



PROGETTO EIPASS JUNIOR

Percorso formativo e di verifica



EIPASS

European Informatics Passport

DISCLAIMER

Certipass ha redatto il presente documento 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 documento 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® è di proprietà esclusiva di Certipass S.r.l.. Tutti i diritti riservati.

PREMESSA

Questo documento rappresenta il punto di riferimento del percorso formativo posto alla base dello sviluppo delle previste competenze ICT nell'ambito del Progetto EIPASS Junior.

Contestualmente, il documento contiene l'analisi degli item di verifica cui l'allievo sarà sottoposto alla fine del percorso formativo, con l'intento di ottenere la certificazione delle competenze acquisite.

Guardando al contesto di utilizzo sia della proposta progettuale, sia del percorso in oggetto, destinati come è noto a Docenti ed Allievi della fascia dell'Obbligo, la struttura del documento, ai fini di una migliore comprensione dei suoi contenuti, è basata su quella comunemente utilizzata dai team degli Operatori Scolastici nella elaborazione di una programmazione didattica, sia pure con alcune differenze.

Pur connotandosi infatti per la presenza di specifici obiettivi di apprendimento e comportamentali, trattandosi di veicolare e promuovere specifiche competenze operative, il percorso qui illustrato privilegia il "fare" rispetto al "conoscere", sulla base peraltro di una struttura programmatica a suo tempo ipotizzata dal Tartarotti, che l'utenza cui queste pagine sono destinate peraltro conosce bene, in quanto facente parte del complesso bagaglio professionale di chi esercita la funzione Docente.

Il percorso risulta quindi così formulato:

suddivisione in ambiti di intervento, formulazione cioè degli argomenti che saranno oggetto di approfondimento;

determinazione degli obiettivi generali caratterizzanti ciascun ambito e riferiti all'azione Docente;

determinazione degli obiettivi specifici riferiti agli obiettivi generali;

indicazione dei comportamenti soggetti a verifica (obiettivi comportamentali).

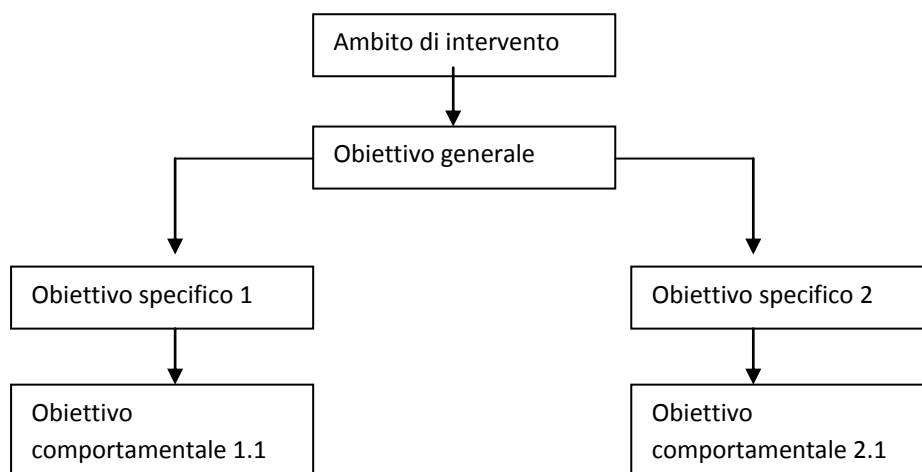
Nello specifico, la definizione degli obiettivi comportamentali è influenzata da una serie di variabili assegnate e indipendenti che, di fatto, ne rendono impossibile una determinazione comune per tutte le realtà scolastiche. La stessa viene pertanto deputata ai Docenti Tutor i quali potranno utilizzare a tal fine lo schema che si allega in appendice al documento.

Una volta definiti, gli obiettivi comportamentali potranno, a discrezione dei Docenti, essere sottoposti alla valutazione del gruppo di lavoro responsabile del progetto con l'obiettivo di calibrarli ulteriormente per un corretto approccio agli item di verifica.

Tale scelta è stata effettuata nel rispetto della libertà e autonomia dei Docenti, pur non escludendo di fatto azioni di assistenza e tutoraggio in merito alla definizione di tali importanti elementi di programmazione.

Siamo certi che una tale struttura di riferimento agevolerà non poco la lettura del documento e l'impiego delle indicazioni fornite, premessa quest'ultima, a nostro avviso, indispensabile ai fini della corretta impostazione del percorso formativo in oggetto.

Riportiamo di seguito uno schema esemplificativo e riassuntivo.



AMBITI DI INTERVENTO

- ↘ Il computer: cosa è e come funziona (fondamenti teorici e struttura hardware del computer)
- ↘ Il computer: come si usa (gestione del sistema operativo a interfaccia grafica)
- ↘ Lavoriamo al computer (utilizzo di semplici applicazioni)
- ↘ Il computer per studiare e comunicare (utilizzo di Internet e dei servizi di posta elettronica)

AMBITO 1

IL COMPUTER: COSA È E COME FUNZIONA (FONDAMENTI TEORICI E STRUTTURA HARDWARE DEL COMPUTER)

OBIETTIVO GENERALE (RIFERITO ALL'AZIONE DOCENTE): promuovere nell'allievo lo sviluppo di competenze in ordine alla codificazione binaria, alla strutturazione di diagrammi di flusso (flow chart), alla struttura fisica del computer.

OBIETTIVI SPECIFICI (RIFERITI ALL'ALLIEVO):

- 1.1 Utilizzare la codificazione binaria per effettuare ed esprimere raggruppamenti di quantità numeriche
- 1.2 Applicare la codificazione binaria al concetto di bit
- 1-3 Individuare criteri e denominazioni per definire i multipli del bit
- 1.4 Strutturare diagramma di flusso analizzando una semplice procedura desunta dal quotidiano
- 1.5 Definire le fasi di funzionamento del computer (input – elaborazione – output)
- 1.6 Analizzare la struttura fisica del computer (hardware)
- 1.7 Definire funzioni e configurazioni dei dispositivi di memoria di un computer

AMBITO 2

IL COMPUTER: COME SI USA (GESTIONE DEL SISTEMA OPERATIVO A INTERFACCIA GRAFICA)

OBIETTIVO GENERALE (RIFERITO ALL'AZIONE DOCENTE): sviluppare, ed eventualmente consolidare, conoscenze relative alla gestione di un sistema operativo ad Interfaccia Grafica (GUI).

OBIETTIVI SPECIFICI (RIFERITI ALL'ALLIEVO):

- 2.1 Definire il sistema operativo come software di sistema, descrivendone le funzioni di base
- 2.2 Avviare e arrestare il sistema secondo la corretta procedura
- 2.3 Descrivere l'ambiente desktop
- 2.4 Distinguere le icone di sistema, le icone delle applicazioni, le icone relative a documenti
- 2.5 Interagire con il menu principale
- 2.6 Descrivere le componenti di una finestra di dialogo
- 2.7 Aprire/chiudere una finestra di dialogo
- 2.8 Chiudere, dimensionare, minimizzare una finestra di dialogo
- 2.9 Utilizzare il mouse nelle sue principali funzioni di attivazione e di gestione delle icone
- 2.10 Utilizzare il mouse per spostare un'icona
- 2.11 Creare una cartella
- 2.12 Spostare una cartella
- 2.13 Eliminare una cartella
- 2.14 Ripristinare una cartella
- 2.15 Aprire un'applicazione
- 2.16 Salvare un documento definendo destinazione, nome e formato

AMBITO 3

LAVORIAMO AL COMPUTER (UTILIZZO DI SEMPLICI APPLICAZIONI)

OBIETTIVO GENERALE (RIFERITO ALL'AZIONE DOCENTE): sviluppare e consolidare nell'allievo specifiche competenze per la elaborazione di documenti di testo e di semplici immagini grafiche

OBIETTIVI SPECIFICI (RIFERITI ALL'ALLIEVO):

- 3.1 Aprire/chiedere una applicazione per la elaborazione di testi (Word Processor)
- 3.2 Riconoscere le principali funzioni relative alla finestra di dialogo dell'applicazione (barra del titolo, barra dei menu, barra strumenti, spazio operativo, barra di stato)
- 3.3 Elaborare e archiviare una bozza di testo definendo cartella di destinazione, nome e formato
- 3.4 Procedere alla formattazione della bozza precedentemente elaborata, in relazione a tipologia e dimensione caratteri, giustificazione di righe e paragrafi, utilizzo di stili di base, utilizzo di un elenco puntato
- 3.5 Evidenziare parole, righe e paragrafi
- 3.6 Utilizzare le funzioni di taglia, copia, incolla
- 3.7 Correggere il documento elaborato
- 3.8 Stampare il documento
- 3.9 In una applicazione specifica, utilizzare semplici strumenti grafici per creare un disegno
- 3.10 Applicare al disegno una didascalia
- 3.11 Copiare il disegno e inserirlo in un documento di testo

AMBITO 4

IL COMPUTER PER STUDIARE E COMUNICARE (UTILIZZO DI INTERNET E DEI SERVIZI DI POSTA ELETTRONICA)

OBIETTIVO GENERALE (RIFERITO ALL'AZIONE DOCENTE): promuovere, consolidare, indirizzare nell'allievo specifiche competenze in ordine all'utilizzo di un browser di navigazione, con particolare riferimento all'utilizzo di motori di ricerca; contestualmente, sviluppare nell'allievo specifiche competenze in ordine alla gestione dei servizi di posta elettronica

OBIETTIVI SPECIFICI (RIFERITI ALL'ALLIEVO):

INTERNET

- 4.1 Aprire/chiedere un browser di navigazione
- 4.2 Distinguere le principali funzioni disponibili all'interno di un browser (barra indirizzi, barra strumenti, cronologia siti, cartella preferiti)
- 4.3 Analizzare e descrivere la sintassi di un indirizzo web
- 4.4 Collegarsi ad un motore di ricerca
- 4.5 Effettuare una ricerca mirata utilizzando parole e frasi chiave
- 4.6 Navigare all'interno della rete utilizzando opportunamente i link
- 4.7 Aprire più finestre di navigazione
- 4.8 Stampare il contenuto di una pagina web
- 4.9 Orientarsi all'interno di un portale Internet
- 4.10 Aprire/chiedere una applicazione per la gestione della posta elettronica
- 4.11 Analizzare e descrivere le caratteristiche basilari di una finestra di dialogo relative all'applicazione stessa

SERVIZI DI POSTA ELETTRONICA

- 4.12 Creare un account di posta elettronica
- 4.13 Creare un contatto all'interno della rubrica contatti
- 4.14 Gestire correttamente e secondo le funzioni di base le cartelle relative a posta in arrivo, posta in uscita, posta inviata, posta indesiderata, cestino
- 4.15 Applicare elementi di personalizzazione all'applicazione
- 4.16 Creare e inviare un messaggio di posta elettronica
- 4.17 Inserire un allegato all'interno di un messaggio di posta elettronica
- 4.18 inoltrare un messaggio di posta elettronica a propria volta ricevuto
- 4.19 Inviare un messaggio di posta elettronica a più destinatari e per conoscenza (CC:)
- 4.20 Archiviare i propri messaggi di posta elettronica all'interno di una cartella personale

APPENDICE

SCHEMA PER LA DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI COMPORTAMENTALI

La definizione degli obiettivi comportamentali rappresenta, all'interno di una programmazione, un elemento determinante, in quanto costituisce la struttura progettuale funzionale alla definizione degli item di verifica.

Gli obiettivi comportamentali vengono elaborati per ciascun obiettivo specifico, cui fanno riferimento, e il loro numero è variabile in funzione dello stesso (ciascun obiettivo comportamentale può concretizzarsi in due o più obiettivi comportamentali, a seconda dello spessore dei contenuti in esso espressi).

La struttura di un obiettivo comportamentale prevede:

- la situazione data
- l'azione richiesta all'alunno
- il livello di dicotomia della prestazione (distingueremo in questo caso fra obiettivi dicotomici, vale a dire che non consentono errori, e obiettivi non dicotomici, al cui interno può essere previsto un margine di errore)

Lo schema di definizione degli obiettivi comportamentali risulta pertanto essere il seguente

OBIETTIVO SPECIFICO DI RIFERIMENTO		
(Riportare l'obiettivo specifico di riferimento desumendolo dall'elenco degli obiettivi specifici)		
Situazione	Prestazione	Margine di errore (se previsto)
Sintassi dell'obiettivo (Obiettivo formulato)		

Riportiamo di seguito una esemplificazione relativa alla definizione di un obiettivo comportamentale (l'esempio si riferisce all'ambito 1 – obiettivo specifico 1.1)

OBIETTIVO SPECIFICO DI RIFERIMENTO		
1.1. Utilizzare la codificazione binaria per effettuare ed esprimere raggruppamenti di quantità numeriche		
Situazione	Prestazione	Margine di errore (se previsto)
Dato un gruppo di otto elementi	L'allievo li raggruppa in base due	Esprimendo correttamente la cifra ottenuta
<i>Dato un gruppo di otto elementi, l'alunno li raggruppa in base due esprimendo correttamente la cifra ottenuta (Obiettivo dicotomico)</i>		

Ancora, una ulteriore esemplificazione riferita ad una operazione al computer

OBIETTIVO SPECIFICO DI RIFERIMENTO		
3.3 Elaborare e archiviare una bozza di testo definendo cartella di destinazione, nome e formato		
Situazione	Prestazione	Margine di errore (se previsto)
Dato un testo elaborato come bozza	L'allievo lo archivia (lo salva) in una cartella personale creata in precedenza, con il nome "Bozza e in formato RTF"	In non più di tre tentativi
<i>Dato un testo elaborato come bozza, l'allievo lo archivia (lo salva) in una cartella personale creata in precedenza, con il nome "Bozza e in formato RTF" in non più di tre tentativi (Obiettivo non dicotomico)</i>		

NOTE

1. L'utilizzo dello schema descritto potrebbe a prima vista risultare difficoltoso; sarà sufficiente un approccio paziente e di tipo collegiale (due o più Docenti) per superare ogni difficoltà di elaborazione dei contenuti.
2. Lo schema descritto può essere utilizzato anche ai fini della determinazione degli item di verifica relativi alle discipline curricolari; esso è infatti desunto da specifici riferimenti di base in ordine alle strategie di programmazione didattica (Tartarotti, Bloom) applicati al contesto per cui questo documento è stato elaborato.
3. L'utilizzo dello schema descritto non è vincolante, purché i Docenti definiscano in termini chiari i comportamenti e le prestazioni valutabili dell'allievo ai fini della verifica formativa e sommativa.
4. Si tenga presente che, nella definizione degli obiettivi generali e specifici, si è considerata la loro applicabilità ad una utenza di età variabile fra gli 8 e i 14 anni. Ciò significa che i percorsi relativi, individuabili per l'appunto attraverso gli obiettivi comportamentali (vale a dire le prestazioni richieste) dovranno essere adattati nei contenuti e nella loro esplicitazione alle differenti fasce cronologiche cui verranno applicati. È possibile ipotizzare in tal senso una prima fascia costituita da allievi in età compresa fra gli 8 e i 9 anni (frequentanti le classi terza e quarta elementare); una seconda fascia relativa ad allievi in età compresa fra i 10 e gli 11 anni (quinta classe elementare/prima classe della Scuola Media inferiore); una terza e ultima fascia composta da allievi in età compresa fra i 12 e i 14 anni (seconda e terza classe della Scuola Media Inferiore). Anche per questo motivo si delega ai Docenti Tutor la formulazione degli obiettivi comportamentali precedentemente trattati.

Consulenza

Circa tutti i contenuti esplicitati, è possibile richiedere approfondimenti e consulenza indirizzando la propria richiesta alla e-mail direzione.cts@eipass.com.

SOMMARIO

PROGETTO EIPASS JUNIOR	1
PERCORSO FORMATIVO E DI VERIFICA	3
Premessa	3
Ambiti di intervento.....	3
Ambito 1	4
Il computer: cosa è e come funziona (fondamenti teorici e struttura hardware del computer)	4
Obiettivo generale (riferito all'azione Docente):.....	4
Obiettivi specifici (riferiti all'allievo):	4
Ambito 2	4
Il computer: come si usa (gestione del sistema operativo a interfaccia grafica).....	4
Obiettivo generale (riferito all'azione Docente).....	4
Obiettivi specifici (riferiti all'allievo):	4
Ambito 3	5
Lavoriamo al computer (utilizzo di semplici applicazioni)	5
Obiettivo generale (riferito all'azione Docente)	5
Obiettivi specifici (riferiti all'allievo):	5
Ambito 4	5
Il computer per studiare e comunicare (utilizzo di Internet e dei servizi di posta elettronica).....	5
Obiettivo generale (riferito all'azione Docente)	5
Obiettivi specifici (riferiti all'allievo):	5
Internet	5
Servizi di posta elettronica	6
APPENDICE.....	6
SCHEMA PER LA DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI COMPORTAMENTALI	6
NOTE	7