

# Utilizarea tablei interactive în procesul de predare- învățare

Prof. CĂPRUCIU MARINELA MIOARA,  
COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC ȘTEFAN  
VELOVAN, CRAIOVA

Prof. ȘTEFAN CLAUDIA,  
COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC ȘTEFAN  
VELOVAN, CRAIOVA





**1. Beneficiile utilizării tablei interactive în clasă**

**2. Metode creative de utilizare a tablei interactive în procesul de predare-învățare**

**3. Rolul tablei interactive în implicarea elevilor în lecții**

**4. Integrarea tablei interactive în curriculumul școlar**

**5. Evaluarea impactului utilizării tablei interactive în educație**

**6. Training și suport pentru profesori în utilizarea tablei interactive**



## 01 Beneficiile utilizării tablei interactive în clasă



## Îmbunătățirea implicării și atenției elevilor

### **Interacțiunea directă cu conținutul stimulează atenția și implicarea activă a elevilor în procesul de învățare.**

Utilizarea tablei interactive în clasă îmbunătățește implicarea și atenția elevilor, oferindu-le oportunitatea de a interacționa direct cu conținutul și stimulând astfel atenția și participarea activă în procesul de învățare.

### **Diversitatea metodelor de predare**

Prin utilizarea diverselor aplicații și instrumente interactive, profesorii pot să abordeze diferite stiluri de învățare, oferind o varietate de metode și abordări pentru a susține diversitatea învățării elevilor.

### **Dezvoltarea abilităților digitale**

Utilizarea tablei interactive îi ajută pe elevi să-și dezvolte abilitățile digitale, pregătindu-i pentru utilizarea tehnologiei în viața de zi cu zi și în viitoarea lor carieră.





# Îmbunătățirea participării și colaborării

---

## Promovarea participării active a elevilor

Tableta interactivă facilitează oportunități de participare activă, oferind elevilor posibilitatea de a contribui la lecție prin interacțiune și colaborare.

## Sprijinirea colaborării între elevi

Prin intermediul aplicațiilor de colaborare și a proiectelor de grup, tableta interactivă încurajează colaborarea între elevi, dezvoltând abilitățile de comunicare și lucrul în echipă.

## Încurajarea creativității

Utilizarea tablei interactive oferă elevilor posibilitatea de a-și exprima creativitatea și de a-și dezvolta abilitățile artistice și de design într-un mediu digital interactiv.

# Personalizarea învățării



## Adaptarea conținutului la nevoile individuale

Prin utilizarea aplicațiilor și a conținutului interactiv, profesorii pot să personalizeze experiența de învățare pentru fiecare elev, adaptându-se la nevoile și ritmurile lor individuale.



## Feedback imediat și adaptare

Tableta interactivă oferă posibilitatea de a obține feedback imediat și de a adapta lecțiile în funcție de nevoile și progresul fiecărui elev, facilitând astfel un proces de învățare mai eficient și personalizat.



## Crearea unui mediu de învățare stimulant

Prin utilizarea diverselor resurse și instrumente interactive, tableta interactivă contribuie la crearea unui mediu de învățare stimulant, care să susțină curiozitatea și explorarea individuală a elevilor.



## 02 Metode creative de utilizare a tablei interactive în procesul de predare- învățare



## Explorarea beneficiilor tablei interactive

### **Prezentarea avantajelor tablei interactive**

Această metodă implică prezentarea clară a avantajelor tablei interactive, evidențiind modul în care poate îmbunătăți experiența de învățare a elevilor.

### **Demonstrarea interactivității în procesul de predare**

Prin demonstrarea modului în care tabla interactivă poate fi folosită pentru a crea lecții interactive, se evidențiază modul în care poate spori implicarea elevilor în procesul de învățare.

### **Exemplificarea utilizării conținutului multimedia**

Utilizarea conținutului multimedia interactiv poate fi exemplificată pentru a arăta modul în care tabla interactivă poate aduce un plus de dinamism și claritate în predare.





# Dezvoltarea competențelor digitale prin utilizarea tablei interactive

---

## Incorporarea elementelor de gamification

Integrarea elementelor de gamification în lecții, folosind tabla interactivă, poate contribui la dezvoltarea abilităților digitale ale elevilor într-un mod distractiv și motivant.

## Favorizarea colaborării și comunicării interactive

Tabla interactivă poate fi folosită pentru a încuraja colaborarea și comunicarea interactivă între elevi, contribuind astfel la dezvoltarea abilităților digitale și sociale ale acestora.

## Promovarea cercetării și prezentării interactive

Prin intermediul tablei interactive, elevii pot fi încurajați să efectueze cercetări și să prezinte rezultatele într-un mod interactiv, dezvoltându-și astfel competențele digitale și de prezentare.

# Personalizarea procesului de învățare cu ajutorul tablei interactive



## **Adaptarea lecțiilor la stilurile de învățare ale elevilor**

Tabla interactivă oferă posibilitatea adaptării lecțiilor pentru a corespunde diferitelor stiluri de învățare ale elevilor, contribuind astfel la personalizarea procesului de învățare.

## **Încurajarea creativității și a gândirii critice**

Prin utilizarea tablei interactive, se poate încuraja exprimarea creativității și dezvoltarea gândirii critice a elevilor într-un mod interactiv și captivant.

## **Facilitarea feedback-ului individualizat**

Tabla interactivă poate fi folosită pentru a oferi feedback individualizat elevilor, contribuind astfel la adaptarea procesului de învățare la nevoile specifice ale fiecărui elev.



## 03 Rolul tablei interactive în implicarea elevilor în lecții



# Îmbunătățirea interacțiunii elevilor

## Posibilitatea de interacțiune directă cu conținutul lecției

Elevii pot interacționa direct cu materialele didactice, ceea ce îi ajută să fie mai implicați în procesul de învățare.

## Stimularea atenției și concentrării

Prin utilizarea elementelor interactive, se stimulează atenția și concentrarea elevilor, oferindu-le o experiență mai captivantă.

## Promovarea participării active

Tabla interactivă încurajează elevii să participe activ la lecție, fiind o modalitate eficientă de a implica întreaga clasă.





# Facilitarea înțelegerii conceptelor complexe

---

## Vizualizarea interactivă a informațiilor

Prin afișarea interactivă a informațiilor, elevii pot înțelege mai ușor conceptele complexe, prin intermediul elementelor vizuale.

## Exerciții practice și simulări

Tabla interactivă permite desfășurarea de exerciții practice și simulări, care facilitează înțelegerea și aplicarea practică a cunoștințelor.

## Feedback imediat și personalizat

Elevii beneficiază de feedback imediat și personalizat prin intermediul tablei interactive, ceea ce contribuie la înțelegerea mai profundă a materiei.

## *Analiza comparativă a tablei interactive cu alte tipuri de table*

- În instituțiile de învățământ este utilizată pe larg tabla clasică, pe care se scrie cu creta. De rînd cu aceasta, se folosesc și table albe, pe care se scrie cu markerul.
- 1. *Tabla clasică*: se scrie cu creta și se șterge cu buretele (mai bine umed), se utilizează cretă de diferite culori.
- 2. *Tabla albă*: se scrie cu markere de diverse culori și grosimi, se șterge cu radieră specială.
- 3. *Tabla interactivă cu marker electronic*: se lucrează cu un set de echipamente (proiector video, calculator, markere speciale, sistem audio etc.). Proiectează orice model interactiv, animație, desen, secvență video etc.

Tabla interactivă este o tehnologie modernă care îmbină proprietățile specifice ale tablei obișnuite, ale tablei albe, precum și cele ale plăcilor, marcatorului, proiecteurului și calculatorului. Tot ce se scrie pe ea apare instantaneu pe ecranul calculatorului, și invers. Aceasta ne deschide posibilități deosebite, reprezentând o tehnologie performantă de prezentare, modificare și salvare a informației. Are o componentă Hardware (tablă, markere electronice, burete electronic) și una Software (un driver și un set de utilitare pentru lucrul cu tabla, SMART Board Service, parte integrată din driver ce rulează ca un serviciu în Windows, și SMART Notebook). În tabelele de mai jos sunt prezentate caracteristicile ergonomice și didactice ale tablei interactive



Nr. Tabla clasică/tabla albă	Tabla interactivă
1. Creta face zăf, incomodând atât profesorul, cât și educații. <i>Tabelul 1. Caracteristici ergonomice</i>	Informația se șterge fără să lase urme.
2. Informația se șterge cu buretele umed, producând disconfort profesorului și împiedicând scrierea imediată a datelor pe tablă.	Informația se șterge printr-o comandă, ceea ce permite continuarea imediată a activității de predare.



Nr. Tabla clasică/tabla albă	Tabla interactivă
<p>Tabelul 2. <i>Caracteristici didactice</i></p> <p>1. La un moment dat, materia notată este ștearsă, pentru a continua predarea temei, fără posibilitatea de a reveni la ea.</p>	<p>Informația poate fi păstrată, ceea ce ne permite reactualizarea acesteia în orice moment.</p>
<p>2. Informația poate fi scrisă pe tablă doar în timpul lecției.</p>	<p>Materialele sunt pregătite în prealabil și, la moment, doar se accesează pagina necesară.</p>
<p>3. Desenele geometrice sunt realizate manual.</p>	<p>Schițele geometrice se realizează cu ajutorul meniului sau al instrumentului respectiv.</p>
<p>4. Textul este prezentat, de obicei, cu scris obișnuit.</p>	<p>Textul se introduce utilizând tastatura virtuală sau manual, fiind scris cu litere de tipar.</p>
<p>5. Efortul depus la scriere este mai mare.</p>	<p>Efortul fizic depus este mai mic, deoarece tabla reacționează chiar și la 1 mm de la suprafața ei.</p>
<p>6. Se pierde timp prețios pentru a șterge informația, operație ce se poate repeta de mai multe ori.</p>	<p>Toată informația de pe tablă se șterge printr-o singură manevră.</p>

*Softul SMART Notebook* este foarte simplu în utilizare, având următoarele posibilități:

- *crearea de activități* – operație în care obiectele reacționează prin acceptare sau respingere, prin declanșarea de animații și sunete;
- *înregistrarea sunetelor* – facilitează înregistrarea sunetului direct în lecția realizată cu SMART Notebook, fără a mai fi nevoie de comutare între programe și fișiere;
- *utilizarea creionului* – realizarea unor desene cu textură identică celei produse de un creion;
- *umplerea unei forme regulate* – desenarea formelor regulate închise și umplerea lor;
- *browser de Internet* – inserarea unui browser direct pe o pagină din fișier etc.

# Avantajele tablei interactive

- este un instrument valoros, cu multiple valențe formative, care contribuie la sporirea calității procesului instructiv-educativ;
- permite realizarea de către profesor a unor adnotări în aplicațiile studiate în momentul prezentării informației noi;
- materialul predat cu ajutorul tablei interactive se asimilează mai ușor și mai rapid;
- contribuie la dezvoltarea creativității atât a cadrului didactic, cât și a celor educați;
- exemplele proiectate pe tabla interactivă sunt mai convingătoare decât cele expuse pe tabla obișnuită;
- materialele didactice utilizate pot fi vizualizate mai ușor, sunt mai clare;
- face posibilă predarea și învățarea cu aplicarea jocurilor interactive;
- materialele realizate în cadrul unei ore pot fi utilizate cu succes și ulterior;
- audienții/studentii sunt implicați mai activ în demersurile desfășurate pe parcursul lecției etc

# Dezavantajele tablei interactive

- lumina emanată de proiectorul video îl poate incomoda pe cel ce prezintă informația la tablă (ar putea să-i deranjeze și pe cei din sală, în cazul în care aparatul nu este corect instalat (considerăm acest dezavantaj mai puțin dăunător sănătății decât alergia produsă de praful de cretă));
- sistemul de Răspuns interactiv, inclus în SMART Notebook, este gratuit doar 30 de zile, la fel și soft-urile SMART Notebook Math și SMART Notebook 3D Tools (licența procurată pentru ultimele două aplicații este valabilă numai pentru un calculator, iar la SMART Notebook – pentru un număr nelimitat)



# Concluzii

- Pregătirea profesorilor pentru utilizarea tablei interactive este un aspect important, care necesită a fi studiat în profunzime. Un prim pas în acest sens ar fi schimbarea modalității de organizare a procesului de învățământ, trecerea de la metodele tradiționale de predare-învățare-evaluare la cele moderne, valorificarea plenară a interactivității în demersurile la clasă. Practic, orice curs poate fi susținut de acest instrument didactic, în scopul creșterii profesionale atât a cadrului didactic, cât și a audientului/studentului.

# Bibliografie

1. **\*\*\***, Ghid de utilizare SMART Notebook, traducere și adaptare în limba română de CTICE, Chișinău, str. A. Russo,
2. **Alexandru Covaci, Daniela Pop**, Tabla interactivă - resursă educațională - suport de curs  
Oprea C.-L. Pedagogie. Alternative metodologice interactive. București: Editura Universității, 2003.

