



Welcome

The A3Learning project



Learning Anywhere, Anytime, from Anyone

A3L

A3Learning

Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

„Creazione e modifica di risorse digitali “: Introduzione del modulo



Zuzana Krejčová, EPMA

Descrizione del modulo/1

In un mondo sempre più digitale, l'integrazione della tecnologia nell'istruzione è diventata una necessità piuttosto che un'opzione. La capacità di creare e modificare risorse digitali consente a insegnanti ed educatori di adattarsi alle esigenze specifiche dei loro studenti, promuovendo al contempo un ambiente di apprendimento coinvolgente e interattivo. Man mano che la tecnologia continua a evolversi, gli educatori devono adattare i loro approcci pedagogici per garantire che gli studenti siano dotati di competenze e alfabetizzazione digitale del 21° secolo. Quest'area di competenza è fondamentale per gli educatori per rimanere rilevanti e soddisfare le diverse esigenze degli studenti moderni.



Descrizione del modulo/2

L'obiettivo principale di quest'area di competenza è quello di fornire agli insegnanti e agli educatori le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti necessari per sfruttare efficacemente le risorse digitali nelle loro pratiche didattiche.

Padroneggiando quest'area, gli educatori possono migliorare le loro pratiche pedagogiche, abbracciare l'innovazione e fornire agli studenti un'istruzione a tutto tondo che li prepari al successo in un mondo sempre più digitale e interconnesso.



Descrizione del modulo/3

Questo modulo fornirà ai corsisti il quadro teorico, l'elenco delle risorse e degli strumenti pertinenti, le informazioni sulle licenze che vengono utilizzate per il materiale didattico e su come gestirle correttamente durante la creazione o la modifica di risorse digitali, le migliori pratiche (sotto forma di guide passo-passo su come utilizzare alcuni strumenti digitali per la creazione di risorse per l'istruzione) e l'implementazione pratica delle conoscenze acquisite.



Obiettivi formativi del modulo/1

1. Elencare gli strumenti e le soluzioni disponibili per la creazione e la modifica delle risorse digitali
2. Descrivere i modi in cui gli strumenti per la creazione e la modifica delle risorse digitali possono essere utilizzati nell'insegnamento
3. Elencare i tipi di licenze utilizzate per la condivisione dei corsi didattici
4. Abbinare le soluzioni disponibili alle esigenze identificate
5. Identificare l'idoneità all'uso dei vari strumenti e soluzioni in relazione alle esigenze degli studenti e delle lezioni.



Obiettivi formativi del modulo/2

6. Identificare la licenza della risorsa per poterla modificare secondo le regole appropriate
7. Applicare strumenti appropriati per creare o modificare risorse digitali
8. Confrontare le soluzioni disponibili in base alle esigenze e agli obiettivi di apprendimento degli studenti.
9. Implementare la soluzione selezionata in base alla materia e alle esigenze degli studenti
10. Giustificare la scelta della soluzione creata utilizzata nelle lezioni specifiche
11. Valutare l'impatto delle risorse create sugli studenti per quanto riguarda gli obiettivi di apprendimento





<https://a3learning.eu/>

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Bulgarian Development Agency

