

Εκπαιδευτικά Λογισμικά για την Αξιοποίηση του Διαδραστικού Πίνακα στη Σχολική Τάξη



Αλεξανδρούπολη
Α. Δημοκρατίας 39
25510 38 444

Ορεστιάδα
Κωνσταντίνου 208
25520 27 444

Κομοτηνή
Νικ. Ζωΐδη 35
25310 73 444

24 ώρες μαζί σας www.a-shop.gr

Στάθης Γρηγοριάδης
Διευθύνων Σύμβουλος

Μάρτιος 2011 Ημερίδα Α.Π.Θ.

Ο Η/Υ ως εργαλείο στο χώρο της προσχολικής και Δημοτικής εκπαίδευσης



Εκπαιδευτικά Λογισμικά για την Αξιοποίηση του Διαδραστικού Πίνακα στη Σχολική Τάξη

- Τι είναι και που χρησιμοποιείτε ένα **Διαδραστικό Σύστημα**
- Τι είναι **Εκπαιδευτικό Λογισμικό**
- Παρουσίαση Εφαρμογών Εκπαιδευτικού Λογισμικού για διαδραστικά συστήματα.



Αλεξανδρούπολη
Α. Δημοκρατίας 39
25510 38 444

Ορεστιάδα
Κωνσταντίνου 208
25520 27 444

Κομοτηνή
Νικ. Ζωΐδη 35
25310 73 444

24 ώρες μαζί σας www.a-shop.gr



Τι είναι ένας διαδραστικός πίνακας ?

Ένας διαδραστικός πίνακας είναι μία **λευκή επιφάνεια αφής**, στο μέγεθος ενός παραδοσιακού μαυροπίνακα ή ενός λευκού πίνακα με μαρκαδόρο.

Ο διαδραστικός πίνακας συνδέεται μέσω ενός καλωδίου με έναν **ηλεκτρονικό υπολογιστή** και ένα **προβολικό** (πρωτζέκτορα) με το οποίο προβάλλεται η εικόνα από τον υπολογιστή στον διαδραστικό πίνακα.



Κατηγορίες διαδραστικών συσκευών

Όπως καθορίστηκαν από το ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ

- **ΔΣ1 Διαδραστικός Ασπροπίνακας Οπτικής Τεχνολογίας**
(διάταξη που ηλεκτρονικά μετατρέπει μια επιφάνεια σε διαδραστική)
- **ΔΣ2 Διαδραστικός Ασπροπίνακας Μηχανικής Πίεσης (αφής)**
(διάταξη πίνακα -με δύο επιφάνειες- διαδραστικού)
- **ΔΣ3 Διαδραστικός Ασπροπίνακας Ηλεκτρομαγνητικού Πλέγματος**
(διάταξη πίνακα με ηλεκτρομαγνητική ανθεκτική επιφάνεια αφής)
- **ΔΣ4 Φορητή συσκευή - Διαδραστικό Σύστημα (ΔΣ) Οπτικής/Ηχητικής Τεχνολογίας** (με ειδική γραφίδα που μετατρέπει την επιφάνεια)
- **ΔΣ5 Βιντεοπροβολέας με Ενσωματωμένο Διαδραστικό Σύστημα (ΔΣ)** (χωρίς απαίτηση αλλου συστήματος : βιντεοπροβολέας+ΗΥ)
- Κάθε σύστημα έχει τα πλεονεκτήματα - μειονεκτήματά του και φυσικά διαφοροποιεί στο αντίστοιχο κόστος





Κατηγορίες διαδραστικών συσκευών

Πως θα διαλέξουμε το σωστό διαδραστικό σύστημα ?

- Χαρακτηριστικά
- Μέγεθος
- Τεχνολογία

- Κόστος
συνολικής λύσης

Λογισμικό Συγγραφής
Εκπαιδευτικού Υλικού
& Συγγραφής Μαθημάτων

- Το μέγεθος σε κάθε κατηγορία αφορά την σημασία που πρέπει να δώσουμε.
- Γιατί κανείς δεν ρωτάει για το λογισμικό ?



Τι μπορεί να κάνει με έναν διαδραστικό πίνακα ένας εκπαιδευτικός ?

Με τους διαδραστικούς πίνακες ο εκπαιδευτικός:

- **Γράφει** με τους μαρκαδόρους όπως σε ένα παραδοσιακό πίνακα
- **Αποθηκεύει** στη μνήμη του υπολογιστή το μάθημά του σε μορφή βίντεο ή διαδοχικών εικόνων
- Πραγματοποιεί **παρουσιάσεις**, προβάλλει ταινίες, κλπ.
- Με τη βοήθεια των μαρκαδóρων γράφει ή **επισημαίνει** ό,τι χρειάζεται πάνω στο προβλλόμενο υλικό, χωρίς να το αλλοιώνει.
- Κατασκευάζει **πλάνα μαθήματος** σε μορφή εντυπωσιακών παρουσιάσεων, χάρη σε κατάλληλο λογισμικό που παρέχεται μαζί με τον πίνακα
- Μετακινεί, περιστρέφει και αλλάζει μέγεθος σε αντικείμενα χρησιμοποιώντας **μόνο το δάχτυλό του**
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει **διαδραστικά** παιχνίδια, εκπαιδευτικό λογισμικό, διαδίκτυο, ασκήσεις κλπ. με την συμμετοχή όλων



Ανάγκες του εκπαιδευτικού που καλούνται να καλύψουν οι εκπαιδευτικές εφαρμογές για Διαδραστικό Πίνακα

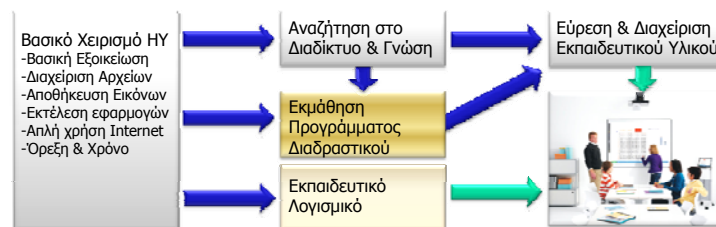
Στόχος του εκπαιδευτικού που χρησιμοποιεί τον Διαδραστικό Πίνακα στη σχολική τάξη είναι:

- Να διευκολυνθεί στη διδασκαλία του καθημερινού μαθήματος χωρίς να χρειαστεί να δημιουργήσει νέο υλικό.
- Να μπορεί να κάνει το μάθημά του ζωντανά.
- Να μπορεί να κάνει το μάθημά του με τη συμμετοχή όλης της τάξης.
- Να μην είναι η διδασκαλία της θεωρίας μια απλή μετάδοση γνώσεων όπου ο μαθητής είναι παθητικός δέκτης.
- Να προσελκύσει το ενδιαφέρον της τάξης του.



Τι απαιτήσεις υπάρχουν από τον εκπαιδευτικό ?

Απαιτήσεις από τον εκπαιδευτικό ...



Σκοπός **δεν** είναι ο εκπαιδευτικός να γίνει ειδικός στους υπολογιστές...



Που θα βρεί κανείς εκπαιδευτικό υλικό?

Με μια μόνο λέξη : INTERNET

Κάντε μια αναζήτηση : Εκπαιδευτικό Λογισμικό , Educational Software



Τύποι Εκπαιδευτικού Λογισμικού

Η μορφή των εφαρμογών ποικίλει, από τα παλαιότερα «απλά» προγράμματα ως τα σημερινά πολυμεσικά ή διαδραστικά προγράμματα.

- Εκγύμνασης & Εξάσκησης
- Διδασκαλίας.
- Ανοιχτά Περιβάλλοντα
- Προσομοιώσεις
- Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Έχοντας ξεπεράσει το στάδιο της αποδοχής του Η/Υ ως εκπαιδευτικού εργαλείου για παιδιά από 3 ετών και πάνω, περνάμε στο στάδιο της συζήτησης των αρχών εκείνων που χαρακτηρίζουν ένα εκπαιδευτικό λογισμικό ως κατάλληλο.



Ποιες Αρχές πρέπει να καλύπτει ένα Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό θα πρέπει να αξιολογείτε με βάση τα παρακάτω κριτήρια :

- είναι κατάλληλο για την ηλικία, το κοινωνικοπολιτισμικό υπόβαθρο, το επίπεδο και τα ενδιαφέροντα των παιδιών
- έχει ξεκάθαρους στόχους, πολλές δυνατότητες και δίνει έμφαση στην
- ενεργητική μάθηση, στον πειραματισμό και την επίλυση προβλημάτων
- μπορεί να ενσωματώνεται στο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου/σχολείου
- καλλιεργεί τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών

...



Ποιες Αρχές πρέπει να καλύπτει ένα Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό θα πρέπει να αξιολογείτε με βάση τα παρακάτω κριτήρια : ...

- είναι αισθητικά ευχάριστο (έχει καθαρό και ευκρινή ήχο, χρώμα, κίνηση, και γραφικά), εύκολο στη χρήση και με βαθμούς δυσκολίας ώστε να καλύπτονται τα διάφορα γνωστικά επίπεδα των παιδιών
- προκαλεί το ενδιαφέρον των παιδιών και το διατηρεί αμείωτο
- δίνει στα παιδιά μια αίσθηση ελέγχου (μπορούν εύκολα να ζητήσουν βοήθεια, να διορθώνουν τα λάθη τους)
- έχει κατάλληλη και αποτελεσματική επανατροφοδότηση
- δίνει τη δυνατότητα για πολλές «σωστές» απαντήσεις





ΑΚΤΙΝΕΣ v. 5.0 για χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα Βασικά χαρακτηριστικά:

- Αποτελείται από 112 προγράμματα καταναμημένα στις εξής περιοχές:
 - Άνθρωπος-Προσανατολισμός
 - Περιβάλλον
 - Αντικείμενα
 - Μαθηματικές έννοιες
 - Ελληνική Γλώσσα
 - Αγγλική Γλώσσα
- Τα προγράμματα αυτά ανήκουν σε πολλές διαφορετικές κατηγορίες εκπαιδευτικών προγραμμάτων:
 - Προγράμματα Εξάσκησης (πίνακες διπλής εισόδου, πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, ταξινόμησης, ομαδοποίησης)
 - Προγράμματα Παρουσίασης
 - Εκπαιδευτικά παιχνίδια
 - «Ανοικτά» προγράμματα που προσφέρουν ελεύθερο περιβάλλον για το μαθητή



Σειρά «ΠΑΩ .. ΔΗΜΟΤΙΚΟ» για χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα Βασικά χαρακτηριστικά:

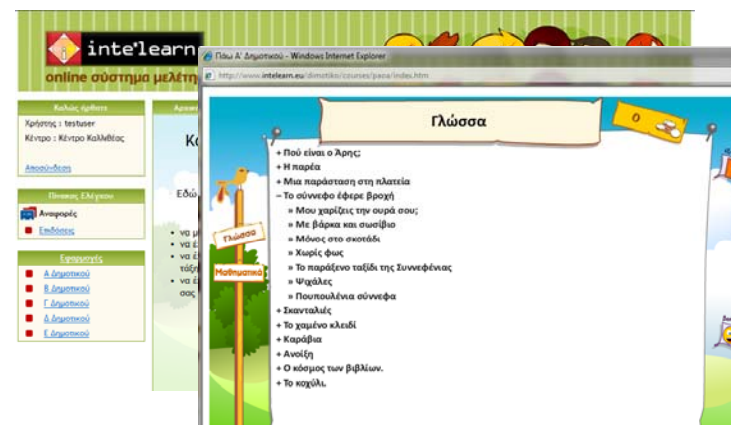
- Κεντρικό μενυ ανά τάξη, ενότητα και κεφάλαιο του σχολικού βιβλίου.
- Κάθε κεφάλαιο του βιβλίου περιλαμβάνει θεωρία και ασκήσεις.
- Η θεωρία παρουσιάζεται με διαδραστικό τρόπο και κατά κύριο λόγο με χρησιμοποιείται ανακαλυπτική μέθοδο.
- Οι ασκήσεις είναι πολλών και διαφορετικών τύπων.
- Προσφέρονται και ως e-learning εφαρμογές.



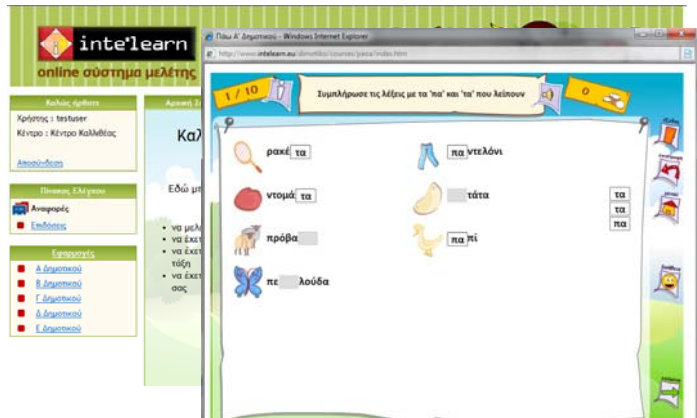
Σειρά «ΠΑΩ .. ΔΗΜΟΤΙΚΟ» για χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα e-learning πλατφόρμα www.intelearn.eu / dimotiko



Σειρά «ΠΑΩ .. ΔΗΜΟΤΙΚΟ» για χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα e-learning πλατφόρμα www.intelearn.eu / dimotiko



**Σειρά «ΠΑΩ .. ΔΗΜΟΤΙΚΟ»
για χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα
e-learning πλατφόρμα
www.intelearn.eu/dimotiko**



**«Το Εργαστήρι της Γλώσσας»
για χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα
Βασικά χαρακτηριστικά:**

- Κεντρικό menu ανά θεματικό πεδίο γραμματικής
- Πολλαπλών τύπων διαδραστικών ασκήσεων
- Θεωρία υποβοηθητική
- Επιβράβευση του μαθητή
- Πολυμεσική προσέγγιση
(ανθρώπινη φωνή, ηχητικά εφέ, animation)
- Ευκολία και φιλικότητα στη χρήση



**Διδασκαλία Γλώσσας στις πρώτες τάξεις
Χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα:**

«Γράφω απλά – Διαβάζω εύκολα»

Αναγνώριση γραμμάτων – συλλαβών / Γραφή των λέξεων / Σύνθεση φθόγγων / Αναγνώριση απεικονίσεων / Περιγραφή εικόνων / Σύνταξη προτάσεων / Χρονική σειρά γεγονότων / Διαχωρισμός και σύνθεση λέξεων σε συλλαβές και φθόγγους




**Διδασκαλία Γλώσσας στις πρώτες τάξεις
Χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα:**

«Εικόνες, λέξεις και κατηγορίες»

Αναγνώριση και γραφή των λέξεων (ουσιαστικών, ρημάτων) / αναγνώριση εικόνων / κατηγοριοποίηση λέξεων / αναγνώριση κανόνων κατηγορίας / ασκήσεις μνήμης / τεστ άρθρωσης / χρησιμότητα των αντικειμένων / διαχωρισμός και σύνθεση λέξεων σε συλλαβές και φθόγγους.






Διδασκαλία Γλώσσας στις πρώτες τάξεις Χρήση σε Διαδραστικό Πίνακα:

«Σχήμα, Μέγεθος, Χρώμα, Χώρος»

Αναγνώριση σχημάτων / σχημάτων σε σχέση με μεγέθη / σχημάτων σε σχέση με χρώματα / σχημάτων σε σχέση με χρώμα και μέγεθος / αντιθέτων / αναγνώριση της θέσης των σχημάτων που βρίσκονται σε μια σειρά ή σε πίνακα 4 γραμμών και 3 στηλών και παρακίνηση του παιδιού ώστε να τοποθετήσει τα αντικείμενα σύμφωνα με σχετικές εντολές.



Εκπαιδευτικά Λογισμικά για την Αξιοποίηση του Διαδραστικού Πίνακα στη Σχολική Τάξη



Ευχαριστούμε !!!