Recurso e materiais educativos **O Fabuloso mundo das imaxes**

Guía de uso

Recomendase seguir a orde numérica das unidades didácticas para achegar ao alumnado unha visión xeral dos contidos propios da linguaxe e da cultura audiovisual.

As unidades están secuenciadas e numeradas por orde de tratamento.

Cada unidade didáctica achega uns contidos, imaxes, esquemas e audiovisuais para ser visualizados na aula.

Nas unidades propóñense exercicios prácticos sobre o tema destacado no seu título para que o alumnado aprenda facendo.

Paso 1: Ler e explicar os contidos teóricos

Paso 2: Proxectar e visualizar os exemplos documentados, os esquemas e audiovisuais.

Paso 3: Utilizar os dispositivos de captura de imaxes fixas e en movemento dispoñibles, como as web cam dos portátiles e as cámara dixitais do centro.

Paso 4: Cada alumno ou grupos de alumnos expoñen e comentan os resultados da súa práctica.

Paso 5 : Utilizar as rúbricas de avaliación dispoñibles na unidade número 10 “Avaliacións”.

Paso 6: As tres unidades UDI son propostas para desenvolver coa aprendizaxe baseada en proxectos ABP en calquera orde e unha vez abordadas as 9 primeiras unidades.

Opcionalmente pódense comentar e compartir os resultados no hagsthag #alinguavisual.

Documento Técnico

As unidades didácticas foron realizadas co editor Exelearning. A versión descargada é para os sistemas operativos Windows, apple ou Linux.
O programa execútase e funciona directamente sobre os navegadores Google Crome ou Mozilla Firefox.
O obxectivo deste traballo era exportar as unidades a unha plataforma LMS. As unidades pódense exportar en formato SCORM 1.2.

Para colgar o recurso en Moodle:

-Entramos en Moodle como usuario profesor creador de cursos ou con permiso de edición.

-Dirixímonos aos arquivos do curso dos que queremos engadir contidos.

-Seleccionamos o botón “Activar edición” para editar os recursos e a unidade que queiramos traballar, finalmente engadimos a actividade SCORM.

-Poñeremos o nome do recurso en “Nome” e en resumo engadimos unha breve descrición do contido.

-Seleccionamos colgar ficheiro.

-Por último seleccionar o botón Navegar.

-Buscar o ficheiro SCORM (Zip) que necesitamos importar e seleccionar o botón “colgar”.

-Seleccionar o paquete seleccionando na ligazón “elixir” do menú “Acción”.

-Seleccionar os parámetros do paquete SCORM.

-Saír e Gardar cambios.

-Visualizar se se cargou correctamente o paquete, pulsando o botón “entrar ao curso” scorm.

-Navegaremos polo SCORM abrindo o menú despregable na parte superior.

Pódese visualizar tamén a meirande parte do recurso no blog do proxecto.