Nella scuola italiana numerosi corsi, convegni, concorsi e aggiornamenti hanno accompagnato l'introduzione delle LIM e l'informatizzazione della didattica.
Sullo sfondo di un orizzonte variegato e a partire proprio dai pregi e dai limiti degli interventi istituzionali, il presente lavoro espone iniziative interessanti come il Divertinglese e Innovascuola, le tecnologie applicate alla disabilità e gli inevitabili interessi commerciali, per poi passare ad analizzare i sistemi operativi gratuiti o a pagamento, le tipologie di software, i problemi di copyright e gli oggetti di apprendimento.
Sulla base di queste considerazioni generali, il libro descrive gli strumenti delle LIM, i software universali (per testi, calcoli, grafici, desktop publishing, grafica, audio, animazioni, video) e le loro combinazioni creative, la programmazione ad oggetti (Visual Basic, Delphi, Java, Flash). L'analisi di alcuni generatori di presentazioni e contenuti multimediali (Powerpoint, Impress, Didapages, CamStudio, Scratch) introduce infine l'esposizione delle caratteristiche di ambienti creativi off-line e on-line, di numerosi giochi educativi personalizzabili, di programmi per quiz e test e dei software autore veri e propri (NeoBook, eXeLearning, Hot Potatoes, JClic).
In particolare JClic, scelto come lo strumento autore per eccellenza, viene descritto in tutti i suoi aspetti (prodotto, autori, moduli, attività, personalizzazione, distribuzione dei progetti) ed è al centro delle esperienze e dei progetti riportati nell'ultimo capitolo.

DATI BIBLIOGRAFICI
Autore: Giorgio Musilli
Editore: Ledizioni
Collana: Copyleft Italia
Formato: Brossura
Pubblicato in: Gennaio 2013
ISBN: 9788867050703 (cartaceo)
Prezzo cartaceo: 22,00 €

DISPONIBILE SU
torrossa
casalini full text platform