

Istoria si evolutia tablei interactive

Modul 2 - Lectia 1

Elaborat pentru cadre didactice

techminds-academy.ro

1 Introducere

Acest document exploreaza istoria si evolutia tablelor interactive, de la primele concepte tehnologice la integrarea lor in ecosistemele digitale moderne ale scolilor. Vom analiza etapele cheie si impactul asupra educatiei.

2 Primii pasi (1980-1990)

2.1 Inceputurile tehnologice

In anii 1980, cercetatori de la companii precum Xerox PARC au experimentat cu suprafete mari sensibile la atingere:

- Tehnologii incipiente bazate pe straturi rezistive.
- Aplicatii limitate din cauza costurilor ridicate.
- Utilizare mai ales in cercetare si prototipuri.

2.2 Limitari initiale

- Lipsa software-ului educational dedicat.
- Dimensiuni mari si greutate semnificativa.
- Accesibilitate redusa pentru institutii educationale.

3 Aparitia sistemelor comerciale (1991-2000)

3.1 Lansarea SMART Board

In 1991, SMART Technologies a introdus prima tabla interactiva comerciala, SMART Board:

- Tehnologie rezistiva si electromagnetica.
- Utilizare initiala in mediul corporativ si universitar.
- Preturi ridicate, dar mai accesibile decat prototipurile.

3.2 Primele adoptari

- Companii si universitati au fost primii utilizatori.
- Introducerea software-ului SMART Notebook.
- Primele incercari de adaptare pentru educatie primara.

4 Adoptarea in educatie (2000-2010)

4.1 Extinderea globala

In anii 2000, tablele interactive au inceput sa fie adoptate pe scara larga in scoli:

- Tari precum Marea Britanie si Australia au condus adoptarea.
- Programe guvernamentale pentru dotarea scolilor.
- Dezvoltarea software-urilor educationale (ex. ActivInspire).

4.2 Evolutia tehnologica

- Introducerea tehnologiei cu infrarosu pentru multi-touch.
- Reducerea costurilor de productie.
- Integrarea cu internetul si resursele online.

5 Diversificarea tehnologiilor (2010-2020)

5.1 Alternative noi

Perioada 2010-2020 a adus o diversificare semnificativa:

- Proiectoare interactive (ex. Epson BrightLink).
- Table ultra-short throw pentru reducerea umbrelor.
- Displayuri interactive touch (ex. SMART Board MX).

5.2 Accesibilitate crescuta

- Costuri reduse datorita concurentei pe piata.
- Aparitia solutiilor low-cost (ex. eBeam Edge).
- Cresterea numarului de furnizori (Promethean, BenQ).

6 Integrarea in ecosistemul digital (2020-prezent)

6.1 Conectivitate avansata

Tendinte actuale:

- Conectivitate la cloud si platforme de invatare.
- Compatibilitate cu dispozitivele mobile ale elevilor.
- Colaborare hibrida: elevi prezenti fizic si online.

6.2 Impactul pandemiei COVID-19

- Accelerarea adoptarii solutiilor digitale.
- Dezvoltarea functiilor pentru invatare la distanta.
- Integrare cu platforme precum Google Classroom.

7 Tablele interactive in Romania

7.1 Adoptarea in scoli

- Inceput tardiv, in jurul anului 2010.
- Crestere semnificativa in ultimii ani.
- In 2023, 35% din scoli aveau cel putin o tabla interactiva.

7.2 Programe nationale

- Programul Romania Educata.
- Finantari prin PNRR pentru dotarea scolilor.
- Obiectiv: 80% din scoli dotate pana in 2027.

8 Concluzie

Evolutia tablelor interactive reflecta progresul tehnologic si nevoia de modernizare a educatiei. De la prototipuri costisitoare la instrumente integrate in ecosistemele digitale, tablele interactive au devenit un pilon esential in invatarea moderna.