

Επιμορφωτική ημερίδα Σχολικού Συμβούλου
35ης Περιφέρειας Δ.Ε. Αττικής
14ο Δημοτικό Σχολείο Ιλίου
Τρίτη 16 Δεκεμβρίου 2014

Projector

Αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα στη διδασκαλία

*Σύντομη παρουσίαση
της λειτουργίας και των ιδιαίτερων δυνατοτήτων
του Διαδραστικού Πίνακα*

Θεόδωρος Αρχοντίδης
Δάσκαλος

Interactive whiteboard

Pen

Η διδακτική αξία του Διαδραστικού Πίνακα

Η διδακτική αξία του διαδραστικού πίνακα εντοπίζεται στα συνοδευτικά λογισμικά και τις εφαρμογές λογισμικού που εκτελούνται μέσω αυτού και παρέχουν στον μαθητή και στον εκπαιδευτικό δυνατότητες ενεργής συμμετοχής, αλληλεπίδρασης, επικοινωνίας, διαμοίρασης περιεχομένου και αξιολόγησης.

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (1)

- **Η δυνατότητα μετακίνησης αντικειμένων («σύρε κι άφησε»)**

Το κύριο, ειδοποιό χαρακτηριστικό των ΔΠ είναι η δυνατότητα μεταφοράς των αντικειμένων που προβάλλονται επί του πίνακα με τη χρήση ενός δακτύλου ή ενός ειδικού στυλό. Η δυνατότητα του χρήστη, είτε πρόκειται για το δάσκαλο είτε πρόκειται για τον μαθητή, να πάει στον πίνακα και με φυσικό χειρισμό να μεταφέρει ένα αντικείμενο από μια θέση σε μια άλλη είναι εκείνη που καθιστά τον πίνακα διαδραστικό.

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (2)

- Η δυνατότητα τοποθέτησης αντικειμένων σε επίπεδα (layers)

Τα λογισμικά των ΔΠ επιτρέπουν την τοποθέτηση των αντικειμένων σε επίπεδα έτσι ώστε ένα αντικείμενο να προβάλλεται μπροστά από κάποιο άλλο ή πίσω του. Ο συνδυασμός της δυνατότητας αυτής με τη δυνατότητα μεταφοράς των αντικειμένων δημιουργεί τη δυνατότητα σχεδίασης δραστηριοτήτων απόκρυψης και εμφάνισης αντικειμένων. Η απόκρυψη- εμφάνιση επιτρέπει, επίσης, στον εκπαιδευτικό να εμφανίζει προοδευτικά πιο πολύπλοκο περιεχόμενο επί της οθόνης, το οποίο αρχικά είναι «κρυμμένο».

(Παραδείγματα στις επόμενες τρεις σελίδες)

Γράψε τις απαντήσεις σου στις γραμμές

(για να κάνεις τον έλεγχο, πάτησε πάνω στο 12 και σύρε προς τα δεξιά)

$$6 + \underline{\quad} = 12$$

$$3 + \underline{\quad} = 8$$

$$5 + \underline{\quad} = 7$$

$$7 + \underline{\quad} = 11$$

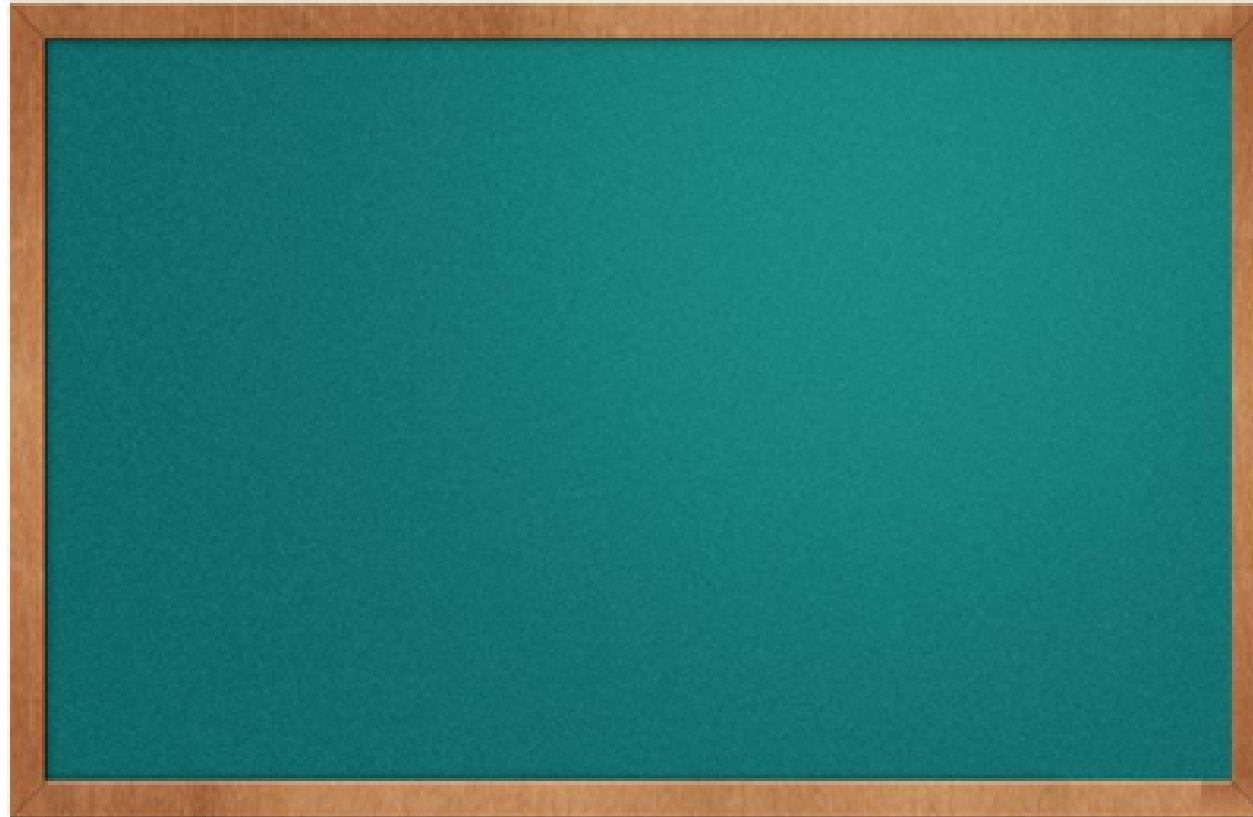
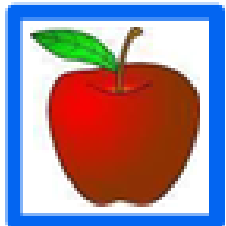
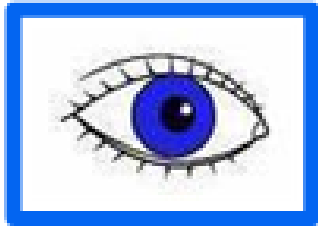
$$2 + \underline{\quad} = 5$$

Συγκεκριμένα / Αφηρημένα ουσιαστικά

(Κύκλωσε για κάθε λέξη ό,τι ταιριάζει. Αφού τελειώσεις, σύρε τις λέξεις προς τα δεξιά για να ελέγξεις τις απαντήσεις σου.)

βιβλίο	Σ	Α	
ιδέα	Σ	Α	
ύπνος	Σ	Α	
παιδί	Σ	Α	
πράσινος	Σ	Α	

Βάλε τις λέξεις που αρχίζουν από "μα" μέσα στον πίνακα
(κάνε κλικ στις εικόνες για να ακούσεις τις λέξεις)



Παράδειγμα χρήσης επιπέδων τοποθέτησης αντικειμένων (3)
Εισαγωγή ήχου σε αντικείμενα

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (3)

- Η δυνατότητα για, πρακτικά, «άπειρες» σελίδες

Ένα σημαντικός περιορισμός των παραδοσιακών πινάκων, είναι η ποσότητα της πληροφορίας που μπορούν να προβάλλουν. Αν ο πίνακας γεμίσει, τότε θα πρέπει να σβηστεί ένα μέρος του για να γραφεί ή σχεδιαστεί κάτι νέο. Σε έναν ΔΠ, το λογισμικό δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας, κενής σελίδας, χωρίς την απώλεια όσων έχουν δημιουργηθεί στην προηγούμενη και την εύκολη εναλλαγή μεταξύ τους. Έτσι, δεν χάνεται ο ειρμός της μαθησιακής διαδικασίας από την τήρηση σημειώσεων και την καθυστέρηση που συχνά απαιτείται ώστε όλοι οι μαθητές να προλάβουν να σημειώσουν.

Δεδομένου ότι είναι εύκολο να επαναπροβληθεί μια προηγούμενη σελίδα, δίνεται η δυνατότητα για μη γραμμική μαθησιακή διαδικασία, καθώς είναι εύκολο να επαναπροβληθεί περιεχόμενο από προηγούμενες σελίδες και να μεταφερθεί περιεχόμενο από μια σελίδα σε άλλη. Επιπλέον, όλα τα λογισμικά των ΔΠ επιτρέπουν την αποθήκευση της πληροφορίας, δίνοντας τη δυνατότητα για διαμοίρασή της μετά το μάθημα στους μαθητές, για επαναχρησιμοποίηση από τον εκπαιδευτικό, για συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών κατά την σχεδίαση διδακτικών σεναρίων κ.α. Η πληροφορία μπορεί να εξαχθεί επίσης σε διάφορες ψηφιακές μορφές ή και να εκτυπωθεί.

(Παράδειγμα: αυτή η παρουσίαση...)

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (4)

• Εργαλεία γραφής και επισήμανσης

Φυσικά, ένας ΔΠ μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την απλή δραστηριότητα της γραφής ή σχεδίασης, όπως ένας κοινός πίνακας. Η γραφή και η σχεδίαση σε έναν ΔΠ μπορεί όμως να γίνει χρησιμοποιώντας μια ποικιλία γραμμών με το επιθυμητό πάχος, χρώμα, διαφάνεια. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα γραφής και σχεδίασης επί άλλων πηγών επιτρέποντας το σχολιασμό, την επισήμανση και τις σημειώσεις επί κειμένων και άλλων πηγών.

(Παράδειγμα: γράψιμο, αναγνώριση χειρόγραφου, επισήμανση, σβήσιμο χειρόγραφου, σβήσιμο κανονικού κειμένου).

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (5)

- **Εργαλεία σύλληψης οθόνης (Screen capture)**

Σχεδόν όλα τα λογισμικά που συνοδεύουν τους ΔΠ δίνουν τη δυνατότητα σύλληψης οθόνης (screen capture). Με τη δυνατότητα αυτή μπορεί κανείς άμεσα να μεταφέρει ό,τι προβάλλεται επί του πίνακα στο λογισμικό του ΔΠ (π.χ. μια εικόνα από ιστοσελίδα, **ένα απόσπασμα από ένα αρχείο pdf** ή από ένα ψηφιοποιημένο κείμενο).

(Παρουσιάζονται παραδείγματα)

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (6)

• Βιβλιοθήκη πολυμέσων του λογισμικού του ΔΠ

Όλα τα λογισμικά που συνοδεύουν έναν ΔΠ έχουν πλούσιες βιβλιοθήκες πολυμέσων για ένα μεγάλο φάσμα θεμάτων που μπορούν να αξιοποιηθούν άμεσα από τον εκπαιδευτικό τόσο για την προετοιμασία του υλικού όσο και από όλη την τάξη κατά τη μαθησιακή διαδικασία.

**(Παραδείγματα στις επόμενες τρεις σελίδες:
κάρτα διδασκαλίας, ζάρι, μοιρογνωμόνιο)**

Σκέψου και πες το αποτέλεσμα των πράξεων

(για να ελέγξεις την απάντησή σου, κάνε κλικ στην κάρτα)

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ + 23 \\ \hline \end{array}$$

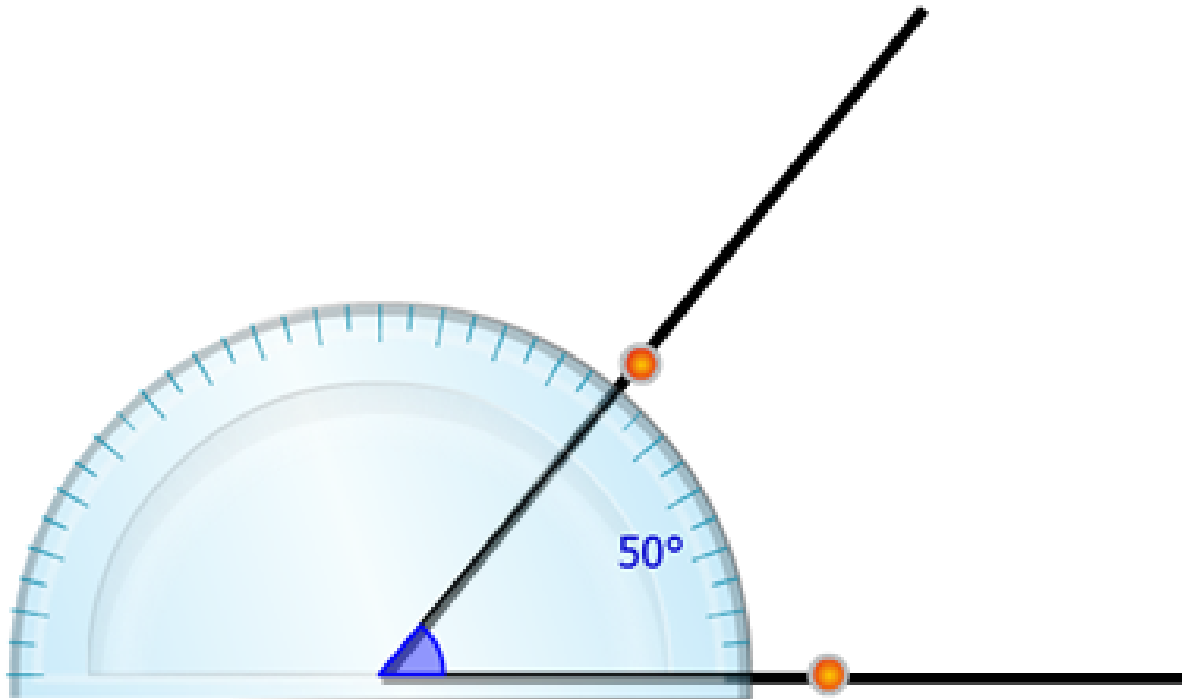
$$\begin{array}{r} 56 \\ + 45 \\ \hline \end{array}$$

Σκέψου και πες το αποτέλεσμα των πράξεων

(για να ελέγξεις την απάντησή σου, κάνε κλικ στο ?)

The interface is a math game. On the left, there is a vertical toolbar with four dice: a purple die with the number 6, a purple 8-sided die, a purple 10-sided die, and a purple 20-sided die. Below these are two circular buttons: a minus sign (-) and a multiplication sign (x). The main area is divided into two horizontal sections. The top section contains two dice rolls in dashed boxes, each with a lock icon below it. The left die shows 4 and 3, and the right die shows 6 and 5. Between the dice is a plus sign (+) button. Below the dice is a circular button with two arrows forming a circle. The bottom section contains a large blue square button with a question mark (?). In the bottom right corner, there is a logo for 'DYMO'.

Μέτρησε τη γωνία



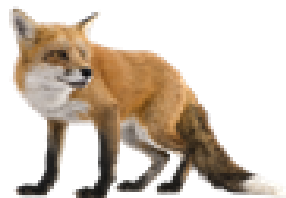
Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (7)

- Δημιουργία σελίδας δραστηριότητας με το πλήκτρο "Νέα Δραστηριότητα"



Ωοτόκα

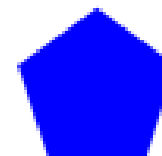
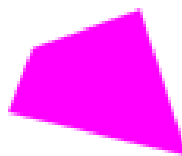
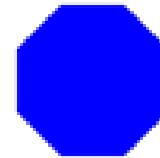
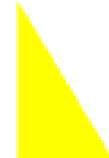
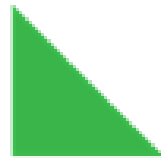
Ζωοτόκα



180 μοίρες

360 μοίρες

540 μοίρες

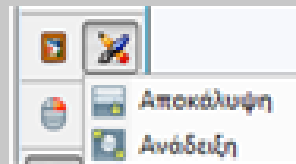


Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (8)

- Εργαλεία:

Αποκάλυψης-απόκρυψης

Ανάδειξης-επισήμανσης



(Επίδειξη)

Ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα που μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων (9)

• Πολυμεσικό περιεχόμενο

Ο ΔΠ δίνει τη δυνατότητα για αξιοποίηση πολυμεσικού υλικού (ήχος, κινούμενη εικόνα, video) χωρίς να απαιτούνται διαφορετικά εργαλεία αναπαραγωγής. Ο εκπαιδευτικός ή οι μαθητές μπορούν να χειρίζονται την αναπαραγωγή εικόνων, ήχου και βίντεο σε συνδυασμό με τις υπόλοιπες δυνατότητες του λογισμικού του ΔΠ.

(Παράδειγμα: εισαγωγή αρχείων flash, gif, μουσικής, βίντεο)

Η σημασία της προβολής σε μεγάλη οθόνη

Η βασική διαφορά του ΔΠ σε σχέση με τους υπολογιστές είναι ότι η αξιοποίηση των λογισμικών γίνεται σε **επίπεδο τάξης**, με τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές να χρησιμοποιούν τα λογισμικά μέσω φυσικών χειρισμών **ενώπιον όλων** και σε συνδυασμό με τις άλλες δυνατότητες του ΔΠ.

Αυτή η διαφορά είναι και η "προστιθέμενη" αξία του.

Κατευθύνσεις για αποτελεσματική αξιοποίηση του ΔΠ από τους εκπαιδευτικούς

- **Μάθετε καλά το σύστημά σας**
- Οργανώστε το σύστημά σας και το περιεχόμενο
- Αλλάξτε μοντέλο διδασκαλίας, βάλτε τους μαθητές στο κέντρο και αξιοποιήστε τις αλληλεπιδραστικές δυνατότητες του πίνακα
- Γίνετε ευέλικτοι ως προς την πορεία της διδασκαλίας
- Γίνετε καινοτόμοι και δημιουργικοί
- Συνεργαστείτε και μοιραστείτε το υλικό σας και τις ιδέες σας

Διευθύνσεις στο διαδίκτυο για αξιοποίηση του Δ.Π.

<http://phet.colorado.edu/el/simulations/category/new>

Πλήθος διαδραστικών εφαρμογών-προσομοιώσεων (στα ελληνικά) για την υποστήριξη διάφορων γνωστικών αντικειμένων.

www.topmarks.co.uk (Σύνδεσμος *Whiteboard Resources*)

Πλήθος εφαρμογών και σεναρίων στα αγγλικά για όλα τα γνωστικά αντικείμενα.

www.slideboom.com/topics/Education

Παρουσιάσεις για διάφορα γνωστικά αντικείμενα, πολλές εκ των οποίων είναι και διαδραστικές.