopedia, dizionario sul web ● Utilizzare uno strumento web per tradurre una pagina web, del testo
<p>Valutazione informazioni raccolte sul web (durata 2 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi per identificare un sito web sicuro: https, simbolo del lucchetto ● Comprendere lo scopo di diversi tipi di sito: informazioni, intrattenimento, opinioni, vendita, ecc.... ● Fattori che determinano la credibilità di un sito web, quali: autore, riferimenti, aggiornamento contenuti ● Riconoscere l'adeguatezza delle informazioni online per un determinato tipo di pubblico ● Modalità per proteggersi quando si è online: effettuare acquisti da siti web noti e di buona reputazione, evitare la comunicazione non necessaria di informazioni personali e finanziarie, scollegarsi dai siti web ● Possibilità di controllo dell'uso di internet
<p>Gestione dati raccolti (durata 2 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualizzare i dati, le informazioni e i contenuti digitali. ● Salvare pagine web ● Stampare pagine web ● Scaricare i file dal web e salvarli su unità disco locali o cloud ● Copiare e archiviare contenuti digitali da una pagina web a un documento, a una e-mail ● Copiare e archiviare contenuti digitali da file multimediale ● Copiare e archiviare contenuti digitali da un social network
<p>Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lezione frontale partecipata/FAD sincrona. ● Discussione guidata. ● Esercitazioni. ● Soluzioni di casi.
<p>Attestato finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Ricerca e gestione di informazioni, dati e contenuti digitali		Durata complessiva 4 ore
Nr. Scheda Formativa 2/15	Livello di padronanza DigComp 4	
Obiettivi formativi	<p>Al termine del modulo l'allievo affinerà le competenze fondamentali necessarie per navigare e ricercare in rete informazioni, contenuti, dati.</p> <p>Sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare contenuti, informazioni, dati sulla rete utilizzando funzioni di ricerca avanzate. • Analizzare, interpretare e valutare l'attendibilità delle fonti, dei dati e dei contenuti digitali. • Organizzare e archiviare dati, informazioni e contenuti in un ambiente digitale in un ambiente strutturato 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Ricerca informazioni, dati e contenuti sul web (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie per organizzare e pianificare diverse tipologie di ricerca su internet, quali ricerca di informazioni, acquisti, formazione, pubblicazione, e-banking, servizi della pubblica amministrazione, intrattenimento, comunicazione • La SERP (pagina dei risultati) • Metodologie di ricerca avanzate quali per frasi esatte, per data, lingua e tipo di fonte. • Effettuare una ricerca in una enciclopedia, dizionario sul web 	
Valutazione informazioni raccolte sul web (durata 1 ora)	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi per identificare un sito web sicuro • Comprendere lo scopo di diversi tipi di sito: informazioni, intrattenimento, opinioni, vendita, ecc.... • Fattori che determinano la credibilità di un sito web, quali: autore, riferimenti, aggiornamento contenuti • Riconoscere l'adeguatezza delle informazioni online per un determinato tipo di pubblico • Modalità per proteggersi quando si è online: effettuare acquisti da siti web noti e di buona reputazione, evitare la comunicazione non necessaria di informazioni personali e finanziarie, scollegarsi dai siti web • Possibilità di controllo dell'uso di internet 	
Gestione dati raccolti (durata 1 ora)	<ul style="list-style-type: none"> • Salvare e stampare pagine web • Scaricare i file dal web e salvarli su unità disco locali o cloud • Copiare e archiviare contenuti digitali da una pagina web a un documento, a una e-mail • Copiare e archiviare contenuti digitali da file multimediale • Copiare e archiviare contenuti digitali da un social network 	

Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Ricerca e gestione di informazioni, dati e contenuti digitali	
Nr. Scheda Formativa 3/15	Durata complessiva 2 ore
Livello di padronanza DigComp 5	
Obiettivi formativi	<p>Al termine del modulo l'allievo affinerà le competenze fondamentali necessarie per navigare e ricercare in rete informazioni, contenuti, dati ad un livello avanzato.</p> <p>Sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strutturare ed eseguire ricerche complesse di contenuti, informazioni, dati sulla rete - Applicare metodi di ricerche complesse per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali - Valutare la credibilità e l'affidabilità di fonti diverse di dati, di informazioni e di contenuti digitali - Elaborare informazioni e contenuti in un ambiente strutturato.
Unità didattiche	Contenuti/argomenti
Ricerca informazioni, dati e contenuti sul web (durata 1 ora)	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare diverse tipologie di ricerca avanzate su internet (ricerca di informazioni, acquisti, formazione, pubblicazione, e-banking, servizi della pubblica amministrazione, intrattenimento, comunicazione) • Effettuare una ricerca per contenuto (immagini, testo, video, audio) e argomento • Utilizzare informazioni, dati e contenuti in diversi formati, a partire da una vasta gamma di fonti accessibili
Valutazione informazioni raccolte sul web (durata 0)	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologie di fonti • Attendibilità delle fonti in relazione alla ricerca effettuata • Autorizzazione all'utilizzo dei dati e dei contenuti digitali in relazione alle fonti • Copyright e licenze per accessibilità e utilizzo dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali
Gestione dati raccolti (durata 1 ora)	<ul style="list-style-type: none"> • Archiviare e organizzare i dati, le informazioni e i contenuti digitali, in ambiente digitale on-site o ambiente digitale in cloud • Backup di dati, informazioni e contenuti digitali, dopo l'organizzazione e l'archiviazione

Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Comunicazione e collaborazione in contesti digitali		
Nr. Scheda Formativa 4/15	Livello di padronanza DigComp 3	Durata complessiva 24 ore
<p>Al termine del modulo, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le differenze fra i principali strumenti di comunicazione e scegliere lo strumento adatto in base al contesto • Saper usare le funzioni base di un client di posta elettronica, da computer e da cellulare (mail, app di messaggistica e chat) • Saper usare le funzioni base dell'app di video conference • Comprendere i vantaggi per valutare l'uso della condivisione on line di dati e informazioni • Conoscere la differenza fra le principali norme di copyright e le licenze Creative Commons per attribuire in modo corretto la proprietà dei contenuti digitali • Conoscere e saper usare i principali servizi pubblici per i cittadini • Conoscere e usare i principali social media per interagire e condividere contenuti semplici • Comprendere i vantaggi dell'uso di strumenti collaborativi di co-creazione di contenuti digitali, per la produttività in ufficio, per il brainstorming per valutarne i vantaggi e l'uso • Conoscere le regole di base della Netiquette e adattarla ai diversi contesti • Comprendere la differenza fra identità reale e identità digitale, i livelli di corrispondenza e gli ambiti in cui sono applicate • Comprendere il legame fra dati, informazioni e reputazione • Applicare comportamenti idonei per tutelare dati, informazioni e reputazione <p>Obiettivi formativi</p>		
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Interagire attraverso il digitale (durata 6 ore)	<p>INTRODUZIONE: le tipologie di strumenti di comunicazione (Mail, Chat, Video conference)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Differenze d'uso in base al contesto <p>MAIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è un indirizzo mail, com'è strutturato e come crearne uno • Le funzioni di base dei client di posta • Scrittura, stile, elementi base di Netiquette • Oggetto, Destinatari, Struttura, Allegati • Mail da computer e da cellulare <p>CHAT</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Panoramica delle principali app di messaggistica (Whatsapp, Messenger ecc.) • Le funzioni base delle app di messaggistica • inviare testi semplici, numeri e caratteri speciali, emoji, immagini e video VIDEO CONFERENCE • Panoramica sulle principali app di Video Conference • Le funzioni base delle app di video conference
<p>La condivisione attraverso il digitale (durata 4 ore)</p>	<p>CONDIVIDERE DATI</p> <ul style="list-style-type: none"> • I vantaggi della collaborazione on line • Panoramica di tool per organizzare la collaborazione on line • Panoramica di app per comunicare e gestire progetti in modo condiviso • Elenco di spazi on line per archiviare e condividere contenuti digitali (documenti, immagini, file audio e video ecc.) <p>ATTRIBUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Differenze fra Copyright e Licenze Creative Commons
<p>La cittadinanza digitale (durata 6 ore)</p>	<p>SERVIZI DIGITALI PUBBLICI PER I CITTADINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali sono i principali servizi digitali pubblici per i cittadini (Ad es. Servizi comunali, INPS, INAIL, Agenzia delle Entrate, Equitalia, ecc.) • Come accedere ai principali servizi digitali pubblici (SPID, Carta d'Identità Elettronica, PEC ecc.) <p>SOCIAL MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare un account e interagire condividendo contenuti semplici su Facebook, Instagram, LinkedIn e altri social media • Creare un semplice blog (ad es. con tool free come wordpress) <p>EMPOWERMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare i social media per informarsi, imparare e aggiornarsi: casella di ricerca, network, pagine, hashtag ecc.
<p>Co-costruzione e co-creazione attraverso il digitale (3 ore)</p>	<p>INTRODUZIONE AGLI STRUMENTI DIGITALI PER LA CREAZIONE CONDIVISA DI CONTENUTI DIGITALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • cosa sono • differenze con software installati localmente <p>TIPOLOGIE DI STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suite per la Produttività in ufficio (es Google Drive, One drive ecc.) • Lavagne on line (es. Miro, Mural ecc.) • Mappe mentali e concettuali (es. Coggle, Mind42 ecc.) • Contenuti visuali (Es. Canva, Crello Ecc.)

<p>La netiquette e il linguaggio online (2 ore)</p>	<p>LA NETIQUETTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è, perché è nata, dove si applica • La differenza fra etico, opportuno e legale • Regole generali della Netiquette • I diversi tipi di contesto: formale, informale, intimo • Se non rispetto la Netiquette: reputazione, ban, Personal Branding ecc.
<p>L'identità digitale (3 ore)</p>	<p>IL CONCETTO DI IDENTITÀ DIGITALE E I LIVELLI DI CORRISPONDENZA CON L'IDENTITÀ REALE TIPI DI DATI FORNITI IN RETE</p> <ul style="list-style-type: none"> • dati richiesti per accedere a servizi e app • dati forniti inconsapevolmente (conversazioni, abitudini, spostamenti ecc.) <p>LEGAME ON LINE FRA IDENTITÀ E REPUTAZIONE COS'È IL FURTO DI IDENTITÀ DIGITALE TIPI DI CORRISPONDENZA FRA IDENTITÀ REALE E IDENTITÀ DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • totale (SPID, CIE, TS-CNS, Firma digitale, PEC) • parziale o nulla (App, e-commerce, Social Media) <p>CONSIGLI DI BASE PER PROTEGGERE I PROPRI DATI ON LINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso della PW • Condivisione di info private e dati sensibili ecc.
<p>Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata/FAD sincrona. • Discussione guidata. • Esercitazioni. • Soluzioni di casi.
<p>Attestato finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Comunicazione e collaborazione in contesti digitali		
Nr. Scheda Formativa 5/15	Livello di padronanza DigComp 4	Durata complessiva 22 ore
Obiettivi formativi	<p>Al termine del modulo, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire invii e inoltri in varie modalità (to, cc, cn), e compilare una mail inserendo contenuti di vario tipo • Gestire la posta indesiderata • Gestire la rubrica dei contatti • Usare le chat di gruppo • Inviare in chat diversi tipi di contenuti e gestire notifiche e contatti delle chat • Saper comunicare in video conference, impostando e usando gli strumenti di base • Saper coinvolgere altri in strategie di condivisione dei dati e del lavoro • Saper usare i principali tool per organizzare e gestire strategie di condivisione • Saper usare i principali tool per archiviare e condividere informazioni e dati on line • Conoscere e spiegare i principi legati all'attribuzione dei contenuti digitali • Scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. • Discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale • Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi. • Discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. • Discutere strategie di comunicazione adatte a un pubblico e • Discutere le differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali. • Illustrare una varietà di identità digitali specifiche, • Discutere modi specifici di proteggere la reputazione online • Gestire i dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali. 	

Contenuti/argomenti	
Unità didattiche	<p>MAIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire invii, inoltri, cc e cn • Inserire nel testo link, immagini e allegati • Personalizzare la firma della mail • Applicare etichette e filtri alle mail
Interagire attraverso il digitale (durata 3 ore)	

	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire la cartella SPAM e il cestino • Usare la rubrica: Inserire e cancellare contatti, creare gruppi di contatti, importare ed esportare contatti CHAT • Creare un gruppo (whatsapp o altri strumenti) • Tipi di contenuti: Citare con l'uso della @, Incollare un link di una pagina web, Aggiungere allegati, inviare la posizione • Gestire le notifiche • Aggiungere, visualizzare e modificare info dei contatti VIDEO CONFERENCE • Impostare microfono e cam • condividere lo schermo • modificare la visualizzazione e lo sfondo • usare la chat
<p>La condivisione attraverso il digitale (durata 3 ore)</p>	<p>GLI ELEMENTI DI UNA STRATEGIA GENERALE DI COLLABORAZIONE PER LA CREAZIONE, ARCHIVIAZIONE E CONDIVISIONE ON LINE DI INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • il team di lavoro • gli obiettivi • i tool • procedure e regole <p>UTILIZZO DI BASE DI TOOL, SITI E APP</p> <ul style="list-style-type: none"> • per organizzare la collaborazione non line (Es.: Doodle, Google Calendar ecc.) • per comunicare e gestire progetti in modo condiviso (Es. Slack, Trello ecc.) • per archiviare e condividere contenuti digitali (Es. Google Drive, Dropbox ecc.) <p>ATTRIBUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copyright: cos'è, a quali contenuti si applica • Licenze Creative Commons: i sei tipi di licenza, chi le usa e perché
<p>La cittadinanza digitale (durata 6 ore)</p>	<p>SERVIZI DIGITALI PUBBLICI PER I CITTADINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • gli strumenti per cercare informazioni, scaricare documenti e certificati all'interno dei principali servizi digitali per i cittadini <p>SOCIAL MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare i principali social media (ad es, Facebook, Instagram, LinkedIn e altri) per: <ul style="list-style-type: none"> - interagire anche attraverso hashtag, citazioni, condivisioni di post ecc - pubblicare contenuti digitali come video, documenti, sondaggi, dirette audio e video, chat private ecc. • Come gestire un blogger pubblicare contenuti utili e farsi conoscere EMPOWERMENT • Strumenti dei social media e della rete per: <ul style="list-style-type: none"> - trovare risorse informative, corsi di formazione, siti di approfondimento, ecc. - mantenersi professionalmente aggiornati

	- applicare strategie di Personal Branding per trovare nuove opportunità di lavoro
<p>Co-costruzione e co-creazione attraverso il digitale (5 ore)</p>	<p>COME ORGANIZZARE IL LAVORO CON GLI STRUMENTI DI PRODUZIONE COLLABORATIVA LE FUNZIONI PRINCIPALI DELLE PRINCIPALI SUITE PER LA PRODUTTIVITÀ IN UFFICIO (ES. GOOGLE DRIVE, ONE DRIVE ECC.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e gestire documenti • creare e gestire fogli di calcolo • creare e gestire presentazioni <p>LAVAGNE ON LINE: TESTI, FORME ED OGGETTI PER FARE BRAINSTORMING E DESIGN THINKING</p> <p>MAPPE MENTALI E CONCETTUALI: ORGANIZZARE INFORMAZIONI E DATI IN FORMA VISUALE E GERARCHICA</p> <p>FUNZIONI DI BASE DEI TOOL COLLABORATIVI PER CREARE CONTENUTI VISUALI: IMMAGINI, BANNER, VOLANTINI, POST SOCIAL ECC.</p>
<p>La netiquette e il linguaggio online (2 ore)</p>	<p>LA NETIQUETTE DELLA COMUNICAZIONE ON LINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole generali della Netiquette • Argomenti, fonti, fake news ecc. • Testi e immagini protetti da privacy e copyright • Tag molesti, flame, attacchi personali, contenuti sensibili (nudi, violenza e altro)
<p>L'identità digitale (3 ore)</p>	<p>IDENTITÀ DIG. SU SOCIAL MEDIA, E-COMMERCE E APP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole d'uso dei diversi social media, ECommerce ed app • Impostare la privacy • regole di comportamento (in particolare sui social media) per proteggere la reputazione: argomenti, stili di comunicazione, cosa non pubblicare <p>ACCESSO A SERVIZI DI IDENTITÀ DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPID: cos'è, come si ottiene a cosa serve • Carta d'Identità Elettronica: cos'è, come si ottiene a cosa serve • TS-CNS, PEC e firma digitale: cosa sono, come si ottengono e a cosa serve <p>TUTELARE DATI, INFORMAZIONI E REPUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestire e proteggere l'accesso a siti, piattaforme social ecc. • riconoscere (e non usare) siti, app, reti pubbliche (es. bar, hotel ed altro) non sicure
<p>Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata/FAD sincrona. • Discussione guidata. • Esercitazioni.

	<ul style="list-style-type: none">• Soluzioni di casi.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Comunicazione e collaborazione in contesti digitali		
Nr. Scheda Formativa 6/15	Livello di padronanza DigComp 5	Durata complessiva 16 ore
	<p>Al termine del modulo, il destinatario sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personalizzare i client di posta elettronica gestendo le impostazioni generali, gli account, diverse visualizzazioni e le firma • Personalizzare le chat, gestendo le impostazioni avanzate, i blocchi e l'archivio delle chat • Organizzare una video conference, pianificando le attività e invitando i partecipanti • Creare e condividere una strategia personalizzata per la creazione, archiviazione e condivisione di contenuti digitali • Saper integrare l'uso di diversi tool per creare flussi coerenti ed efficienti di lavoro • Conoscere e usare le funzioni avanzate dei tool ed essere in grado di spiegare a colleghi - per organizzare la collaborazione non line (Es.: Doodle, Google Calendar ecc.) - per comunicare e gestire progetti in modo condiviso (Es. Slack, Trello ecc.) - per archiviare e condividere contenuti digitali (Es. Google Drive, Dropbox ecc.) • Saper creare una policy di condivisione dei contenuti, basata sulle norme di Copyright e le Licenze Creative Commons • Sapersi orientare nei diversi servizi pubblici per la cittadinanza, alla ricerca di documenti, risorse e certificati • Promuoversi on line a livello personale e/o professionale, scegliendo strategie tipi di pubblico • Usare strategicamente e con consapevolezza i social media e il web • Mettere a confronto, scegliere e proporre gli strumenti più adatti al contesto per: creare e gestire documenti, fogli di calcolo e presentazioni; fare brainstorming con l'ausilio delle lavagne on line, creare Mappe mentali e concettuali per organizzare informazioni, concetti e dati; creare immagini, banner, volantini, post social ecc. usando i tool per la creazione di contenuti visuali. • Conoscere ed applicare i documenti ufficiali sulla Netiquette • Applicare la Netiquette alle mail, comunicazione dei singoli social media, nelle chat e nelle video chiamate / conferenze • Creare e gestire account su social, app e siti • Applicare strategia consapevoli per rafforzare e proteggere il proprio Personal branding e la Reputazione on line • Fare Back up dei dati conservati in locale e condivisi on line 	
Obiettivi formativi		
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	

<p>Interagire attraverso il digitale (durata 3 ore)</p>	<p>MAIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire le impostazioni generali dei client di posta • Gestire più account di posta • Applicare una firma automatica alle mail • Applicare la ricerca avanzata • Modificare le visualizzazioni <p>CHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impostazioni avanzate • Blocco di contatti e di spam • Archiviare le chat <p>VIDEO CONFERENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare, pianificare avviare una video conference • Invitare le persone ad una video call •
<p>La condivisione attraverso il digitale (durata 3 ore)</p>	<p>CREARE UNA STRATEGIA PERSONALIZZATA SULLE PROPRIE ESIGENZE DI COLLABORAZIONE PER LA CREAZIONE, ARCHIVIAZIONE E CONDIVISIONE ON LINE DI INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI: IL TEAM DI LAVORO; GLI OBIETTIVI; I TOOL; PROCEDURE E REGOLE</p> <p>UTILIZZO PERSONALIZZATO DI TOOL, SITI E APP</p> <ul style="list-style-type: none"> • per organizzare la collaborazione non line (Es.: Doodle, Google Calendar ecc.) • per comunicare e gestire progetti in modo condiviso (Es. Slack, Trello ecc.) • per archiviare e condividere contenuti digitali (Es. Google Drive, Dropbox, One Drive ecc.) <p>ATTRIBUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare una policy d'uso dei contenuti condivisi secondo le norme di copyright e Licenza Creative Commons
<p>La cittadinanza digitale (durata 4 ore)</p>	<p>SERVIZI DIGITALI PUBBLICI PER I CITTADINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • come orientarsi nei diversi servizi pubblici per la cittadinanza <p>SOCIAL MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare i principali social media (ad es, Facebook, Instagram, LinkedIn e altri): - in modo strategico, in base a obiettivi personali o di lavoro - definire e scegliere il pubblico con cui interagire sui social media - come creare pagine e gruppi sui social media <ul style="list-style-type: none"> • Come gestire un blog per pubblicare contenuti utili e farsi conoscere

	<p>EMPOWERMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti dei social media e della rete per: - trovare risorse informative, corsi di formazione, siti di approfondimento, ecc. - mantenersi professionalmente aggiornati - applicare strategie di Personal Branding per trovare nuove opportunità di lavoro
<p>Co-costruzione e co-creazione attraverso il digitale (4 ore)</p>	<p>CONFRONTO FRA LE FUNZIONALITÀ DI DIVERSE SUITE PER LA PRODUTTIVITÀ IN UFFICIO (ES. GOOGLE DRIVE, ONE DRIVE ECC.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e gestire documenti • creare e gestire fogli di calcolo • creare e gestire presentazioni <p>CONFRONTO FRA LE FUNZIONALITÀ DI LAVAGNE ON LINE (ES. MIRÒ, MURAL ECC.)</p> <p>CONFRONTO FRA LE FUNZIONALITÀ DI TOOLS PER CREARE MAPPE MENTALI E CONCETTUALI (ES. COGGLE, MIND42, CLKUP ECC.)</p> <p>CONFRONTO FRA LE FUNZIONALITÀ DI TOOL COLLABORATIVI PER CREARE CONTENUTI VISUALI (ES. CANVA, CRELLO, ADOBE SPARK ECC.)</p>
<p>La netiquette e il linguaggio online (1 ora)</p>	<p>DOCUMENTI UFFICIALI SULLA NETIQUETTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • RFC1855 sul Buon uso della rete • RFC 2635, Linee guida contro lo SPAM <p>LA NETIQUETTE NELLE MAIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • linguaggio e stile • SPAM e catene di mail • destinatari, cc, cn e tipi di "oggetto" da evitare <p>LA NETIQUETTE SUI SOCIAL E SU WEB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole di comportamento nei gruppi di discussione • Stile, regole e netiquette su Facebook e Instagram • Stile, regole e netiquette su LinkedIn • Stile, regolamento e netiquette su altri social • Netiquette nelle chat (Messenger, Whatsapp ecc.) • Netiquette nei diversi tipi di video chiamate e video conferenze
<p>L'identità digitale (1 ora)</p>	

	<p>IDENTITÀ DIGITALE SUI SOCIAL E REPUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Create e gestire con consapevolezza diversi tipi di identità digitali • Cosa sono Personal branding e Reputazione on line: <ul style="list-style-type: none"> - identità personale, - obiettivi, - condivisione di contenuti personal e professionali - Come comportarsi in caso di shitstorm - cosa fare in caso di furto d'identità <p>GESTIRE E PROTEGGERE I DATI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Back up dei dati conservati in locale • Back up dei dati condivisi on line • Antivirus e Firewall: cosa sono, come si usano •
<p>Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata/FAD sincrona. • Discussione guidata. • Esercitazioni. • Soluzioni di casi.
<p>Attestato finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA 3): Creazione di contenuti digitali		Durata complessiva 28 ore
Nr. Scheda Formativa 7/15	Livello di padronanza DigComp 3	
Obiettivi formativi	<p>Obiettivo del modulo è la conoscenza di tutte le fasi di creazione e gestione del contenuto: dell'ideazione, alla selezione, costruzione e presentazione, fino al mantenimento di un messaggio sempre coerente. Al termine del modulo, quindi, i partecipanti dovranno essere in grado di realizzare progetti, con l'utilizzo di strumenti digitali, pronti per essere declinati con la medesima efficacia di comunicazione su tutti i media, sia tradizionali che digitali.</p> <p>In particolare, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli strumenti digitali idonei all'espressione di un messaggio • Esprimere e veicolare un concetto attraverso l'utilizzo di contenuti digitali • Modificare un contenuto digitale, per migliorarne le prestazioni • Conoscere e utilizzare in modo corretto gli strumenti coperti da licenza o copyright 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Creazione e modifica dei contenuti digitali (durata 4 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali come testi, tabelle, file audio, immagini 	
La rielaborazione del contenuto (durata 6 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza ed utilizzo degli strumenti per la rielaborazione di un contenuto digitale già esistente. • Utilizzo di software/applicazioni fruibili gratuitamente: <p>Per la parte testi e tabelle word excell e suite di google; per la parte foto snapseed e Gimp; per la parte video i.movie e show video</p>	
Il Copyright e le licenze (durata 4 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • AGCom. ruolo, funzioni attività. La pirateria di massa. • Violazioni sul diritto d'autore. • Tutela penale del know-how aziendale. • Il diritto d'autore nella giurisprudenza civile e penale. • Esame dei cases history di maggior impatto/interesse. • Rassegne stampa e diritto d'autore. • Direttiva europea sul diritto d'autore nel mercato unico digitale. Creative Commons 	

Basi di programmazione (durata 14 ore)	<ul style="list-style-type: none">• Informazioni base sulla programmazione di strumenti (ad es. utilizzo di Mockup, software per mappe mentali, CMS e gestione dei contenuti di siti web, CMR Customer Relationship Management• gestione delle relazioni con i clienti) per lo sviluppo di un prodotto multimediale e la risoluzione di eventuali semplici problemi riscontrabili
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA 3): Creazione di contenuti digitali		
Nr. Scheda Formativa 8/15	Livello di padronanza DigComp 4	Durata complessiva 18 ore
Obiettivi formativi	<p>Obiettivo del modulo è la conoscenza di tutte le fasi di creazione e gestione del contenuto: dell'ideazione, alla selezione, costruzione e presentazione, fino al mantenimento di un messaggio sempre coerente. Al termine del modulo, quindi, i partecipanti dovranno essere in grado di realizzare progetti, con l'utilizzo di strumenti digitali, pronti per essere declinati con la medesima efficacia di comunicazione su tutti i media, sia tradizionali che digitali.</p> <p>In particolare, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare immagini digitali • Occuparsi della trasformazione digitale dei contenuti per l'utilizzo nelle principali applicazioni e sui siti web • Comprendere le dinamiche del diritto di autore selezionando le forme più idonee per la pubblicazione dei contenuti. • Comprendere e realizzare sistemi di vendita online 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Creazione e modifica dei contenuti digitali (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Teoria e pratica fotografica per creare foto digitali. Regola dei terzi, scatti multipli, teoria di color correction (esposizione, luminosità, contrasto). Regole di inquadratura e formati fotografici. 	
La rielaborazione del contenuto (durata 4 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Editing fotografico • Post-produzione e gestione degli elementi della fotografia digitale • Ritocco e ritaglio fotografico • Utilizzare i filtri, utilizzo delle app di editing fotografico per Smartphone e computer. 	
Il Copyright e le licenze (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di google immagini • Come si utilizzano le immagini prelevate dal web • Principali fornitori di immagini gratuite e a pagamento 	

	<ul style="list-style-type: none">• Selezionare il formato immagine giusto.
Basi di programmazione (durata 10 ore)	<ul style="list-style-type: none">• Installazione, configurazione e utilizzo di un sistema evoluto per l'e-commerce• Gestione di prodotti multipli• Prodotti variabili e database magazzino• Gestione di ordini e spedizioni tramite CMS.
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA 3): Creazione di contenuti digitali		
Nr. Scheda Formativa 9/15	Livello di padronanza DigComp 5	Durata complessiva 8 ore
Obiettivi formativi	<p>Obiettivo del modulo è la conoscenza di tutte le fasi di creazione e gestione del contenuto: dell'ideazione, alla selezione, costruzione e presentazione, fino al mantenimento di un messaggio sempre coerente. Al termine del modulo, quindi, i partecipanti dovranno essere in grado di realizzare progetti, con l'utilizzo di strumenti digitali, pronti per essere declinati con la medesima efficacia di comunicazione su tutti i media, sia tradizionali che digitali.</p> <p>In particolare, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare video digitali • Occuparsi della trasformazione digitale dei contenuti video per l'utilizzo nelle principali applicazioni social, blog e siti web. • Essere in grado di selezionare i contenuti prelevati dal web nel rispetto delle norme su copyright. • Comprendere i fondamenti del linguaggio html 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Creazione e modifica dei contenuti digitali (durata 0 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di ripresa digitale (slow motion, time lapse, ripresa aerea), teoria e pratica delle inquadrature (campo lungo, piano medio, piano sequenza, primo piano). Regola dei terzi. 	
La rielaborazione del contenuto (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Editing video • Messa in fila, gestione delle immagini di copertura, canali alpha e sovrapposizione di immagini • Formati di compressione video. Gestione dei caricamenti per la rete. 	
Il Copyright e le licenze (durata 0 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Registrare un'immagine con il proprio copyright, cosa sono i watermark e come funzionano • Come riconoscere una foto utilizzabile gratuitamente. 	
Basi di programmazione (durata 6 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Script e Javascript Scrivere un CSS • Implementazione di script in un sito web • Inserire embedded content. 	

Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA 4): Sicurezza Digitale		
Nr. Scheda Formativa 10/15	Livello di padronanza 3	Durata complessiva 11 ore
<p>L'obiettivo del modulo è riportato di seguito in elenco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con il mondo digitale e riuscire a trarre i suoi benefici sia nella quotidianità che sul posto di lavoro. • Essere in grado di maneggiare i dispositivi personali e aziendali nel miglior modo possibile prestando attenzione alla loro configurazione e uso. • Capacità di individuare e interpretare le condizioni per la privacy dettate dal Garante Europeo e applicate in ambito EU ed extra EU. • Capacità di scegliere le misure per tutelare se stessi e gli altri da eventuali violazioni della propria privacy e di quella altrui. • Riconoscere le principali minacce informatiche e sviluppare un comportamento di uso dei dispositivi più sicuro" • "Essere in grado di tutelare lo scambio con terzi dei propri ed altri dati. Gestire la propria identità digitale. • Essere in grado di proteggere la propria identità nell'utilizzo dei servizi digitali pubblici e privati." • Essere in grado di applicare e rispondere ai livelli di autorizzazione sullo scambio dati, in linea con la vigente normativa Europea. • "Saper distinguere le varie tecnologie a supporto delle attività ludico/sociali e le loro applicazioni nel mondo del lavoro. • Saper riconoscere gli effetti di una dipendenza digitale • Saper analizzare contesti sociali diversi e valutare la possibile conciliazione tra innovazione tecnologica e la tutela dell'ambiente. 		
Obiettivi formativi		
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	

<p>Il mondo digitale e l'orientamento del cybernauta (4 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Minacce e vulnerabilità della rete • Che cos'è la privacy, l'anonimato e lo pseudonimo • Sicurezza, vulnerabilità, minacce • Sicurezza vs Privacy vs Anonimato • Furto di identità • Conosci il tuo nemico - L'attuale panorama di minacce e vulnerabilità • Perché hai bisogno di sicurezza • Come tutelarsi da truffe e frodi online • Darknets, Dark Markets e Exploit kit • Cenni di Assessment delle vulnerabilità
<p>Consapevolezza dell'identità personale e digitale: quadro normativo e sua applicazione (4 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compliance di dispositivi e di software • Internet e Internetworking • Professioni nella Sicurezza Informatica • Introduzione alla compliance digitale • Controllo dei dati personali scambiati con la rete • Cenni sull'attuale quadro normativo Europeo: GDPR 2016/679
<p>Benessere digitale: dal design all'uso degli ambienti digitali (2 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realtà Virtuale • Realtà Aumentata • Metaverso • Impatti su salute mentale, Inclusione vs Isolamento • Difesa del benessere psicofisico dalle nuove dipendenze
<p>Sostenibilità Digitale (1 ora)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Empathy Environment • Adattabilità e adattività degli ambienti • Smart Working e ricadute sociali
<p>Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata/FAD sincrona. • Discussione guidata. • Esercitazioni. • Soluzioni di casi
<p>Attestato finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA 4): Sicurezza Digitale		
Nr. Scheda Formativa 11/15	Livello di padronanza 4	Durata complessiva 11 ore
Obiettivi formativi	<p>L'obiettivo del modulo è riportato di seguito in elenco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la terminologia di base della cyber security e i principali criteri di valutazione di un piano personale di sicurezza digitale. • Saper applicare i criteri di valutazione del rischio in base alle proprie caratteristiche di uso dei dispositivi digitali." • "Acquisire la padronanza del proprio ambiente di lavoro e applicare adeguate misure di sicurezza. • Capacità di distinguere il campo di applicazione dei dati in possesso e capacità di applicare i migliori modelli di monitoraggio per la sicurezza e conservazione dei dati. • "Essere in grado di applicare e rispondere ai livelli di autorizzazione di raccolta, uso, elaborazione dei dati, in linea con la vigente normativa Europea e specifica. • Essere in grado di selezionare contenuti in base all'affidabilità delle fonti, dati, informazioni raccolte." • Saper riconoscere la conformità di un software o dispositivo • "Saper distinguere le varie tecnologie a supporto delle attività ludico/sociali e le loro applicazioni nel mondo del lavoro. • Saper riconoscere gli effetti di una dipendenza digitale " • Saper identificare e costruire soluzioni/offerte considerando opzioni di mercato non proprietarie. 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	

<p align="center">Il mondo digitale e l'orientamento del cybernauta (3 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento sulla rete e sul web • Cenni sulla tutela dello scambio dati online • Livelli di protezione online • Cenni sull'assessment di protezione personale • Hacker, cracker e criminali informatici • Malware, virus, rootkit e RAT • Spyware, adware, scareware • Che cos'è Phishing, Vishing e SMSing - • Spamming e doxing • Ingegneria sociale: truffe, trucchi e frodi • Darknets, Dark Markets e Exploit kit • La scelta del sistema operativo - principali Sistemi Operativi a confronto: <ul style="list-style-type: none"> a. Microsoft Windows b. Linux c. MacOS
<p align="center">Consapevolezza dell'identità personale e digitale: quadro normativo e sua applicazione (4 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni hash/firme digitali • Crittografia end-to-end (E2EE) • Come vengono realmente attaccati la sicurezza e la crittografia • Introduzione alla configurazione di un ambiente di test utilizzando macchine virtuali • Adeguamento agli attuali standard di sicurezza digitale" • Mappatura dei dati • Monitoraggio dei dati • Quadro normativo Europeo: <ul style="list-style-type: none"> a. GDPR, b. Cybersecurity ACT, c. Direttiva NIS d. IPR e Open Resources"
<p align="center">Benessere digitale: dal design all'uso degli ambienti digitali (2 ore)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sicurezza d'uso dei dispositivi digitali in ambiente di lavoro, personale e ludico • Conformità dei software/dispositivi e certificazioni: le norme • Realtà Virtuale • Realtà Aumentata • Metaverso • Impatti su salute mentale, Inclusione vs Isolamento • Difesa del benessere psicofisico dalle nuove dipendenze

Sostenibilità Digitale (2 ore)	<ul style="list-style-type: none">• Evoluzione degli ambienti, soluzioni a confronto• Riutilizzo del software e tecnologie open source• Orientamento e progettazione di soluzioni tailor made
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale e FAD.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Sessioni di training on the job.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA 4): Sicurezza Digitale		
Nr. Scheda Formativa 12/15	Livello di padronanza 5	Durata complessiva 9 ore
Obiettivi formativi	<p>L'obiettivo del modulo è riportato di seguito in elenco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di applicare le misure di sicurezza e difesa prestando attenzione alla sicurezza dei dati • Essere in grado di utilizzare la logica hacker in modo eticamente corretto • "Essere in grado di utilizzare una metodologia alternativa per la certificazione di dati. • Saper individuare i parametri per la costruzione in sicurezza di un ambiente virtuale • Saper distinguere le varie tecnologie a supporto delle attività ludico/sociali e le loro applicazioni nel mondo del lavoro. • Saper riconoscere gli effetti di una dipendenza digitale " • "Saper utilizzare i criteri dell'usabilità del software per realizzare ambienti maggiormente corrispondenti alle esigenze personali ed aziendali 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Il mondo digitale e l'orientamento del cybernauta (2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Metodi e strumenti di difesa • Metodi di cifratura e scambio dei dati • Ethical hacking 	
Consapevolezza dell'identità personale e digitale: quadro normativo e sua applicazione (3 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • ICO • Blockchain • Smart Contract • Normativa italiana e internazionale sulla privacy 	
Benessere digitale: dal design all'uso degli ambienti digitali (2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • Basi di ingegneria del software • Realtà Virtuale • Realtà Aumentata • Impatti su salute mentale, Inclusione vs Isolamento • Difesa del benessere psicofisico dalle nuove dipendenze 	

Sostenibilità Digitale (2 ore)	<ul style="list-style-type: none">• Emphaty environment• Internet of Things• Big Data e loro utilizzo• Dispositivi di identificazione
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale e FAD.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Sessioni di training on the job.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Risolvere problemi tecnici in contesti digitali		Durata complessiva 10 ore
Nr. Scheda Formativa 13/15	Livello di padronanza DigComp 3	
Obiettivi formativi	<p>Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici problemi tecnici nel lavoro su pc e nell'utilizzo di ambienti digitali • utilizzare strumenti di supporto per la risoluzione dei problemi comuni disponibili nel PC e nelle applicazioni (ad esempio guida di configurazione, funzione di supporto, comandi di configurazione, ecc.) • analizzare esigenze digitali personali/professionali • valutare possibili alternative tra gli standard digitali conosciuti • conoscere alcuni strumenti digitali per la creatività e la condivisione digitale • identificare i propri deficit digitali con riferimento a DigComp 2.1 ed altri standard • valutare percorsi di aggiornamento on line e off line 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Risoluzione problemi digitali (durata 3 ore)	<p>Gli strumenti locali di supporto per la risoluzione di problemi tecnici sull'uso del PC in generale e delle applicazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • riavvio sistema operativo • chiusura programma che non risponde • cancellazione cache del browser • pulizia disco • disabilitazione software e applicazioni • conoscenza delle suite digitali per il lavoro in rete e l'office automation (Office 365, Google Drive, strumenti open source) • conoscenza degli strumenti per videoconferenze (Zoom, Skype, Meet, Teams) • utilizzo delle suite e degli strumenti in funzione delle esigenze rilevate 	
Personalizzazione ambiente digitale (durata 3 ore)		
Creatività digitale (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • introduzione alla creatività digitale e panoramica su strumenti di creatività • software on line, per il fotoritocco: Photopea. • software on line per la creazione di slide e presentazioni: Canva - Prezi. • software per la collaborazione: Miro – Trello 	

Autoapprendimento digitale (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none">• lo standard DigComp 2.1 per la valutazione delle conoscenze informatiche• conoscenza delle piattaforme di autoapprendimento e di siti tematici• valutazione dei percorsi di formazione on line
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Risolvere problemi tecnici in contesti digitali		Durata complessiva 8 ore
Nr. Scheda Formativa 14/15	Livello di padronanza DigComp 4	
Obiettivi formativi	<p>Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizzare problemi tecnici nel lavoro su pc e nell'utilizzo di ambienti digitali • indicare soluzioni specifiche per la risoluzione e la prevenzione dei problemi disponibili nel PC e nelle applicazioni. • cercare supporto online, interagendo su forum e blog tematici • individuare soluzioni digitali idonee alle esigenze personali ed organizzative • implementare soluzioni personalizzate valutandone l'efficacia • utilizzare alcuni strumenti digitali per la creatività e la condivisione digitale • utilizzare gli strumenti di autoapprendimento presenti in rete • conoscere il sistema delle certificazioni informatiche e digitali 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Risoluzione problemi digitali (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • monitoraggio delle risorse di sistema. • aggiornamento di sistema ed eventuali conflitti. Rimozione ed eventuale "quarantena" di virus informatici. • l'importanza dei Service Pack. • analisi e correzione errori su Disco. • deframmentazione dei dati. • le comunità online di aiuto per risolvere i problemi tecnici (Blog, forum e canali tematici) e per apprendere nuove conoscenze 	
Personalizzazione ambiente digitale (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none"> • creazione e gestione di un utente "Admin". • i Player Video: Windows Media Player e VLC, installazione e configurazione. • collegamenti sul desktop. • personalizzazione del Browser e dei motori di ricerca. • personalizzazione delle piattaforme di videoconferenza (audio, video, chat) 	

Creatività digitale (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none">• librerie di immagini open source on line: FreePik e Istock.• download, condivisione e modifica foto.• i diversi formati grafici e relative caratteristiche.• import/export e conversione dei file grafici nei formati standard.
Autoapprendimento digitale (durata 2 ore)	<ul style="list-style-type: none">• accesso ad una piattaforma MOOC e _learning (Massive Open Online Course)• utilizzo e fruizione della piattaforma• introduzione al sistema delle certificazioni digitali.
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Lezione frontale partecipata/FAD sincrona.• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

Denominazione Modulo/Area di Attività (ADA): Risolvere problemi tecnici in contesti digitali		
Nr. Scheda Formativa 15/15	Livello di padronanza DigComp 5	Durata complessiva 3 ore
Obiettivi formativi	<p>Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare differenti soluzioni digitali in funzione delle tecnologie esistenti e future • personalizzare a livello di sistema le soluzioni adottate • fornire supporto diffuso nel contesto organizzativo • applicare e contestualizzare strumenti digitali per la creatività e la condivisione digitale • utilizzare una pluralità di strumenti per la formazione digitale • proporre diverse soluzioni per la formazione digitale • supportare altri membri dell'organizzazione nell'utilizzo e nella fruizione degli strumenti 	
Unità didattiche	Contenuti/argomenti	
Personalizzazione ambiente digitale (durata 1 ora)	<ul style="list-style-type: none"> • ottimizzazione hardware e software. le app in background. • scelta del software in base alle caratteristiche hardware del pc. • sincronizzazione di cartelle condivise • l'impatto degli antivirus sulle risorse di sistema. • personalizzazione schede grafiche, audio, porte usb e periferiche in genere. 	
Creatività digitale (durata 1 ora)	<p>creazione e condivisione di materiale multimediale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • installazione dei plugin necessari ad una corretta visualizzazione video. • convertitori ed editor video. 	
Autoapprendimento digitale (durata 1 ora)	<ul style="list-style-type: none"> • accesso a google digital training e relativo monitoraggio dei moduli formativi. • realizzazione, erogazione e verifica risultati di test e quiz tramite google form. • java per caricare foto, chattare in linea, eseguire presentazioni virtuali, utilizzare servizi, formazione in linea, home banking, mappe interattive, ecc. • l'utilizzo di wetransfer per il trasferimento di file di grande dimensione. 	
Modalità di erogazione (in presenza / FAD) e	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata/FAD sincrona. 	

metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none">• Discussione guidata.• Esercitazioni.• Soluzioni di casi.
Attestato finale	<ul style="list-style-type: none">• Attestato di messa in trasparenza delle competenze

ALLEGATO B - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DI BASE

STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DI BASE

Il PIAAC (*Programme for the International Assessment of Adult Competencies*) è un Programma ideato dall'OCSE, l'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico, a cui tra il 2008 e il 2019 hanno aderito 24 paesi nel mondo, tra cui l'Italia.

Per quanto riguarda l'Italia, l'ISFOL (oggi INAPP), su incarico del Ministero del Lavoro e delle politiche sociali si è occupato dell'indagine, pubblicandone i risultati nel volume "PIAAC-OCSE - Rapporto nazionale sulle Competenze degli Adulti" nel 2013.

Il PIAAC mira ad avere informazioni sulle competenze fondamentali degli adulti - definite dall'OCSE *foundations skills* - e in particolare sulla lettura (*Literacy*), sulle abilità logico-matematiche (*Numeracy*) e sulle competenze collegate alle tecnologie dell'informazione e comunicazione (ICT).

Si tratta di un'indagine volta a conoscere attraverso un questionario e dei test cognitivi specifici le abilità fondamentali della popolazione adulta compresa tra i 16 e i 65 anni, ovvero quelle competenze ritenute indispensabili per partecipare attivamente alla vita sociale ed economica odierna. L'alfabetizzazione di base, l'alfabetizzazione numerica e matematico-scientifica, le competenze di problem solving, le abilità informatiche, rappresentano elementi cruciali per vivere e lavorare nelle società moderne, caratterizzate da un crescente sviluppo delle tecnologie informatiche e della comunicazione, e al contempo diventano la chiave di accesso al mondo del lavoro e all'inclusione sociale.

L'indagine valuta, attraverso test, la competenza di adulti in due *domini di competenza* relativi ai processi di elaborazione delle informazioni essenziali per la piena partecipazione alle economie basate sulla conoscenza e alle società del tempo attuale: *literacy* e *numeracy*:

- la *literacy* è definita come: "l'interesse, l'attitudine e l'abilità degli individui ad utilizzare in modo appropriato gli strumenti socio-culturali, tra cui la tecnologia digitale e gli strumenti di comunicazione per accedere a, gestire, integrare e valutare informazioni, costruire nuove conoscenze e comunicare con gli altri, al fine di partecipare più efficacemente alla vita sociale";
- la *numeracy* è definita come "l'abilità di accedere a, utilizzare, interpretare e comunicare informazioni e idee matematiche, per affrontare e gestire problemi di natura matematica nelle diverse situazioni della vita adulta.

Inoltre, attraverso due moduli opzionali, vengono rilevate le competenze relative al *problem solving* in ambienti tecnologicamente avanzati, ovvero l'utilizzo della tecnologia digitale, di tool e di reti di comunicazione per acquisire e valutare le informazioni, comunicare con gli altri e svolgere compiti pratici.

Tabella - La definizione dei domini di competenza valutati in PIAAC¹

	Literacy	Numeracy	Problem solving in ambienti tecnologicamente avanzati
Definizioni	La Literacy è definita come la capacità di comprendere, valutare, usare ed essere impegnati nella lettura di testi scritti al fine di partecipare alla vita sociale, raggiungere i propri obiettivi, sviluppare conoscenza e il proprio potenziale. La Literacy comprende una serie di competenze, dalla decodifica di parole scritte e frasi per la comprensione, interpretazione e valutazione di testi complessi. (Non è compresa la produzione di un testo scritto). Informazioni sulle competenze degli adulti con bassi livelli di competenza sono fornite da una valutazione delle componenti di lettura che coprono il vocabolario di un testo, la comprensione fluente dei passaggi di un testo.	<i>Numeracy</i> è definita come la possibilità di accesso, uso, interpretazione e comunicazione di informazioni matematiche e idee al fine di coinvolgere e gestire esigenze matematiche di una gamma di situazioni della vita degli adulti. A tal fine, la <i>Numeracy</i> comporta la gestione di una situazione o la risoluzione di un problema in un contesto reale, rispondendo a contenuti/ informazioni /idee matematiche, rappresentate in molteplici modi.	Il <i>Problem solving</i> in ambienti ricchi di tecnologia è definito come la capacità di utilizzare la tecnologia digitale e gli strumenti di comunicazione e delle reti per acquisire e valutare informazioni, comunicare con gli altri e svolgere compiti pratici. La valutazione si concentra sulla capacità di risolvere i problemi per scopi personali, il lavoro e civili mediante l'istituzione di obiettivi e piani adeguati e di accedere e fare uso di informazioni attraverso computer e reti.

¹ "PIAAC-OCSE RAPPORTO NAZIONALE SULLE COMPETENZE DEGLI ADULTI" ISFOL ottobre 2017

ALLEGATO B - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DI BASE

<i>Contenuti</i>	<i>Diversi tipi di testo</i> I testi sono caratterizzati dal loro <i>medium</i> (basato su stampa o digitale) e dal loro formato: · testi continui o in prosa · testi non continui o documenti · testi misti · testi multipli	<i>Contenuti, informazioni e idee matematiche:</i> · quantità e numero dati · dimensione e forma · modello, relazioni e cambiamenti <i>Rappresentazioni di informazioni matematiche:</i> · oggetti e le immagini · numeri e simboli · <i>display</i> visivi (ad esempio diagrammi, mappe, grafici, tabelle) · testi · tecnologia basata su display	<i>Tecnologia:</i> · dispositivi hardware · applicazioni software · Comandi e funzioni · Rappresentazioni (ad esempio testo, grafica, video) <i>Compiti:</i> · complessità intrinseca · esplicitazione del problema
<i>Strategie cognitive</i>	Accedere e identificare · integrare e interpretare (collegare parti di testo ad un'altra) · valutare e riflettere	Identificare, individuare o accedere · agire su e utilizzare (ordine, conteggi, stima, calcolo, misura, modello) Interpretare, valutare e analizzare · Comunicare	Fissare obiettivi e monitorarne il progresso · Pianificare · Acquisire e valutare informazioni · Utilizzare le informazioni
<i>Contesti</i>	<i>Work-related</i> Personalì	<i>Work-related</i> Personalì	<i>Work-related</i> Personalì

Le competenze oggetto dell'indagine sono evidentemente sovrapponibili a alle abilità / competenze individuate nella *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*; le competenze di literacy, numeracy e problem solving in ambienti tecnologicamente avanzati rappresentano, infatti, competenze essenziali e di base per lo sviluppo di competenze cognitive di ordine superiore, come il ragionamento analitico, e sono essenziali per ottenere l'accesso e la comprensione di domini specifici di conoscenza, la capacità di gestire le informazioni e risolvere problemi in ambienti ricchi di tecnologia.

Nel *Piano strategico nazionale per lo sviluppo delle competenze della popolazione adulta* viene rappresentata in maniera evidente la necessità di investire e promuovere la formazione in questo ambito specifico. "Gli adulti con insufficienti competenze di base partecipano in misura minore ai percorsi di apprendimento rispetto alle persone con competenze migliori e qualifiche più elevate e appaiono, anche, meno motivati a prendere parte ad attività di istruzione e/o formazione. Ciò non è necessariamente legato a problematiche di natura economica o di natura familiare."

A partire dai risultati del PIAAC e sulla base degli impulsi provenienti dagli attuali Programmi nazionali e regionali, la Regione Puglia intende promuovere la formazione finalizzata all'acquisizione delle competenze di base attraverso l'inserimento di una specifica area nell'ambito del costituendo Nuovo Catalogo regionale dell'Offerta formativa. In questo documento vengono delineati gli standard formativi di riferimento per la progettazione e proposta dei corsi da parte degli organismi formativi.

I corsi – in tutto 5 - costituiscono la trasposizione in standard formativi delle competenze definite nel PIAAC in funzione dei differenti livelli di padronanza in ingresso e in uscita dalla formazione, di seguito riportati.

Literacy

Livello	Descrizione
Liv. 1	Il soggetto è in grado di comprendere testi, anche mediamente lunghi, su argomenti familiari. Ad esempio, è in grado di identificare gli ingredienti chiave sull'etichetta di una confezione di cibo, compilare un modulo per abbonarsi ad una rivista, individuare su un sito web di un teatro il link da utilizzare per trovare informazioni sul teatro stesso, etc.

ALLEGATO B - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DI BASE

Liv. 2	Il soggetto è in grado di comprendere testi lunghi e complessi su argomenti non familiari. Ad esempio, è in grado di votare a favore o contro un nuovo codice di abbigliamento sul posto di lavoro sulla pagina web del datore di lavoro, determinare quali moduli sono necessari per restituire un telefono danneggiato seguendo quanto indicato nell'opuscolo della garanzia, identificare le informazioni contenute sulla pagina web di un negozio di macchine fotografiche che spiegano come le regole del concorso fotografico di quest'anno differiscano da quelle degli anni precedenti, etc.
Liv. 3	Il soggetto è in grado di comprendere agevolmente testi digitali e cartacei lunghi e complicati, che presentano al loro interno una varietà di caratteristiche testuali, per far fronte alle esigenze della vita quotidiana. Ad esempio, è in grado di capire se un'azienda di servizi pubblici accetta lo stesso tipo di pagamento per posta o online, utilizzando le informazioni contenute in un estratto conto mensile, usare la pagina web di un negozio di musica per confrontare diverse recensioni e stabilire quale canzone scaricare in base al prezzo e al tipo di musica che piace, cercare in diverse pagine web di un'organizzazione sanitaria nazionale le prove a sostegno dell'affermazione che l'esercizio fisico può portare a una maggiore produttività lavorativa, etc.
Liv. 4/5	Il soggetto è in grado di comprendere agevolmente testi di dimensione lunga e complicati provenienti da diverse fonti (articoli di giornale, pagine web, testi tecnici, etc.). Ad esempio, è in grado di valutare i post di un forum di discussione su rimedi per la salute confrontando le informazioni fornite con quelle contenute nel sito web di un noto centro medico, utilizzare diversi link nella pagina web dei servizi di trasporto di una città per trovare informazioni su tariffe o servizi speciali nei giorni festivi, determinare quali affermazioni di un articolo di giornale sui benefici del sonno sono supportate dalle informazioni e dai grafici di due lunghi articoli di ricerca.

Numeracy

Livello	Descrizione
Liv. 1	Il soggetto è in grado di effettuare dei calcoli utilizzando percentuali e valori decimali o di comprendere informazioni matematiche contenute in una tabella. Ad esempio, è in grado di trovare l'intervallo di temperature giornaliere sottraendo la temperatura più bassa da quella più alta, determinare il prezzo di una camicia che è scontata al 25%, determinare il prezzo di una singola bottiglia di acqua quando viene indicato il costo di un'intera cassa di bottiglie.
Liv. 2	Il soggetto è in grado di eseguire un calcolo intermedio prima di poter rispondere ad una domanda, comprendere le informazioni matematiche contenute in una tabella o interpretare un semplice grafico. Ad esempio, è in grado di determinare quanti mesi in un anno hanno avuto vendite superiori alla media delle vendite dell'anno da una tabella di vendite mensili, individuare quale prezzo mensile previsto della benzina è stato più accurato sulla base di grafici che riportano i prezzi della benzina previsti ed effettivi per anno, etc.
Liv. 3	Il soggetto è in grado di utilizzare proporzioni, comprendere informazioni matematiche in una tabella o leggere un grafico complesso. Ad esempio, è in grado di determinare la quantità di aroma concentrato di limonata e di acqua necessaria per produrre un contenitore grande di limonata con lo stesso rapporto necessario per produrre una quantità minore di limonata, leggere un grafico complesso che raffronta la quantità di sale, zucchero e grassi in un piatto tipico, etc.
Liv. 4/5	Il soggetto è in grado di utilizzare percentuali e tassi, interpretare informazioni presentate in vari modi o di capire come le quantità sono correlate. Ad esempio, determinare la quantità di farmaco da somministrare a un bambino quando il dosaggio si basa sul peso corporeo del bambino, calcolare il profitto da una tabella contenente elenchi di fonti di reddito e di spese.

Problem solving

Livello	Descrizione
Liv. 1	Il soggetto è in grado di utilizzare programmi software non familiari che funzionano come quelli che ha usato in passato per risolvere problemi in cui l'obiettivo è chiaro e il suo raggiungimento implica un numero limitato di passaggi. Ad esempio, aprire, leggere e rispondere a delle e-mail utilizzando un programma di posta elettronica non familiare, individuare informazioni specifiche sulla homepage di un sito web consigliato da un amico, creare un sistema di cartelle che permetta di organizzare e recuperare facilmente i file o le e-mail
Liv. 2	Il soggetto è in grado di utilizzare software mai visti prima per risolvere problemi più complessi, anche quando si verificano impasse o risultati inaspettati. Ad esempio, capire come inviare un messaggio di posta elettronica a un certo numero di contatti utilizzando una funzione di posta elettronica poco conosciuta, effettuare una ricerca sul web per scoprire come risolvere un problema con altri software (es. come visualizzare una colonna che non viene visualizzata correttamente in un foglio di calcolo), trovare un messaggio di posta elettronica o un file che è stato "perso" da qualche parte nel disco rigido del computer.

ALLEGATO B - STANDARD FORMATIVI REGIONALI per le COMPETENZE DI BASE

Liv. 3	Il soggetto è in grado di utilizzare uno o più programmi software complessi per risolvere problemi non ben definiti con obiettivi multipli. Ad esempio, valutare una serie di risultati di ricerca sul web per determinare quale sia l'informazione più pertinente e affidabile (valutando anche l'affidabilità della ricerca), utilizzare un programma software mai visto in precedenza con indicazioni limitate o poco chiare facendo uso della propria esperienza generale con la tecnologia, selezionare tra una serie di scelte il software migliore da utilizzare per un particolare compito.
--------	---

La tabella che segue, invece, sintetizza gli standard dei 5 corsi, meglio dettagliati nell'allegato B.1 al presente documento.

N.	Denominazione Corso	Aree di Competenza (PIAAC Framework per competenze di base)	Livello di apprendimento
1	Alfabetizzazione (percorso intermedio)	Literacy	3 (intermedio)
2	Alfabetizzazione (percorso avanzato)	Literacy	4/5 (avanzato)
3	Alfabetizzazione matematica (percorso intermedio)	Numeracy	3 (intermedio)
4	Alfabetizzazione matematica (percorso avanzato)	Numeracy	4/5 (avanzato)
5	Problem solving in ambienti tecnologicamente avanzati	Problem solving in Technology – Rich Environments	3 (intermedio)

La durata dei corsi è compresa tra le 16 e le 60 ore, distinte tra teoria e pratica in laboratorio/aula multimediale, e al termine della formazione è previsto il rilascio di una *“Attestazione di messa in trasparenza delle competenze”* secondo il format rilasciato dalla Regione.

ALLEGATO B.1 - QUADRO GENERALE STANDARDI FORMATIVI CORSI COMPETENZE DI BASE

N.	Dominanza Corso	Settore di riferimento	Normativa di riferimento	Area di Competenza (Nucleo Formativo per l'Organizzazione di Base)	Descrizione generale del corso	Livello di apprendimento	Requisiti di ingresso	Durata (in ore)	Numero ore laboratorio	Tipologia laboratorio	Attivazione didattica
1	1) Abilitazione (percorso intermedio)	Area Comune	PAAC, Framework	Utility	Il percorso formativo consente di sviluppare le conoscenze e abilità necessarie a leggere e produrre informazioni da testi in prosa e da tabelle, elenchi, ecc. Il percorso prevede le seguenti unità formative: - Valutazione di un testo - Uso delle informazioni	3 (intermedi)	Processo di un testo di competenza part 2.2 Dimensione tematica: - lettura di un testo - verifica in ingresso all'ingresso	40	15	informatica	Attestato di frequenza con media in trasparenza delle competenze
2	2) Abilitazione (percorso avanzato)	Area Comune	PAAC, Framework	Utility	Il percorso formativo consente di sviluppare le conoscenze e abilità necessarie a leggere e produrre informazioni di tipo tecnico specialistico quali schemi, grafici, tabelle, elenchi, ecc. per fini professionali Il percorso prevede le seguenti unità formative: - Valutazione di un testo tecnico specialistico - Uso delle informazioni per fini professionali	4/5 (avanzati)	Processo di un testo di competenza part 2.3 Dimensione tematica: - lettura di un testo - verifica in ingresso all'ingresso	30	10	informatica	Attestato di frequenza con media in trasparenza delle competenze
3	3) Abilitazione in matematica (percorso intermedio)	Area Comune	PAAC, Framework	Numeracy	Il percorso formativo consente di sviluppare le conoscenze e abilità per accedere, utilizzare, interpretare e comunicare informazioni e idee in un numero di situazioni della vita quotidiana. Il percorso prevede le seguenti unità formative: - Agire e utilizzare procedure e regole matematiche - Interpretare, valutare/analizzare, comunicare	3 (intermedi)	Processo di un testo di competenza part 2.2 Dimensione tematica: - lettura di un testo - verifica in ingresso all'ingresso	40	15	informatica	Attestato di frequenza con media in trasparenza delle competenze
4	4) Abilitazione in matematica (percorso avanzato)	Area Comune	PAAC, Framework	Numeracy	Il percorso formativo consente di sviluppare le conoscenze e abilità per accedere, utilizzare, interpretare e comunicare informazioni e idee in situazioni lavorative. Il percorso prevede le seguenti unità formative: - Agire e utilizzare procedure e regole matematiche per fini professionali - Interpretare, valutare/analizzare, comunicare	4/5 (avanzati)	Processo di un testo di competenza part 2.3 Dimensione tematica: - lettura di un testo - verifica in ingresso all'ingresso	30	10	informatica	Attestato di frequenza con media in trasparenza delle competenze
5	5) Problem solving in ambito tecnologico/organizzativo avanzati	Area Comune	PAAC, Framework	Problem solving in Technology - 5th Environment	Il percorso formativo consente di sviluppare le conoscenze e abilità per accedere, utilizzare le tecnologie digitali, gli strumenti e le reti di dati e svolgere compiti pratici. Il percorso si pone l'obiettivo di sviluppare nel partecipante le abilità per l'individuazione di problemi per risolvere i problemi, la capacità di comunicare informazioni e di accedere alle informazioni, utilizzare le tecnologie, attivare i computer e le di computer. Il percorso prevede le seguenti unità formative: - Sviluppo di un progetto - Acquisizione e valutazione delle informazioni	3 (intermedi)	Processo di un testo di competenza part 2.2 Dimensione tematica: - lettura di un testo - verifica in ingresso all'ingresso	40	20	informatica	Attestato di frequenza con media in trasparenza delle competenze