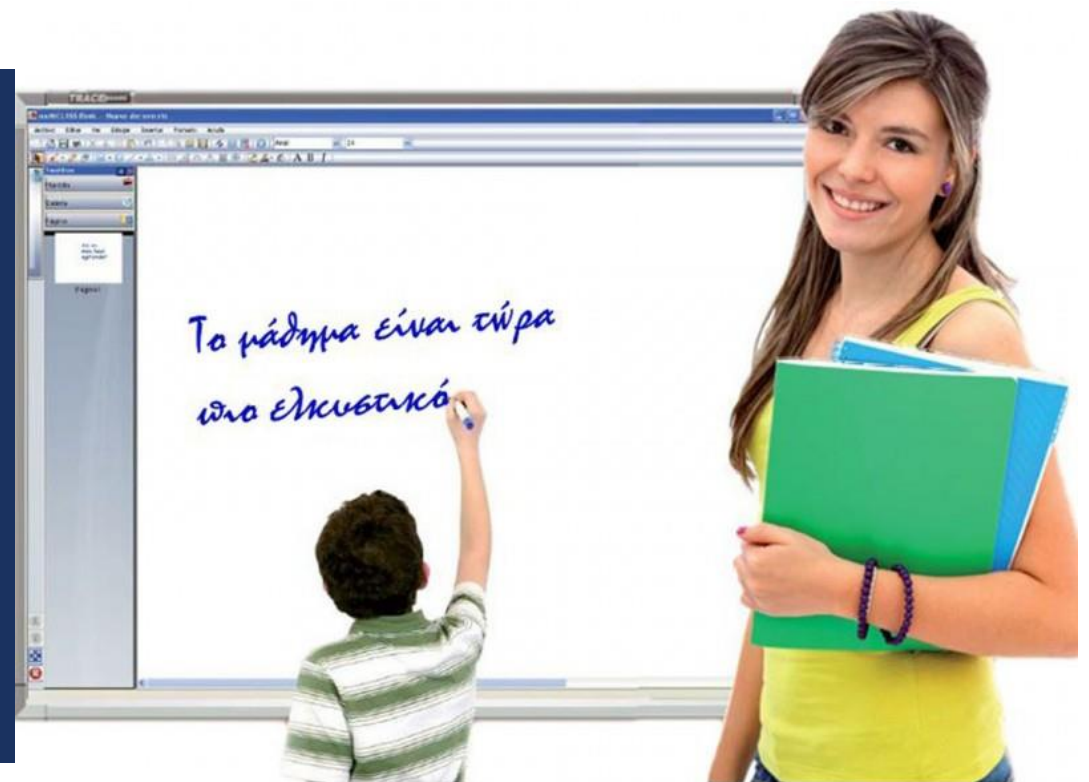


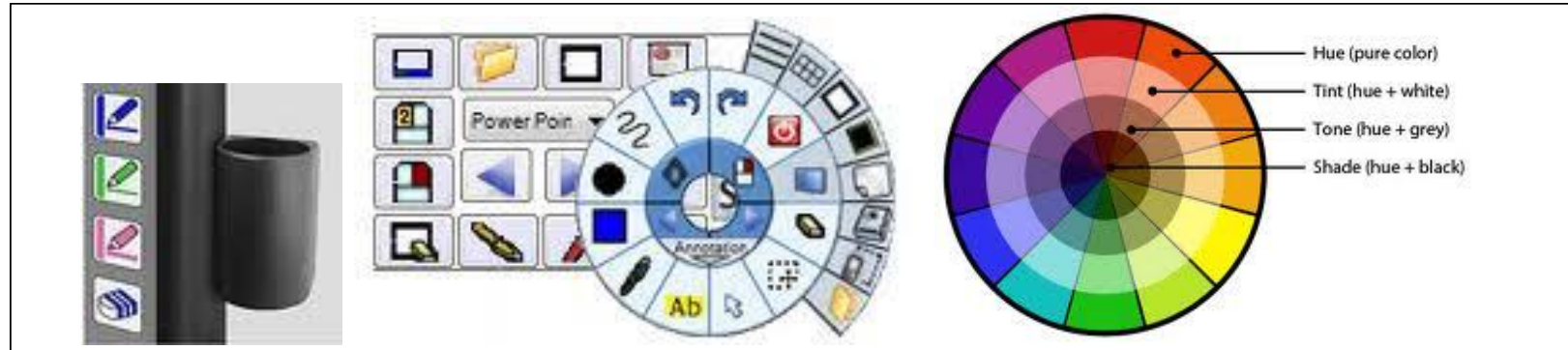
Οι διαδραστικοί πίνακες και η αποδοτική τους αξιοποίηση στην εκπαιδευτική διαδικασία

Παναγιώτα Κοντού



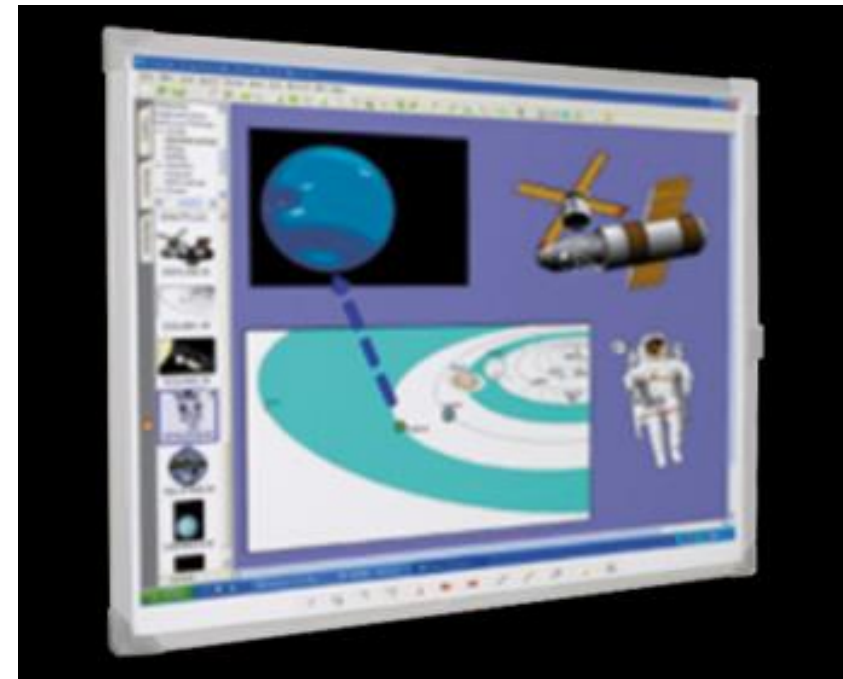
Διαδραστικοί Πίνακες

- Λευκοί ψηφιακοί πίνακες
- Συνδέονται με Η/Υ
- Απεικονίζουν την οθόνη του Η/Υ σε πραγματικό χρόνο
- Δέχονται εντολές με την αφή ή Ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με τους πίνακες με την αφή ή με ειδικές γραφίδες
- Απαιτείται εγκατάσταση (στον Η/Υ) ειδικού λογισμικού διαδραστικού πίνακα



Λειτουργικά Χαρακτηριστικά

- Παρότι κάθε διαδραστικός πίνακας συνοδεύεται από αντίστοιχο λογισμικό της εταιρίας, υπάρχουν κάποια βασικά κοινά χαρακτηριστικά
- Επιλογή κειμένων ή εικόνων, αποκοπή/αντιγραφή και επικόλληση, «κλικ» και «διπλό κλικ» σε συγκεκριμένο σημείο τους «ολίσθηση και απόθεση» (drag and drop)
- Εργαλεία επισήμανσης
- Στιγμιαία λήψη εικόνας της οθόνης σε αρχείο
- Διαθέσιμες βιβλιοθήκες (π.χ. εικόνες, φωτογραφίες, βίντεο, σχήματα, γραμμές, έτοιμα σχέδια μαθημάτων)



Δυνατότητες

- Δυνατότητα διαχωρισμού της επιφάνειας σε ανεξάρτητα τμήματα (σαν να υπήρχαν δυο ή περισσότερες ανεξάρτητες οθόνες συνδεδεμένες στον ίδιο Η/Υ)
- Δυνατότητα εμφάνισης λειτουργιών και περιφεριακών σε πραγματικό χρόνο και ρυθμιζόμενες διαστάσεις (για παράδειγμα, εμφάνιση ενός εικονικού πληκτρολογίου στο κάτω μέρος του διαδραστικού πίνακα, με ρυθμιζόμενο μέγεθος πλήκτρων).
- Δυνατότητα ρύθμισης του χρόνου απόκρισης σε μια ενέργεια του χρήστη (π.χ. στο «πάτημα» ενός πλήκτρου σε ένα εικονικό πληκτρολόγιο), προσδιορισμός της «περιοχής ευαισθησίας», του μεγέθους των τμημάτων της οθόνης και όλων των σχετικών στοιχείων της διεπαφής
- Δυνατότητα καταγραφής όλων των ενεργειών των χρηστών του διαδραστικού πίνακα (recordability), αλλά και των ενεργειών και αντιδράσεων «απομεμακρυσμένων χρηστών»

Πρόσθετη Εκπαιδευτική Αξία

- Δυνατότητα απευθείας αλληλεπίδρασης, κιναισθητικά, διαισθητική και φιλική προς το χρήστη (μαθητές και εκπαιδευτικού) αλληλεπίδραση, καθώς ο χειρισμός τους γίνεται μέσω κινήσεων των χεριών και της αφής
- Αυτή η εύκολη χρήση τους καθιστά κατάλληλους για χρήση από παιδιά μικρότερης ηλικίας ή άτομα με ειδικές ανάγκες
- Διευκολύνουν την ενσωμάτωση άλλων ψηφιακών τεχνολογιών (π.χ. λογισμικών, διαδικτύου)
- Δυνατότητα κοινής εργασίας, συλλογικής δραστηριότητας. Δυνατότητα εμπλοκής και συμμετοχής όλης της τάξης καθώς είναι ευκολότερο να συμμετάσχουν ή και να παρακολουθήσουν μια δραστηριότητα, απ' ό,τι στην οθόνη ενός υπολογιστή ή μιας φορητής συσκευής
- Η δυνατότητα καταγραφής και αποθήκευσης όλων των ενεργειών που εκτελούνται σε ένα διαδραστικό πίνακα και του περιεχομένου που δημιουργείται πριν ή κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Το περιεχόμενο του μαθήματος μπορεί χωριστεί σε μικρότερα (μαθησιακά αντικείμενα) που μπορούν να ανακληθούν οποιαδήποτε στιγμή. Έτσι τα μαθήματα μπορούν να αποθηκεύονται και να επαναχρησιμοποιούνται σε άλλα τμήματα, σε επόμενες χρονιές κλπ.

Πρόσθετη Εκπαιδευτική Αξία

- Καθοριστικό το πλαίσιο, το εκπαιδευτικό σενάριο, ποιος ενεργεί και αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του διαδραστικού πίνακα και την τάξη και για ποιο σκοπό;
- Απαιτούνται νέα μοντέλα διδασκαλίας



Απαιτήσεις από τον εκπαιδευτικό

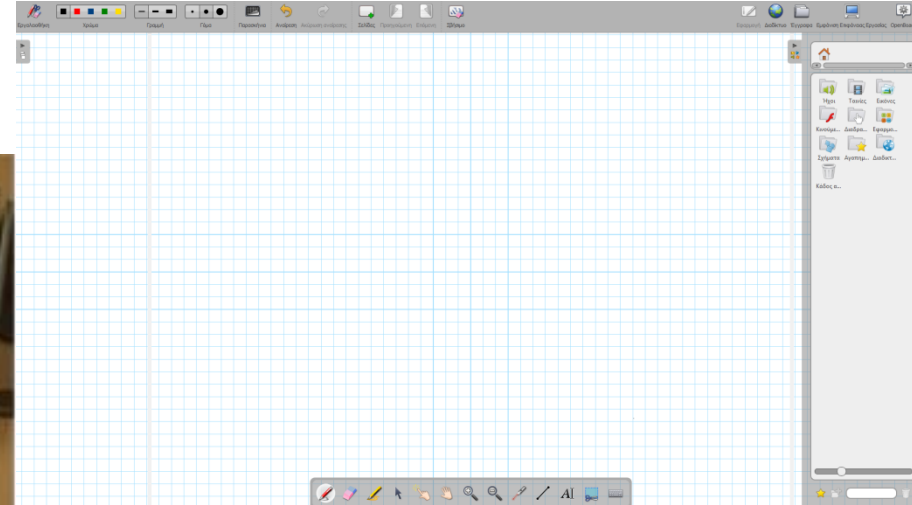
- Εξοικείωση με τη χρήση του συστήματος
- Οργάνωση
- Ευελιξία
- Απαλλαγή από προκαταλήψεις
- Προθυμία για:
 - Διαμοιρασμός Υλικού
 - Σχεδιασμός νέου Υλικού

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΎ

- Η αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής εφαρμογής του διαδραστικού πίνακα, εξαρτάται από τον τρόπο χρήσης από τους εκπαιδευτικούς και το βαθμό στον οποίο εκμεταλλεύονται τις λειτουργίες του προκειμένου να υποστηρίξουν διαφορετικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις και εκπαιδευτικούς στόχους
- Φάσεις χρήσης: από την επιφανειακή χρήση του διαδραστικού πίνακα ως μέσο προβολής υλικού μέχρι την πιο αποτελεσματική χρήση του απαιτεί συνεχή εφαρμογή, δοκιμές, καλό σχεδιασμό, πιθανή αναθεώρηση εκπαιδευτικών προσεγγίσεων

Παραδείγματα Δραστηριοτήτων, Λογισμικών σε διαδραστικό πίνακα

The screenshot shows a software interface for a 'Treasure Island' activity. It features a grid with columns labeled A through J and rows labeled 1 through 7. A yellow-shaded area on the grid represents the island's outline. To the right of the grid, there is a list of icons representing various elements: a palm tree, a treasure chest, a hut, a fish, a pirate, and a treasure map. Below the grid, there is a row of these icons with arrows pointing to the grid, indicating where they should be placed. The text 'Place the pictures on the grid to create your own pirate's treasure map! Then write the location of each below:' is visible. The interface also includes a sidebar with a list of slides and a top menu bar with options like File, Edit, View, Insert, Draw, and Help.



The screenshot shows a website with a header that reads 'eptum' and 'conceptum.gr'. Below the header, there is a text block in Greek: 'Ο ανθρωπομορφισμός των θεών, είναι το χαρακτηριστικό γνώρισμα της ομηρικής αλλά και της μεταγενέστερης θρησκείας των Ελλήνων. Ο ομηρικός άνθρωπος έπλασε τους θεούς του κατ' εικόνα και ομοίωσή του. Τους έδωσε όλες τις δικές του αρετές, αλλά και τους φόρτωσε με όλες τις αδυναμίες και τα πάθη του: την αδικία, το μίσος, τη ζήλια.' Below the text, there are three images of classical Greek art: a statue of Prometheus, a statue of Aphrodite, and a painting of Poseidon. The website also features a navigation bar at the bottom with various icons and a search bar.

<https://www.eduportal.gr/smartboard/>