

INTERAKTIVNÍ TABULE



Historie

- 1991 - Kanada,
- 1996 - ČR,
- vývoj hardware i software,
- připojení – USB, Bluetooth,
- cena (od 20.000,- 77“ 2011),
- multitouch systémy.

Druhy projekce

- přední
 - projektor před tabulí,
 - stíny.
- zadní
 - vyšší cena,
 - problematictější montáž na zed'.

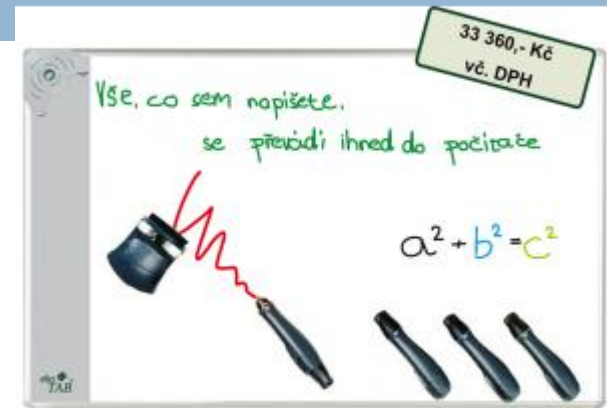


Druhy tabulí

- podle snímání pohybu:
 - ▣ elektrický odpor (stylus, prst),
 - ▣ elektromagnetické (stylus),
 - ▣ kapacitní (prst),
 - ▣ laserové (stylus),
 - ▣ ultrazvukové a infračervené (stylus),
 - ▣ kamerové (prst, stylus).

Obchodní značky

- SmartBoard,
- ActiveBoard,
- Acer, Panasonic, Clasus, ekoTAB atd.



Pravidla používání IT

- Interaktivní – cvičení, úkoly, popřípadě i výklad s akcí, která nutí žáka provést akci, která je požadována pro splnění úkolu.
- Neplýtvajte s akcemi, ale držme se zásady max. 3 typy akcí na stránku.
- Barvy - kontrastní (monitor X dataprojektor)
- Vyzkoušet materiál z pohledu žáka („blbuvzdornost“ – poznámky)
- Zpětná vazba! Správné řešení úloh by mělo být na tom samém slidu, případně v poznámce ke stránce.
- Pozor na autorská práva.

Výhody

- vhodné využití - lepší motivovat k učení (samotná tabule to ale neumí!),
- učivo lze lépe vizualizovat, animace, přesouvání objektů,
- lze déle udržet pozornost studentů (ale i ta po čase opadá),
- opakované využívání materiálů (výhoda při paralelní výuce), případně snadná úprava,
- snadnější a aktivnější zapojení žáků do výuky,
- sdílení prostřednictvím internetu se studenty,
- rozvoj informační a počítačové gramotnosti,
- práce s internetem.

Závěr

Použití interaktivní tabule ve výuce není cíl, ale prostředek, který má pomáhat naplnění stanovených cílů!