



Certificazione Presentazioni digitali



Syllabus Presentazioni digitali

Il Syllabus della Certificazione EPICT “Presentazioni digitali” descrive le competenze che devono avere i docenti quando guidano gli studenti a realizzare come prodotto di apprendimento una presentazione, una infografica, una mappa mentale o concettuale. La costruzione di tali prodotti comporta da parte degli studenti un esercizio di:

- sintesi in quanto ogni diapositiva di una presentazione, ogni elemento dell’infografica, ogni nodo di una mappa riportano “elementi chiave” di un più ampio contenuto e la capacità di esprimere in modo sintetico (con una sola parola, con una sola immagine) interi concetti;
- creatività in quanto presentazioni, infografiche, mappe presentano una forte connotazione grafica e multimediale
- capacità di narrazione: il dipanarsi dei contenuti deve seguire uno schema narrativo che spinge a definire non solo l’elemento chiave da comunicare ma anche le modalità in cui si vuole condurre chi fruirà del contenuto a comprendere l’obiettivo di comunicazione.
- capacità di comunicazione: quando la presentazione fa da supporto all’esposizione del relatore, questi deve essere in grado di gestire il rapporto con il pubblico, con una chiara dichiarazione del numero di slide che compongono la presentazione, rispettando i tempi definiti, e anche interagendo con chi ascolta tramite sondaggi digitali o raccogliendo domande in simultanea.

Il syllabus della Certificazione EPICT “Presentazioni digitali” descrive l’insieme delle competenze che un docente deve possedere per progettare e condurre significative lezioni utilizzando applicazioni per realizzare presentazioni ed allenare gli studenti ad acquisire tutte le competenze sopra esposte.

Le applicazioni di riferimento per il presente syllabus sono le seguenti:

- Microsoft Power Point/ Google Presentazioni/ LibreOffice Impress
- Canva / Genially
- Coggle/Mindomo

EPICT - Certificazione Pedagogica Europea sulle Tecnologie Digitali – PRESENTAZIONI DIGITALI



Copyright © 2024 - Università degli Studi di Genova, Associazione EPICT Italia

Autori

Università di Genova: Giovanni Adorni, Valentina Pennazio

Associazione EPICT Italia: Claudia Incerti, Angela Maria Sugliano

1 - PROGETTAZIONE - COMPETENZE PER LA FASE DI PROGETTAZIONE DIDATTICA -Aree DigComp Edu - [Pratiche di insegnamento]	
CODICE	I docenti sono in grado di:
1.1	<p>Motivare la scelta di usare presentazioni/mappe/infografiche multimediali a scuola per progettare attività disciplinari e interdisciplinari in cui gli studenti realizzano:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esposizioni, ● storie sequenziali o interattive ● report di ricerca ● storyboard in vista di altre produzioni digitali (video, tutorial,...)
1.2	<p>Identificare le competenze digitali (DigComp 2.2) che l'attività didattica proposta con presentazioni/mappe/infografiche multimediali permette di esercitare, oltre alla competenza di creazione di contenuti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● alfabetizzazione su informazioni e dati ● comunicazione e collaborazione ● sicurezza - etica ● problem solving
1.3	<p>Identificare le competenze chiave europee che l'attività didattica proposta con presentazioni/mappe/infografiche multimediali permette di esercitare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● competenza alfabetica funzionale ● competenza multilinguistica ● competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ● competenza digitale ● competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ● competenza in materia di cittadinanza ● competenza imprenditoriale ● competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
1.4	<p>Identificare gli stili di apprendimento che l'attività didattica proposta agli studenti con presentazioni/mappe/infografiche multimediali permette di esercitare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stile di apprendimento Interattivo ● Stile di apprendimento Introspettivo ● Stile di apprendimento analitico
1.5	<p>Progettare attività didattiche scegliendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● le applicazioni e le funzioni delle applicazioni adeguate all'ordine di scuola e alle competenze degli studenti (si veda l'allegato 1) ● le strategie più adeguate al contesto specifico: presentazioni/infografiche/mappe lineari, interattive, aumentate, ipertestuali

2 - PREPARAZIONE - COMPETENZE PER LA FASE DI PREPARAZIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE- Aree DigComp Edu - [Risorse digitali] [Pratiche di insegnamento] [Valutazione] [Valorizzazione delle potenzialità degli studenti]

CODICE	I docenti sono in grado di:
2.1	<p>Definire e motivare la scelta del setting d'aula adottato (disposizione banchi, disponibilità dei dispositivi per ciascuno o a gruppi,..) in base a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ordine di scuola ● caratteristiche dell'utenza ● dispositivi a disposizione ● caratteristiche fisiche dell'aula ● metodologia didattica (lezione frontale, lavoro individuale o di gruppo)
2.2	<p>Predisporre per l'uso delle applicazioni prescelte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● installare e/o guidare gli studenti a installare le applicazioni sui dispositivi ● fare le adeguate richieste a un tecnico per il supporto o la risoluzione di eventuali problematiche ● predisporre eventuali applicazioni per il mirroring dei dispositivi mobili sullo schermo interattivo della classe oppure predisporre istruzioni per la condivisione dello schermo a distanza
2.3	<p>Predisporre materiali didattici per lo svolgimento delle attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● realizzare una presentazione/infografica/mappa con la/le applicazioni prescelte ● gestire le consegne per la guida delle attività di apprendimento che contengano: <ul style="list-style-type: none"> ○ scrivere le istruzioni per lo svolgimento del compito in modo preciso e dettagliato con eventuali istruzioni personalizzate/individualizzate ○ condividere la consegna con gli studenti: cartacea o in ambienti digitali ○ fornire un esempio di modello o di prodotto finale ○ fornire indicazioni sulle modalità di consegna ● sviluppare strumenti per la valutazione degli apprendimenti e il raggiungimento degli obiettivi: <ul style="list-style-type: none"> ○ (obbligatorio) scrivere rubriche di valutazione esplicitando quali elementi del prodotto finale saranno valutati ○ (facoltativo) sviluppare strumenti di osservazione per la valutazione del raggiungimento degli obiettivi di competenza digitale e sullo sviluppo delle competenze chiave europee
2.4	<p>Allestire ambienti online (portali e-learning, ambienti cloud) in cui condividere i materiali didattici e in cui gli studenti consegneranno i loro prodotti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● aree per la condivisione dei materiali didattici ● aree di comunicazione ● aree di consegna da parte degli studenti

EPICT - Certificazione Pedagogica Europea sulle Tecnologie Digitali – PRESENTAZIONI DIGITALI

3 - CONDUZIONE - COMPETENZE PER LA FASE DI CONDUZIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE - Aree DigComp Edu - [Pratiche di insegnamento]
[Valutazione] [Favorire le competenze digitali degli studenti]

CODICE	I docenti sono in grado di:
3.1	<p>Spiegare le funzioni e il metodo di lavoro delle applicazioni prescelte</p> <ul style="list-style-type: none"> ● illustrare l'ambiente di lavoro dell'applicazione ● illustrare le funzioni a partire da un progetto già sviluppato o da un progetto di prova ● proporre attività basate sul metodo esplorativo da parte degli studenti
3.2	<p>Condurre la classe nelle fasi di attività per realizzare una presentazione/infografica/mappa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ideazione, ● progettazione, ● sviluppo, ● validazione, ● preparazione della presentazione al pubblico, ● presentazione al pubblico
3.3	<p>Supportare gli studenti mentre svolgono le attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● porre domande agli studenti per stimolare le idee, far confrontare gli studenti sulle diverse soluzioni adottabili, rintracciare gli errori e trovare soluzioni ● utilizzare gli indicatori della rubrica per guidare gli studenti nello sviluppo del proprio prodotto
3.5	<p>Condurre gli studenti a riflettere sugli aspetti di cultura digitale legati alle attività svolte come:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● il corretto utilizzo di risorse utilizzate in relazione ai diritti d'autore e alla protezione della privacy (immagini, fotografie e video personali,...). ● l'attribuzione di una licenza ai prodotti realizzati

	4 - DOCUMENTARE - COMPETENZE PER LA FASE A CONCLUSIONE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE - Aree DigComp Edu - [Coinvolgimento e valorizzazione professionale]
CODICE	I docenti sono in grado di:
4.1	Creare una documentazione efficace delle attività svolte: <ul style="list-style-type: none"> ● Report testuali ● Contenuti Audio/Video ● Slideshow, infografiche
4.2	Condividere la documentazione realizzata: <ul style="list-style-type: none"> ● con i colleghi di Istituto ● in repository multimediali*

*Per i docenti della Liguria si segnala la Piattaforma “Osservatorio” sviluppata dal Progetto Scuola Digitale Liguria come luogo elettivo per la documentazione delle attività svolte. La piattaforma consente di 1) documentare le attività innovative col digitale svolte in classe, 2) consultare quanto svolto da altri docenti, 3) vedere pubblicato il proprio progetto sulla mappa georeferenziata delle scuole della Liguria, 4) creare un proprio portfolio digitale e condividerlo.

→ **Osservatorio dei progetti innovativi Regione Liguria** - www.scuoladigitaleliguria.it

EPICT - Certificazione Pedagogica Europea sulle Tecnologie Digitali – PRESENTAZIONI DIGITALI



ALLEGATO 1

Di seguito una indicazione delle attività / concetti / tipologie di funzioni delle applicazioni più usate per creare presentazioni ordinati per livelli di scuola o di competenza degli studenti. Le Linee guida CINI sono visionabili a questo indirizzo web: <https://www.consortio-cini.it/index.php/it/component/attachments/download/745>

	Il docente guida la classe nelle seguenti attività e nell'uso delle seguenti funzioni delle più usate applicazioni per il coding a Scuola.	Are di Competenze rispetto alle Linee guida CINI per l'Informatica
LIVELLO BASE – Applicazione di riferimento	Scrivere sintetico progetto (obiettivo, contenuti) e disegnare sintetico storyboard della presentazione	Area Creatività
	Usare un modello già esistente con piccole personalizzazioni	Area Creatività
	Inserire diversi layout di diapositiva	Area Creatività
	Inserire titoli, contenuti come elenchi puntati	Area Creatività
	Inserire immagini e altri elementi multimediali / ipermediali	Area Creatività
	Inserire link ipermediali	Area Creatività
	Definire le transizioni fra le diapositive, schermate di infografiche,..	Area Creatività
LIVELLO INTERMEDIO	Scrivere sintetico progetto (obiettivo, contenuti) e disegnare dettagliato storyboard della presentazione	Area Creatività
	Personalizzazione di modelli esistenti	Area Creatività
	Creazione di blocchi di contenuto in slide senza layout preimpostato	Area Creatività
	Presentazioni ipertestuali con pochi link fra pagine	Area Creatività
	Inserire immagini e altri elementi multimediali / ipermediali con attenzione ai diritti di utilizzo a seconda della destinazione d'uso della presentazione	Area Creatività Area Consapevolezza digitale
	Definire diversi stili nel testo e formattazioni (grassetti, diversi font e formati per diversi obiettivi comunicativi nella presentazione)	Area Creatività
	Impostare animazioni con oggetti che compaiono e scompaiono dalle slide durante la presentazione	Area Creatività
	Inserire tabelle e schemi	Area Creatività

EPICT - Certificazione Pedagogica Europea sulle Tecnologie Digitali – PRESENTAZIONI DIGITALI

	Il docente guida la classe nelle seguenti attività e nell'uso delle seguenti funzioni delle più usate applicazioni per il coding a Scuola.	Area di Competenze rispetto alle Linee guida CINI per l'Informatica
	Usare la pagina note per l'esposizione	Area Creatività
	Stampa con pagina note	Area Creatività
	Lavorare in modo collaborativo sulle slide	Area Creatività
	Scaricare, stampare, condividere dalle applicazioni web	Area Creatività
	Stampare, salvare come immagine, pdf, altri formati	Area Creatività
LIVELLO INTERMEDIO/AVANZATO	Scrivere dettagliato progetto (obiettivo, contenuti, schema narrativo prescelto) e disegnare dettagliato storyboard della presentazione	Area Creatività
	Modificare lo schema della diapositiva personalizzandolo	Area Creatività
	Creare uno schema della presentazione originale	Area Creatività
	Inserire i numeri di pagina con parziale e totali	Area Creatività
	Presentazioni ipertestuali con fitta alberatura e elementi di navigazione interna	Area Creatività
	Usare le diverse visualizzazioni (sequenza diapositive, lettura, ..) per il controllo della presentazione in fase di sviluppo	Area Creatività
	Usare font e colori secondo palette standard e adeguate al contenuto e obiettivo della presentazione	Area Creatività
	Definire la presentazione a tempo per presentazioni da fruirsi senza relatore	Area Creatività
	Usare le funzioni di presentazione per il relatore	Area Creatività
	Verifica dell'interoperabilità della presentazione in base ai dispositivi in cui si presenterà	Area Creatività
	Attribuzione del diritto d'autore (copyright o copyleft) alla presentazione realizzata	Area Creatività Area Consapevolezza digitale
	Inserire nella presentazione elementi per l'interazione con il pubblico: link ad app per sondaggi, o estensioni per inserire nella presentazione (es.: Slido per google slide)	Area Creatività