

ECDL Scuola Media

Introduzione dell'informatica nei curricula delle scuole secondarie di primo grado

È stata concordata con il Ministero della Pubblica Istruzione la possibilità di conseguire la certificazione *ECDL (Start o Full)* anche per gli studenti delle scuole secondarie di primo grado.

Si ritiene pertanto di fare cosa utile segnalando quanto stabilito.

- Modifica dei contenuti nel [modulo 1 del Syllabus](#) per includervi alcune domande inerenti i fondamenti concettuali dell'informatica, come previsto dalle indicazioni ministeriali.
- Prolungamento della durata della Skills Card dagli attuali tre anni a **cinque anni** in previsione del successivo completamento della certificazione ECDL Full nella scuola secondaria di secondo grado. Operativamente tale prolungamento sarà garantito con la predisposizione di una speciale Skills Card elettronica, virtuale, stampabile da un Test Center scolastico: tale Skills Card potrà essere attivata solo per candidati che abbiano un'età compresa tra gli 11 e i 14 anni (fino al compimento del 15esimo anno).

Integrazione del Syllabus ECDL per le scuole secondarie di primo grado

Modulo 1 – Sezione 0 - Fondamenti concettuali dell'informatica

Sezione del Modulo 1 del Syllabus ECDL dedicata ai fondamenti concettuali dell'informatica

Sezione	Tema	Rif.	Argomento
0.1 Algoritmo	<i>0.1.1</i> <i>Definizioni</i>	0.1.1.1	Definire un algoritmo
		0.1.1.2	Rappresentare algoritmi mediante diagrammi
	<i>0.1.2</i> <i>Progettazione</i>	0.1.2.1	Progettare semplici algoritmi numerici
0.2 Rappresentazione dei dati	<i>0.2.1</i> <i>Sistemi di numerazione</i>	0.2.1.1	Effettuare correlazioni fra i sistemi di numerazione decimale e binario, convertire numeri dall'uno all'altro sistema
		0.2.2.1	Rappresentare i caratteri in forma binaria. Definire le nozioni di bit e di byte
		0.2.3.1	Descrivere le caratteristiche di una immagine digitale
0.3 Linguaggi	<i>0.3.1</i> <i>Linguaggi macchina e linguaggi simbolici</i>	0.3.1.1	Distinguere fra linguaggio macchina e linguaggio simbolico
		0.3.2.1	Scrivere un semplice programma con l'uso di pseudo linguaggi