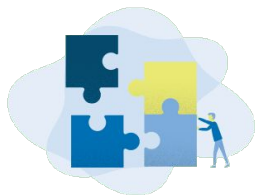






Cos'è Eipass Junior

EIPASS Junior è il primo programma di Cultura digitale per studenti del XXI secolo che nasce dalle **Raccomandazione del Consiglio Europeo relativa alle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente** (22 maggio 2018). 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 (Information and Communication Technologies).



Obiettivo

Obiettivo di EIPASS è di formare individui in grado di ***utilizzare in maniera efficace e consapevole gli strumenti digitali, di capirne il funzionamento e di produrre contenuti attraverso essi***. Imparare a utilizzare questi strumenti significa riuscire a sviluppare le competenze richieste nel XXI secolo, come il problem-solving, la flessibilità, la collaborazione e la comunicazione, la conoscenza sociale culturale, la curiosità e l'adattabilità.

Come si ottiene la certificazione EIPASS Junior?

Per accedere al percorso formativo EIPASS Junior si deve **acquistare l'Ei-Card** che permette di accedere ai contenuti digitale, svolgere attività e laboratori supportati dal docente in aula.



Programma

Il programma EIPASS Junior prevede 7 moduli di certificazione con una selezione di argomenti adatta alla fascia di età.

All'esito dell'esame viene rilasciata la Certificazione EIPASS Junior.

Modulo 1 | I dispositivi digitali

Modulo 2 | Internet e il Web

Modulo 3 | Storytelling digitale

Modulo 4 | Creazione di contenuti digitali

Modulo 5 | Robotica educativa

Modulo 6 | Coding

Modulo 7 | Sicurezza informatica

Nello specifico

Modulo 1 | I dispositivi digitali

In questo modulo sono analizzate le caratteristiche tecniche che ne definiscono il funzionamento e le prestazioni dei dispositivi digitali , 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, **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**, **analizziamo i relativi strumenti digitali utili a realizzarle**. Vedremo programmi per creare ebook, individuali o collaborativi; per realizzare fumetti; ecc.



Modulo 4 | Creazione di contenuti digitali

La ricerca, la raccolta e la presentazione dei risultati attraverso il digitale è una competenza utile allo studente, quanto al docente. In questo modulo vediamo quali sono gli strumenti digitali disponibili sul web come **Google Drive, Google Documenti, Google Presentazioni.**



Modulo 5 | Robotica educativa

I robot hanno assunto un ruolo e una diffusione, nella vita di ognuno, 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 è dimostrato l'**utilizzo di alcuni robot come Bee-bot/Blue-bot, Cubetto, Ozobot.**



Modulo 6 | Coding

In questo modulo introduciamo il pensiero computazionale 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

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.

