

# **Modul 3: Primii pasi: utilizarea tablei interactive**

## **Ghid practic complet**

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

[techminds-academy.ro](http://techminds-academy.ro)

# Introducere

Acest ghid practic consolideaza cunostintele din Modul 3, oferind un manual pas cu pas pentru utilizarea tablei interactive. Acopera configurarea, interfata, integrarea cu alte dispozitive si crearea lectiilor interactive, fiind un instrument esential pentru cadrele didactice din Romania.

## 1. Configurarea tablei interactive

### 1.1 Verificarea componentelor

- **Componente necesare:**
  - Tabla interactiva
  - Computer (desktop/laptop)
  - Cablu USB/HDMI sau adaptor wireless
  - Stylus/marker
  - Proiector (daca nu e display integrat)
- **Pasi:**
  1. Verificati integritatea fizica a tablei.
  2. Conectati cablurile la porturile corespunzatoare.
  3. Asigurati alimentarea (UPS recomandat).

### 1.2 Instalarea software-ului

- **Software comun:** SMART Notebook, ActivInspire, OpenBoard.
- **Pasi:**
  1. Descarcati software-ul de pe site-ul producatorului.
  2. Instalati folosind setarile implicite.
  3. Actualizati la ultima versiune.
  4. Instalati driverele tablei.

### 1.3 Calibrarea tablei

- **Pasi:**
    1. Deschide software-ul de control.
    2. Acceseaza functia de calibrare.
    3. Atinge punctele afisate pe ecran cu stylus-ul.
    4. Testeaza precizia scrierii.
-

- **Sfat:** Recalibrati lunar sau la erori de atingere.

## 2. Explorarea interfetei

### 2.1 Componentele principale

- **Bara de meniuri:** Acces la fisiere, editare, setari.
- **Panou instrumente:** Stilou, guma, forme, text.
- **Spatiu de lucru:** Zona pentru continut interactiv.
- **Navigator pagini:** Gestionare slide-uri.
- **Galerie resurse:** Imagini, sabloane, activitati.

### 2.2 Functii de baza

- **Scriere/desene:** Stilou digital, marker, forme.
- **Recunoastere:** Scris in text, forme precise.
- **Media:** Inserare imagini, video, audio.
- **Gestionare:** Salvare, import/export, cloud.

### 2.3 Scurtaturi tastatura

- **SMART Notebook:**
  - Ctrl+N: Document nou
  - Ctrl+S: Salvare
  - Ctrl+P: Stilou
- **ActivInspire:**
  - F4: Stilou
  - F6: Guma
  - Ctrl+I: Media

## 3. Integrarea cu alte dispozitive

### 3.1 Conexiune computer

- **Tipuri:**
    - USB: Simpla, max. 5m.
    - Wireless: Flexibila, necesita adaptor.
-

- LAN: Integrare retea, complexa.
- **Bune practici:**
  - Drivere actualizate
  - Organizare cabluri
  - Testare periodica

### 3.2 Dispozitive mobile

- **Tehnologii:**
  - Aplicații: SMART Notebook Player, ClassFlow
  - Screen mirroring: AirPlay, Google Cast
  - Software: Reflector Teacher, AirServer
- **Aplicații:**
  - Control la distanță
  - Partajare lucrări elevi
  - Evaluare interactivă

### 3.3 Resurse online

- **Platforme:**
  - Khan Academy, PhET, Kahoot
  - GeoGebra, Canva, Padlet
- **Bune practici:**
  - Verificați resursele în avans
  - Salvați offline alternative
  - Respectați licențele

### 3.4 Periferice

- **Camera documente:** Vizualizare obiecte fizice.
  - **Sisteme audio:** Multimedia clar.
  - **Sisteme răspuns:** Evaluare în timp real.
-

## 4. Crearea lectiilor interactive

### 4.1 Planificarea lectiei

- **Obiective:** Ce vor sti/face elevii?
- **Interactivitate:** Vizualizari, sortari, evaluari.
- **Structura:**
  - Captarea atentiei
  - Activare cunostinte
  - Continut nou
  - Practica ghidata
  - Evaluare
  - Recapitulare

### 4.2 Crearea continutului

- **Pagina titlu:**
  - Titlu, obiective, intrebare esentiala
  - Videoclip/imagina captivanta
- **Continut principal:**
  - Diagrame interactive, simulari
  - Layere, animaii
- **Activitati:**
  - Drag-and-drop, secventializare
  - Jocuri, quizuri

### 4.3 Livrarea lectiei

- **Pozitionare:** Lateral, contact vizual.
- **Implicare elevi:** Interactiune directa.
- **Management timp:** Cronometru, flexibilitate.
- **Adaptare:** Pagini goale pentru idei noi.

### 4.4 Evaluarea lectiei

- **Criterii:**
    - Functionare tehnica
-

- Aliniere pedagogica
- Angajament elevi
- **Imbunatatiri:**
  - Feedback elevi
  - Ajustare continut
  - Diversificare activitati

## Exemplu: Lectie ciclul apei

- **Titlu:** Calatoria apei
- **Obiective:** Identificarea etapelor ciclului apei
- **Activitati:**
  - Videoclip introductiv
  - Harta mentala colaborativa
  - Etichetare diagrama
  - Quiz interactiv
- **Integrare:** Tablete, camera documente

## Concluzie

Acest ghid ofera un cadru complet pentru utilizarea tablei interactive, de la configurare la lectii captivante. Practicati si adaptati tehnicile pentru a maximiza impactul educational.

---