

Ghid functionalitati tabla interactiva

Modul 2 - Lectia 1

Elaborat pentru cadre didactice

techminds-academy.ro

1 Introducere

Acest ghid detaliat prezinta functionalitatile tablei interactive, o tehnologie educationala care imbunatateste interactivitatea si eficienta lectiilor. Vom explora fluxul de lucru, modalitatile de interactiune si exemple practice pentru utilizarea in sala de clasa.

2 Fluxul de lucru al tablei interactive

2.1 Calibrarea

Inainte de utilizare, tabla trebuie calibrata pentru a asigura alinierea corecta intre punctele de atingere si afisarea pe ecran:

- Urmati instructiunile software-ului pentru a atinge punctele de referinta.
- Calibrarea se repeta periodic sau cand apar erori de aliniere.

2.2 Lansarea software-ului

Deschideti software-ul specific tablei interactive (ex. SMART Notebook, ActivInspire):

- Accesati instrumente educationale: sabloane, lectii interactive.
- Configurati setarile (ex. limba, stilul instrumentelor de scriere).

2.3 Crearea sau deschiderea continutului

Profesorii pot:

- Crea lectii noi direct pe tabla.
- Deschide materiale existente: prezentari, fisiere PDF, simulari.

2.4 Interactiunea cu continutul

Profesorii si elevii interactioneaza in timp real, utilizand gesturi si instrumente digitale (detaliat mai jos).

2.5 Salvarea si partajarea

La finalul lectiei:

- Salvati notitele in formate precum PDF, imagine sau fisier nativ.
- Partajati materialele prin email, platforme educationale (ex. Google Classroom).

3 Modalitati de interactiune

3.1 Gesturi de atingere

Tablele interactive recunosc gesturi similare cu cele de pe dispozitivele mobile:

- **Atingere simpla (tap):** Selectarea obiectelor sau activarea functiilor.
- **Tragere (drag):** Mutarea obiectelor pe ecran.
- **Swipe:** Navigarea intre pagini sau diapozitive.

- **Pinch/spread:** Zoom in/out (pe table multi-touch).
- **Rotire:** Rotirea obiectelor (pe table multi-touch).
- **Atingere lunga:** Deschiderea meniurilor contextuale.

3.2 Scriere si desen

Functionalitati pentru scriere si desen:

- **Scriere de mana:** Cu stylus sau deget, in diverse culori.
- **Desen liber:** Instrumente precum creion, marker, pensula.
- **Recunoasterea scrisului:** Conversia textului de mana in text digital.
- **Recunoasterea formelor:** Transformarea desenelor in forme precise.

3.3 Manipularea obiectelor digitale

Obiectele digitale pot fi manipulate astfel:

- **Redimensionare:** Modificarea marimii imaginilor sau textului.
- **Grupare/degrupare:** Organizarea elementelor conexe.
- **Ordonare:** Aducerea in fata sau trimiterea in spate a obiectelor.
- **Clonare:** Multiplicarea rapida a elementelor.
- **Blocare/deblocare:** Prevenirea modificarilor accidentale.

3.4 Navigare si control

Tabla permite controlul complet al computerului conectat:

- **Navigare in sistem:** Acces la fisiere si aplicatii.
- **Control aplicatii:** Utilizarea oricarui software instalat.
- **Navigare web:** Accesarea resurselor online in timp real.
- **Lansare multimedia:** Redarea videoclipurilor sau animatiilor.

4 Exemple practice de utilizare

4.1 Lectie de geografie

Tema: Formarea vulcanilor

- Deschideti un model 3D al structurii Pamantului.
- Utilizati gesturi pentru a roti si mari straturile Pamantului.
- Adnotati modelul, indicand zonele de interes.
- Lansati o simulare interactiva a eruptiei vulcanice.
- Salvati lectia si partajati-o pe platforma scolii.

4.2 Lectie de matematica

Tema: Geometrie - Proprietatile triunghiurilor

- Desenati un triunghi pe tabla utilizand instrumentele digitale.
- Utilizati recunoasterea formelor pentru a-l perfectiona.
- Masurati unghiurile cu un raportor digital.
- Clonati triunghiul pentru a compara proprietati.
- Salvati notitele pentru revizuire ulterioara.

5 Sfaturi pentru utilizare eficienta

- Incepeti cu functionalitati simple (scriere, gesturi de baza).
- Implicati elevii in activitati interactive pentru a creste angajamentul.
- Testati continutul inainte de lectie pentru a evita problemele tehnice.
- Salvati regulat pentru a preveni pierderea datelor.

6 Concluzie

Tablele interactive ofera o gama larga de functionalitati care transforma lectiile in experiente dinamice si captivante. Intelegerea si utilizarea acestor functionalitati permite profesorilor sa maximizeze potentialul tehnologiei in educatie.