

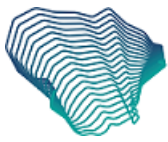


# LAB-ADA

LAB for Adults non-formal Digital Awareness

## QUADRO DI RIFERIMENTO

2023



**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



## TABELLA DEI CONTENUTI

### Sommario

<b>Introduzione .....</b>	<b>3</b>
<b>Pilastro 1: Informazioni e alfabetizzazione dei dati .....</b>	<b>5</b>
<b>Pilastro 2: Comunicazione e collaborazione .....</b>	<b>6</b>
<b>Pilastro 3: Creazione di contenuti digitali.....</b>	<b>7</b>
<b>Pilastro 4: Sicurezza ed etica .....</b>	<b>7</b>
<b>Pilastro 5: Risoluzione dei problemi.....</b>	<b>8</b>



**Co-funded by  
the European Union**

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute

## Introduzione

Lo sviluppo del quadro di mappatura riguarda l'esperienza e la capacità degli adulti di elaborare il contenuto, l'identificazione dei fattori che supportano l'interesse degli adulti con scarse competenze per le opportunità di apprendimento pertinenti e le migliori possibilità di essere coinvolti nell'apprendimento non formale e una descrizione delle varie competenze digitali, definito come un set di competenze ben documentato, interconnesso con i fattori identificati che possono supportare LSA. I risultati sono stati combinati in questo documento con un formato uniforme e coerente.

A seguito della ricerca sul [Il decennio digitale europeo](#), la decisione del gruppo di lavoro di esperti LAB-ADA (EGW) è stata la selezione del quadro generale dell'UE di [DigiComp](#), concentrandosi sull'ultima versione (2022) di DigiComp 2.2:

- DigiComp 2.0, [joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20\\_en](http://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20_en);
- DigiComp 2.1, [pubblicazioni.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281](http://pubblicazioni.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281);
- DigiComp 2.2, [pubblicazioni.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415](http://pubblicazioni.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415) (PDF).

Il nuovo framework DigComp 2.2 integrato (22 marzo 2022) “si concentra su esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza (dimensione 4). Per ciascuna delle 21 competenze vengono fornite 10-15 affermazioni per illustrare esempi puntuali e aggiornati che mettono in risalto temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non altera i descrittori del modello concettuale di riferimento e non modifica il modo in cui sono delineati i livelli di competenza (Dimensione 3). Inoltre, i casi d'uso e gli scenari di apprendimento ripresentati *nella Dimensione 5 rimangono gli stessi*”.

Ai fini del **LAB-ADA Mapping Framework**, un ampio spettro di fattori (individuali e contestuali) associati alle **5 principali aree** di competenza sono stati esplorati ed esplicitati. Come prima dimensione, denominata **Pilastri**, si ha l'acquisizione di 18 competenze per le LSA, mentre come seconda dimensione denominata Skillset si parte dalle 21 competenze iniziali del DigiComp Framework, secondo l'analisi dei bisogni del Survey Report.

<b>PILASTRO</b> <i>(dimensione 1: Aree di competenza)</i>	<b>INSIEME DI ABILITÀ</b> <i>(dimensione 2: Competenze focalizzate sulle Abilità)</i>
<b>Pilastro 1:</b> Informazioni e alfabetizzazione dei dati	1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio 1.2 Valutazione di informazioni e contenuti 1.3 Gestione di informazioni e contenuti
<b>Pilastro 2:</b> Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza 2.4 Collaborare 2.5 Netiquette
<b>Pilastro 3:</b> Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppo di contenuti 3.2 Integrare e rielaborare 3.3 Copyright e licenze
<b>Pilastro 4:</b>	4.1 Dispositivi di protezione



Sicurezza ed etica	4.2 Protezione dei dati personali e della privacy 4.3 Tutela della salute e del benessere 4.4 Tutela dell'ambiente
<b>Pilastro 5:</b> Risoluzione dei problemi	5.1 Risoluzione di problemi tecnici 5.2 Identificazione dei bisogni e delle risposte 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali

13



**DIMENSIONE 1 - COMPETENZA AREA**  
**1. INFORMATION AND DATA LITERACY**

**DIMENSIONE 2 - COMPETENZE**  
**1.3 MANAGING DATA, INFORMATION AND DIGITAL CONTENT**

To organise, store and retrieve data, information, and content in digital environments. To organise and process them in a structured environment.

DIMENSION 3 - PROFICIENCY LEVEL	
FOUNDATION	1. At basic level and with guidance, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>Identify how to organise, store and retrieve data, information and content in a <b>simple way</b> in digital environments.</li> <li>recognise where to organise them in a <b>simple way</b> in a structured environment.</li> </ul>
	2. At basic level and with autonomy and appropriate guidance where needed, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>Identify how to organise, store and retrieve data, information and content in a <b>simple way</b> in digital environments.</li> <li>recognise where to organise them in a <b>simple way</b> in a structured environment.</li> </ul>
INTERMEDIATE	3. On my own and solving straightforward problems, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>select data, information and content in order to organise, store and retrieve them in a <b>routine way</b> in digital environments.</li> <li>organise them in a <b>routine way</b> in a structured environment.</li> </ul>
	4. Independently, according to my own needs, and solving well-defined and non-routine problems, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>organise information, data and content to be easily stored and retrieved.</li> <li>organise information, data and content in a structured environment.</li> </ul>
ADVANCED	5. As well as guiding others, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>manipulate information, data and content for their easier organisation, storage and retrieval.</li> <li>carry out their organisation and processing in a structured environment.</li> </ul>
	6. At advanced level, according to my own needs and those of others, and in complex contexts, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>adapt the management of information, data and content for the most appropriate easy retrieval and storage.</li> <li>adapt them to be organised and processed in the most appropriate structured environment.</li> </ul>
HIGHLY SPECIALISED	7. At highly specialised level, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>create solutions to complex problems with limited facilities that are related to managing data, information, and content for their organisation, storage and retrieval in a structured digital environment.</li> <li>integrate my knowledge to contribute to professional practices and knowledge and to guide others in managing data, information and digital content in a structured digital environment.</li> </ul>
	8. At the most advanced and specialised level, I can: <ul style="list-style-type: none"> <li>create solutions to solve complex problems with many interacting factors that are related to managing data, information, and content for their organisation, storage and retrieval in a structured digital environment.</li> <li>propose new ideas and processes to the field.</li> </ul>

DIMENSION 4 - EXAMPLES OF KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES	
KNOWLEDGE	31. Aware that many applications on the internet and mobile phones collect and process data (personal data, behavioural data and contextual data) that the user can access or retrieve, for example, to monitor their activities online (e.g. clicks in social media, searches on Google) and offline (e.g. daily steps, bus rides on public transport).
	32. Aware that for data (e.g. numbers, text, images, sounds) to be processed by a program, they have to be first properly digitised (i.e. digitally encoded).
	33. Knows that data collected and processed, for example by online systems, can be used to recognise patterns (e.g. repetitions) in new data (i.e. other images, sounds, mouse clicks, online behaviour) to further optimise and personalise online services (e.g. advertisements).
	34. Aware that sensors used in many digital technologies and applications (e.g. facial tracking cameras, virtual assistants, wearable technologies, mobile phones, smart devices) generate large amounts of data, including personal data, that can be used to train AI systems (AI).
SKILLS	35. Knows that open data repositories exist where anyone can get data to support some problem solving activities (e.g. citizens can use open data to generate thematic maps or other digital content).
	36. Knows how to collect digital data using basic tools such as online forms, and present them in an accessible way (e.g. using headers in tables).
	37. Can apply basic statistical procedures to data in a structured environment (e.g. spreadsheets) to produce graphs and other visualisations (e.g. histograms, bar charts, pie charts).
	38. Knows how to interact with dynamic data visualisation and can manipulate dynamic graphs of interest (e.g. as provided by European government websites).
ATTITUDES	39. Can differentiate between different types of storage locations (local devices, local network, cloud) that are the most appropriate to use (e.g. data on the cloud is available anytime and from anywhere, but has implications for access time).
	40. Can use data tools (e.g. databases, data mining, analysis software) designed to manage and organise complex information, to support decision-making and solving problems.
	41. Considers transparency when manipulating and presenting data to ensure reliability, and so sets data that are processed with underlying motives (e.g. unethical, profit, manipulation) or in misleading ways.
	42. Weighs of accuracy when evaluating sophisticated representations of data (e.g. tables or visualisations as they could be used to mislead one's judgments by trying to give a false sense of objectivity).

DIMENSION 5 - USE CASES	
FOUNDATION	2
EMPLOYMENT SCENARIO: job seeking process	At home with my sister who I ask whenever I need: <ul style="list-style-type: none"> <li>I can identify how and where to organise and keep track of job ads in a job app (e.g. www.indeed.com) of my smartphone in order to retrieve them when I need them along my job seeking.</li> </ul>
LEARNING SCENARIO: prepare group work with my classmates	In the classroom with my teacher who I can consult whenever I need: <ul style="list-style-type: none"> <li>I can identify an app in my tablet to organise and store links to those websites, blogs and digital databases related with a specific topic of literature and use it to retrieve them when needed for my report.</li> </ul>

Fig. 1: La struttura del DigCom2.2. Quadro (Fonte: [DigComp 2.2, 2022](#))

Il framework DigComp 2.2 utilizza la seguente struttura (vedi Fig 1).

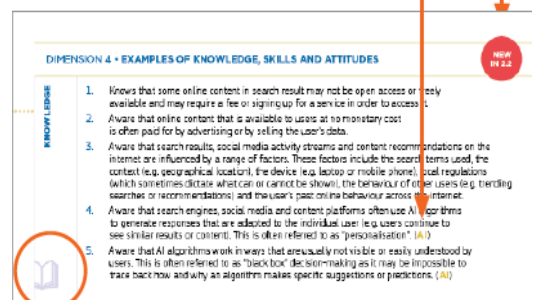
- Dimensione 1: Area di competenza
- Dimensione 2: Competenza
- Dimensione 3: Livello professionale
- Dimensione 4/5: Esempi e scenari di apprendimento

A small **red dot** is used to introduce the new Dimension 4. It helps the reader quickly spot the new updated part.

Il LAB-ADA Mapping Frame si concentra sulla dimensione 3 e 4 cercando di abbinare questi elementi alle esigenze degli LSA. Ciò significa che questo framework sceglie solo il livello base e intermedio e seleziona esempi appropriati o nuovi dalla 4a e 5a dimensione.

**Artificial intelligence, Remote Working and Digital Accessibility** examples are highlighted with **(AI)**, **(RW)**, **(DA)**.

C'è anche una novità che potrebbe essere molto utile per il Progetto LAB-ADA. La nuova integrazione di DigiComp introduce l'idea di "ESEMPI IN EVIDENZA" alle 4 dimensioni (pagina 8, vedi Fig. 2). Alla 4a Dimensione, possiamo introdurre i nostri esempi che potrebbero essere evidenziati come "(LSA)".



Ciascuno dei **5 pilastri** del LAB-ADA Mapping Framework è costruito sulla base dei seguenti **7 campi correlati**:



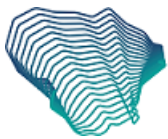
1. Titolo del pilastro (dimensione 1: Aree di competenza)
2. **Set di competenze** del pilastro (dimensione 2: competenze incentrate sulle abilità)
3. Breve descrizione degli skillset (da DigiComp Framework)
4. **Livello base e intermedio** (dimensione 3: livello professionale, con guida a livello base e con autonomia e guida adeguata ove necessario a livello intermedio)
5. **Esempi (dimensione 4 e 5: esempi e scenari di apprendimento)**
6. *Esempi per l'implementazione di storie correlate (almeno 5 esempi, di cui 4 utilizzati per lo sviluppo delle storie R2)*
7. **Citazioni, Riferimenti e altre fonti (del Pilastro)**

## Pilastro 1: Informazioni e alfabetizzazione dei dati

Pilastro 1 (dimensione 1)	Set di abilità (dimensione 2)	Competenze Breve descrizione (Quadro DigComp)
Informazioni e alfabetizzazione dei dati	1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio 1.2 Valutazione di informazioni e contenuti 1.3 Gestione di informazioni e contenuti	1.1 Per articolare i bisogni informativi, per individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Giudicare la pertinenza della fonte e del suo contenuto. 1.3 Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali

### Esempi per l'implementazione di una storia correlata

1. *Creazione di qualsiasi tipo di articolo raccogliendo dati dal web e documenti pertinenti*
2. *Esplorare diversi motori di ricerca e fornire dati evidenziando le differenze*
3. *Ricerca di posizioni di lavoro rilevanti nel campo sul web*
4. *Creazione di un calendario di eventi a cui partecipare per l'anno successivo, ricercati sul web e sui social*
5. *Raccolta di informazioni da diversi articoli online e linee guida su come scrivere un buon CV e presentare le proprie competenze*

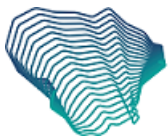


## Pilastro 2: Comunicazione e collaborazione

Pilastro 2 (dimensione 1)	Set di abilità (dimensione 2)	Competenze Breve descrizione (Quadro DigComp)
Comunicazione e collaborazione:	2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza 2.4 Collaborare 2.5 Netiquette	<p>2.1 Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un dato contesto.</p> <p>2.2 Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso appropriate tecnologie digitali. Agire da intermediario, conoscere pratiche di referenziazione e attribuzione.</p> <p>2.3 Partecipare alla società attraverso l'uso di servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza partecipativa. Cercare opportunità di self-empowerment e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e co-creazione di dati, risorse e conoscenza. Interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali pur essendo consapevoli della diversità culturale e generazionale.</p> <p>2.5 Essere consapevoli delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p>

### Esempi per l'implementazione di una storia correlata

1. *Comunicare in tutto il mondo e fissare un appuntamento;*
2. *Comunicazione sincrona in qualsiasi lingua utilizzando dispositivi mobili;*
3. *Cercare e dare feedback ad una destinazione sul pianeta;*
4. *Ricerca di Mass Media per spostarsi da un luogo all'altro;*
5. *Usare il linguaggio appropriato per comunicare online con l'altro;*
6. *Condividere idee e file con altri;*
7. *Comunicare in modo efficace utilizzando strumenti digitali non diretti;*
8. *Organizzare gruppi "sociali" /utilizzare strumenti per coinvolgere le cittadinanze.*



## Pilastro 3: Creazione di contenuti digitali

Pilastro 3 (dimensione 1)	Set di abilità (dimensione 2)	Competenze Breve descrizione (Quadro DigComp)
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppo di contenuti 3.2 Integrare e rielaborare 3.3 Copyright e licenze	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. 3.2 Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus esistente di conoscenze e risorse per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. 3.3 Comprendere come il copyright e la licenza si applicano alle informazioni e ai contenuti digitali.

### Esempi per l'implementazione di una storia correlata

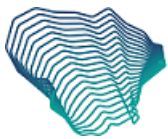
1. Creazione di un profilo social completo;
2. Creazione di una playlist utilizzando strumenti AI (canzoni, video ecc.);
3. Creazione e cura di documenti eleganti-completi, post con link;
4. Scannerizzare e organizzare archivi non digitali (elaborazione di immagini);
5. Creare e organizzare record di dati (elaborazione di fogli di lavoro);
6. Realizzazione di un video con il mio profilo e le mie competenze.

## Pilastro 4: Sicurezza ed etica

Pilastro 4 (dimensione 1)	Set di abilità (dimensione 2)	Competenze Breve descrizione (Quadro DigComp)
Sicurezza ed etica	4.1 Protezione dei dispositivi 4.2 Protezione dei dati personali e della privacy 4.3 Tutela della salute e del benessere 4.4 Tutela dell'ambiente	Per proteggere dispositivi, contenuti, dati personali e privacy negli ambienti digitali. Tutelare la salute fisica e psicologica e conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

### Esempi per l'implementazione di una storia correlata

1. Realizzazione di un video che racconta una storia sul "Cavallo di Troia", sul rischio di ricevere post e messaggi dai followers con falsi profili e conseguenze;



2. *Realizzazione di un video che racconti una Story su "Watch and trick", sui rischi associati ai tentativi di phishing;*
3. *Creare un video che racconti una storia sul "Bad wolfe" e sapere come rilevare rischi e minacce durante l'utilizzo dei social media;*
4. *Realizzazione di un video che racconti una Storia sulla "Creazione di password complesse" e il rischio connesso al non corretto utilizzo delle password;*
5. *Informazioni sui contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere su piattaforme digitali (si veda l'argomento trattato nel video n. 3).*

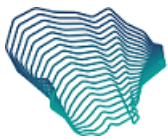
## Pilastro 5: Risoluzione dei problemi

<b>Pilastro 5</b> <i>(dimensione 1)</i>	<b>Set di abilità</b> <i>(dimensione 2)</i>	<b>Set di abilità Breve descrizione</b> <i>(Quadro DigComp)</i>
Risoluzione dei problemi	5.1 Risoluzione di problemi tecnici 5.2 Identificazione dei bisogni e delle risposte 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali 5.4 Identificare le lacune nelle competenze digitali	5.1. Identificare problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e risolverli (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi). 5.2. Valutare i bisogni e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche e risolverli. Adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (es. accessibilità). Risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. 5.3. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. 5.4. Capire dove la propria competenza digitale necessita di essere migliorata o aggiornata. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Cercare opportunità di autosviluppo e tenersi aggiornati sull'evoluzione digitale.

### Esempi per l'implementazione di una storia correlata

1. *Apertura di un allegato di posta elettronica che non si apre al primo tentativo;*
2. *Il computer non riesce a trovare una stampante;*

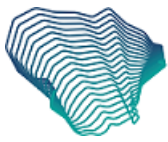




**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



3. *La connessione a Internet continua a interrompersi;*
4. *Utilizzo di software di sintesi vocale e di sintesi vocale secondo necessità;*
5. *Creazione di brevi video-saluti;*
6. *Creazione di inviti colorati per celebrare l'anniversario;*
7. *Trovare utili scorciatoie da tastiera su Internet;*
8. *Definire le notizie false e trovare fonti alternative sullo stesso argomento;*
9. *Ricerca dei migliori strumenti per l'autovalutazione delle attitudini personali, il test delle competenze digitali e la certificazione su Internet.*



**LIBA**  
LIETUVOS IMITACINIŲ  
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



© Partenariato del progetto LAB-ADA, 2023

2021-1-LT01-KA220-ADU-000033776



**Co-funded by  
the European Union**



Questa licenza consente ad altri di remixare, adattare e sviluppare questo lavoro in modo non commerciale, a condizione che ci diano credito e concedano in licenza le loro nuove creazioni con termini identici.

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=it>

### *Autori*

Baciulyte Rima  
Economica Despina  
Filippi Maria  
Ignatonis Marius  
Kotsani Natalia  
Kotsanis Yannis  
Lozanovska Mia  
Negro Antonio  
Neshkoski Nikola  
Pastorino Smaldone Villani Francesca  
Smaldone Villani Carlo  
Tosi Barbara