

**Requisitos y perfil del alumno:** prioritariamente trabajadores en activo de la enseñanza privada y desempleados.

**Objetivos, módulos y contenidos formativos:**

▪ **Objetivo general de la acción formativa:**

-Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para utilizar la Pizarra Digital Interactiva como herramienta en los procesos de innovación educativa.

Competencias específicas de la acción formativa:

- Conocer como conectar los diferentes elementos de la Pizarra Digital Interactiva.
- Configurar la Pizarra Digital Interactiva con el PC.
- Saber utilizar su software: eBeam Interact, Promethean ActivInspire, Hitachi StarBoard, OPEN SANKORE
- Conocer páginas web de recursos sobre PDI.

▪ **Objetivos específicos:**

Con el fin de apoyar la medición y cuantificación de los siguientes objetivos, se vinculan a continuación las unidades de competencias a desarrollar en cada una de las unidades didácticas:

**UNIDAD DE COMPETENCIA: CONOCER COMO CONECTAR LOS DIFERENTES ELEMENTOS DE LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA.**

- **UNIDAD DIDÁCTICA 1: Presentación e Introducción.**

UNIDAD DE COMPETENCIA: CONFIGURAR LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA.

- **UNIDAD DIDÁCTICA 1: Presentación e Introducción.**

UNIDAD DE COMPETENCIA: SABER UTILIZAR SU SOFTWARE.

- **UNIDAD DIDÁCTICA 2: eBeam Interact**

- **UNIDAD DIDÁCTICA 3: Promethean ActivInspire**

- **UNIDAD DIDÁCTICA 4: Hitachi StarBoard**

- **UNIDAD DIDÁCTICA 5: OPEN SANKORE**

UNIDAD DE COMPETENCIA: CONOCER PÁGINAS WEB DE RECURSOS SOBRE PDI.

-**UNIDAD DIDÁCTICA 6: Otros Recursos para Pizarras Digitales Interactivas**

▪ **Contenidos:**

- **UNIDAD DIDÁCTICA 1: Presentación e Introducción (4 horas)**

- BIENVENIDA Y MAPA CONCEPTUAL
- INTRODUCCIÓN
- QUE ES UNA PIZARRA INTERACTIVA
- ELEMENTOS QUE INTEGRAN UNA PIZARRA INTERACTIVA
- COMO FUNCIONA LA PIZARRA INTERACTIVA
- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA PIZARRA INTERACTIVA
- CLASIFICACION DE LAS PIZARRAS INTERACTIVAS
- ACCESORIOS ASOCIADOS
- EJEMPLO PIZARRA INTERACTIVA SMART BOARD
- CONCLUSIONES

Contenido Teórico: 3 horas

Contenido Práctico: 1 horas

- **UNIDAD DIDÁCTICA 2: eBeam Interact (5 horas)**

- PRESENTACIÓN SOFTWARE
- HERRAMIENTAS BÁSICAS
- EJEMPLOS DE USO
- GUÍA RÁPIDA

Contenido Teórico: 3 horas

Contenido Práctico: 2 horas

**- UNIDAD DIDÁCTICA 3: Promethean ActivInspire (5 horas)**

- PRESENTACIÓN SOFTWARE
- HERRAMIENTAS BÁSICAS
- EJEMPLOS DE USO
- GUÍA RÁPIDA

Contenido Teórico: 3 horas

Contenido Práctico: 2 horas

**- UNIDAD DIDÁCTICA 4: Hitachi StarBoard. (5 horas)**

- PRESENTACIÓN SOFTWARE
- HERRAMIENTAS BÁSICAS
- EJEMPLOS DE USO
- GUÍA RÁPIDA

Contenido Teórico: 3 horas

Contenido Práctico: 2 horas

**- UNIDAD DIDÁCTICA 5: OPEN SANKORE (5 horas)**

- PRESENTACIÓN SOFTWARE
- HERRAMIENTAS BÁSICAS
- EJEMPLOS DE USO
- GUÍA RÁPIDA

Contenido Teórico: 3 horas

Contenido Práctico: 2 horas

**-UNIDAD DIDÁCTICA 6: Otros Recursos para Pizarras Digitales Interactivas. (6 horas)**

- Ejemplos de Ejercicios en el Aula
- Bibliotecas de Contenidos en la red

Contenido Teórico: 4 horas

Contenido Práctico: 2 horas