

# Da oggetto della comunicazione di massa a protagonisti della produzione di contenuti La nuova certificazione ECDL Multimedia

Pier Paolo Maggi, Gianmario Re Sarto

AICA

[pierpaolomaggi@aicanet.it](mailto:pierpaolomaggi@aicanet.it) - [g.resarto@aicanet.it](mailto:g.resarto@aicanet.it)

Il futuro di cui parliamo e che immaginiamo, è oggi per molti aspetti una realtà già presente in mezzo a noi.

Voce, immagini, suono e movimento sono parte integrante della nostra vita e, ormai, del nostro modo di comunicare. Tutto questo grazie a tecnologie ed applicazioni che sono diventate alla portata di tutti, sia per costo, sia per funzionalità, sia per facilità d'uso.

La multimedialità è quindi entrata di diritto nelle attività lavorative, nella quotidianità personale e nella formazione sia scolastica sia professionale.

Nell'ambito professionale, attraverso piattaforme di e-learning, è possibile distribuire brochure in formato pdf a tutta la rete di vendita aggiungendo filmati che spiegano come utilizzare i prodotti o come venderli al meglio. Si possono realizzare video istruzioni per il montaggio, la manutenzione o la riparazione di un prodotto e sottotitolarle in più lingue. E' possibile presentare e vendere direttamente prodotti e servizi ai consumatori o ai clienti.

Nell'ambito dei rapporti personali è possibile realizzare accattivanti

video delle vacanze o di eventi famigliari da mostrare ad amici e parenti, animare un blog in cui far sentire la propria voce o condividere riflessioni ed obiettivi, creare una comunicazione efficace per il gruppo o l'associazione di cui si fa parte coinvolgendo gli altri nelle proprie idee e passioni.

Nell'ambito della formazione l'utilizzo di metodi di comunicazione multimediale ed interattiva consente di affrontare percorsi di conoscenza e di scoperta con approcci attivi e di cooperazione.

La multimedialità collegata ad internet permette di aprire una finestra sul mondo, abbattendo barriere temporali e spaziali ed inoltre permette la sperimentazione di una nuova didattica che favorisce un rapporto insegnante-alunno di tipo collaborativo. Si pensi alla quantità di informazioni multimediali, che possono essere ricercate sulla rete in modo rapido e stimolante, favorendo percorsi formativi personalizzati, e all'uso degli ipertesti che invitano alla trasversalità delle conoscenze.



La multimedialità permette l'acquisizione di conoscenze e abilità attraverso strumenti che i ragazzi utilizzano normalmente nella loro vita quotidiana, avvicinandosi al loro mondo, che spesso è ancora lontano da quello della scuola tradizionale.

Tali metodologie consentono approcci efficaci sin dalla formazione primaria con prospettive anche di contenimento dei costi della scuola nel suo insieme.

Qualche anno fa, creare tutto questo significava spendere molto denaro in tecnologie e professionalità. Oggi sono disponibili tecnologie ed applicazioni che stanno rivoluzionando completamente il nostro modo di operare attraverso la tecnologia.

In questo periodo è in corso una "rivoluzione" per quanto riguarda lo sviluppo dei nuovi mezzi di comunicazione, siamo di fronte ad una sorta di alfabetizzazione multimediale: l'abilità nell'utilizzare i numerosi media esistenti che, attraverso l'utilizzo della tecnologia, ampliano il modo di comunicare delle persone.

Molti dei media fanno già parte della comunicazione e pubblicazione globale (testi, file audio, animazioni, grafica, interattività).

L'impatto di questi mezzi di comunicazione quali internet e l'informatica in generale è stato diverso rispetto a quello che ha riguardato i precedenti strumenti multimediali utilizzati nella produzione di film e per la diffusione delle radio. Questi media erano all'avanguardia, ma vi poteva accedere solo un ristretto numero di individui. I nuovi media, in particolare quelli descritti come web 2.0, sono strumenti che tendono a coinvolgere in modo più diretto e partecipe gli utenti.

E' ormai diffuso l'utilizzo di una varietà di strumenti online come blog, social network, condivisione di file video e audio.

Il cittadino da utilizzatore e fruitore di informazioni e immagini, diventa creatore di contenuti, quindi ha la necessità di effettuare semplici trattamenti offline di prodotti multimediali, cercare materiali multimediali nel rispetto delle leggi sul diritto d'autore, tutelare la proprietà intellettuale dei propri materiali multimediali condivisi online, iscriversi ai social media e alle web application, caricare online i materiali multimediali e schedarli.

### BOX: Certificazione Multimedia

La certificazione Multimedia, è stata sviluppata da AICA, in collaborazione con ITSOS A.Steiner di Milano e Webscience, con il contributo di Apple Italia ed il patrocinio della Fondazione ECDL, e distribuita a partire da inizio 2012. La certificazione Multimedia consente di confrontare e verificare le abilità di utilizzo degli strumenti di comunicazione multimediale e valorizza le capacità di coloro che operano nell'ambito multimediale, aiuta chiunque abbia a che fare con le tecnologie della comunicazione visiva, siano essi insegnanti, allievi, manager aziendali, o semplici appassionati, inoltre stimola la creatività nell'uso dei mezzi digitali.

La certificazione Multimedia è un programma messo a disposizione degli enti di formazione per incrementare l'efficacia didattica e consentire una verifica dell'apprendimento degli utilizzatori in sinergia con la diffusione nelle scuole di nuove tecnologie multimediali come strumenti per potenziare l'efficacia dell'insegnamento. Costituisce quindi una risposta alle nuove esigenze didattiche dei docenti derivanti dall'entrata in vigore della Riforma della Scuola, che recepisce le Direttive Europee relative all'Insegnamento per Competenze e che sposta l'attenzione dalla modalità dell'apprendimento al risultato dell'apprendimento stesso (le competenze appunto).

Il syllabus è accessibile all'indirizzo: <http://www.ecdl-multimedia.it/SYLLABUS%20v1.0.pdf>

Come in altri contesti, anche in questo resta però la necessità di definire conoscenze e competenze che devono essere patrimonio di chi opera nel settore.

La definizione da parte di **AICA** dei Syllabus delle competenze offre uno standard con cui confrontarsi, sia nell'offerta di corsi formativi, sia per valutare le proprie capacità.

Sulla base dei Syllabus sono quindi stati resi disponibili dei momenti di verifica che permettono di controllare e consolidare le proprie conoscenze e abilità.

Il superamento di tali Esami consente di acquisire il Certificato **ECDL Multimedia** che consente il riconoscimento e la visibilità immediata della competenza acquisita.



Il Syllabus di ECDL Multimedia descrive le conoscenze e le abilità su cui si articola la certificazione ed è strutturato in tre aree: **Audio editing**, **Video editing** e **Multimedia Publishing**.

Ciascuna area approfondisce il tema ricercando le abilità necessarie per ottenere risultati efficaci che consentano una comunicazione multimediale ben articolata e strutturata.

Progettata per le piattaforme più diffuse **Apple®**, **Microsoft®** e **Open Source**, la certificazione è indirizzata al saper fare con domande teoriche e pratiche che richiedono come risultato finale delle elaborazioni multimediali.

Nel modulo **Audio**, indirizzato all'uso di programmi di elaborazione di segnali audio per realizzare colonne sonore utilizzabili in progetti multimediali, è richiesto al candidato di saper trattare e gestire contributi audio (musica, dialoghi, suoni e rumori) in ambito multimediale, anche in relazione a immagini fisse e in movimento.

Nel modulo **Video**, indirizzato all'uso di programmi di elaborazione video per ottenere dei filmati da sequenze video acquisite con diversi strumenti, è richiesto al candidato di conoscere le fasi di realizzazione di un filmato video, le tecniche di ripresa ed alcune nozioni riguardanti il linguaggio cine-televisivo; dovrà inoltre essere in grado di acquisire sequenze video, montarle, integrarvi colonne sonore, titolare i filmati, che potranno poi essere pubblicati o masterizzati.

Nel modulo **Pubblicazione**, indirizzato all'uso di programmi per la realizzazione di progetti multimediali da pubblicare in rete o condividere attraverso diversi supporti ottico-digitali, il candidato dovrà essere in grado di progettare e creare un progetto multimediale per poi pubblicarlo in Internet o condividerlo via e-mail.

La certificazione ECDL Multimedia valorizza le capacità di chi opera nell'ambito multimediale, aiuta chiunque abbia a che fare con le tecnologie della comunicazione visiva, siano essi insegnanti, allievi, manager aziendali, o semplici appassionati, inoltre stimola la creatività nell'uso

dei mezzi digitali.

Consente a tutti quelli che operano con filmati, immagini e supporti musicali di ottenere una credenziale che attesta le competenze di base necessarie per pianificare, progettare, creare e mantenere comunicazioni multimediali efficaci utilizzando diverse forme di supporti digitali.

La certificazione Multimedia è un programma messo a disposizione degli enti di formazione per incrementare l'efficacia didattica e consentire una verifica dell'apprendimento degli utilizzatori in sinergia con la diffusione nelle scuole di nuove tecnologie multimediali come strumenti per potenziare l'efficacia dell'insegnamento.



Questa certificazione si indirizza quindi a scuole secondarie di 1° e 2° grado e, più in generale, a Enti che erogano corsi di arti visive, corsi tecnici su computer multimediali, corsi post-scolastici ed extra-scolastici, corsi dell'area "tempo libero".

Questa nuova Certificazione pone quindi le basi per un approccio strutturato alla comunicazione multimediale, costituendo un ulteriore passo in avanti che collega la Certificazione ECDL al nuovo mondo multimediale, integrato ed interattivo del web 2.0. Nel campo specifico della comunicazione audiovisiva il web 2.0 corrisponde al passaggio da ascoltatori a (tele)spettatori a compositori, registri, o comunque soggetti protagonisti nella società dell'informazione.

In questa società più aperta l'accesso agli strumenti di comunicazione è una premessa utile per dare la possibilità di emergere a chiunque abbia idee, inventiva, entusiasmo per proporre qualcosa di significativo.