

DigComp 2.2 per utente qualificato di computer

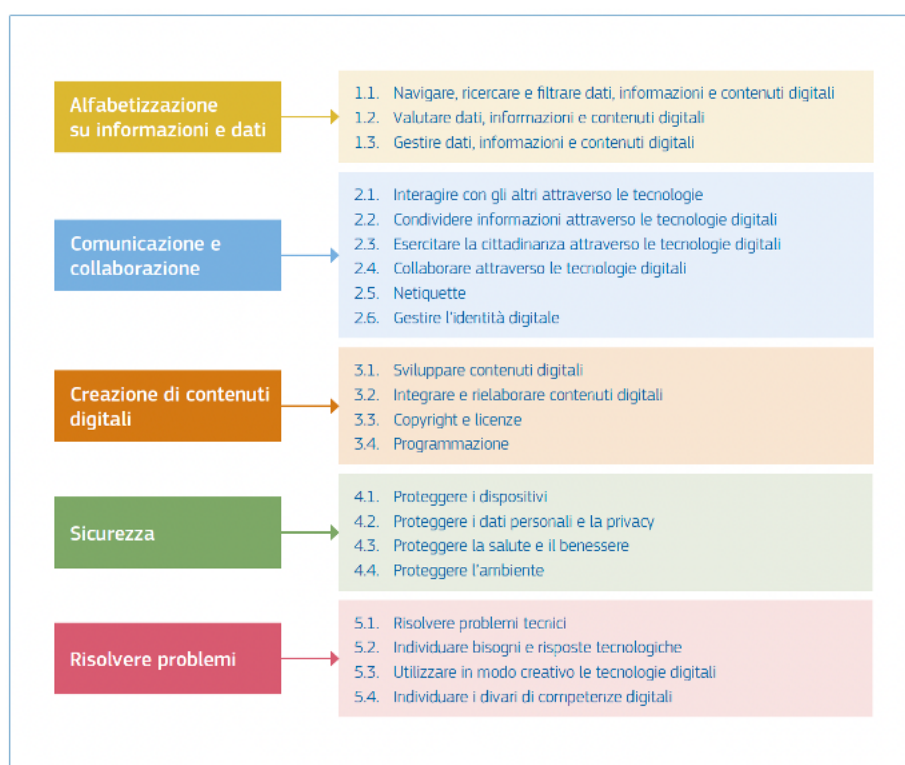
Syllabus 1.0

Certificazione AICA DigComp 2.2 per utente qualificato di computer

La Certificazione DigComp 2.2 per Utente Qualificato di Computer è conseguibile tramite il superamento di un Test di conformità. Questa certificazione valuta il livello di competenza digitale del candidato in accordo con il framework europeo DigComp 2.2 ed è spendibile nei bandi e concorsi pubblici. “Utente qualificato di computer” è il profilo accreditato da Accredia, corrispondente alla certificazione AICA “ICDL Full Standard”.

DigComp 2.2

DigComp 2.2 è l'ultimo aggiornamento del quadro di riferimento europeo per le competenze digitali. Questo framework definisce le **21 competenze** chiave necessarie per affrontare le sfide digitali in vari contesti, suddivise in **5 aree** principali:



DigComp individua otto **livelli di padronanza delle competenze**, che vanno dalla semplice comprensione dei concetti fino alla risoluzione di problemi complessi e alla proposta di nuove realizzazioni nei diversi ambiti.

Infine, per ogni competenza il framework nella versione 2.2 offre “esempi” di **conoscenze, abilità e attitudini**.

DigComp è un quadro di competenze, non uno schema di certificazione. In Italia spetta ad Accredia l'accREDITAMENTO di schemi di certificazione in conformità a DigComp 2.2.

Test di Conformità

Il test di conformità è un esame adattativo che verifica il livello di competenza del candidato nelle cinque aree sopra indicate, fino al livello avanzato 5. L'esame ha una durata massima di 90 minuti e il numero di domande può variare tra 5 e 55, a seconda del livello di competenza dimostrato dal candidato durante il test.

Il Test di conformità è riservato esclusivamente a chi è in possesso di un certificato ICDL Full Standard in corso di validità, che rappresenta il prerequisito per accedere a tale test: sono dunque date per acquisite anche le conoscenze e le abilità oggetto dei Syllabus dei 7 moduli di esame che costituiscono l'ICDL Full Standard.

Premesso che i livelli di padronanza delle competenze previsti dal modello DigComp 2.2 sono 8, il livello massimo che può essere attestato da tale Test è il livello di padronanza Avanzato 5, il più prossimo alle competenze certificate da ICDL Full Standard.

Syllabus

Il Syllabus illustra le conoscenze e le abilità oggetto del Test di Conformità predisposto da AICA e accreditato da Accredia, per attestare la conformità a DigComp 2.2, cioè le conoscenze e le abilità che un candidato deve dimostrare per superare questo test.

Il Syllabus è organizzato, in coerenza con DigComp 2.2, in **5 Aree di competenza** ed in **21 Competenze**.

Per ogni competenza sono indicate le conoscenze e abilità non coperte, o coperte solo parzialmente, dai syllabus dei 7 moduli ICDL Full standard.

Ogni conoscenza e abilità ha cinque livelli di padronanza, mostrati nelle cinque colonne a destra. Ecco come funziona.

Se vuoi raggiungere solo il livello 2, puoi ignorare gli argomenti dei livelli 3, 4 e 5.

Se vuoi arrivare al livello 3, non devi preoccuparti degli argomenti dei livelli 4 e 5.

E così via. In pratica, scegli il livello che ti interessa conseguire e concentrati sugli argomenti fino a quel livello.

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.1.1	Essere consapevoli della distinzione tra dati/informazioni liberamente disponibili e dati/informazioni che richiedono un pagamento o la sottoscrizione di un servizio.	x	x			
		1.1.2	Essere consapevoli che i dati dell'utente vengono usati come pagamento per i contenuti online offerti gratuitamente.			x	x	
		1.1.3	Sapere come scegliere il motore di ricerca maggiormente adatto alle proprie necessità e quali metodi di ricerca applicare a seconda dello scopo e del tipo di informazioni desiderati. Sapere quali sono i fattori che influenzano i risultati di una ricerca, quali il contesto, il dispositivo, le normative locali, il comportamento di altri utenti e il comportamento pregresso dell'utente.					x
		1.1.4	Essere consapevoli del ruolo dell'intelligenza artificiale nel generare risposte personalizzate.				x	x
		1.1.5	Sapere che gli algoritmi di IA operano con modalità non visibili o comprensibili, come se fossero una "scatola nera".				x	x
		1.1.6	Sapere come formulare le richieste verso un agente conversazionale, quale Siri, Alexa, Cortana, per ovviare alle problematiche di interazione.			x	x	
		1.1.7	Sapere come gestire il sovraccarico di informazioni e la "infodemia", utilizzando metodi e strategie di ricerca personali.				x	x
	1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	1.2.1	Essere consapevoli che le informazioni presenti in rete non sono necessariamente vere. Conoscere la distinzione tra disinformazione e misinformazione.	x	x	x		
		1.2.2	Essere consapevoli delle principali problematiche relative all'intelligenza artificiale, quali "deepfake", reiterazione di stereotipi, misinformazioni, pregiudizi e distorsioni, "bolle di filtraggio".			x	x	x

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
		1.2.3	Saper distinguere le diverse tipologie di contenuti disponibili in rete, saperne identificare le fonti e valutarne la credibilità e l'attendibilità.	x	x	x	x	x
	1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.3.1	Sapere che in rete esistono archivi di dati "aperti" da cui ottenere dati per le proprie necessità.					x
		1.3.2	Essere consapevoli che applicazioni su internet o sui dispositivi mobili raccolgono dati dell'utente che vengono elaborati e che possono essere esaminati e utilizzati dall'utente per monitorare le proprie attività online e offline.				x	x
		1.3.3	Essere consapevoli che i sensori utilizzati da varie tecnologie, quali telecamere, assistenti virtuali, tecnologie indossabili, telefoni cellulari, generano una grande quantità di dati.			x	x	x
		1.3.4	Essere in grado di scegliere i luoghi di archiviazione più appropriati per le proprie esigenze, quali il cloud, la rete locale o i dispositivi locali.	x	x	x		
		1.3.5	Sapere come utilizzare strumenti di trattamento dei dati, quali database, strumenti di estrazione dei dati/data mining, software di analisi, per gestire e organizzare informazioni complesse, al fine di prendere una decisione o risolvere un problema.					x
2. Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	2.1.1	Essere consapevoli che molti servizi di comunicazione e social media sono gratuiti poiché in parte retribuiti attraverso la pubblicità e i dati degli utenti.	x	x	x		
		2.1.2	Essere consapevoli che molti servizi di comunicazione e ambienti digitali utilizzano meccanismi come il "nudging", la gamification e la manipolazione per influenzare il comportamento degli utenti.			x	x	
		2.1.3	Essere in grado di affrontare le problematiche relative alla comunicazione con una IA: riconoscere quando si interagisce con una IA, saper fornire feedback ad una IA.				x	x

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello				
			1	2	3	4	5
		2.1.4				x	x
		2.1.5	x	x	x		
		2.1.6	x	x	x		
	2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	2.2.1					x
		2.2.2					x
		2.2.3				x	
		2.2.4	x	x	x		
	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.3.1		x	x	x	x
		2.3.2	x	x	x	x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello						
			1	2	3	4	5		
		2.3.3	Essere consapevoli delle problematiche relative a decisioni, concernenti la vita delle persone, prese da sistemi di IA, e del diritto per i cittadini europei di non essere soggetti a processi decisionali completamente automatizzati.						x
		2.3.4	Essere in grado di identificare le aree in cui l'IA può apportare benefici in diversi aspetti della vita quotidiana. Comprendere che la positività o negatività dei risultati di un sistema di IA risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA è stato progettato e con quali scopi viene usato.						x
		2.3.5	Essere consapevoli dell'esistenza di piattaforme online che offrono ai cittadini l'opportunità di partecipare ad azioni finalizzate a innovazioni per raggiungere obiettivi di sostenibilità a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale.				x	x	
		2.3.6	Essere consapevoli del ruolo dei media tradizionali, quali quotidiani e televisione, e dei nuovi media, quali social media e Internet, nelle società democratiche.	x	x	x			
		2.3.7	Sapere come monitorare la spesa pubblica del governo locale e nazionale, ad esempio attraverso i dati aperti sul sito web del governo e i portali di dati aperti.						x
		2.3.8	Sapere come impegnarsi con gli altri tramite le tecnologie digitali per lo sviluppo sostenibile della società e la consapevolezza del potenziale della tecnologia sia per l'inclusione o partecipazione, sia per l'esclusione.				x	x	
	2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.4.1	Conoscere i vantaggi del lavoro a distanza ed essere in grado di utilizzare ambienti e strumenti per il lavoro condiviso, quali lavagne o fogli digitali condivisi.				x	x	
		2.4.2	Sapere che per lavorare a distanza con altre persone sono necessarie buone abilità sociali, e la capacità di utilizzare ambienti e strumenti per la generazione di idee e di contenuti digitali condivisi, quali mappe mentali, lavagne virtuali o sondaggi condivisi.						x

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
	2.5. Netiquette	2.5.1	Conoscere e applicare le regole di buona educazione nei diversi contesti del web, quali email, forum, social network, con la consapevolezza che il loro uso può variare in diversi contesti socio-culturali, Paesi o ambiti professionali.	x	x	x		
		2.5.2	Essere consapevoli della necessità di assumere comportamenti adeguati a seconda del contesto, ad esempio quando si è sul lavoro o tra amici.	x	x			
		2.5.3	Sapere che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali possono danneggiare gli aspetti sociali e personali anche nella vita reale e saper riconoscere attività ostili online indirizzate a determinate persone o gruppi di persone.	x	x			
		2.5.4	Essere consapevoli dei requisiti di accessibilità in ambito digitale per consentire a tutti di essere raggiunti dalle comunicazioni di tipo digitale.				x	x
	2.6. Gestire l'identità digitale	2.6.1	Essere consapevoli del duplice significato di identità digitale quale metodo di autenticazione e insieme di dati personali e di contesto dell'utente.	x	x			
		2.6.2	Essere consapevoli del ruolo dell'IA nel raccogliere e collegare dati degli utenti e di quali impostazioni modificare nelle app o nelle piattaforme digitali per consentire o impedire il tracciamento, la raccolta e l'analisi dei dati da parte di un sistema di IA.					x
		2.6.3	Conoscere la legislazione che regola la protezione dei dati personali.				x	x
		2.6.4	Conoscere le modalità che consentono di limitare e gestire il tracciamento delle proprie attività.			x	x	
		2.6.5	Sapere quali pratiche utilizzare per creare profili per scopi diversi, quali personali o professionali, e costruire un'identità online positiva.				x	x
		2.6.6	Sapere come controllare la propria "impronta digitale" eseguendo una ricerca sul proprio nome o cognome.			x		

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello							
			1	2	3	4	5			
		2.6.7	Conoscere le strategie da utilizzare per controllare, gestire o cancellare i dati raccolti/curati dai sistemi online, anche verificando e modificando il tipo di metadati inseriti nelle proprie immagini.						x	
3. Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali	3.1.1	Essere consapevoli che i contenuti digitali, quali ad esempio audio e video, vengono archiviati come file; saper utilizzare tecniche e strumenti per creare contenuti digitali accessibili e in grado di supportare le proprie idee.	x	x					
		3.1.2	Essere consapevoli che è possibile produrre contenuti tramite Intelligenza Artificiale.						x	
		3.1.3	Conoscere il significato di "accessibilità digitale".					x	x	
		3.1.4	Essere consapevoli di cosa si intende per "realtà aumentata" e "realtà virtuale" e in quali casi vengono utilizzate.					x	x	
		3.1.5	Essere in grado di utilizzare dispositivi di tipo Internet of Things (IoT) per la produzione di contenuti digitali, quali immagini o video.	x	x	x				
	3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.2.1	Essere consapevoli che si possono realizzare robot programmabili e altri artefatti non digitali (ad esempio Lego Mindstorms, Micro:bit, Raspberry Pi, EV3, Arduino e ROS).							x
		3.2.2	Essere in grado di utilizzare strumenti dedicati alla produzione di infografiche e poster digitali.					x	x	
		3.2.3	Essere in grado di utilizzare strumenti per aggiungere contenuti ad audio e video al fine di migliorarne l'accessibilità.							x
		3.2.4	Essere in grado di integrare hardware e software per creare nuovi artefatti digitali e non digitali.							x
		3.2.5	Essere in grado di utilizzare contenuti prodotti da una IA integrandoli nei propri lavori.					x	x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
	3.3. Copyright e licenze	3.3.1						x
		3.3.2			x	x		
	3.4. Programmazione	3.4.1	x	x				
		3.4.2	x	x				
		3.4.3						x
		3.4.4			x			
		3.4.5						x
		3.4.6						x
	4. Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi	4.1.1	x	x			
			4.1.2			x	x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
		4.1.3	Sapere come cifrare i dati sensibili memorizzati su un dispositivo personale o in un servizio di archiviazione cloud.					x
	4.2. Proteggere i dati personali e la privacy	4.2.1	Essere consapevoli dell'esistenza del Regolamento Europeo Generale sulla Protezione dei Dati o GDPR e a cosa si applica.					x
		4.2.2	Essere in grado di applicare le misure di sicurezza fondamentali nei pagamenti online.			x	x	
		4.2.3	Essere in grado di utilizzare i vari tipi di identificazione elettronica e acquisire e usare i certificati emessi dalle autorità di certificazione.			x	x	
	4.3. Proteggere la salute e il benessere	4.3.1	Essere consapevoli delle problematiche della dipendenza digitale e dei relativi possibili danni psicologici e fisici.	x	x			
		4.3.2	Essere consapevoli che si deve fare un uso consapevole delle app dedicate alla salute e dei rischi che possono comportare, in quanto non sottoposte a procedure ufficiali di autorizzazione.			x	x	
		4.3.3	Sapere cosa si intende con "disinibizione online" e conoscere le possibili conseguenze, quali il "flaming" online.	x	x			
		4.3.4	Essere in grado di riconoscere le tecniche volte a manipolare e a indebolire la capacità di controllo nelle decisioni di un utente, quali nudging, gamification, clickbait.					x
		4.3.5	Essere in grado di applicare le modalità di protezione contro le persecuzioni online.				x	x
	4.4. Proteggere l'ambiente	4.4.1	Essere consapevoli delle problematiche di impatto ambientale legate all'uso di energia e alle emissioni di anidride carbonica associate al funzionamento dei dispositivi dell'utente o di chi fornisce i servizi.	x	x			
		4.4.2	Conoscere il concetto di "obsolescenza programmata" e sapere che alcuni dispositivi potrebbero essere stati progettati in modo da dover essere sostituiti dopo un certo tempo.				x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
		4.4.3			x	x		
		4.4.4			x	x		
		4.4.5						x
		4.4.6						x
		4.4.7						x
		4.4.8						x
5. Risolvere problemi	5.1. Risolvere problemi tecnici	5.1.1	x	x				
		5.1.2					x	
		5.1.3					x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello					
			1	2	3	4	5	
		5.1.4						x
		5.1.5					x	x
		5.1.6			x			
	5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	5.2.1						x
		5.2.2	x	x	x			
		5.2.3						x
		5.2.4	x	x	x	x	x	
		5.2.5	x	x	x			
		5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3.1					
		5.3.2						x
		5.3.3			x	x		

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità	Livello						
			1	2	3	4	5		
		5.3.4	Saper riconoscere le piattaforme online utilizzabili per lo sviluppo di applicazioni per IoT.						x
		5.3.5	Essere in grado di definire strategie per applicare soluzioni IoT a settori diversi.						x
		5.3.6	Saper risolvere problemi sociali utilizzando dispositivi e applicazioni digitali e ibridi, quali banche del tempo online o piattaforme di condivisione delle risorse.						x
	5.4. Individuare i divari di competenze digitali	5.4.1	Sapere come ottenere una valutazione delle proprie competenze digitali attraverso strumenti di assessment delle competenze.	x	x	x			
		5.4.2	Sapere che difficoltà incontrate nell'uso delle tecnologie digitali possono essere dovute a diversi fattori, tra cui il proprio divario di competenze, ed essere consapevoli che l'apprendimento online può offrire diverse opportunità di aggiornamento, cercando in rete le opportunità di formazione che possano soddisfare il proprio fabbisogno di formazione o di miglioramento del proprio livello di competenza.			x	x		
		5.4.3	Essere consapevoli del fatto che l'IA è in continua evoluzione.						x
		5.4.4	Essere in grado di riconoscere le "fake news" e spiegare ad altri come distinguerle dalle notizie vere.			x	x		

© 2024 Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA). Tutti i diritti riservati.

Questo materiale è protetto dalle leggi italiane ed internazionali sul diritto d'autore e può contenere informazioni confidenziali di proprietà di AICA. La riproduzione, distribuzione, visualizzazione pubblica, esecuzione pubblica, trasmissione, comunicazione al pubblico, modifica, creazione di opere derivate, vendita, noleggio, prestito, cessione o qualunque altro uso di questo materiale, in tutto o in parte, è strettamente proibito senza il previo consenso scritto di AICA. L'autorizzazione a utilizzare qualsiasi parte di questo materiale può essere richiesta inviando una richiesta scritta a: Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA)

Indirizzo: piazzale Rodolfo Morandi, 2 - 20121 Milano - Email: comunicazioni@aicanet.it

Qualsiasi uso non autorizzato del materiale potrebbe costituire una violazione delle leggi sul copyright e soggetto a sanzioni civili e penali.

Marchi e Brevetti

I nomi, loghi e marchi di AICA sono marchi registrati e non registrati di AICA. L'uso non autorizzato di questi marchi è espressamente vietato e può violare le leggi sui marchi, i diritti d'autore e altre normative.



AICA
Piazzale Rodolfo Morandi, 2
20121 Milano
Tel 02 7645501

www.aicanet.it
www.icdl.it