

Modalidad: curso e-Learning Duración: 30 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

## OBJETIVOS

- Organizar e impartir cursos en remoto gestionando grupos de alumnos, contenidos y clases utilizando herramientas digitales gratuitas y sencillas. - Conocer las líneas generales del Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp). - Organizar reuniones virtuales y clases en remoto. - Hacer uso de distintas herramientas gratuitas para la formación virtual. - Generar de recursos y contenidos formativos en línea. - Identificar los principales canales para compartir y divulgar recursos educativos. - Poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

## CONTENIDOS

Competencias digitales básicas y mapa del talento digital Introducción Análisis de las cinco competencias digitales básicas Posicionamiento de cada participante en cada una de las competencias digitales básicas Resumen Organización de reuniones virtuales y conversión en sesiones formativas. Pautas y herramientas Introducción Creación de cuentas Descarga de las aplicaciones Plataformas para generar clases en vivo: Zoom, Jitsi, Xataca, Facetime, Trello... Herramientas para las clases en remoto: cuentas de correo, ordenadores, micrófonos, cámaras, móviles, fondos virtuales, chat Generación de clases en remoto: iluminación básica, sonido básico, estructura, tiempos adecuados, etc. Plataformas para reuniones online y webinars Resumen Gestión de grupos y clases: repertorio básico de herramientas gratuitas para la formación virtual. Pautas y herramientas Introducción Herramientas para la formación virtual: Drive, Site, Classroomm, Meet, Slideshare, etc. Creación de aulas y cursos Creación de participantes Organización del calendario compartido con los alumnos Establecimiento de tutorías grupales e individuales Creación de fichas de trabajo Creación de tareas Generación de formularios Evaluación de tareas Resumen Generación de recursos y contenidos formativos: imágenes, audio, vídeo. Pautas y herramientas Introducción Herramientas más utilizadas: Genial.ly, Canva, Audacity, Kahoot, Pixabay, Final cut, Adobe Herramientas para la generación de imágenes (bancos de imágenes, derechos de autor) Herramientas para la generación de vídeo Herramientas para la generación de audios Herramientas para generar juegos para el aprendizaje Resumen Canales para compartir y divulgar recursos educativos. Pautas y herramientas Introducción Colgar documentos Colgar artículos Colgar vídeos de la red Colgar las clases presenciales virtuales del curso Resumen Elaboración, exposición y feedback de los proyectos personales de cada participante Introducción Realización y grabación de una sesión remota Creación de un aula virtual con calendario y actividades de un curso Creación de un sitio web con contenidos y recursos educativos, propios y de terceros Proyecto formativo bajo el formato remoto y virtual: presentación al grupo Resumen

