



Istituto Comprensivo “MASSARI-GALILEI”

Secondaria ad indirizzo musicale

Sede MASSARI - via Petrerà, 80 - Tel. 0808653300 / 0805617219

Sede GALILEI - via Di Tullio, 67 - Tel. 0808757234

Sede MONTELO - via De Gemmis, 13 - Tel. 0808835888
70124 - BARI



PEO: baic818001@istruzione.it

Codice Fiscale 80023710728

PEC: baic818001@pec.istruzione.it

Codice univoco IPA: UF5RO8

Sito web: www.icmassarigalilei.edu.it

Codice Ministeriale BAIC818001



CIRCOLARE N. 95

AI GENITORI
AGLI ALUNNI
AI DOCENTI
CLASSI TERZE DI SCUOLA PRIMARIA
AL PERSONALE ATA
AL DIRETTORE SGA
AL SITO WEB DELL'ISTITUTO

OGGETTO: Avvio del progetto *EIPASS Junior*

EIPASS Junior è un progetto di formazione e certificazione delle competenze acquisite in ambito digitale, dedicato a studenti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di primo grado, in età compresa tra i 7 e i 13 anni. EIPASS Junior persegue l'obiettivo di formare individui in grado di utilizzare in maniera efficace e consapevole gli strumenti digitali, in grado di capirne il funzionamento e di produrre contenuti attraverso essi, non solo di fruirne, indirizzando il loro utilizzo allo sviluppo della competenza alfabetica funzionale.

Il programma è certificato CERTIPASS – ente erogatore dei programmi internazionali di certificazione delle competenze informatiche EIPASS, e si inserisce nel panorama formativo italiano come percorso di eccellenza nel settore dell'acquisizione di competenze ICT.

Il programma EIPASS Junior prevede 7 moduli di certificazione:

1. I dispositivi digitali
2. Internet e il web
3. Storytelling digitale
4. Creazione di contenuti digitali
5. Robotica educativa
6. Coding
7. Sicurezza informatica

Questa scuola, in via sperimentale, offre l'opportunità a **n. 20 alunni delle classi terze di scuola primaria** di conseguire la CERTIFICAZIONE EIPASS JUNIOR, fornendo la formazione per la preparazione all'esame, la Ei-Card e la sede dove sostenere l'esame finale.

Il progetto ha la durata di due anni. La formazione avrà la durata di 30 ore da tenersi in orario extracurricolare. Si prevedono **20 incontri di formazione della**

durata di 1 ora e 30' ciascuno e **n. 7 sessioni d'esame da un'ora ciascuna.**

Lunedì 17 febbraio 2020, dalle ore 16:30 alle ore 18:00, nel laboratorio di informatica del plesso Massari, si svolgerà il primo incontro. Il progetto si concluderà presumibilmente entro il mese di dicembre 2021.

L'Ei-Card, del costo di 75,00 euro, verrà offerta gratuitamente ai corsisti, trattandosi del primo anno di avvio del progetto.

I costi previsti per la formazione e per i 7 moduli d'esame sono i seguenti:

- Acconto di euro 50,00 da versare entro il 10 febbraio 2020
- Rata intermedia di euro 30,00 da versare entro settembre 2020
- Saldo finale di euro 20,00 da versare entro settembre 2021.

Il versamento dovrà essere effettuato:

- mediante bonifico bancario su conto intestato all'Istituto Comprensivo Massari Galilei di Bari, IBAN: IT77D0103004001000002086612

oppure

- con bollettino di conto corrente postale n. 21927850, intestato all'Istituto Comprensivo Massari Galilei di Bari

indicando il nome, la classe di appartenenza dell'alunno, nonché la causale specifica: "PROGETTO EIPASS JUNIOR".

Le famiglie interessate ad iscrivere i figli al suddetto progetto dovranno compilare la scheda allegata alla presente e consegnarla agli insegnanti assieme alla ricevuta di versamento di euro 50,00 entro il giorno 10 febbraio 2020.

Per motivi organizzativi, verranno accolte solo le prime 20 iscrizioni.

Si allega il programma Eipass Junior.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Alba Decataldo

(firmato digitalmente ai sensi D.Lgs 82/2005 e ss.mm.ii)

PROGRAMMA EIPASS JUNIOR

Modulo 1: I dispositivi digitali

PC, portatili, tablet e smartphone sono tutti basati sulla logica di funzionamento del computer e generalmente sono connessi ad internet. Si definiscono dispositivi digitali. In questo modulo sono analizzate le caratteristiche tecniche che ne definiscono il funzionamento e le prestazioni, sia nella parte hardware che nella parte software.

Modulo 2: Internet e il web

Internet è la rete che collega tra loro computer e dispositivi digitali a livello mondiale. In questo modulo si analizzano il funzionamento della Rete Internet, le modalità di collegamento e la velocità di trasmissione dei dati. Inoltre si apprende come navigare in Internet, come utilizzare i motori di ricerca e la gestione della posta elettronica. Una sezione è specificamente dedicata agli strumenti disponibili in rete per lo studio e le ricerche didattiche, con una riflessione sull'educazione alle fonti e alla loro valutazione. Infine vengono analizzati i più diffusi Social Network e i servizi di messaggistica, anche in riferimento all'utilizzo che se ne può fare a scuola per favorire i processi didattici.

Modulo 3: Storytelling digitale

La narrazione e il raccontare sono strumenti didattici formidabili. Con gli strumenti digitali si possono usare codici diversi: non solo testi o immagini, ma anche animazioni, video, suoni, interazioni e connessioni. In questo modulo, partendo dalla definizione di 4 tipologie di narrazione, si analizzano i relativi strumenti digitali utili a realizzarle. Si vedranno il funzionamento di *ePubEditor* per creare ebook, individuali o collaborativi; di *Pixton* per realizzare fumetti; di *Spreaker* per realizzare podcast e web radio. E ancora, si scoprirà come realizzare un video in stop-motion e come creare "storie a bivi" e adattative con *Twine*.

Modulo 4: Creazione di contenuti digitali

La ricerca è un'attività didatticamente molto potente e significativa. La raccolta e la presentazione dei risultati attraverso il digitale è una competenza utile allo studente e al docente. Tanto più che la necessità di organizzare documenti, foto, video, audio, di scriverli, produrli e archivarli non è esclusiva del mondo scolastico, acquisire la capacità di creare contenuti digitali diventa una competenza spendibile in ogni contesto, soprattutto quello lavorativo. In questo modulo si vedranno quali sono gli strumenti digitali disponibili sul web caratterizzati da una facilità di utilizzo sia per la creazione in senso stretto, sia per la collaborazione a progetti che per la condivisione e presentazione degli stessi.

Modulo 5: Robotica educativa

Nella vita di ognuno i robot hanno assunto un ruolo e una diffusione talmente incisivi da meritare un ambito di studio dedicato. La robotica educativa esplora le applicazioni della robotica nella didattica e nel potenziamento delle capacità di apprendimento e cognitive. In questo modulo viene mostrato l'utilizzo di alcuni robot selezionati per fasce di età e per applicazione didattica, analizzandone la valenza nei processi di apprendimento e di problem-solving.

Modulo 6: Coding

Il coding è un metodo didattico basato principalmente sul problem-solving. Affrontare e risolvere efficacemente un problema richiede capacità di analisi, di scomposizione in problemi più semplici, di rappresentazione di modelli risolutivi, utilizzando gli strumenti cognitivi e linguistico-formali a disposizione. In questo modulo introduciamo il pensiero computazione e la nascita del coding come metodo didattico. Vediamo come creare un progetto con *Scratch*, prendendo ad esempio alcuni settori disciplinari di applicazione del coding.

Modulo 7: Sicurezza informatica

Il mondo digitale e virtuale è ormai un'estensione del mondo fisico e reale. Come sappiamo muoverci seguendo delle buone regole di sicurezza nel mondo reale, così dovremmo essere in grado di fare anche nel mondo virtuale. Molto spesso però mettiamo in pericolo la nostra identità digitale, i nostri dati e i nostri dispositivi senza nemmeno averne coscienza. In questo modulo viene definita l'identità digitale e la sua importanza; vengono analizzati i malware e descritti nel loro funzionamento. Infine vengono fornite le buone norme di comportamento per evitare i comportamenti scorretti in Rete che ci portano a imbatterci in virus, furti di identità e violazioni.