

CURSO PRÁCTICO DE PIZARRAS DIGITALES 2

Modalidad: TELEFORMACIÓN

Nº Horas: 30

Fechas previstas de inicio y fin:

- **1ª convocatoria:** 04/05/15 al 22/05/15

Horario previsto: Servicio de tutorización de Lunes a Viernes de 2 horas diarias. Los participantes tendrán opción de conectarse a la plataforma las 24 horas del día.

Lugar de impartición: Tutorización desde Madrid

Nº total de alumnos: 1

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:

- Afianzar y ampliar los conocimientos y habilidades necesarias para intervenir de forma efectiva en el ámbito de las nuevas tecnologías y en especial de las pizarras digitales

Competencias específicas de la acción formativa:

- Identificar y manejar la terminología específica de las TIC's y PDI; así como identificar las características más importantes de las pizarras digitales para poder elegir la adecuada para el centro educativo
- Profundizar en el software de las diferentes tipos de pizarras digitales
- Manejar el software PROMETHEANACTIVINSPIRE
- Utilizar eficazmente el software HITACHI STARBOARD
- Utilizar eficazmente el software OPEN SANKORE
- Adquirir habilidades prácticas para la aplicación en el aula de PDI

Con el objetivo de apoyar la medición y cuantificación de los siguientes objetivos, se vincula cada objetivo específico al módulo formativo correspondiente. Por otra parte, para favorecer la observación de dichos objetivos, se diferencian las capacidades teóricas y las capacidades prácticas a adquirir por el alumno.

UNIDAD DE COMPETENCIA: IDENTIFICAR Y MANEJAR LA TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA DE LAS TIC'S Y PDI; ASI COMO IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES DE LAS PIZARRAS DIGITALES PARA PODER ELEGIR LA ADECUADA PARA EL CENTRO EDUCATIVO.

UNIDAD DIDÁCTICA 1: PRESENTACIÓN E INTRODUCCIÓN.

Capacidades Teóricas:

- Comprender los conceptos de las TIC's y las PDI.
- Identificar las partes de la PDI
- Reconocer los diferentes tipos de PDI
- Diferenciar las principales características de las PDI.

Capacidades Prácticas:

- Manejar la búsqueda de los principales fabricantes de pizarras digitales.
- Reflexionar sobre el tipo de pizarra digital que se necesita para los diferentes centros.
- Instalar la pizarra digital.
- Valorar que accesorios son necesarios adquirir.

UNIDAD DE COMPETENCIA: PROFUNDIZAR EN EL SOFTWARE DE LAS DIFERENTES TIPOS DE PIZARRAS DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 2: EBEAMINTERACT.

Capacidades Teóricas:

- Reconocer el software de la pizarra digital.
- Identificar las posibilidades de su software.
- Conocer todos los recursos asociados a la pizarra digital.

Capacidades Prácticas.

- Instalar el software de la pizarra digital.
- Utilizar las opciones del software.
- Crear unidades didácticas aplicadas al aula.

UNIDAD DE COMPETENCIA: MANEJAR EL SOFTWARE PROMETHEANACTIVINSPIRE

UNIDAD DIDÁCTICA3: PROMETHEANACTIVINSPIRE.

Capacidades Teóricas:

- Conocer el software de la pizarra digital.
- Identificar las posibilidades de su software.
- Conocer todos los recursos asociados a la pizarra digital.

Capacidades Prácticas.

- Saber instalar el software de la pizarra digital.
- Manejar el software y sus diferentes opciones.
- Crear unidades didácticas aplicadas al aula.

UNIDAD DE COMPETENCIA: UTILIZAR EFICAZMENTE EL SOFTWARE HITACHI STARBOARD

UNIDAD DIDÁCTICA 4: HITACHI STARBOARD.

Capacidades Teóricas:

- Identificar el software de la pizarra digital.
- Identificar las posibilidades de su software.
- Conocer todos los recursos asociados a la pizarra digital.

Capacidades Prácticas:

- Instalar el software de la pizarra digital.
- Manejar el software.
- Crear unidades didácticas aplicadas al aula.

UNIDAD DE COMPETENCIA: UTILIZAR EFICAZMENTE EL SOFTWARE OPEN SANKORE

UNIDAD DIDÁCTICA 5: OPEN SANKORE

Capacidades Teóricas:

- Describir las aplicabilidades del software de la pizarra digital.
- Identificar las posibilidades de su software.
- Conocer todos los recursos asociados a la pizarra digital.

Capacidades Prácticas.

- Instalar el software de la pizarra digital.
- Manejar el software.
- Crear unidades didácticas aplicadas al aula.

UNIDAD DE COMPETENCIA: ADQUIRIR HABILIDADES PRÁCTICAS PARA LA APLICACIÓN EN EL AULA DE PDI

UNIDAD DIDÁCTICA 6: OTROS RECURSOS PARA PIZARRAS DIGITALES INTERACTIVAS.

Capacidades Teóricas:

- Reconocer los tipos de recursos que se pueden asociar a las PDI.
- Conocer los recursos de contenidos en la red.

Capacidades Prácticas.

- Realizar búsquedas de recursos para Pizarras digitales.
- Practicar a insertar estos recursos en la unidad didáctica.
- Crear unidades didácticas con recursos externos.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1: PRESENTACIÓN E INTRODUCCIÓN (4 HORAS)

Contenidos teóricos (3 horas)

- Bienvenida y mapa conceptual
- Introducción
- Que es una pizarra interactiva
- Clasificación de las pizarras interactivas
- Elementos que integran una pizarra interactiva
- Accesorios asociados
- Características técnicas de la pizarra interactiva

- Cómo funciona la pizarra interactiva
- Ejemplo pizarra interactiva
- Conclusiones
- Contenidos prácticos (1 hora)
- Realización de actividades y ejercicios sobre aspectos conceptuales de la PDI

UNIDAD DIDÁCTICA 2: EBEAMINTERACT (5 HORAS)

Contenidos teóricos (3 horas)

- Presentación software
- Herramientas básicas
- Ejemplos de uso
- Guía rápida

Contenidos prácticos (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 3: PROMETHEANACTIVINSPIRE (5 HORAS)

Contenidos teóricos (3 horas)

- Presentación software
- Herramientas básicas
- Ejemplos de uso
- Guía rápida

Contenidos prácticos (2 horas)

- Realización de actividades y ejercicios relacionados con la aplicación del software eBeamInteract

UNIDAD DIDÁCTICA 4: HITACHI STARBOARD. (5 HORAS)

Contenidos teóricos (3 horas)

- Presentación software
- Herramientas básicas
- Ejemplos de uso
- Guía rápida

Contenidos prácticos (2 horas)

- Realización de actividades y ejercicios relacionados con la aplicación del software Hitachi StarBoard

UNIDAD DIDÁCTICA 5: OPEN SANKORE (5 HORAS)

Contenidos teóricos (3 horas)

- Presentación software
- Herramientas básicas
- Ejemplos de uso
- Guía rápida

Contenidos prácticos (2 horas)

- Realización de actividades y ejercicios relacionados con la aplicación del software OPEN SANKORE

UNIDAD DIDÁCTICA 6: OTROS RECURSOS PARA PIZARRAS DIGITALES INTERACTIVAS. (6 HORAS)

Contenidos teóricos (4 horas)

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

Contenidos prácticos (2 horas)

- Realización de actividades y ejercicios relacionados con otros tipos de recursos