"La nuova ECDL: Patente Europea del computer"

Destinatari:
studenti di scuola secondaria di II grado,
giovani in attesa di prima occupazione
adulti in cerca di ricollocamento

A cura di Anna Andolfi, Sandro Armenio Niccolò Di Scioscio

L’ECDL è una certificazione europea

L'European Computer Driving Licence (ECDL), ossia la "Patente Europea del Computer", è un certificazione attestante che chi la consegue possiede le abilità necessarie per poter lavorare col personal computer - in modo autonomo o in rete - nell'ambito di un'azienda, un ente pubblico, uno studio professionale ecc.

È dunque una certificazione spendibile sia per entrare nel mondo del lavoro, sia per il ricollocamento.

MIUR e AICA

Ministero dell'Istruzione
dell'Università e Ricerca

AICA

In base a un protocollo d'intesa con AICA, il MIUR ha adottato l'ECDL come standard per la certificazione delle competenze informatiche nella Scuola, riconoscendo alla Patente Europea del Computer il valore di credito formativo sia nelle Scuole superiori sia all'Università.
Nel 2006 AICA ha concordato con il MIUR la possibilità di far conseguire la certificazione ECDL anche agli studenti della Secondaria di I grado e ha dato alle scuole l'opportunità di diventare TEST CENTER, cioè sede di esame permanente per lo svolgimento degli esami ECDL.

L'ECDL: vantaggi in sintesi

- Permette l'acquisizione di COMPETENZA INFORMATICA , una delle 8 Competenze per la Cittadinanza attiva, individuate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006
- È coerente con le nuove indicazioni nazionali del MIUR
- (DM 16 novembre 2012)
- Le ore possono essere riconosciute come alternanza scuola-lavoro
- In molte facoltà universitarie è obbligatoria per conseguire la laurea
- E' utile per la riqualificazione nel mondo del lavoro
- Sono parecchie le aziende che la richiedono
- Le ore possono essere riconosciute come alternanza scuola-lavoro

Le ragioni del progetto ECDL a Scuola

- Permettere l'ampliamento dell'offerta formativa come previsto nel D.P.R. 275/99 attuativo della legge sull'autonomia 59/97
- Introdurre lo studio dell'informatica in modo stimolante e favorire l'attestazione di competenze spendibili anche nell'ambiente lavorativo
- Promuovere la conoscenza di base della multimedialità sia per utilizzarne i diversi strumenti con un minimo di consapevolezza sia per stimolare negli alunni nuove modalità di apprendimento basate sul ricercare, progettare e comunicare

ECDL: come si consegue

- Il candidato deve acquistare, presso il Test Center, una SKILLS CARD digitale (simile a un libretto universitario) sulla quale verranno registrati via via gli esami superati. Si tratta di una Skills Card speciale, elettronica, virtuale, stampabile solo da un Test Center scolastico.

- La nuova Skills Card non ha scadenza

- Gli studenti possono iniziare nella scuola secondaria di I grado per conseguire l'ECDL base (4 moduli) e completare nella secondaria -primo biennio- di II grado per ottenere l'ECDL FULL standard (7 moduli).

ECDL BASE- FULL STANDARD-EXPERT

ECDL full standard nel biennio

Il candidato deve superare sette esami riguardanti i seguenti moduli:

1. Computer Essentials
2. Online Essentials
3. Word Processing
4. Spreadsheets
5. IT Security
6. Presentation
7. Online Collaboration

Per conseguire l'ECDL base il candidato deve superare i primi quattro esami

ECDL EXPERT

Il superamento di tre su quattro, tra i seguenti moduli Advanced, dà diritto all'ECDL EXPERT PROFILE

1. Elaborazioni testi advanced
2. Fogli elettronici advanced
3. Database advanced
4. Strumenti di presentazione advanced

Durata del percorso formativo ECDL

Si prevedono
4 esami per l'ECDL base + 3 esami per l'ECDL full standard durante il I biennio

+ 4 esami per l'ECDL EXPERT nel triennio

Gli studenti che presentano difficoltà verranno seguiti

Costi ECDL core

- Ogni modulo ha una durata da un min. di 4 ore a un max di 12

- Gli studenti che presentano qualche difficoltà verranno anche seguiti tramite le nostre piattaforme o i nostri tutor in presenza

- Per poter sostenere gli esami è obbligatorio acquistare la skills; il costo è € 65,00

- La skills card per l'ECDL standard si acquista una sola volta e non ha scadenza

- Il costo della tassa d'esame è € 25.00

- Il titolo ha durata illimitata, ma deve essere aggiornato secondo la normativa vigente

Per informazioni contattare la coordinatrice del progetto ECDL Fortunata Nucaro

Telef.: 3339740883

E-mail: europeanschool4.0@gmail.com

La metacognizione

nella didattica ECDL

1. Il docente non deve essere un trasmettitore di informazioni, ma deve essere un mediatore affinché il sapere informatico sia una conquista. Il suo compito è perciò di guidare l'allievo, attraverso una serie di domande, all'acquisizione delle competenze informatiche di base.

2. Ogni "compito" prevede prima di tutto una fase di "osservazione e di raccolta dati".

- Le domande in questa fase possono essere:

  Cosa vedi? Dove lo vedi? Come è fatto? Cosa c'è prima, dopo?....

  (si potrebbe far osservare il desktop o la pagina introduttiva del gioco didattico freeware "Imparo a conoscere l'Italia", IPRASE Trentino, o altro…)

  In queste risposte l'alunno va guidato a compiere una descrizione sistematica, accurata di quanto vede e ad esprimersi usando un linguaggio chiaro ed efficace dal punto di vista comunicativo, dato che la ricchezza linguistica è la premessa necessaria per lo sviluppo del pensiero.
  Inoltre in questa fase va favorita l'organizzazione spaziale e temporale, elementi indispensabili per la pianificazione di un'attività.

3. Insieme all'alunno vanno definiti quindi il modello da seguire e le fasi necessarie per svolgere una determinata attività

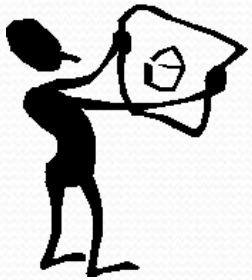
- **Scriviamo** le fasi necessarie per svolgere una determinata procedura

(se devo creare una cartella, farò clic col dx ….)

- Ecco **il modello** che dobbiamo seguire ….

4. Ha inizio la fase operativa "fase di output"

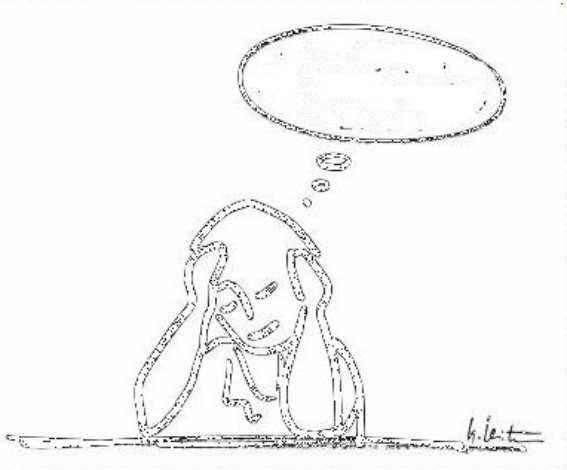
- L'alunno **procede da solo** nell'esecuzione del compito.
- Segue il **controllo** da parte dell'alunno, sotto la guida dell'insegnate-mediatore, del lavoro svolto e l' esposizione orale delle difficoltà trovate e delle **strategie** utilizzate per superarle



Il **controllo** del lavoro svolto permette altre importanti conquiste nel percorso metacognitivo:

- la capacità di trovare e correggere l'eventuale errore,
- la "scoperta" che ognuno ha difficoltà diverse e attua strategie di superamento differenti.

5. La parte conclusiva di ogni lezione è opportuno che includa sempre un momento di "riflessione-generalizzazione"



- **Cosa hai imparato oggi?**
- **A cosa ti serve?**
- **Puoi usare quello che hai imparto oggi in altri programmi informatici, in altri giochi didattici, in altre situazioni anche della vita quotidiana…**
- **Scriviamo insieme una piccola regola: "tutte le volte che….**(scrittura della regola) **possiamo agire in questo modo"**