



Documento progettuale

A cura del Dipartimento Formazione Sviluppo e Ricerca

Ver. 2.2



DISCLAIMER

Certipass ha redatto il presente programma d'esame in base agli standard vigenti in materia di Information Technology e/o Office Automation. Il presente documento riporta le informazioni riguardanti il programma della Certificazione Informatica Europea EIPASS®. Certipass, pertanto, non si assume alcuna responsabilità derivante dall'applicazione in ambito diverso dal programma di Certificazione EIPASS® ne' da informazioni elaborate da terzi in base al presente programma.

Certipass si riserva di aggiornare il presente programma d'esame a propria discrezione, in ogni momento senza darne avviso.

COPYRIGHT

E' vietata qualsiasi riproduzione anche parziale del presente documento senza autorizzazione scritta da parte di Certipass S.r.l (Ente unico erogatore della Certificazione Informatica Europea EIPASS®). Le richieste di riproduzione devono essere inoltrate a Certipass S.r.l..

Il logo EIPASS JUNIOR® è di proprietà esclusiva di Certipass S.r.l.. Tutti i diritti riservati.

Presentazione

Il 10 novembre 2005 la Commissione delle Comunità Europee presentava un documento, rivolto agli Stati Membri, contenente la proposta di "Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave", inserita nel quadro concettuale dell'"educazione permanente" come strumento formativo del Cittadino Comunitario.

Con questo importante contributo, l'Europa assumeva una precisa posizione nei confronti della formazione e dello sviluppo di "competenze di base" e di "competenze chiave" finalizzate al corretto inserimento dell'Individuo nei diversi contesti culturali, economici e sociali caratterizzanti i Paesi membri, raccomandandone l'adozione quale punto di riferimento nella formulazione di percorsi a carattere educativo e formativo.

Nel documento in questione, oltre a precisarsi il ruolo e le caratteristiche delle succitate competenze di base in relazione alle competenze chiave, sono indicate come "competenze digitali" quelle concernenti il corretto approccio individuale alle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT), competenze che, oltre a riguardare forme di "best practice" nell'utilizzo di risorse informatiche, intendono indirizzare il focus dell'azione educativa e formativa dei Paesi membri su tutte le espressioni che l'utilizzo di tali Tecnologie da parte dell'Individuo comporta nella sua realtà sociale, produttiva e quotidiana; in tal modo, il documento intende porre l'accento su una concezione corrente che rende estremamente riduttivo un approccio alle risorse ICT basato quasi esclusivamente sull'utilizzo di Software applicativo e di gestione, ancor meno l'approccio mirato a specifiche tipologie di tale software, sulla base di fattori preponderanti di mercato.

Le problematiche connesse allo sviluppo di competenze digitali così intese non possono non riguardare quanti si occupano, in forme diverse, dello sviluppo, consolidamento e attestazione delle stesse attraverso la erogazione di apposita certificazione che,, pur nel suo ruolo specifico e determinante, rappresenta solo l'atto finale di un percorso educativo e formativo che vede l'Utente impegnato in specifici processi di apprendimento, e le Istituzioni educative coinvolte nella ricerca di metodi e strategie funzionali alla promozione delle competenze richieste.

Sono questi i motivi per cui Certipass, Società operante nel settore della certificazione di competenze in ambito ICT, non ha potuto esimersi dal formulare una specifica proposta progettuale, in grado di promuovere quelle competenze, in seguito destinate ad essere oggetto di convalida finale, determinando in tal modo e legittimando ufficialmente il loro possesso da parte degli interessati; una proposta che, per la prima volta, è destinata a quegli ambiti educativi, istituzionali e non, che appaiono fondamentali nell'Educazione dell'Individuo e del futuro Cittadino: la fascia Prescolare, la Scuola di Base, la Famiglia.

"EIPASS Junior" è il percorso progettuale in cui si concretizza tale proposta. La sua struttura, articolata per "ambienti di apprendimento", la costante attenzione posta alla Formazione dei Formatori e dei Docenti, le modalità di controllo del processo rappresentano, nell'ambito del Progetto, le costanti poste a garanzia della sua efficacia quale sicuro e competente supporto ai Piani dell'Offerta Formativa destinati alla Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria Inferiore. In quest'ultimo ambito il Progetto culmina ed esaurisce la propria funzione, affidando all'Istruzione Secondaria Superiore ed Universitaria la puntualizzazione delle competenze di base acquisite e funzionali al definitivo consolidamento delle competenze chiave sancite dalla Comunità Europea.

Ponendosi tali limiti, "EIPASS Junior" non intende apparire riduttivo nella sua proposizione. Tutt'altro: la consapevolezza degli stessi lo qualifica ancora di più come proposta progettuale, unica nel suo genere nel complesso panorama della certificazione di competenze ICT, espressamente concepita per la Scuola e operante nella Scuola, il cui costante operato nel settore è indubbiamente da apprezzare ma anche da sostenere con l'adeguato apporto di esperti di settore.

Giuseppe Albano
Responsabile Dipartimento FSR CERTIPASS

Finalità e obiettivi del progetto

Sulla scorta di quanto espresso, il Progetto “EIPASS Junior” persegue la finalità di promuovere lo sviluppo di competenze digitali nel soggetto educando, sin dalla fascia prescolare, attraverso un percorso educativo e formativo articolato per fasce d’età sino alle soglie dell’adolescenza, rispettoso dei diversi ritmi di apprendimento e del graduale sviluppo di competenze.

Tale finalità è perseguita attraverso i seguenti obiettivi:

- sviluppo e consolidamento dei fattori prerequisiti per un corretto orientamento del soggetto educando nei confronti delle tecnologie digitali;
- sviluppo e consolidamento di adeguate strutture mentali in grado di sostenere un corretto approccio alle tecnologie digitali;
- sollecitazione di strutture logiche in grado di favorire adeguate ed efficaci forme di pensiero induttivo e deduttivo;
- sviluppo di adeguate modalità di pensiero autonomo;
- sviluppo e consolidamento di buone prassi nell’utilizzo di risorse informatiche e di rete;
- sviluppo di una corretta “cultura di settore” in grado di generare nell’Individuo una adeguata consapevolezza del contesto economico, culturale e sociale in cui si è chiamati a vivere e operare.

Come è possibile evincere, allo sviluppo di specifiche conoscenze e competenze riconducibili all’ambito ICT, il Progetto affianca la dovuta attenzione al perseguimento di obiettivi di sviluppo di quegli “strumenti di pensiero” che garantiscono al soggetto, una volta acquisiti, un corretto approccio con la realtà ambientale e sociale e con quella autonomia di apprendimento (“imparare a imparare”) ormai requisito indispensabile per il rapporto dell’Individuo con il proprio ambiente, obiettivi peraltro deducibili da una attenta lettura del documento europeo, che indica per l’appunto tale competenza fra le otto già citate competenze chiave.

Finalità e obiettivi enunciati trovano pratica e concreta applicazione nella successiva determinazione di prestazioni che consentiranno di valutare e attestare in forma sistematica il successo dell’azione formativa nei previsti ambiti di apprendimento.

Destinatari del Progetto

Sono da considerarsi Destinatari finali del Progetto i soggetti in età compresa fra i 4 e i 13 anni, suddivisi in fasce di livello cui corrispondono altrettanti ambiti di intervento.

A questi si affiancano, quali destinatari intermedi ma non per questo meno importanti (fattore inedito nella formulazione di una proposta progettuale in questo settore) i Docenti, cui è affidata l’azione didattico-educativa, e i Genitori degli Allievi, cui sono riservati appositi interventi che li rendono partecipi e coprotagonisti, in alcuni momenti, del percorso riservato ai propri figli, recuperando e valorizzando in tal modo quelle forme di continuità da sempre poste alla base del corretto rapporto fra le Agenzie Educative primarie (Famiglia e Scuola), rapporto spesso convertito in delega reciproca.

Anche in tal senso, “EIPASS Junior” intende fornire una possibile e concreta risposta ad una problematica reale del mondo della Scuola: di seguito vedremo come.

Gli ADC

Con questo termine, acronimo dell'espressione "Abilities Development Context", si vuole indicare il complesso degli Ambienti favorevoli allo sviluppo di competenze in cui si articola il Progetto.

Gli ADC sono elaborati con l'obiettivo di:

- veicolare nei confronti degli Enti destinatari l'idea di un contesto di apprendimento attento a favorire lo sviluppo di competenze, attraverso un approccio cognitivista e costruttivista dell'Allievo alle nuove conoscenze, a discapito di un insegnamento dai tratti comportamentisti, basato sulla trasmissione delle stesse dal Docente al Discente;
- calibrare esperienze e contenuti sull'età mentale cronologica dell'allievo, nel rispetto dei suoi modelli di apprendimento.

Gli ADC rappresentano quindi il tratto distintivo dell'intera proposta progettuale, e giustificano l'attenzione posta alla formazione dei Docenti in relazione alle teorie dell'Apprendimento¹.

La loro prevalente caratteristica consiste nel non rappresentare rapporti di reciproca gradualità, ma di costituire ambienti di apprendimento in grado di favorire competenze diverse, pur tuttavia concorrenti allo sviluppo complessivo di competenze digitali, ponendo altresì la dovuta attenzione allo sviluppo correlato di strumenti del pensiero (progettualità, astrazione, logica, pensiero induttivo e deduttivo ecc.) universalmente riconosciuti come facilitatori di conoscenze e autonomia cognitiva.

Questa caratteristica consente a quanti vorranno operare nell'ambito di ciascun ADC di farlo secondo strategie e curricoli correlati, ma indipendenti fra loro.

Articolazione del Progetto

Come già accennato, il Progetto si articola in tre "ambienti di apprendimento (ADC)", costituiti da altrettanti complessi di situazioni e occasioni di esperienza e di costruzione delle proprie competenze e del proprio sapere, funzionali alla sua corretta erogazione. In tal senso distingueremo:

- l'ADC 1, destinato ad Allievi in età compresa fra 4 e 7 anni (Scuola dell'Infanzia - primo e secondo anno della Scuola Primaria);
- l'ADC 2, destinato ad allievi in età compresa fra 8 e 10 anni (terzo, quarto e quinto anno della Scuola Primaria);
- l'ADC 3, destinato ad Allievi in età compresa fra 11 e 13 anni (Scuola Media Inferiore).

A ciascuno degli Ambienti enunciati corrispondono specifici Campi di Intervento (studiati in relazione alle età di riferimento degli Allievi, caratterizzati e caratterizzanti per obiettivi e contenuti trattati), corredati da precise indicazioni in ordine alle esperienze da approfondire e alle strategie da adottare, che saranno a loro volta oggetto di osservazione sistematica e di valutazione finale. Il tutto nel maggior rispetto possibile di un'ottica costruttivista, tale da considerare il bambino e il suo sviluppo, e non gli specifici contenuti, al centro del processo di apprendimento.

¹All'uopo si presterà la dovuta attenzione alle teorie dell'apprendimento, che costituiranno oggetto di analisi da parte dei Docenti, con particolare riferimento alle teorie del Comportamentismo (Skinner, Pavlov), del Cognitivismo (Piaget), del Costruttivismo-Costruzionismo (Papert)

Modalità di certificazione delle competenze acquisite

A ciascuno dei previsti ADC corrisponderanno, in modalità diverse, altrettante forme di esame conclusivo (Verifica Sommativa Oggettiva), aventi l'obiettivo di legittimare, nell'ambito del Progetto, il ruolo primario di CERTIPASS come Ente preposto alla certificazione di competenze in ambito ICT. Per la prima volta, infatti, viene concepita da una Società operante nel settore una forma di attestazione finale che, in considerazione della tenera età dei destinatari dell'azione formativa e al di là del valore solitamente assunto da questo tipo di documento per l'attribuzione di titoli o punteggi in ambito pubblico o privato (valore garantito da altre tipologie di certificazioni rilasciate da CERTIPASS e istituzionalmente riconosciute), assume rilievo come attestazione della validità di un percorso formativo e dell'impegno in esso profuso da Allievi e Docenti. Non a caso, il Progetto prevede tra l'altro la richiesta rivolta alle Scuole (in relazione alle attività previste dagli ADC 2 e 3) di riconoscere il risultato finale conseguito dagli allievi (ci si riferisce ai livelli 2 e 3) quale Credito Formativo nella valutazione di fine anno.

Per quanto riguarda i Docenti, anch'essi destinatari di una specifica azione progettuale afferente, in questo caso, la formazione richiesta per la erogazione delle attività progettuali, la prevista certificazione attestante il buon esito del percorso di formazione sostenuto (Certificazione "Teacher") assumerà invece valore quale legittimazione all'impiego degli stessi da parte di CERTIPASS in qualità di Docenti-Esaminatori da impiegare nelle diverse attività progettuali, ma anche come attestazione di uno specifico livello di competenze professionali, tali da consentire ai Docenti interessati l'impiego di un notevole strumento progettuale e strategico da impiegare nelle attività curriculari e di progettazione didattica.

ADC e relativi ambiti di approfondimento

Di seguito si riportano gli ambiti oggetto di analisi e approfondimento previsti per ciascun ADC; gli stessi corrispondono agli ambiti di approfondimento destinati ai Docenti, che sono oggetto di apposita documentazione correlata².

Quella presentata di seguito è una ripartizione di base, avente l'obiettivo di focalizzare l'attenzione di chi legge sulla struttura del Progetto. Nel documento avente come oggetto il Percorso formativo e di verifica progettuale (una sorta di programmazione didattica enunciata secondo uno schema curricolare), ciascun ADC risulterà suddiviso in settori tali da garantire autonomia di scelta del percorso da attivare e dei relativi ambiti da approfondire.

² Vedi documento progettuale relativo alla Formazione dei Docenti

ADC 1 (età 4 - 7 anni): amico Bee Bot

Questo ADC è caratterizzato da un approccio “esplorativo” alle occasioni di apprendimento fornite da un hardware robotico appositamente concepito per il Bambino, il Bee Bot per l'appunto, che in una veste accattivante propone numerosi spunti di discussione e approfondimento per il gruppo di allievi e per il loro Insegnante. Il Bee Bot si muove nello spazio percettivo (pavimento, tavolo, qualsiasi piano concreto) sulla base di un “programma” appositamente memorizzato, costituito da un massimo di 40 istruzioni. I suoi movimenti sono semplici e sempre uguali: può ruotare a destra e sinistra di 90 gradi, andare avanti e indietro per 15 cm., intervallare i propri movimenti con opportune pause. Il bambino dovrà programmare il robot al fine di compiere determinati percorsi, adeguando i comandi impartiti all'interno di apposite procedure alle possibilità dell'hardware. In tal modo vengono favorite competenze importanti, quali la lateralizzazione, la misura, la progettazione, la verifica, l'algoritmizzazione di procedure. Attraverso opportuni stimoli e l'impiego di percorsi strutturati, il gruppo di piccoli allievi potrà confrontarsi, verificare, discutere, approcciarsi correttamente ad una simbologia di base, ponendo le premesse per il futuro sviluppo di competenze logico-matematiche, spaziali, simboliche. L'errore, opportunamente valorizzato, costituirà motivo di nuovi apprendimenti per l'allievo, che svolgerà in tal modo un ruolo attivo nella costruzione delle proprie conoscenze e competenze. L'Insegnante, dal canto suo, scoprirà quanto importante sia il suo ruolo partecipativo alle attività di gruppo, divenendo egli stesso soggetto di apprendimento, in pieno spirito costruttivista.

- Il Bee-Bot (Robot Educativo Programmabile): cosa è e come funziona
- Alla scoperta del Bee-Bot: primo approccio del bambino con il Bee-Bot: il movimento, la rotazione, i comandi, le opzioni
- Sviluppo dei rapporti e delle relazioni topologiche attraverso semplici percorsi programmati
- Progettazione e realizzazione di un percorso attraverso giochi di ruolo e utilizzo dell'hardware in uno spazio percettivo (aula, palestra) di tipo strutturato e non
- Elementi di programmazione e strutturazione di procedure elementari
- Allestimento e utilizzo di percorsi da impiegare per la programmazione dell'hardware, finalizzati al riconoscimento di simboli alfanumerici, costruzione di parole, la linea dei numeri, elementi di calcolo
- Progettazione di un percorso simulando situazioni reali (una strada, una caccia al tesoro)
- Programmazione elementare dell'hardware: progettare il movimento del robot realizzando semplici percorsi
- Programmazione elementare dell'hardware: realizzazione di semplici procedure e verifica delle stesse, attività di debugging
- Elaborazione di una “mappa concettuale” in base all'esperienza vissuta

ADC 2 (età 8 - 10 anni): dal Bee-Bot a LOGO

Giunto ormai in terza classe elementare, il bambino potrà confrontarsi con le problematiche connesse alla rappresentazione virtuale e simbolica del proprio contesto esperienziale attraverso un approccio mirato al suo primo software, vale a dire la rappresentazione del Bee Bot e dei suoi comportamenti su un computer. Anche in questo ambito egli si troverà di fronte ad un ambiente da esplorare, nelle sue molteplici possibilità di impiego, tale da offrirgli occasioni per correlare lo spazio percettivo con lo spazio rappresentativo. Mediante semplici comandi, egli potrà “comandare” il Bee Bot virtuale che si muoverà all'interno di percorsi modificabili dall'utente. Potrà farlo in modalità “passo-passo”, verificando l'esito di ciascuna singola istruzione impartita al robot, oppure in modalità programmata, verificando l'esito di ciascuna procedura progettata. Le procedure potranno a loro volta essere stampate e provate in ambiente concreto, e il bambino, da solo o in gruppo, potrà costruire percorsi da utilizzare con l'hardware robotico, perfezionando le proprie capacità di formalizzazione del pensiero astratto. Altresì potrà consolidare la padronanza del linguaggio simbolico (matematico e verbale) attraverso le numerose attività suggerite dal contesto di apprendimento che il software è in grado di promuovere.

L'approccio all'ambiente LOGO consentirà ai più l'agevole ingresso ad un ambiente di programmazione appositamente concepito per sviluppare apprendimenti a carattere linguistico-sintattico, logico-matematico, procedurale. Anche in questo caso il bambino si confronterà con la propria capacità di progettare, comunicare, stabilire relazioni di tipo spaziale, misurare in tipiche situazioni di problem-solving. L'Insegnante, dal canto suo, svolgerà un tipico ruolo di sollecitatore di esperienze ma anche di coprotagonista del processo di apprendimento, in cui si sentirà direttamente coinvolto.

- Software Bee Bot: visualizzazione in 3D e in pianta, visualizzazione in modalità “telecamera”, modifica del punto di vista della pianta di un percorso, procedura passo-passo, procedura programmata, verifica ed eventuale debugging, applicazione del progetto in ambiente reale
- Dallo spazio percettivo allo spazio rappresentativo: il LOGO come ambiente di apprendimento
- Primitive e procedure LOGO: avanti, indietro, destra, sinistra, ripeti, ecc.

- Costruzione di semplici figure geometriche e individuazione delle loro proprietà
- Programmare in LOGO: le procedure
- Elaborazione di procedure LOGO: semplici, nidificate, con l'applicazione di variabili
- Verifica di una procedura e attività di debugging
- Elaborazione di figure complesse a mezzo procedure

ADC 3 (età 11 - 13 anni): competenze ICT di base

Se nei precedenti ADC l'attenzione del Progetto è tutta indirizzata allo sviluppo e al consolidamento, attraverso processi di ricognizione e scoperta ambientale, di abilità e competenze a carattere logico-procedurale, l'ADC 3 sposta l'attenzione ad un segmento più "tradizionale" delle competenze digitali: quello ICT.

L'informatica ha ormai una sua storia ed un suo passato scientifico tali da costituire un ineludibile patrimonio culturale per i cosiddetti "nativi digitali", per quanti cioè sono nati e vivono in una dimensione sociale, culturale ed economica caratterizzata dall'utilizzo di un personal computer e relativi derivati. È impensabile, quindi, che questo patrimonio culturale non venga trasmesso all'Adolescente, al fine di fornirgli una esatta dimensione di cosa siano e da cosa traggano le origini queste potenti risorse di elaborazione e comunicazione delle informazioni.

Pur nei suoi aspetti "scontati" riferiti all'informatica di base, l'ADC in questione si caratterizza per l'introduzione degli "elementi di cultura informatica" relativi alle origini e alla storia del computer, nonché alla sua incidenza sociale e culturale; per l'attenzione alla struttura di un sistema operativo, per l'assenza a ogni e qualsiasi riferimento ad attività laboratoriali basate sull'uso di suite professionali, del tutto inadatte ad una analisi contestuale a carattere didattico.

La strategia di approccio ai contenuti dell'ADC vedrà il gruppo classe impegnato sia in lezioni teoriche che in "pratica di laboratorio", a discapito di una prassi che relega lo studio dell'informatica a puro addestramento all'utilizzo di applicazioni diffuse.

- Elementi di cultura informatica: storia del computer, struttura hardware e software di un computer
- Elementi di gestione di un sistema operativo a Interfaccia grafica: dal DOS ai Sistemi operativi a interfaccia grafica, gestione di un sistema operativo a mezzo interfaccia grafica
- Installazione e configurazione di dispositivi di input/output
- Installazione e disinstallazione software applicativo
- I dispositivi di input primari (Mouse e Tastiera)
- CBP (Computer Best Pratiche): gestione elementare di applicativi per la elaborazione di testi, fogli di calcolo, basi di dati
- Elementi di gestione dei servizi di rete: la navigazione intelligente, la ricerca di informazioni, pericoli e vantaggi legati all'utilizzo dei servizi di rete, utilizzo della posta elettronica
- Progettare e realizzare un ipertesto: dalla mappa al documento finale

Per tutti gli ADC, le modalità strategiche dell'intervento (pianificazione e prestazioni di controllo) saranno oggetto di apposita progettazione da parte dei Docenti, sulla base di specifiche indicazioni che saranno contenute nel documento "Percorso Formativo e di Verifica" fornito ad integrazione del Progetto.

Modulazione delle attività progettuali

Per quanto riguarda gli ADC 1 e 2, il progetto “EIPASS Junior” è strutturato in modo da consentire la sua modulazione in momenti diversi di un ciclo scolastico, oppure senza soluzioni di continuità fra cicli diversi. Ad esempio, gli Allievi della Scuola dell’Infanzia potranno proseguire il percorso didattico intrapreso nel ciclo prescolare nell’ambito dei primi due anni della Scuola Elementare (garantendo in tal modo continuità educativa); ugualmente, è possibile prevedere che un gruppo di allievi frequentanti la terza elementare prosegua il percorso didattico in quarta e quinta classe.

Il terzo ADC, espressamente concepito per la Scuola Media Inferiore, si distacca dai precedenti in quanto differente per obiettivi e contenuti. Esso è stato infatti sviluppato al fine di promuovere lo specifico sviluppo di competenze di base nel settore ICT, a loro volta funzionali per lo sviluppo di competenze-chiave nel settore digitale. Nel suo ambito sono previsti tre moduli, corrispondenti ad altrettanti esami finali culminanti nel rilascio della certificazione EIPASS; la stessa che, nella configurazione standard, viene riconosciuta da Enti pubblici e privati come attestato di addestramento professionale. Nel contesto progettuale, ovviamente, la certificazione rilasciata ha valore di attestazione del buon esito di un percorso formativo e, pur potendosi considerare propedeutica a forme più ufficiali di attestazione di competenze nel settore ICT, il suo valore è puramente simbolico.

Agli Enti erogatori verranno fornite apposite indicazioni didattiche, articolate in modelli in grado di garantire, pur nel rispetto degli ambiti culturali e di approfondimento, una apposita gradualità dei contenuti proposti e delle strategie adottate. Ciò presuppone, naturalmente, l’impegno da parte di ciascun Ente a voler garantire continuità nella erogazione del progetto ai gruppi di lavoro istituiti, fino a pervenire alle eventuale messa a regime di un modello didattico definitivo nel giro di almeno 3 anni scolastici.

Per quanti invece intendessero limitare la erogazione del Progetto nell’arco di un solo anno scolastico, riservandosene la eventuale prosecuzione, i moduli didattici saranno proposti in modo da garantirne comunque la completezza, grazie alla invariabilità degli ambiti trattati (come già detto, a variare sarebbero eventualmente i gradi di approfondimento). Ciò è in particolare possibile per l’ADC 3, espressamente concepito per la Scuola Media Inferiore.

Sarà cura degli Enti erogatori garantire la uniformità dei gruppi di lavoro; non sarà consentito, ad esempio, accomunare nella stessa attività didattica alunni di terza e quinta classe elementare, mentre è possibile prevedere gruppi di lavoro costituiti da Allievi appartenenti a classi contigue (ad esempio prima e seconda media), fatta eccezione per i primi due anni di scuola elementare, i cui percorsi didattici devono essere necessariamente differenziati rispetto agli anni successivi. In ordine alla Scuola dell’Infanzia, invece, il percorso prevede la possibilità di costituire gruppi misti (4-5 anni).

Gli Enti

Sono interessati alla promozione dei percorsi progettuali “Junior”:

- le Scuole dell’Infanzia (Statali e Paritarie);
- i Circoli Didattici;
- le scuole Medie Inferiori;
- gli Istituti Comprensivi;
- i Convitti operanti nelle fasce d’età e per gli ordini di Scuola indicati.

Si rimanda, per una esaustiva comprensione del presente documento progettuale, alla lettura e consultazione del documento “Formazione Docenti” e al “Percorso Formativo e di Verifica”, costituenti parte integrante del Progetto. Gli stessi sono riservati agli Enti che avranno aderito alla procedura di accreditamento in qualità di “Ei-Center Junior”³

Le modalità di adesione al Progetto verranno comunicate esclusivamente agli Enti interessati previo formulazione di apposita dichiarazione di interesse.

CERTIPASS | Dipartimento Formazione Sviluppo e Ricerca

³ Le procedure di accreditamento saranno indicate agli Enti interessati che ne faranno richiesta, seguendo le istruzioni riportate sul sito istituzionale (www.eipass.com)

Sommario

Presentazione	2
Finalità e obiettivi del Progetto	3
Destinatari del Progetto	3
Gli ADC	4
Articolazione del Progetto	4
Modalità di certificazione delle competenze acquisite	5
ADC e relativi ambiti di approfondimento	5
ADC 1 (età 4 - 7 anni): amico Bee Bot	6
ADC 2 (età 8 - 10 anni): dal Bee-Bot a LOGO	6
ADC 3 (età 11 - 13 anni): competenze ICT di base	7
Modulazione delle attività progettuali	8
Gli Enti	9

