COESIONE ITALIA 21-27 FRIULI VENEZIA GIULIA

Cofinanziato dall'Unione europea

REGIONE AUTONOMA FRIULI VENEZIA GIULIA

AT FORMARE PER INNOVARE
EnAIP FRIULI VENEZIA GIULIA

ATTESTATO DI FREQUENZA

Rilasciato al termine del percorso di formazione autorizzato dalla Regione autonoma Friuli Venezia Giulia ai sensi della Legge Regionale 21 luglio 2017, n. 27, approvato con Decreto n. 56659/GRFVG in data 18/11/2024

Si attesta che

Braida Alessandro

luogo di nascita
Udine UD - Italia

data di nascita
07/08/1973

ha frequentato il seguente percorso formativo

APPLICAZIONI E PIATTAFORME DIGITALI PER REALTÀ AUMENTATA, VIRTUALE E METAVERSO - BASE INDIVIDUALE

codice regionale
2024/7369/0

durata in ore del percorso formativo
32

concluso con superamento dell'esame finale in data
17/03/2025

presso
EN.A.I.P. (ENTE ACLI ISTRUZIONE PROFESSIONALE) FRIULI-VENEZIA GIULIA - PASIAN DI PRATO

CONSEGUENDO GLI APPRENDIMENTI DI SEGUITO RIPORTATI

A - ELEMENTI RIFERITI A COMPETENZE DEL REPERTORIO REGIONALE CONSEGUITE IN MODO PARZIALE

Codice e titolo della competenza di riferimento, elenco delle situazioni tipo effettivamente conseguite

//

B - COMPETENZE RIFERITE A STANDARD DI VALENZA NAZIONALE ED EUROPEA

Titolo della compotenza, standard di riferimento, elenco di conoscenze e abilità

Il prototipo ha l'obiettivo di sviluppare le seguenti competenze digitali (rif. DigComp 2.2):

LIVELLI DI PADRONANZA LIVELLO: Base 2
COMPLESSITÀ DEI COMPITI: compiti semplici
GRADO DI AUTONOMIA: Autonomia e guida in caso di necessità

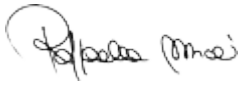
DECLINAZIONE COMPETENZE
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
3.1 Sviluppare contenuti digitali
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali.
3.3 Copyright e licenze
Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.
3.4 Programmazione
Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.

4. SICUREZZA
4.1 Proteggere i dispositivi
Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.

5. RISOLVERE PROBLEMI
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

L'operazione contribuisce inoltre in generale allo sviluppo della competenza chiave, descritta nella Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, n. 9009/18 del 22 maggio 2018:
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

PASIAN DI PRATO
17/03/2025



Firma del legale rappresentante o suo delegato