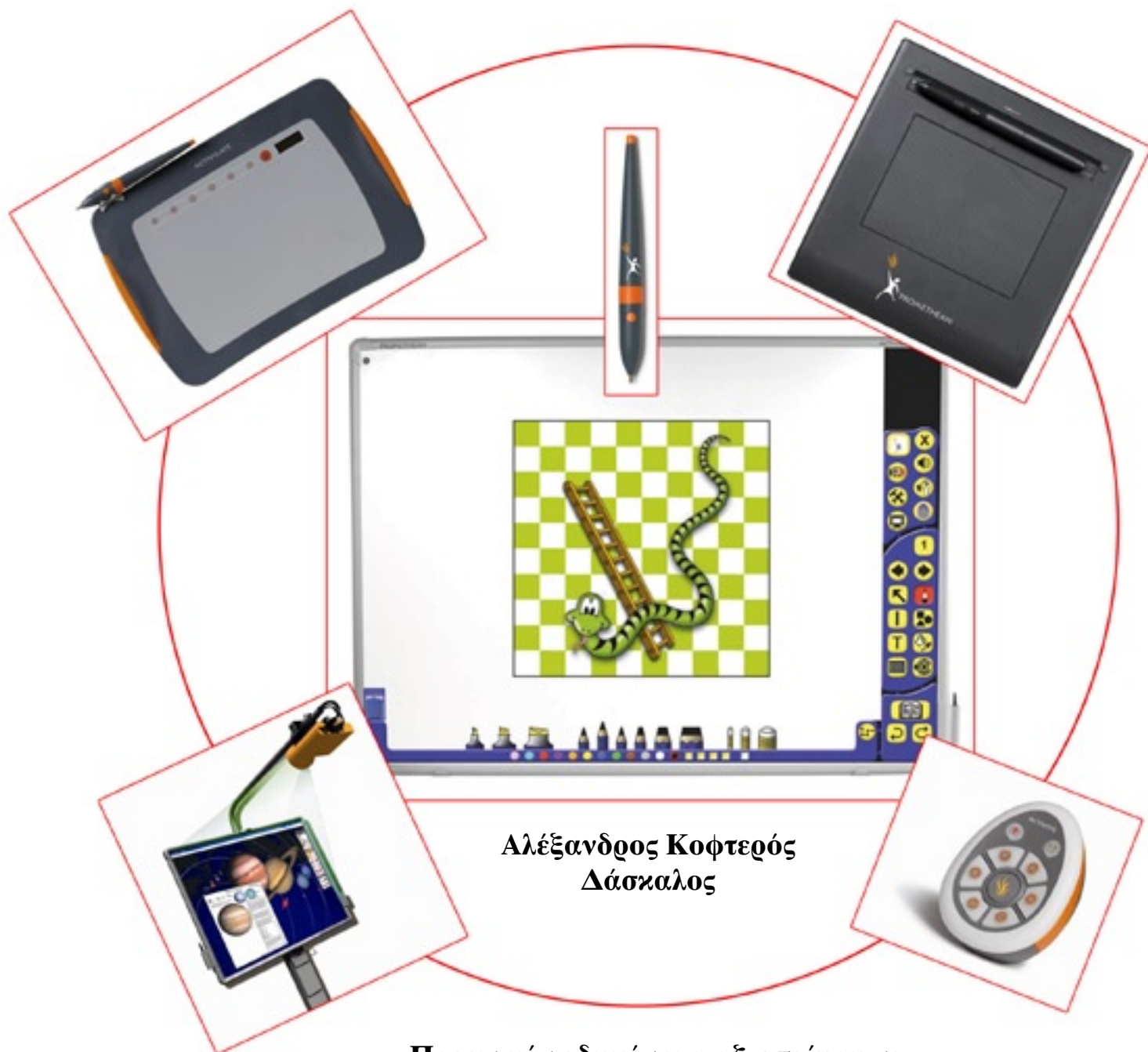


Οδηγός χρήσης Promethean Activprimary



Πρακτικός οδηγός για αξιοποίηση του
Activprimary στη δημοτική εκπαίδευση -
γγραμμένο από δάσκαλο για δασκάλους



“Any sufficiently advanced technology
is indistinguishable from magic!”

Arthur C. Clarke

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ACTIVPRIMARY

Αλέξανδρος Κοφτερός
Δάσκαλος



Όλα τα προϊόντα που αναφέρονται
αυτό το βιβλίο αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία των σεβαστών
εταιρειών τους.

Το βιβλίο αυτό δημιουργήθηκε για λογαριασμό της Hellenic Technical
Enterprises, που εκπροσωπεί τα προϊόντα της Promethean
(<http://www.promethean.co.uk>) σε Κύπρο και Ελλάδα

ISBN Pending
© H.T.E. & Αλέξανδρος Κοφτερός, 2008
Πρώτη έκδοση Ιούλιος 2008

Η σελίδωση, η συγγραφή των κειμένων και η οργάνωση του υλικού
έγινε
από τον Αλέξανδρο Κοφτερό

Επιμέλεια Κειμένων: Ευαγγελία- Ελισάβετ Βουτσίνου

Για τη δημιουργία του βιβλίου αυτού χρησιμοποιήθηκαν:
PowerMacintosh G5
Apple MacBook
Adobe Creative Suite CE

Όλα τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν
για το βιβλίο αυτό είναι αυθεντικά.

Ειδικές Ευχαριστίες:

Δημήτρης Ξενοφώντος (H.T.E.)
Δημήτρης Νικολάου (H.T.E.)
Ελισάβετ- Ευαγγελία Βουτσίνου

Ο διαδραστικός πίνακας είναι ένα πολύτιμο εργαλείο που μπορεί να ενισχύσει σημαντικά το μάθημα και να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών. Οι πίνακες της Promethean αποτελούν σημαντικό εργαλείο στα χέρια του κάθε δασκάλου.

Το βιβλίο που έχετε στα χέρια σας (ή στις οθόνες σας!) είναι προϊόν αρκετών μηνών εργασίας. Σκοπός της συγγραφής του είναι να δοθεί ένα βοήθημα στους δασκάλους που χρησιμοποιούν τα προϊόντα της Promethean για να ενισχύσουν το μάθημά τους. Μέσα από τις σελίδες του βιβλίου αυτού θα έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε τόσο τις βασικές λειτουργίες του Activprimary όσο και τρόπους αξιοποίησης των πινάκων της Promethean μέσα στην τάξη. Έμφαση δίνεται στη δημοτική εκπαίδευση, καθώς αυτός είναι και ο χώρος εργασίας μου.

Παράλληλα, γίνεται μια παρουσίαση αρκετών συσκευών οι οποίες διευκολύνουν το μάθημα αλλά και προσθέτουν μια νέα διάσταση σ' αυτό. Σημαντικό στοιχείο είναι και η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε

θέματα χρήσης του λογισμικού, αλλά και η πιστοποίησή τους στις βασικές δεξιότητες. Γι' αυτό και το 7ο κεφάλαιο του βιβλίου αναφέρεται στο διαδικτυακό σχολείο της Promethean (περιβάλλον e-learning) στο οποίο ο κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει εγγραφή και να παρακολουθήσει δωρεάν την εκπαίδευση στις βασικές λειτουργίες του Activprimary.

Αν και έχει δοθεί αρκετή προσοχή στη συγγραφή του βιβλίου αυτού, αναγνωρίζω την ανάγκη για συνεχή βελτίωσή του. Έτσι, τα σχόλια και οι εισηγήσεις σας είναι ευπρόσδεκτα!

Αλέξανδρος Κοφτερός,
Δάσκαλος

alexandros@apoplous.org



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ACTIVPRIMARY

Συνδεσμολογία διαδραστικού πίνακα.....	10
Γνωριμία με τον πίνακα.....	11
Πρώτη επαφή με το Activprimary	12
Δημιουργία/Άνοιγμα αρχείων	13
Ρύθμιση Activprimary	14
Βαθμονόμηση (calibration).....	15
Το μενού του Activprimary.....	16
Δημιουργία νέου πίνακα σεμιναρίων	17
Άνοιγμα πίνακα σεμιναρίων	18
Αποθήκευση πίνακα σεμιναρίων	19
Εκτύπωση πίνακα σεμιναρίων	20
Δημιουργία σημειώσεων σελίδας	21
Εργαλείο φυλλομετρητή	22
Προσθήκη σημείωσης	23
Δημιουργία δείκτη.....	24
Δημιουργία κυλιόμενου κειμένου	25
Άλλες επιλογές-Επαναφορά & ρυθμίσεις	26
Ρυθμίσεις (Settings) του Activprimary	27
Αλλαγή γλώσσας Activprimary	28
Κατέβασμα επιπρόσθετου υλικού	29
Εκπαίδευση (Training)	30
Η πλατφόρμα μάθησης της Promethean.....	31
Υποστήριξη (Support)	32

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ACTIVPRIMARY

Το περιβάλλον του ActivPrimary	34
Δημιουργία σχημάτων (shapes)	35
Δημιουργία πλέγματος (Grid)	36
Αλλαγή μεγέθους & Απόκρυψη πλέγματος	37
Έλξη αντικειμένων στο πλέγμα	38
Δημιουργία φόντου (background)	39
Εργαλεία δημιουργίας γραμμών	40
Εργαλεία γραμμών.....	41
Εργαλεία γραμμών.....	42
Γέμισμα/Επιλογή χρώματος	43
Γέμισμα αντικειμένου με χρώμα	44
Επιλογή χρώματος (Colour Picker)	45
Εργασία με χρώματα	46
Καθαρισμός σελίδας	47
Μετακίνηση αντικειμένων	48
Αλλαγή της διαφάνειας των αντικειμένων	49
Αλλαγή στο μέγεθος των αντικειμένων	50
Αυτόματη αλλαγή μεγέθους	51
Δημιουργία αντιγράφων αντικειμένων	52
Περιστροφή αντικειμένων	53
Αλλαγή περιγράμματος αντικειμένου	54
Δημιουργία κειμένου	55
Μορφοποίηση κειμένου.....	56

Εμφάνιση πληκτρολογίου	57
Ειδικά εργαλεία ActivBoard	58
Χρήση Spotlight	59
Εμφάνιση/Απόκρυψη οθόνης	60
Εργαλείο ζαριών	61
Μέτρηση γωνιών-μοιρογνωμόνιο	62
Περιστροφή μοιρογνωμονίου	63
Εμφάνιση χάρακα	64
Περιστροφή χάρακα	65
Χρήση διαβήτη	66
Δημιουργία κύκλου με διαβήτη.....	67
Εργαλείο κλασμάτων.....	68
Αναγνώριση κειμένου.....	69
Εργαλείο υπολογιστικής μηχανής.....	70
Εμφάνιση ρολογιού.....	71
Εργαλείο Κλασμάτων.....	72
Αναγνώριση Κειμένου.....	73
Εφέ μετάβασης από σελίδα σε σελίδα.....	74
Παρουσίαση των εφέ μετάβασης	75
Κατάσταση λειτουργίας σχεδιασμού.....	76
Επιλογές σχεδιασμού & αντικείμενα	77
Αντανάκλαση αντικειμένων στους άξονες X και Ψ	78
Αναστροφή στους άξονες X και Ψ	79

ΕΝΟΤΗΤΑ3:ΣΥΣΚΕΥΕΣ & ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ

Πίνακας & βιντεοπροβολέας	81
Συσκευές της Promethean	82
Activwand & Activpen	83
Activtablet.....	84
Activote	85
Εργασία με το Activote.....	86
Εργασία με τα Activotes	87
Ρύθμιση συσκευών Activote	88
Δοκιμή Activotes.....	89
Ονομασία & Διαγραφή συσκευών.....	90
Κατανομή Activotes σε χρήστες	91
Κατανομή συσκευών με κωδικό	92
Χρήση Activotes	93
Έναρξη εργασίας με Activotes.....	94
Χαρακτηριστικά σελίδας με ερωτήσεις.....	95
Ολοκλήρωση εργασίας & αποτελέσματα.....	96
Προβολή αποτελεσμάτων	97
Ρυθμίσεις αποτελεσμάτων Activote	98
Activslate	99
Activpanel.....	100
Activslate	101
Activpanel.....	102
Activexpression.....	103
Activprimary & Activstudio	104
Activote VR	105
Activarena.....	106

ΕΝΟΤΗΤΑ 4:ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΩΝ WINDOWS

Επιφάνεια εργασίας υπολογιστή.....	108
Ρυθμίσεις επιφάνειας εργασίας	109
Κατάσταση λειτουργίας φωτογραφίας	110
Εργασία με αρχεία pdf	111
Εργασία με κείμενο σε αρχείο pdf.....	112
Απόκρυψη οθόνης	113
Εργασία με ιστοσελίδες	114
Εργασία με το Google Maps.....	115
Εργασία με το Google Earth.....	116
Πλοήγηση στο Google Earth	117
Εργαλεία Activprimary & Google Earth.....	118
Αντιγραφή τμήματος οθόνης	119
Activprimary & MS Word	120
Αναγνώριση κειμένου & αριθμών	121
Αναγνώριση σχημάτων	122
Περιορισμοί αναγνώρισης γραφής	123
Activprimary & Excel.....	124
Εισαγωγή δεδομένων στο Excel	125
Activprimary & Powerpoint	126
Έλεγχος παρουσίασης με τη γραφίδα	127
Μετατροπή Powerpoint σε Activprimary	128
Επιλογή αρχείου παρουσίασης.....	129

ΕΝΟΤΗΤΑ 5:ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΩΝ / ΚΟΥΙΖ

Δημιουργία περιεχομένου	131
Δημιουργία αξιολόγησης	132
Δημιουργία ερωτήσεων	133
Επιλογές και περιορισμοί	134
Επιλογή διάταξης ερωτήσεων	135
Δημιουργία ερώτησης με εικόνα	136
Επιλογές εμφάνισης ερωτήσεων.....	137
Αποθήκευση ερωτήσεων	138
Άνοιγμα ερωτήσεων στο Activprimary	139
Αλλαγή στην εμφάνιση της σελίδας	140
Εισαγωγή κουμπιών.....	141
Εισαγωγή πλαισίων κειμένου	142
Δημιουργία πλαισίων εικόνας	143
Τροποποίηση διαφάνειας πλαισίων	144

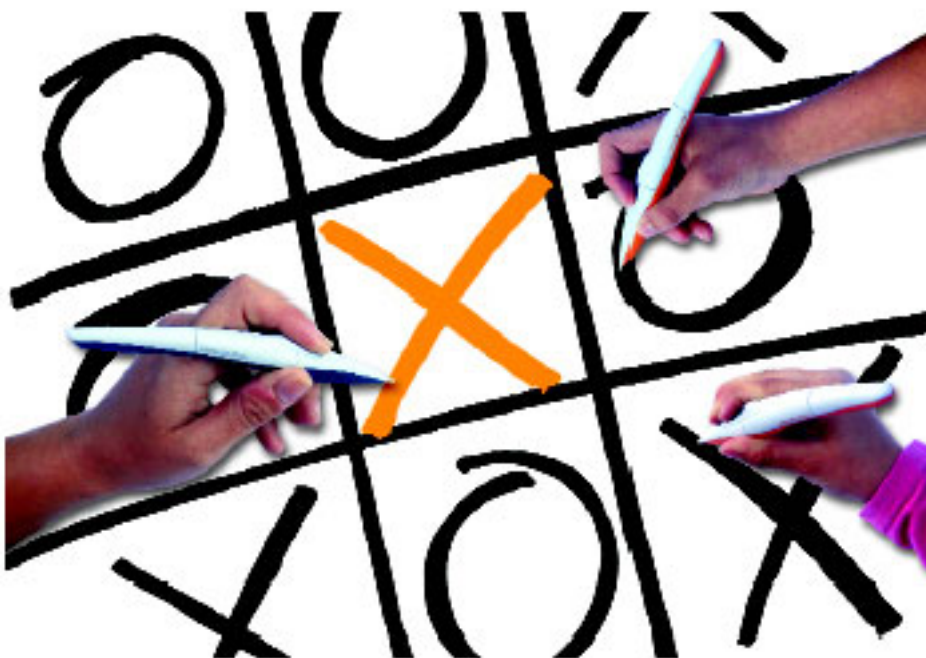
ΕΝΟΤΗΤΑ 6:ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΙΝΑΚΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΩΝ

Δημιουργία πίνακα σεμιναρίων	146
Έτοιμες σελίδες	147
Σελίδες με έτοιμο περιεχόμενο.....	148
Αποθήκευση πίνακα σεμιναρίων	149
Δημιουργία σελίδας με κενό περιεχόμενο.....	150
Σελίδες με ειδικό περιεχόμενο	151
Αποθήκευση & εμφάνιση στο Activprimary	152
Επεξεργασία περιεχομένου στο Activprimary	153
Εισαγωγή κειμένου & δημιουργία σημείωσης	154
Κλείδωμα & ξεκλείδωμα αντικειμένων.....	155
Εισαγωγή πολυμεσικών αρχείων	156
Εισαγωγή ψηφιακού video	157

Δημιουργία διαδραστικού πίνακα σεμιναρίων	158
Δημιουργία κλίμακας Likert.....	159
Εισαγωγή περιεχομένου στην κλίμακα	160
Ρυθμίσεις ερωτήσεων για Activote.....	161
Παράμετροι ερωτήσεων	162
Επεξεργασία κενής σελίδας	163
Γενικές συμβουλές για χρήση φόντου	164
Εισαγωγή πλαισίων ερώτησης/κειμένου	165
Εισαγωγή κουμπιών.....	166
Εισαγωγή κειμένου	167
Ρυθμίσεις ερωτήσεων.....	168
Ολοκλήρωση ερωτήσεων	169
Πίνακες σεμιναρίων και Flipchart Viewer	170
Άνοιγμα πίνακα σεμιναρίων	171
Δημιουργία σημειώσεων & Flipchart Viewer.....	172
Τα εργαλεία του Flipchart Viewer	173
Αναβάθμιση του Flipchart Viewer	174

ΕΝΟΤΗΤΑ 7:ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ACTIVPRIMARY

Επιμόρφωση στη χρήση του Activprimary	176
Δημιουργία λογαριασμού.....	177
Επιβεβαίωση μέσω e-mail	178
Επιλογή σεμιναρίων	179
Βασικές δεξιότητες στο Activprimary	180
Δραστηριότητες επιμόρφωσης	181
Αξιολόγηση στο Activprimary	182
Δραστηριότητες αξιολόγησης	183





ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ACTIVPRIMARY





Ο διαδραστικός πίνακας στην τάξη

Πολιτική του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού είναι η ένταξη του διαδραστικού πίνακα στις αίθουσες διδασκαλίας μέχρι το 2010. Το μέσο αυτό αποδεδειγμένα μπορεί να βοηθήσει το δάσκαλο στην εργασία του, σε καθημερινή μάλιστα βάση.



Στην καθημερινή διδασκαλία υπάρχουν τρεις σταθερές που δεν πρόκειται ποτέ να αλλάξουν όσον αφορά το περιβάλλον της τάξης. Η πρώτη είναι ο δάσκαλος, η δεύτερη οι μαθητές και η τρίτη είναι ο πίνακας.

Διαδραστικοί πίνακες

Φανταστείτε την οθόνη του υπολογιστή σας να προβάλλεται πάνω σε έναν πίνακα ίδιου μεγέθους με τους συνηθισμένους. Όμως, σε αυτόν τον πίνακα μπορείτε εσείς να επέμβετε και να τροποποιήσετε τις πληροφορίες. Θέλετε να ανοίξετε ένα πρόγραμμα; Απλά πατήστε δύο φορές πάνω στο εικονίδιο που εμφανίζεται στην οθόνη! Θέλετε να γράψετε κείμενο ή οδηγίες για τους μαθητές σας; Πατήστε πάνω στο αντίστοιχο εικονίδιο που εμφανίζεται στον πίνακά σας, και θα εμφανιστεί μια λευκή επιφάνεια στην οποία μπορείτε να γράψετε με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που θα γράφατε με ένα απλό μαρκαδόρο. Μόνο που εδώ βέβαια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ό,τι χρώμα

θέλετε. Και όταν γεμίσει ο πίνακας με κείμενο, δεν χρειάζεται να σβήσετε τίποτα – απλά πατήστε ένα κουμπάκι πάνω στην οθόνη σας για να δημιουργηθεί μια νέα «σελίδα»! Θέλετε να ξαναδείξετε στους μαθητές σας κάτι που είχατε γράψει πριν από μισή ώρα ή πριν από 10 μέρες; Πατήστε το αντίστοιχο κουμπί που εμφανίζεται στα εργαλεία του πίνακά σας και θα μεταφερθείτε σε αυτά που είχατε γράψει! Αν μάλιστα έχετε και μαθητές που έχουν υπολογιστή στο σπίτι, μπορείτε να τους δώσετε αντίγραφο όλων όσων γράψατε στον πίνακα, ώστε να το πάρουν σπίτι τους και να το διαβάσουν!

Θέλετε να προσθέσετε εικόνες στον πίνακα; Πατήστε το αντίστοιχο κουμπί και επιλέξτε μία από τις χιλιάδες εικόνες. Ψάχνετε κάποιο χάρτη; Με δύο κινήσεις μπορείτε να εμφανίσετε στην οθόνη σας εκατοντάδες χάρτες. Πραγματικά τόσο απλά!

Συνδεσμολογία διαδραστικού πίνακα

Ο διαδραστικός πίνακας, με τη βοήθεια ενός βιντεοπροβολέα, σας επιτρέπει να παρουσιάζετε οτιδήποτε εμφανίζει η οθόνη του υπολογιστή σας. Η φράση κλειδί είναι ο έλεγχος του υπολογιστή μέσω του πίνακα!



Στο διαδραστικό πίνακα προβάλλονται οι πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή σας. Ο διαδραστικός πίνακας μπορεί να συνδεθεί με όλους τους τύπους υπολογιστών.

Σύνδεση με υπολογιστή

Το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού της Κύπρου εφαρμόζει εδώ και χρόνια μια αρκετά φιλόδοξη πολιτική εισαγωγής των υπολογιστών και των νέων τεχνολογιών στα σχολεία. Όλα τα τμήματα των δημοτικών σχολείων έχουν τουλάχιστον έναν υπολογιστή, καθώς και πρόσβαση στο διαδίκτυο. Επίσης, το κάθε σχολείο είναι εφοδιασμένο με ένα βιντεοπροβολέα.

Για να μπορεί να λειτουργήσει ο πίνακας, θα πρέπει να τον συνδέσουμε –μέσω ενός απλού καλωδίου USB– με τον υπολογιστή μας. Στη συνέχεια, θα πρέπει να εγκαταστήσουμε το λογισμικό του πίνακα, το οποίο περιλαμβάνει χιλιάδες εικόνες, βίντεο, ήχους αλλά και άλλο

πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό!

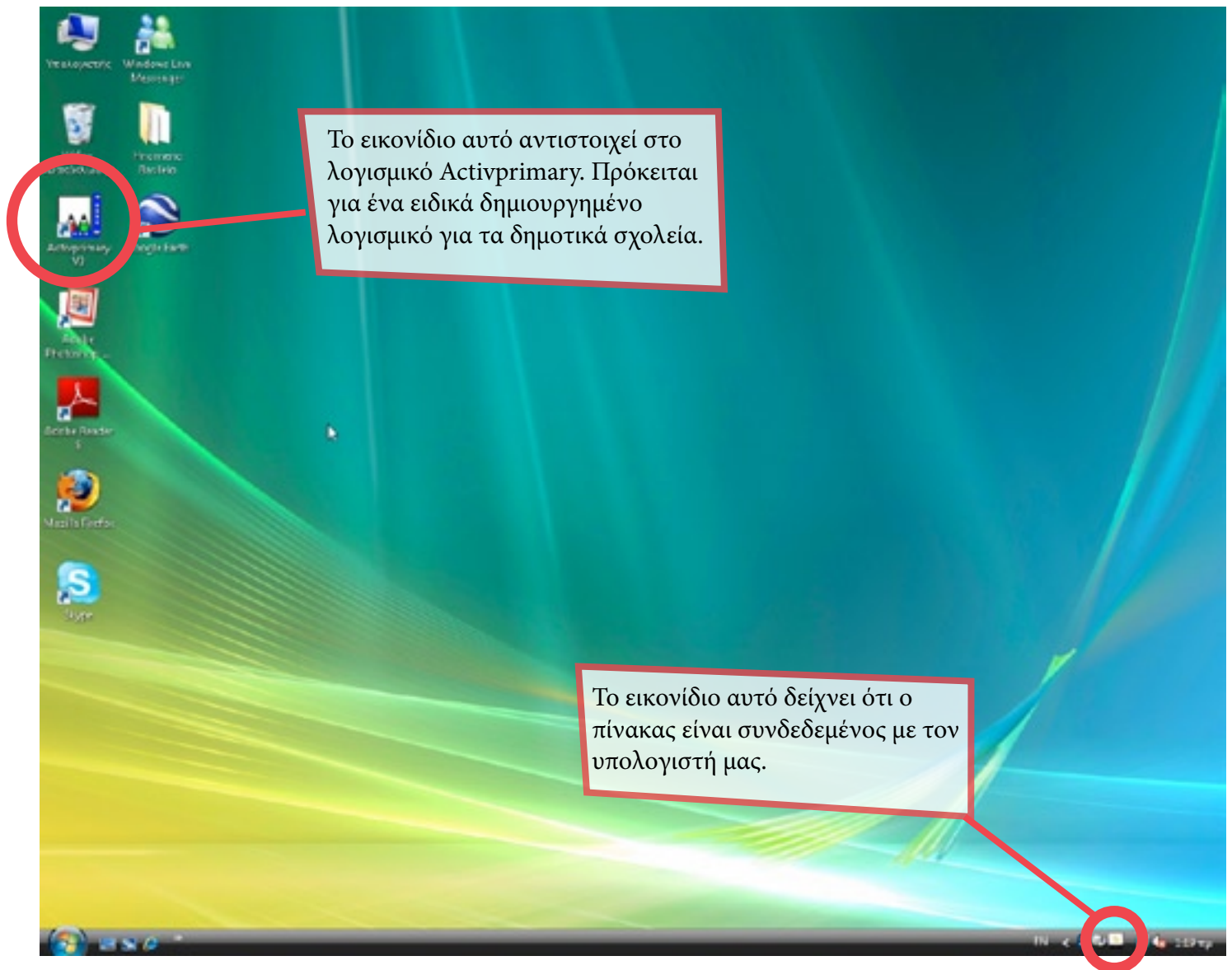
Ο βιντεοπροβολέας, που είναι ενωμένος με τον υπολογιστή σας, προβάλλει στον πίνακα οτιδήποτε εμφανίζεται στην οθόνη σας. Με τη βοήθεια του ειδικού στυλό του διαδραστικού πίνακα, μπορείτε να ελέγξετε τα πάντα, από την εκκίνηση ενός προγράμματος μέχρι και το κλείσιμο του υπολογιστή σας.

Οι πραγματικές δυνατότητες του πίνακα γίνονται κατανοητές μόλις εκκινήσουμε το ειδικό λογισμικό που θα έχουμε εγκαταστήσει στον υπολογιστή μας. Το λογισμικό αυτό μας προσφέρει πολύτιμα εργαλεία που αυτοματοποιούν χρονοβόρες διαδικασίες, γεγονός που διευκολύνει αφάνταστα τη διεξαγωγή του μαθήματος.

Όλοι οι υπολογιστές, από Windows 98 και πάνω, μπορούν να τρέξουν το λογισμικό του πίνακα.

Γνωριμία με τον πίνακα

Η εγκατάσταση του λογισμικού του πίνακα είναι πραγματικά μια πολύ απλή διαδικασία. Μέσα σε λίγα λεπτά είμαστε έτοιμοι να εργαστούμε με το διαδραστικό μας πίνακα.



Η εγκατάσταση του λογισμικού του πίνακα απαιτεί ελάχιστο χρόνο, λίγα μόλις λεπτά. Όμως, στον υπολογιστή μας θα αποθηκευθεί ένας σημαντικός όγκος χρήσιμου εκπαιδευτικού υλικού.

Το λογισμικό του πίνακα

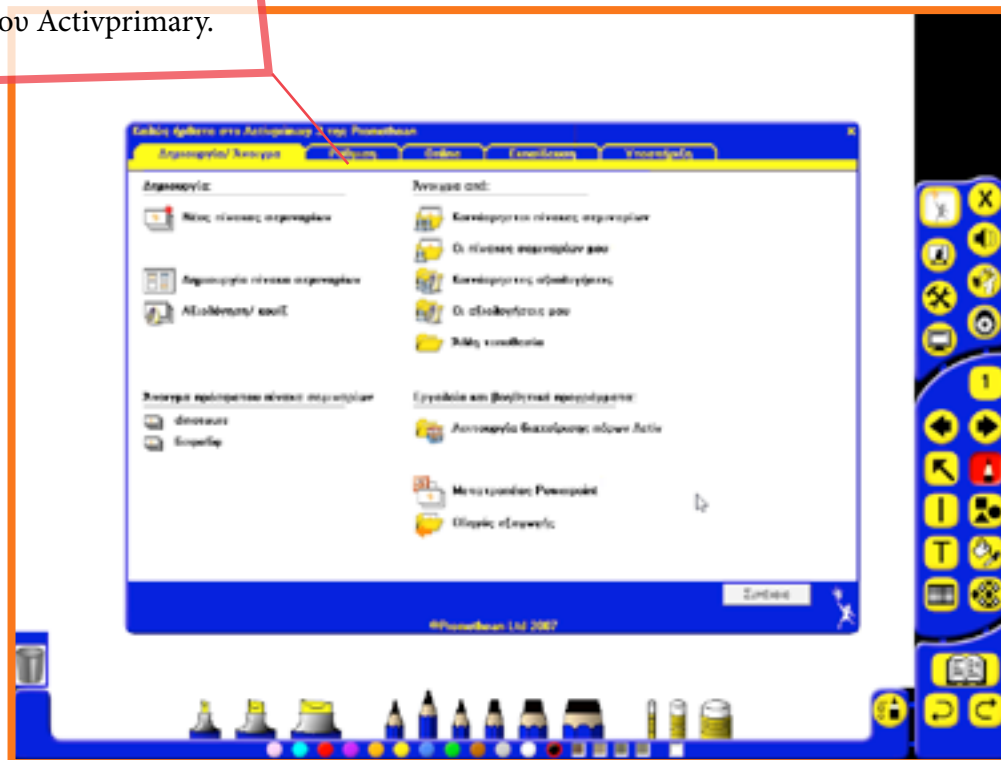
Το λογισμικό αποτελείται από τον οδηγό (το πρόγραμμα για να αναγνωρίσει

ο υπολογιστής μας τον πίνακα) αλλά και από το λογισμικό Activprimary. Το Activprimary παρέχει πολύτιμες λειτουργίες για να γίνεται το μάθημα ευκολότερο, πιο ενδιαφέρον και κατανοητό από τους μαθητές. Στις σελίδες που ακολουθούν θα γνωρίσουμε το Activprimary.

Πρώτη επαφή με το Activprimary

Το λογισμικό Activprimary προσφέρει τεράστιες δυνατότητες στον εκπαιδευτικό. Μέσα από αυτό μπορούμε όχι μόνο να γράψουμε κείμενο στον πίνακα, αλλά και να δημιουργήσουμε δραστηριότητες μάθησης!

Το Dashboard του Activprimary.



Με την εκκίνηση του Activprimary, η οθόνη καταλαμβάνεται από την επιφάνεια εργασίας (λευκός χώρος) και τα εργαλεία (δεξιά και κάτω). Ταυτόχρονα εμφανίζεται και το παράθυρο του Dashboard.

Το Dashboard

Το Dashboard είναι ίσως ο καλύτερός μας φίλος, όσον αφορά το Activprimary. Με τη βοήθεια του Dashboard μπορούμε να ρυθμίσουμε τον πίνακα, να δημιουργήσουμε δικές μας διαδραστικές ασκήσεις καθώς και σελίδες, να κατεβάσουμε επιπρόσθετο υλικό από το διαδίκτυο, να αναβαθμίσουμε το λογισμικό μας κ.λπ.

Οι δυνατότητες που προσφέρει το Activprimary για δημιουργία υλικού από το δάσκαλο είναι τεράστιες.

Μέσα σε ελάχιστο χρόνο μπορούμε να κατασκευάσουμε ασκήσεις για την ανατροφοδότηση του μαθητή αλλά και να οργανώσουμε ομαδικές δραστηριότητες που θα εξασφαλίσουν με επιτυχία τη συνεργατική μάθηση.

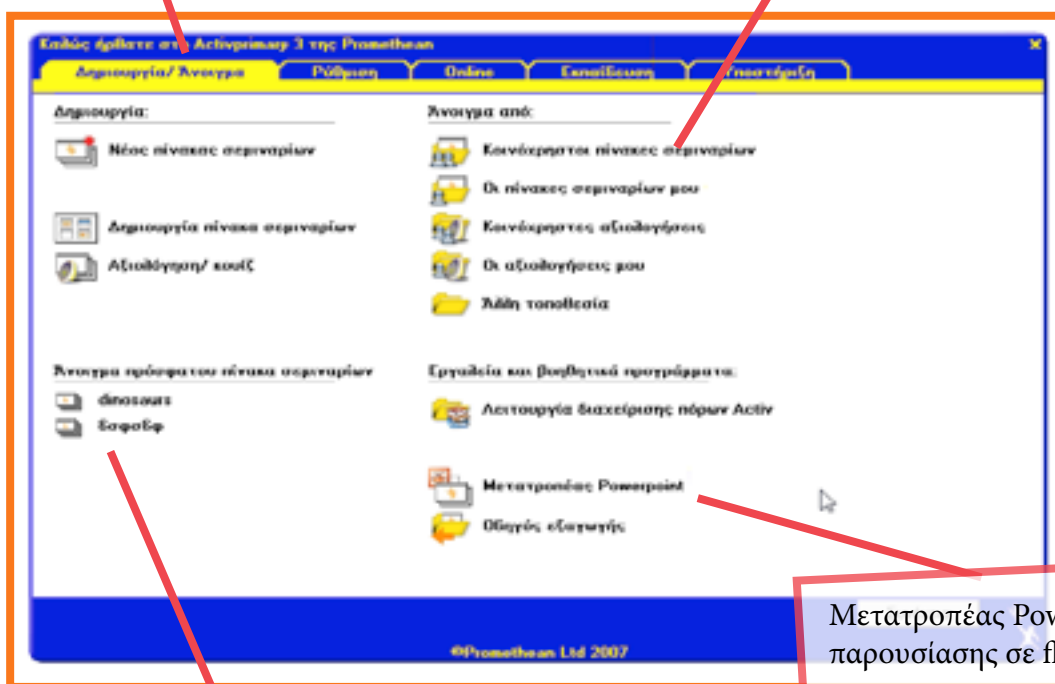
Αν πάλι θέλουμε να κατεβάσουμε επιπρόσθετο υλικό, τότε κάνουμε κλικ στο κουμπί «Online» του Dashboard. Στην επόμενη σελίδα παρουσιάζουμε σημαντικά χαρακτηριστικά της λειτουργίας αυτής.

Δημιουργία/Άνοιγμα αρχείων

Οι βασικές επιλογές και ρυθμίσεις του Activprimary μπορούν να γίνουν μέσα από το Dashboard. Ας γνωρίσουμε τις βασικές λειτουργίες του.

Το Dashboard είναι χωρισμένο σε οθόνες (καρτέλες). Η πρώτη καρτέλα αφορά τη Δημιουργία/Άνοιγμα αρχείων.

Άνοιγμα των αρχείων που υπάρχουν αποθηκευμένα στον υπολογιστή μας.



Άνοιγμα πρόσφατου πίνακα σεμιναρίων (flipchart).

Μετατροπέας PowerPoint παρουσίασης σε flipchart.

Από την καρτέλα Δημιουργία/Άνοιγμα μπορούμε να ανοίξουμε αρχεία τα οποία έχουμε δημιουργήσει στο Activprimary. Υπάρχουν επίσης βοηθητικά εργαλεία που μας επιτρέπουν να δημιουργήσουμε δραστηριότητες (π.χ. Αξιολόγηση/κουίζ), να μετατρέψουμε ένα αρχείο PowerPoint σε πίνακα σεμιναρίων (flipchart) κ.λπ.

αργότερα. Τα αρχεία του Activprimary αποθηκεύονται αυτόματα σε συγκεκριμένες τοποθεσίες, σύμφωνα με το είδος τους. Οι Αξιολογήσεις, για παράδειγμα, αποθηκεύονται σε συγκεκριμένο φάκελο (folder) στον υπολογιστή μας.

Άνοιγμα/Δημιουργία

Οι σελίδες που δημιουργούμε στον πίνακα σεμιναρίων (flipchart) μπορούν να αποθηκευθούν στον υπολογιστή, ώστε να τις χρησιμοποιήσουμε

Τα πρόσφατα αρχεία με flipchart εμφανίζονται στην οθόνη αυτή, ώστε να μπορούμε –ανά πάσα στιγμή και σε μικρό χρονικό διάστημα– να εντοπίζουμε τις εργασίες μας.

Ρύθμιση Activprimary

Την πρώτη φορά που θα συνδέσουμε τον πίνακα με τον υπολογιστή, θα πρέπει να ρυθμίσουμε την επιφάνειά του. Αυτό γίνεται πολύ εύκολα

Ρύθμιση πίνακα.

Καρτέλα Ρύθμισης.

Γενικές Ρυθμίσεις (Settings) Activprimary.

Ρυθμίσεις Activate.

Βαθμονόμηση (Calibration).

Επιπρόσθετες λειτουργίες.

Activate: η ασύρματη αυτή συσκευή επιτρέπει στο μαθητή να δίνει απαντήσεις σε ερωτήσεις που προβάλλονται στον πίνακα. Με το Activprimary δημιουργούμε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σωστού λάθους κ.λπ. Για το Activate θα μάθουμε και στο κεφ. 3.

Για τη σωστή λειτουργία τόσο του Activprimary όσο και του πίνακα αλλά και των περιφερειακών του απαιτούνται ορισμένες ρυθμίσεις. Αυτές μπορούν να γίνουν μέσω του Πίνακα Ελέγχου.

Ρύθμιση (Settings)

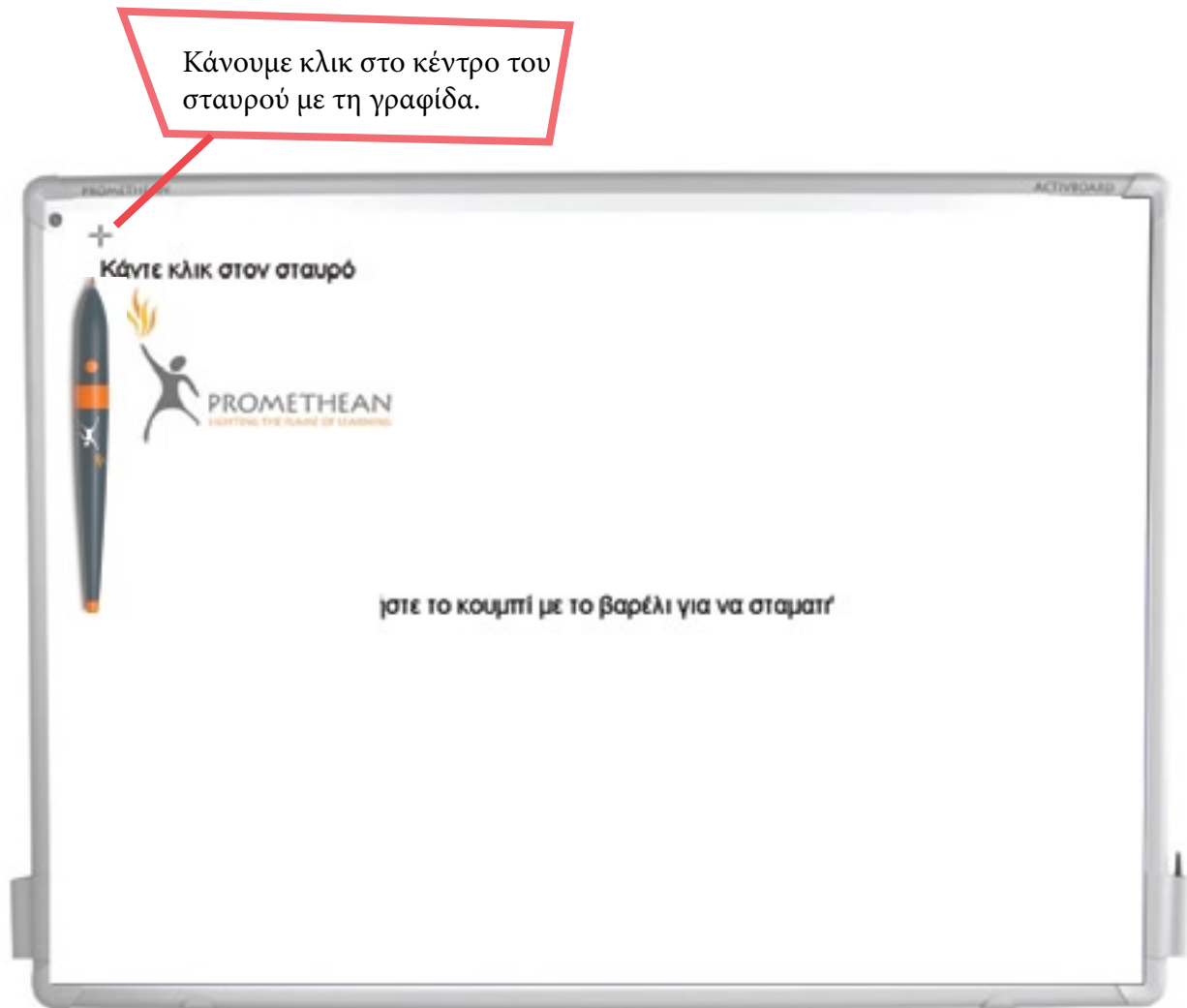
Η καρτέλα αυτή εμφανίζει μια σειρά από ρυθμίσεις που αφορούν τόσο τη λειτουργία του πίνακα όσο και των συσκευών Activate. Οι ασύρματες συσκευές Activate μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τον πίνακα για να δημιουργηθούν διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες και οι μαθητές να

απαντούν σε διάφορες ερωτήσεις που θα προβάλλονται στον πίνακα. Και όλα αυτά χωρίς καλώδια! Ο πίνακας έχει όλο τον απαραίτητο εξοπλισμό για να λειτουργήσει ως δέκτης των σημάτων που στέλνουν τα Activotes (περισσότερα για τις συσκευές αυτές στο κεφάλαιο 3).

Μια από τις σημαντικότερες επιλογές είναι η βαθμονόμηση (calibration), που επιτρέπει την ακριβή λειτουργία της γραφίδας στην επιφάνεια του Activboard. Τη λειτουργία αυτή θα δούμε στην επόμενη σελίδα.

Βαθμονόμηση (calibration)

Για να «γνωρίζει» ο πίνακας το σημείο στο οποίο ακουμπάμε τη γραφίδα, θα πρέπει να γίνει σωστή βαθμονόμηση (calibration). Για πίνακες που τους εγκαθιστούμε μόνιμα η διαδικασία αυτή γίνεται συνήθως μία φορά.



Την πρώτη φορά που θα συνδέσουμε τον υπολογιστή μας με τον πίνακα, θα πρέπει να γίνει η βαθμονόμηση (calibration) ώστε οι κινήσεις που κάνουμε με τη γραφίδα να ανταποκρίνονται σε αυτό που απεικονίζει ο υπολογιστής.

Βαθμονόμηση (Calibration)

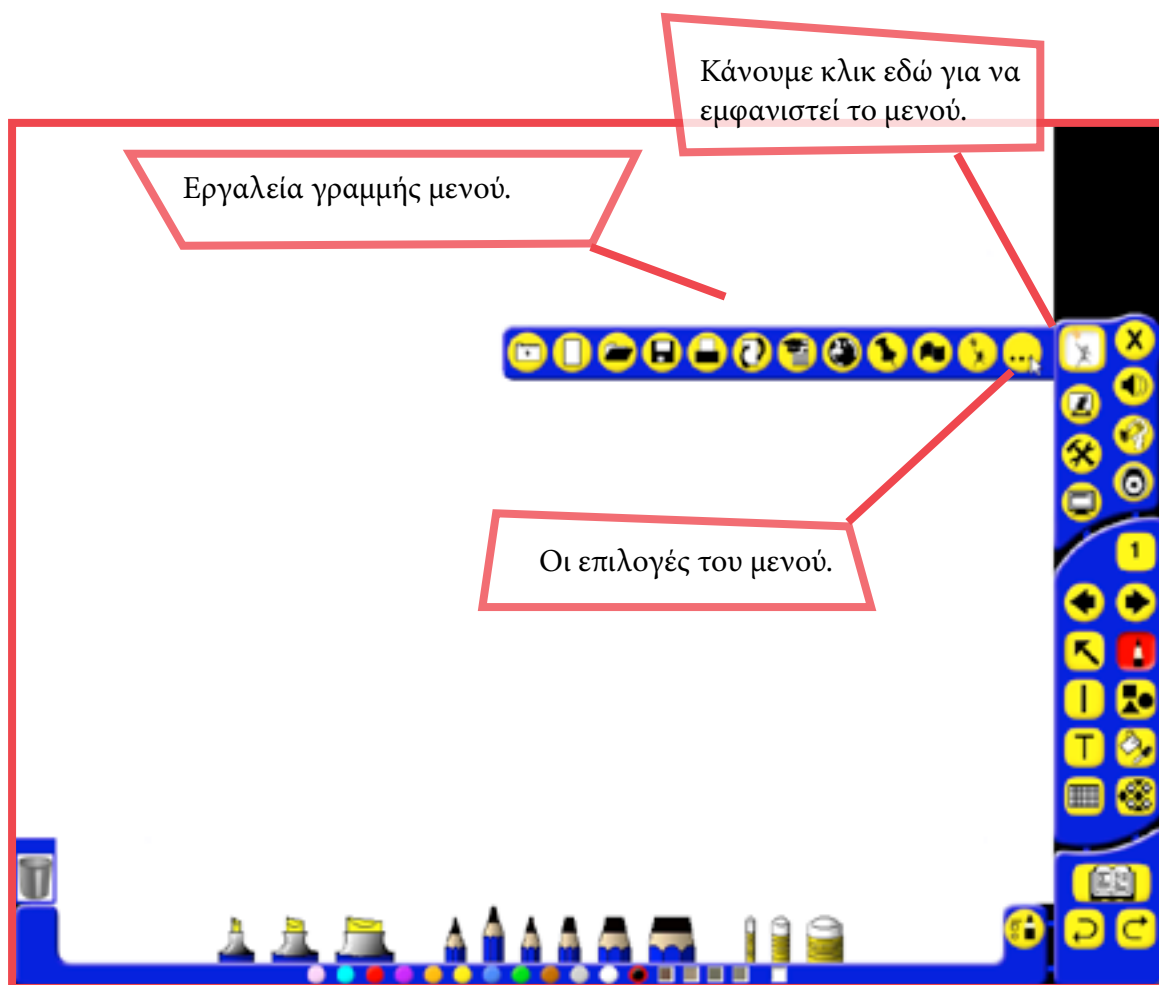
Από την καρτέλα Ρύθμιση επιλέγουμε Βαθμονόμηση πίνακα (βλ. προηγούμενη σελίδα). Η εικόνα που προβάλλεται στον πίνακα αντικαθίσταται από μια λευκή επιφάνεια. Εδώ θα πρέπει να ρυθμίσουμε τα σημεία που αγγίζει η γραφίδα, ώστε να

υπάρχει ακριβής έλεγχος του πίνακα. Κατά τη ρύθμιση αυτή εμφανίζονται διαδοχικά σημάδια (σταυροί) στην οθόνη. Θα πρέπει να πατήσουμε με τη γραφίδα στο κέντρο του κάθε σταυρού, για να γίνει η σωστή και ακριβής ρύθμιση.

Σε περίπτωση που για κάποιο λόγο η γραφίδα σταματήσει να είναι ακριβής (π.χ. η γραμμή που δημιουργούμε με τη γραφίδα εμφανίζεται σε διαφορετικό σημείο από αυτό στο οποίο γράφουμε) μπορούμε να επαναλάβουμε τη διαδικασία.

Το μενού του Activprimary

Σε αντίθεση με άλλες εφαρμογές (π.χ. Word, Excel) το Activprimary δεν έχει ορατό μενού. Μπορούμε όμως να εμφανίσουμε αντίστοιχες επιλογές για τις βασικότερες λειτουργίες (π.χ. άνοιγμα αρχείου).



Αρκετές επιλογές του ActivPrimary (π.χ. εκτύπωση σελίδας) εμφανίζονται στο μενού του προγράμματος. Το μενού αυτό, σε αντίθεση με άλλα προγράμματα, δεν είναι μόνιμα ορατό στην οθόνη.

Εμφάνιση του μενού

Για να εμφανιστεί το μενού, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο από τα εργαλεία του Activprimary. Εμφανίζεται μια γραμμή εργαλείων που αντιστοιχεί στο μενού του Activprimary.

Οι επιλογές αυτές μας επιτρέπουν να ανοίξουμε ένα νέο flipchart, να αποθηκεύσουμε το συγκεκριμένο με το οποίο εργαζόμαστε, να ανοίξουμε ένα πρόγραμμα πλοήγησης σε ιστοσελίδα (π.χ. Firefox) ή να εμφανίσουμε τον πίνακα ελέγχου (Dashboard) κ.λπ.

Τις λειτουργίες του μενού θα τις παρουσιάσουμε αναλυτικότερα στη συνέχεια. Για να προχωρήσουμε στις ρυθμίσεις του Activprimary, κάνουμε κλικ στο «Μενού» (εικόνα πάνω).

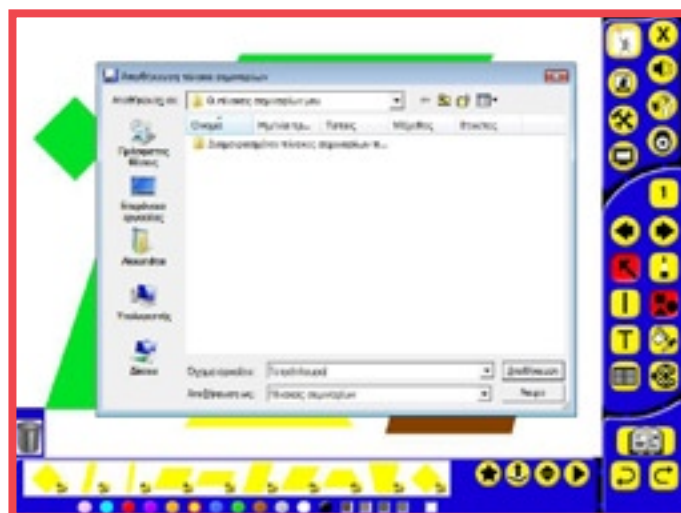
Δημιουργία νέου πίνακα σεμιναρίων

Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να δημιουργήσουμε νέο πίνακα σεμιναρίων. Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη αφού μπορούμε να οργανώνουμε καλύτερα τη διδασκαλία των μαθημάτων μας.

Δημιουργία νέου πίνακα σεμιναρίων (flipchart).



Το Activprimary μας ζητά να αποθηκεύσουμε τον πίνακα σεμιναρίων στον οποίο εργαζόμαστε.



Σε κάθε μάθημα είναι καλό να έχουμε ξεχωριστό πίνακα σεμιναρίων. Έτσι, μπορούμε να δημιουργήσουμε διαφορετικό υλικό για τα Μαθηματικά και διαφορετικό υλικό για τη Γεωγραφία

Πίνακας σεμιναρίων

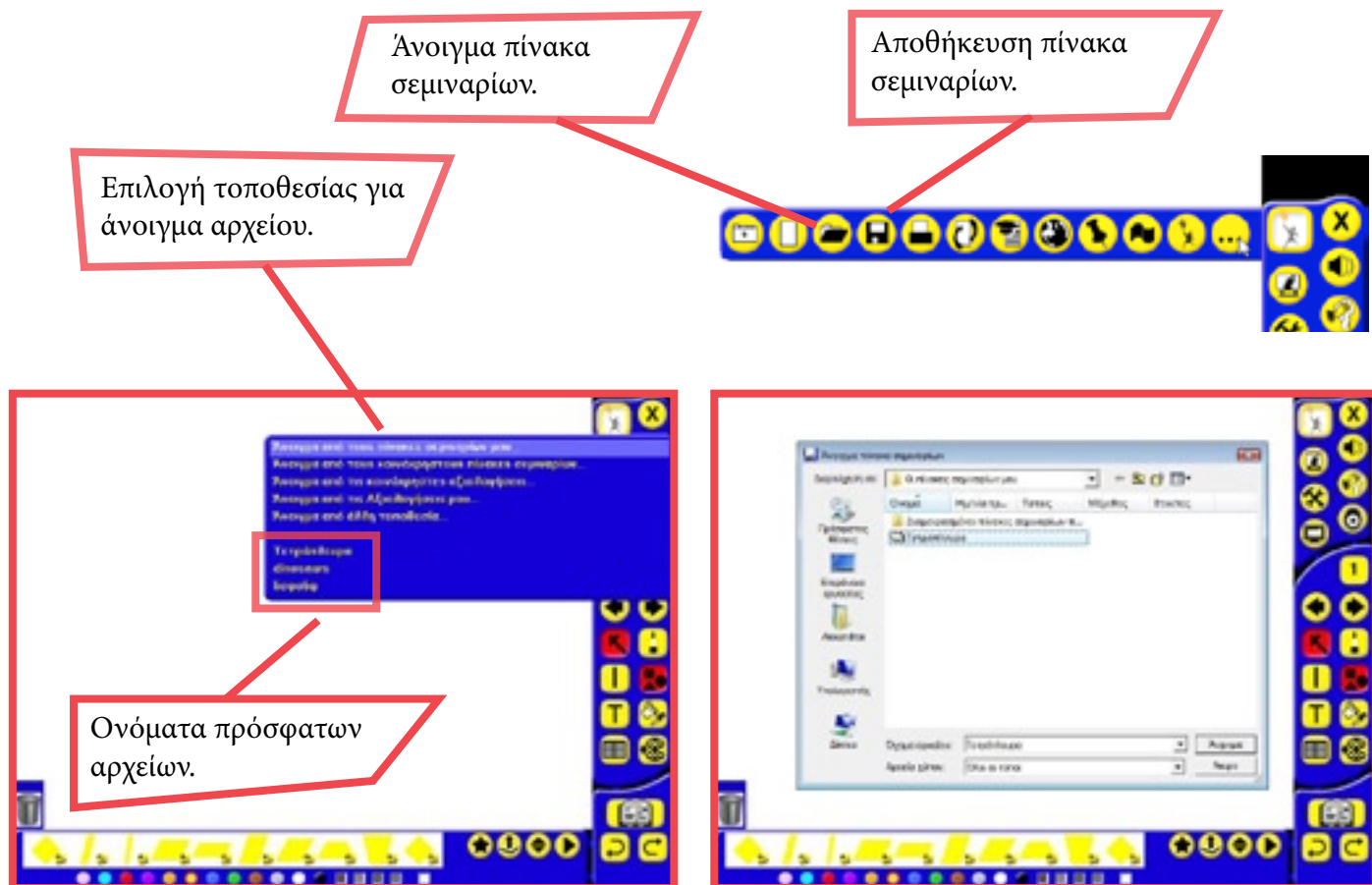
Η οργάνωση της εργασίας μας είναι πολύ σημαντική. Η δυνατότητα να έχουμε στον υπολογιστή μας μια σειρά από διαφορετικά μαθήματα με όλο τους το υλικό διευκολύνει αφάνταστα την εργασία μας. Η προετοιμασία των

εκπαιδευτικών από το σπίτι είναι πολύ σημαντική για την επιτυχία ή όχι του μαθήματος της επομένης.

Το Activprimary επιτρέπει τη δημιουργία πολλών και διαφορετικών πινάκων σεμιναρίων (flipcharts). Αν ήδη εργαζόμαστε με άλλο πίνακα σεμιναρίων, θα πρέπει πρώτα να αποθηκεύσουμε την εργασία μας και μετά να δημιουργηθεί ο καινούριος.

Άνοιγμα πίνακα σεμιναρίων

Κατά τη διάρκεια της εργασίας μας με το Activprimary, αναμένεται να δημιουργήσουμε αρκετά αρχεία με πίνακες σεμιναρίων. Τα αρχεία αυτά μπορούμε να τα ανοίξουμε ανά πάσα στιγμή.



Οι πίνακες σεμιναρίων (flipcharts) μπορεί να είναι αποθηκευμένοι σε διάφορα μέρη του υπολογιστή. Το γρήγορο άνοιγμά τους είναι σημαντικό όταν τους χρησιμοποιούμε μέσα στην τάξη.

Άνοιγμα αρχείου

Όλοι οι πίνακες σεμιναρίων του Activprimary αποθηκεύονται σε ξεχωριστά αρχεία. Τα αρχεία αυτά μπορεί να είναι αποθηκευμένα σε οποιοδήποτε μέρος του υπολογιστή, ή ακόμη και σε εξωτερικές μονάδες αποθήκευσης (π.χ. USB Memory Stick). Ως προεπιλογή για την αποθήκευση αυτών των αρχείων είναι ο φάκελος «Οι πίνακες σεμιναρίων μου». Αυτός είναι ένας προσωπικός φάκελος στον οποίο έχουμε πρόσβαση

μόνο εμείς. Ο φάκελος «Κοινόχρηστοι πίνακες σεμιναρίων» μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους τους χρήστες του υπολογιστή μας. Ορισμένοι πίνακες σεμιναρίων μπορεί να περιλαμβάνουν και αξιολογήσεις. Σε μια τέτοια περίπτωση, μπορούμε να τους αποθηκεύσουμε στο φάκελο «Αξιολογήσεις μου» ή στο «Κοινόχρηστες αξιολογήσεις».

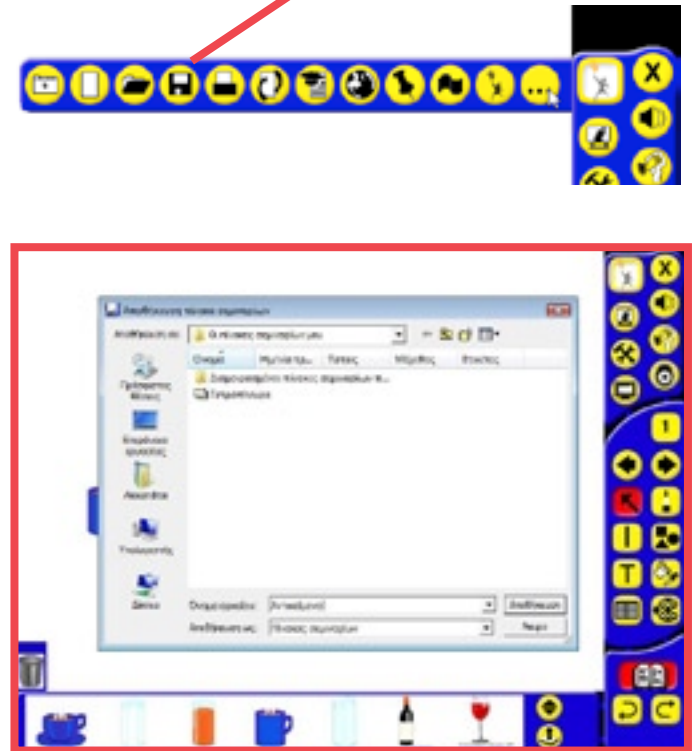
Στο κάτω μέρος του πλαισίου εμφανίζονται τα ονόματα των πρόσφατων αρχείων που αποθηκεύσαμε. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να ανοίξουμε γρήγορα και εύκολα τα αρχεία που είχαμε δημιουργήσει την τελευταία φορά.

Αποθήκευση πίνακα σεμιναρίων

Δε θα είχε νόημα η δημιουργία πολύπλοκων πινάκων σεμιναρίων, αν δεν είχαμε τη δυνατότητα να τους αποθηκεύσουμε.

Επιλογή τοποθεσίας για αποθήκευση αρχείου.

Αποθήκευση πίνακα σεμιναρίων.



Οι πίνακες σεμιναρίων (flipcharts) μπορούν να αποθηκευθούν στον υπολογιστή μας για μελλοντική χρήση. Η δυνατότητα αυτή είναι ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα των διαδραστικών πινάκων έναντι των παραδοσιακών.

Αποθήκευση αρχείου

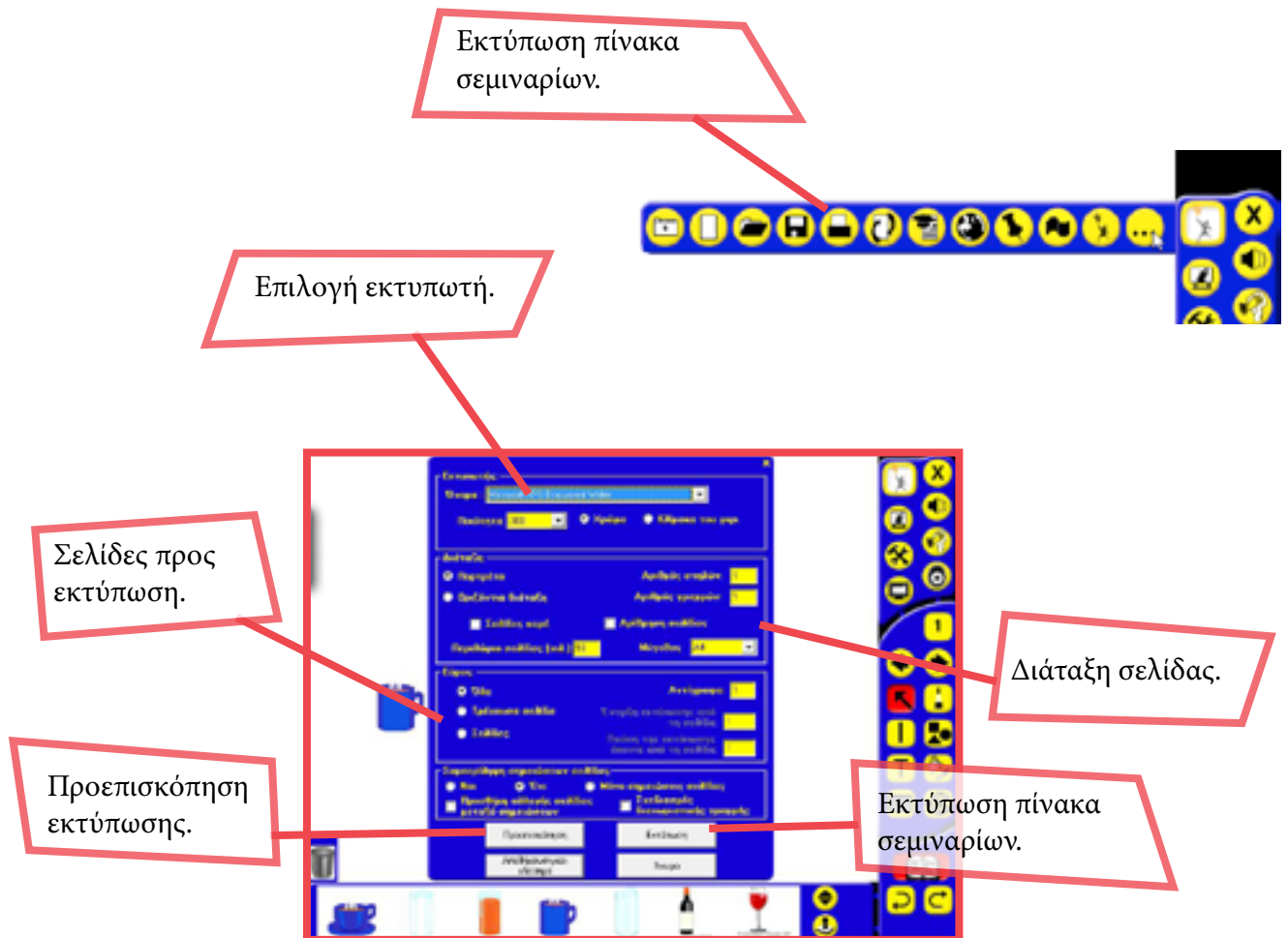
Στους παραδοσιακούς πίνακες (λευκούς με μαρκαδόρο, μαύρους ή πράσινους με κιμωλία) όλα όσα γράφουμε χάνονται, μιας και ο χώρος τους είναι συγκεκριμένος και περιορισμένος. Με τους διαδραστικούς πίνακες κάτι τέτοιο δε συμβαίνει, αφού ό,τι γράφουμε ή απεικονίζουμε σε αυτούς –όταν χρειάζεται– μπορεί να αποθηκευθεί σε ξεχωριστά αρχεία. Έτσι, αν έχουμε

συγκεντρώσει μια σειρά από πληροφορίες που αφορούν ένα μάθημα (π.χ. παραδείγματα με προβλήματα, λύση προβλημάτων, ασκήσεις) μπορούμε όλα αυτά να τα αποθηκεύσουμε και να τα προβάλλουμε ξανά και ξανά είτε την επόμενη μέρα είτε σε άλλη τάξη.

Το Activprimary μας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύσουμε τους πίνακες σεμιναρίων σε αρχεία. Μπορούμε ακόμη να αποθηκεύσουμε τα αρχεία αυτά σε οποιοδήποτε μέρος του υπολογιστή μας. Συνήθως όμως αποθηκεύουμε τους πίνακες σεμιναρίων που φτιάχνουμε στο φάκελο «Οι πίνακες σεμιναρίων μου» ή στο φάκελο «Κοινόχρηστοι πίνακες σεμιναρίων», όπως προαναφέραμε.

Εκτύπωση πίνακα σεμιναρίων

Ορισμένες φορές οι πληροφορίες που παρουσιάζουμε στον πίνακα είναι τόσο σημαντικές που θέλουμε να τις μοιραστούμε με τους μαθητές μας. Η εκτύπωση είναι μια απλή διαδικασία για να δώσουμε το υλικό αυτό σε άλλους.



Ο πιο απλός τρόπος να δώσουμε σε άλλα άτομα το υλικό που παρουσιάζουμε στον πίνακα είναι η εκτύπωσή του. Το Activprimary προσφέρει αρκετές επιλογές ώστε το υλικό που θα εκτυπώσουμε να ανταποκρίνεται σε αυτό που παρουσιάζουμε στον υπολογιστή και στον πίνακα.

Εκτύπωση

Με τη λειτουργία της εκτύπωσης μπορούμε να στείλουμε στον εκτυπωτή (ή ακόμη και στο fax!) ολόκληρο ή μέρος του πίνακα σεμιναρίων. Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε την ποιότητα της εκτύπωσης, τον αριθμό των αντιγράφων, τη διάταξη της σελίδας, καθώς και τις

σελίδες που θα τυπωθούν (π.χ. σελίδα 10 έως 15).

Η Προεπισκόπηση είναι μια ιδιαίτερα χρήσιμη επιλογή, μιας και με αυτό τον τρόπο μπορούμε να δούμε το υλικό όπως θα εμφανίζεται εκτυπωμένο και να κάνουμε αλλαγές εκεί που ίσως χρειάζεται.

Η εργασία αυτή, αν και δεν αναμένεται να γίνεται συχνά εξαιτίας του κόστους εκτύπωσης, είναι πολύ χρήσιμη ειδικά όταν δίνουμε στους μαθητές υλικό πλούσιο σε σχεδιαγράμματα, εικόνες και κείμενα.

Δημιουργία σημειώσεων σελίδας

Στις σελίδες του Actinprimary μπορούμε να παρουσιάσουμε μια σειρά από πληροφορίες (κείμενο, εικόνες κ.ά.). Σε αρκετές περιπτώσεις είναι σημαντικό να μπορούμε να έχουμε επιπρόσθετο κείμενο.



Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός που δημιουργεί σελίδες στον πίνακα σεμιναρίων να προβάλλει μόνο τις σημαντικές που αφορούν το περιεχόμενο και τους στόχους του. Με τη βοήθεια των σημειώσεων σελίδας μπορεί να προσθέσει κι άλλες πληροφορίες, οι οποίες όμως μένουν κρυμμένες.

Σημειώσεις σελίδας

Για να δημιουργήσουμε μια σημείωση σελίδας, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο (εικόνα πάνω δεξιά). Στο πλαίσιο που εμφανίζεται, μπορούμε να πληκτρολογήσουμε το κείμενο που θέλουμε (π.χ. συμπληρωματικές πληροφορίες για το θέμα που παρουσιάζουμε). Όταν κλείσουμε το παράθυρο των σημειώσεων σελίδας,

πάνω στην οθόνη εμφανίζεται ένα εικονίδιο ενώ ταυτόχρονα εξαφανίζεται η σημείωση. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο αυτό, εμφανίζεται και πάλι η σημείωση σελίδας που δημιουργήσαμε.

Το περιεχόμενο της σημείωσης μπορεί να τροποποιηθεί. Με τα εργαλεία που εμφανίζονται όταν κάνουμε δεξί κλικ στη σημείωση μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα του κειμένου, τη γραμματοσειρά, το μέγεθος των γραμμάτων κ.λπ.

Περαιτέρω για την αξιοποίηση των σημειώσεων σελίδας θα δούμε σε επόμενο κεφάλαιο.

Εργαλείο φυλλομετρητή

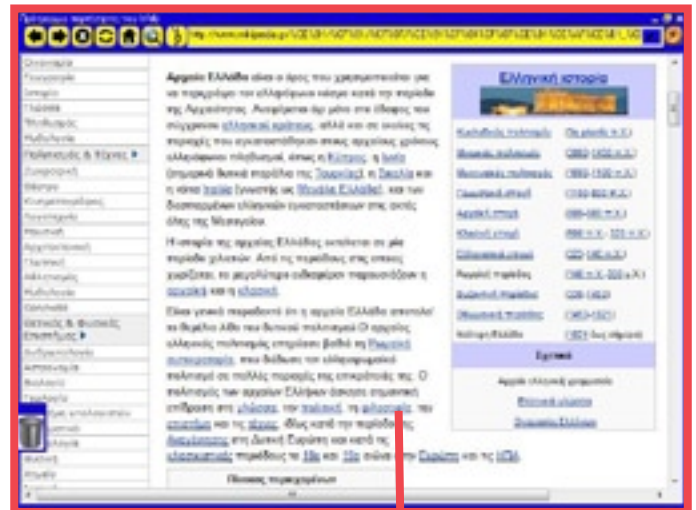
Το διαδίκτυο, και ειδικότερα ο παγκόσμιος ιστός (world wide web) είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για το δάσκαλο και το μαθητή. Το Activprimary έχει το δικό του φυλλομετρητή.

Άνοιγμα φυλλομετρητή (web browser).

Γραμμή διεύθυνσης.



Ο φυλλομετρητής εμφανίζεται μέσα στο χώρο του Activprimary.



Ο φυλλομετρητής

Αν θέλουμε να εμφανίσουμε το περιεχόμενο μιας ιστοσελίδας χωρίς να φύγουμε από το χώρο του Activprimary, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το φυλλομετρητή της Promethean.

Φυλλομετρητής Promethean

Ο φυλλομετρητής μπορεί να ξεκινήσει μέσω του αντίστοιχου εργαλείου (εικόνα πάνω δεξιά). Ως αρχική σελίδα έχει την ιστοσελίδα της Promethean, αν και αυτό μπορεί να τροποποιηθεί αργότερα. Κείμενα και εικόνες μπορούν να

προβληθούν μέσα στο παράθυρο του φυλλομετρητή, το οποίο εμφανίζεται μέσα στο χώρο εργασίας του Activprimary.

Θα πρέπει να σημειώσουμε πως, αν και ιδιαίτερα χρήσιμο ως επιλογή, δεν υποστηρίζει Java, QuickTime ή άλλα πρόσθετα που δέχονται άλλοι φυλλομετρητές, όπως ο Internet Explorer και ο Mozilla Firefox.

Προσθήκη σημείωσης

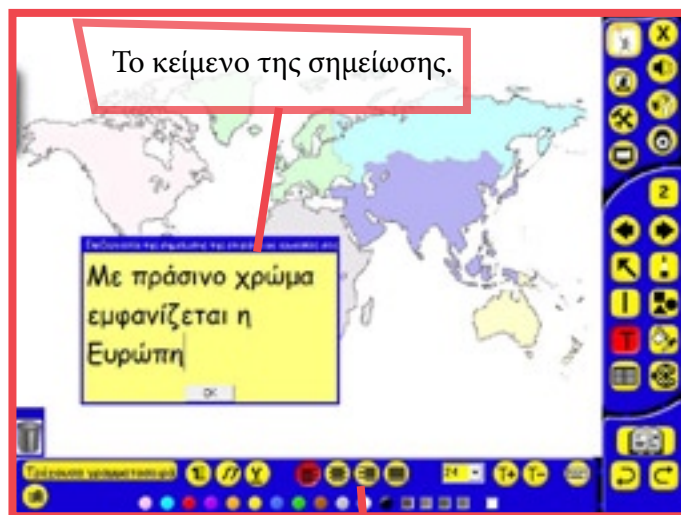
Οι σημειώσεις είναι ένας απλός και ιδιαίτερα ευέλικτος τρόπος για να προβάλλουμε κείμενο σε συνδυασμό με εικόνες.

Δημιουργία σημείωσης.

Επιλέγουμε «Νέα σημείωση».



Το κείμενο της σημείωσης.



Εργαλεία επεξεργασίας σημείωσης.

Η σημείωση όπως εμφανίζεται.



Οι σημειώσεις είναι ένας απλός τρόπος προβολής του κειμένου στις σελίδες του πίνακα σεμιναρίων.

Σημειώσεις

Οι σημειώσεις (notes) εμφανίζονται μέσα σε ορθογώνια πλαίσια στην οθόνη. Μπορούμε να τις μετακινήσουμε σε όποια θέση θέλουμε, καθώς και να τροποποιήσουμε το μέγεθος, το χρώμα και

τη γραμματοσειρά των κειμένων.

Η δυνατότητα αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, μιας και οι σημειώσεις, μέσα στο πλαίσιο τους, βοηθούν να δοθεί έμφαση σε πληροφορίες που σχετίζονται με το θέμα που παρουσιάζουμε (π.χ. μια χώρα της Ευρώπης στο μάθημα της Γεωγραφίας).

Δημιουργία δείκτη

Για να τονίσουμε ορισμένες πληροφορίες (π.χ. μια χώρα της Λατινικής Αμερικής) μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δείκτες.

Δημιουργία σημείωσης/δείκτη.

Επιλέγουμε «Νέος Δείκτης».

Ο δείκτης που δημιουργήσαμε.

Νότιος Αμερική

Το κείμενο του δείκτη.

Αμερική

Αλλαγή χρώματος δείκτη.

Στην οθόνη, σε πολλές περιπτώσεις, εμφανίζονται πολλές πληροφορίες που μπορεί να προκαλέσουν σύγχυση. Οι δείκτες είναι ένας τρόπος να δώσουμε έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες (π.χ. στη Νότιο Αμερική).

Δημιουργία δείκτη

Κάνουμε κλικ στο εργαλείο σημείωσης/δείκτη. Στη συνέχεια από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Νέος δείκτης».

Ο δείκτης είναι ένα βέλος που δείχνει προς μια κατεύθυνση. Μπορούμε, κάνοντας κλικ πάνω του, να αλλάξουμε τόσο την κατεύθυνση στην οποία δείχνει όσο και το μέγεθός του. Με δεξί κλικ

μπορούμε επίσης να αλλάξουμε και το χρώμα του ώστε να ταιριάζει καλύτερα με τις εικόνες ή να ξεχωρίζει από άλλους δείκτες.

Μαζί με το δείκτη εμφανίζεται και πλαίσιο κειμένου. Σε αυτό μπορούμε είτε να μην πληκτρολογήσουμε καθόλου κείμενο είτε να δημιουργήσουμε μια ετικέτα για το δείκτη μας.

Ο δείκτης μπορεί να μετακινηθεί παντού πάνω στην επιφάνεια του πίνακα με τη βοήθεια της γραφίδας. Το ίδιο ισχύει και για το κείμενο που συνοδεύει το δείκτη.

Δημιουργία κυλιόμενου κειμένου

Το κυλιόμενο κείμενο είναι αρκετά εντυπωσιακό και τραβά την προσοχή των μαθητών, αρκεί να το χρησιμοποιήσουμε σωστά.



Είναι πολύ σημαντικό στη διδασκαλία να είμαστε σε θέση να τραβήξουμε την προσοχή των μαθητών μας. Το κυλιόμενο κείμενο είναι μια δυνατότητα του Activprimary που μας βοηθά να προκαλέσουμε το ενδιαφέρον των παιδιών.

Κυλιόμενο κείμενο

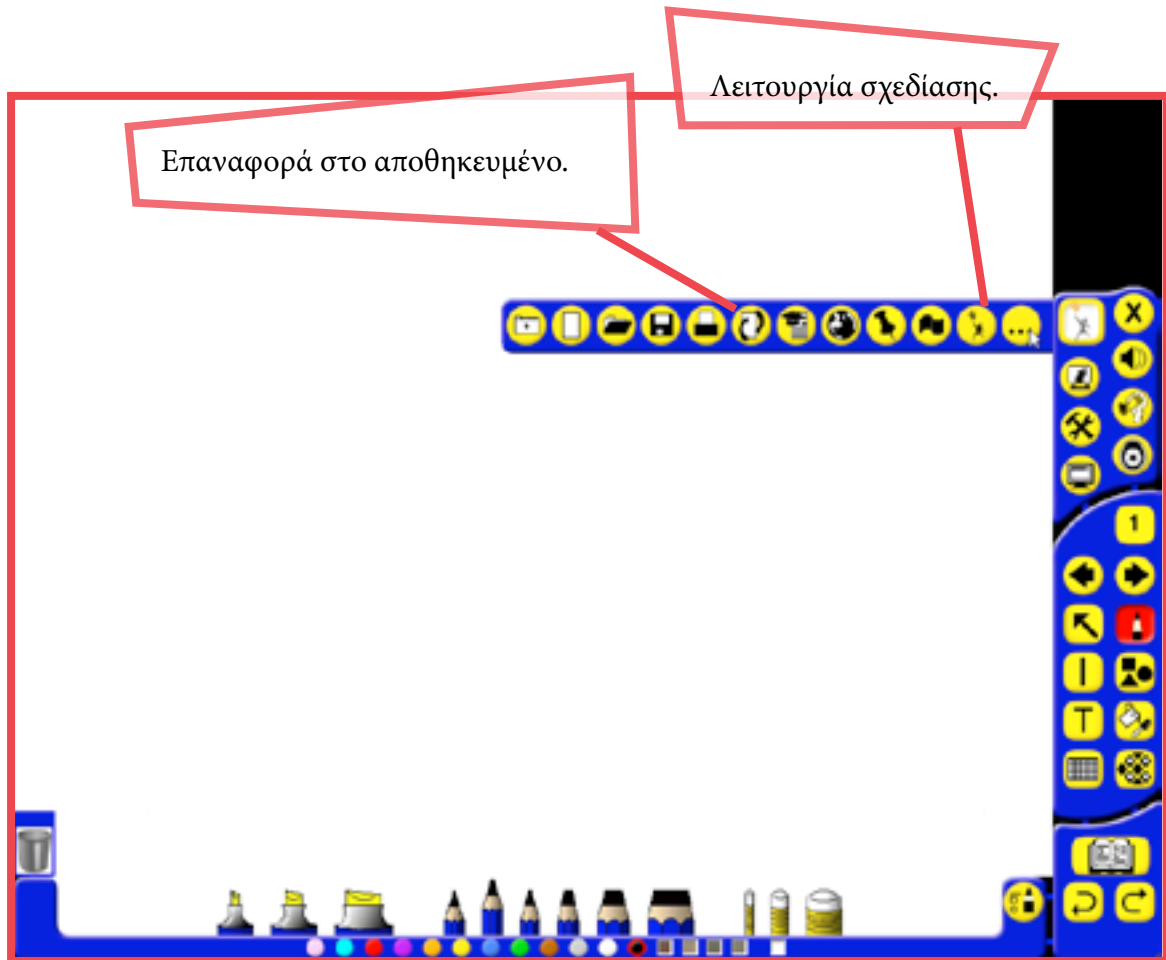
Για τη δημιουργία κυλιόμενου κειμένου, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο κουμπί από τη γραμμή εργαλείων (εικόνα πάνω δεξιά). Στη συνέχεια εμφανίζεται το πλαίσιο δημιουργίας κειμένου. Από εδώ μπορούμε να πληκτρολογήσουμε το κείμενο που θα

εμφανίζεται στην οθόνη. Μπορούμε να επιλέξουμε αν θα εμφανίζεται στο πάνω, στο μέσο ή στο κάτω μέρος της οθόνης μας. Μπορούμε επίσης να βάλουμε σκιά στο κείμενο, καθώς και χρώμα φόντου στο πλαίσιο όπου θα εμφανίζεται.

Ταυτόχρονα με το κείμενο εμφανίζονται και οι επιλογές ελέγχου κίνησης. Με τις επιλογές αυτές μπορούμε να σταματήσουμε την κίνηση (παύση), καθώς και να αυξήσουμε ή να μειώσουμε την ταχύτητα κίνησης του κειμένου.

Άλλες επιλογές-Επαναφορά & ρυθμίσεις

Πέρα από τις επιλογές που έχουμε δει μέχρι τώρα, η γραμμή μενού του *Activprimary* επιτρέπει την επαναφορά αλλαγών στο αποθηκευμένο αρχείο, καθώς και τις επιπρόσθετες ρυθμίσεις (επόμενη σελίδα).



Όταν εργαζόμαστε με ένα αρχείο πίνακα σεμιναρίων, είναι λογικό να κάνουμε προσθήκες ή και αλλαγές. Όμως, δεν είναι πάντα αναγκαίο να αποθηκεύσουμε τις αλλαγές αυτές.

Επαναφορά αρχείου

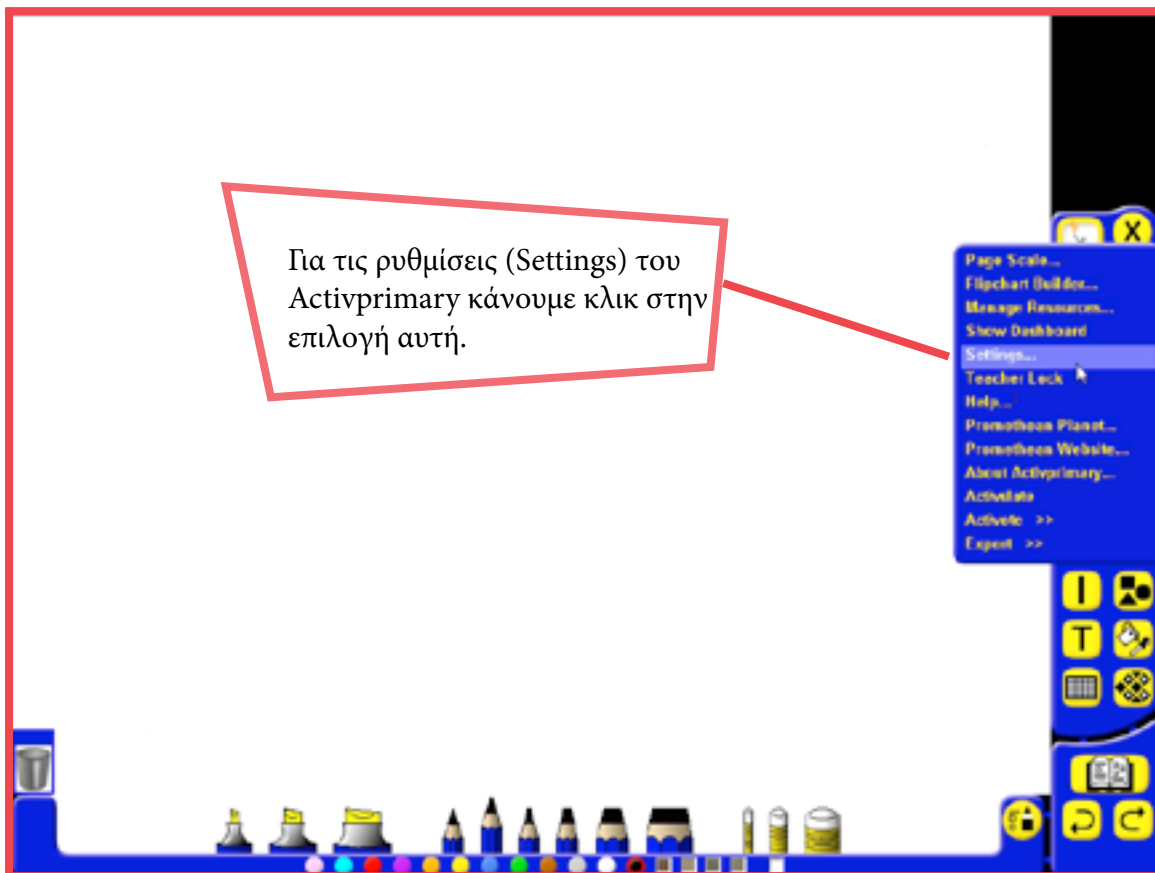
Κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς θα δημιουργήσουμε και θα χρησιμοποιήσουμε ένα σχετικά μεγάλο αριθμό αρχείων πίνακα σεμιναρίων (flipchart). Σε αρκετές περιπτώσεις θα ανοίξουμε τα αρχεία που έχουμε δημιουργήσει και θα κάνουμε αλλαγές

πάνω τους (προσθήκη σελίδας, αλλαγή στα αντικείμενα κ.λπ.).

Αν αυτές οι αλλαγές δεν είναι επιθυμητές (π.χ. κάναμε κάτι λάθος), τότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την επαναφορά (Revert to Saved) ώστε να εξαφανίσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει στο αρχείο με το οποίο δουλεύουμε και να επαναφέρουμε στη μνήμη του υπολογιστή (και στον πίνακα) το περιεχόμενο του αποθηκευμένου αρχείου.

Ρυθμίσεις (Settings) του Activprimary

Μπορούμε να τροποποιήσουμε τον τρόπο λειτουργίας του Activprimary μέσα από τις ρυθμίσεις (Settings) Τις γενικές ρυθμίσεις μπορούμε να τις επιλέξουμε μέσα από τον Πίνακα Ελέγχου ή το μενού του Activprimary.



Για τις ρυθμίσεις (Settings) του Activprimary κάνουμε κλικ στην επιλογή αυτή.



Ο τρόπος λειτουργίας του Activprimary μπορεί να τροποποιηθεί σύμφωνα με τις δικές μας ανάγκες. Η επιλογή ρυθμίσεις (Settings) επιτρέπει την αλλαγή αρκετών παραμέτρων του προγράμματος.

Ρυθμίσεις

Για να εμφανιστούν οι ρυθμίσεις του πίνακα, κάνουμε κλικ στο εργαλείο εμφάνισης της γραμμής μενού (προηγούμενη σελίδα). Στη συνέχεια

επιλέγουμε το μενού. Από τις επιλογές που εμφανίζονται κάνουμε κλικ στο Settings (ρυθμίσεις) και εμφανίζεται ξεχωριστό παράθυρο με τις δυνατές ρυθμίσεις του Activprimary.

Οι ρυθμίσεις αυτές καθορίζουν τον τρόπο λειτουργίας του προγράμματος, τη γλώσσα στην οποία εμφανίζονται οι επιλογές, τα εφέ που χρησιμοποιεί το Activprimary, τη διαφάνεια αρκετών αντικειμένων (π.χ. εργαλείων) κ.λπ.

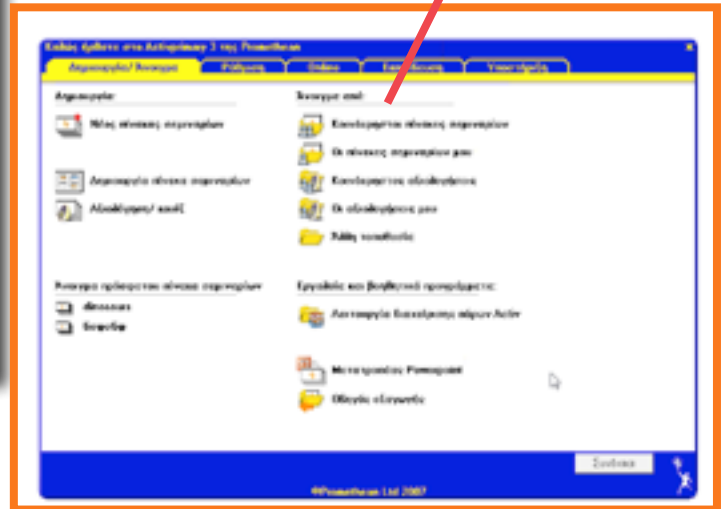
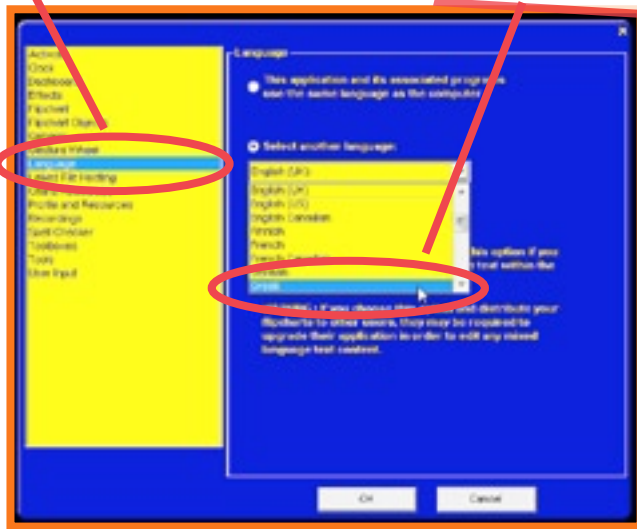
Αλλαγή γλώσσας Activprimary

Το Activprimary υποστηρίζει αρκετές και διαφορετικές γλώσσες. Μπορούμε να επιλέξουμε εμφάνιση των μενού και των επιλογών στα ελληνικά.

Επιλογές γλώσσας.

Ελληνική γλώσσα.

Ελληνικά μενού & επιλογές.



Το ActivPrimary υποστηρίζει αρκετές και διαφορετικές γλώσσες. Ανάμεσά τους και την ελληνική, έχοντας πλήρη υποστήριξη μενού, επιλογών και οδηγιών.

Ρυθμίσεις γλώσσας

Από το παράθυρο των ρυθμίσεων (Settings) του Activprimary επιλέγουμε Language (γλώσσα). Στη συνέχεια από τις επιλογές που εμφανίζονται (εικόνα πάνω αριστερά) επιλέγουμε την ελληνική. Αφού πατήσουμε το κουμπί OK, θα μας ζητήσει το Activprimary να επανεκκινήσουμε (το πρόγραμμα) ώστε να γίνει εφαρμογή των νέων ρυθμίσεων.

Με την επανεκκίνηση του προγράμματος όλες οι επιλογές και τα μενού εμφανίζονται στα ελληνικά.

Λειτουργικότητα

Αρκετά εργαλεία (π.χ. Αξιολόγηση/κουίζ) εμφανίζονται με ελληνικούς χαρακτήρες μόνο όταν η κύρια γλώσσα του προγράμματος είναι η ελληνική.

Στο παρόν στάδιο, ακόμη και με επιλεγμένη την ελληνική, δεν υπάρχει αναγνώριση γραφής στη γλώσσα αυτή. Έτσι, τα κείμενα που γράφουμε στην ελληνική με τη βοήθεια της γραφίδας θα παραμείνουν εικόνα. Αυτό ίσως αλλάξει σε μελλοντική έκδοση του Activprimary.

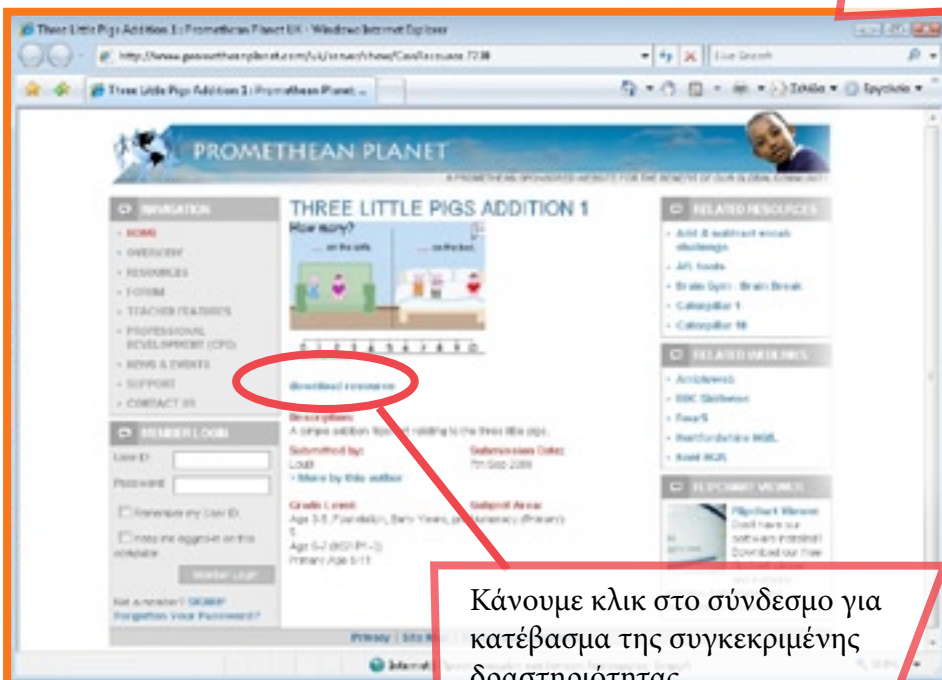
Κατέβασμα επιπρόσθετου υλικού

Μέσα από το Dashboard και την επιλογή Online μπορούμε να κατεβάσουμε συνεχώς νέο υλικό και δραστηριότητες για τον πίνακά μας. Οι δραστηριότητες αυτές είναι δωρεάν!

Αφού επιλέξουμε «Online» από το Dashboard, παρουσιάζεται στην οθόνη μας επιπρόσθετο υλικό. Οι πληροφορίες αυτές ενημερώνονται αυτόματα μέσω της υπηρεσίας της Promethean. Φυσικά, είναι απαραίτητη η σύνδεση στο διαδίκτυο.



Κάνουμε κλικ στο σύνδεσμο αυτό για να μεταφερθούμε στην αντίστοιχη ιστοσελίδα με το υλικό.



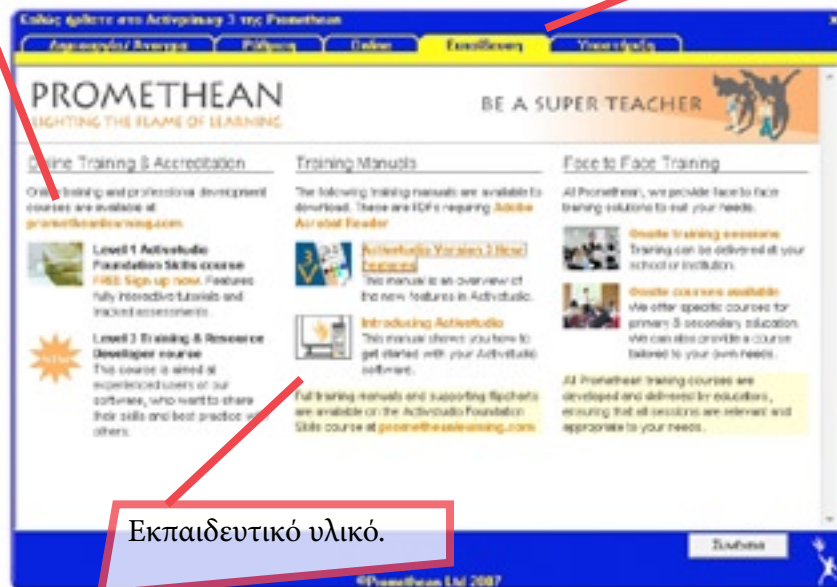
Κάνουμε κλικ στο σύνδεσμο για κατέβασμα της συγκεκριμένης δραστηριότητας.

Εκπαίδευση (Training)

Ο διαδραστικός πίνακας είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών και των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί έχουν ανάγκη από συνεχή επιμόρφωση, ιδιαίτερα στις νέες τεχνολογίες.

Επιμόρφωση μέσω διαδικτύου.

Εκπαίδευση (Training).



Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών είναι ένας σημαντικός παράγοντας στη βελτίωση της ποιότητας εργασίας τους. Οι σύγχρονες τεχνολογίες επιτρέπουν την επιμόρφωση μέσω διαδικτύου.

Επιμόρφωση (Training)

Τα λογισμικά αλλάζουν συνεχώς και εμπλουτίζονται με νέες δυνατότητες. Επίσης, νέες τεχνολογίες κάνουν την εμφάνισή τους, και έτσι σε αρκετές περιπτώσεις απαιτείται από τον εκπαιδευτικό να επιμορφωθεί στη σωστή και αποτελεσματική χρήση τους. Η Promethean αναγνωρίζει τη σπουδαιότητα της διά βίου επιμόρφωσης του εκπαιδευτικού. Μέσω του Activprimary προσφέρει υλικό αλλά και εργαλεία που βοηθούν τον εκπαιδευτικό

να αξιοποιήσει καλύτερα τις τεχνολογίες της πληροφορικής στη διαδικασία μάθησης.

Αρκετό υλικό υπό μορφή ηλεκτρονικών εγχειριδίων βρίσκεται στην ιστοσελίδα της Promethean. Ορισμένα από αυτά είναι σε μορφή αρχείων pdf (Acrobat Reader). Υπάρχει επίσης αρκετό επιπρόσθετο υλικό που αφορά τρόπους αξιοποίησης του διαδραστικού πίνακα στην τάξη.

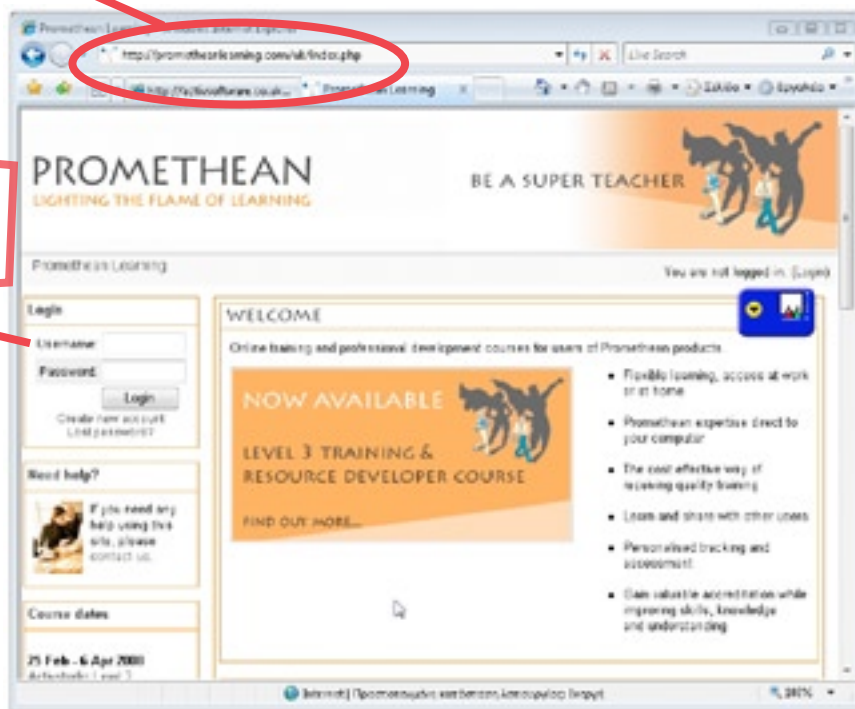
Στο χώρο της εκπαίδευσης είναι σημαντικό να υπάρχει πιστοποίηση των δεξιοτήτων του εκπαιδευτικού. Έτσι και η Promethean, μέσω πλατφόρμας e-learning, προσφέρει πιστοποίηση στα προϊόντα της.

Η πλατφόρμα μάθησης της Promethean

Η Promethean επιτρέπει μέσω ειδικής ιστοσελίδας την επιμόρφωση αλλά και την πιστοποίηση στα λογισμικά της. Το εισαγωγικό μάθημα είναι εντελώς δωρεάν!

Μπορούμε να συνδεθούμε στην πλατφόρμα e-learning της Promethean μέσω της διεύθυνσης <http://www.prometheanlearning.com>

Είσοδος (Login) ή δημιουργία νέου λογαριασμού.



Η πλατφόρμα μάθησης της Promethean βασίζεται στο Moodle, το οποίο ανήκει στο Ανοικτό/Ελεύθερο Λογισμικό.

Στην Ενότητα «Επιμόρφωση μέσω διαδικτύου» θα γνωρίσουμε τον τρόπο εγγραφής καθώς και τις βασικές λειτουργίες του Promethean Learning.

Η τηλε-εκπαίδευση μέσω διαδικτύου (e-learning) είναι μια σύγχρονη προσέγγιση στην επιμόρφωση. Ο καθένας, από την άνεση του σπιτιού του και ολόκληρο το 24ωρο, μπορεί να επιμορφωθεί σε νέες μεθόδους διδασκαλίας, σε λογισμικά ή σε οτιδήποτε άλλο τον ενδιαφέρει.

Promethean Learning

Η Promethean, αναγνωρίζοντας τη σημασία του e-learning, έχει δημιουργήσει τα δικά της μαθήματα μέσω της ιστοσελίδας <http://www.prometheanlearning.com>. Πρόκειται για μια σελίδα που βασίζεται σε Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης. Ο κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να δημιουργήσει το δικό του λογαριασμό

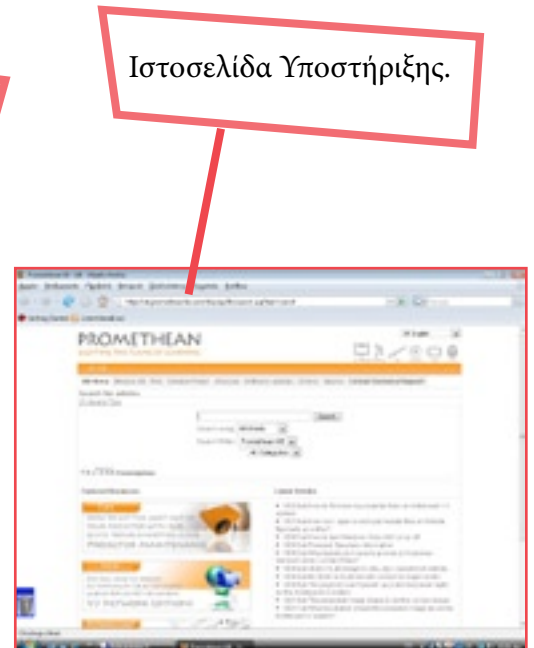
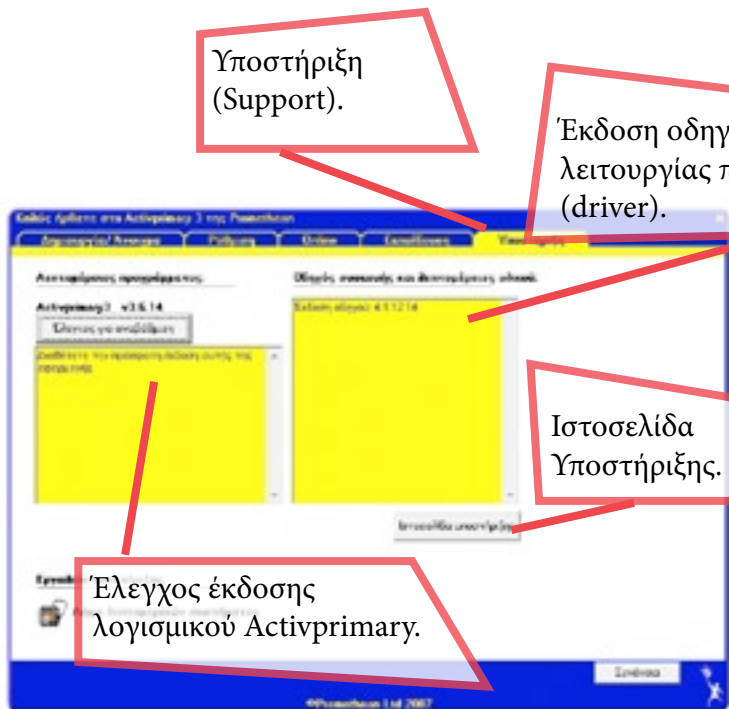
και να παρακολουθήσει τα μαθήματα που προσφέρονται. Το πρώτο μάθημα (γνωριμία με το λογισμικό Activprimary) είναι εντελώς δωρεάν.

Μέσω των μαθημάτων αυτών μπορεί κανείς να μάθει το χειρισμό των εργαλείων της Promethean και ταυτόχρονα να λάβει επίσημη πιστοποίηση των δεξιοτήτων του.

Θα γνωρίσουμε τον τρόπο εγγραφής στα μαθήματα της Promethean, καθώς και το περιεχόμενό τους, στην ενότητα «Επιμόρφωση μέσω διαδικτύου» του παρόντος βιβλίου.

Υποστήριξη (Support)

Το λογισμικό του Activprimary ανανεώνεται συνεχώς! Έτσι, μπορούμε να ελέγχουμε κατά πόσο έχουμε την τελευταία έκδοση και να αναβαθμίζουμε το λογισμικό μας μέσω της επιλογής Υποστήριξη.



Τα λογισμικά συνεχώς ανανεώνονται γιατί είτε διορθώνονται λάθη (bugs) είτε γίνονται προσθήκες στις λειτουργίες τους. Είναι σημαντικό λοιπόν να έχουμε πάντοτε την τελευταία έκδοση των λογισμικών που χρησιμοποιούμε για την καλύτερη λειτουργία των συσκευών μας.

Υποστήριξη (Support)

Η επιλογή αυτή μας επιτρέπει να ελέγχουμε και να αναβαθμίσουμε δύο πράγματα: το λογισμικό του Activprimary και τον οδηγό λειτουργίας του πίνακα. Το λογισμικό του Activprimary το αναβαθμίζουμε αυτόματα μέσω της επιλογής που μας δίνει η οθόνη Υποστήριξης (εικόνα αριστερά). Αν διαπιστωθεί πως υπάρχει νεότερη έκδοση του λογισμικού από αυτήν που έχουμε εγκατεστημένη, μας δίνεται η δυνατότητα να κατεβάσουμε την έκδοση

αυτή. Στη συνέχεια το ίδιο το λογισμικό θα μας ζητήσει να προχωρήσουμε στην αναβάθμισή του. Αυτή είναι μια σχετικά απλή διαδικασία που η διάρκειά της εξαρτάται από τον όγκο του υλικού που θα κατέβει αλλά και από την ταχύτητα της σύνδεσής μας στο διαδίκτυο.

Ο οδηγός λειτουργίας είναι επίσης απαραίτητο να αναβαθμίζεται, καθώς λύνονται πολλά προβλήματα (ειδικότερα αν έχουμε κατεβάσει τη νεότερη έκδοση των Windows).

Πέρα από αυτά, μπορούμε να συνδεθούμε με τη σελίδα υποστήριξης της Promethean. Από εκεί μπορούμε να βρούμε τις εκδόσεις των λογισμικών αλλά και πληροφορίες που αφορούν διάφορα τεχνικά θέματα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

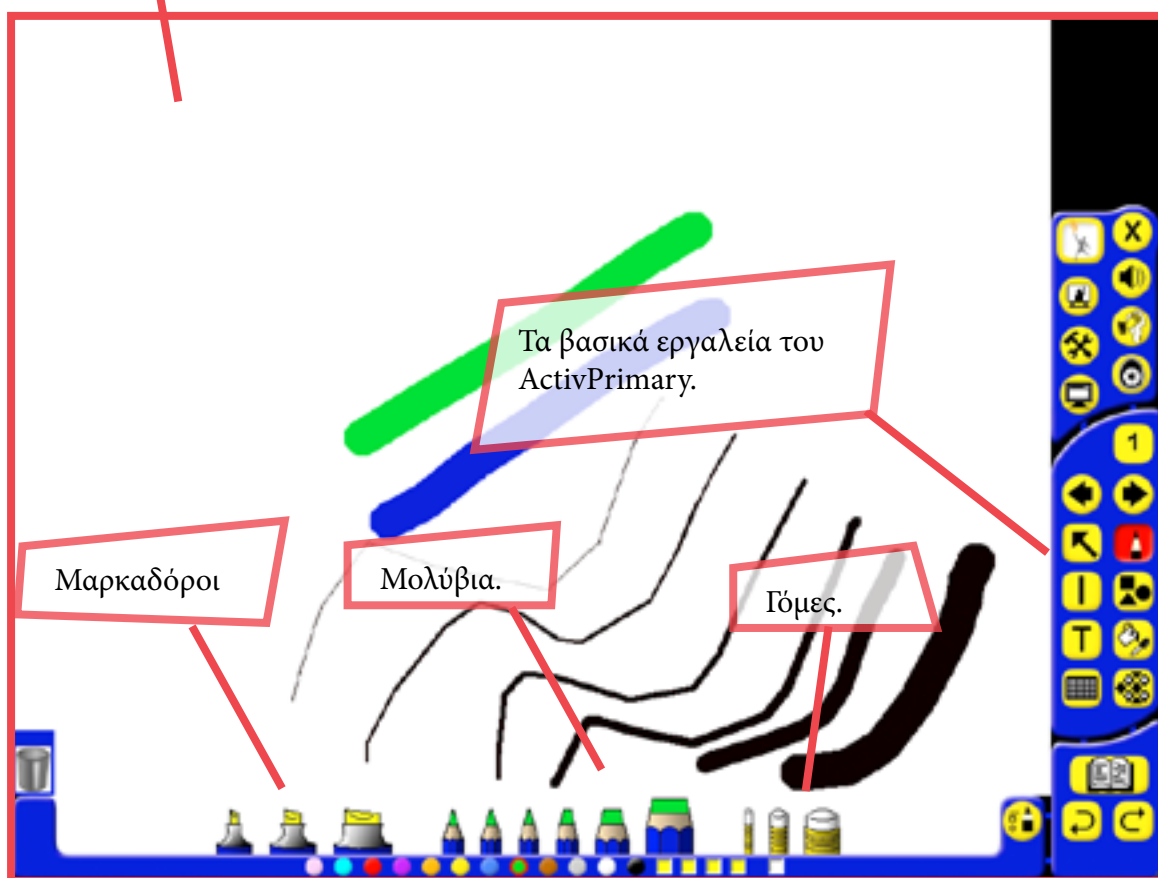
ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ACTIVPRIMARY



Το περιβάλλον του ActivPrimary

Το ActivPrimary είναι εξαιρετικά απλό στη λειτουργία. Έχει μάλιστα πολλές επιλογές που κάνουν την εργασία του δασκάλου στον πίνακα εύκολη και διασκεδαστική.

Στο χώρο αυτό γράφουμε κείμενο ή προσθέτουμε εικόνες.



Με την εκκίνηση του ActivPrimary, και αφού κλείσουμε το Dashboard, εμφανίζεται ο χώρος εργασίας. Στο λευκό αυτό χώρο (το φόντο μπορεί να αλλάξει!) μπορούμε να γράψουμε κείμενο ή να προσθέσουμε εικόνες, βίντεο, ακόμη και διαδραστικά αρχεία!

Η πρώτη γραφή

Τα κύρια εργαλεία που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε βρίσκονται στο κάτω μέρος. Τα τρία πρώτα είναι μαρκαδόροι φλούο και διαφέρουν μεταξύ τους ως προς το πάχος της γραμμής που αφήνουν. Ακολουθούν τα

μολύβια, με σειρά από το μικρότερο στο μεγαλύτερο (μέγεθος μύτης). Τέλος, τα τρία τελευταία εργαλεία είναι οι γόμες. Επιλέγουμε μία από αυτές για να διαγράψουμε επιλεκτικά ένα μέρος του κειμένου ή και μιας εικόνας που δημιουργήσαμε.

Κάτω από τα εργαλεία υπάρχουν χρώματα που μπορούμε να επιλέξουμε. Η ταχύτητα ανταπόκρισης του πίνακα όταν γράφουμε είναι εντυπωσιακή: Ακόμη και ο ταχύτερος δάσκαλος θα βρει το δάσκαλό του!

Δημιουργία σχημάτων (shapes)

Η μελέτη των γεωμετρικών σχημάτων γίνεται απλή υπόθεση με τη βοήθεια του πίνακα. Ξεχάστε τα σχήματα που κάνατε στον πίνακα ή σε κόλλες. Με την επιλογή shapes τα σχήματα εμφανίζονται άμεσα στην οθόνη σας.



Όταν διδάσκουμε γεωμετρικά σχήματα στην τάξη, σπαταλούμε αρκετό χρόνο για τη δημιουργία τους στον πίνακα. Σίγουρα θα πρέπει να δείξουμε στους μαθητές τον τρόπο δημιουργίας τους, όμως είναι σημαντικό να έχουμε ευελιξία στο σχηματισμό τους.

Σχήματα (Shapes)

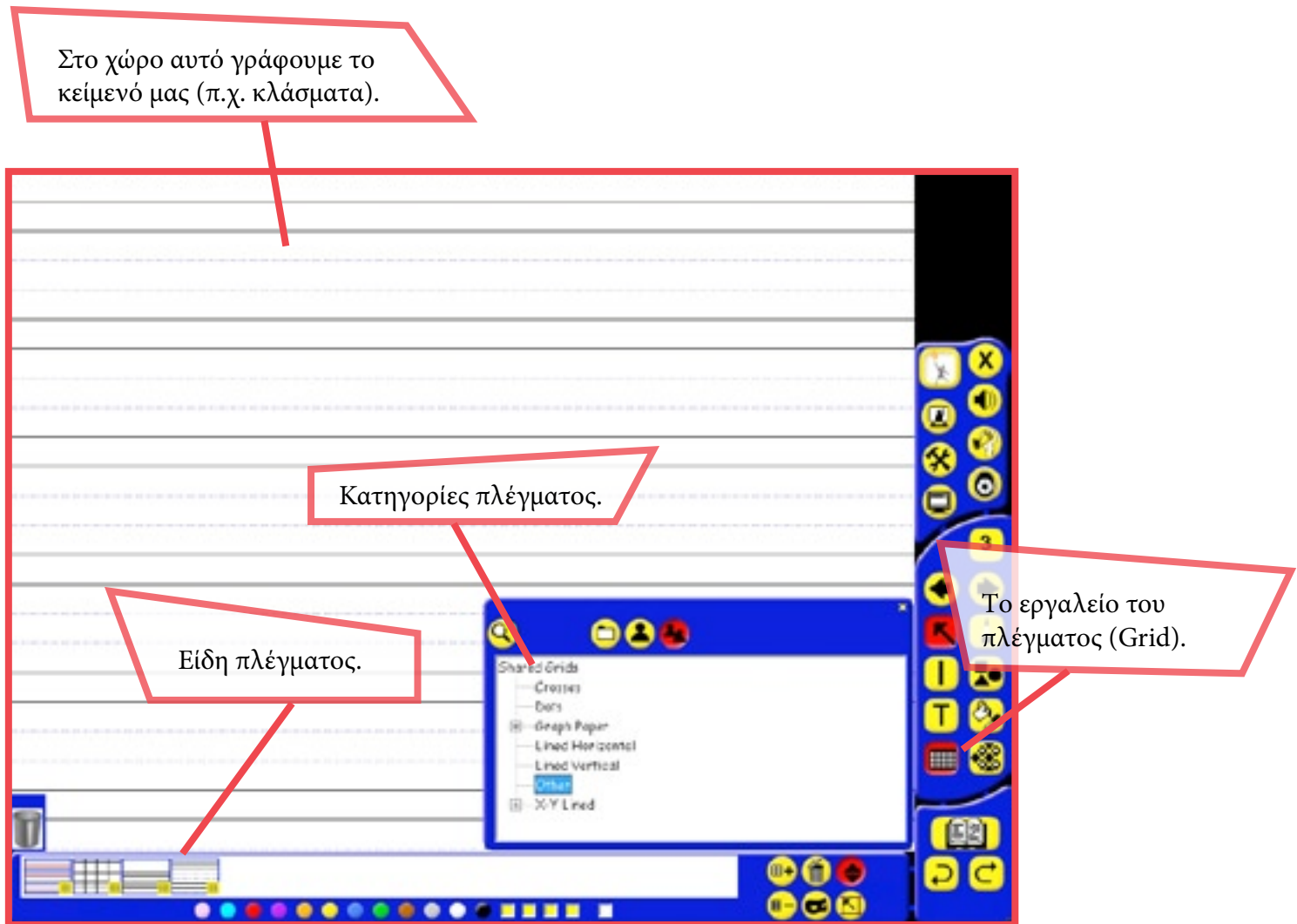
Το εργαλείο Shapes εμφανίζει στο κάτω μέρος της οθόνης μια σειρά από σχήματα (τρίγωνα, τετράπλευρα κ.ά.). Η κάθε σειρά από σχήματα ανήκει σε διαφορετική κατηγορία. Μπορούμε απλά

να επιλέξουμε την κατηγορία (εικόνα πάνω) για να εμφανιστούν τα σχήματά της. Στη συνέχεια, τραβάμε (drag and drop) το σχήμα που θέλουμε στο λευκό χώρο, και αυτό εμφανίζεται στην οθόνη μας!

Μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος και το χρώμα των σχημάτων. Μπορούμε να τα περιστρέψουμε ή και να τα διαγράψουμε. Σε ελάχιστα δευτερόλεπτα κάνουμε κάτι που με τον παραδοσιακό τρόπο θα απαιτούσε αρκετά λεπτά!

Δημιουργία πλέγματος (Grid)

Σε αρκετές περιπτώσεις (π.χ. γραφή κλασμάτων) είναι απαραίτητο να τραβήξουμε γραμμές στον πίνακά μας. Με το ActivPrimary αυτό γίνεται αυτόματα!



Αν κοιτάξουμε τα τετράδια των μαθητών μας, θα διαπιστώσουμε πως αρκετοί δε γνωρίζουν τον ορθό τρόπο γραφής των κλασμάτων. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι απαραίτητη η χρήση γραμμών στον πίνακα για να μπορεί ο δάσκαλος να δείξει παραδείγματα.

Τα πλέγματα (Grids)

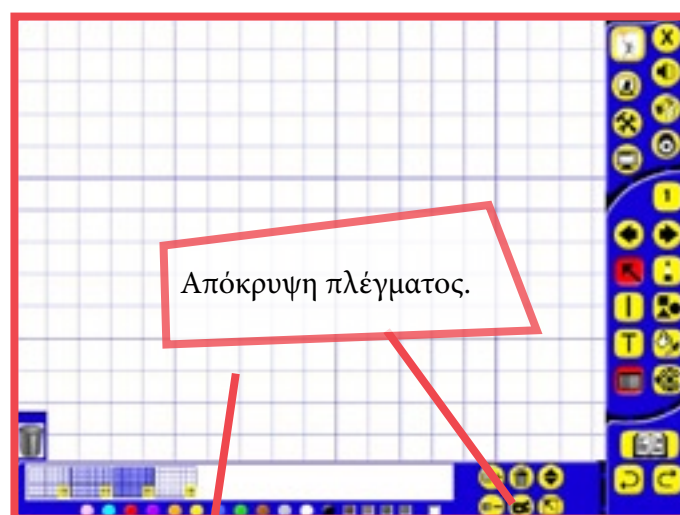
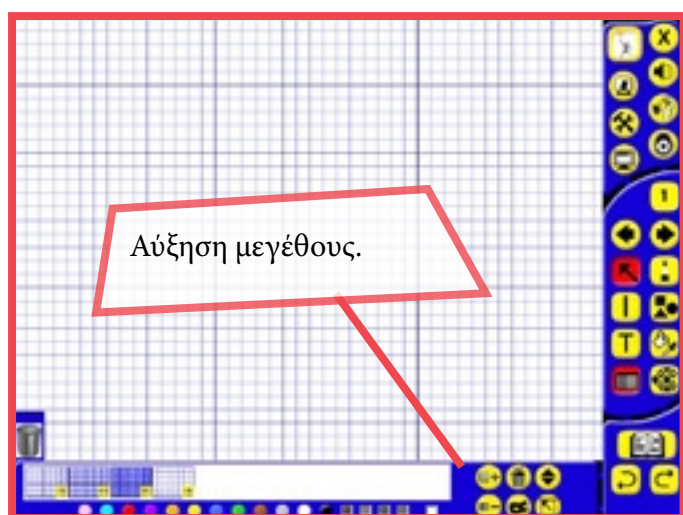
Με το πάτημα δύο κουμπιών εμφανίζουμε μια σειρά από έτοιμα πλέγματα. Απλά τραβάμε το πλέγμα που μας ενδιαφέρει στο χώρο εργασίας του ActivPrimary και αυτό εμφανίζεται στην

οθόνη μας. Με τον τρόπο αυτό, μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα, μπορούμε να δείξουμε στους μαθητές μας –αλλά και να τους ζητήσουμε να κάνουν επίδειξη στους συμμαθητές τους– τον ορθό τρόπο γραφής κλασμάτων, κειμένου και ούτω καθεξής.

Υπάρχουν αρκετές κατηγορίες πλεγμάτων που καλύπτουν μια σειρά από μαθήματα (π.χ. Μαθηματικά, Μουσική, Ελληνικά κ.ά.).

Αλλαγή μεγέθους & Απόκρυψη πλέγματος

Μπορούμε πολύ εύκολα να τροποποιήσουμε το μέγεθος του πλέγματος. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε την απόσταση ανάμεσα στις γραμμές του πλέγματος.



Είναι πολύ σημαντικό να μπορούμε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε το μέγεθος του πλέγματος.

Αλλαγή μεγέθους πλέγματος

Αφού εμφανίσουμε ένα πλέγμα στην οθόνη, μπορούμε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε το μέγεθός του. Στην πραγματικότητα, αυξάνουμε τις αποστάσεις ανάμεσα στις οριζόντιες και κατακόρυφες γραμμές του πλέγματος. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να το προσαρμόσουμε στις δικές μας ανάγκες.

Για να αυξήσουμε το μέγεθος του πλέγματος, κάνουμε κλικ με τη γραφίδα πάνω στο αντίστοιχο κουμπί (εικόνα αριστερά). Κάθε φορά που κάνουμε κλικ

στο εργαλείο αυτό, αυξάνεται και το μέγεθος του πλέγματος. Με παρόμοιο τρόπο μπορούμε να μειώσουμε το μέγεθός του.

Απόκρυψη πλέγματος

Σε ορισμένες περιπτώσεις είναι χρήσιμο να υπάρχει μεν το πλέγμα, αλλά να μην εμφανίζεται. Η Απόκρυψη (Mask) πλέγματος το εξαφανίζει μεν από την οθόνη, στην πραγματικότητα όμως το πλέγμα εξακολουθεί να υπάρχει. Στις επόμενες σελίδες θα μάθουμε περισσότερα για τη χρησιμότητα του πλέγματος, ειδικά όσον αφορά τη στοίχιση και αυτόματη τοποθέτηση αντικειμένων πάνω σε αυτό.

Ελξη αντικειμένων στο πλέγμα

Όταν τοποθετούμε αντικείμενα στην οθόνη, ειδικότερα όταν αυτά εμφανίζονται με φόντο το πλέγμα, είναι σημαντικό να τοποθετούνται πάνω στις γραμμές.



Η τοποθέτηση αντικειμένων στον πίνακα δεν είναι πάντοτε εύκολη υπόθεση. Είναι σημαντικό, ειδικά όταν εργαζόμαστε με πλέγμα, η βάση ή το κάτω μέρος των αντικειμένων να εφάπτεται στις γραμμές πλέγματος.

Έλξη στο πλέγμα

Η επιλογή αυτή συνδέεται με το πλέγμα και τα αντικείμενα που θα εμφανίσουμε στο χώρο εργασίας του πίνακα. Κάνουμε κλικ στην επιλογή αυτή για να ενεργοποιηθεί. Στη συνέχεια δημιουργούμε αντικείμενα τα οποία και τοποθετούμε στο χώρο εργασίας. Θα παρατηρήσουμε πως η βάση των αντικειμένων εφάπτεται τέλεια πάνω στη γραμμή του πλέγματος.

Ακόμη και αν δοκιμάσουμε να μετακινήσουμε τα αντικείμενα, θα δούμε πως αυτά τοποθετούνται αυτόματα

πάνω στις γραμμές του πλέγματος. Η δυνατότητα αυτή είναι εξαιρετικά χρήσιμη, ειδικά στα Μαθηματικά, όταν θέλουμε να τοποθετήσουμε αντικείμενα σε τετραγωνισμένο χαρτί.

Το εργαλείο Έλξη στο πλέγμα λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο για όλα τα αντικείμενα που δημιουργούμε ή εμφανίζουμε στο χώρο εργασίας (εικόνα, σχήμα, κείμενο).

Με τη βοήθεια του εργαλείου Απόκρυψη Πλέγματος (Mask), που είδαμε στην προηγούμενη σελίδα, μπορούμε να κρύψουμε το πλέγμα ενώ την ίδια στιγμή ο υπολογιστής να τοποθετεί αυτόματα τα αντικείμενα στην κατάλληλη θέση. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να στοιχίσουμε αντικείμενα πάνω στον πίνακα χωρίς να φαίνεται καθόλου το πλέγμα.

Δημιουργία φόντου (background)

Στα Μαθηματικά, στη Γεωγραφία, αλλά και σε άλλα μαθήματα είναι πολλές φορές απαραίτητη η χρήση τετραγωνισμένου χαρτιού, αξόνων ή άλλων σχημάτων. Αυτό γίνεται εύκολα και γρήγορα με το Background.



Θέλουμε να διδάξουμε γραφικές παραστάσεις. Χρειαζόμαστε άξονες. Με τον παραδοσιακό τρόπο θα πρέπει να τους σχεδιάσουμε στον πίνακα. Με το ActivPrimary μπορούμε να δημιουργήσουμε ό,τι φόντο θέλουμε μέσα σε ελάχιστο χρόνο.

Φόντο (Background)

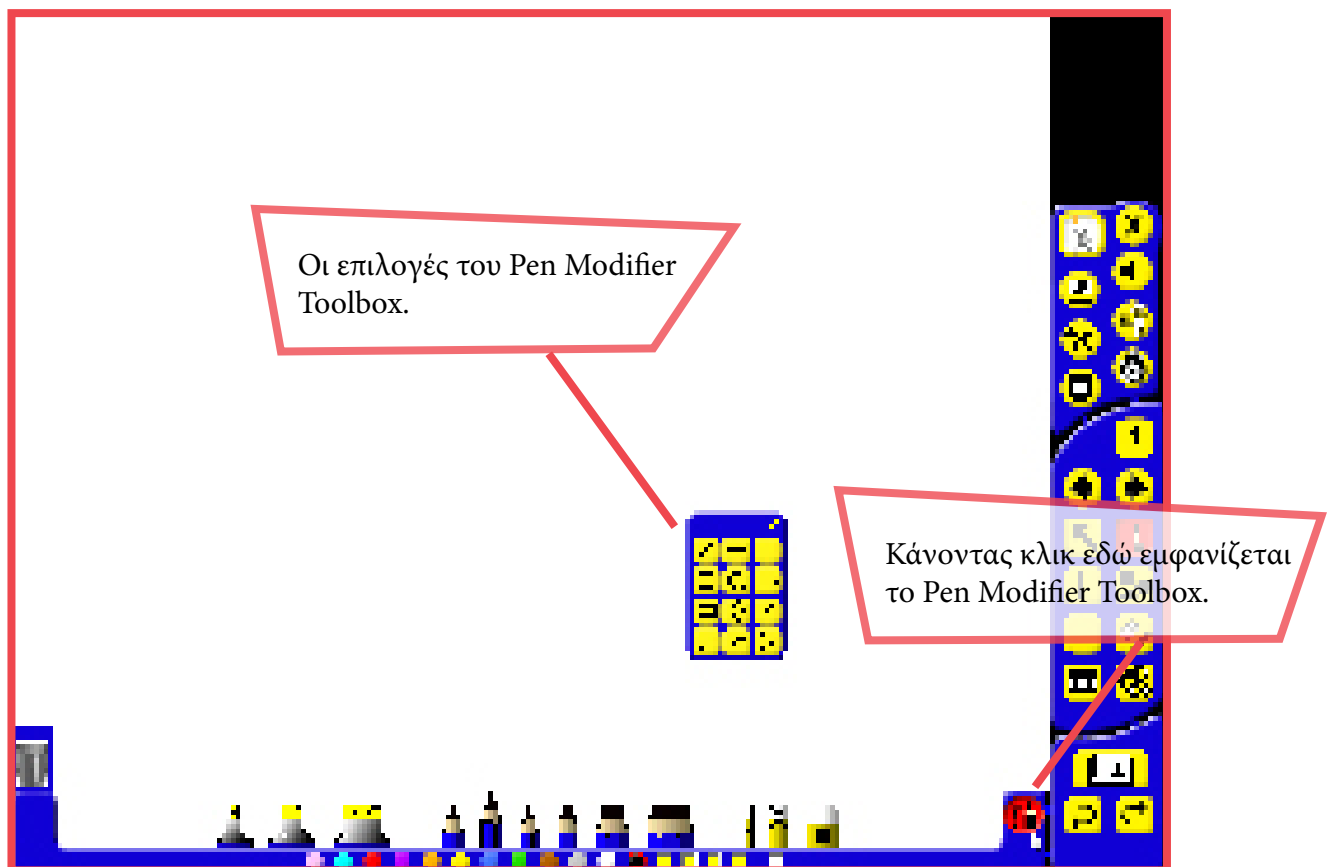
Θέλετε τετραγωνισμένο χαρτί; Απλά επιλέξτε το και θα γεμίσει αυτόματα η οθόνη! Θέλετε άξονες για τη γραφική σας παράσταση; Τους επιλέγουμε και εμφανίζονται αμέσως στην οθόνη! Οι διαδικασίες που παλαιότερα απαιτούσαν

αρκετό χρόνο για να γίνουν αλλά και μεγάλη ακρίβεια στο σχεδιασμό τώρα είναι πλέον παιχνιδάκι. Η επιλογή Background του ActivPrimary υποστηρίζει ακόμη και εικόνες. Έτσι, μπορούμε να εμφανίσουμε ακόμη και τοπία, χάρτες, γήπεδα ποδοσφαίρου, καλαθόσφαιρας, αντισφαίρισης κ.ά.

Πρόκειται για ένα εργαλείο που μας διευκολύνει αφάνταστα στην καθημερινή μας εργασία.

Εργαλεία δημιουργίας γραμμών

Στα Μαθηματικά, αλλά και σε άλλα μαθήματα, είναι απαραίτητο να μπορούμε εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσουμε γραμμές στην οθόνη. Το Pen Modifier Toolbox επιτρέπει την εύκολη δημιουργία όλων των ειδών των γραμμών.



Στα Μαθηματικά (σε αρκετές περιπτώσεις) είναι απαραίτητο να σχεδιάσουμε στον πίνακα γραμμές όλων των ειδών. Ευτυχώς υπάρχουν εργαλεία που μας επιτρέπουν τη δημιουργία γραμμών εύκολα και γρήγορα.

Pen Modifier

Το Pen Modifier Toolbox, όπως ονομάζεται, αποτελείται από 12 εργαλεία που επιτρέπουν τη δημιουργία όλων των ειδών των γραμμών, από ευθύγραμμα τμήματα μέχρι και τετράπλευρα και κύκλους. Τα εργαλεία του Pen Modi-

fier εμφανίζονται όταν κάνουμε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή στην οθόνη. Μπορούμε να τροποποιήσουμε το χρώμα και το μέγεθος της γραμμής, επιλέγοντας τα αντίστοιχα εργαλεία στο κάτω μέρος της οθόνης.

Οι επιλογές αυτές είναι χρήσιμες κυρίως όταν θέλουμε να «τραβήξουμε» γραμμές ή να δημιουργήσουμε σχήματα κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Στις επόμενες σελίδες θα γνωρίσουμε τις βασικές επιλογές του Pen Modifier Toolbox.

Εργαλεία γραμμών

Τα είδη των γραμμών αποτελούν μέρος της ύλης του Δημοτικού Σχολείου. Σε όλα τα βιβλία, ειδικά του Β' Κύκλου, υπάρχουν ασκήσεις που απαιτούν τη δημιουργία γραμμών στον πίνακα.

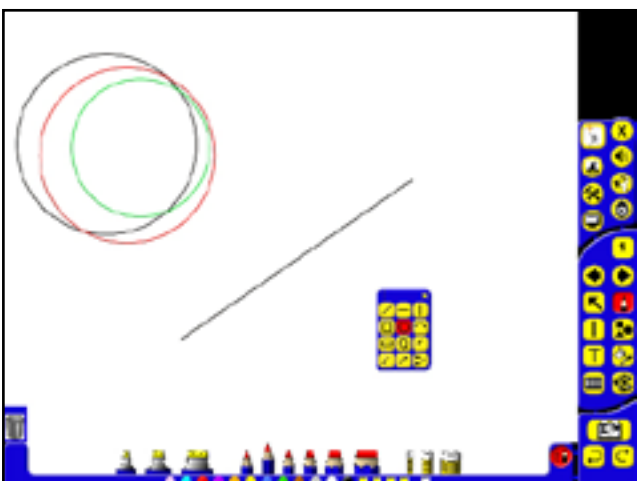


Semi Arc Tool

Επιλέγουμε το εργαλείο αυτό. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο χώρο δημιουργίας. Δημιουργείται αυτόματα το πρώτο σημείο. Με τη μετακίνηση του ποντικιού δημιουργείται και η γραμμή. Κάνουμε ξανά κλικ στην οθόνη για να τερματιστεί η δημιουργία του σχήματος.

Arrow Tool

Κατά την προετοιμασία του μαθήματος ή κατά την παρουσίαση πληροφοριών, τα βέλη μας βοηθούν στην επεξήγηση των βημάτων εργασίας ή των σχέσεων μεταξύ αντικειμένων/εννοιών. Το Arrow Tool επιτρέπει τη γρήγορη δημιουργία βελών, τα οποία μπορούμε να τα τοποθετήσουμε στις σελίδες μας.



Circle Tool

Με το συγκεκριμένο εργαλείο μπορούμε να δημιουργήσουμε κύκλους στην οθόνη μας. Κάνουμε κλικ στην οθόνη ώστε να οριστεί το κέντρο του κύκλου και στη συνέχεια μετακινούμε το ποντίκι ώστε να αλλάξει το μέγεθος της ακτίνας του. Μπορούμε να επιλέξουμε το χρώμα του κύκλου καθώς και το μέγεθος του περιγράμματός του.

Εργαλεία γραμμών

Με τα εργαλεία γραμμών τα Μαθηματικά γίνονται παιχνίδι, διασκεδάζοντας τόσο τους μαθητές όσο και τον ίδιο το δάσκαλο ενώ παράλληλα η διδασκαλία είναι επιτυχής.

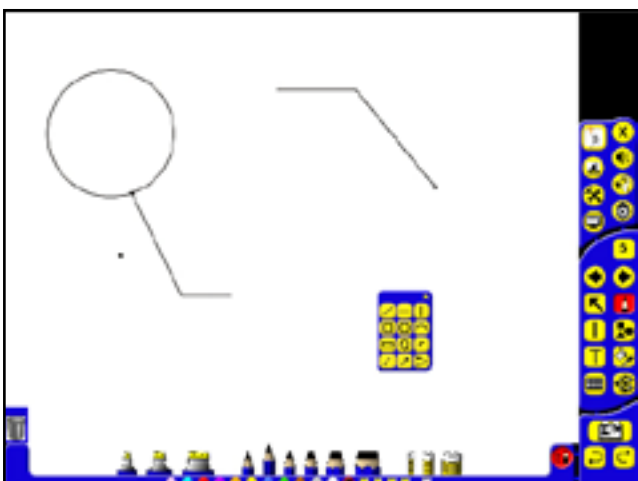
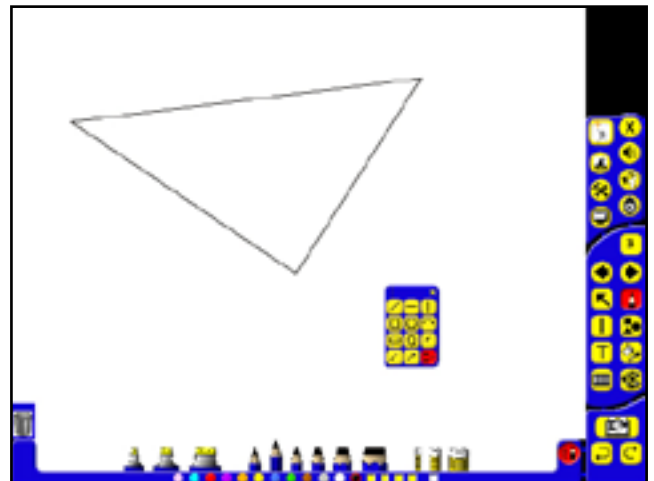


Line Tool

Το απλούστερο εργαλείο γραμμής είναι ίσως και ένα από τα σημαντικότερα που χρησιμοποιούμε καθημερινά. Κάνουμε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή του Pen Modifier Toolbox. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στην οθόνη και τραβάμε το ποντίκι στην κατεύθυνση που θέλουμε ώστε να δημιουργηθεί η γραμμή.

Point to Point Tool

Το εργαλείο αυτό επιτρέπει τη δημιουργία σχημάτων τα οποία αποτελούνται από ευθύγραμμα τμήματα. Κάνουμε κλικ στην οθόνη για να ορίσουμε το πρώτο σημείο και στη συνέχεια δημιουργούμε τις υπόλοιπες γραμμές. Το σχήμα ολοκληρώνεται όταν η τελευταία γραμμή ενωθεί με το αρχικό σημείο.



Callout Tool

Τα Callouts (τα γνωστά «μπαλονάκια») είναι χρήσιμα όταν θέλουμε να δώσουμε πληροφορίες για ένα αντικείμενο ή για μια εικόνα που βρίσκεται στην οθόνη. Συνήθως τα χρησιμοποιούμε σε συνδυασμό με κάποια εικόνα που δείχνει ένα πρόσωπο να μιλά. Η πιο συχνή χρήση τους είναι σε σελίδες κόμικς.

Γέμισμα/Επιλογή χρώματος

Σε αρκετές περιπτώσεις χρειάζεται να αλλάξουμε το χρώμα ενός αντικειμένου ή και της ίδιας της οθόνης. Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε ένα χρώμα από ένα αντικείμενο και να το προσθέσουμε σε άλλο.



Η σωστή επιλογή χρώματος μπορεί να είναι η διαφορά ανάμεσα σε μια ανιαρή ή σε μια ενδιαφέρουσα παρουσίαση πληροφοριών. Επίσης, τα σωστά χρώματα μας βοηθούν να διακρίνουμε καλύτερα τα σημαντικά στοιχεία που προβάλλονται στην οθόνη.

Το Εργαλείο Fill/Colour Picker

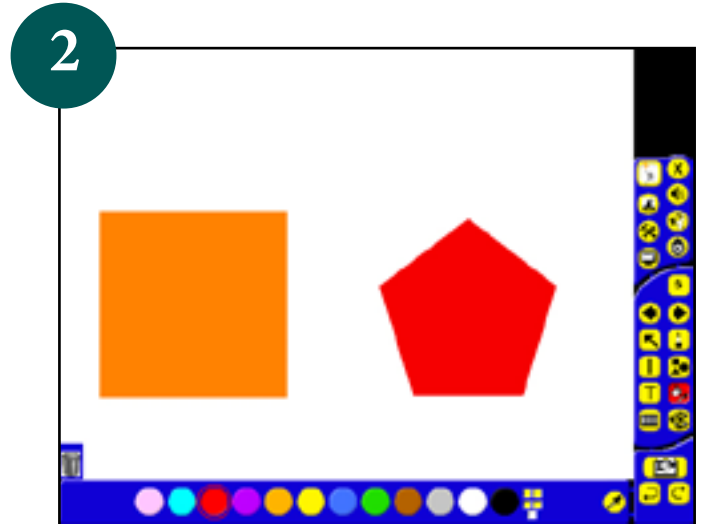
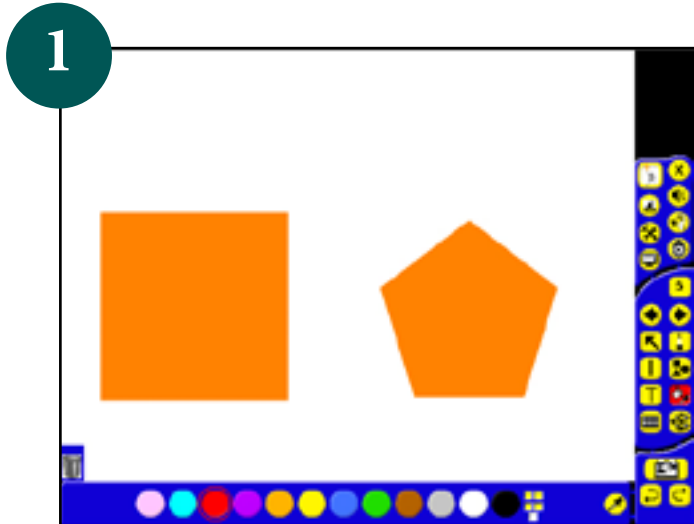
Το εργαλείο αυτό έχει δύο πολύ σημαντικές δυνατότητες: με τη χρήση του εργαλείου γεμίσματος (Fill) μπορούμε να γεμίσουμε μια επιφάνεια με το επιλεγμένο χρώμα. Στην εικόνα πιο πάνω έχουμε επιλέξει το

εργαλείο Fill και στη συνέχεια ένα χρώμα. Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο ή σε μια επιφάνεια, μπορούμε να εφαρμόσουμε το νέο γέμισμα. Στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε επιλέξει να αλλάξουμε το χρώμα στο φόντο.

Η δυνατότητα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε αντικείμενα που παρουσιάζονται στις σελίδες μας. Στις επόμενες σελίδες θα δούμε παραδείγματα γεμίσματος/επιλογής χρώματος.

Γέμισμα αντικειμένου με χρώμα

Το Activprimary μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε αντικείμενα με διαφορετικό χρώμα γεμίσματος, έχοντας έτσι ένα ωραίο αισθητικά αποτέλεσμα.



Εικόνα 1: Τα δύο αντικείμενα έχουν το ίδιο χρώμα.

Εικόνα 2: Επιλέξαμε το κόκκινο χρώμα και κάναμε κλικ στο εσωτερικό του πενταγώνου. Το γέμισμα άλλαξε από πορτοκαλί σε κόκκινο.

Εικόνα 3: Επιλέγουμε χρώμα και κάνουμε κλικ στο φανελάκι, στην εικόνα του παιδιού. Το φανελάκι αλλάζει χρώμα.

Σε αρκετές περιπτώσεις θα πρέπει να αλλάξουμε το χρώμα γεμίσματος ενός αντικειμένου. Το εργαλείο Fill Colour βοηθά να τροποποιήσουμε το γέμισμα των σχημάτων μας με μεγάλη ευκολία.

Το Fill σε δράση

Στην εικόνα 1 (πάνω αριστερά) έχουμε δύο αντικείμενα με το ίδιο χρώμα.

Ένας τρόπος να ξεχωρίσει καλύτερα το πεντάγωνο από το τετράγωνο είναι η αλλαγή του χρώματος του γεμίσματος.

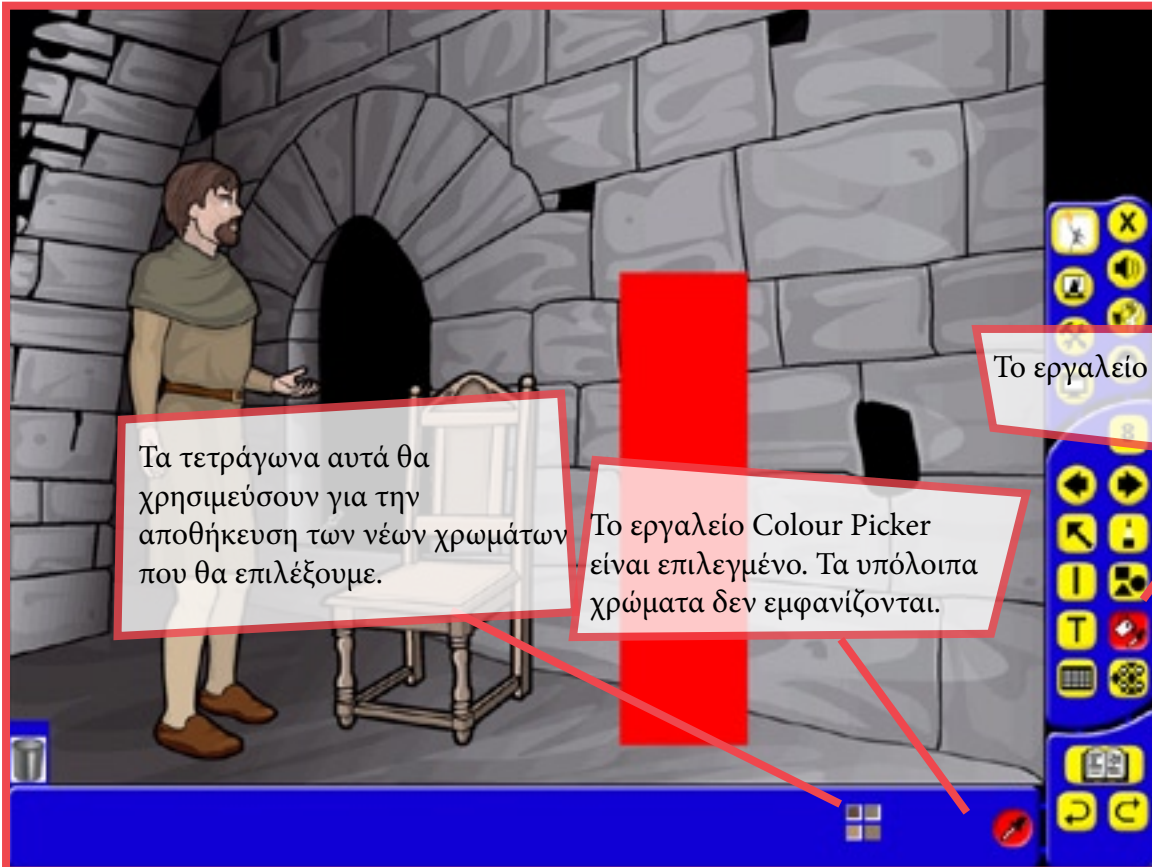
Κάνουμε κλικ στο εργαλείο Fill Colour.

Στη συνέχεια επιλέγουμε το νέο χρώμα (κόκκινο). Κάνουμε κλικ στο αντικείμενο που θέλουμε να τροποποιήσουμε για να γίνει η εφαρμογή του νέου χρώματος.

Γέμισμα μπορούμε επίσης να εφαρμόσουμε και στις εικόνες (clip art) του ActivPrimary. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτή τη δυνατότητα σε συνδυασμό με δραστηριότητες που αφορούν την αναγνώριση αντικειμένων ή χρωμάτων, ειδικότερα στις μικρότερες τάξεις του Δημοτικού σχολείου.

Επιλογή χρώματος (Colour Picker)

Το ActivPrimary προσφέρει αρκετά χρώματα για να χρησιμοποιήσουμε στις σελίδες μας. Έχουμε όμως και τη δυνατότητα να επιλέξουμε χρώματα που υπάρχουν σε άλλες εικόνες.



Η παλέτα των βασικών χρωμάτων του ActivPrimary είναι ικανοποιητική για όλες σχεδόν τις εργασίες μας. Εξάλλου, το ActivPrimary δεν είναι σχεδιαστικό πρόγραμμα! Μπορούμε όμως να προσθέσουμε και άλλα χρώματα τα οποία τα επιλέγουμε από άλλες εικόνες.

Colour Picker

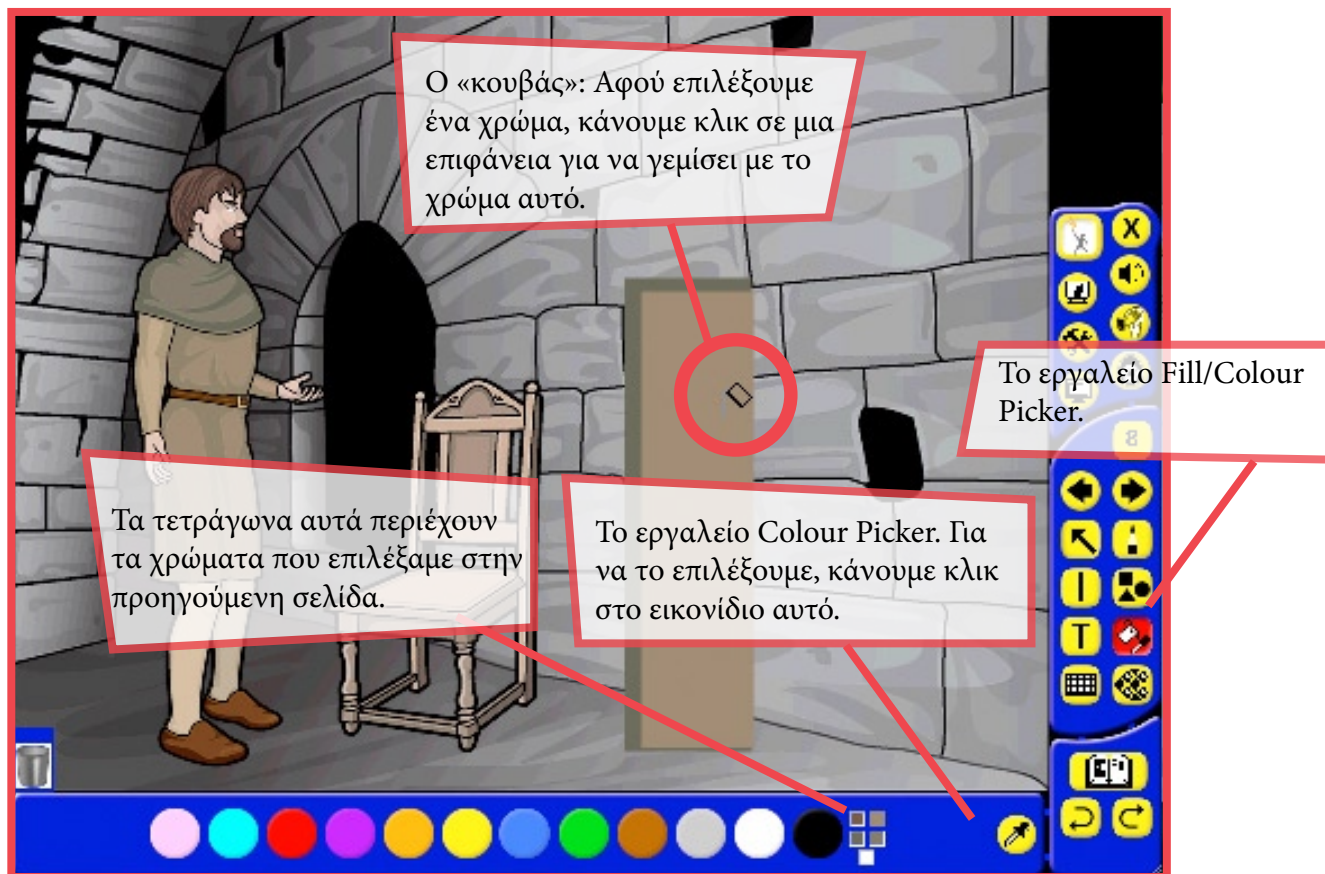
Όπως είπαμε παραπάνω, επιλέγουμε χρώματα από μια εικόνα, για να τα χρησιμοποιήσουμε στη συνέχεια σε άλλα αντικείμενα. Κάνουμε λοιπόν κλικ στο εργαλείο Fill/Colour Picker. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο εργαλείο Colour Picker στο κάτω μέρος της οθόνης. Θα παρατηρήσουμε πως τα βασικά χρώματα δεν εμφανίζονται στην

οθόνη, αλλά στη θέση τους βλέπουμε τέσσερα τετραγωνάκια. Κάνουμε κλικ με το Colour Picker Tool σε ένα από τα τετραγωνάκια αποθήκευσης χρωμάτων. Έπειτα κάνουμε κλικ σε μια επιφάνεια με χρώμα. Το χρώμα της επιφάνειας αποθηκεύεται στο τετράγωνο που επιλέξαμε.

Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να δανειστούμε χρώματα από διάφορα αντικείμενα ώστε να εμπλουτίσουμε τις εικόνες μας. Αυτή είναι και μια καλή πρακτική ώστε να κρατάμε μια «συνέπεια» στα χρώματα που χρησιμοποιούμε στις σελίδες μας.

Εργασία με χρώματα

Η έξυπνη χρήση των εργαλείων Fill/Colour Picker μπορεί να μας βοηθήσει στην τροποποίηση εικόνων και στη δημιουργία νέων εντυπωσιακών συνδυασμών.



Αν και το ActivPrimary δεν μπορεί να συναγωνιστεί προγράμματα δημιουργίας εικόνων –ούτε καν το Paint των Windows!–, μπορεί όμως να μας βοηθήσει να χρησιμοποιήσουμε τη φαντασία μας και να έχουμε ένα θαυμάσιο αποτέλεσμα.

Εικόνες & Χρώματα

Η συνέπεια στα χρώματα που εμφανίζονται στη σελίδα μας είναι πολύ σημαντική, ώστε να υπάρχει μια καλαισθησία στο σύνολο των αντικειμένων που βλέπουμε. Στην εικόνα πάνω έχουμε συνδυάσει ένα σκηνικό (εσωτερικό κάστρου) με ένα αντικείμενο (θρόνο) και ένα χαρακτήρα.

Για να δοκιμάσουμε τις δυνατότητες

των εργαλείων, δημιουργήσαμε δύο ορθογώνια αντικείμενα. Με τη βοήθεια του εργαλείου Colour Picker, επιλέξαμε δύο χρώματα από το χαρακτήρα. Στη συνέχεια με το εργαλείο Fill χρησιμοποιήσαμε τα νέα χρώματα για να γεμίσουμε την επιφάνεια και των δύο αντικειμένων.

Με τη βοήθεια της φαντασίας μας, αλλά και των έτοιμων γραφικών του ActivPrimary, μπορούμε να δημιουργήσουμε απίστευτους συνδυασμούς εικόνων και χρωμάτων και να κάνουμε τις ιστορίες που παρουσιάζουμε στους μαθητές μας πιο ρεαλιστικές και πιο εντυπωσιακές.

Καθαρισμός σελίδας

Στην προσπάθειά μας να εμφανίσουμε χρήσιμες πληροφορίες στην οθόνη πολλές φορές το παρακάνουμε. Ευτυχώς υπάρχει ένας εύκολος τρόπος να αντιμετωπίσουμε την ακαταστασία!



Σε αρκετές περιπτώσεις γεμίζουμε τον πίνακα (τη σελίδα του ActivPrimary) με πληροφορίες που δε χρειαζόμαστε. Η γόμα δεν είναι πάντοτε ο καλύτερος τρόπος για να διαγράψουμε πληροφορίες, μιας και για μεγάλα αντικείμενα θα σπαταλούσαμε πολύτιμο χρόνο.

Clear Tool

Το Clear Tool μας επιτρέπει να καθαρίσουμε τη σελίδα μας από αντικείμενα που δε χρειαζόμαστε. Το παράδειγμα της εικόνας πιο πάνω δείχνει αντικείμενα αλλά και σχήματα (annotations) που έχουμε δημιουργήσει. Υπάρχουν επιλογές που μας επιτρέπουν να διαγράψουμε είτε ολόκληρο το περιεχόμενο της σελίδας είτε

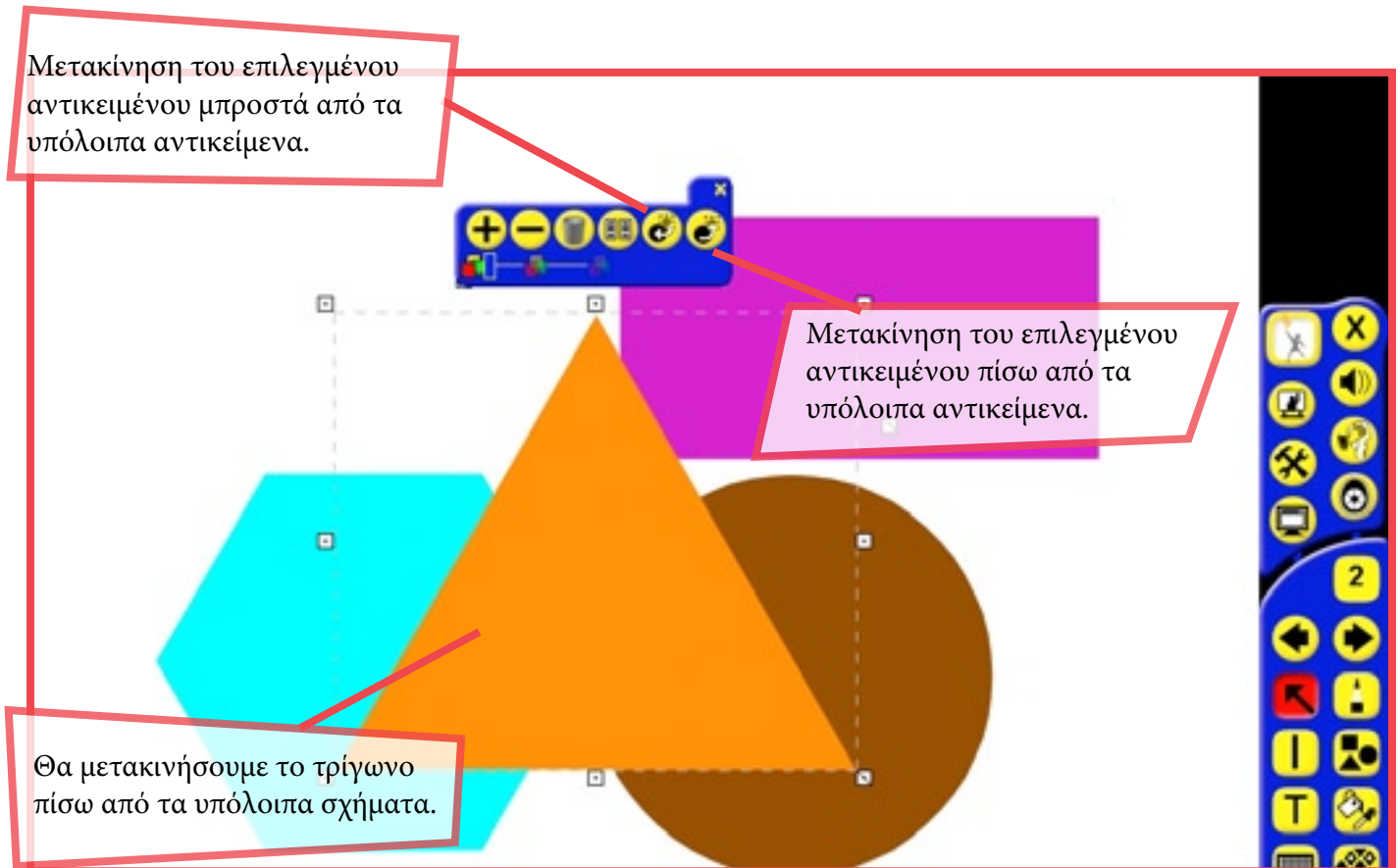
συγκεκριμένα αντικείμενα.

Οι επιλογές αυτές είναι πολύτιμες, αφού σε αρκετές περιπτώσεις θα θέλουμε να κρατήσουμε συγκεκριμένα αντικείμενα στη σελίδα ενώ θα πρέπει να διαγράψουμε άλλα.

Η δυνατότητα αυτή είναι ένα από τα στοιχεία στα οποία οι διαδραστικοί πίνακες υπερέχουν από τους παραδοσιακούς, μιας και το κάθε πράγμα που εμφανίζεται στη σελίδα αποτελεί ξεχωριστό αντικείμενο για το ActivPrimary και έτσι μπορούμε να το τροποποιήσουμε ή να το διαγράψουμε ανεξάρτητα από τα άλλα.

Μετακίνηση αντικειμένων

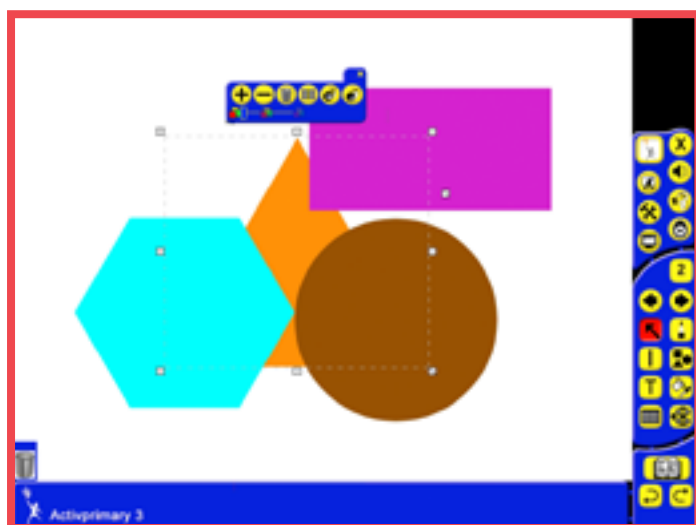
Τα αντικείμενα που εμφανίζονται στον πίνακα σεμιναρίων (flipchart) μπορούν να μετακινηθούν πάνω ή κάτω από άλλα αντικείμενα.



Είναι πολύ χρήσιμο, σε αρκετές περιπτώσεις, να μπορούμε να μετακινήσουμε ένα αντικείμενο πίσω ή μπροστά από κάποιο άλλο.

Front & Back

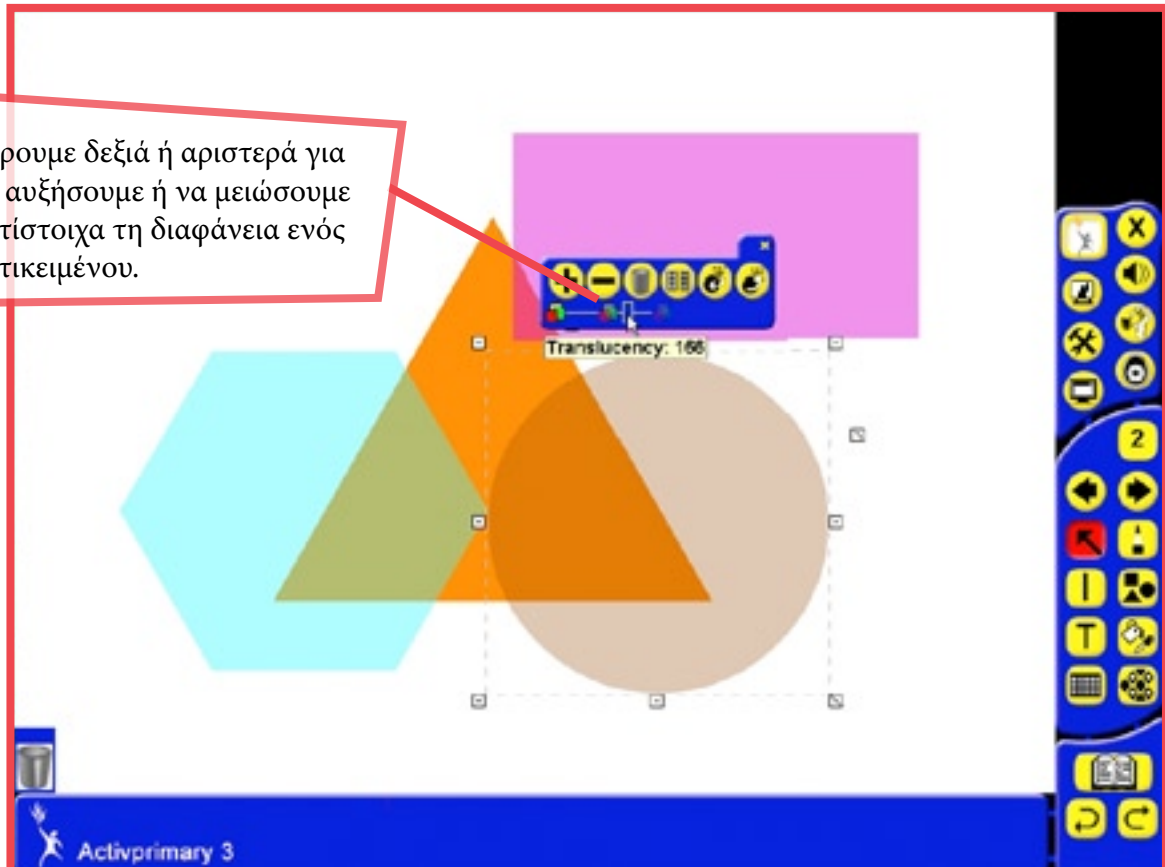
Για να μετακινήσουμε το τρίγωνο (εικόνα πάνω), κάνουμε κλικ πάνω του ώστε να εμφανιστεί η παλέτα με τις επιλογές. Στη συνέχεια επιλέγουμε «Object to Back». Το αντικείμενο μετακινείται αυτόματα πίσω από τα υπόλοιπα (εικόνα αριστερά). Αν θέλουμε να επαναφέρουμε το αντικείμενο μπροστά από τα υπόλοιπα, επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία και επιλέγουμε «Object to front».



Αλλαγή της διαφάνειας των αντικειμένων

Μπορούμε πολύ εύκολα να αλλάξουμε τη διαφάνεια ενός αντικειμένου. Με τον τρόπο αυτό είναι εύκολο να βλέπουμε τα σχήματα που βρίσκονται πίσω από ένα αντικείμενο.

Σύρουμε δεξιά ή αριστερά για να αυξήσουμε ή να μειώσουμε αντίστοιχα τη διαφάνεια ενός αντικειμένου.

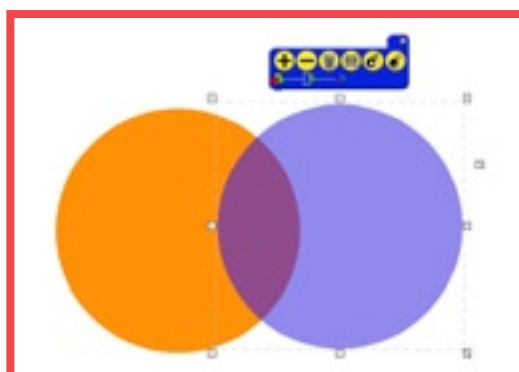


Τα αντικείμενα που δημιουργούμε έχουν αρκετές ιδιότητες: μια από αυτές είναι και η διαφάνειά τους (translucency).

επιλέξουμε. Στη συνέχεια κάνουμε διπλό κλικ στο αντικείμενο ώστε να εμφανιστεί η γραμμή εργαλείων με τις επιλογές.

Μετατροπή διαφάνειας

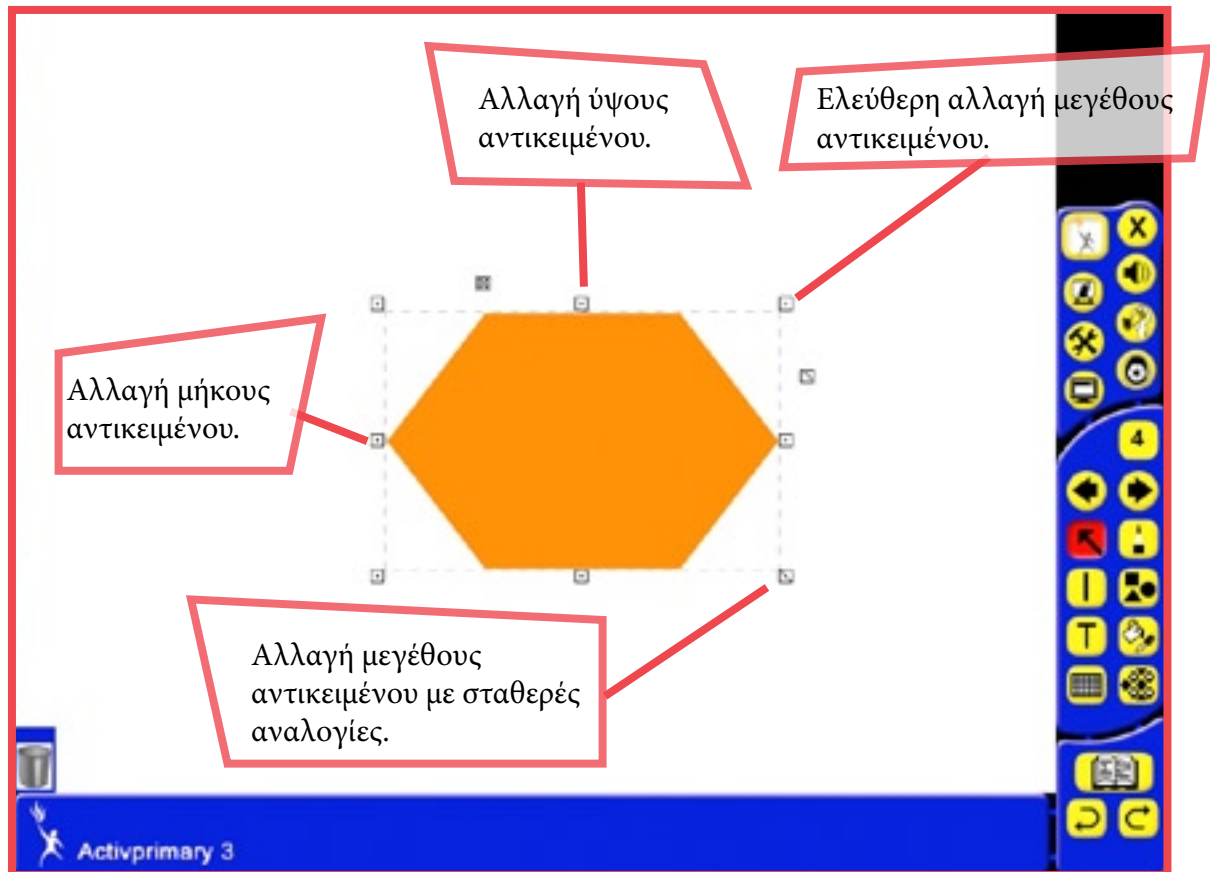
Για να αλλάξουμε τη διαφάνεια ενός αντικειμένου, θα πρέπει αρχικά να το



Σύρουμε προς τα δεξιά ώστε να αυξηθεί η διαφάνειά του (εικόνα πάνω). Μπορούμε να επαναλάβουμε το ίδιο και για τα υπόλοιπα αντικείμενα. Όταν αλλάζουμε τη διαφάνεια ενός αντικειμένου, η επιφάνειά του που καλύπτει το άλλο σώμα εμφανίζεται με διαφορετικό χρώμα. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο όταν εργαζόμαστε με Βένια Διαγράμματα (εικόνα κάτω) αφού φαίνεται καθαρά η τομή.

Αλλαγή στο μέγεθος των αντικειμένων

Αρκετά αντικείμενα, όπως τα σχήματα, έχουν προκαθορισμένο μέγεθος. Μπορούμε όμως να αλλάξουμε το μέγεθος τους με τη βοήθεια των «χειρολαβών» (handles).



Η δυνατότητα να αλλάξουμε το μέγεθος ενός αντικειμένου σύμφωνα με τις δικές μας ανάγκες είναι μια εξαιρετικά χρήσιμη λειτουργία. Με τη βοήθεια των «χειρολαβών» που εμφανίζονται μπορούμε να τροποποιήσουμε το μέγεθος με ποικίλους τρόπους.

Αλλαγή μεγέθους αντικειμένου

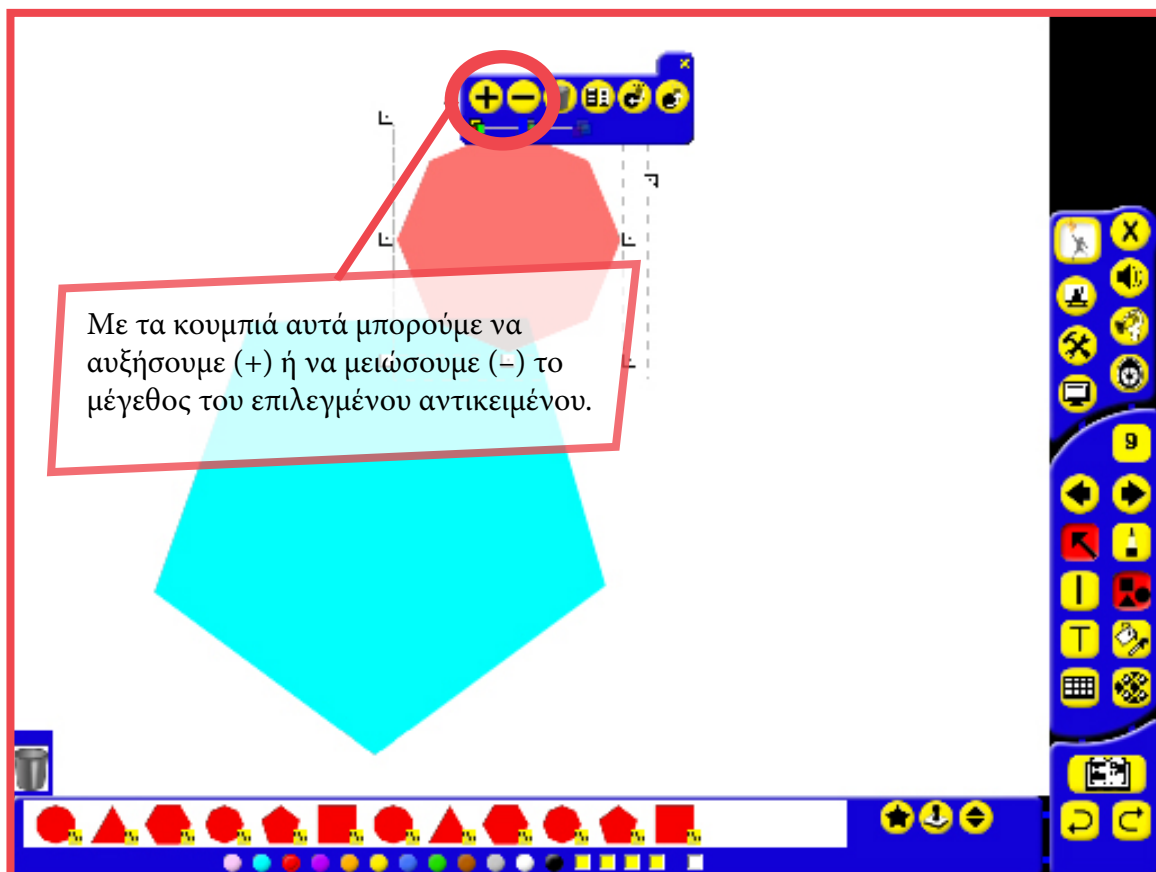
Για να αλλάξουμε το μέγεθος ενός αντικειμένου, θα πρέπει πρώτα να το επιλέξουμε. Κάνουμε αριστερό κλικ πάνω στο αντικείμενο και εμφανίζονται αυτόματα οι «χειρολαβές». Οι «χειρολαβές» προσφέρουν εξαιρετική ευελιξία στον τρόπο αλλαγής του μεγέθους του αντικειμένου. Αν κρατήσουμε πατημένο το ποντίκι ή

τη γραφίδα στις «χειρολαβές» που βρίσκονται στην αριστερή ή δεξιά θέση του αντικειμένου, τότε αλλάζει το μήκος. Αν κρατήσουμε πατημένο το ποντίκι ή τη γραφίδα στις «χειρολαβές» που βρίσκονται στο πάνω ή κάτω μέρος, τότε το αντικείμενο αλλάζει μέγεθος κατά πλάτος (ή ύψος).

Αν θέλουμε να αλλάξουμε ελεύθερα και τις δύο διαστάσεις του αντικειμένου, τότε κρατάμε πατημένο το ποντίκι ή τη γραφίδα στις «χειρολαβές» που βρίσκονται στις γωνίες του αντικειμένου, όπως δείχνει και η εικόνα πιο πάνω. Η λειτουργία αυτή ισχύει για όλα τα αντικείμενα που μεταφέρουμε στην οθόνη του ActivPrimary.

Αυτόματη αλλαγή μεγέθους

Το μέγεθος ενός αντικειμένου μπορεί να τροποποιηθεί και με τη βοήθεια της γραμμής εργαλείων. Σε αυτή την περίπτωση η αλλαγή του μεγέθους γίνεται με τη βοήθεια κουμπιών σμίκρυνσης/μεγέθυνσης.



Η αλλαγή μεγέθους είναι μια λειτουργία αρκετά σημαντική στην καθημερινή μας εργασία. Οι δημιουργοί του ActivPrimary έχουν προνοήσει έτσι ώστε να ενισχύσουν τη δουλειά μας με εργαλεία που προσφέρουν μεγαλύτερη ακρίβεια στην αλλαγή μεγέθους των σχημάτων.

Μεγέθυνση/Σμίκρυνση

Σε αρκετές περιπτώσεις είναι σημαντικό να μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος ενός αντικειμένου χωρίς να επηρεάσουμε καθόλου το σχήμα του (ο λόγος μήκους και πλάτους να παραμένει σταθερός). Επίσης, είναι απαραίτητο πολλές φορές η αλλαγή μεγέθους να γίνεται αυτόματα και χωρίς τη μετακίνηση του ποντικιού ή

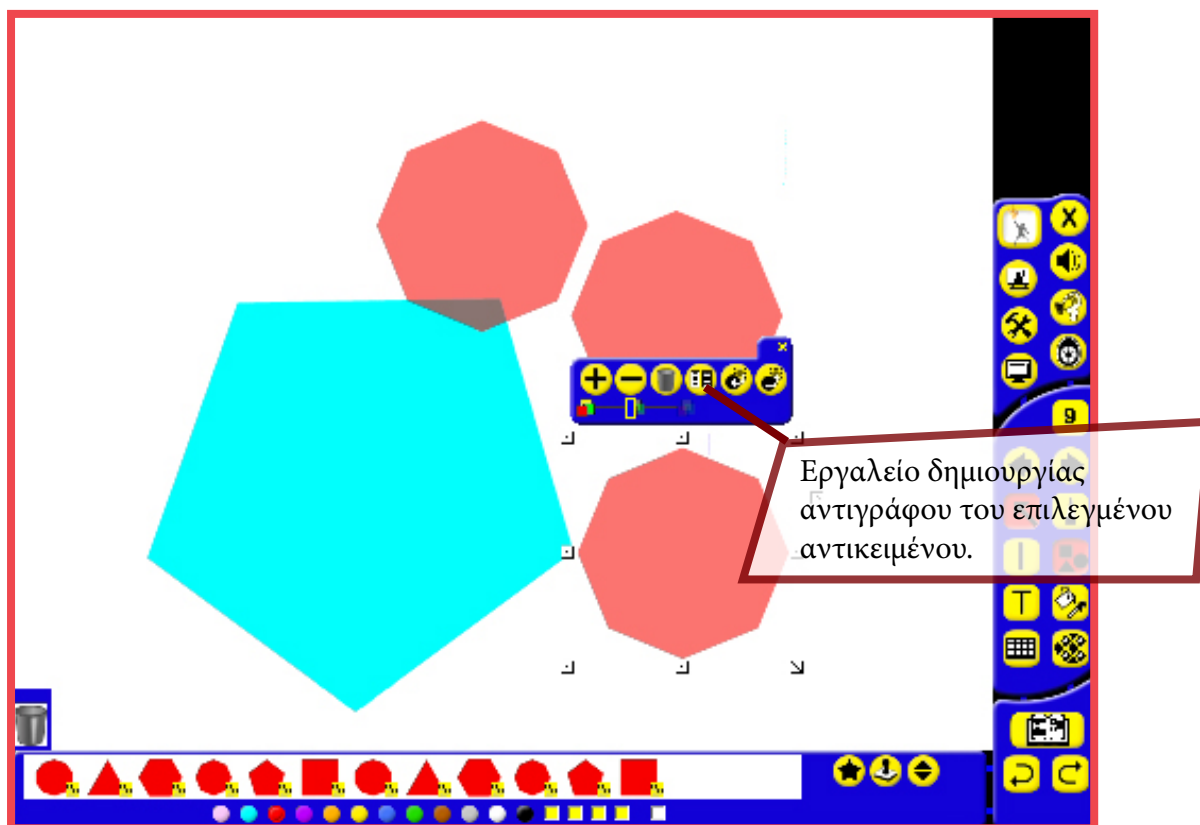
της γραφίδας.

Για να εμφανιστούν οι επιλογές του αντικειμένου, πατάμε δύο φορές με τη γραφίδα πάνω του. Στο πάνω μέρος θα εμφανιστεί η γραμμή εργαλείων του αντικειμένου. Πατάμε στο αντίστοιχο κουμπί για αύξηση (μεγέθυνση) ή μείωση (σμίκρυνση) του μεγέθους του αντικειμένου.

Όπως θα διαπιστώσετε και στις υπόλοιπες σελίδες του εγχειριδίου αυτού, συνήθως υπάρχουν περισσότεροι από ένας τρόποι για να εκτελεστεί μια λειτουργία στο ActivPrimary.

Δημιουργία αντιγράφων αντικειμένων

Μία από τις πιο χρήσιμες λειτουργίες του ActivPrimary είναι η δυνατότητα δημιουργίας αντιγράφων των αντικειμένων.



Πολλά από τα παραδείγματα με εικόνες που θα χρησιμοποιήσουμε κάνουν χρήση του ίδιου αντικειμένου (π.χ. αριθμός νομισμάτων, ζαριών κ.ά.). Το ActivPrimary προσφέρει έναν εύκολο τρόπο δημιουργίας αντιγράφων των αντικειμένων.

Αντιγραφή αντικειμένου

Ένας τρόπος να δημιουργήσουμε πολλά αντίγραφα του ίδιου αντικειμένου είναι η επιλογή του ίδιου του αντικειμένου από τη βιβλιοθήκη σχημάτων/εικόνων του ActivPrimary. Όμως, όλα τα σχήματα και οι εικόνες μεταφέρονται στην οθόνη με συγκεκριμένο μέγεθος και χαρακτηριστικά (π.χ. χρώμα γεμίματος ή περιγράμματος). Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε αντίγραφα ενός αντικειμένου στην οθόνη, υπάρχει ένας

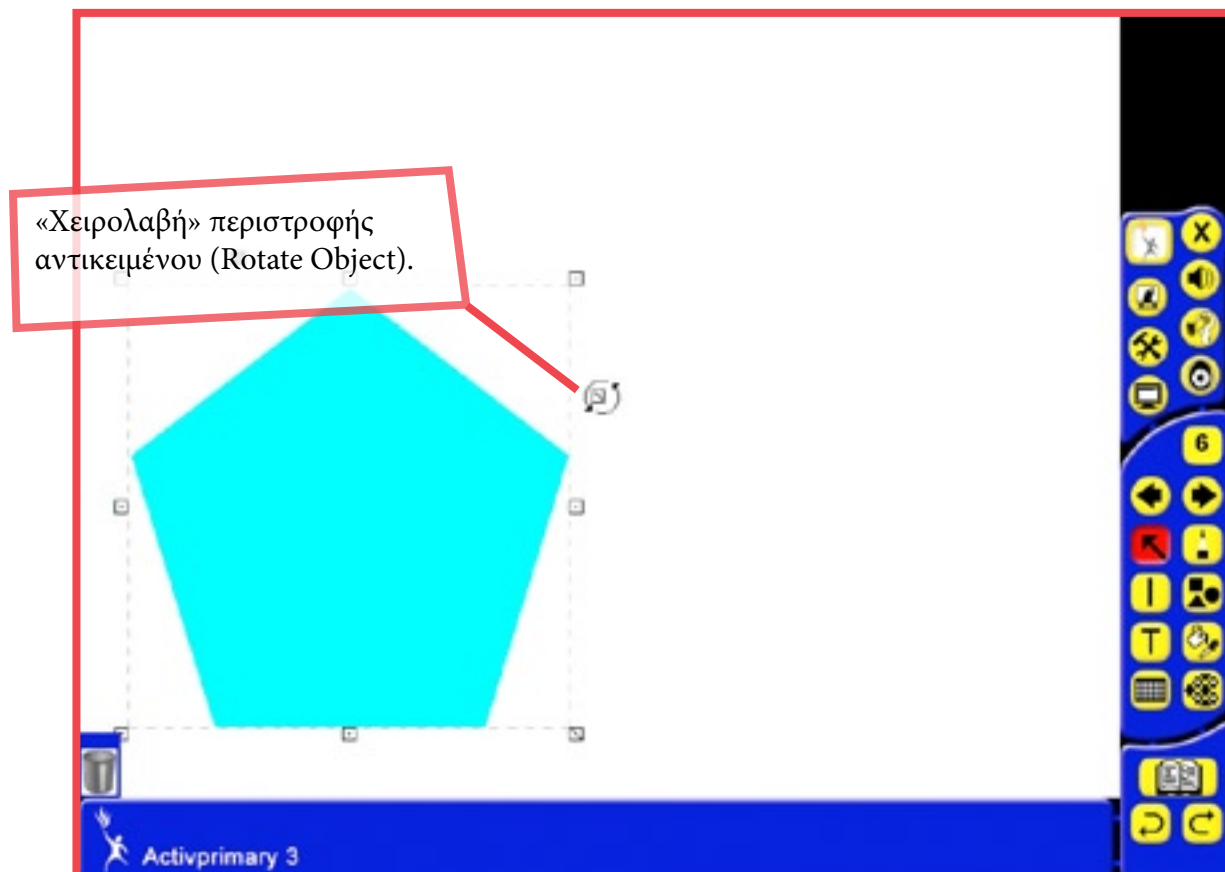
απλός και εύκολος τρόπος χάρη στη γραμμή εργαλείων των αντικειμένων.

Πατάμε δύο φορές με τη γραφίδα (ή το ποντίκι) στο αντικείμενο για να εμφανιστεί η γραμμή εργαλείων. Αφού έχουμε επιλέξει το αντικείμενο που θέλουμε κάνουμε κλικ στο κουμπί «Duplicate». Θα δημιουργηθεί αυτόματα ένα ακριβές αντίγραφο του επιλεγμένου αντικειμένου.

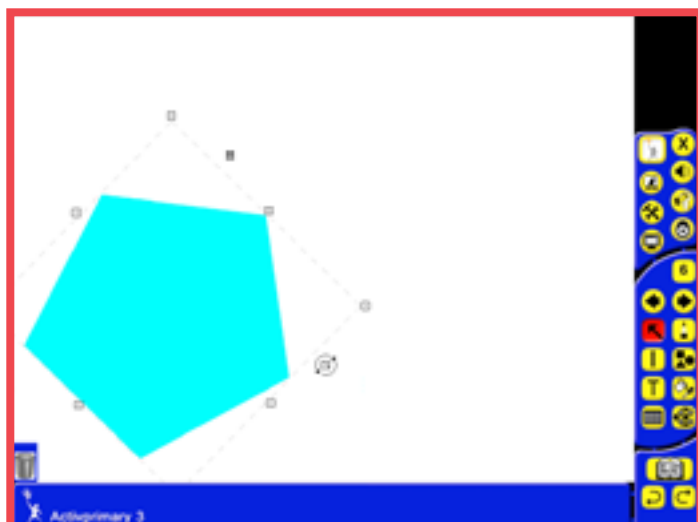
Τα αντίγραφα εμφανίζονται ελαφρώς κάτω και διαγώνια από το αρχικό αντικείμενο. Κάθε φορά που πατάμε στο «Duplicate» εμφανίζεται και ένα νέο αντίγραφο.

Περιστροφή αντικειμένων

Η μετακίνηση αντικειμένων είναι πολύ χρήσιμη για την οργάνωση των πληροφοριών στην οθόνη. Η δυνατότητα περιστροφής των αντικειμένων είναι μια εξίσου σημαντική λειτουργία.



Τα αντικείμενα μπορούν να περιστραφούν ελεύθερα πάνω στην οθόνη.



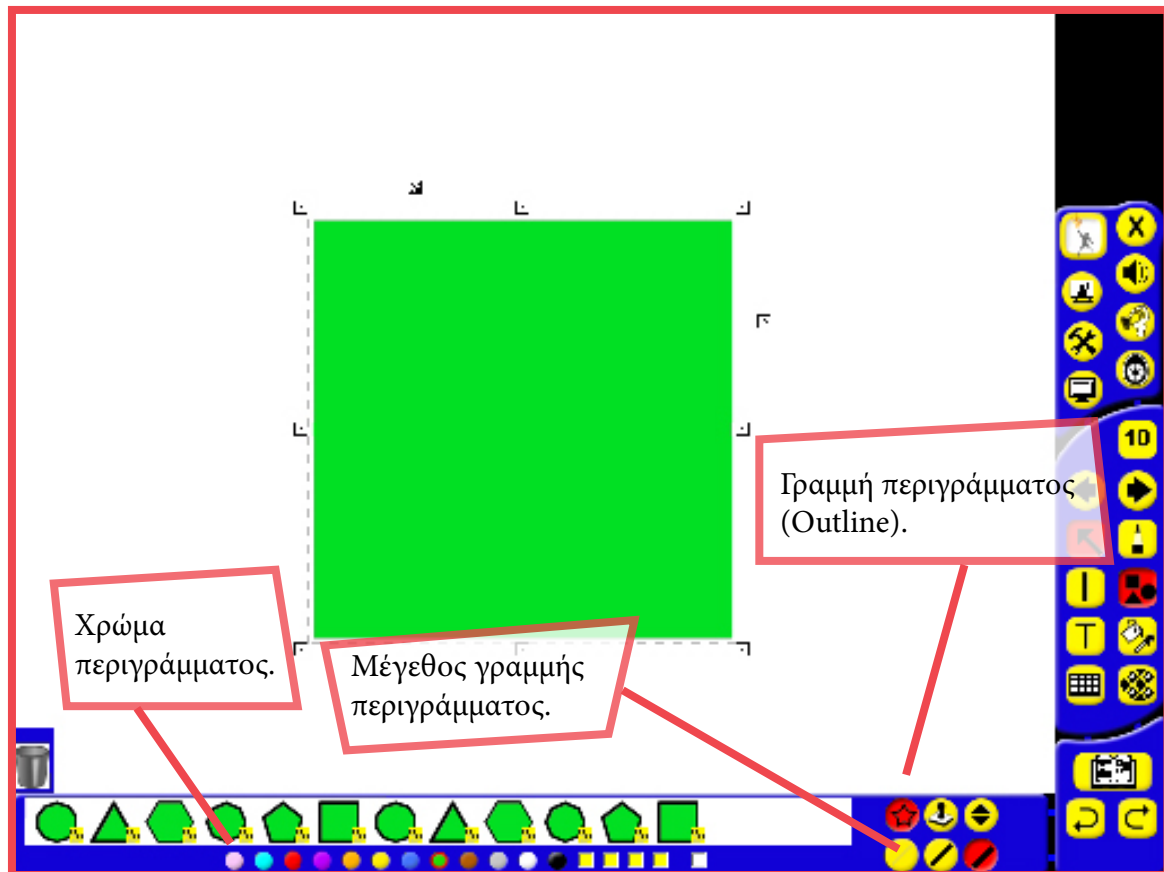
Περιστροφή αντικειμένου

Για να περιστρέψουμε ένα αντικείμενο, κάνουμε κλικ πάνω του με τη γραφίδα. Στη συνέχεια πατάμε τη «χειρολαβή» περιστροφής (εικόνα πάνω) και μετακινούμε τη γραφίδα. Το αντικείμενο περιστρέφεται γύρω από τον άξονά του.

Η επιλογή αυτή είναι πολύ χρήσιμη στη μελέτη των χαρακτηριστικών των σχημάτων (π.χ. για να δείξουμε ότι ένα τετράγωνο είναι και ρόμβος).

Αλλαγή περιγράμματος αντικειμένου

Εκτός από το χρώμα γεμίσματος ενός αντικειμένου, μπορούμε να αλλάξουμε και το χρώμα του περιγράμματός του.



Τα αντικείμενα στο ActivPrimary έχουν 2 ιδιότητες: χρώμα γεμίσματος και χρώμα περιγράμματος.

Αλλαγή περιγράμματος

Αφού επιλέξουμε το εργαλείο Σχήματα, κάνουμε κλικ στο Outline (εικόνα πάνω). Στη συνέχεια μπορούμε να επιλέξουμε το χρώμα του περιγράμματος που θα έχει το αντικείμενο.

Μπορούμε επίσης να αλλάξουμε το μέγεθος της γραμμής του περιγράμματος. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να δώσουμε έμφαση σε συγκεκριμένα αντικείμενα έναντι

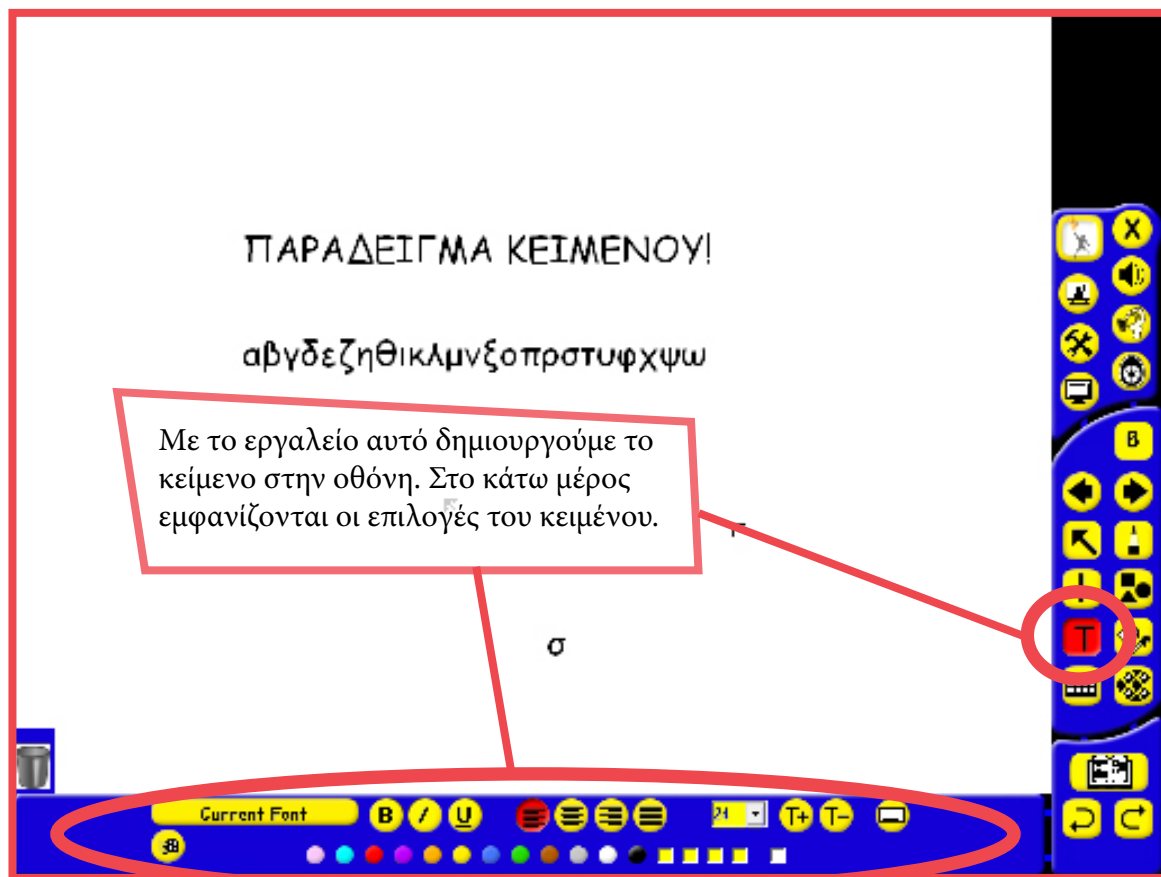
άλλων, επιλογή αρκετά χρήσιμη όταν διδάσκουμε τα βασικά γεωμετρικά σχήματα στους μαθητές.

Είναι σημαντικό η επιλογή του χρώματος αλλά και του μεγέθους του περιγράμματος να γίνει πριν την εμφάνιση του αντικειμένου στην οθόνη.

Επιλέγουμε χρώμα και μέγεθος γραμμής περιγράμματος και στη συνέχεια μετακινούμε το αντικείμενο στην οθόνη μας. Μια προεπισκόπηση της εμφάνισης του αντικειμένου εμφανίζεται στη γραμμή σχημάτων στο κάτω μέρος της οθόνης.

Δημιουργία κειμένου

Το ActivPrimary μπορεί να μην έχει ακριβώς τα εργαλεία δημιουργίας ενός πολύπλοκου κειμένου, επιτρέπει όμως τη δημιουργία μικρών παραγράφων χωρίς τη χρήση πληκτρολογίου.



Η χρήση κειμένου είναι πολλές φορές σημαντική, είτε για να παρουσιάσουμε κάποιες οδηγίες είτε απλά για να εμφανίσουμε μια πληροφορία. Το ActivPrimary επιτρέπει την εισαγωγή κειμένου ακόμη και χωρίς τη χρήση πληκτρολογίου.

πληκτρολογούμε τις λέξεις/προτάσεις που θέλουμε να εμφανιστούν. Η επεξεργασία του κειμένου γίνεται με τον ίδιο τρόπο που θα εργαζόμασταν και σε έναν απλό επεξεργαστή κειμένου.

Εργαλείο κειμένου

Κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο για να εμφανιστούν οι επιλογές του κειμένου. Στο κάτω μέρος της οθόνης παρουσιάζονται οι επιλογές του κειμένου (γραμματοσειρά, εμφάνιση χαρακτήρων, στοίχιση, χρώμα, μέγεθος κ.ά.).

Για να εμφανίσουμε κείμενο στη σελίδα, κάνουμε κλικ σε κάποιο σημείο της και

Αν θέλουμε μπορούμε να υπογραμμίσουμε ή να κάνουμε έντονο (bold) το κείμενο. Μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος του κειμένου, καθώς και το χρώμα του. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε πολύ εύκολα να δημιουργήσουμε τις δικές μας σελίδες που να περιλαμβάνουν όχι μόνο εικόνες αλλά και κείμενο με επεξήγηση και οδηγίες (π.χ. περιγραφή σχημάτων).

Μορφοποίηση κειμένου

Εκτός από το χρώμα και το στίλ του κειμένου, μπορούμε να τροποποιήσουμε τις παραγράφους και τη γραμματοσειρά που χρησιμοποιούμε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ!

αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχω

Το εργαλείο αυτό παρουσιάζει προεπιλεγμένα στίλ κειμένου.

Επιλογή γραμματοσειράς.

Αλλαγή

Αλλαγή στίλ

Σε αρκετές περιπτώσεις είναι απαραίτητη η χρήση διαφορετικών στίλ κειμένου. Τα εργαλεία του ActivPrimary επιτρέπουν τη μορφοποίηση κειμένου με απλό και αποτελεσματικό τρόπο.

Για γρήγορη αλλαγή του στίλ του κειμένου, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις επιλογές που μας δίνει το ActivPrimary (εικόνα πάνω). Αν θέλουμε να αλλάξουμε τη γραμματοσειρά, τότε κάνουμε διπλό κλικ στο αντίστοιχο κουμπί στη γραμμή εργαλείων.

Από το παράθυρο που εμφανίζεται μπορούμε να επιλέξουμε την κατάλληλη γραμματοσειρά, καθώς και το μέγεθος και το στίλ της. Το συγκεκριμένο παράθυρο δίνει όλες σχεδόν τις επιλογές μορφοποίησης που προσφέρει ένας απλός επεξεργαστής κειμένου.

Εμφάνιση πληκτρολογίου

Σε αρκετές περιπτώσεις δε θα έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Μπορούμε όμως να χρησιμοποιήσουμε ένα... εικονικό πληκτρολόγιο.



Η εισαγωγή κειμένου στην οθόνη είναι εύκολη υπόθεση, ακόμη και χωρίς να χρησιμοποιήσουμε το πληκτρολόγιο του υπολογιστή μας.

Εικονικό πληκτρολόγιο

Για να εμφανιστεί το εικονικό πληκτρολόγιο του ActivPrimary,

κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο κουμπί (εικόνα πάνω).

Θα εμφανιστεί ένα πληκτρολόγιο στην οθόνη.

Κάνουμε κλικ με τη γραφίδα στα πλήκτρα του, ώστε να εμφανιστεί το κείμενό

μας. Η «συμπεριφορά» του εικονικού πληκτρολογίου είναι αντίστοιχη με αυτή ενός πραγματικού πληκτρολογίου.

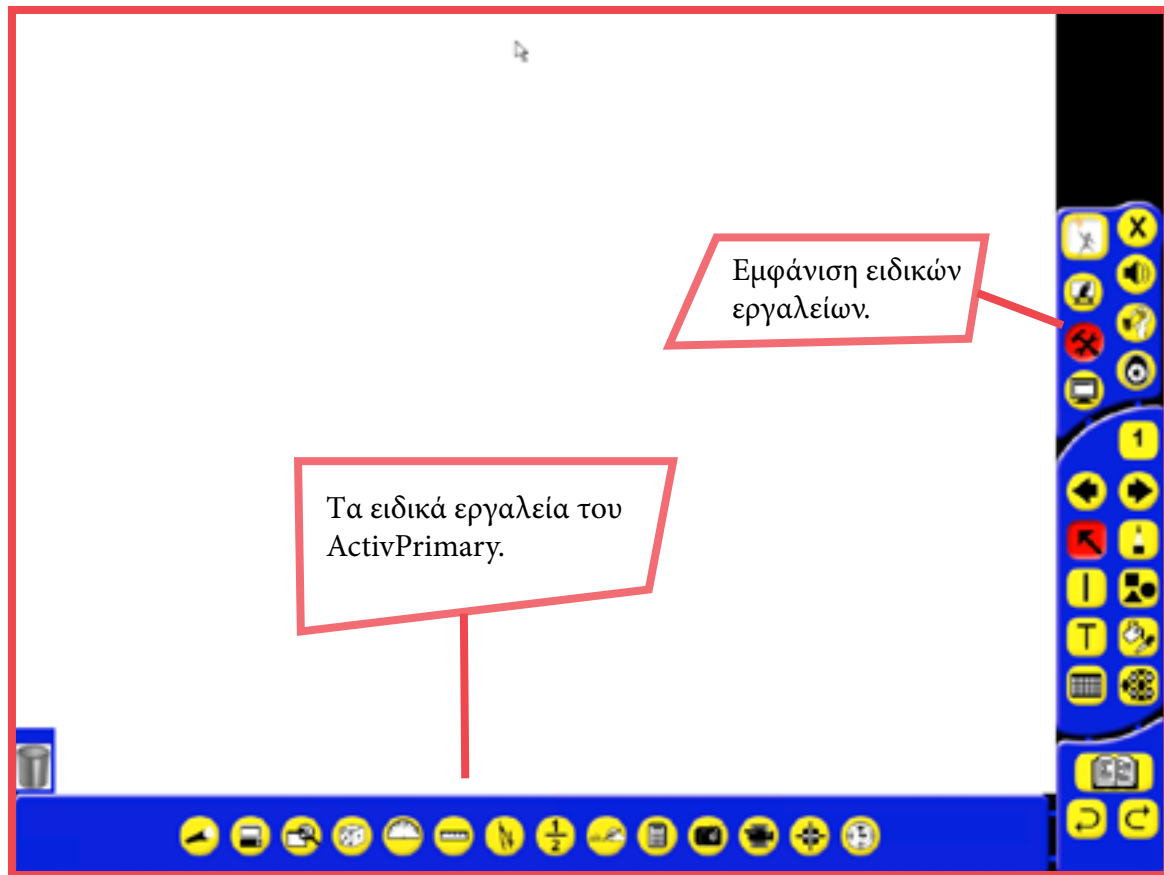
Το κείμενο που πληκτρολογούμε με τη βοήθεια του εικονικού πληκτρολογίου μπορεί να μορφοποιηθεί όπως είδαμε σε προηγούμενη σελίδα. Το εικονικό πληκτρολόγιο μπορεί να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης θέλουμε.

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εικονικό πληκτρολόγιο ακόμη και όταν εργαζόμαστε με το ActivTablet ή άλλη ταμπλέτα γραφικών (π.χ. Wacom).



Ειδικά εργαλεία ActivBoard

Το ActivPrimary προσφέρει εργαλεία που επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να καλύψει σχεδόν όλες του τις ανάγκες. Θα παρουσιάσουμε ορισμένα από τα βασικότερα εργαλεία της κατηγορίας αυτής.



Ορισμένες επιλογές, καθώς και εργαλεία, είναι πολύ χρήσιμα (π.χ. χρήση διαβήτη). Το ActivPrimary επιτρέπει την άμεση χρήση τους μέσω των ειδικών εργαλείων.

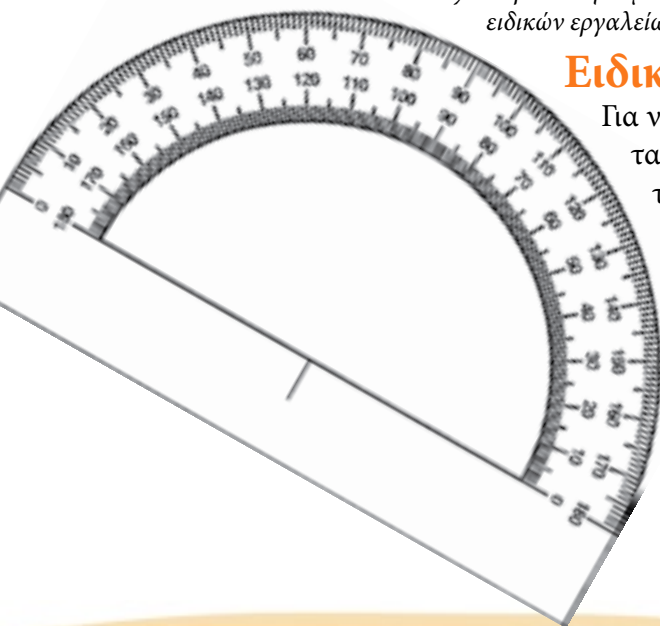
Ειδικά εργαλεία

Για να εμφανιστούν τα ειδικά εργαλεία του ActivPrimary, κάνουμε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή (εικόνα πάνω). Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα ειδικά εργαλεία του ActivPrimary.

Ανάμεσα στα εργαλεία αυτά, εντοπίζουμε το ζάρι (για τα μαθηματικά), το χάρακα, το μοιρογνωμόνιο, το διαβήτη, εργαλείο για τα κλάσματα, καθώς και άλλες χρήσιμες επιλογές.

Τα εργαλεία αυτά είναι πολύτιμα, ειδικά σε μαθήματα όπως τα Μαθηματικά, μιας και εμφανίζονται στην οθόνη εύκολα και γρήγορα, έτοιμα προς χρήση.

Στις επόμενες σελίδες θα δούμε τον τρόπο χρήσης τους, καθώς και ορισμένες επιπρόσθετες ιδιότητες.



Χρήση Spotlight

Σε αρκετές περιπτώσεις θέλουμε να δώσουμε έμφαση σε ένα συγκεκριμένο τμήμα της οθόνης. Το εργαλείο Spotlight μας επιτρέπει να βλέπουμε μόνο το επιλεγμένο τμήμα μιας εικόνας.



Κατά τη διάρκεια του μαθήματος είναι σημαντικό να δίνουμε έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες ή απλά να μην αποκαλύπτουμε άλλες.

Spotlight tool

Το εργαλείο Spotlight επιτρέπει την εμφάνιση μόνο ενός μέρους της οθόνης μέσα σε κυκλικό ή ορθογώνιο σχήμα. Αυτό μας επιτρέπει να δίνουμε έμφαση σε συγκεκριμένο μέρος των πληροφοριών.

Το Spotlight διαφέρει από το εργαλείο Reveal, επειδή επιτρέπει τη μετακίνηση της ορατής επιφάνειας στην οθόνη, καθώς και την αλλαγή του μεγέθους και σχήματός της.

Το ορατό μέρος μπορεί να μετακινηθεί με τη βοήθεια της γραφίδας μας. Επίσης, αν κρατήσουμε τη γραφίδα στο κάτω μέρος του Spotlight και τη μετακινήσουμε ελαφρά, μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος της ορατής επιφάνειας. Σε μαθήματα όπως η Γεωγραφία, όπου θέλουμε να δοθεί έμφαση σε συγκεκριμένο σημείο στο χάρτη, η επιλογή του Spotlight είναι πραγματικά πολύτιμη.

Για να απενεργοποιηθεί το Spotlight και να εμφανιστεί και πάλι ολόκληρη η οθόνη, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του εργαλείου αυτού στο κάτω μέρος της γραμμής κουμπιών (εικόνα πάνω).

Εμφάνιση/Απόκρυψη οθόνης

Το εργαλείο *Reveal* επιτρέπει την απόκρυψη και την επιλεκτική εμφάνιση ενός μέρους της οθόνης. Αντίθετα με το *Spotlight*, το *Reveal* αποκαλύπτει μεγάλο μέρος της οθόνης που καλύπτει από τη μια άκρη

Κρατάμε πατημένη τη γραφίδα στον πίνακα και τραβάμε για να αποκρύψουμε ή να αποκαλύψουμε την οθόνη.



Σε αρκετές περιπτώσεις είναι απαραίτητη η επιλεκτική εμφάνιση τμημάτων της οθόνης. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα με το εργαλείο *Reveal*.

Reveal Tool

Το εργαλείο *Reveal* επιτρέπει την κάλυψη της οθόνης με μαύρο χρώμα και τη σταδιακή εμφάνιση των πληροφοριών. Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο αυτό για να γίνει απόκρυψη των πληροφοριών. Στη συνέχεια μετακινούμε τη γραφίδα σε κάποιο από τα τέσσερα σημεία της οθόνης (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά) και τραβάμε τη γραφίδα στην αντίθετη κατεύθυνση. Η γραφίδα πρέπει να εφάπτεται στην επιφάνεια του πίνακα κατά τη μετακίνηση, ώστε να γίνεται η

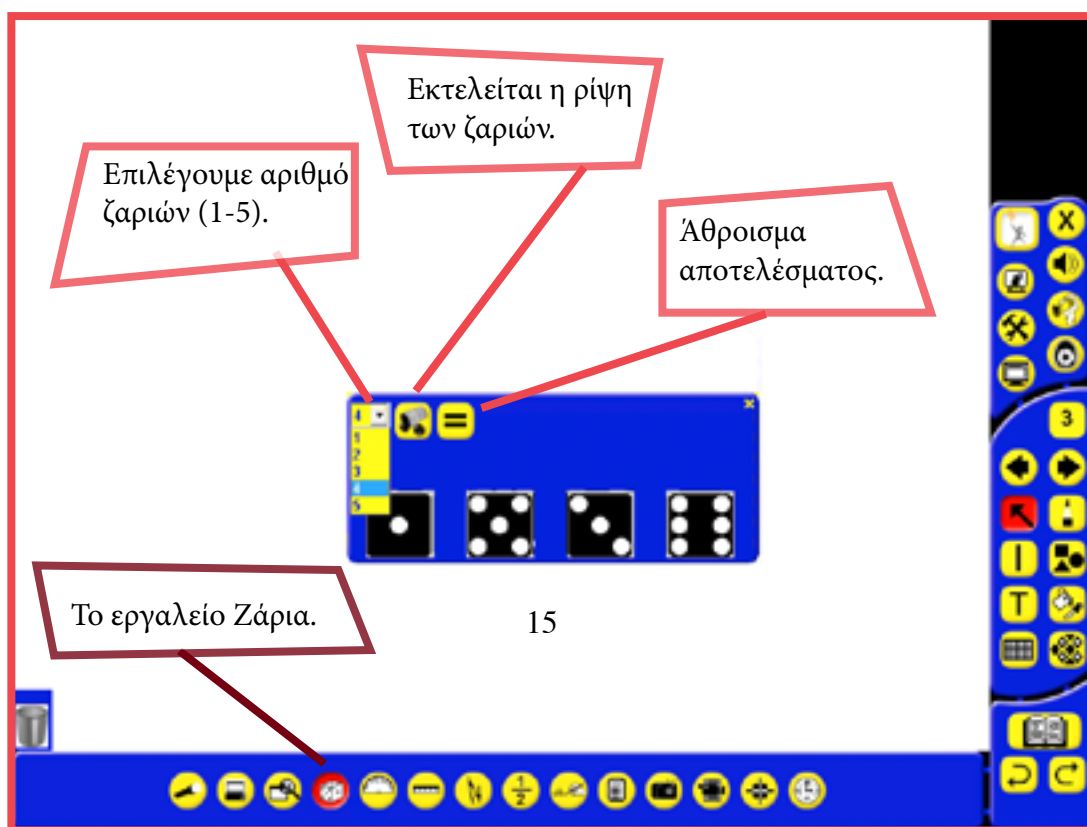
αποκάλυψη των πληροφοριών.

Η δυνατότητα αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν έχουμε αρκετό κείμενο, εικόνες ή ασκήσεις στην οθόνη και θέλουμε να τις παρουσιάσουμε σταδιακά ή βήμα βήμα. Το ρυθμό αποκάλυψης τον ελέγχουμε απόλυτα εμείς, με τη μετακίνηση της γραφίδας πάνω στον πίνακα.

Σε αντίθεση με το εργαλείο *Spotlight*, το *Reveal* επιτρέπει την εμφάνιση ολόκληρου του τμήματος της οθόνης (ορθογωνίου σχήματος) από ένα από τα τέσσερα σημεία του πίνακα.

Εργαλείο ζαριών

Στα Μαθηματικά, σε αρκετές ενότητες (κυρίως στις μεγαλύτερες τάξεις), συναντάμε τις πιθανότητες. Ένα από τα παραδείγματα που χρησιμοποιούμε έχουν να κάνουν με τη ρίψη ζαριών.



Στα Μαθηματικά, ειδικότερα στις μεγαλύτερες τάξεις, συναντάμε τις πιθανότητες. Αν και είναι σωστό να χρησιμοποιούμε πραγματικά ζάρια για να ελέγχουν οι ίδιοι οι μαθητές τα αποτελέσματα, εντούτοις τα εργαλεία του ActivPrimary μπορούν να μας βοηθήσουν εξίσου καλά.

Dice Tool

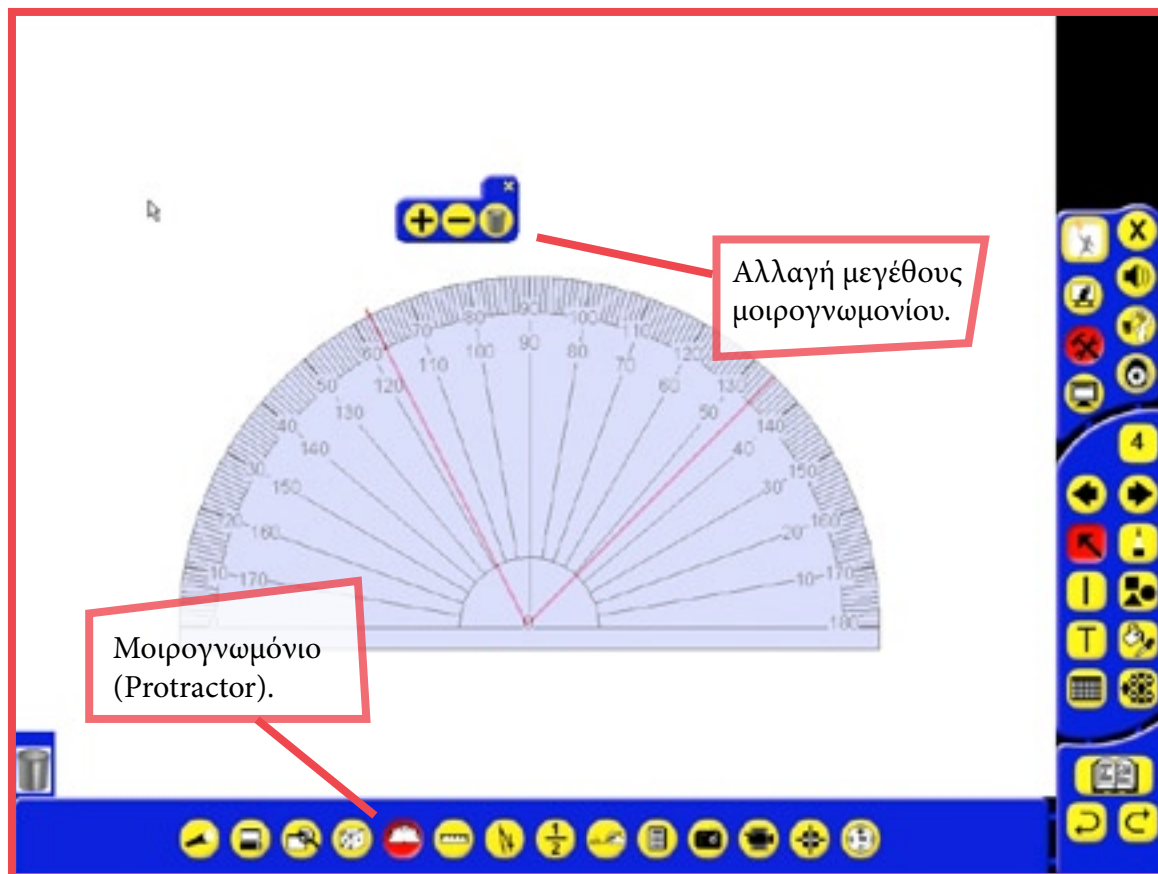
Θέλουμε να μελετήσουμε το αποτέλεσμα που μπορεί να φέρει ένα ζάρι αν το ρίξουμε 6, 12 ή 18 φορές. Θέλουμε επίσης να δούμε τα πιθανά αποτελέσματα αν ρίξουμε 2 ή και 3 ζάρια 5, 6 ή 10 φορές. Σίγουρα αυτό είναι κάτι που μπορούμε να κάνουμε με πραγματικά ζάρια. Όμως, για σκοπούς παρουσίασης προς τους μαθητές ή ακόμη και για διερεύνηση με τη βοήθεια του πίνακα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Dice Tool.

Επιλέγουμε το εργαλείο αυτό και εμφανίζονται οι επιλογές του στον πίνακα. Μπορούμε να επιλέξουμε πόσα ζάρια θα χρησιμοποιούμε κάθε φορά, με μέγιστο αριθμό το 5. Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο ρίψης όσες φορές θέλουμε και καταγράφουμε τα αποτελέσματα. Αν θέλουμε να βγαίνει αυτόματα το άθροισμα των ενδείξεων των ζαριών, κάνουμε κλικ στο κουμπί «=» και το αποτέλεσμα εμφανίζεται αυτόματα στην οθόνη.

Με το Dice Tool μπορούμε να κερδίσουμε πολύτιμο χρόνο, ενώ παράλληλα συμβάλλει στην καλύτερη κατανόηση των πιθανοτήτων από τους μαθητές.

Μέτρηση γωνιών-μοιρογνωμόνιο

Η μέτρηση και κατασκευή γωνιών με το μοιρογνωμόνιο είναι εξαιρετικά σημαντική. Το Protractor Tool μπορεί να μας βοηθήσει να εξηγήσουμε καλύτερα τη χρήση του μοιρογνωμονίου.



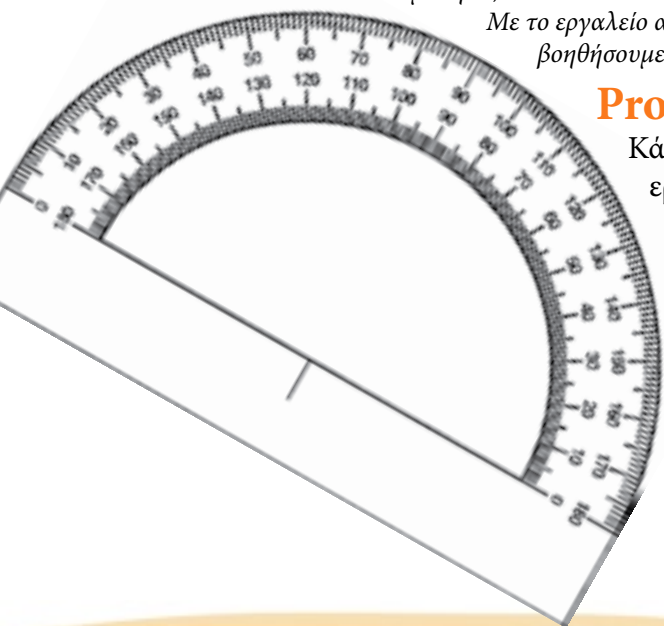
Το μοιρογνωμόνιο είναι ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο στα Μαθηματικά. Όμως, αρκετοί μαθητές δυσκολεύονται στην ορθή χρήση του.

Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να βοηθήσουμε τους μαθητές μας.

Protractor Tool

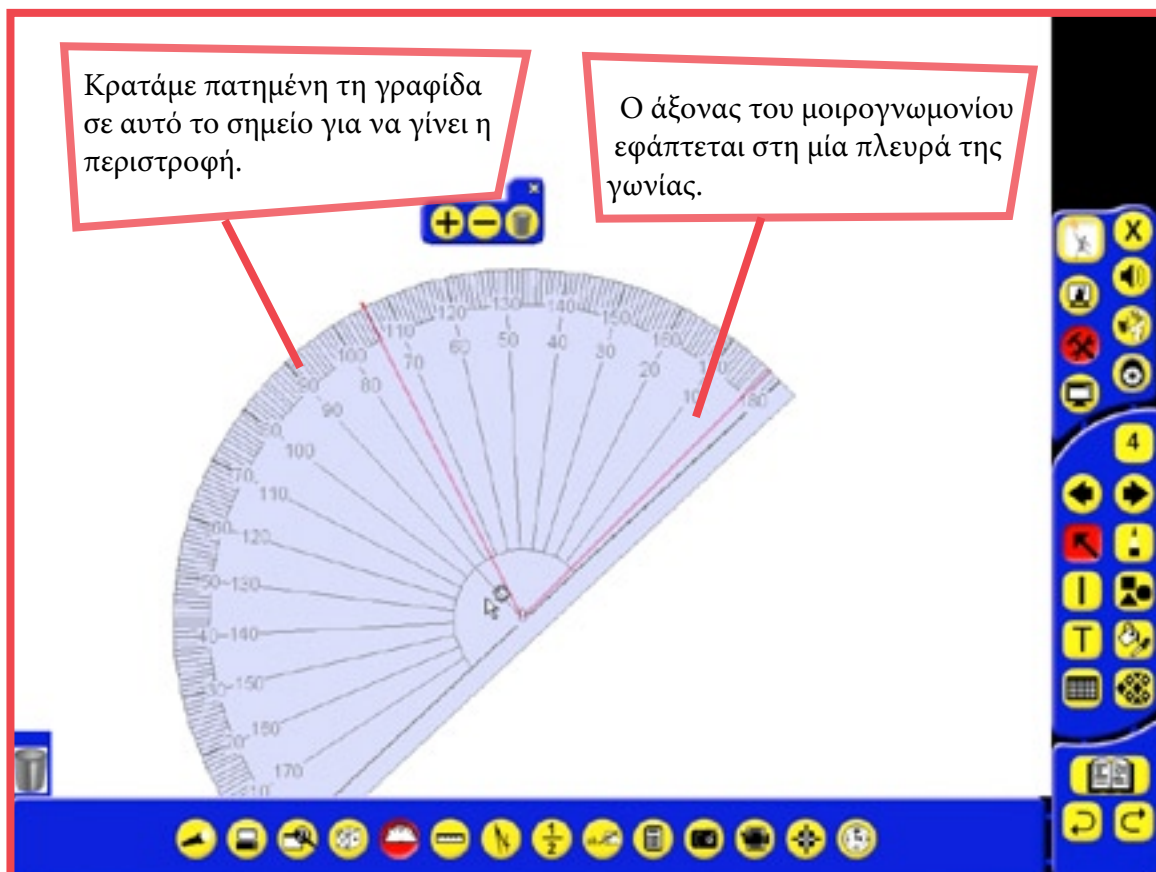
Κάνουμε κλικ στο εργαλείο Protractor Tool για να εμφανιστεί το μοιρογνωμόνιο στην οθόνη. Αν θέλουμε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε το μέγεθός του, κάνουμε διπλό κλικ

στην επιφάνεια του μοιρογνωμονίου ώστε να εμφανιστούν οι επιλογές. Ανάλογα κάνουμε κλικ στο «-» ή στο «+» για να μειώσουμε ή να αυξήσουμε αντίστοιχα το μέγεθος του εργαλείου. Με τη βοήθεια της γραφίδας μπορούμε να μετακινήσουμε το μοιρογνωμόνιο πάνω στην επιφάνεια του πίνακα. Το μοιρογνωμόνιο εμφανίζεται πάντοτε πάνω από όλες τις υπόλοιπες εικόνες ή και πάνω από τα σχήματα που υπάρχουν στην οθόνη. Επίσης, το αντικείμενο αυτό είναι ημιδιαφανές, γεγονός που μας επιτρέπει να βλέπουμε την επιφάνεια με την οποία εργαζόμαστε, ακόμη και όταν το μοιρογνωμόνιό μας την καλύπτει.



Περιστροφή μοιρογνωμονίου

Για να μετρήσουμε γωνίες πολλές φορές είναι απαραίτητη η περιστροφή του μοιρογνωμονίου. Το ActivPrimary μας επιτρέπει να το κάνουμε αυτό, και μάλιστα πολύ εύκολα.



Η σωστή μέτρηση γωνιών προϋποθέτει την περιστροφή του μοιρογνωμονίου πάνω στην επιφάνεια του πίνακα.

Μετακίνηση μοιρογνωμονίου

Για να μετακινήσουμε το μοιρογνωμόνιο πάνω στην επιφάνεια του πίνακα, κρατάμε πατημένη τη γραφίδα μέσα στην εικόνα του και τη μετακινούμε στη θέση που θέλουμε.

Περιστροφή μοιρογνωμονίου

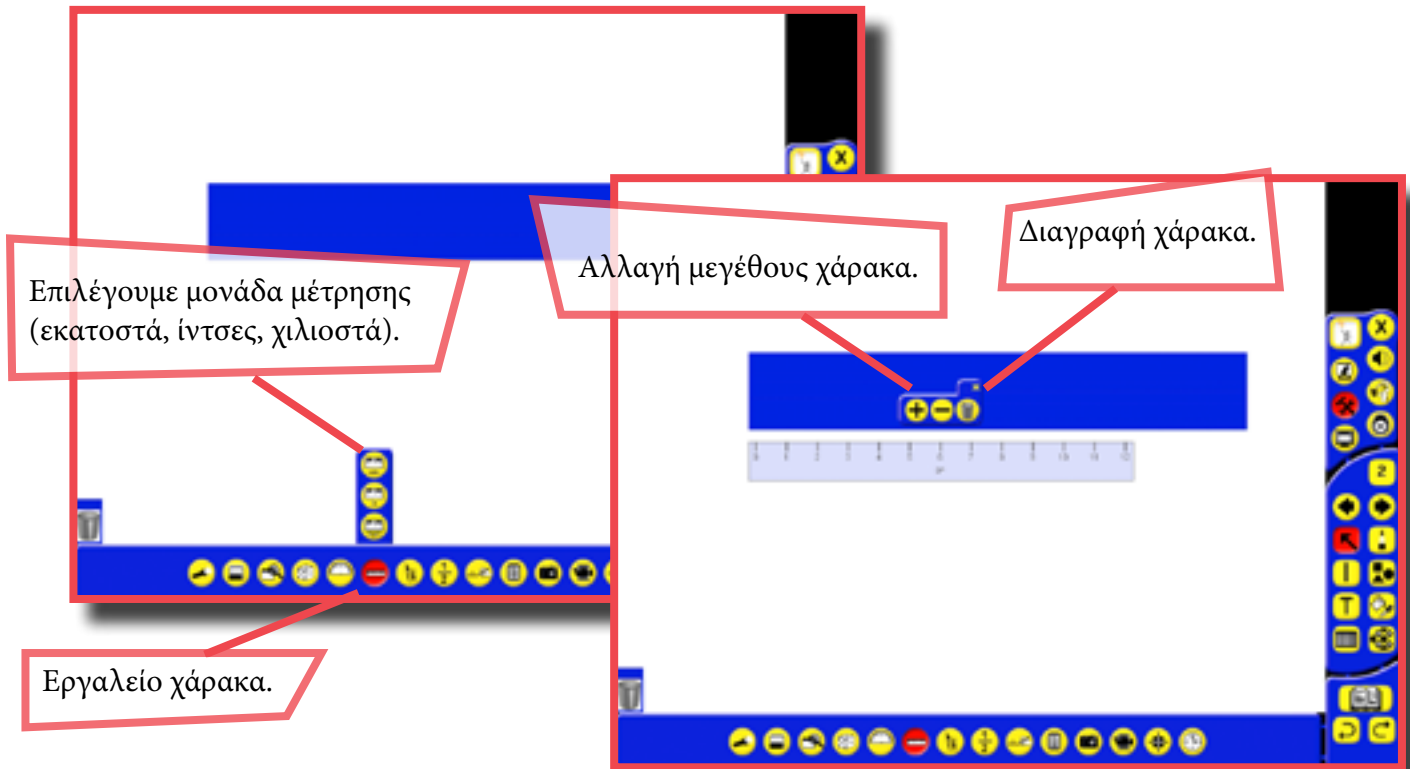
Για να περιστρέψουμε το μοιρογνωμόνιο, κάνουμε κλικ με τη γραφίδα πάνω στις ενδείξεις των μοιρών και στη συνέχεια τη μετακινούμε. Θα παρατηρήσουμε πως το μοιρογνωμόνιο περιστρέφεται αυτόματα!

Για τη σωστή μέτρηση των γωνιών θα πρέπει να περιστρέψουμε το μοιρογνωμόνιο έτσι ώστε ο άξονας που δημιουργεί ευθεία να εφάπτεται ακριβώς στη μία από τις δύο πλευρές της γωνίας. Ανάλογα με τη γωνία παρατηρούμε την αντίστοιχη ένδειξη.

Η χρησιμότητα του εργαλείου είναι τεράστια, μιας και με πολύ απλό και διασκεδαστικό τρόπο μπορούμε να δείξουμε στους μαθητές μας πώς να χειρίζονται το μοιρογνωμόνιο και πώς να μετρούν (ή να κατασκευάζουν) σωστά γωνίες.

Εμφάνιση χάρακα

Το εργαλείο του χάρακα είναι αρκετά χρήσιμο στα Μαθηματικά (και όχι μόνο), ειδικότερα όταν θέλουμε να διδάξουμε τη σωστή χρήση του.



Ο χάρακας είναι ένα από τα σημαντικότερα όργανα που χρησιμοποιούμε καθημερινά και σε αρκετά μαθήματα. Το ActivPrimary προσφέρει το δικό του εργαλείο χάρακα, με αρκετές μάλιστα δυνατότητες.

Εργαλείο χάρακα (Ruler)

Για να εμφανίσουμε το χάρακα, κάνουμε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή (εικόνα αριστερά). Στη συνέχεια επιλέγουμε τη μονάδα μέτρησης: εκατοστόμετρα (cm), ίντσες (in) ή χιλιοστόμετρα (mm).

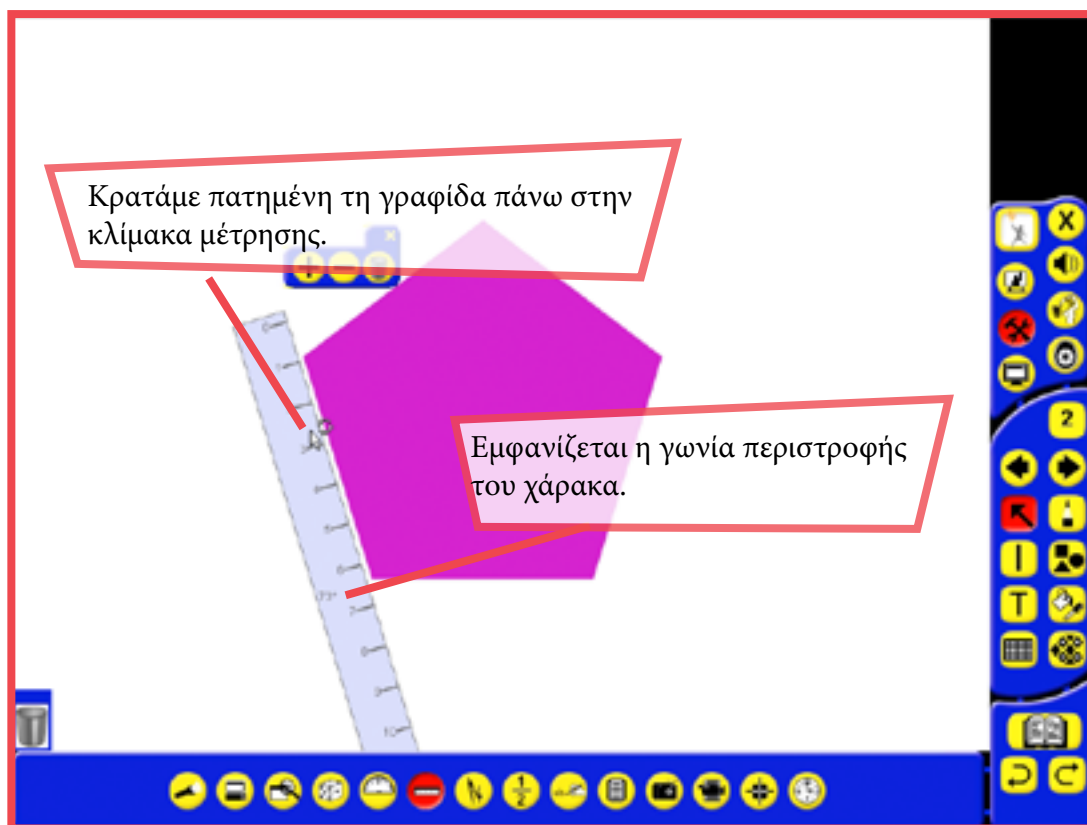
Ο χάρακας αρχικά έχει συγκεκριμένο μέγεθος. Για να αυξήσουμε (ή να μειώσουμε) το μέγεθός του, κάνουμε

διπλό κλικ πάνω του με τη γραφίδα. Από τις επιλογές που εμφανίζονται στο πάνω μέρος αυξάνουμε ή μειώνουμε το μέγεθός του. Θα πρέπει να επισημάνουμε εδώ ότι αύξηση και μείωση του μεγέθους του χάρακα στην ουσία σημαίνει την επέκταση του μήκους του, άρα και τη δυνατότητα να μετρήσουμε μεγαλύτερο μήκος.

Για να μετακινήσουμε το χάρακα, κρατάμε πατημένη τη γραφίδα στην επιφάνειά του (όχι στο αριθμητικό μέρος) και τον μετακινούμε πάνω στην οθόνη.

Περιστροφή χάρακα

Για να δείξουμε τη σωστή χρήση του χάρακα, είναι σημαντικό να μπορούμε να τον περιστρέψουμε στην οθόνη. Αυτό γίνεται εύκολα και με απλό τρόπο.



Πολλά αντικείμενα (π.χ. πεντάγωνο, εξάγωνο, τρίγωνο) απαιτούν την περιστροφή του χάρακα ώστε να δείξουμε στους μαθητές τον ορθό τρόπο μέτρησης του μήκους των πλευρών τους. Το ActivPrimary επιτρέπει την περιστροφή του χάρακα με απλό και γρήγορο τρόπο.

περιστροφή εμφανίζεται ένδειξη των μοιρών. Οι μοίρες αυτές υπολογίζονται βάσει ενός αόρατου οριζόντιου άξονα. Μας βοηθούν κυρίως στην κατάλληλη τοποθέτηση του χάρακα δίπλα ή και πάνω στα αντικείμενα.

Περιστροφή χάρακα

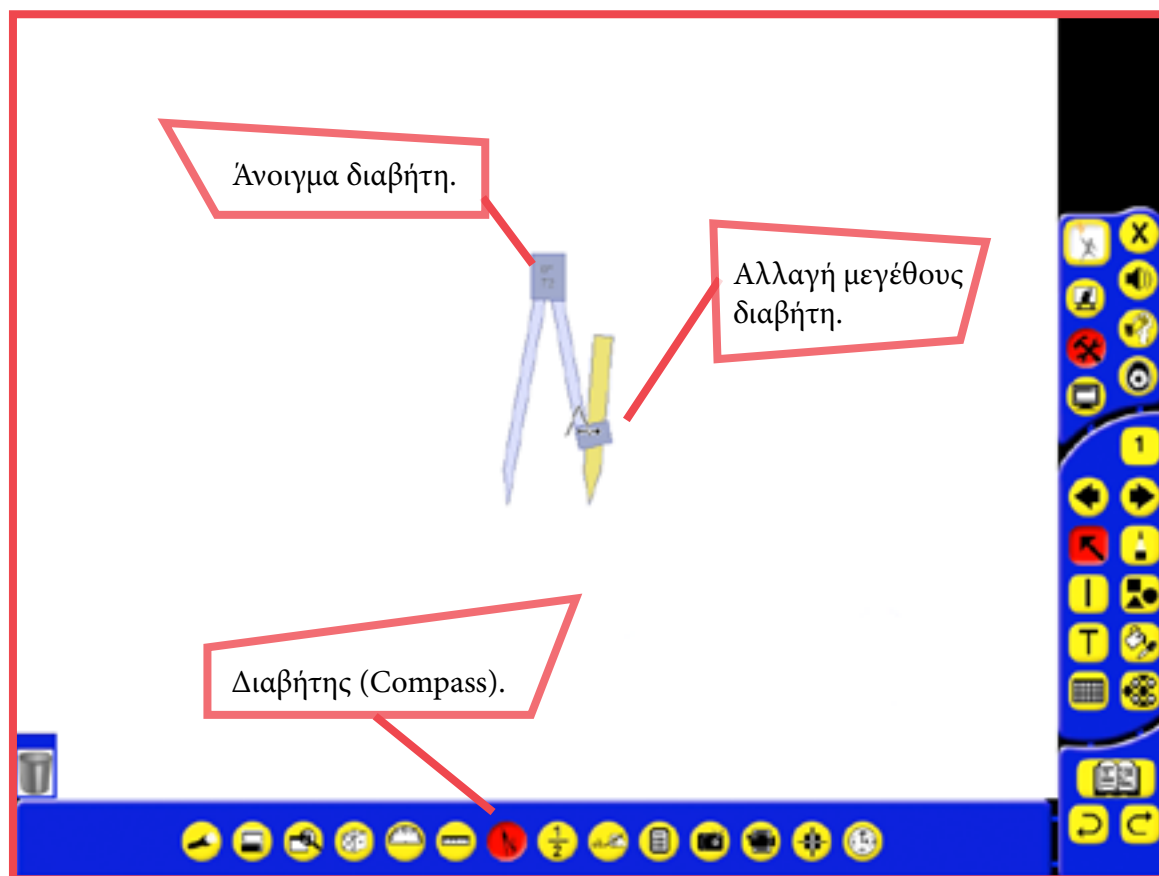
Αν κρατήσουμε πατημένη τη γραφίδα σε οποιοδήποτε μέρος του χάρακα εκτός από το αριθμητικό, τότε μπορούμε να τον μετακινήσουμε παντού πάνω στην οθόνη. Αν όμως κρατήσουμε τη γραφίδα πατημένη πάνω στην αριθμητική κλίμακα του χάρακα, τότε αυτός περιστρέφεται γύρω από τον άξονά του. Σημείο περιστροφής είναι το πάνω αριστερό άκρο του. Κατά την

Αφού περιστρέψουμε το χάρακα, τον τοποθετούμε δίπλα από το αντικείμενο του οποίου την πλευρά θέλουμε να μετρήσουμε. Κάνουμε τις μετρήσεις μας και επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για τις υπόλοιπες πλευρές.

Για σκοπούς ευκολίας, οι αριθμοί που βρίσκονται στο χάρακα περιστρέφονται ώστε να είναι ευανάγνωστοι πάντοτε.

Χρήση διαβήτη

Ο διαβήτης είναι το εργαλείο που χρησιμοποιούμε για τη δημιουργία κύκλων. Όμως, είναι γεγονός ότι αρκετοί μαθητές δε γνωρίζουν τον ορθό τρόπο χρήσης του.



Ο διαβήτης είναι το κύριο εργαλείο που χρησιμοποιούμε για τη δημιουργία κύκλων. Αν και το ActivPrimary περιλαμβάνει σχήματα κύκλου, εντούτοις το εργαλείο αυτό είναι πολύτιμο για τη διδασκαλία χρήσης του πραγματικού διαβήτη.

ανοίξουμε. Το άνοιγμα σε μοίρες παρουσιάζεται στη λαβή του διαβήτη.

Για σωστό υπολογισμό της ακτίνας του κύκλου που θα δημιουργήσουμε, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο του χάρακα. Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε έναν κύκλο με ακτίνα 4cm, ανοίγουμε το διαβήτη μας μέχρι την ένδειξη αυτή του χάρακα. Στην επόμενη σελίδα θα δούμε τη δημιουργία κύκλου.

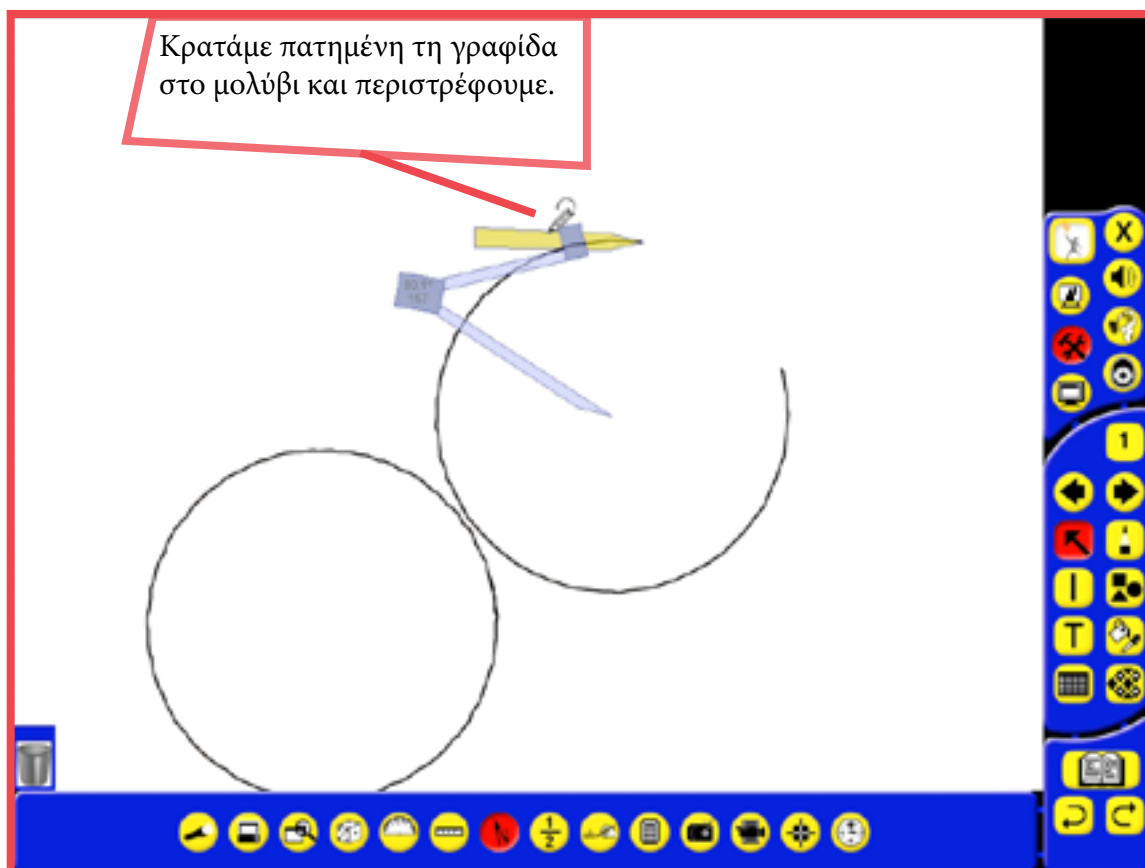


Ο διαβήτης

Για να εμφανίσουμε το διαβήτη, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο (εικόνα πάνω). Ο διαβήτης εμφανίζεται στην οθόνη (πίνακα). Αν κρατήσουμε πατημένη τη γραφίδα πάνω στο διαβήτη, τότε μπορούμε να τον

Δημιουργία κύκλου με διαβήτη

Αφού ρυθμίσουμε το άνοιγμα του διαβήτη να έχει την ακτίνα του κύκλου που θέλουμε να σχεδιάσουμε, μπορούμε να προχωρήσουμε στη δημιουργία του.



Το εργαλείο του διαβήτη είναι από τα πιο εύχρηστα που περιλαμβάνει το ActivPrimary. Με απλές κινήσεις μπορούμε να δημιουργήσουμε κύκλους στην οθόνη, ενώ ταυτόχρονα μπορούμε να κάνουμε επίδειξη στους μαθητές του ορθού τρόπου χρήσης του εργαλείου αυτού.

Για να γίνει ο σχεδιασμός του κύκλου, κρατάμε πατημένη τη γραφίδα πάνω στο μολύβι. Το βελάκι αλλάζει σχήμα (εικόνα πάνω). Μετακινούμε τη γραφίδα στον πίνακα με κυκλική κίνηση και σχηματίζεται ο κύκλος.

Δημιουργία κύκλου

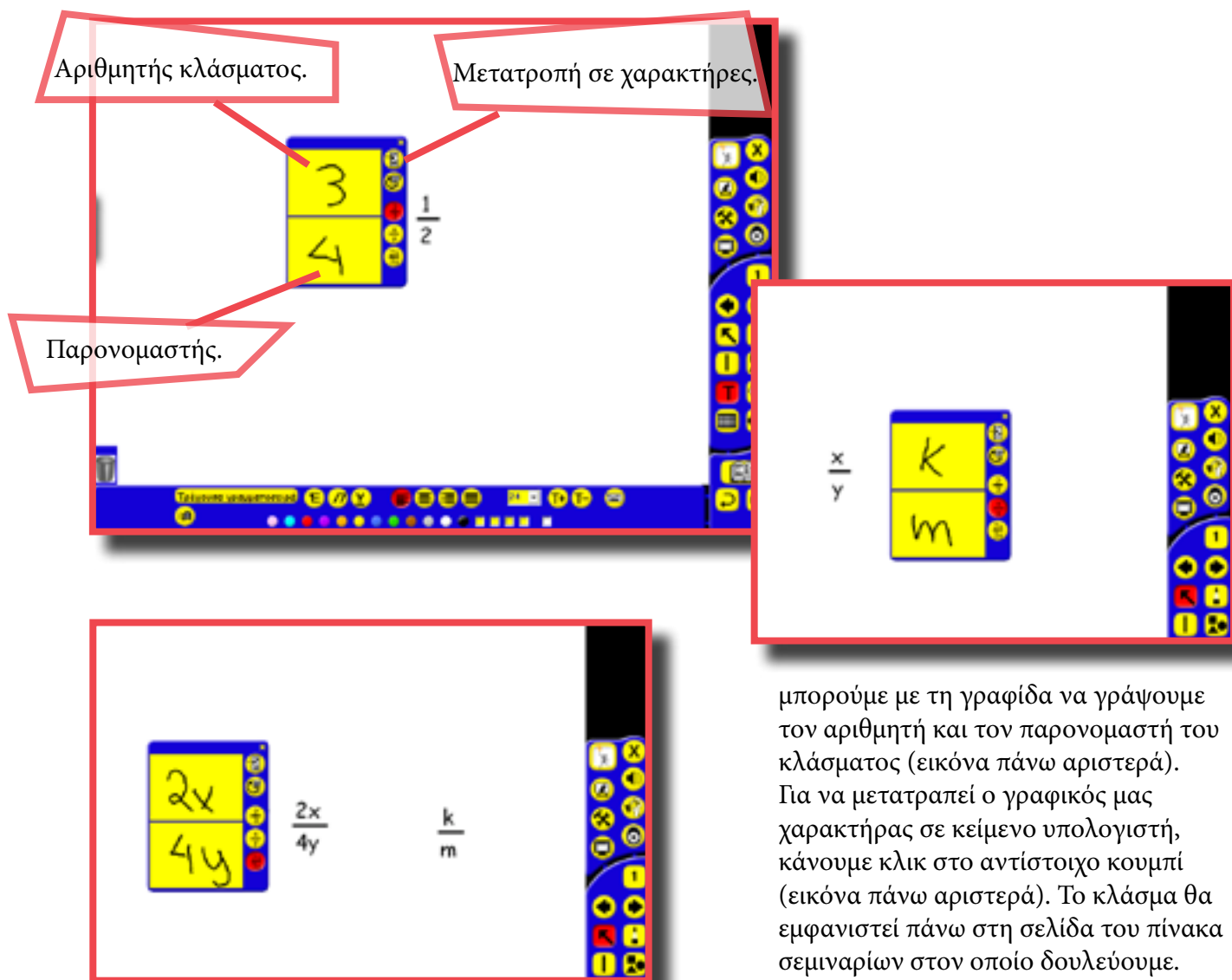
Στην προηγούμενη σελίδα είδαμε πώς εμφανίζουμε το εργαλείο του διαβήτη και πώς δημιουργούμε την ακτίνα του κύκλου που θέλουμε. Η βοήθεια του χάρακα είναι πολύτιμη. Στη συνέχεια, κάνουμε κλικ με τη γραφίδα σε ένα σημείο του διαβήτη. Κρατάμε πατημένη τη γραφίδα και μετακινούμε το διαβήτη στη θέση που θέλουμε.

Αλλαγή μεγέθους διαβήτη

Για να αλλάξουμε το μέγεθος του διαβήτη, κάνουμε διπλό κλικ πάνω του με τη γραφίδα. Από τις επιλογές που εμφανίζονται κάνουμε κλικ στο κουμπί «+» για αύξηση του μεγέθους του και στο κουμπί «-» για μείωση του μεγέθους του. Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο των απορριμάτων για διαγραφή του διαβήτη.

Εργαλείο κλασμάτων

Τα κλάσματα αποτελούν σημαντικό μέρος της ύλης του Δημοτικού σχολείου, αλλά και του Γυμνασίου και Λυκείου. Το εργαλείο κλασμάτων επιτρέπει τη μετατροπή του κλάσματος σε χαρακτήρες.



μπορούμε με τη γραφίδα να γράψουμε τον αριθμητή και τον παρονομαστή του κλάσματος (εικόνα πάνω αριστερά). Για να μετατραπεί ο γραφικός μας χαρακτήρας σε κείμενο υπολογιστή, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο κουμπί (εικόνα πάνω αριστερά). Το κλάσμα θα εμφανιστεί πάνω στη σελίδα του πίνακα σεμιναρίων στον οποίο δουλεύουμε.

Τις περισσότερες φορές, όταν γράφουμε κλάσματα στον πίνακα, χρησιμοποιούμε το γραφικό μας χαρακτήρα. Όταν όμως θέλουμε να αποθηκεύσουμε τα κλάσματα που γράφουμε, ειδικά για να τα τυπώσουμε, είναι καλύτερο να τα μετατρέψουμε σε χαρακτήρες.

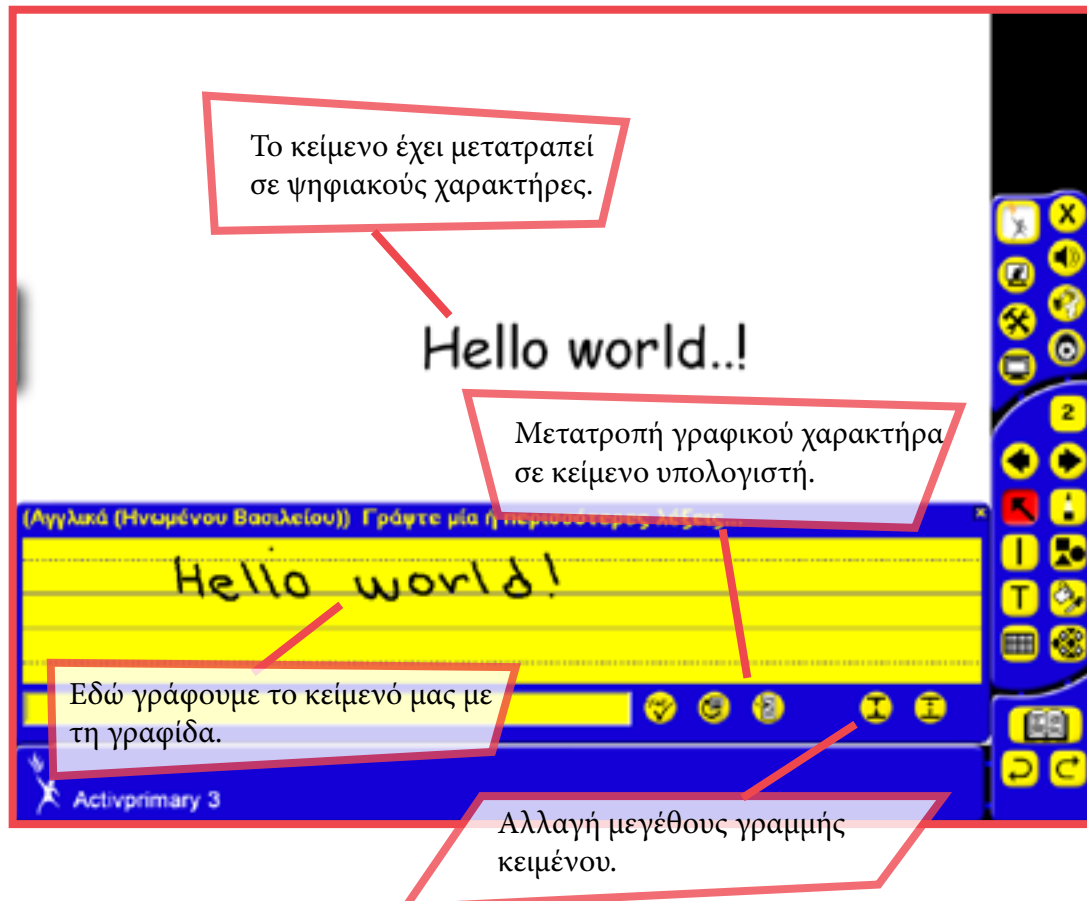
Εργαλείο κλασμάτων

Κάνουμε κλικ στο εργαλείο κλασμάτων (Fractions). Στο πλαίσιο που εμφανίζεται

Το κλάσμα που θα έχει μετατραπεί σε χαρακτήρες μπορεί πια να τροποποιηθεί όπως ένα κανονικό κείμενο. Μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθός του, τη γραμματοσειρά, το χρώμα κ.ά. Μπορούμε επίσης να το μετακινήσουμε παντού πάνω στην επιφάνεια του πίνακα. Αυτό μας επιτρέπει με μεγάλη ευκολία να δημιουργούμε πράξεις με κλάσματα και ασκήσεις πάνω σε αυτά.

Αναγνώριση κειμένου

Τα κείμενα που γράφουμε με τη γραφίδα μπορούν να μετατραπούν σε ψηφιακούς χαρακτήρες (κείμενο του υπολογιστή). Αυτό προς το παρόν δεν ισχύει για την ελληνική γλώσσα.



Καθημερινά γράφουμε στον πίνακα αρκετές γραμμές –ακόμη και σελίδες!– κειμένου. Θα ήταν χρήσιμο να αποθηκεύαμε όλο αυτό το κείμενο και μάλιστα σε μορφή χαρακτήρων που να μπορούμε να τροποποιήσουμε στον υπολογιστή. Αυτό υποστηρίζεται από το ActivPrimary, αλλά προς το παρόν όχι για ελληνικό κείμενο.

Μετατροπή κειμένου

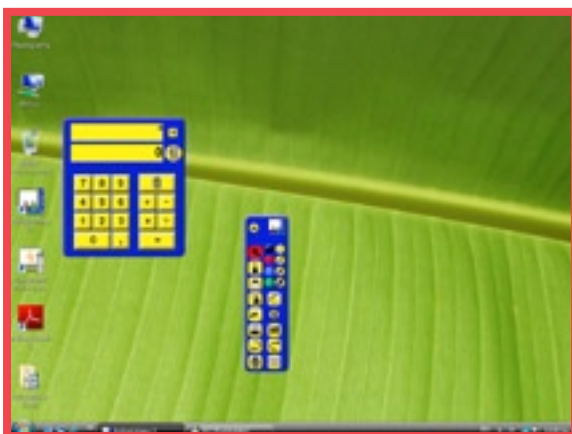
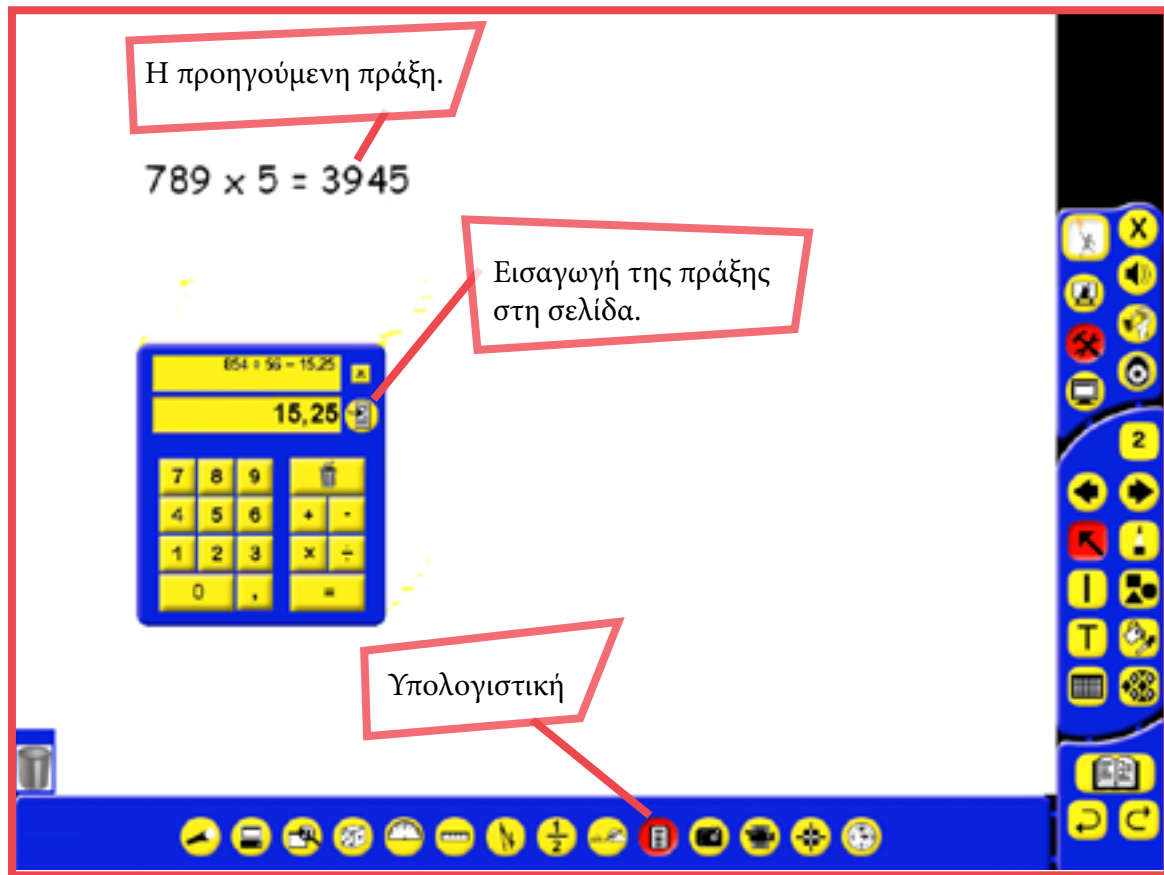
Κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο. Στο κάτω μέρος εμφανίζεται ένα πλαίσιο με γραμμές πάνω στις οποίες μπορούμε να γράψουμε κείμενο με τη γραφίδα. Οι γραμμές αυτές μπορούν να τροποποιηθούν έτσι ώστε το διάστημα μεταξύ τους να αυξηθεί ή να μειωθεί (εικόνα πάνω). Στη συνέχεια

γράφουμε το κείμενο με το δικό μας γραφικό χαρακτήρα. Για να μετατραπεί σε χαρακτήρες που αναγνωρίζονται από τον υπολογιστή, κάνουμε κλικ στο κουμπί μετατροπής (εικόνα πάνω). Το κείμενο θα εμφανιστεί στην επιφάνεια της σελίδας του πίνακα σεμιναρίων στον οποίο δουλεύουμε.

Το κείμενο αυτό μπορούμε να το τροποποιήσουμε, να αλλάξουμε τη γραμματοσειρά, το χρώμα, το μέγεθος, ακόμη και να το αντιγράψουμε και να το επικολλήσουμε (Copy & Paste) σε Word.

Εργαλείο υπολογιστικής μηχανής

Για την επίλυση ή τη διόρθωση ασκήσεων, είναι απαραίτητη πολλές φορές η χρήση υπολογιστικής μηχανής. Το ActivPrimary περιλαμβάνει τη δική του απλή αλλά λειτουργική υπολογιστική μηχανή.



Κατά τη διάρκεια επίλυσης ασκήσεων (διόρθωση) αλλά και για την επαλήθευση αποτελεσμάτων είναι απαραίτητη η χρήση υπολογιστικής μηχανής. Το ActivPrimary διαθέτει τη δική του απλή αλλά πολύ χρήσιμη υπολογιστική μηχανή.

ActivPrimary έχει την ιδιότητα να παραμένει στην οθόνη ακόμη και όταν εργαζόμαστε στην επιφάνεια του υπολογιστή (εικόνα αριστερά). Δουλεύει με παρόμοιο τρόπο όπως και η υπολογιστική μηχανή των Windows. Όμως, η πράξη που εκτελούμε αναγράφεται πάντα στο πάνω μέρος της υπολογιστικής μηχανής και επιπρόσθετα έχουμε τη δυνατότητα να μεταφέρουμε όλη την πράξη και το αποτέλεσμα της στην επιφάνεια της σελίδας στην οποία βρισκόμαστε.

Υπολογιστική μηχανή (Calculator)

Για να εμφανιστεί η υπολογιστική μηχανή, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εργαλείο. Η υπολογιστική μηχανή του

Όταν μεταφέρουμε μια πράξη στην επιφάνεια της σελίδας που εργαζόμαστε, μπορούμε να τη μετακινήσουμε στο χώρο, να αλλάξουμε γραμματοσειρά, χρώμα, μέγεθος κειμένου κ.ά.

Εμφάνιση ρολογιού

Το ρολόι είναι μια ιδιαίτερη δυνατότητα του ActivPrimary, όχι μόνο για την παρουσίαση της ώρας αλλά και για την αυτόματη εκτέλεση εντολών σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.



Το ρολόι είναι χρήσιμο, τόσο για τη διδασκαλία της ώρας (σε μικρότερες τάξεις) όσο και για πρακτικούς σκοπούς (να κρατάμε χρόνο για την επίλυση μιας άσκησης κ.ά.). Το ActivPrimary προσφέρει ιδιαίτερη ευελιξία στη χρήση του ρολογιού.

Επιλογή ρολογιού

Για να εμφανίσουμε το ρολόι στην οθόνη, κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο. Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξουμε το είδος του ρολογιού που θέλουμε (ψηφιακό, αναλογικό, συνδυασμός). Οι δύο τελευταίες επιλογές χρησιμεύουν στην εκτέλεση απλών εντολών μετά από παρέλευση συγκεκριμένου χρόνου (βλ. και παρακάτω).

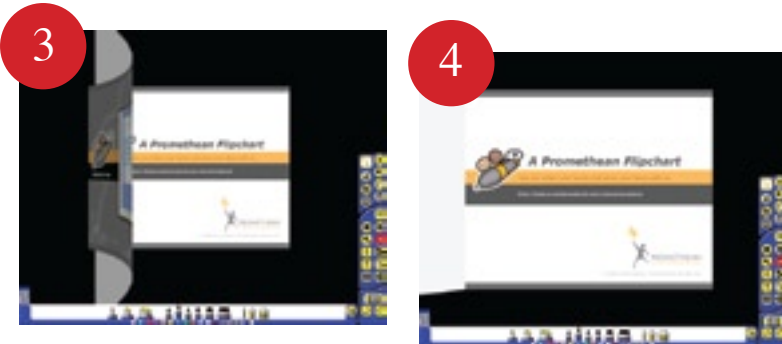
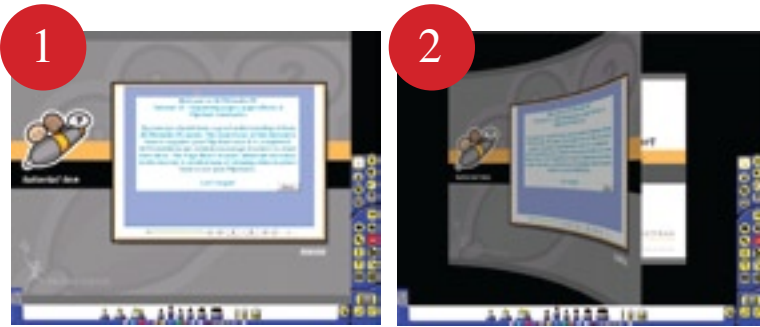
Αφού επιλέξουμε το ρολόι που θέλουμε, αυτό εμφανίζεται στην οθόνη. Αν θέλουμε να αλλάξουμε το μέγεθός του, μετακινούμε τη γραφίδα σε μία από τις άκρες του. Κρατάμε τη γραφίδα πατημένη και τραβάμε προς μια κατεύθυνση ώστε να αλλάξει το μέγεθος του ρολογιού.

Το ρολόι, όπως και η υπολογιστική μηχανή, συνεχίζουν να είναι ορατά στο χρήστη ακόμη και όταν κάνει άλλες εργασίες στον υπολογιστή.

Το ρολόι είναι σημαντικό εργαλείο, ειδικά σε μικρότερες τάξεις.

Εφέ μετάβασης από σελίδα σε σελίδα

Η μετακίνηση από σελίδα σε σελίδα μπορεί να γίνει πιο εντυπωσιακή αν εφαρμόσουμε κάποιο εφέ μετάβασης..



Εικόνες 1-5:

Το εφέ μετάβασης σελίδας σε πλήρη εξέλιξη. Με μια κάρτα γραφικών, το οπτικό αποτέλεσμα είναι αρκετά εντυπωσιακό!

Η μετακίνηση από σελίδα σε σελίδα μπορεί να γίνει πιο ενδιαφέρουσα αν εφαρμόσουμε κάποιο εφέ μετάβασης.

Εφέ μετάβασης

Τα εφέ μετάβασης (transition) ή εφέ αλλαγής σελίδας είναι πολύ συνηθισμένα στα λογισμικά παρουσιάσεων τύπου Powerpoint. Το Activprimary διαθέτει τα δικά του εφέ, τα οποία κάνουν τη μετάβαση από τη μία σελίδα του πίνακα σεμιναρίων στην άλλη πιο ενδιαφέρουσα.

Για να ενεργοποιήσουμε τα εφέ μετάβασης, κάνουμε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού ή με το κουμπί της γραφίδας στα

Με δεξί κλικ σε ένα από τα κουμπιά εμφανίζονται οι επιλογές των εφέ.

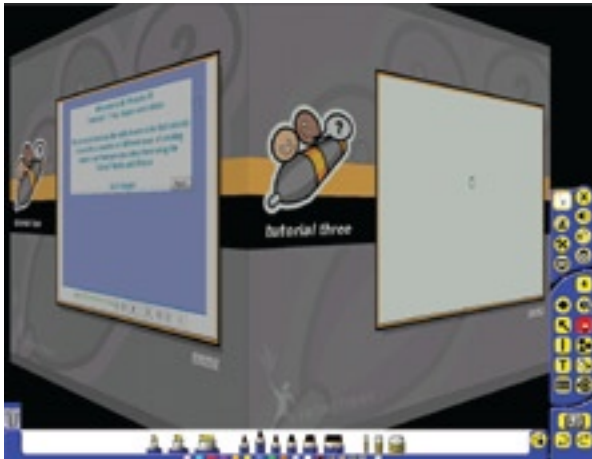
Επιλογές εφέ.

κουμπιά μετακίνησης της σελίδας (εικόνα πάνω). Από τις επιλογές που εμφανίζονται διαλέγουμε ένα εφέ, καθώς και την ταχύτητα μετάβασης από σελίδα σε σελίδα. Αν ο υπολογιστής μας διαθέτει καλή κάρτα γραφικών, τότε μπορούμε να επιλέξουμε «DirectX» (κάρτα 3D) στη θέση Μηχανή γραφικών. Οι κάρτες γραφικών 3D επιτρέπουν την ομαλότερη παρουσίαση εφέ, όπως ο κύβος.

Αν επιθυμούμε να εμφανίζεται διαφορετικό εφέ κάθε φορά, τότε επιλέγουμε «τυχαίο». Η επιλογή αφορά όλες τις σελίδες του πίνακα σεμιναρίων.

Παρουσίαση των εφέ μετάβασης

Τα εφέ μετάβασης είναι μεν εντυπωσιακά, όμως μπορούν να γίνουν πολύ κουραστικά με τη συνεχή χρήση.



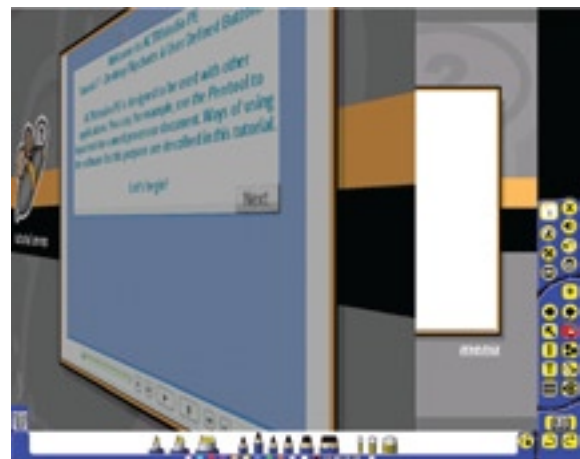
Εφέ περιστροφής πλευράς κύβου.



Εφέ εξασθένησης σελίδας.



Εφέ αναδίπλωσης σελίδας.



Εφέ αλλαγής σελίδας.

Τα εφέ είναι εντυπωσιακά, όμως πολλές φορές μπορούν να γίνουν κουραστικά.

Σωστή χρήση εφέ

Είναι σημαντικό να κάνουμε σωστή χρήση των εφέ. Αν ο υπολογιστής μας είναι αργός, καλύτερα να τα αποφεύγουμε. Επίσης, είναι καλό να τα χρησιμοποιούμε όταν έχουμε πολλές σελίδες ώστε να κρατάμε αμείωτο το

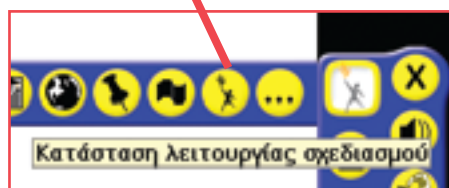
ενδιαφέρον των μαθητών. Το τυχαίο εφέ είναι πολύ καλύτερο από το να χρησιμοποιούμε συνεχώς το ίδιο.

Στην καθημερινή εργασία, όταν έχουμε να προβάλλουμε λίγες σελίδες, ή όταν χρειάζεται απλά να γράψουμε κάτι στον πίνακα, η χρήση του εφέ δεν είναι απαραίτητη.

Κατάσταση λειτουργίας σχεδιασμού

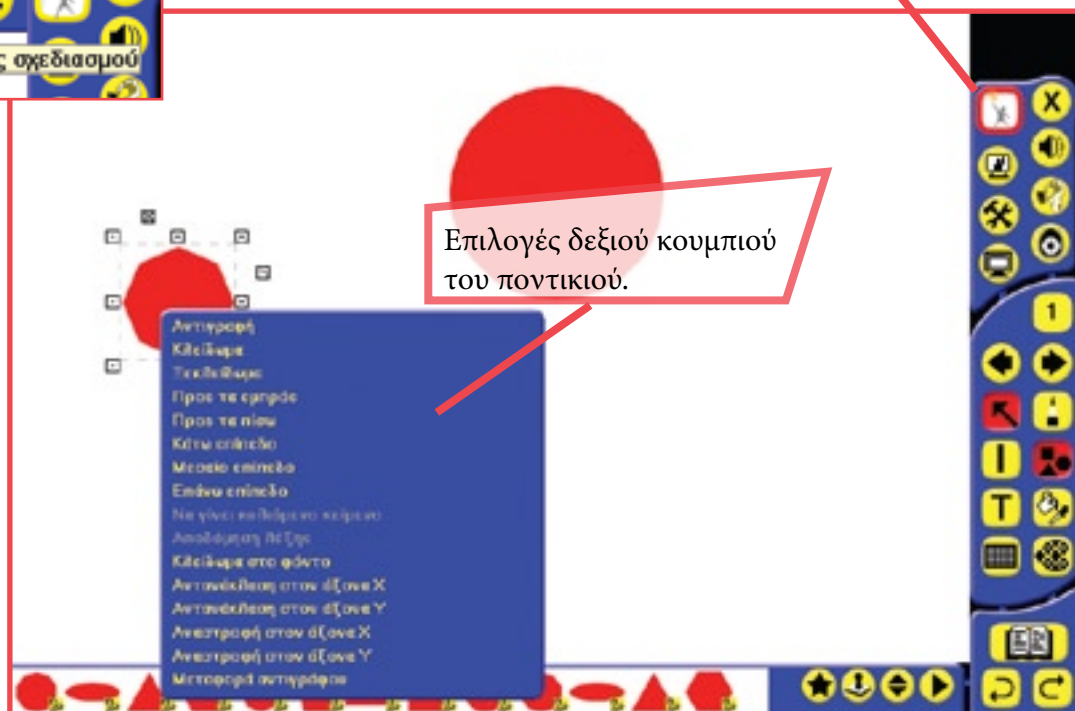
Το Activprimary απευθύνεται σε μαθητές του Δημοτικού σχολείου. Έτσι, αρκετές λειτουργίες είναι απενεργοποιημένες για να είναι πιο απλή η εργασία από τους μαθητές.

Λειτουργία σχεδιασμού.



Κατάσταση σχεδιασμού.

Επιλογές δεξιού κουμπιού του ποντικιού.



Η λειτουργία του δεξιού κουμπιού του ποντικιού είναι απενεργοποιημένη στο Activprimary. Μπορούμε όμως να την ενεργοποιήσουμε μέσω της αντίστοιχης επιλογής λειτουργίας σχεδιασμού (εικόνα πάνω αριστερά).

Κατάσταση σχεδιασμού

Το δεξί κουμπί του ποντικιού, σε όλες σχεδόν τις εφαρμογές των Windows, εμφανίζει μια σειρά από λειτουργίες (π.χ. Αντιγραφή κειμένου). Το ίδιο ισχύει και στο Activprimary, με τη διαφορά ότι η λειτουργία αυτή είναι απενεργοποιημένη. Για να ενεργοποιήσουμε την κατάσταση σχεδιασμού, κάνουμε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή. Το εικονίδιο

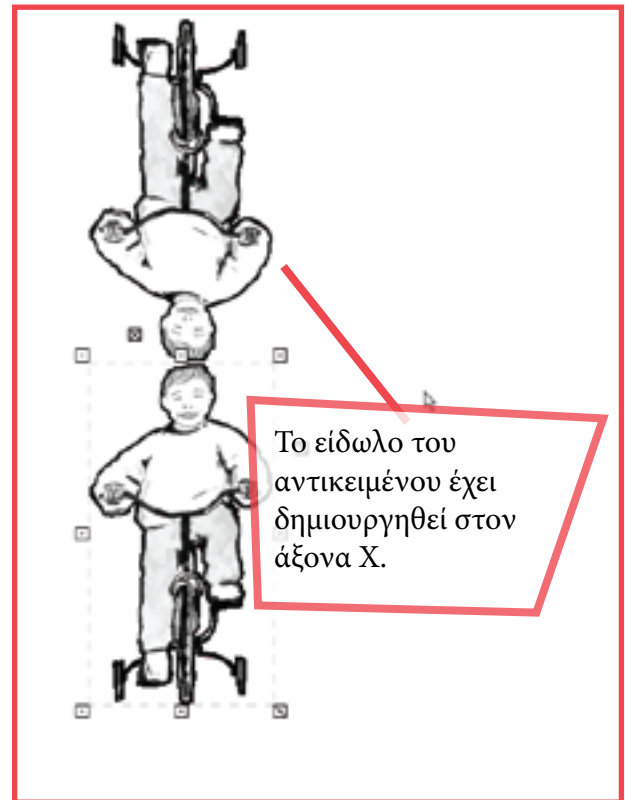
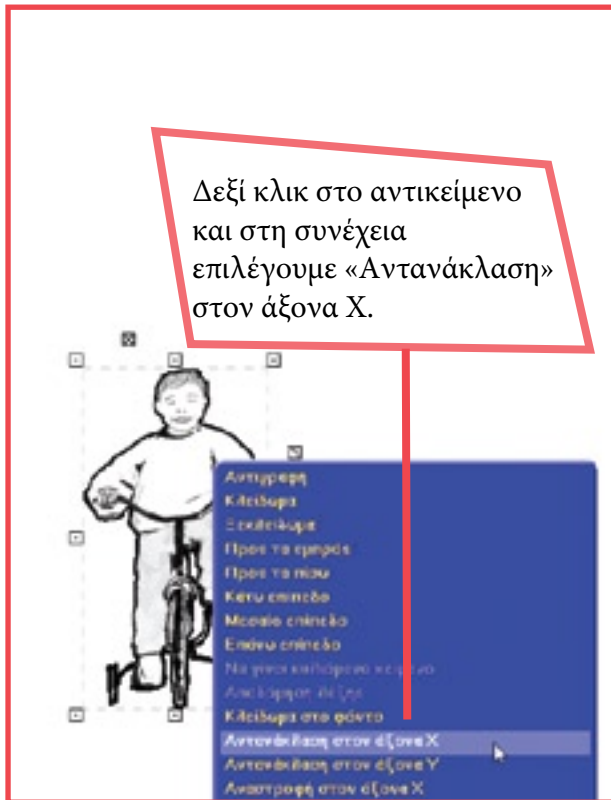
«Κατάσταση σχεδιασμού» (εικόνα πάνω δεξιά) εμφανίζεται σε κόκκινο πλαίσιο. Αν πατήσουμε το κουμπί της γραφίδας (εικόνα αριστερά), τότε εμφανίζονται τα μενού. Για να εφαρμόσουμε μια επιλογή (π.χ. Αντιγραφή), κάνουμε κλικ σε ένα αντικείμενο με τη γραφίδα. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο ίδιο αντικείμενο με το κουμπί της γραφίδας πατημένο (δεξί κουμπί του ποντικιού).

Για απενεργοποίηση της «Κατάστασης σχεδιασμού», κάνουμε διπλό κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο (εικόνα πάνω δεξιά).

Το κουμπί αυτό αντιστοιχεί στο δεξί κουμπί του ποντικιού.

Αντανάκλαση αντικειμένων στους άξονες X και Ψ

Σε μαθήματα όπως τα Μαθηματικά είναι πολύ χρήσιμο να μπορούμε να δείξουμε την αντανάκλαση ενός αντικειμένου στους άξονες X και Ψ.





Διαδραστικοί Πίνακες & Διδασκαλία | Σελίδα 81

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΣΥΣΚΕΥΕΣ & ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ



Πίνακας & βιντεοπροβολέας

Το μέγεθος του πίνακα είναι σημαντικό για να βλέπουμε όλοι –και με κάθε λεπτομέρεια– τις πληροφορίες που στέλνει ο υπολογιστής. Όμως, ο βιντεοπροβολέας είναι αυτός που κάνει τη διαφορά!



Ο διαδραστικός πίνακας από μόνος του δεν μπορεί να προσφέρει πολλά. Με τον κατάλληλο υπολογιστή και βιντεοπροβολέα μπορεί να λειτουργήσει θαυμάσια και να κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον προκαλώντας τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργητικά.

Activboard+2

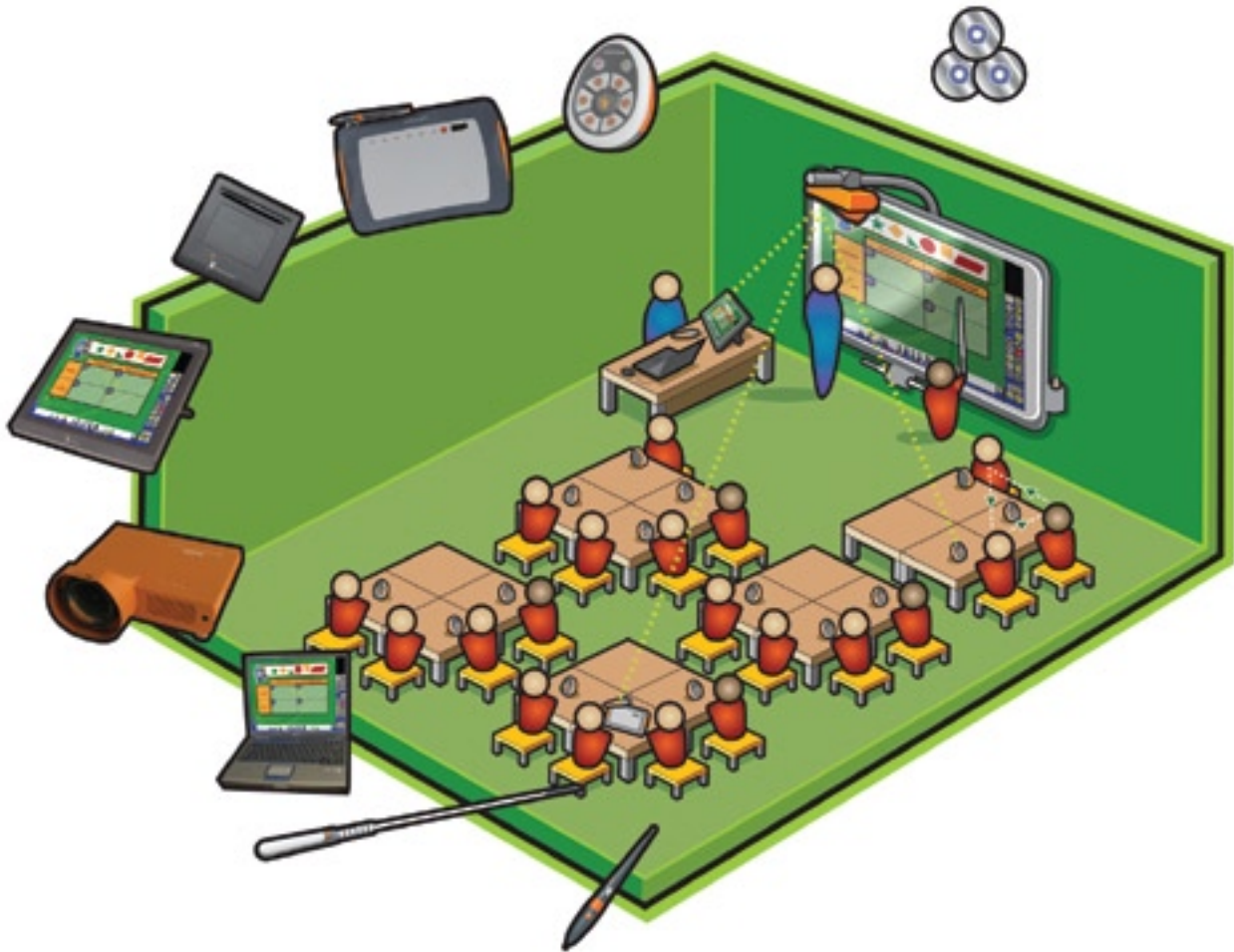
Μία από τις σημαντικότερες δυσκολίες που αντιμετωπίζουμε όταν γράφουμε και γενικά όταν εργαζόμαστε στο διαδραστικό πίνακα είναι η σκιά που προκαλείται από το βιντεοπροβολέα. Το Activboard+2 είναι ένας συνδυασμός πίνακα με ενσωματωμένο βιντεοπροβολέα. Ο βιντεοπροβολέας αυτός είναι ειδικά σχεδιασμένος ώστε

να μπορεί από πολύ μικρή απόσταση να καλύψει όλη την επιφάνεια του πίνακα. Αν και δεν εξαφανίζεται εντελώς η σκιά που προκαλείται όταν μπούμε μπροστά από το βιντεοπροβολέα, θα παρατηρήσουμε πως αυτή μειώνεται σημαντικά.

Το Activboard+2 είναι μια καλή λύση σε νέες αίθουσες, ειδικότερα στα σχολεία για τα οποία έχει εγκριθεί μεγάλο κονδύλι, μιας και ο συνδυασμός του πίνακα με το συγκεκριμένο βιντεοπροβολέα κοστίζει περισσότερο από έναν αντίστοιχο συνδυασμό με συνηθισμένο χαμηλού κόστους μηχάνημα.

Συσκευές της Promethean

Ο διαδραστικός πίνακας είναι μια χρήσιμη συσκευή για την τάξη. Η αξία της γίνεται ακόμη μεγαλύτερη όταν συνδυαστεί σωστά με ορισμένες άλλες, τις οποίες και θα γνωρίσουμε.



Το ζητούμενο στην εισαγωγή ενός διαδραστικού πίνακα στην τάξη δεν είναι μόνο η καλύτερη εποπτικοποίηση του μαθήματος αλλά και η ενεργητικότερη συμμετοχή των μαθητών. Με τη βοήθεια μιας σειράς συσκευών μπορούμε να μετατρέψουμε το διαδραστικό πίνακα στο «κεντρικό σημείο συνάντησης» δασκάλου-μαθητή.

Συσκευές

Ο πίνακας από μόνος του δεν αρκεί για να αλλάξει το μαθησιακό περιβάλλον. Το υλικό είναι εξίσου σημαντικό (Κεφάλαιο 4). Σε αρκετές περιπτώσεις απαιτούνται διαφορετικές συσκευές για να καλύψουμε τις ανάγκες των μαθητών μας. Σε μικρότερες, για παράδειγμα,

τάξεις, είναι σημαντική η χρήση εναλλακτικής συσκευής ελέγχου του πίνακα, μιας και οι μαθητές είναι μικροί και δε θα μπορούν να ελέγχουν με τη γραφίδα το Activprimary.

Επίσης, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ελέγχει τον πίνακα καθώς κυκλοφορεί μέσα στην τάξη. Ειδικά σε μαθήματα, όπως η Βιολογία, που γίνονται πειράματα είναι χρήσιμο ο εκπαιδευτικός με τη βοήθεια μιας συσκευής να μπορεί να προβάλλει πληροφορίες χωρίς να χρειάζεται να είναι μονίμως σε ένα σημείο. Τις συσκευές αυτές λοιπόν θα παρουσιάσουμε στις επόμενες σελίδες.

Activwand & Activpen

Σε αρκετές περιπτώσεις, το μέγεθος του πίνακα είναι αποτρεπτικός παράγοντας για να εργαστεί κανείς πάνω σε ολόκληρη την επιφάνειά του, ιδιαίτερα οι μικρότερες ηλικίες.

Αριστερά: Activwand. Επιτρέπει σε μικρότερους μαθητές να έχουν τον πλήρη έλεγχο της επιφάνειας του πίνακα χάρη στο κουμπί που βρίσκεται στη χειρολαβή.



Κατά την προετοιμασία του μαθήματος ο εκπαιδευτικός πρέπει να λάβει υπόψη τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά των μαθητών του. Θα ήταν ανώφελο να δημιουργήσει διαδραστικό υλικό σε όλη την επιφάνεια του πίνακα, αν δεν μπορούσαν όλοι οι μαθητές να έχουν εύκολη πρόσβαση σε αυτό.

Activwand

Ο διαδραστικός πίνακας είναι εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου, ακόμη και στην προδημοτική εκπαίδευση! Όμως, οι μαθητές δεν είναι σε θέση να ελέγχουν όλη την επιφάνεια του πίνακα και, φυσικά, δεν είναι δυνατό

να χρησιμοποιεί ο δάσκαλος μόνο ένα μέρος του.

Το Activwand είναι μια συσκευή που αντικαθιστά τη γραφίδα. Είναι πολύ μεγαλύτερο και μπορεί να βοηθήσει ένα μικρό παιδί να χειριστεί πληροφορίες που βρίσκονται σε ολόκληρη την επιφάνεια του πίνακα. Το κουμπί, που έχει το ρόλο του δεξιού κουμπιού του ποντικιού, βρίσκεται στη λαβή του Activwand, ώστε να είναι εύκολη η χρήση του από όλους. Στην ουσία πρόκειται για ένα «μαγικό ραβδί», ειδικά σχεδιασμένο για τους μικρούς μαθητές.

Activtablet

Τι συμβαίνει όταν θέλουμε να εργαστούμε με τις ευκολίες που προσφέρει ο πίνακας και η γραφίδα και μάλιστα από την άνεση του σπιτιού μας;



Το Activtablet λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως και οι συσκευές της Wacom με την οποία μοιράζονται αρκετές τεχνολογίες.



Το Activtablet είναι μια εξαιρετικά μικρή συσκευή που μπορεί να συνδεθεί με τον υπολογιστή μας μέσω θύρας USB. Προσφέρει την ευκολία της εργασίας με τον πίνακα από την άνεση του σπιτιού μας!

Activtablet & Activprimary

Το Activtablet έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μας δίνει όλες τις ευκολίες του πίνακα ακόμη και όταν δεν έχουμε τον υπολογιστή μας συνδεδεμένο με αυτόν. Στην ουσία πρόκειται για μια μικρή συσκευή που συνδέεται με τον υπολογιστή μας μέσω θύρας USB. Το Activtablet διαθέτει μια επιφάνεια που αναγνωρίζει τις κινήσεις που κάνουμε με τη γραφίδα και τις μεταφέρει στην οθόνη

του υπολογιστή μας. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να έχουμε πλήρη έλεγχο του υπολογιστή χάρη στη γραφίδα αυτή. Όπως και η αντίστοιχη γραφίδα του Activboard, έτσι και η συγκεκριμένη του Activtablet δε χρειάζεται μπαταρίες για τη λειτουργία της.

Εκτός από το Activprimary, το Activtablet μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σχεδιαστικά προγράμματα αλλά και για να ελέγχουμε τον υπολογιστή μας, όπως θα κάναμε με το ποντίκι. Είναι μάλιστα τόσο μικρό σε μέγεθος που μπορεί κανείς άνετα να το έχει στην τσάντα του δίπλα από το φορητό υπολογιστή.

Αν και είναι σημαντική η δυνατότητα προβολής πληροφοριών στον πίνακα, ακόμη σημαντικότερη είναι η ενεργητική εμπλοκή των μαθητών στο μάθημα. Το Activote είναι μια συσκευή που δραστηριοποιεί όλους τους μαθητές.



Το κάθε Activote έχει ένα κεντρικό κουμπί και 6 μικρότερα (Α-Ζ). Τα κουμπιά αυτά είναι απαραίτητα για την απάντηση ερωτήσεων καθώς και για την επίλυση ασκήσεων σωστού/λάθους και πολλαπλής επιλογής.

Το Activote είναι μια μοναδική συσκευή η οποία καταφέρει να εντυπωσιάσει από την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί. Μικρή σε μέγεθος και ασύρματη επιτρέπει στο μαθητή να απαντήσει σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής ή σωστού/λάθους από τη θέση που βρίσκεται.

Χρήση Activote

Το Activote είναι μια συσκευή που μπορεί να αλλάξει σημαντικά το μάθημα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει τις δικές του εργασίες (περισσότερα στο Κεφάλαιο 4) ή να χρησιμοποιήσει έτοιμες που υπάρχουν στο διαδίκτυο. Κάθε μαθητής μπορεί να έχει το δικό του Activote ή η τάξη να εργάζεται σε ομάδες. Το κάθε Activote δέχεται το δικό του «όνομα», ώστε να γνωρίζουμε ανά πάσα στιγμή η κάθε απάντηση σε ποια συσκευή αντιστοιχεί. Μπορούμε



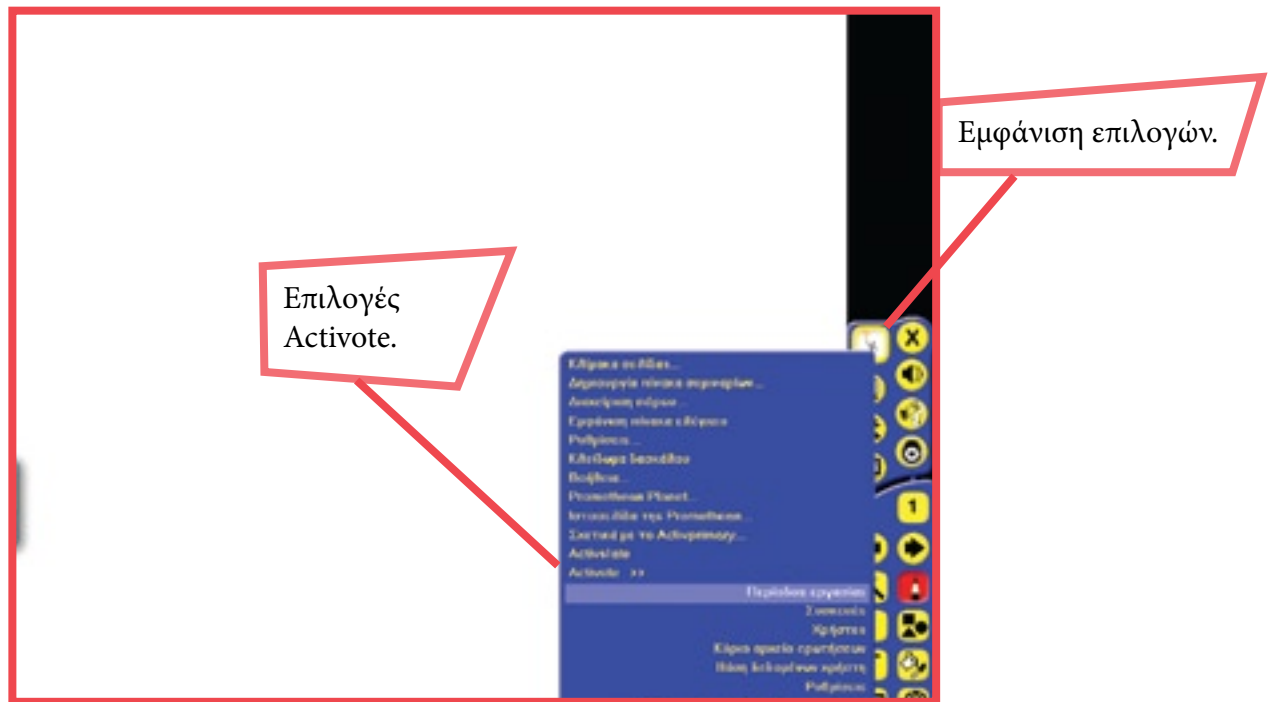
να επιλέξουμε κατά πόσο θέλουμε τα αποτελέσματα των εργασιών μας να προβάλλονται στον πίνακα (ώστε να γίνονται ορατά από όλους) ή απλά να αποθηκεύονται σε μια σελίδα την οποία μόνο εμείς θα δούμε. Οι συσκευές είναι μικρές σε μέγεθος και ασύρματες, γεγονός που επιτρέπει στους μαθητές να τις κρατούν στο θρανίο τους κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Δημιουργία ασκήσεων

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του Activote είναι η δυνατότητα του δασκάλου να δημιουργήσει τις δικές του ασκήσεις με τις οποίες θα εργαστούν οι μαθητές. Στο Κεφάλαιο 4 θα ασχοληθούμε με τη δημιουργία υλικού για χρήση με το Activote.

Εργασία με το Activote

Η ενεργοποίηση των συσκευών Activote είναι μια σχετικά απλή διαδικασία. Συνήθως γίνεται μία φορά, ακόμη και αν μοιραζόμαστε τις συσκευές με άλλα τμήματα του σχολείου μας.



Η ενεργοποίηση των συσκευών Activote είναι μια απλή διαδικασία, την οποία χρειαζόμαστε να κάνουμε (θεωρητικά) μόνο μία φορά.

Ρύθμιση συσκευών

Την πρώτη φορά που θα εργαστούμε με τις συσκευές Activote είναι σημαντικό να ενταχθούμε σε ομάδες (αν δεν έχουμε αρκετά Activotes για τον καθένα). Η κάθε ομάδα ή ο κάθε χρήστης θα πάρει το δικό του «όνομα». Αφού ονομάσουμε τις συσκευές, μπορούμε να ελέγξουμε τη λειτουργία τους (το κάθε κουμπί). Κατά τη διάρκεια των απαντήσεων σε μια ερώτηση σωστού/λάθους ή πολλαπλής επιλογής σημειώνεται στο πάνω μέρος (συνήθως) της οθόνης το όνομα του

παιδιού που απαντά σε μια ερώτηση. Μπορούμε να ρυθμίσουμε το Activprimary ώστε να αλλάξει ο ρυθμός με τον οποίο δίνουμε τις πληροφορίες κλπ. Η καινοτομία που προσφέρουν τα Activotes στο μάθημα –σε οποιοδήποτε μάθημα– είναι τεράστια: α) Έχουμε έναν επιπρόσθετο τρόπο αξιολόγησης των μαθητών. β) Κρατάμε τους μαθητές μας συνεχώς σε εγρήγορση ώστε να είναι σε θέση να απαντήσουν σωστά στις ερωτήσεις που δημιουργήσαμε.

Στις επόμενες σελίδες θα δούμε αναλυτικά τον τρόπο ρύθμισης, δοκιμής και κατανομής των συσκευών σε χρήστες.

Εργασία με τα Activotes

Από τις επιλογές του Activote επιλέγουμε «Κατάσταση Λειτουργίας». Μπορούμε να ξεκινήσουμε την εργασία μας αμέσως, με τυχαία κατανομή των συσκευών, ή να δηλώσουμε τις συσκευές και τους χρήστες.



Η δημιουργία και εισαγωγή χρηστών στο Activote είναι μια απλή διαδικασία, την οποία χρειαζόμαστε να κάνουμε (θεωρητικά) μόνο μια φορά.

Ρύθμιση συσκευών

Την πρώτη φορά που θα εργαστούμε με τα Activote, είναι σημαντικό να ενταχθούμε σε ομάδες (αν δεν έχουμε αρκετά Activote για τον καθένα). Οι ομάδες είναι επίσης σημαντικές όταν τα Activotes χρησιμοποιούνται από διαφορετικές τάξεις κάθε φορά. Η κάθε ομάδα ή ο κάθε χρήστης θα πάρει το δικό του όνομα. Αφού ονομάσουμε τις συσκευές, μπορούμε να ελέγξουμε τη λειτουργία τους (το κάθε κουμπί).

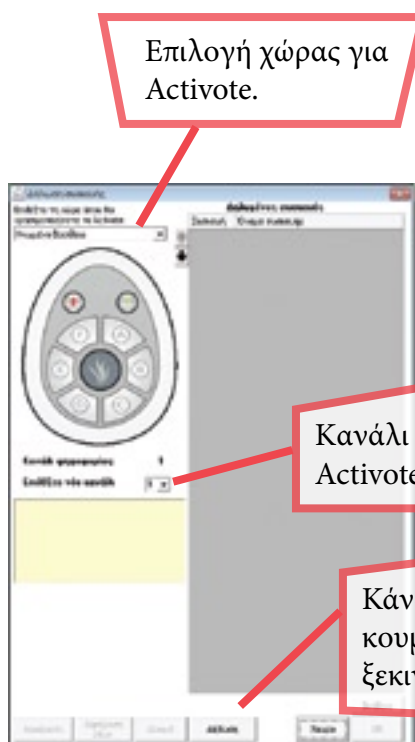
Κατά τη διάρκεια των απαντήσεων

σε μια ερώτηση σωστού/λάθους ή πολλαπλής επιλογής, σημειώνεται στο πάνω μέρος (συνήθως) το όνομα του παιδιού που απαντά σε μια ερώτηση. Μπορούμε να ρυθμίσουμε το Activprimary ώστε να αλλάξει ο ρυθμός με τον οποίο δίνουμε τις πληροφορίες κτλ.

Η καινοτομία που προσφέρουν τα Activote στο μάθημα -σε οποιοδήποτε μάθημα- είναι τεράστια μια και (α) έχουμε έναν επιπρόσθετο τρόπο αξιολόγησης των μαθητών και (β) κρατάμε τους μαθητές μας συνεχώς σε εγρήγορση ώστε να είναι σε θέση να απαντήσουν σωστά στις ερωτήσεις που θα δημιουργήσουμε.

Ρύθμιση συσκευών Activote

Από τις επιλογές του Activote επιλέγουμε «Συσκευές». Η ρύθμιση των Activotes μπορεί να γίνει μία φορά και να αφορά διαφορετικές ομάδες μαθητών.



Επιλογή χώρας για Activote.

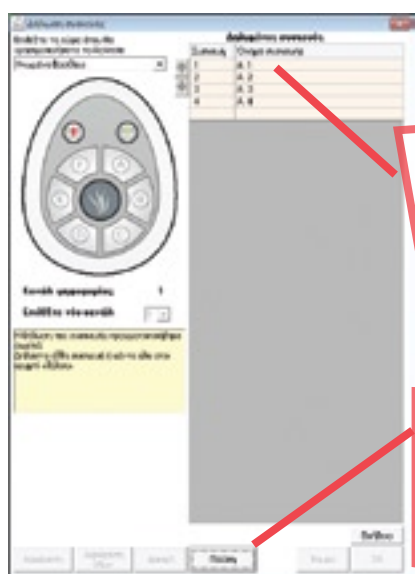
Κεντρικό κουμπί Activote.

Κανάλι Activote.

Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Δήλωση» για να ξεκινήσει η ρύθμιση.

Επιλογή χώρας: Αν και δε συμπεριλαμβάνεται η Κύπρος και η Ελλάδα, ο τρόπος εργασίας μας δεν επηρεάζεται.

Κανάλι Activote: Μπορούμε να έχουμε ένα μεγάλο αριθμό συσκευών συνδεδεμένο σε διαφορετικό κανάλι, για να μην επηρεάζει η μία συσκευή την



Η συσκευή έχει αναγνωριστεί (δηλωθεί).

Δηλώνουμε κι άλλες συσκευές ή κάνουμε κλικ στο κουμπί «Παύση» για τερματισμό

Για να ξεκινήσει η ρύθμιση, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Δήλωση». Στη συνέχεια κρατάμε πατημένο το κεντρικό κουμπί του Activote (εικόνα πάνω αριστερά) μέχρι να αναγνωριστεί η συσκευή και να της δοθεί ένα «όνομα» (π.χ. A1), όπως δείχνει η εικόνα κάτω αριστερά.

Μπορούμε να ακολουθήσουμε την ίδια διαδικασία για να ρυθμίσουμε και τις υπόλοιπες συσκευές Activote. Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Παύση» για να τερματιστεί η διαδικασία δήλωσης συσκευών.

Δοκιμή Activotes

Μετά τη δήλωση των Activotes είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε την κάθε συσκευή (π.χ. A1, A2 κ.λπ.) και να ελέγξουμε την ανταπόκρισή της.



Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Δοκιμή» για να ξεκινήσει η διαδικασία.



Με σκούρο χρώμα παρουσιάζονται οι συσκευές που δεν έχουν δοκιμαστεί προς το παρόν.

Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Τέλος δοκιμής» για να τερματιστεί η διαδικασία.

Λήψη
σήματος.

Αποστολή
σήματος.



Η ρύθμιση των συσκευών είναι πολύ σημαντική για να μπορούμε να εργαστούμε με αυτές. Εξίσου σημαντική είναι και η ονομασία των συσκευών ώστε να γίνει ευκολότερη η χρήση τους.

Δοκιμή συσκευών

Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Δοκιμή» (εικόνα πάνω αριστερά) για να ξεκινήσει η διαδικασία δοκιμής και αναγνώρισης των συσκευών. Κρατάμε πατημένο το κεντρικό κουμπί του Activote. Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της συσκευής που έχουμε επιλέξει (εικόνα πάνω δεξιά). Οι συσκευές εμφανίζονται με αύξοντα αριθμό (1, 2, 3 κ.λπ.), ο οποίος εμφανίζεται αφού πατήσουμε

στην επιλογή «Συσκευή». Η κάθε συσκευή συνοδεύεται από ένα όνομα, κάτω από τη στήλη «Όνομα Συσκευής».

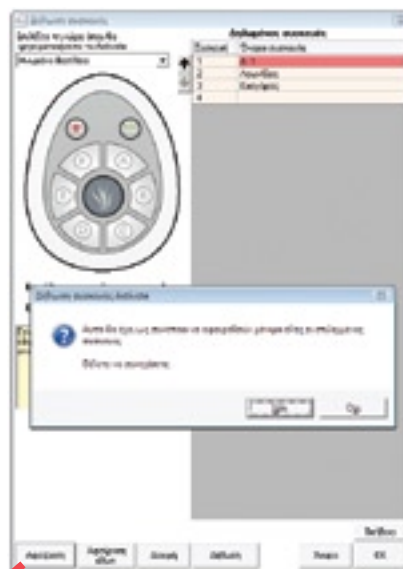
Κατά τη διάρκεια της δοκιμής τα ονόματα όλων των συσκευών είναι επιλεγμένα. Κρατάμε πατημένο το κεντρικό κουμπί του Activote. Θα προσέξουμε πως ενεργοποιείται το σύμβολο Αποστολής Σήματος (εικόνα αριστερά) και στη συνέχεια ενεργοποιείται το σήμα Λήψης Σήματος. Για κάθε συσκευή που αναγνωρίζεται το όνομά της, έτσι όπως εμφανίζεται στη στήλη «Όνομα Συσκευής», σταματά να είναι επιλεγμένο.

Ονομασία & Διαγραφή συσκευών

Οι συσκευές θα χρησιμοποιούνται κυρίως από μαθητές Δημοτικού. Είναι καλό να τους δοθούν ονόματα που να αναγνωρίζουν οι μαθητές (π.χ. Λεωνίδας, Μάριος, Ευαγόρας κ.λπ.).



Κάνουμε κλικ στις γραμμές της στήλης «Όνομα Συσκευής» και πληκτρολογούμε ένα όνομα.



Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Αφαίρεση» για να αφαιρέσουμε μια συσκευή.

Οι συσκευές ονομάζονται αυτόματα από το πρόγραμμα Δήλωσης. Οι ονομασίες A1, A2 δεν είναι και τόσο φιλικές για τους μαθητές. Είναι προτιμότερο να δίνουμε στα Actinotes ονόματα τα οποία να μπορούν εύκολα να θυμούνται και να αναγνωρίζουν οι μαθητές.

Ονομασία συσκευών

Αν και οι συσκευές ονομάζονται αυτόματα A1, A2 κ.λπ., είναι πολύ ευκολότερο να γίνεται εντοπισμός των συσκευών αλλά και των χρηστών τους αν δοθούν ονόματα όπως Λιοντάρι, Λεμεσός, Ευαγόρας.

Για να ονομάσουμε μια συσκευή, αφού δηλωθεί, κάνουμε κλικ στο πλαίσιο «Όνομα συσκευής» (εικόνα πάνω δεξιά)

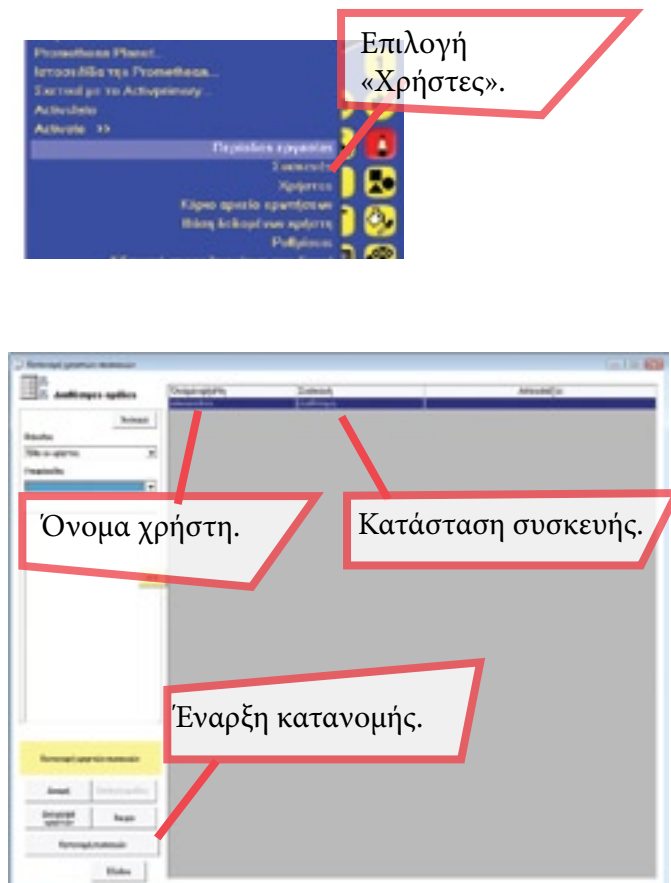
και πληκτρολογούμε τη λέξη/φράση που θέλουμε. Με τον τρόπο αυτό, η συσκευή 1 μπορεί να εμφανίζεται ως «Λεωνίδας», η συσκευή 2 ως «Ευαγόρας», η συσκευή 3 ως «Πράξανδρος» και ούτω καθεξής. Στη συνέχεια θα δούμε τις πρακτικές εφαρμογές της ονομασίας των συσκευών μέσα από παραδείγματα ασκήσεων.

Διαγραφή συσκευών

Αν θέλουμε να αφαιρέσουμε κάποια συσκευή (ή και όλες), τότε κάνουμε κλικ στο κουμπί «Αφαίρεση» ή «Αφαίρεση όλων» αντίστοιχα. Η επιλογή αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν θέλουμε να αντικαταστήσουμε τα Actinotes ή να σταματήσουμε να χρησιμοποιούμε κάποια από αυτά.

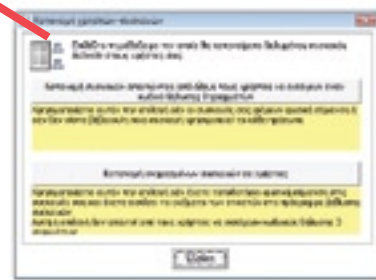
Κατανομή Activotes σε χρήστες

Στις προηγούμενες σελίδες γνωρίσαμε τον τρόπο με τον οποίο γίνεται η ρύθμιση των Activotes. Στις επόμενες σελίδες θα μάθουμε τον τρόπο κατανομής τους σε χρήστες.



Επιλογή
«Χρήστες».

Επιλογές κατανομής
συσκευών σε χρήστες.



Αν και υπάρχουν δύο επιλογές για κατανομή των συσκευών (εικόνα πάνω), τις περισσότερες φορές θα χρησιμοποιούμε την πρώτη (εισαγωγή κλειδιού τριών γραμμάτων). Το κόστος των Activotes δεν επιτρέπει να έχει κάθε παιδί τη δική του συσκευή, γεγονός που επιβάλλει την κοινή χρήση της συσκευής από όλο το σχολείο.

Οι συσκευές Activotes δε μοιράζονται απλά στους μαθητές. Είναι σημαντικό η κάθε συσκευή να «γνωρίζει» το μαθητή στον οποίο αντιστοιχεί, ώστε τα αποτελέσματα στις διαδραστικές ασκήσεις να αφορούν το συγκεκριμένο και μόνο παιδί.

Κατανομή συσκευών

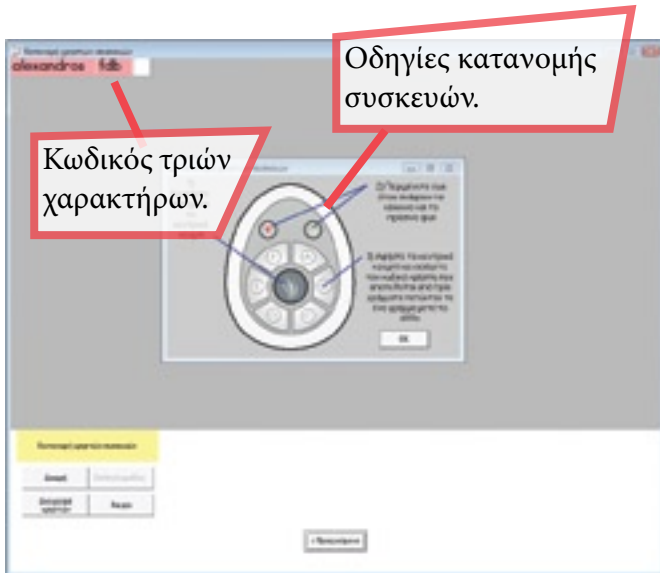
Όπως δείχνει και η εικόνα (πάνω δεξιά), υπάρχουν δύο τρόποι να γίνει κατανομή των συσκευών σε χρήστες. Ο πρώτος τρόπος (κατανομή των συσκευών απαιτώντας από όλους τους χρήστες να εισάγουν έναν κωδικό δήλωσης τριών γραμμάτων) χρησιμοποιείται όταν οι συσκευές έχουν ρυθμιστεί (βλ. προηγούμενη σελίδα) αλλά δεν υπάρχει κάποια ένδειξη (π.χ. ετικέτα) που να δείχνει τη συσκευή με κάποιο όνομα όπως Λεωνίδας, Αλέξανδρος κ.λπ. Μέσα από τη διαδικασία αυτή εντοπίζουμε

τις συσκευές σύμφωνα με τα ονόματα που έχουμε ορίσει στις προηγούμενες σελίδες. Η διαδικασία αυτή πρέπει να γίνεται κάθε φορά. Σε περίπτωση που έχουμε φυσική σήμανση στις συσκευές (π.χ. ετικέτα με όνομα), τότε απλά δίνουμε τα Activotes στους αντίστοιχους μαθητές.

Όπως είναι λογικό, η πρώτη επιλογή (εισαγωγή κωδικού δήλωσης) είναι χρήσιμη όταν οι συσκευές χρησιμοποιούνται από μεγάλο αριθμό μαθητών σε διαφορετικά τμήματα. Σε αυτή την περίπτωση, δε θα ήταν χρήσιμο να υπήρχαν 3-4 παιδιά που να χρησιμοποιούν το ίδιο όνομα συσκευής (π.χ. Λεωνίδας). Φυσικά, το ιδανικό θα ήταν ο κάθε μαθητής να έχει τη δική του συσκευή.

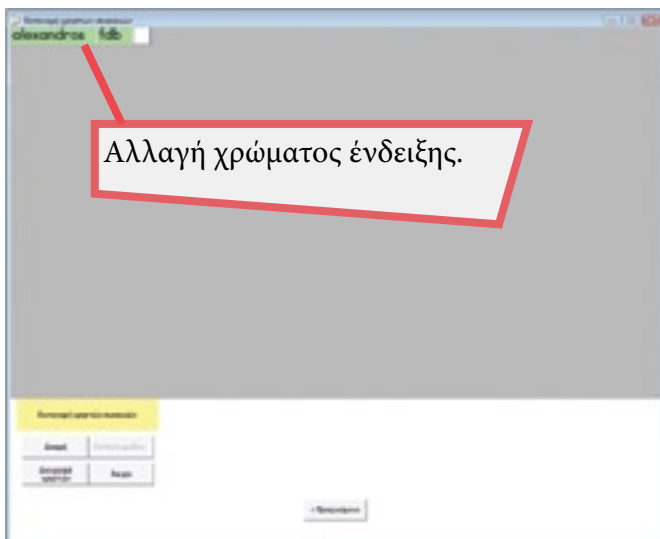
Κατανομή συσκευών με κωδικό

Αν οι συσκευές μας χρησιμοποιούνται απο διαφορετικούς μαθητές κάθε φορά, μπορούμε να κάνουμε κατανομή τους και αναγνώριση των Activotes με την εισαγωγή κωδικού τριών γραμμάτων.

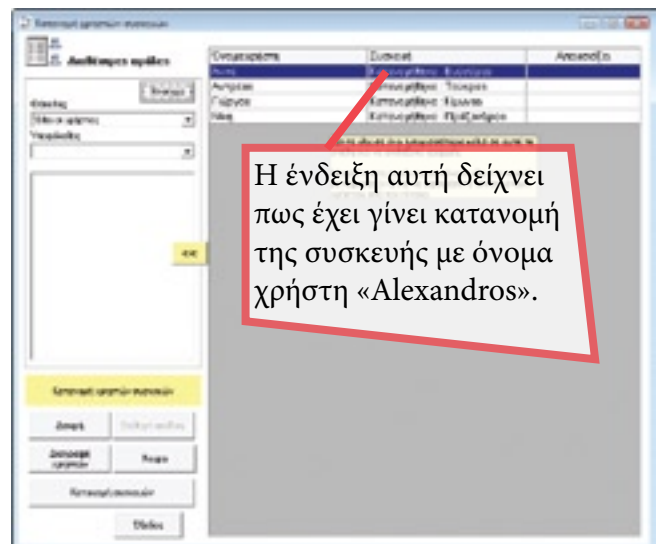


Οι συσκευές που έχουμε διαθέσιμες εμφανίζονται στο πάνω αριστερά μέρος της οθόνης. Δίπλα από το όνομά τους εμφανίζεται ο κωδικός τριών γραμμάτων (χαρακτήρων). Οι χαρακτήρες αυτοί αντιστοιχούν σε μία από τις επιλογές (A-F) του Activote.

Κρατάμε πατημένο το κεντρικό κουμπί του Activote. Όταν και οι δύο ενδείξεις (αποστολή/λήψη) ανάψουν, τότε πατάμε με τη σειρά τους χαρακτήρες του κωδικού (π.χ. dfb).



Όταν στείλουμε το σωστό κωδικό, το όνομα του πλαισίου του Activote γίνεται πράσινο.

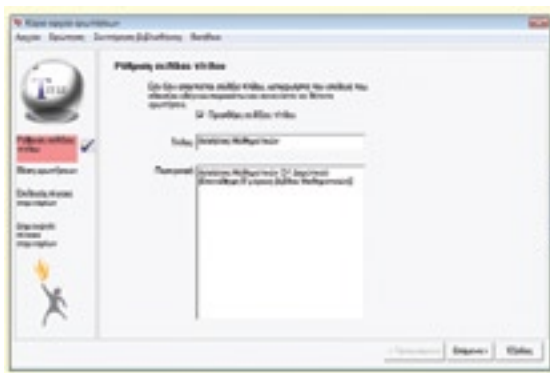


Η ένδειξη αυτή δείχνει πως έχει γίνει κατανομή της συσκευής με όνομα χρήστη «Alexandros».

Όταν γίνει κατανομή μιας συσκευής, εμφανίζεται η ένδειξη «Κατανεμήθηκε», η οποία συνοδεύεται από το όνομα της συσκευής.

Χρήση Activotes

Με το Activprimary και τα Activotes μπορούμε πολύ εύκολα να ελέγξουμε τις γνώσεις των μαθητών μας μέσα από μια πληθώρα ασκήσεων πολλαπλής επιλογής αλλά και Σωστού-Λάθους.



Το Activprimary διαθέτει το δικό του λογισμικό για δημιουργία ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής.

Το Activprimary διαθέτει το δικό του λογισμικό δημιουργίας ερωτήσεων (περισσότερα στις επόμενες σελίδες). Οι ερωτήσεις αυτές μπορεί να είναι του τύπου Σωστό/Λάθος ή πολλαπλής επιλογής. Θα γνωρίσουμε τον τρόπο εργασίας με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής.

Χρήση Activotes

Στις σελίδες που ακολουθούν θα μάθουμε τον τρόπο με τον οποίο δημιουργούμε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Θα γνωρίσουμε τον τρόπο με τον οποίο εργαζόμαστε με τις ερωτήσεις που έχουμε

ήδη δημιουργήσει.

Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μπορεί να έχουν μέχρι έξι δυνατές απαντήσεις (πλήκτρα A-F). Μπορούμε όμως να χρησιμοποιήσουμε κάποια από αυτά (π.χ. A και B) ακόμη και σε ερωτήσεις Σωστού/Λάθους.

Για να ξεκινήσουμε την εργασία με τα Activotes, ανοίγουμε ένα αρχείο ασκήσεων και στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί του Activote (εικόνα πάνω).

Εναρξη εργασίας με Activotes

*Η πρώτη σελίδα που εμφανίζεται είναι σχεδόν πάντοτε εισαγωγική.
Η ενεργοποίηση των Activotes είναι καλό να ξεκινά από την επόμενη
σελίδα στην οποία υπάρχουν οι ερωτήσεις.*

Ενημέρωση για τη
λειτουργία Activotes.

Χρήστες που συμμετέχουν
στο μάθημα.

Επόμενη/Προηγούμενη
σελίδα.

Παύση/Τερματισμός
εργασίας με Activotes.

Κατά τη διάρκεια εργασίας
με τα Activotes δεν μπορούμε
να μετακινηθούμε σε άλλη
σελίδα πριν απαντήσουμε στις
ερωτήσεις.

Με την ενεργοποίηση των συσκευών
(προηγούμενη σελίδα) ξεκινά η αξιολόγηση
των μαθητών μας. Είναι σημαντικό να
ακολουθήσουμε συγκεκριμένα βήματα ώστε να
αποφύγουμε καθυστερήσεις στην εργασία των
μαθητών.

Έναρξη εργασίας

Με την ενεργοποίηση των Activotes, σε
ένα αρχείο με ερωτήσεις, εμφανίζεται
αυτόματα στο πάνω μέρος της οθόνης
η γραμμή εργασίας των συσκευών.
Στο πάνω αριστερά μέρος της οθόνης
εμφανίζεται η εικόνα ενός Activote, με
τρία κουμπιά στο κάτω μέρος. Το κουμπί
αριστερά τερματίζει την εργασία μας. Το
κουμπί δεξιά κάνει παύση της εργασίας
μας. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν
θέλουμε να δώσουμε περισσότερο χρόνο
στα παιδιά να σκεφτούν την πιθανή
απάντηση σε ερωτήσεις όπου υπάρχει
περιορισμένος χρόνος. Το κουμπί στη
μέση συνεχίζει την πορεία της εργασίας.

Τα ονόματα των μαθητών εμφανίζονται
κάτω από την κίτρινη γραμμή (πάνω
μέρος της οθόνης).

Στο συγκεκριμένο παράδειγμα έχουμε
επιλέξει να γίνεται αυτόματη μετάβαση
στην επόμενη σελίδα, όταν όλοι οι
μαθητές έχουν απαντήσει στην ερώτηση.
Επειδή στην πρώτη σελίδα δεν υπάρχει
ερώτηση αλλά είναι απλά εισαγωγική,
δεν μπορούμε να προχωρήσουμε
αυτόματα στην επόμενη. Επίσης, τα
βελάκια επόμενης/προηγούμενης
σελίδας δεν ανταποκρίνονται. Σε μια
τέτοια περίπτωση (εικόνα πάνω δεξιά)
θα πρέπει να τερματίσουμε τη χρήση
των Activotes ώστε να προχωρήσουμε
από μόνοι μας στην επόμενη σελίδα,
όπου υπάρχουν ερωτήσεις προς
απάντηση. Στην επόμενη σελίδα θα
κάνουμε κλικ στο κουμπί ενεργοποίησης
των Activotes για να ξεκινήσει η
εξέταση.

Χαρακτηριστικά σελίδας με ερωτήσεις

Κάθε φορά που ενεργοποιούμε τα Activotes εμφανίζονται στη σελίδα του Activprimary συγκεκριμένες επιλογές. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τις επιλογές αυτές, καθώς και τη χρησιμότητά τους.

The screenshot shows the Activprimary interface with several callouts explaining its features:

- Χρήστες που δεν απάντησαν (γκρίζο χρώμα).** (Users who did not answer (grey color).)
- Χρήστες που απάντησαν εκτός των πιθανών επιλογών (π.χ. Από A-D απάντησαν F)** (Users who answered outside the possible options (e.g. From A-D answered F)).
- Χρήστες που απάντησαν (κίτρινο χρώμα).** (Users who answered (yellow color)).
- Τερματισμός δραστηριότητας.** (End of activity).
- Παύση δραστηριότητας.** (Pause activity).
- Συνολικός αριθμός ερωτήσεων.** (Total number of questions).

The interface displays a question: "Το μήκος του σαλονιού της κυρίας Ευγενίας είναι 4,21 μ. Ποιο εκαστοστομετρα είναι το μήκος του σαλονιού;" (The length of Mrs. Eugenia's living room is 4.21 m. Which of the following is the length of the living room?). The options are:

- a) 421 cm
- b) 4210 cm
- c) 42,1 cm
- d) 0,421 cm

Η χρήση των Activotes προϋποθέτει την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας τους, αλλά και των πληροφοριών και ενδείξεων που εμφανίζονται σε κάθε σελίδα.

παρουσιάζονται με κίτρινο χρώμα. Αν κάποιος έχει δώσει απαντήσεις εκτός των πιθανών επιλογών, τότε αυτοί οι χρήστες εμφανίζονται με μαύρο χρώμα.

Ερωτήσεις & χρήστες

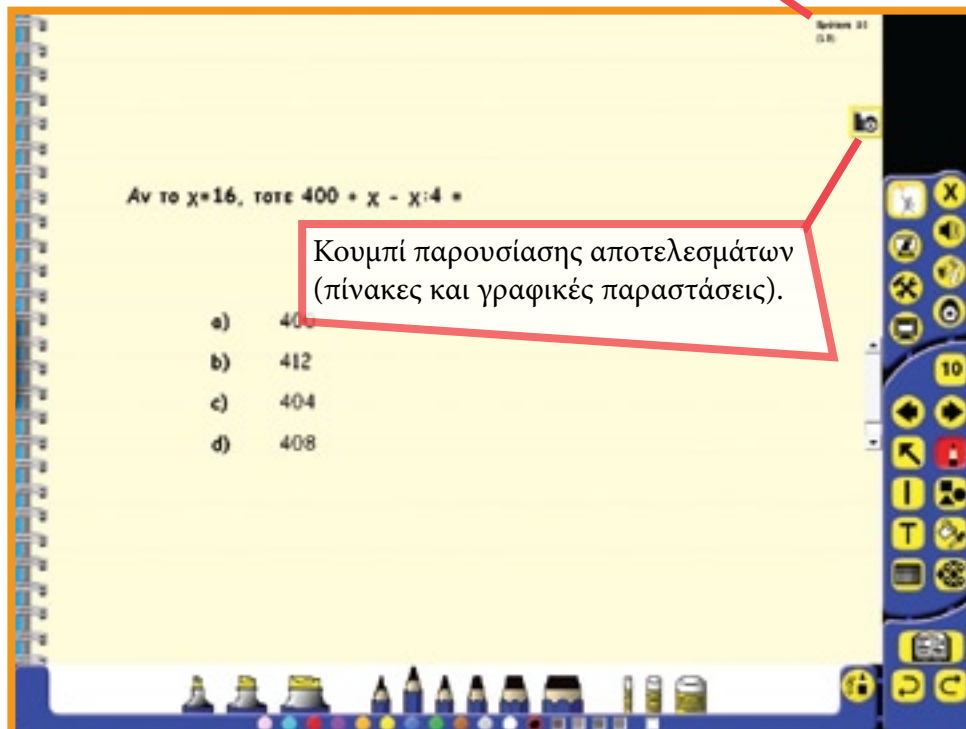
Κάθε φορά που ενεργοποιούμε τα Activotes για να απαντήσουμε σε ερωτήσεις, στη σελίδα του Activprimary εμφανίζονται αρκετές πληροφορίες και επιλογές. Στο πάνω μέρος εμφανίζεται μια κίτρινη γραμμή που ειδοποιεί το χρήστη να απαντήσει στις ερωτήσεις. Κάτω από τη γραμμή αυτή εμφανίζονται τα ονόματα των χρηστών που συμμετέχουν στο μάθημα. Οι χρήστες που δεν έχουν απαντήσει παρουσιάζονται με γκριζό χρώμα. Οι χρήστες που έχουν απαντήσει

Η μετάβαση από τη μία σελίδα στην άλλη γίνεται είτε αυτόματα (με το που θα απαντήσουν όλοι οι μαθητές στην ερώτηση) είτε με τη βοήθεια των επιλογών που διαθέτει το Activprimary (βελάκια για επόμενη/προηγούμενη σελίδα). Μετάβαση μπορεί να γίνεται και αυτόματα, μετά από συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Αυτό μπορεί να γίνει έτσι ώστε οι μαθητές να απαντήσουν μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο (π.χ. 30 δευτερόλεπτα). Τον τρόπο αλλαγής αυτών των ρυθμίσεων θα δούμε παρακάτω.

Ολοκλήρωση εργασίας & αποτελέσματα

Το Activprimary επιτρέπει την άμεση αξιολόγηση των μαθητών με προβολή αναλυτικών πληροφοριών για τις απαντήσεις τους.

Αριθμός ερώτησης. Στην παρένθεση στο κάτω μέρος εμφανίζεται ο αριθμός των συνολικών ερωτήσεων (10).



Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σίγουρα δεν αποτελούν τον ιδανικότερο τρόπο αξιολόγησης των γνώσεων ή των δεξιοτήτων των μαθητών. Όμως, είναι μια επιπρόσθετη μέθοδος αξιολόγησης που μέσα από τις απαντήσεις των μαθητών σε ελάχιστα λεπτά δίνει αναλυτικά αποτελέσματα για την κατανόηση ή μη της διδακτέας ύλης.

Ολοκλήρωση εργασίας

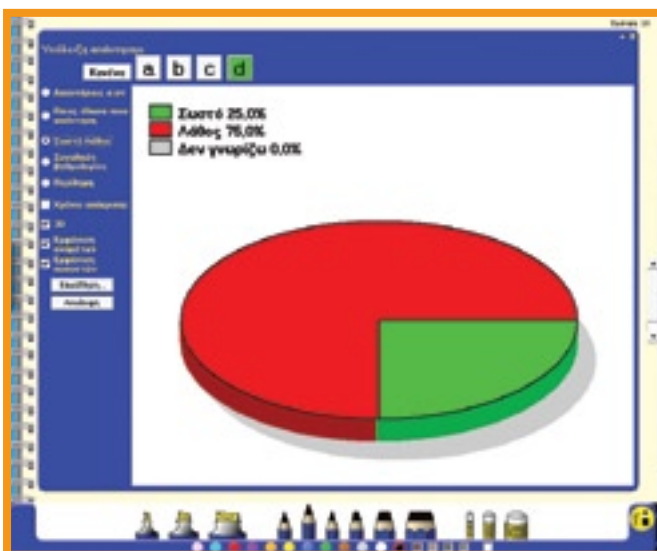
Στην τελευταία (συνήθως) σελίδα των ερωτήσεων εμφανίζεται το κουμπί παρουσίασης αποτελεσμάτων. Αν κάνουμε κλικ πάνω του, θα εμφανιστεί ένας πίνακας με τις απαντήσεις των παιδιών, καθώς και με επιλογές για αναλυτική προβολή του τρόπου εργασίας (π.χ. χρόνος απάντησης κάθε ερώτησης από κάθε μαθητή). Τα στοιχεία αυτά είναι

χρήσιμα για μια πρώτη αξιολόγηση των μαθητών, όμως θα πρέπει πάντοτε να υπολογίζουμε και τις ιδιαιτερότητες των παιδιών. Ο κάθε μαθητής χρειάζεται το δικό του χρόνο για να απαντήσει μια ερώτηση. Ακόμη και όταν δεν υπάρχει χρονικό όριο, οι υπόλοιποι μαθητές συνήθως πιέζουν τους υπόλοιπους για να απαντήσουν.

Η χρησιμότητα όμως της μεθόδου αυτής, καθώς και των αποτελεσμάτων, είναι σημαντική, μιας και συμβάλλει στην αξιολόγηση των μαθητών (συντρέχουσα και τελική αξιολόγηση) αλλά και στην άμεση αυτοαξιολόγηση τόσο του δασκάλου όσο και των μαθητών.

Προβολή αποτελεσμάτων

Η αξιοποίηση των Activotes στη διάρκεια του μαθήματος μπορεί να φέρει πολύ καλά αποτελέσματα τόσο στην αύξηση της προσοχής των παιδιών, όσο και στην αυτοδιόρθωση.



Activslate

Το Activslate επιτρέπει τον ασύρματο έλεγχο του πίνακα από οποιοδήποτε μέρος της τάξης. Είναι μεγαλύτερο από ένα Activtablet, και προσφέρει τρομερή ευελιξία στην κίνησή μας στην τάξη.



Τα κουμπιά του Activote

Επιφάνεια εργασίας

Ο συγχρονος εκπαιδευτικός δεν μπορεί να περιορίζεται στην έδρα του αλλά να κινείται συνεχώς μέσα στην τάξη. Ταυτόχρονα, όμως, είναι σημαντικό να μπορεί να προβάλλει και να ελέγχει το υλικό που εμφανίζεται στον πίνακα, ώστε να εστιάζεται καλύτερα και η προσοχή των μαθητών σε συγκεκριμένα θέματα.

Activslate

Το Activslate είναι μια ασύρματη συσκευή η οποία επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να ελέγχει πλήρως το διαδραστικό πίνακα από οποιοδήποτε μέρος της αίθουσας. Το Activslate όχι μόνο προσφέρει όλες τις ευκολίες της επιφάνειας του Activtablet (και μάλιστα σε μεγαλύτερο μέγεθος!) αλλά συνδυάζει και τα κουμπιά του Activote. Αυτό επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να έχει μεγάλη ευελιξία καθώς εργάζεται

μεσα στην τάξη. Μπορεί να μετακινείται από θρανίο σε θρανίο και από μαθητή σε μαθητή προσφέροντας εξατομικευμένη διδασκαλία, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να συντονίζει ολόκληρη την τάξη μέσω του διαδραστικού πίνακα.

Το Activslate μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τους μαθητές, είτε για προβολή πληροφοριών είτε για έλεγχο του πίνακα χωρίς να μετακινηθούν από το θρανίο τους.

Οι δυνατότητες που προσφέρει στο δάσκαλο -αλλά και στους μαθητές- το Activslate είναι πάρα πολλές, μια και δε χρειάζεται πλέον να είναι κανείς δίπλα στον πίνακα για να γράψει ή να τροποποιήσει τις πληροφορίες.

Activpanel

Τα Activtablet και Activpanel έχουν τη χρησιμότητά τους. Όμως, για πραγματικά δημιουργική αξιοποίηση της γραφίδας, τίποτα δεν μπορεί να συγκριθεί με τη δυνατότητα να γράφουμε πάνω στην οθόνη!



Το Activpanel είναι στην ουσία μια οθόνη που αντιδρά στις κινήσεις (και τα πατήματα του κουμπιού) της γραφίδας.



Με τα Activtablet & Activslate, οι κινήσεις της γραφίδας πάνω στην επιφάνειά τους μεταφράζεται σε κινήσεις πάνω στην οθόνη του υπολογιστή. Το Activpanel μας επιτρέπει την εργασία πάνω στην ίδια την οθόνη!

Activpanel

Το Activpanel είναι -στην ουσία- μια οθόνη 15 ιντςών η οποία μπορεί να αναγνωρίσει τις κινήσεις της γραφίδας. Έχουμε πλήρη έλεγχο πάνω στον υπολογιστή μας, μια και μπορούμε να αγγίζουμε τα αντικείμενα όπως αυτά εμφανίζονται (π.χ. το εικονίδιο 'My Computer'). Η πραγματική αξία του Activpanel φαίνεται όταν εργαζόμαστε με προγράμματα σχεδιασμού, μια και

είναι ό,τι πιο κοντινό υπάρχει στο να σχεδιάζουμε με πένα ή μολύβι πάνω σε πραγματικό χαρτί. Η αμεσότητα της εργασίας και του αγγίγματός μας πάνω στην επιφάνεια στην οποία εργαζόμαστε είναι μοναδική.

Αν και σε αίθουσες διδασκαλίας δημοτικής εκπαίδευσης δεν έχει ιδιαίτερο νόημα να χρησιμοποιηθεί (σε αυτή τη φάση), εντούτοις η εξάπλωση των Tablet PC δείχνει πως τέτοιες τεχνολογίες έχουν αρχίσει να ωριμάζουν και πολύ σύντομα αρκετές -αν όχι όλες- οι οθόνες της αγοράς θα υποστηρίζουν την είσοδο δεδομένων μέσω αφής ή μέσω γραφίδας.

Activexpression

Τα Activotes είναι εκπληκτικές συσκευές, όμως είναι και αρκετά περιορισμένες, μιας και έχουν έξι επιλογές και δεν επιτρέπουν την απάντηση σε ανοικτού τύπου ερωτήσεις.



Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής είναι σίγουρα ένας καλός και γρήγορος τρόπος αξιολόγησης των μαθητών. Όμως, οι πλέον σημαντικές ερωτήσεις είναι οι ανοικτού τύπου, για παράδειγμα: «Τι νομίζετε για την επίδραση που θα έχει στο περιβάλλον η αύξηση των αυτοκινήτων στις πόλεις;».

Ενεργητική έκφραση

Το Activexpression είναι μια συσκευή που θυμίζει αρκετά κινητό τηλέφωνο. Ο σχεδιασμός της δε διαφέρει και πολύ από πολλά μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά. Διαθέτει ένα παρόμοιο (βασικό) πληκτρολόγιο αριθμών με χαρακτήρες. Επίσης, υπάρχουν και ειδικά κουμπιά στο πλαίσιο της συσκευής. Στο πάνω μέρος υπάρχει μια οθόνη υγρών κρυστάλλων (μονόχρωμη) στην οποία εμφανίζονται οι απαντήσεις μας, καθώς και το κείμενο που πληκτρολογούμε. Αριστερά και δεξιά της οθόνης υπάρχουν οκτώ κουμπιά (τέσσερα σε κάθε

πλευρά) τα οποία χρησιμοποιούνται για την άμεση απάντηση σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Κάτω από την οθόνη βρίσκονται τα πλήκτρα με τα βελάκια που χρησιμεύουν στην πλοήγηση στο μενού αλλά και στην επιλογή απαντήσεων (π.χ. Yes, No, I Don't Know). Το κείμενο μπορεί να πληκτρολογηθεί με παρόμοιο τρόπο όπως και στα κινητά τηλέφωνα. Έτσι, οι μαθητές που γνωρίζουν καλά να χρησιμοποιούν κινητά μπορούν άνετα να πληκτρολογούν τις απαντήσεις τους στις ερωτήσεις. Προς το παρόν δεν υπάρχει υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας, έτσι οι απαντήσεις θα πρέπει να γράφονται σε greeklish.

Παρόλο που τα Activexpressions είναι εντυπωσιακά, το κόστος τους αποτελεί αποτρεπτικό παράγοντα για τη μαζική τους εισαγωγή στα σχολεία.

Activprimary & Activstudio

Δεν έχουν όλοι οι μαθητές τις ίδιες ανάγκες. Έτσι, η Promethean δημιούργησε δύο διαφορετικά λογισμικά εργασίας με τους διαδραστικούς της πίνακες.



Το Activprimary είναι ειδικά σχεδιασμένο για μαθητές Δημοτικού ή και προδημοτικής εκπαίδευσης.



Το Activstudio είναι σχεδιασμένο για μεγαλύτερους μαθητές (Γυμνάσιο-Λύκειο) ή και για ενήλικες.

Στην εκπαίδευση είναι σημαντικό να χρησιμοποιούμε τα κατάλληλα μέσα για τις κατάλληλες ηλικίες. Η Promethean έχει δημιουργήσει δύο διαφορετικές εκδόσεις λογισμικού για τους διαδραστικούς πίνακές της, ώστε να καλύψει τις ανάγκες αυτές.

Activprimary

Το Activprimary απευθύνεται κυρίως σε μαθητές Δημοτικού σχολείου. Τα εργαλεία του είναι αρκετά μεγάλα και καταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Οι επιλογές εργαλείων (π.χ. χρώματα, μέγεθος γραμμής κ.λπ.) βρίσκονται στο κάτω μέρος ώστε να είναι εύκολα προσβάσιμα από μικρά παιδιά. Τα χρώματα επίσης είναι πιο φιλικά και τα εικονίδια πολύ μεγαλύτερα. Αυτό δε σημαίνει πως το Activprimary έχει περιορισμένες δυνατότητες – αντίθετα, προσφέρει όλες σχεδόν τις επιλογές του

Activstudio.

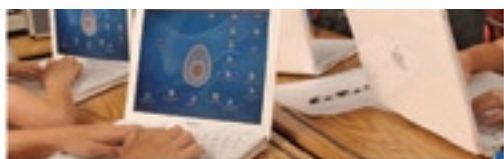
Activstudio

Το Activstudio απευθύνεται σε μαθητές μεγαλύτερων τάξεων ή σε ενήλικες. Τα εργαλεία είναι σαφώς μικρότερα σε μέγεθος και η θέση τους στην οθόνη είναι τέτοια ώστε ο χώρος να είναι ελεύθερος για την προβολή πληροφοριών.

Ανάλογα με την αγορά του πίνακα της Promethean, θα προμηθευτείτε και το πακέτο που θα τον συνοδεύει (Activprimary ή Activstudio). Και τα δύο πακέτα δουλεύουν με όλους τους πίνακες της Promethean. Για το Δημοτικό είναι πολύ καλύτερο το Activprimary, για τους λόγους που αναφέραμε προηγουμένως.

Activote VR

Αρκετά σχολεία διαθέτουν εργαστήρια ηλεκτρονικών υπολογιστών. Στα εργαστήρια αυτά μπορεί να γίνει εγκατάσταση του Activote VR.



Αρκετά σχολεία διαθέτουν τα δικά τους εργαστήρια υπολογιστών. Το Activote VR επιτρέπει την εργασία με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μέσω υπολογιστή, όταν δεν υπάρχουν συσκευές Activote.

Υπολογιστές & VR

Οι συσκευές Activote είναι ιδιαίτερα χρήσιμες, όμως το κόστος τους για να καλύψουν τις ανάγκες όλων των μαθητών (20-25 μαθητές ανά τμήμα) μπορεί να είναι απαγορευτικό. Σχολεία τα οποία διαθέτουν δικό τους εργαστήριο υπολογιστών (όλα τα Δημοτικά μέχρι το 2010) μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Activote VR μέσω του τοπικού ενσύρματου ή και ασύρματου δικτύου τους.

Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζεται η εικόνα του Activote. Ο μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει την ψηφιακή έκδοση

του Activote με τον ίδιο τρόπο που θα χρησιμοποιούσε και την πραγματική συσκευή. Έτσι, όλες οι δραστηριότητες με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μπορούν να πραγματοποιηθούν χωρίς να υπάρχουν τα Activotes. Αν και η πρακτικότητα της χρήσης ασύρματων συσκευών που δεν καταλαμβάνουν ιδιαίτερο χώρο στο θρανίο είναι σημαντική, εντούτοις το Activote VR λύνει αρκετά προβλήματα χρήσης της συγκεκριμένης τεχνολογίας όταν δεν υπάρχουν οι πραγματικές συσκευές.

Ultra-mobile computers

Το ActivoteVR μπορεί να τρέξει ακόμη και σε υπολογιστές παλάμης ή και σε πολύ μικρούς υπολογιστές με λειτουργικό Windows CE, όπως το Nova 5000 της Fourier (εικόνα πάνω αριστερά).

Οι διαδραστικοί πίνακες είναι σημαντικά εργαλεία στην υπηρεσία της εκπαίδευσης. Όμως, τα υπάρχοντα μοντέλα επιτρέπουν την εργασία μόνο ενός χρήστη κάθε φορά. Το Activarena είναι η εξαίρεση.



Σε αρκετές περιπτώσεις είναι χρήσιμη η εργασία δύο ή και περισσότερων μαθητών στον πίνακα ταυτόχρονα. Οι διαδραστικοί πίνακες του εμπορίου υποστηρίζουν την εργασία ενός ατόμου κάθε φορά. Το Activarena αποτελεί την εξαίρεση του κανόνα!

Activarena

Το Activarena είναι μία από τις καινοτομίες της Promethean. Ο πίνακας μπορεί πλέον να αναγνωρίσει ταυτόχρονα περισσότερα από ένα σημεία επαφής, με αποτέλεσμα να μπορούμε να εργαζόμαστε είτε με δύο γραφίδες είτε με περισσότερα από ένα άτομα.

Σε μια τέτοια περίπτωση, δύο μαθητές μπορούν να εργάζονται ταυτόχρονα στη λύση ενός προβλήματος στον

πίνακα ή στην επίδειξη/δημιουργία ενός μοντέλου ή ενός σχήματος. Ο πίνακας είναι σε θέση να αναγνωρίζει πολλαπλά σημεία επαφής και να λειτουργεί με αυτά με τον ίδιο τρόπο όπως όταν θα γράφαμε σε έναν παραδοσιακό πίνακα με περισσότερους από ένα μαρκαδόρους.

Η δυνατότητα αυτή επιτρέπει την καλύτερη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς οι κινήσεις του ενός μαθητή στον πίνακα δε θα επηρεάζουν τις κινήσεις του άλλου. Για εργασία με το Activarena απαιτούνται νέες γραφίδες, οι οποίες συνεργάζονται με τον πίνακα ώστε να γίνεται αναγνώριση των διαφορετικών σημείων αφής (αλλά και της μετακίνησής τους) πάνω στον πίνακα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

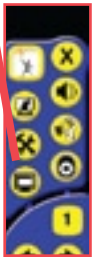
Εργασία στην επιφάνεια των Windows



Επιφάνεια εργασίας υπολογιστή

Η λειτουργία του διαδραστικού πίνακα δεν περιορίζεται μόνο στους πίνακες σεμιναρίων του Activprimary. Μπορούμε να ελέγξουμε όλα σχεδόν τα προγράμματα του υπολογιστή μας.

Κατάσταση λειτουργίας επιφάνειας εργασίας υπολογιστή.



Ο διαδραστικός πίνακας επιτρέπει τον πλήρη έλεγχο του υπολογιστή μας. Ο δάσκαλος αλλά και οι μαθητές μπορούν να ελέγξουν σχεδόν όλες τις λειτουργίες και τα λογισμικά από τον ίδιο τον πίνακα!

Επιφάνεια εργασίας

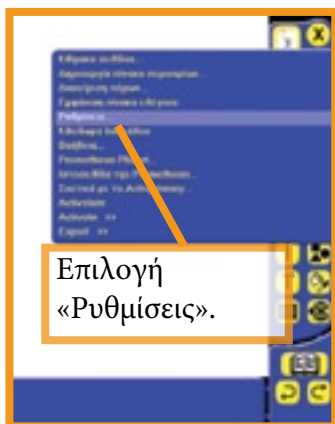
Με την εκκίνηση του υπολογιστή και την είσοδο στα Windows μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη γραφίδα του Activprimary για τον έλεγχο των προγραμμάτων. Η γραφίδα λειτουργεί ως ποντίκι και το πάτημά της στην επιφάνεια εργασίας αντιστοιχεί στο αριστερό κουμπί. Αν θέλουμε όμως να κάνουμε ταυτόχρονα και χρήση ορισμένων εργαλείων του Activpri-

mary (π.χ. το μολύβι), τότε θα πρέπει να εκκινήσουμε το Activprimary και στη συνέχεια να επιλέξουμε «Κατάσταση λειτουργίας επιφάνειας εργασίας υπολογιστή» (εικόνα πάνω αριστερά).

Εμφανίζεται λοιπόν η επιφάνεια εργασίας αλλά παραμένουν τα βασικά εργαλεία του Activprimary. Την παλέτα εργαλείων μπορούμε να τη μετακινήσουμε στην οθόνη με τη βοήθεια της γραφίδας (κρατάμε πατημένη τη γραφίδα πάνω στα εργαλεία και μετακινούμε). Αν θέλουμε να περιορίσουμε το χώρο που καταλαμβάνει η παλέτα εργαλείων, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Ελαχιστοποίηση εργαλείων».

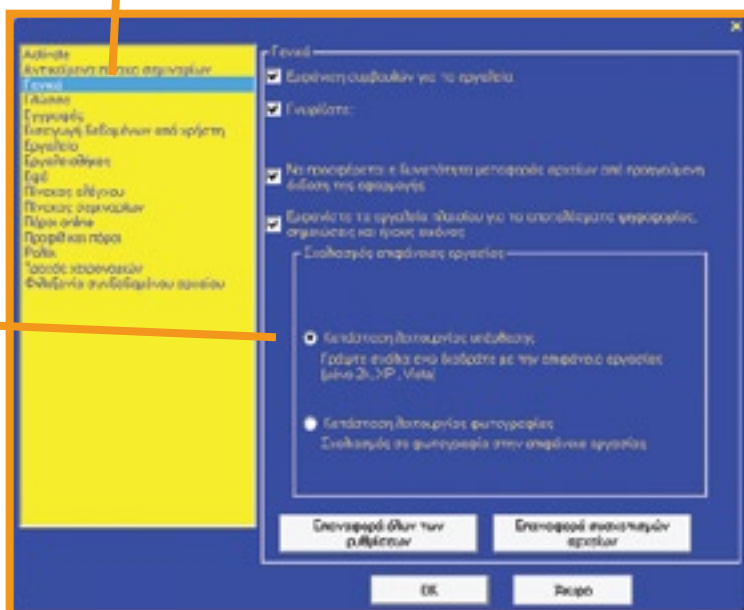
Ρυθμίσεις επιφάνειας εργασίας

Η «συμπεριφορά» της επιφάνειας εργασίας και των εργαλείων του πίνακα μπορεί να τροποποιηθεί μέσα από το αντίστοιχο μενού.



Επιλογή
«Ρυθμίσεις».

Επιλογή «Γενικά».



Κατάσταση λειτουργίας υπέρθεσης. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία του Activprimary ενώ παράλληλα αλληλεπιδρούμε με τις εφαρμογές των Windows.

Η «συμπεριφορά» του Activprimary στην επιφάνεια εργασίας των Windows μπορεί να τροποποιηθεί μέσα από τις Ρυθμίσεις.

Λειτουργία υπέρθεσης

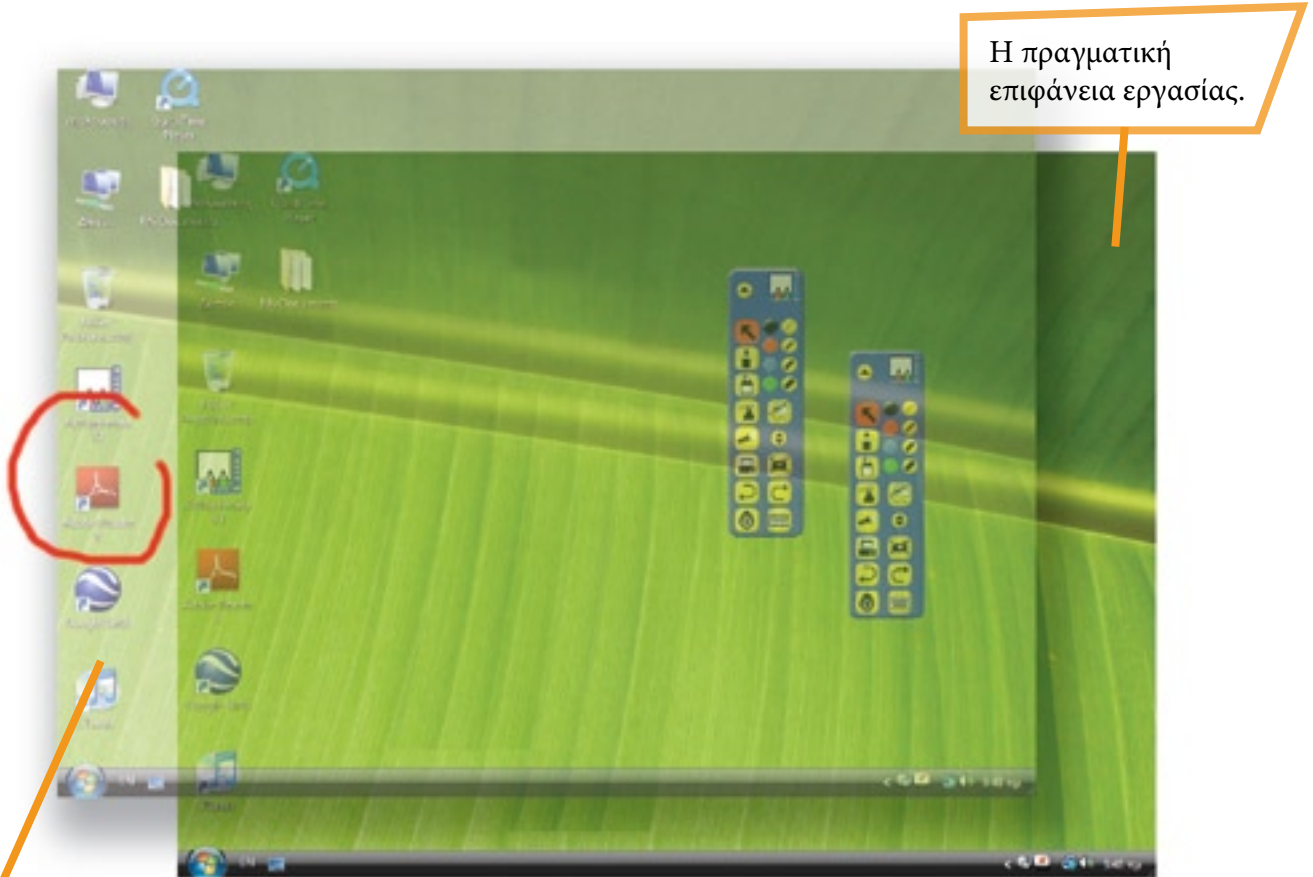
Τα σύγχρονα λειτουργικά, όπως τα Windows XP και Vista, υποστηρίζουν λειτουργίες ελέγχου του υπολογιστή με τη χρήση γραφίδας. Αυτό είναι κάτι πολύ συνηθισμένο, ειδικά σε υπολογιστές τύπου Tablet PC. Η λειτουργία υπέρθεσης είναι μια συνηθισμένη λειτουργία που θα χρησιμοποιήσουν οι περισσότεροι χρήστες, μιας και επιτρέπει ταυτόχρονα τη χρήση των εφαρμογών

και των επιλογών των Windows, ενώ παράλληλα εργαζόμαστε με τα εργαλεία του Activprimary. Μπορούμε, δηλαδή, από τη μία να κάνουμε κλικ στις διάφορες επιλογές των εφαρμογών και από την άλλη να γράφουμε πάνω σ' αυτές με τη βοήθεια της γραφίδας και του εργαλείου μολυβιού.

Οι πληροφορίες που γράφουμε με το μολύβι στην επιφάνεια εργασίας ή πάνω από τις εφαρμογές δεν αποθηκεύονται! Όταν επιλέγουμε αντικείμενα (π.χ. διπλό κλικ για να ανοίξει ένα πρόγραμμα), θα πρέπει να έχουμε επιλεγμένο το βελάκι από τα εργαλεία του Activprimary.

Κατάσταση λειτουργίας φωτογραφίας

Η κατάσταση λειτουργίας φωτογραφίας έχει περιορισμένες δυνατότητες σε σχέση με τη λειτουργία υπέρθεσης, επιτρέπει όμως την αποθήκευση των σημειώσεών μας.



Η πραγματική επιφάνεια εργασίας.

Η «φωτογραφία» της επιφάνειας εργασίας.

Η λειτουργία υπέρθεσης είναι πολύ βολική για την ταυτόχρονη χρήση του υπολογιστή και την αξιοποίηση των εργαλείων του Activprimary. Όμως, αν επιθυμούμε να αποθηκεύονται οι σημειώσεις και τα σχήματα που δημιουργούμε, τότε κάνουμε χρήση της λειτουργίας φωτογραφίας.

Λειτουργία φωτογραφίας

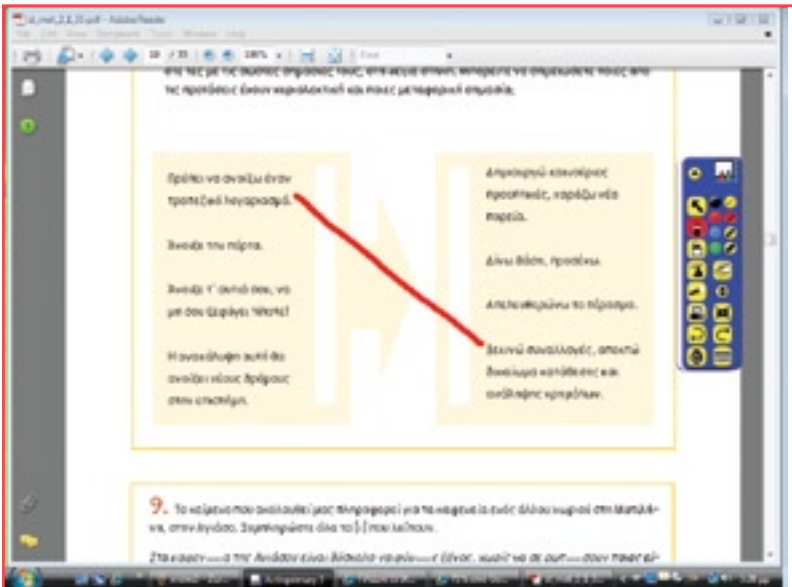
Με την ενεργοποίηση της κατάστασης λειτουργίας φωτογραφίας, κάθε φορά που γράφουμε πάνω στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή δημιουργείται ένα αντίγραφο της οθόνης το οποίο καλύπτει την πραγματική επιφάνεια. Επειδή το αντίγραφο αυτό είναι μια «φωτογραφία» της οθόνης, τα αντικείμενα που βρίσκονται

πάνω σ' αυτήν δεν επιτρέπουν την αλληλεπίδραση! Μπορούμε όμως να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία του Activprimary για να κάνουμε σημειώσεις και στη συνέχεια να αποθηκεύσουμε τη φωτογραφία αυτή.

Η σημαντικότερη χρησιμότητα της λειτουργίας φωτογραφίας είναι η δυνατότητα αποθήκευσης των σημειώσεών μας. Σε περιπτώσεις που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε εικόνες από τον υπολογιστή σε σημειώσεις που γράφουμε (π.χ. οδηγίες χρήσης του Powerpoint), τότε η κατάσταση λειτουργίας φωτογραφίας είναι ιδιαίτερα βοηθητική.

Εργασία με αρχεία pdf

Ο διαδραστικός πίνακας είναι μια χρήσιμη συσκευή για την τάξη. Η αξία της γίνεται ακόμη μεγαλύτερη όταν συνδυαστεί σωστά με ορισμένες άλλες, τις οποίες και θα γνωρίσουμε.



Εικόνα πάνω: Η χρήση των εργαλείων του Activprimary μπορεί να βοηθήσει στην επεξήγηση των ασκήσεων –καλύτερα και από τα ίδια τα βιβλία του Δημοτικού–, καθώς και στη διόρθωση των εργασιών.



Αρκετά από τα βιβλία του Δημοτικού (αλλά και του Γυμνασίου) υπάρχουν στο διαδίκτυο σε μορφή αρχείων pdf (<http://www.pi-schools.gr>).

Ο δάσκαλος αναγκάζεται να σπαταλήσει αρκετό χρόνο για να γράφει ασκήσεις πάνω στον πίνακα. Ειδικότερα όταν πρόκειται για διόρθωση εργασιών των βιβλίων, ο δάσκαλος αναγκάζεται να αφιερώσει χρόνο για να γράψει τις ασκήσεις, τις οποίες στη συνέχεια θα αναγκαστεί να τις σβήσει (παραδοσιακός πίνακας).

Βιβλία σε pdf μορφή

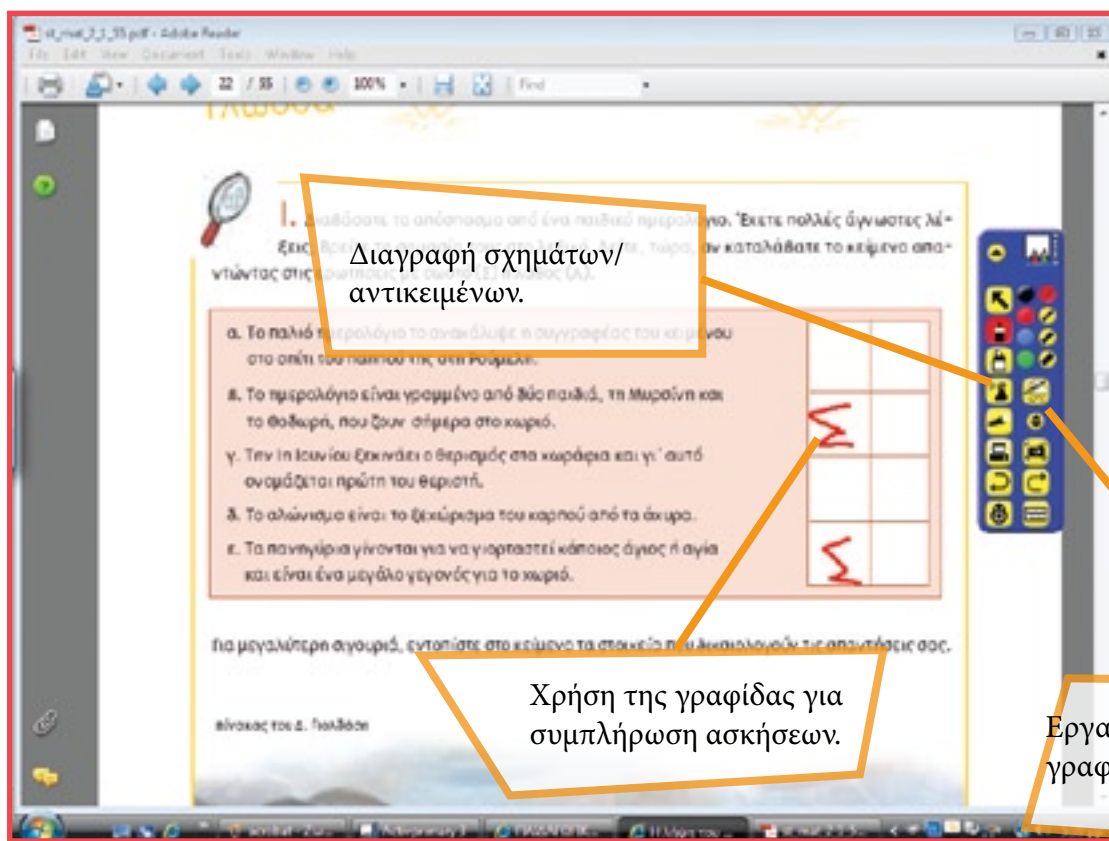
Πολλά από τα βιβλία του Δημοτικού (αλλά και του Γυμνασίου) βρίσκονται στο διαδίκτυο σε μορφή αρχείων pdf. Τα αρχεία αυτά είναι σχετικά μικρά σε μέγεθος και επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό, με τη χρήση διαδραστικού πίνακα και προβολικού μέσου, να τα προβάλλει στον πίνακα και να γράψει πάνω σ' αυτά. Ακόμη και βιβλία, όπως

των Μαθηματικών, τα οποία δεν υπάρχουν σε ψηφιακή μορφή με τη βοήθεια σαρωτή (scanner) μπορούν να μετατραπούν εύκολα σε αρχεία pdf.

Με τον τρόπο αυτό ο δάσκαλος μπορεί να προβάλλει στον πίνακα όλα τα κείμενα αλλά και τις πληροφορίες με τις οποίες εργάζονται οι μαθητές. Χωρίς να ξοδεύει καθόλου χρόνο για την αντιγραφή κειμένων και εργασιών, μπορεί να γίνει καλύτερη παρουσίαση των πληροφοριών, επεξήγηση των ασκήσεων αλλά και διόρθωση των εργασιών. Με τη βοήθεια των εργαλείων του Activprimary οι ίδιοι οι μαθητές μπορούν να λύσουν τις ασκήσεις στον πίνακα.

Εργασία με κείμενο σε αρχείο pdf

Τα εργαλεία του πίνακα είναι ιδανικά για τη συμπλήρωση ασκήσεων, είτε σε φυλλάδιο είτε σε αρχείο pdf.



Ο χρόνος που σπαταλούσαμε για την αντιγραφή εργασιών στον πίνακα είναι πια παρελθόν. Πλέον οι ασκήσεις μπορούν να διορθωθούν με τη βοήθεια των ίδιων των βιβλίων σε ψηφιακή μορφή.

Κείμενο & αρχεία pdf

Σε αρκετές ασκήσεις είναι σημαντικό να μπορούμε να γράψουμε κείμενο, είτε για να συμπληρώσουμε κάτι είτε για να λύσουμε μια άσκηση (π.χ. στα Μαθηματικά).

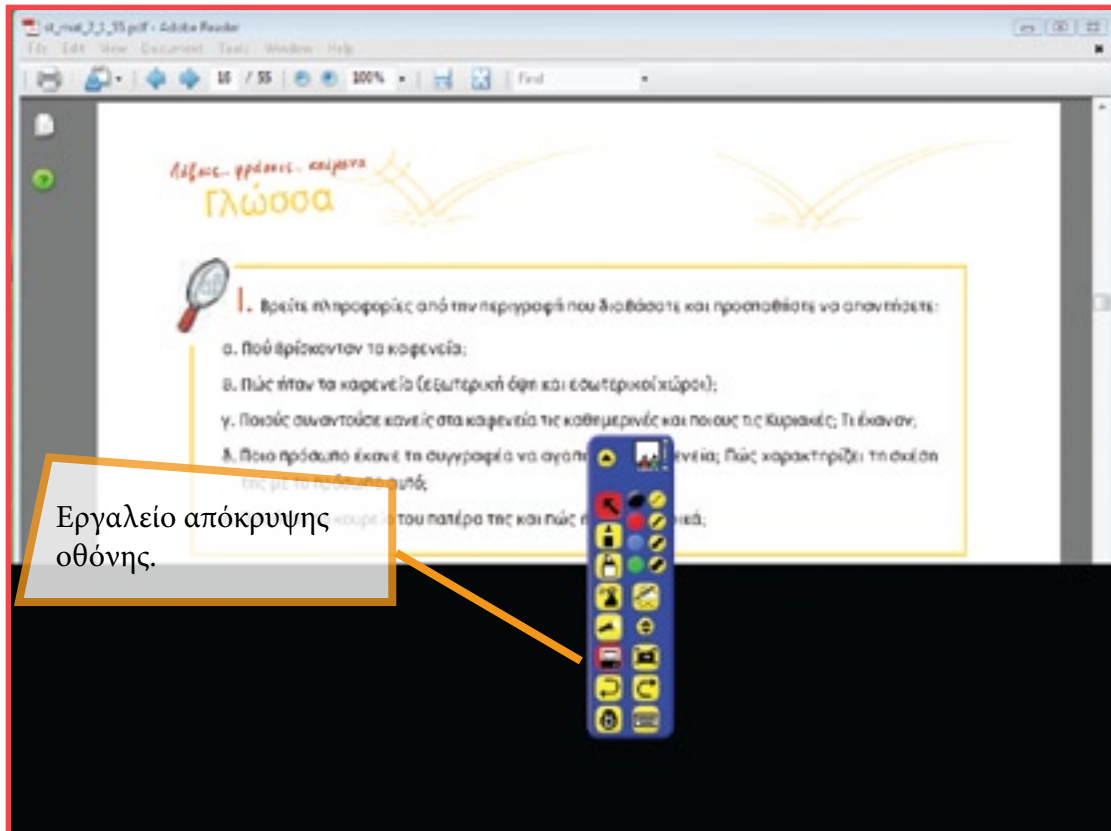
Αν εργαζόμαστε σε κατάσταση λειτουργίας υπέρθεσης, τότε οτιδήποτε γράψουμε στην οθόνη θα πρέπει να το διαγράψουμε (με τη χρήση του αντίστοιχου εργαλείου) για να πάμε

σε επόμενη σελίδα. Αν θέλουμε να κρατήσουμε αυτά που γράφουμε (π.χ. για να επανέλθουμε αργότερα), τότε θα πρέπει να γράψουμε τις απαντήσεις/πληροφορίες σε λειτουργία φωτογραφίας (βλέπε προηγούμενες σελίδες).

Ο ίδιος ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αποφασίσει κάθε φορά την κατάλληλη κατάσταση λειτουργίας. Τις περισσότερες φορές είναι βολικότερο να γίνεται χρήση της κατάστασης λειτουργίας υπέρθεσης, ώστε να είναι ευκολότερη και αμεσότερη η μετάβαση από τη μία σελίδα του βιβλίου στην επόμενη.

Απόκρυψη οθόνης

Η δυνατότητα απόκρυψης μέρους της οθόνης και η σταδιακή αποκάλυψή της είναι μια ιδιαίτερα χρήσιμη δυνατότητα, όταν θέλουμε να δώσουμε έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες.



Στην καθημερινή εργασία στην τάξη είναι σημαντικό να μπορούμε να δώσουμε έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες ή να προκαλέσουμε την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών ώστε να εκφράσουν τις απόψεις τους χωρίς να αποκαλύψουμε εμείς πολλές πληροφορίες. Η επιλογή της απόκρυψης οθόνης είναι η ιδανική λύση!

Απόκρυψη οθόνης/σελίδας

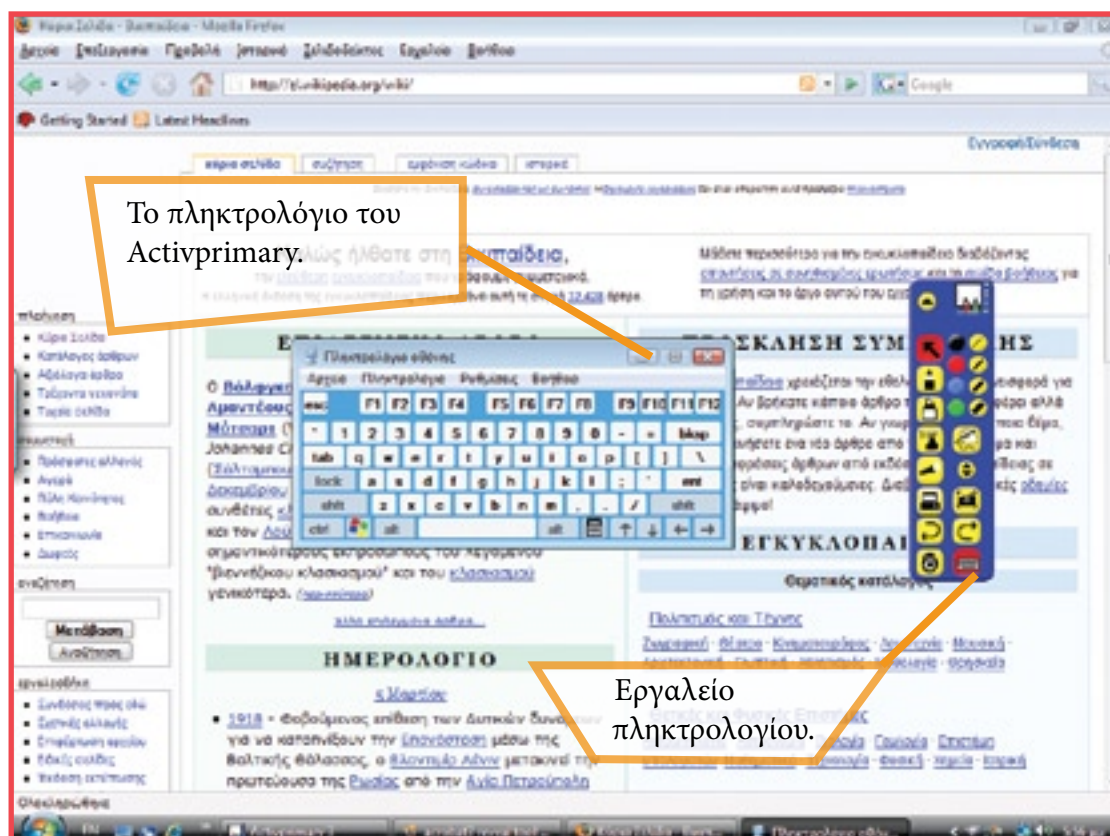
Σε αρκετές περιπτώσεις είναι απαραίτητη η απόκρυψη μέρους της οθόνης και η σταδιακή προβολή της. Η απόκρυψη μπορεί να γίνει με κατεύθυνση από πάνω προς τα κάτω

ή από κάτω προς τα πάνω. Μπορούμε επίσης να έχουμε απόκρυψη από αριστερά προς τα δεξιά και αντίστροφα.

Η απόκρυψη αφορά ολόκληρη την οθόνη και όχι μόνο ένα μικρό τμήμα της. Όμως, σε μαθήματα όπως η Γλώσσα που θέλουμε να εστιάσουμε την προσοχή μας σε συγκεκριμένες ασκήσεις (π.χ. γραμματικής), η επιλογή αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη.

Εργασία με ιστοσελίδες

Η πλοήγηση σε ιστοσελίδες μπορεί να γίνει αποκλειστικά με τη βοήθεια των εργαλείων του *Activprimary*, χωρίς καν να χρησιμοποιήσουμε το πληκτρολόγιο του υπολογιστή μας.



Η πλοήγηση στον παγκόσμιο ιστό απαιτεί τη χρήση πληκτρολογίου, τόσο για την πληκτρολόγηση των διευθύνσεων όσο και για τις λέξεις-κλειδιά στους μηχανισμούς εύρεσης πληροφοριών (π.χ. Google).

Χρήση πληκτρολογίου

Το πληκτρολόγιο είναι απαραίτητο για εργασία στον παγκόσμιο ιστό. Μπορούμε να αποφύγουμε τη χρήση του πληκτρολογίου του υπολογιστή μας χάρη στη βοήθεια του αντίστοιχου πληκτρολογίου των εργαλείων του *Activprimary*.

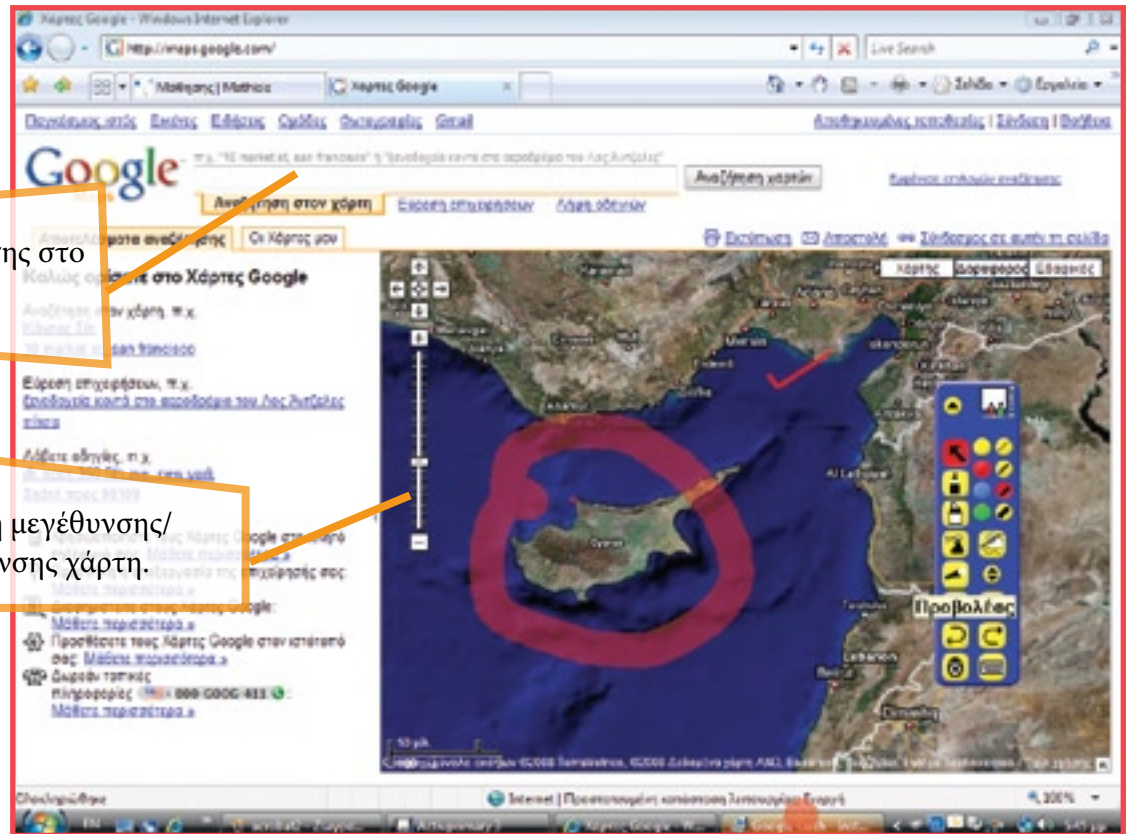
Υπολογιστές με λειτουργικό σύστημα Windows Vista έχουν επίσης την

επιλογή να εμφανίσουν το δικό τους πληκτρολόγιο στην οθόνη. Για να χρησιμοποιήσουμε το πληκτρολόγιο, κάνουμε κλικ στο σημείο που θέλουμε να πληκτρολογήσουμε το κείμενο (π.χ. στο πλαίσιο εισαγωγής της διεύθυνσης ιστοσελίδας) και στη συνέχεια κάνουμε κλικ (με τη γραφίδα) στα αντίστοιχα πλήκτρα του πληκτρολογίου που εμφανίζεται στην οθόνη. Με το πλήκτρο «Enter» γίνεται εισαγωγή της διεύθυνσης στη θέση που επιλέξαμε.

Το πληκτρολόγιο προσφέρει όλες σχεδόν τις ευκολίες ενός κανονικού και επιπλέον μπορούμε να το μετακινήσουμε σε οποιοδήποτε μέρος της οθόνης θέλουμε.

Εργασία με το Google Maps

Το Google Maps είναι από τις σημαντικότερες ιστοσελίδες που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, κυρίως στο μάθημα της Γεωγραφίας.



Πλαίσιο αναζήτησης στο χάρτη.

Γραμμή μεγέθυνσης/σμίκρυνσης χάρτη.

Το Google Maps επιτρέπει, μέσω του Internet Explorer ή του Firefox, να προβάλλουμε οποιοδήποτε μέρος του πλανήτη θέλουμε, και μάλιστα με μεγάλη λεπτομέρεια.

Activprimary & Google Maps

Το Google Maps (<http://maps.google.com>) επιτρέπει την προβολή οποιουδήποτε μέρους του πλανήτη μέσω του παραθύρου του φυλλομετρητή μας (Internet Explorer, Firefox, κ.λπ.).

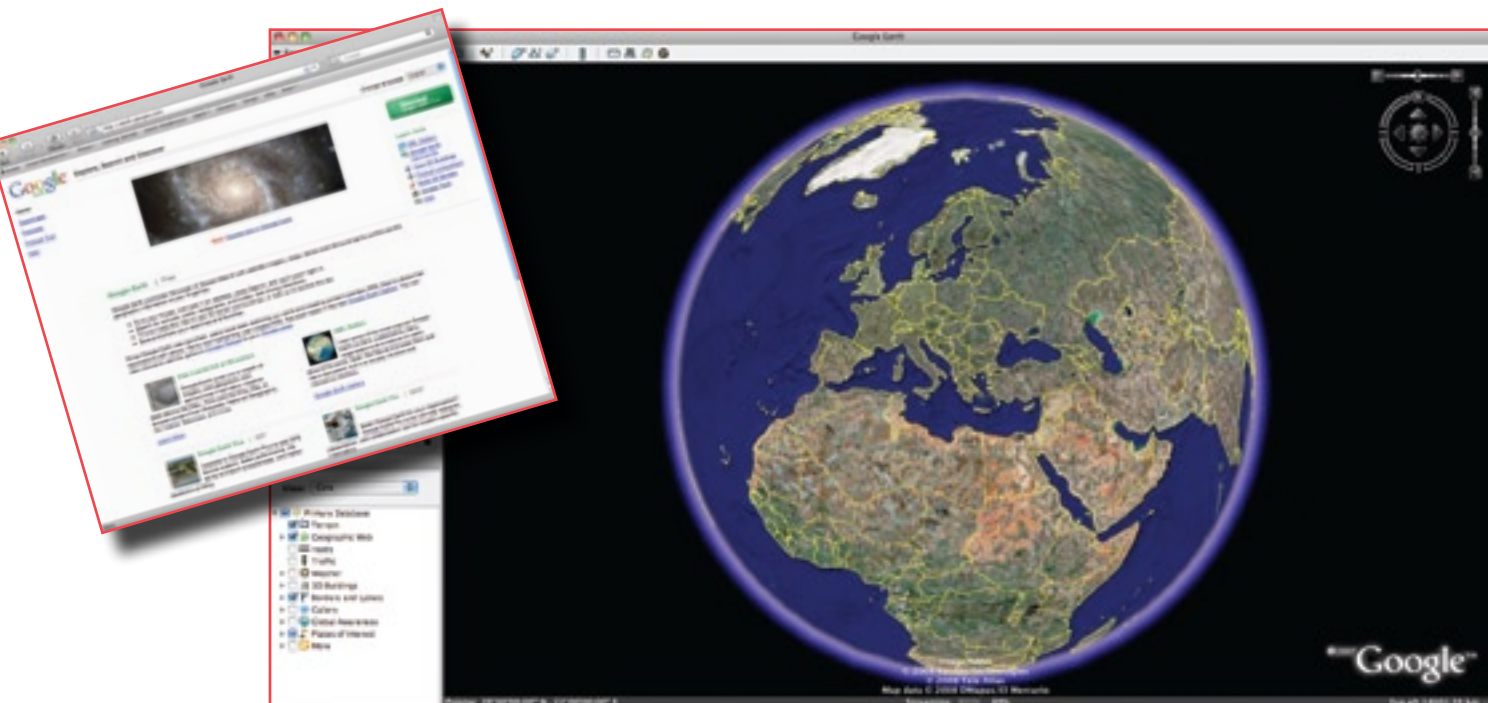
Μας δίνει τη δυνατότητα να παρατηρήσουμε μια περιοχή, ακόμη

και από χαμηλό υψόμετρο, και να εντοπίσουμε έτσι σημαντικές πληροφορίες όπως δάση, ποταμούς, σημαντικά μνημεία. Μπορούμε να εντοπίσουμε πόλεις ή περιοχές με τη βοήθεια της εύρεσης. Επίσης, χάρη στη γραφίδα μπορούμε να δώσουμε έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες (π.χ. να κυκλώσουμε περιοχές, να γράψουμε πάνω στην οθόνη κ.λπ.).

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη γραφίδα ακόμη και για πλοήγηση στη σελίδα, για σμίκρυνση/μεγέθυνση του χάρτη, αλλαγή του τρόπου προβολής των χαρτών κ.λπ.

Εργασία με το Google Earth

Μία από τις σημαντικότερες εφαρμογές που μπορούμε να κατεβάσουμε (δωρεάν) από το διαδίκτυο είναι σίγουρα το Google Earth.



Το Google Earth είναι μια εφαρμογή που βοηθά πάρα πολύ όχι μόνο στην εποπτικοποίηση μαθημάτων όπως η Γεωγραφία, αλλά και στη διερευνητική εργασία από τη μεριά των μαθητών.

Activprimary & Google Earth

Το Google Earth ως εφαρμογή, στη βασική της μορφή, διατίθεται δωρεάν από την ιστοσελίδα <http://earth.google.com> και τρέχει κάτω από όλες τις πλατφόρμες (MacOS, Windows, Linux). Για τη σωστή λειτουργία του απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο, ενώ με κάρτα γραφικών εξασφαλίζεται καλύτερη ποιότητα στα γραφικά και ομαλότερη κίνηση.

Είναι ίσως ένα από τα πολυτιμότερα εργαλεία που μπορούμε να έχουμε στον

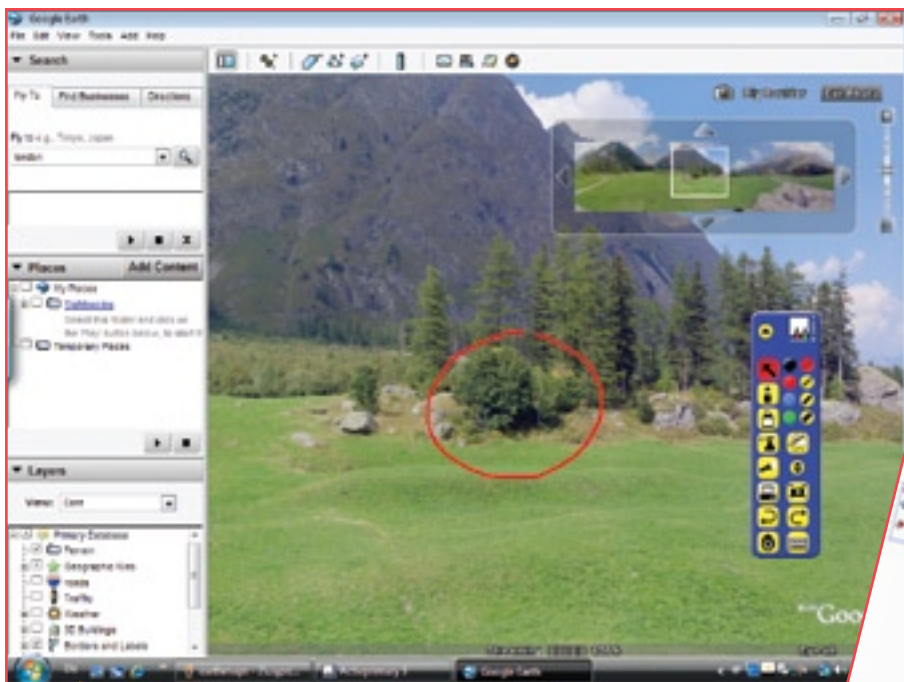
υπολογιστή μας για το μάθημα της Γεωγραφίας (αλλά και γενικά για όλα τα μαθήματα στα οποία θέλουμε να προβάλλουμε χάρτες).

Με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα και των εργαλείων του Activprimary μπορούμε να έχουμε πλήρη έλεγχο του Google Earth. Με τη βοήθεια του πληκτρολογίου μπορούμε να κάνουμε εύρεση για μια περιοχή, να κάνουμε ελεύθερη πλοήγηση στο χάρτη, να γράψουμε σημειώσεις στην οθόνη κ.λπ.

Πέρα από τον ίδιο τον πλανήτη, οι τελευταίες εκδόσεις του Google Earth επιτρέπουν ακόμη και τη μελέτη των άστρων, γεγονός που καθιστά σημαντική τη χρήση του και στο μάθημα της Επιστήμης.

Πλοήγηση στο Google Earth

Με τη βοήθεια της γραφίδας μπορούμε να μετακινηθούμε σε όλα τα μέρη του πλανήτη. Σε αρκετές περιπτώσεις εμφανίζεται μια τρισδιάστατη απεικόνιση της περιοχής που μελετούμε.



Μπορούμε να δημιουργήσουμε τα δικά μας τρισδιάστατα αντικείμενα για χρήση στο Google Earth, με το (δωρεάν) πακέτο Google Sketchup (<http://sketchup.google.com/>).



Προς το παρόν δεν υπάρχουν αρκετά πανοράματα ώστε να καλύψουν όλα τα μέρη του Google Earth. Όμως, το αποτέλεσμα είναι πάντοτε εντυπωσιακό!

Η πλοήγηση στο Google Earth είναι ιδιαίτερα εύκολη με τη βοήθεια της γραφίδας. Σημαντική είναι η δυνατότητα προβολής τοποθεσιών σε τρισδιάστατη μορφή, γεγονός που επιτρέπει την πανοραμική μελέτη τοποθεσιών στο χάρτη.

σε μια τοποθεσία, κάνουμε διπλό κλικ με τη γραφίδα στο σημείο που θέλουμε. Αυτόματα θα ξεκινήσει η μεγέθυνση της περιοχής και η προβολή επιπρόσθετων πληροφοριών υπό μορφή κειμένου (π.χ. ονόματα πόλεων ή και δρόμων).

Πλοήγηση στον πλανήτη Γη!

Για να μετακινηθούμε σε ένα σημείο στο χάρτη, μπορούμε είτε να πληκτρολογήσουμε το όνομα της τοποθεσίας (π.χ. Athens) στο αντίστοιχο πλαίσιο και θα μεταφερθούμε αυτόματα είτε να χρησιμοποιήσουμε τη γραφίδα. Για να κάνουμε μεγέθυνση του χάρτη

Προβολή πανοράματος

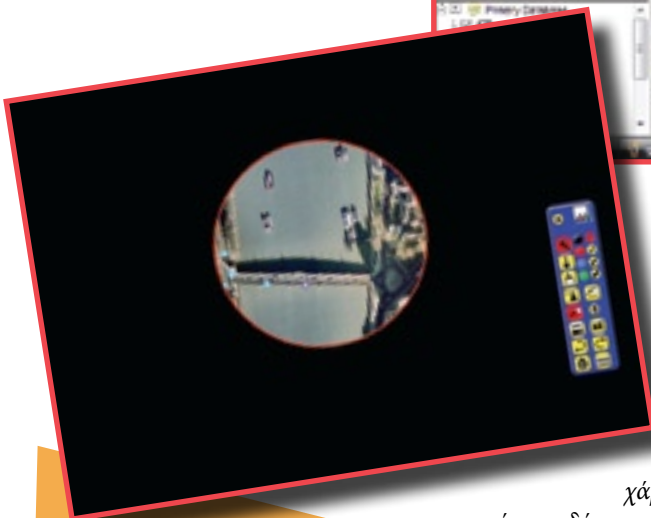
Αρκετές περιοχές επιτρέπουν την αλλαγή προοπτικής σε τρισδιάστατο πανόραμα. Η δυνατότητα αυτή επιτρέπει την παρατήρηση μιας περιοχής με κάθε λεπτομέρεια (εικόνα πάνω αριστερά). Για να επιστρέψουμε στην κανονική προβολή του Google Earth, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Exit Photo».



Εργαλεία Activprimary & Google Earth

Τα εργαλεία του Activprimary επιτρέπουν την καλύτερη αξιοποίηση του Google Earth στη διδασκαλία μαθημάτων όπως στη Γεωγραφία.

Οι μαθητές κυκλώνουν πλοία που κινούνται στον Τάμεση.



Ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών χαρτών σε συνδυασμό με το διαδραστικό πίνακα είναι η δυνατότητα να γράψουμε πάνω στο χάρτη. Κάτι αντίστοιχο θα ήταν αδύνατο να γίνει σε πραγματικό χάρτη χωρίς να τον καταστρέψουμε.

Εργαλεία Activprimary

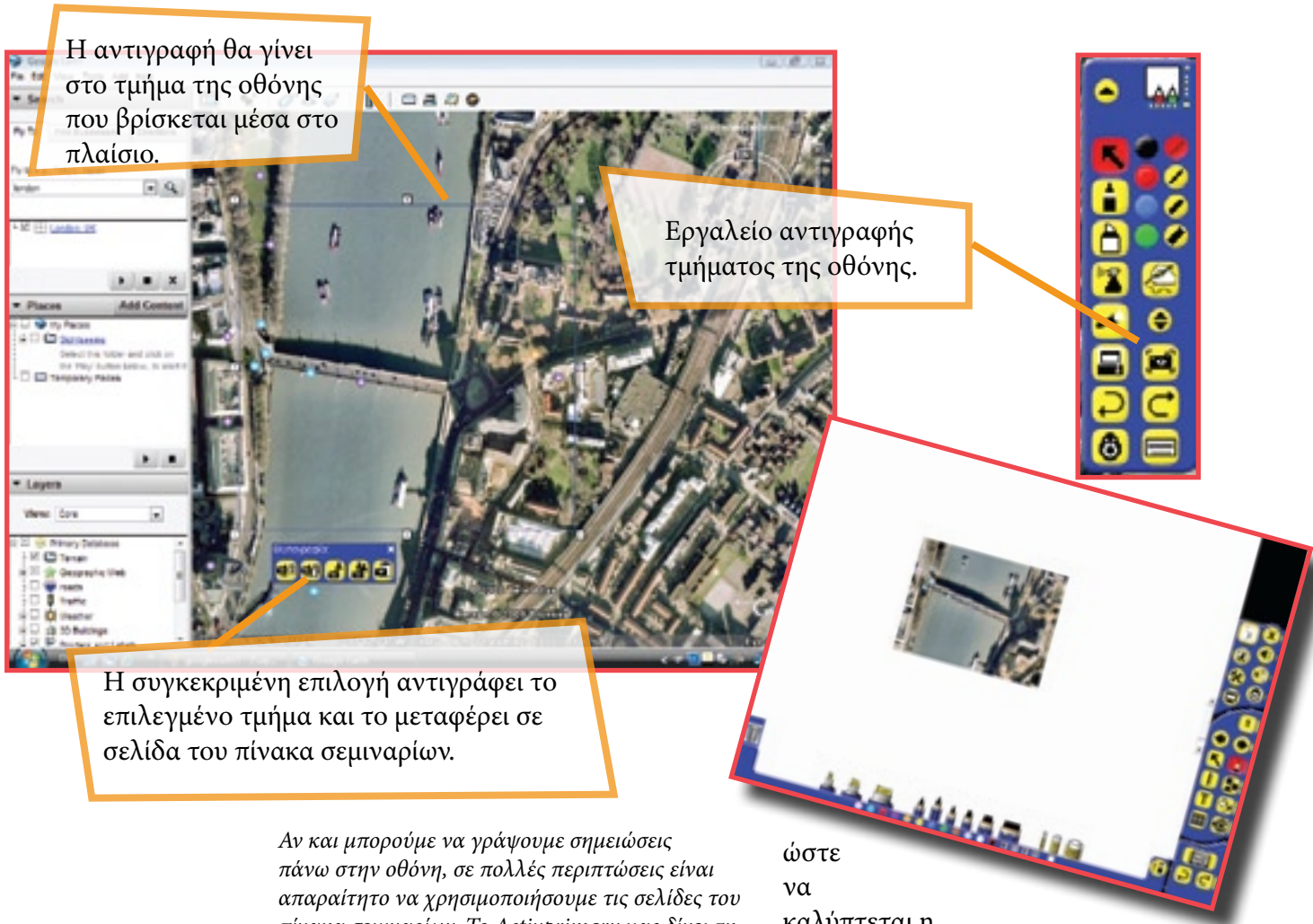
Αν θέλουμε να τονίσουμε συγκεκριμένα σημεία στο χάρτη, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη γραφίδα και το εργαλείο του μολυβιού. Μπορούμε να γράψουμε πάνω στον ίδιο το χάρτη ή να ζητήσουμε από τους ίδιους τους μαθητές να σημειώσουν συγκεκριμένα

σημεία (π.χ. να δείξουν την πρωτεύουσα του Ηνωμένου Βασιλείου). Τα εργαλεία αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενισχύσουν τη διερευνητική εργασία σε μαθήματα όπως στη Γεωγραφία. Μπορούμε, για παράδειγμα, να ζητήσουμε από τους μαθητές να απαριθμήσουν τους λόγους που επιτρέπουν στο Λονδίνο να έχει σημαντικό εμπορικό λιμάνι ενώ δεν είναι παραθαλάσσια πόλη. Μέσω της εργασίας με το Google Earth, μπορούν να διαπιστώσουν πως το Λονδίνο διαθέτει πλωτό ποταμό που οδηγεί στη θάλασσα, και να κυκλώσουν τα εμπορικά πλοία που ταξιδεύουν κατά μήκος του.

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία απόκρυψης σελίδας για να τονίσουμε συγκεκριμένα σημεία στο χάρτη.

Αντιγραφή τμήματος οθόνης

Τα εργαλεία του Actinprimary επιτρέπουν την αντιγραφή τμήματος της οθόνης και την επικόλλησή του είτε σε σελίδα του πίνακα σεμιναρίων είτε σε άλλο πρόγραμμα (π.χ. Word).



Αν και μπορούμε να γράψουμε σημειώσεις πάνω στην οθόνη, σε πολλές περιπτώσεις είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσουμε τις σελίδες του πίνακα σεμιναρίων. Το Actinprimary μας δίνει τη δυνατότητα να επικολλήσουμε τμήμα μιας εικόνας από άλλο πρόγραμμα σε μια νέα σελίδα.

Επικόλληση εικόνας

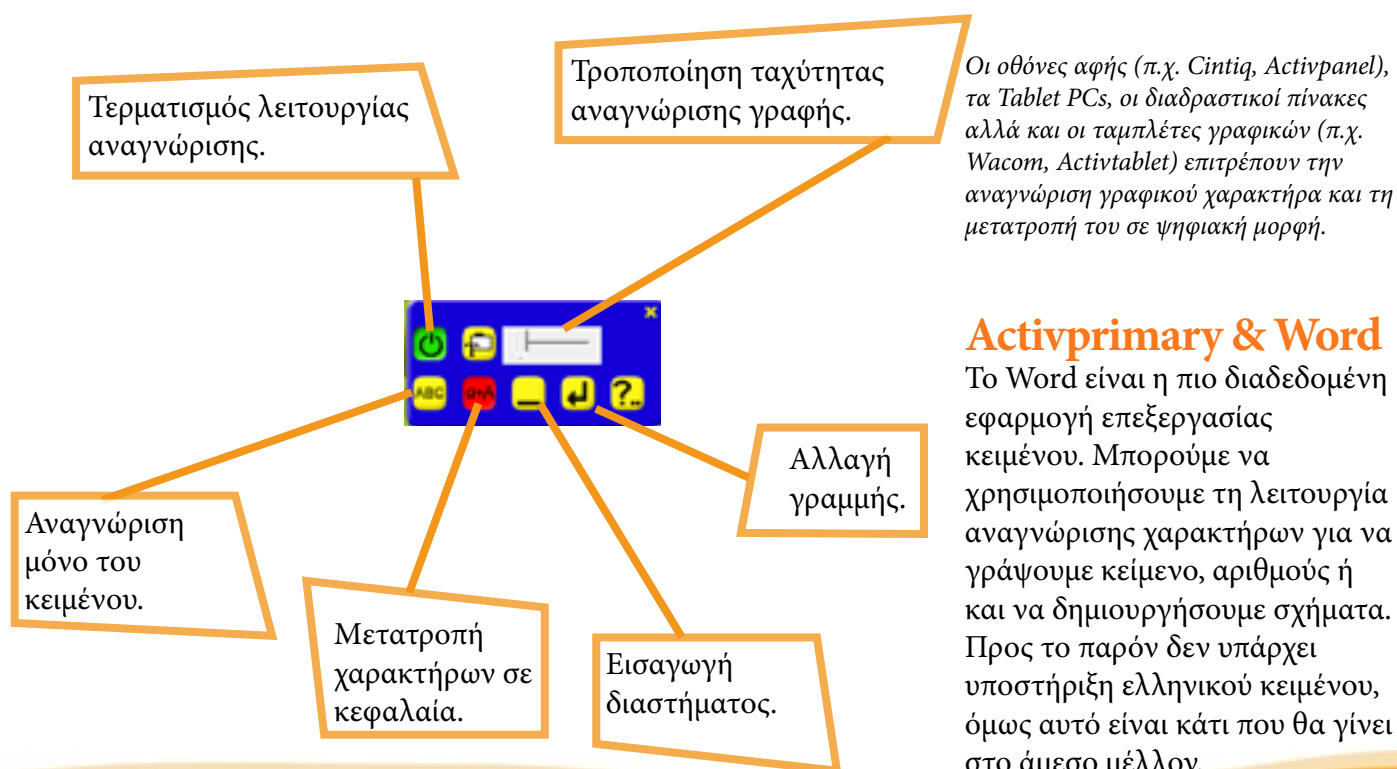
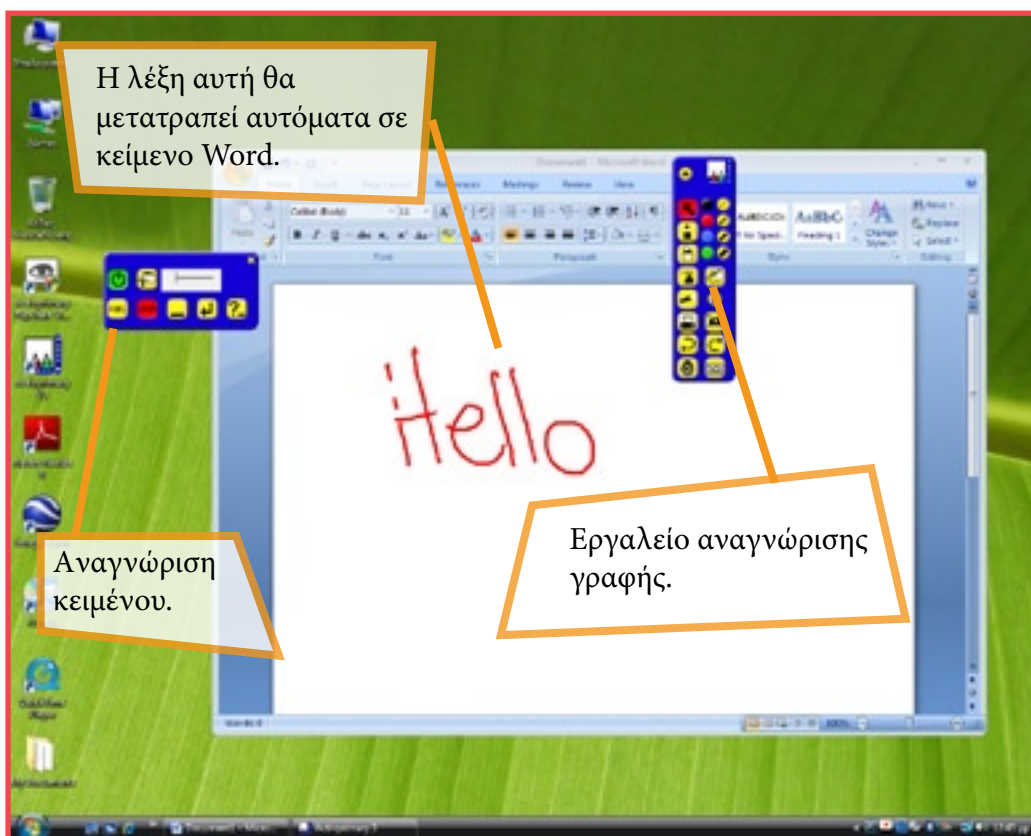
Αν θέλουμε να σχολιάσουμε μια εικόνα ή τμήμα μιας εικόνας με μεγάλη λεπτομέρεια, τότε θα πρέπει να αντιγράψουμε την εικόνα αυτή στον πίνακα σεμιναρίων του Actinprimary. Επιλέγουμε το εργαλείο αντιγραφής τμήματος οθόνης. Εμφανίζονται αυτόματα οι επιλογές (εικόνα πάνω αριστερά) και ένα ορθογώνιο πλαίσιο. Μετακινούμε με τη γραφίδα το ορθογώνιο πλαίσιο στην οθόνη μας,

ώστε να καλύπτεται η επιφάνεια που θέλουμε να αντιγράψουμε. Με τη βοήθεια των χειρολαβών του πλαισίου, μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθός του ώστε να αντιγράψουμε μικρότερο ή μεγαλύτερο τμήμα της οθόνης. Οι επιλογές που έχουμε επιτρέπουν την αντιγραφή της εικόνας στη μνήμη του υπολογιστή (για επικόλληση σε οποιοδήποτε πρόγραμμα) ή αυτόματα την αντιγραφή σε νέα σελίδα του πίνακα σεμιναρίων.

Η επιλογή αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στα Μαθηματικά, όταν θέλουμε να αντιγράψουμε μια άσκηση σε νέα σελίδα για να δείξουμε τη λύση της αναλυτικά.

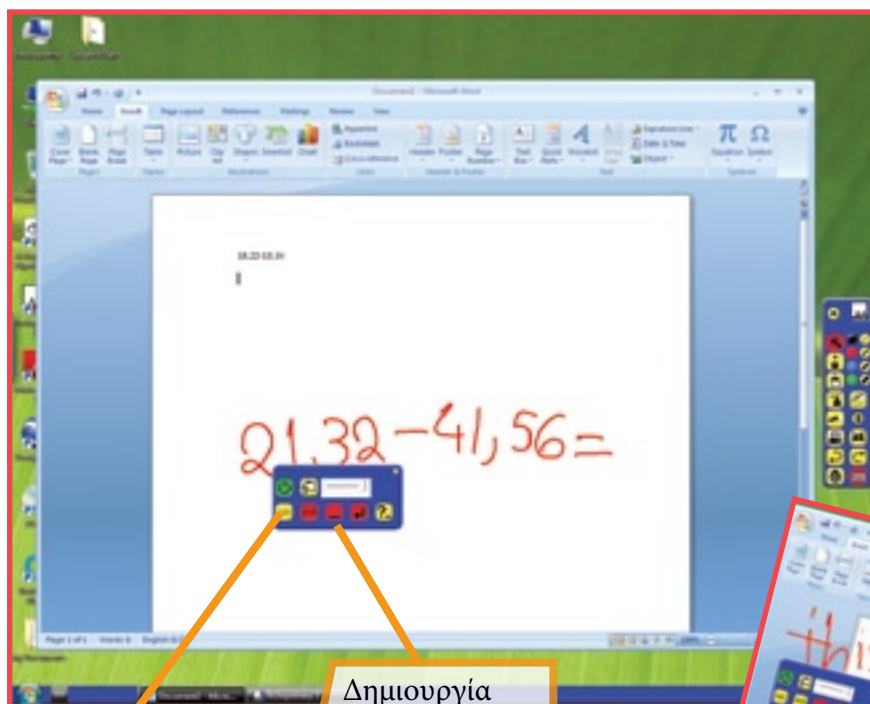
Activprimary & MS Word

Το MS Word είναι το πιο διαδεδομένο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου. Το Activprimary συνεργάζεται σε μεγάλο βαθμό με το πρόγραμμα αυτό, αν και δεν υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα.



Αναγνώριση κειμένου & αριθμών

Εκτός από κείμενο μπορούμε να γράψουμε και αριθμούς. Οι αντίστοιχες επιλογές που προσφέρουν τα εργαλεία του Actinprimary μας επιτρέπουν να επιλέξουμε αν η αναγνώριση θα γίνει σε κείμενο, σε αριθμούς ή και στα δύο.



Αναγνώριση
μόνο αριθμών.

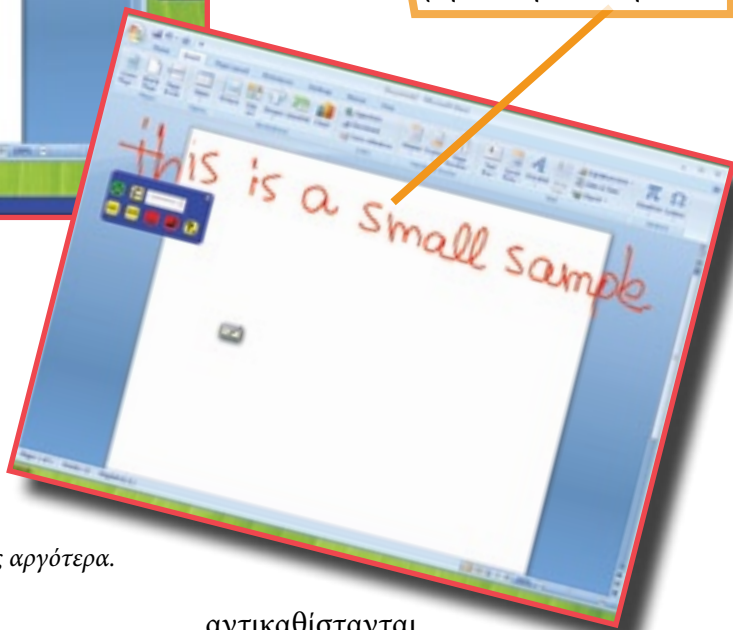
Δημιουργία
διαστήματος.

Η δυνατότητα μετατροπής του χειρόγραφου κειμένου και των αριθμών σε ψηφιακή μορφή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν θέλουμε να φυλάξουμε τις πληροφορίες αυτές με τρόπο που να επιτρέπει την επεξεργασία τους αργότερα.

Κείμενο & αριθμοί

Για να γίνει καλύτερη αναγνώριση χαρακτήρων, μπορούμε να επιλέξουμε κατά πόσο θα γίνεται αναγνώριση μόνο χαρακτήρων κειμένου, μόνο αριθμών ή και τα δύο. Αν θέλουμε να γράψουμε αποκλειστικά αριθμούς (π.χ. εξισώσεις στα Μαθηματικά), τότε είναι καλύτερα να επιλέξουμε αναγνώριση μόνο για αριθμούς. Η μετατροπή θα γίνεται πολύ καλύτερα, μιας και όλοι οι χαρακτήρες που θα γράφουμε με τη γραφίδα θα

Μπορούμε να
γράψουμε σε όλο το
μήκος της οθόνης.



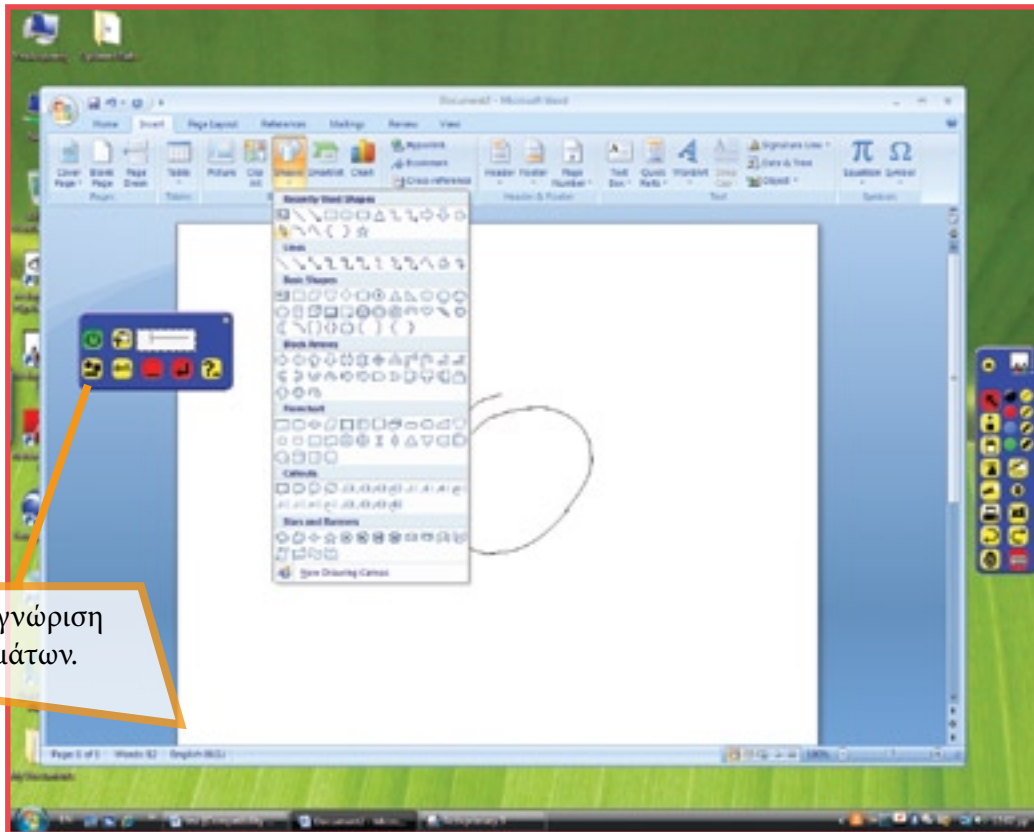
αντικαθίστανται
με αριθμητικούς
ψηφιακή μορφή.

σε

Το ψηφιακό κείμενο μπορούμε να το αποθηκεύσουμε και να το τροποποιήσουμε (π.χ. αλλαγή γραμματοσειράς, μεγέθους, χρώματος κ.λπ.), πράγμα που δεν μπορεί να γίνει με το χειρόγραφο. Η δυνατότητα αυτή είναι περισσότερο χρήσιμη όταν θέλουμε να κρατήσουμε σημειώσεις αυτών που γράφουμε στον πίνακα.

Αναγνώριση σχημάτων

Εκτός από αναγνώριση κειμένου και αριθμών, μπορεί να γίνει και αναγνώριση σχημάτων. Αυτό μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε πολύπλοκα σχήματα με μεγάλη ευκολία.



Το ποντίκι, αν και σημαντική συσκευή, δύσκολα μπορεί να συγκριθεί με το Activtablet ή το Activpanel στη δημιουργία σχημάτων.

Το MS Word και ειδικότερα η έκδοση 2007 προσφέρουν εκπληκτικές δυνατότητες για δημιουργία πολύπλοκων σχημάτων και γραφικών. Το ποντίκι όμως δεν είναι η ιδανική συσκευή για σχεδιασμό.

Σχήματα & Word

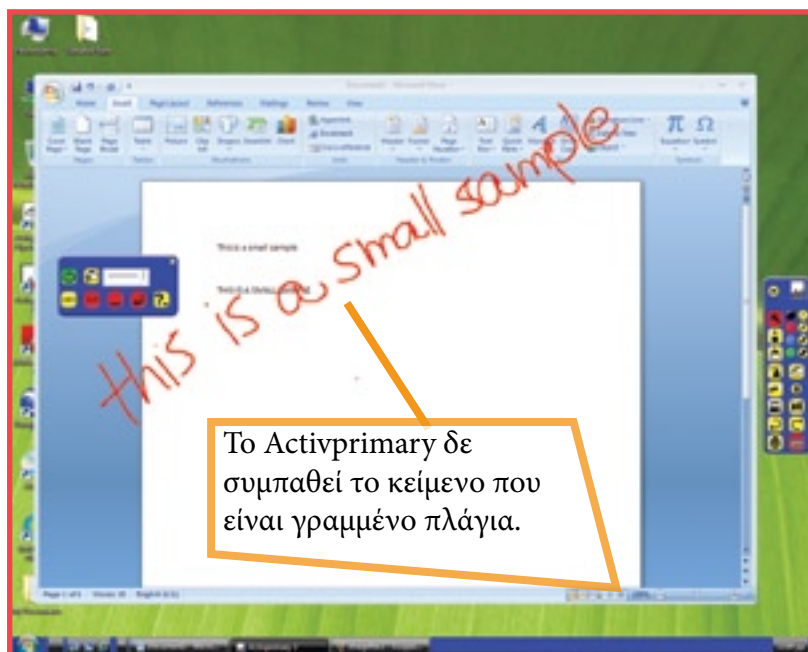
Με τη βοήθεια της γραφίδας και της διαδραστικής επιφάνειας είτε του Activboard είτε του Activpanel (ή και του Activtablet) μπορούμε να δημιουργήσουμε πολύπλοκα σχήματα τα οποία δύσκολα θα καταφέρναμε με τη βοήθεια του ποντικιού. Για τη δημιουργία σχημάτων είναι απαραίτητο να επιλέξουμε

την Αναγνώριση σχημάτων από τις επιλογές του Activprimary. Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξουμε τη δημιουργία σχημάτων από το ίδιο το MS Word.

Το σχήμα που σχεδιάζουμε στην οθόνη (Activpanel) ή στην επιφάνεια του πίνακα (Activboard) μετατρέπεται αυτόματα σε σχήμα του Word. Σημαντικό πλεονέκτημα της μετατροπής αυτής είναι η δυνατότητα τροποποίησής του μέσα από το ίδιο το Word (μέγεθος και χρώμα γραμμής, γέμισμα, μέγεθος σχήματος κ.λπ.).

Περιορισμοί αναγνώρισης γραφής

Στην αναγνώριση γραφής (και σχημάτων) υπάρχουν αρκετοί περιορισμοί τους οποίους πρέπει να γνωρίζουμε από την αρχή.



Η αναγνώριση κειμένου γίνεται το ίδιο αποτελεσματικά με τη χρήση Activtablet.



Η αναγνώριση κειμένου και σχημάτων είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στην καθημερινή μας εργασία. Όμως, υπάρχουν αρκετοί περιορισμοί τους οποίους πρέπει να γνωρίζουμε.

Αναγνώριση κειμένου

Η αναγνώριση κειμένου δεν είναι πάντα τέλεια. Σε αρκετές περιπτώσεις θα πρέπει να γίνει διόρθωση του κειμένου που έχει αναγνωριστεί, με τη βοήθεια ενός ορθογράφου αλλά και από τον ίδιο το χρήστη. Η αναγνώριση κειμένου στο παρόν στάδιο δεν υποστηρίζει ελληνικούς χαρακτήρες. Η γωνία υπό την οποία γράφουμε το κείμενο επηρεάζει σημαντικά τα αποτελέσματα της μετατροπής του χειρόγραφου σε κείμενο Word.

Αναγνώριση αριθμών

Η αναγνώριση αριθμών επίσης δεν είναι

πάντοτε ιδανική. Αν και αναγνωρίζονται σύμβολα όπως «=», «+», προς το παρόν δεν υπάρχει άμεση υποστήριξη για κλάσματα, λειτουργία που θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη στη δημιουργία ασκήσεων για τα Μαθηματικά.

Αναγνώριση σχημάτων

Η αναγνώριση σχημάτων είναι πολύ καλύτερη από αυτή του κειμένου ή των αριθμών. Θα πρέπει όμως να συνηθίσουμε τη χρήση του χώρου που μας προσφέρει είτε το Activpanel είτε το Activtablet, ώστε να έχουμε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα στην εργασία μας.

Η λειτουργία της αναγνώρισης κειμένου και σχημάτων είναι σημαντική και ιδιαίτερα χρήσιμη, ειδικά όταν θέλουμε να πάρουμε σημειώσεις και να τις επεξεργαστούμε αργότερα.

Activprimary & Excel

Το Excel είναι το δημοφιλέστερο λογισμικό επεξεργασίας φύλλων υπολογισμού, και το χρησιμοποιούμε αρκετές φορές στο μάθημα των Μαθηματικών και όχι μόνο.



Το Excel επιτρέπει τη δημιουργία πινάκων και γραφικών παραστάσεων. Είναι ένα λογισμικό ιδιαίτερα χρήσιμο κυρίως στα Μαθηματικά. Με τη βοήθεια των εργαλείων του Activprimary μπορούμε να δείξουμε τη χρήση του λογισμικού στους μαθητές αλλά και να επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον σε συγκεκριμένα δεδομένα.

Activprimary & Excel

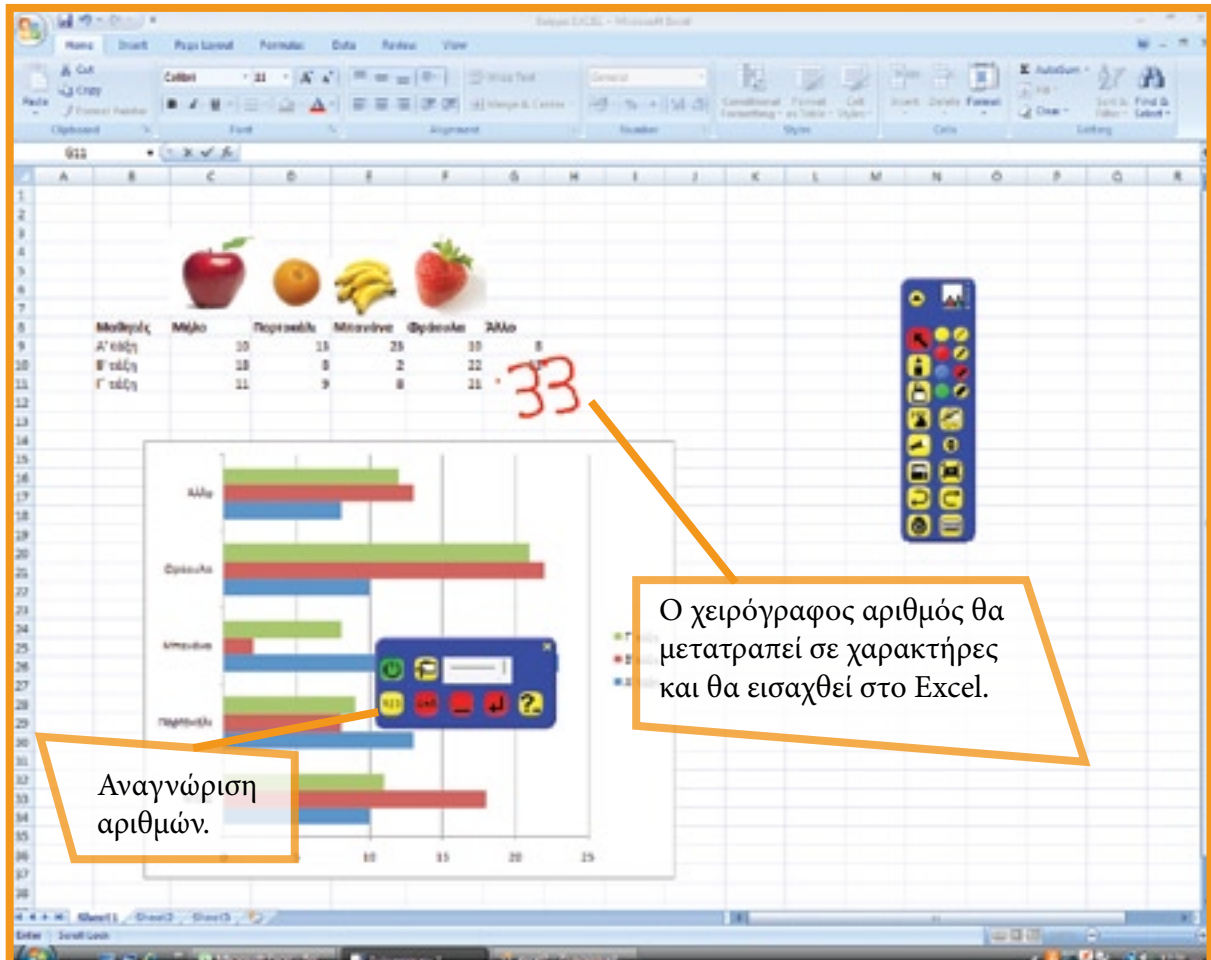
Η καταγραφή δεδομένων σε πίνακες, η δημιουργία γραφικών παραστάσεων και η εξαγωγή συμπερασμάτων μέσα από αυτές είναι δεξιότητες που θέλουμε να αποκτήσουν οι μαθητές μας. Ιδιαίτερα στα Μαθηματικά, αρκετές ενότητες περιλαμβάνουν ασκήσεις αλλά και δραστηριότητες που απαιτούν τη δημιουργία και την ερμηνεία γραφικών παραστάσεων.

Το Excel μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο σημαντικό μάθημα των Μαθηματικών εξασφαλίζοντας ιδιαίτερα εντυπωσιακά αποτελέσματα. Τα εργαλεία του Activprimary επιτρέπουν όχι μόνο τον έλεγχο του λογισμικού, αλλά και τη δημιουργία σημειώσεων και σχημάτων που δίνουν έμφαση στις πληροφορίες.

Ιδιαίτερα όταν η παρουσίαση των αποτελεσμάτων γίνεται από τους μαθητές, τα πλεονεκτήματα της χρήσης του Activprimary και του Excel γίνονται ακόμη μεγαλύτερα.

Εισαγωγή δεδομένων στο Excel

Με τη βοήθεια της γραφίδας και της αναγνώρισης γραφικού χαρακτήρα (των αριθμών) μπορούμε να κάνουμε εισαγωγή δεδομένων στο Excel.



Η εισαγωγή δεδομένων στο Excel είναι απαραίτητη όταν εργαζόμαστε με πίνακες και γραφικές παραστάσεις. Το Activprimary μας δίνει τη δυνατότητα να εισαγάγουμε δεδομένα στους πίνακες με τη βοήθεια της γραφίδας.

ανανεώνεται και η γραφική παράσταση-, ώστε να αντιλαμβάνονται καλύτερα οι μαθητές τις αλλαγές που παρατηρούνται κατά την αλλαγή συγκεκριμένων στοιχείων.

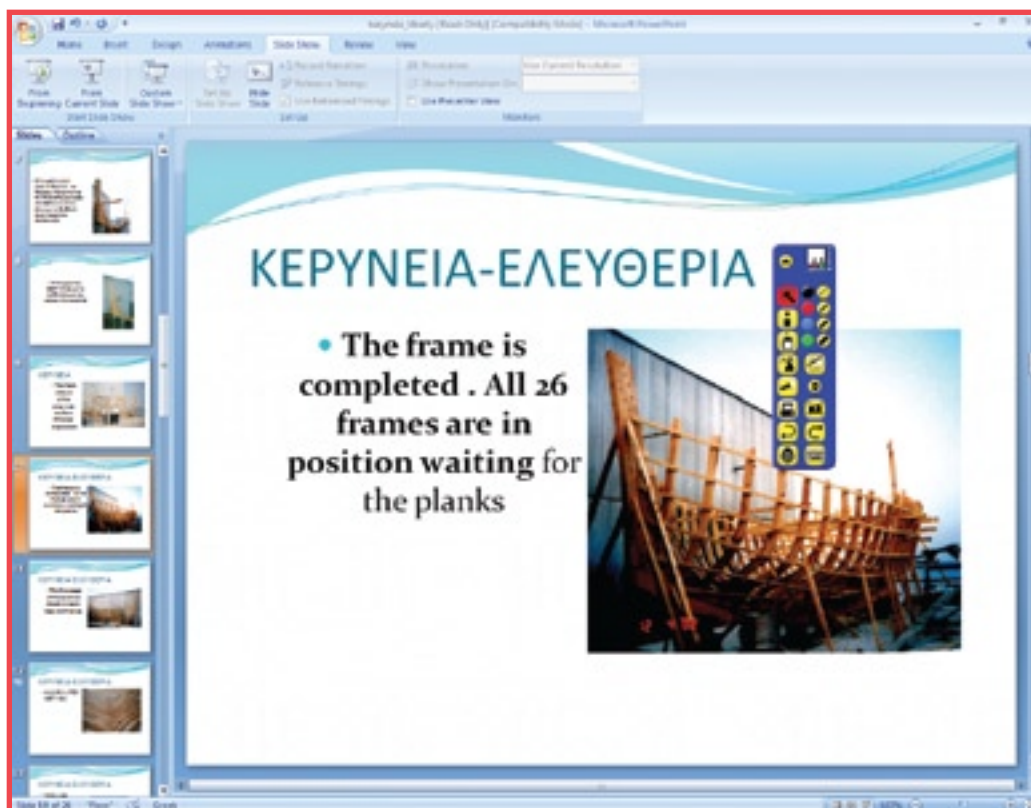
Εισαγωγή δεδομένων

Μπορούμε να τροποποιήσουμε το περιεχόμενο ενός φύλλου εργασίας Excel ή να προσθέσουμε δεδομένα με τη βοήθεια της γραφίδας. Ενεργοποιούμε την αναγνώριση γραφής και επιλέγουμε να γίνεται αναγνώριση αριθμών (εικόνα πάνω) ώστε να έχουμε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να τροποποιούμε τα δεδομένα του πίνακα –και αυτόματα να

Με τη γραφίδα κάνουμε διπλό κλικ σε ένα κελί του φύλλου εργασίας για να το επιλέξουμε. Στη συνέχεια γράφουμε στον πίνακα τον αριθμό που επιθυμούμε να αναγνωριστεί. Ο αριθμός στη συνέχεια θα μετατραπεί από γραφικό χαρακτήρα σε ψηφιακό χαρακτήρα και θα εισαχθεί στο επιλεγμένο κελί. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να εισαγάγουμε πληροφορίες σε όλο τον πίνακα ή να αντικαταστήσουμε τις υπάρχουσες.

Activprimary & Powerpoint

Το Powerpoint είναι το διασημότερο λογισμικό παρουσιάσεων. Ο έλεγχος τόσο του προγράμματος όσο και της πορείας της παρουσίασης μπορεί να γίνει με τη βοήθεια του Activprimary και της γραφίδας.



Τα λογισμικά παρουσιάσεων είναι πολύ σημαντικά, μιας και οι μαθητές μαθαίνουν όχι μόνο τη χρήση τους αλλά και εξασκούνται στην παρουσίαση των ιδεών και των εργασιών τους.

Activprimary & Powerpoint

Το Powerpoint είναι ένα ιδιαίτερα δημιουργικό εργαλείο. Ο μαθητής μπορεί να το χρησιμοποιήσει για να αναπτύξει δεξιότητες παρουσίασης των ιδεών, αντιλήψεων και εργασιών του. Τα εργαλεία του Activprimary επιτρέπουν τον έλεγχο του προγράμματος, τόσο κατά τη διάρκεια της παρουσίασης όσο και κατά το στάδιο ανάπτυξης του περιεχομένου.

Εργαλεία όπως το μολύβι και η αναγνώριση σχημάτων είναι απαραίτητα για τη δημιουργία

μέρους των γραφικών που θα χρησιμοποιήσουμε.

Με τη βοήθεια των εργαλείων του Activprimary μπορούμε να κάνουμε ευκολότερη την επεξήγηση του τρόπου λειτουργίας του Powerpoint στους μαθητές, τονίζοντας τα βασικότερα χαρακτηριστικά του προγράμματος.

Εργαλεία Powerpoint

Το Powerpoint διαθέτει πανίσχυρα εργαλεία για τη δημιουργία πολύπλοκων σχημάτων αλλά και εντυπωσιακών παρουσιάσεων. Σε επόμενη σελίδα θα δούμε τον τρόπο εισαγωγής μιας ολόκληρης παρουσίασης του Powerpoint σε σελίδες του Activprimary.

Έλεγχος παρουσίασης με τη γραφίδα

Το Powerpoint διαθέτει εργαλεία που βοηθούν κατά τη διάρκεια της παρουσίασης (π.χ. πενάκι). Το Activprimary επεκτείνει αυτές τις δυνατότητες με τα δικά του εργαλεία.



Χρήση των εργαλείων του Powerpoint με τη βοήθεια της γραφίδας.

Η παρουσίαση είναι κάτι περισσότερο από μια διαδοχική προβολή διαφανειών. Σε αρκετές περιπτώσεις ο παρουσιαστής θα πρέπει να σταθεί σε μια διαφάνεια και να δώσει έμφαση στις πληροφορίες που εμφανίζονται σ' αυτήν ή να εξηγήσει ένα σχεδιάγραμμα που προβάλλεται.

Έλεγχος παρουσίασης

Το Powerpoint έχει τα δικά του εργαλεία που μας επιτρέπουν να δίνουμε έμφαση σε κάποιες από τις πληροφορίες που παρουσιάζουμε. Η κάθε διαφάνεια, στο κάτω αριστερά μέρος της, κρύβει εργαλεία όπως το μολύβι που επιτρέπουν τη δημιουργία σχημάτων και σημειώσεων στη διαφάνεια. Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε το highlighter του ίδιου του Powerpoint για να δώσουμε έμφαση στο κείμενο της



Χρήση εργαλείων Activprimary κατά τη διάρκεια της παρουσίασης.

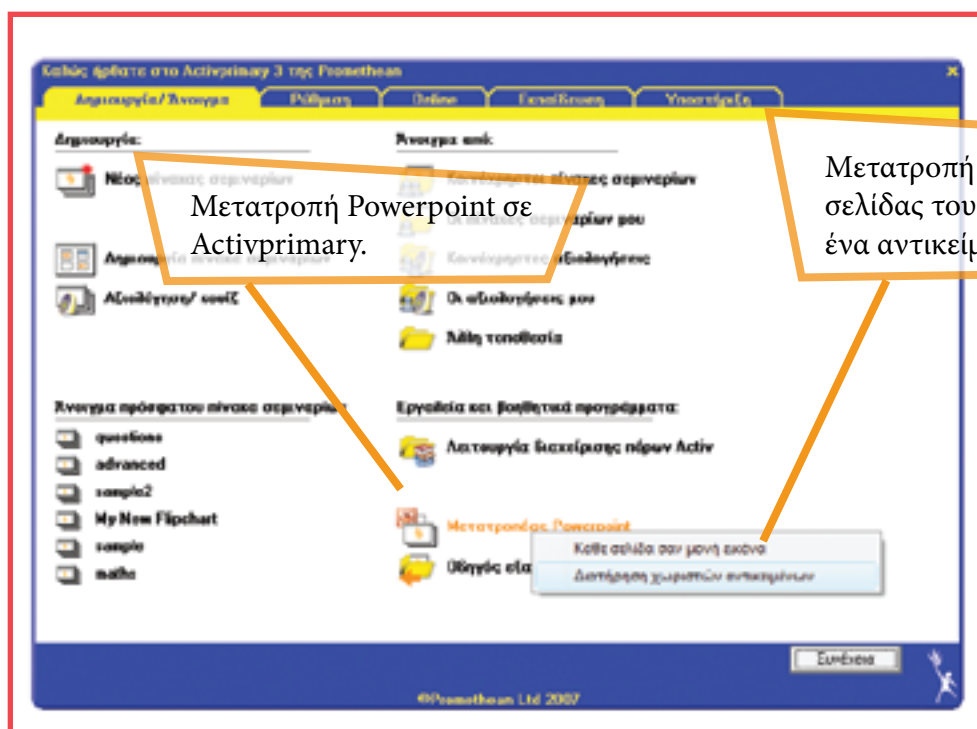
παρουσίασης.

Για να ελέγξουμε τη ροή της παρουσίασης, μπορούμε να κάνουμε κλικ με τη γραφίδα στον πίνακα ώστε να μετακινηθούμε από τη μία διαφάνεια στην άλλη.

Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε τα ίδια τα εργαλεία του Activprimary ώστε να δώσουμε έμφαση στο περιεχόμενο των διαφανειών. Εργαλεία όπως αυτό της απόκρυψης οθόνης μπορούν να μας βοηθήσουν να προβάλλουμε σταδιακά μέρος της διαφάνειας, έτσι ώστε να δοθεί έμφαση σε συγκεκριμένες και μόνο πληροφορίες.

Μετατροπή Powerpoint σε Activprimary

Το Powerpoint είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε εντυπωσιακές παρουσιάσεις. Μπορούμε να μετατρέψουμε όμως μια παρουσίαση Powerpoint σε σελίδες του Activprimary.



Το Powerpoint είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο δημιουργίας παρουσιάσεων. Μέσα στο διαδίκτυο υπάρχουν εκατοντάδες αρχεία παρουσιάσεων που μπορούμε να κατεβάσουμε και να χρησιμοποιήσουμε στον υπολογιστή μας. Επίσης, είναι το πιο συνηθισμένο είδος αρχείων με πολυμεσικό περιεχόμενο που μπορούμε να ανταλλάζουμε με άλλους δασκάλους αλλά και μαθητές.

Powerpoint σε Activprimary

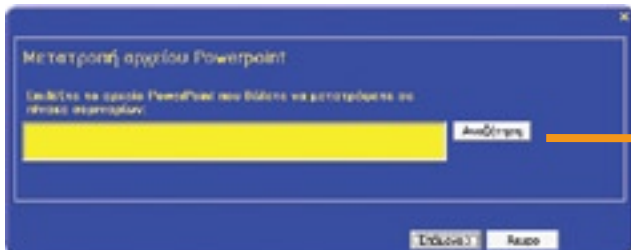
Η Promethean, αναγνωρίζοντας τη χρησιμότητα του Powerpoint αλλά και τον αριθμό αρχείων που έχουν δημιουργηθεί με το λογισμικό αυτό, ενσωμάτωσε στο Activprimary τη δυνατότητα μετατροπής ενός αρχείου παρουσιάσεων σε σελίδες του πίνακα σεμιναρίων. Για να μετατρέψουμε ένα αρχείο Powerpoint σε σελίδες πίνακα σεμιναρίων, μπορούμε να επιλέξουμε τη

μετατροπή της κάθε σελίδας του Powerpoint σε μονή εικόνα ή τη διατήρηση χωριστών αντικειμένων.

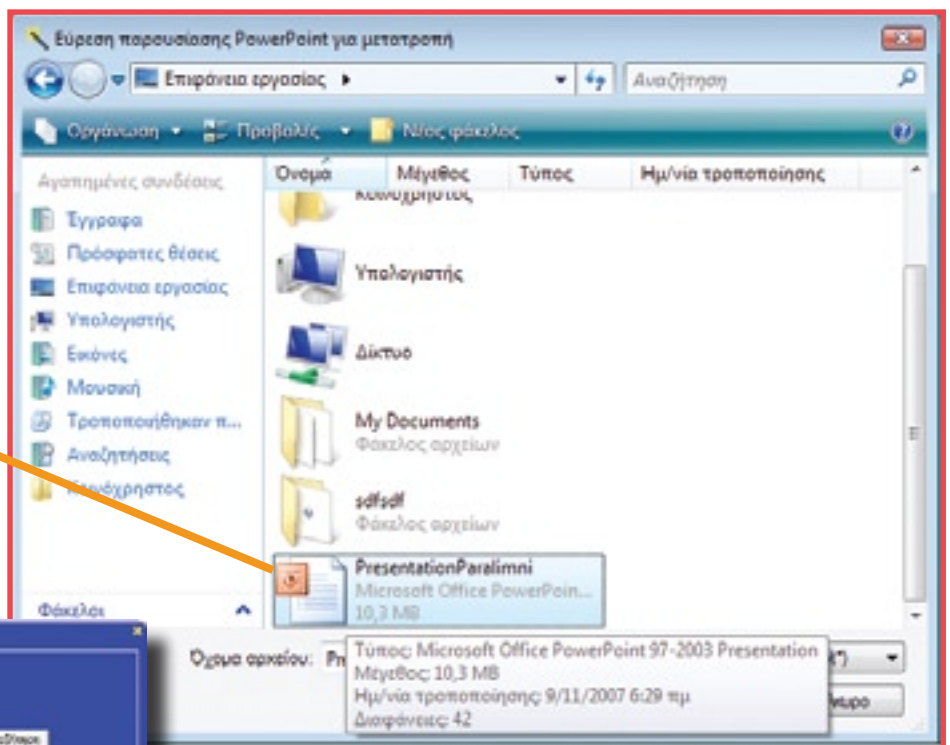
Με την πρώτη επιλογή (κάθε σελίδα σε μονή εικόνα) όλες οι πληροφορίες που παρουσιάζονται σε κάθε διαφάνεια μετατρέπονται σε μία και μόνο εικόνα. Αν, για παράδειγμα, έχουμε στη διαφάνεια ένα πλαίσιο κειμένου, μια γραφική παράσταση και μια φωτογραφία, τότε όλα αυτά θα μετατραπούν σε μια ενιαία εικόνα η οποία θα μεταφερθεί σε σελίδα του Activprimary, χωρίς τη δυνατότητα επεξεργασίας των επιμέρους στοιχείων. Αν επιλέξουμε τη διατήρηση χωριστών αντικειμένων, τότε (θεωρητικά) το κάθε αντικείμενο της διαφάνειας του Powerpoint θα μεταφερθεί με τον ίδιο τρόπο στις σελίδες του Activprimary.

Επιλογή αρχείου παρουσίασης

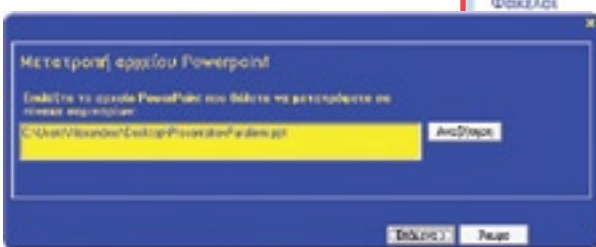
Το Actinprimary επιτρέπει την άμεση αξιολόγηση των μαθητών με προβολή αναλυτικών πληροφοριών για τις απαντήσεις τους.



Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Αναζήτηση» για εντοπισμό του αρχείου PowerPoint.



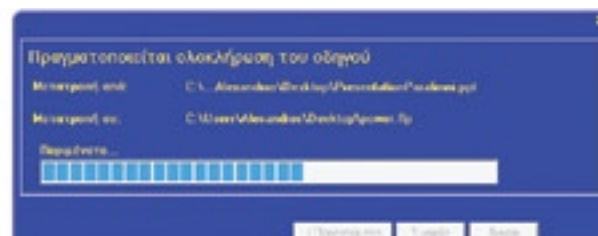
Επιλέγουμε το αρχείο PowerPoint που θέλουμε να μετατρέψουμε.



Αφού επιλέξουμε το αρχείο, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Επόμενο».

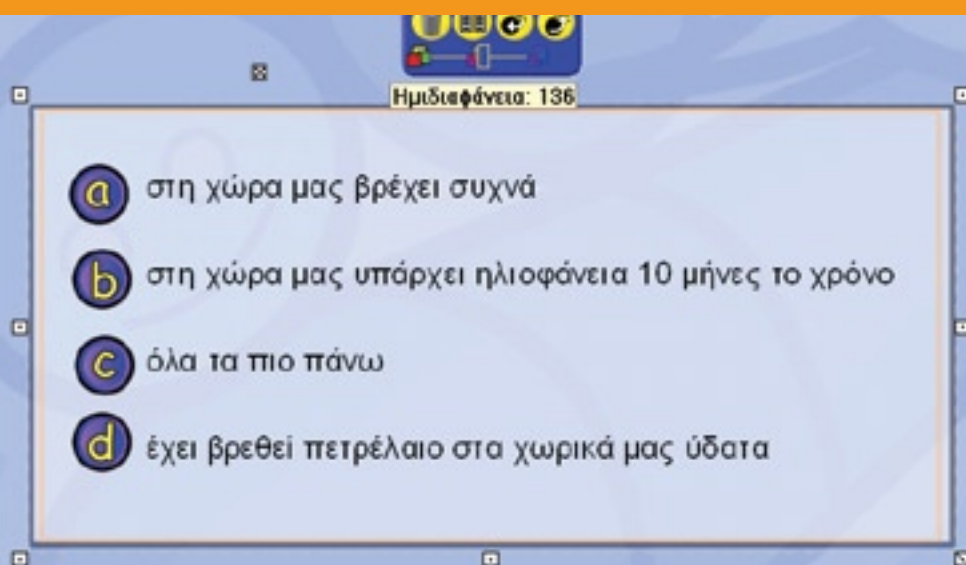


Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Εναρξη» για να ξεκινήσει η διαδικασία μετατροπής.



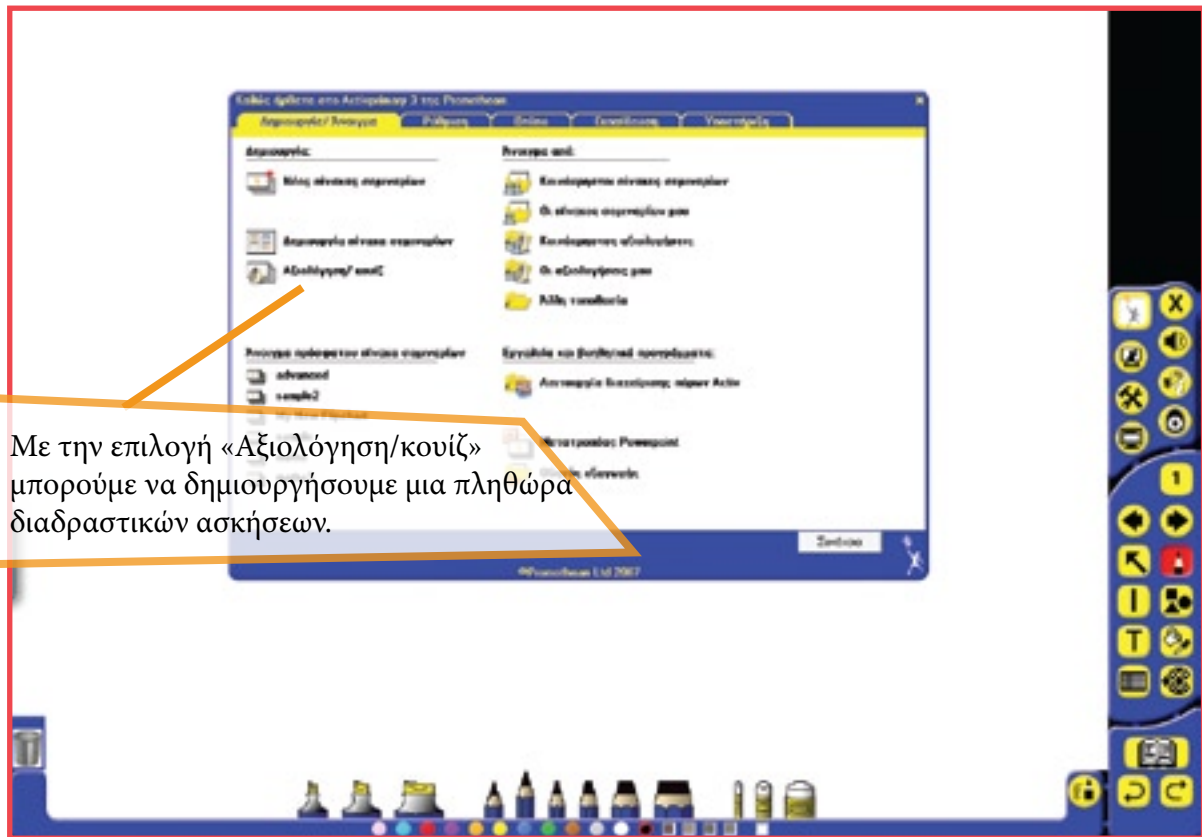
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Δημιουργία αξιολογήσεων/κουίζ



Δημιουργία περιεχομένου

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα του Activprimary είναι η ευκολία με την οποία ο εκπαιδευτικός –αλλά και ο μαθητής– μπορεί να δημιουργήσει διαδραστικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο.



Με την επιλογή «Αξιολόγηση/κουίζ» μπορούμε να δημιουργήσουμε μια πληθώρα διαδραστικών ασκήσεων.



Το Activprimary δεν περιορίζεται μόνο στα εργαλεία δημιουργίας σημειώσεων. Με τη βοήθεια του εργαλείου δημιουργίας ερωτήσεων/κουίζ μπορούμε να κατασκευάσουμε διαδραστικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε ελάχιστο χρόνο.

Αξιολόγηση/κουίζ

Ένας απλός τρόπος αξιολόγησης της αφομοίωσης των γνώσεων που απέκτησαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος είναι οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Αν και σίγουρα δεν αποτελούν το μοναδικό ή τον ιδανικό τρόπο αξιολόγησης για όλες τις περιπτώσεις, εντούτοις όταν χρησιμοποιηθούν με τον κατάλληλο

τρόπο και έχουν τη σωστή δομή, μπορούν να βοηθήσουν το δάσκαλο να αξιολογήσει εν μέρει τα γνωσσιολογικά αποτελέσματα του μαθήματος αλλά και να προσφέρει κίνητρο στους μαθητές για ενεργότερη συμμετοχή.

Το εργαλείο αξιολόγησης/κουίζ του Activprimary είναι πολύ απλό στη χρήση, και μέσα σε ελάχιστα λεπτά ακόμη και ένας εκπαιδευτικός που έχει ελάχιστες γνώσεις χειρισμού υπολογιστή μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του κουίζ.

Πέρα από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, μπορούν να δημιουργηθούν ερωτήσεις τύπου σωστού/λάθους.

Δημιουργία αξιολόγησης

Το εργαλείο δημιουργίας αξιολογήσεων/κουίζ είναι ιδιαίτερα απλό στη χρήση και μας οδηγεί βήμα βήμα στη δημιουργία ενός αρχείου με ερωτήσεις.

Ο οδηγός δημιουργίας ερωτήσεων μας καθοδηγεί βήμα βήμα.

Εδώ γράφουμε μια σύντομη περιγραφή για την αξιολόγηση.

Στο πλαίσιο αυτό γράφουμε τον τίτλο της αξιολόγησης.

Ο οδηγός δημιουργίας ερωτήσεων μας κατευθύνει βήμα βήμα, έτσι ώστε μέσα σε σχετικά λίγο χρόνο να δημιουργήσουμε εντυπωσιακά αρχεία με ερωτήσεις αξιολόγησης.

Δημιουργία ερωτήσεων

Αρκετοί εκπαιδευτικοί, αν και έχουν την καλή διάθεση να μάθουν τον τρόπο λειτουργίας ενός διαδραστικού πίνακα, δεν έχουν τις γνώσεις για τη δημιουργία διαδραστικών αξιολογήσεων. Το εργαλείο δημιουργίας ερωτήσεων του Activprimary είναι σχεδιασμένο ειδικά για εκπαιδευτικούς με ελάχιστες γνώσεις στους υπολογιστές. Μέσα από τη χρήση του οδηγού αυτού ο καθένας μπορεί να

δημιουργήσει τις δικές του αξιολογήσεις.

Στην αρχική οθόνη (εικόνα πάνω) γράφουμε τον τίτλο που θα έχει η αξιολόγηση, καθώς και μια σύντομη περιγραφή. Οι πληροφορίες αυτές θα παρουσιάζονται στην πρώτη σελίδα των ερωτήσεων, μιας και στην πραγματικότητα δημιουργούμε μια σειρά από σελίδες σε νέο πίνακα σεμιναρίων.

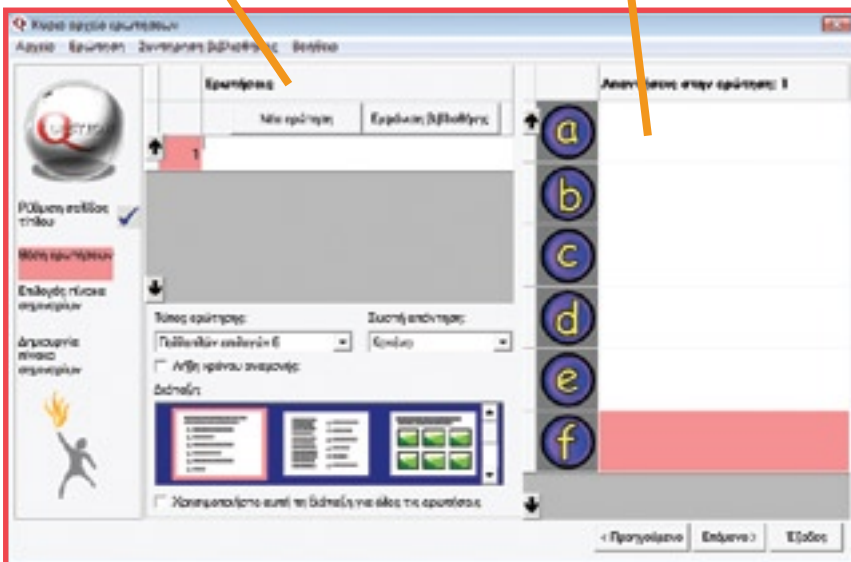
Το αρχείο που θα δημιουργήσουμε θα αποθηκευτεί στον υπολογιστή μας και θα μπορούμε αργότερα να επιστρέψουμε σ' αυτό και να τροποποιήσουμε το περιεχόμενό του.

Δημιουργία ερωτήσεων

Το περιβάλλον δημιουργίας ερωτήσεων είναι ιδιαίτερα εύχρηστο για τον εκπαιδευτικό και απλοποιημένο, κάνοντας την προετοιμασία για τη διδασκαλία παιχνίδι!

Με την επιλογή «Νέα Ερώτηση» δημιουργούμε και άλλες ερωτήσεις.

Στο πλαίσιο αυτό γράφουμε τις επιλογές για κάθε ερώτηση.



Στο πλαίσιο αυτό επιλέγουμε τον αριθμό των επιλογών για κάθε ερώτηση.

Ο «εξελληνισμός» του περιβάλλοντος εργασίας των αξιολογήσεων βοηθά ιδιαίτερα τον αρχάριο χρήστη στη δημιουργία των δικών του δραστηριοτήτων/ερωτήσεων.

Δημιουργία ερωτήσεων

Το περιβάλλον εργασίας αποτελείται από οθόνες στις οποίες ο χρήστης (εκπαιδευτικός) θα δημιουργήσει τις δικές του ερωτήσεις. Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα μεγάλο αριθμό ερωτήσεων διαφόρων τύπων, αν και τις περισσότερες φορές γίνεται αξιοποίηση των ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής.

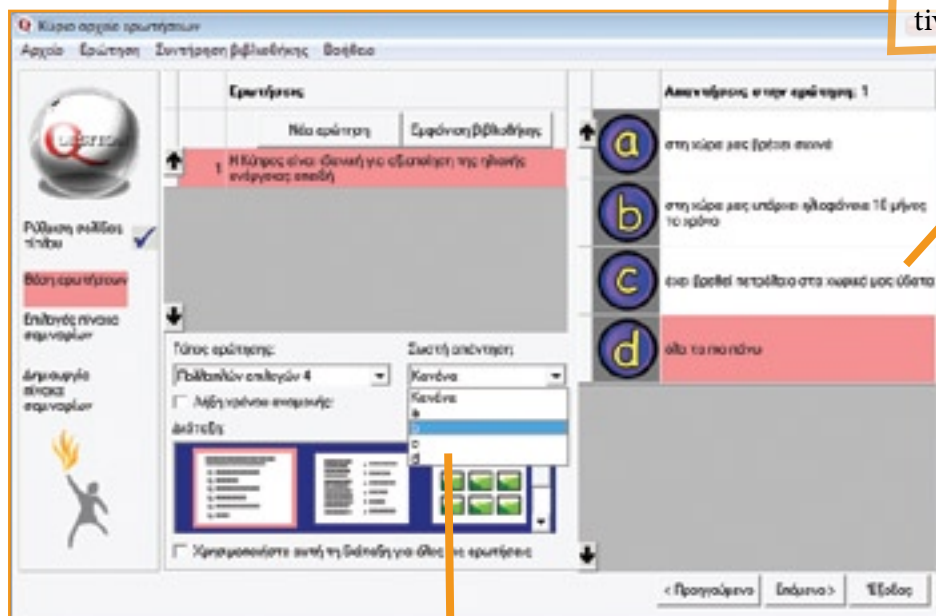
Για κάθε ερώτηση μπορούμε να δημιουργήσουμε μια σειρά από πιθανές

απαντήσεις, με μέγιστο αριθμό τις 6. Δίπλα από κάθε πιθανή απάντηση εμφανίζονται τα λατινικά γράμματα a-f, τα οποία αντιστοιχούν στα κουμπιά του Activote. Ο αριθμός των επιλογών που έχει η κάθε ερώτηση μπορεί να καθοριστεί από το μενού στο κάτω μέρος της οθόνης.

Στις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής είναι σημαντικό να δίνουμε στους μαθητές πιθανές απαντήσεις οι οποίες θα τους προβληματίσουν. Συνήθως οι εκπαιδευτικοί πέφτουμε στην παγίδα να δημιουργούμε είτε πολύ απλές πιθανές απαντήσεις είτε πολύ δύσκολες που προκαλούν σύγχυση.

Επιλογές και περιορισμοί

Το εργαλείο δημιουργίας ερωτήσεων είναι ιδιαίτερα ευέλικτο. Υπάρχουν όμως και αρκετοί περιορισμοί τους οποίους πρέπει να λάβουμε υπόψη.



Ο μέγιστος αριθμός επιλογών είναι 6 (a-f), όσα και τα κουμπιά του Activote.



Εδώ επιλέγουμε τη σωστή επιλογή για κάθε ερώτηση.

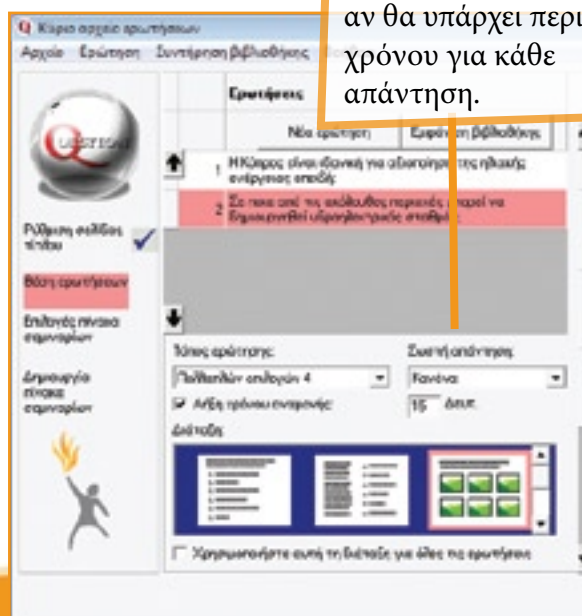
Το εργαλείο δημιουργίας αξιολόγησης είναι στενά συνδεδεμένο με τα Activotes, μιας και είναι ο κυριότερος τρόπος δημιουργίας ασκήσεων για εξέταση όταν χρησιμοποιούμε τις συσκευές αυτές. Αυτό όμως είναι και ένας από τους περιορισμούς του.

Μπορούμε να επιλέξουμε αν θα υπάρχει περιορισμός χρόνου για κάθε απάντηση.

Activote & αξιολογήσεις

Ο μέγιστος αριθμός επιλογών για κάθε ερώτηση είναι 6, όσος και ο αριθμός των κουμπιών του Activote. Ο αριθμός αυτός είναι ικανοποιητικός, μιας και σπάνια θα χρειαστούμε ερωτήσεις με περισσότερες επιλογές.

Το εργαλείο δημιουργίας ερωτήσεων μας επιτρέπει να επιλέξουμε αν θα υπάρχει χρονικός περιορισμός στις απαντήσεις που θα δώσουν οι μαθητές. Μπορούμε ακόμη και να επιλέξουμε το χρόνο αναμονής (σε δευτερόλεπτα) για κάθε απάντηση.



Επιλογή διάταξης ερωτήσεων

Οι επιλογές διάταξης μας βοηθούν στη δημιουργία πολύπλοκων αξιολογήσεων και κουίζ που συνδυάζουν κείμενο με εικόνες.

Η διάταξη που έχουμε επιλέξει θα τοποθετήσει εικόνες δίπλα από τις επιλογές της ερώτησης.

Κάνουμε κλικ εδώ για να επιλέξουμε εικόνα.

Επιλέγουμε μία εικόνα για κάθε επιλογή (a-d).

Οι επιλογές διάταξης είναι ιδιαίτερα σημαντικές στη δημιουργία αξιολογήσεων που συνδυάζουν κείμενο με εικόνες.

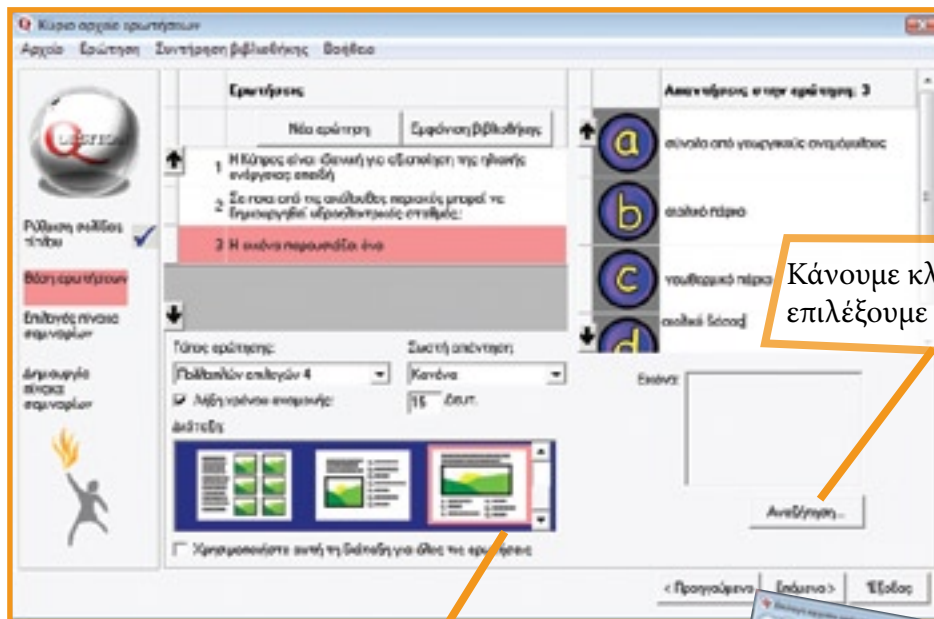
Επιλογή εικόνων

Επιλέγουμε διάταξη που περιλαμβάνει εικόνες. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί (εικόνα πάνω) για να εισαγάγουμε την εικόνα. Κάθε επιλογή θα έχει ξεχωριστή εικόνα. Αφού εντοπίσουμε την εικόνα που θέλουμε (εικόνα πάνω αριστερά) κάνουμε κλικ στο κουμπί «Άνοιγμα» για να γίνει εισαγωγή της στις επιλογές της ερώτησης.

Σε μια τέτοια περίπτωση δε χρειάζεται να έχουμε κείμενο στις επιλογές, μιας και οι εικόνες από μόνες τους μπορεί να είναι οι πιθανές απαντήσεις στην ερώτηση (π.χ. «Ποιο από τα ακόλουθα σχήματα είναι ισοσκελές τρίγωνο;»).

Δημιουργία ερώτησης με εικόνα

Μπορούμε να επιλέξουμε αν μια ερώτηση θα εστιάζεται σε εικόνα (π.χ. «Ποια μορφή ανανεώσιμης πηγής ενέργειας απεικονίζεται στην εικόνα;»).



Κάνουμε κλικ εδώ για να επιλέξουμε εικόνα.

Διάταξη ερώτησης με κεντρική εικόνα.

Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε.

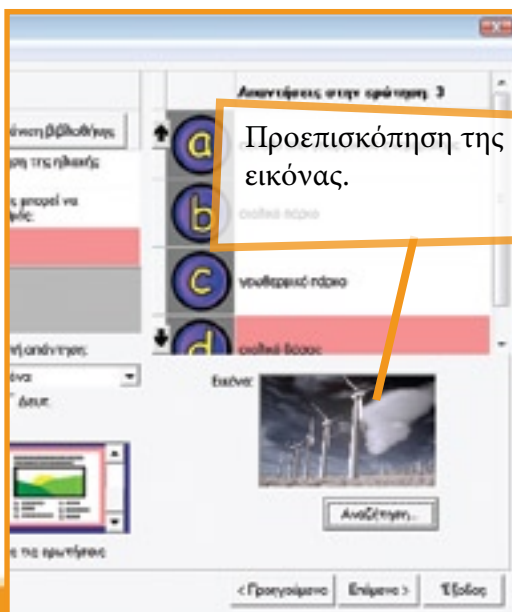


Προεπισκόπηση της εικόνας.

Αν θέλουμε η ερώτησή μας να σχετίζεται με συγκεκριμένη εικόνα (π.χ. χάρτη, φωτογραφία από μνημεία μιας χώρας κ.λπ.), τότε μπορούμε να επιλέξουμε την αντίστοιχη διάταξη για την ερώτηση.

Εισαγωγή εικόνας

Αφού επιλέξουμε διάταξη με κεντρική εικόνα, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Αναζήτηση» (εικόνα πάνω) για να εντοπίσουμε την εικόνα που θέλουμε. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί «Άνοιγμα» (εικόνα κέντρο) για να γίνει η εισαγωγή της εικόνας στη διάταξη που έχουμε επιλέξει (εικόνα αριστερά).

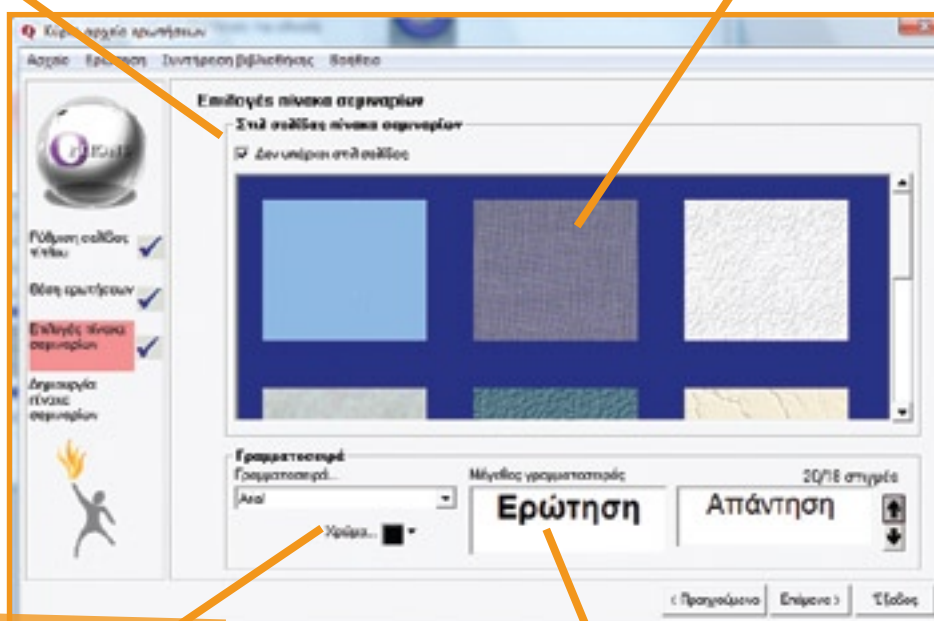


Επιλογές εμφάνισης ερωτήσεων

Το στυλ του κειμένου αλλά και το φόντο των ερωτήσεων μπορούν να καθοριστούν από την αρχή ή να τροποποιηθούν αργότερα.

Κάνουμε κλικ εδώ αν δε θέλουμε να ορίσουμε στυλ.

Επιλέγουμε το φόντο της σελίδας μας.



Επιλογή γραμματοσειράς και χρώματος για τις ερωτήσεις.

Μέγεθος γραμματοσειράς.

Αν δε θέλουμε να σπαταλήσουμε χρόνο στη δημιουργία φόντου για τις ερωτήσεις μας ή στην επιλογή γραμματοσειράς, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις επιλογές Στυλ σελίδας.

του κειμένου (τίτλος, ερωτήσεις, επιλογές κλπ). Αν θέλουμε, μπορούμε να επιλέξουμε ένα χρώμα για τη γραμματοσειρά μας, καθώς και συγκεκριμένο μέγεθος γραμματοσειράς.

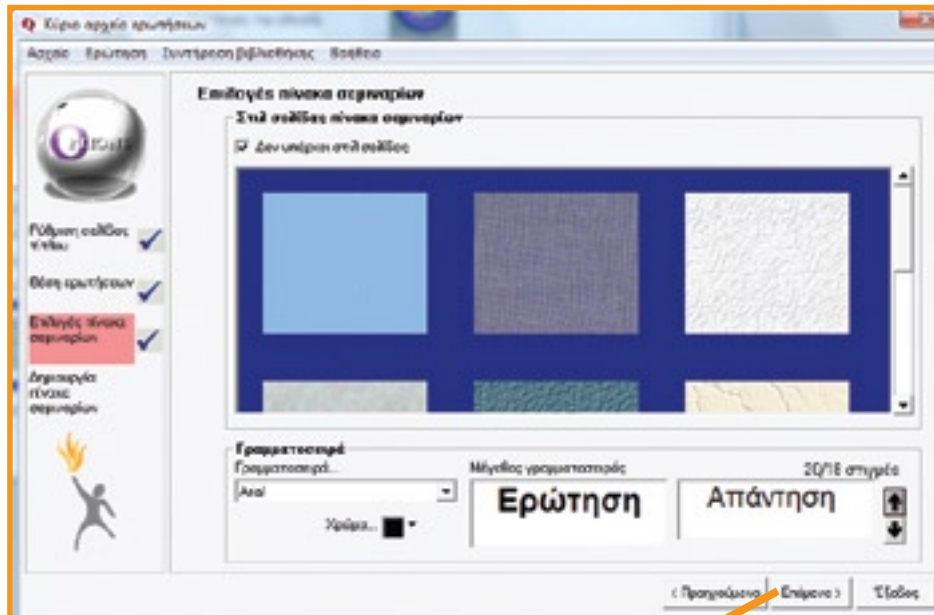
Εμφάνιση ερωτήσεων

Θα ήταν πολύ ανιαρές οι ερωτήσεις μας αν προβάλλονταν στον πίνακα σε λευκό φόντο. Επίσης, θα ήταν δύσκολο να διαβάσουν την ερώτηση και τις επιλογές οι μαθητές αν η γραμματοσειρά ήταν πολύ μικρή. Οι επιλογές του στυλ επιτρέπουν την εύκολη τροποποίηση τόσο του φόντου των ερωτήσεων όσο και των γραμματοσειρών που θα χρησιμοποιήσουμε για την προβολή

Εναλλακτικά, μπορούμε να αφήσουμε τις προεπιλογές του εργαλείου δημιουργίας ερωτήσεων και να τροποποιήσουμε τις σελίδες που θα δημιουργηθούν μέσα από τις ίδιες τις επιλογές του Actinprimary. Στις περισσότερες περιπτώσεις, όταν δε θέλουμε να σπαταλήσουμε ιδιαίτερο χρόνο στην εμφάνιση των ερωτήσεων, θα χρησιμοποιούμε τις επιλογές που μας δίνει η πιο πάνω οθόνη.

Αποθήκευση ερωτήσεων

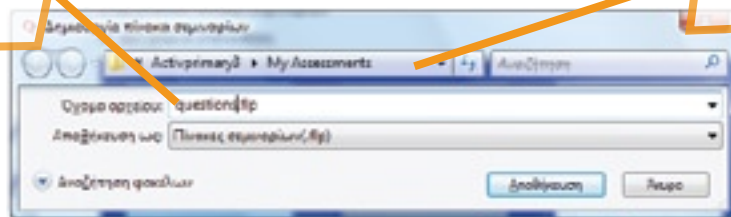
Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας δημιουργίας των ερωτήσεων γίνεται αυτόματη δημιουργία ενός πίνακα σεμιναρίων και αποθήκευση του αρχείου μας.



Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Επόμενο» για ολοκλήρωση της εργασίας.

Το όνομα του αρχείου που δημιουργήσαμε.

Η τοποθεσία στην οποία αποθηκεύεται το αρχείο.



Το τελευταίο στάδιο στη δημιουργία μιας αξιολόγησης είναι η αποθήκευση του αρχείου υπό μορφή πίνακα σεμιναρίων.

Αποθήκευση αρχείου

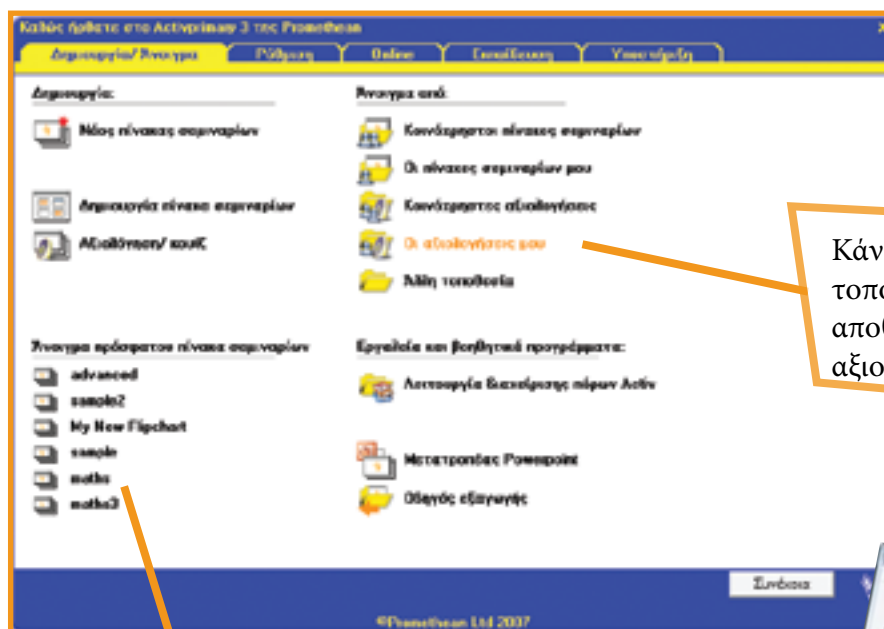
Αφού ολοκληρώσουμε τις επιλογές μας, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Επόμενο» (εικόνα πάνω). Από το πλαίσιο που θα εμφανιστεί επιλέγουμε την τοποθεσία στην οποία θα γίνει η αποθήκευση, καθώς και το όνομα του αρχείου. Τα

αρχεία αυτά αποθηκεύονται ως πίνακες σεμιναρίων (flr). Είναι σημαντικό να προσέξουμε την τοποθεσία στην οποία αποθηκεύουμε το αρχείο (π.χ. Activprimary3/My Assessments) ώστε να μπορούμε να το εντοπίσουμε εύκολα αργότερα.

Μπορούμε να επανέλθουμε όποτε θελήσουμε στο αρχείο αυτό για να τροποποιήσουμε τόσο το περιεχόμενο όσο και την εμφάνισή του.

Ανοιγμα ερωτήσεων στο Activprimary

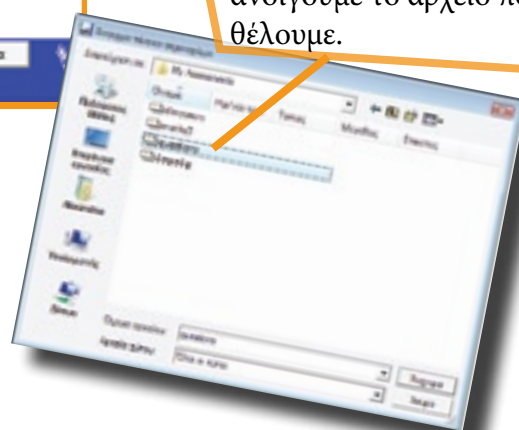
Οι ερωτήσεις αποθηκεύονται σε πίνακα σεμιναρίων. Μπορούμε στη συνέχεια να ανοίξουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε, ώστε να εργαστούμε με τις ερωτήσεις.



Κάνουμε κλικ στην τοποθεσία που έχουμε αποθηκεύσει το αρχείο αξιολόγησης.

Εντοπίζουμε και ανοίγουμε το αρχείο που θέλουμε.

Στο σημείο αυτό εμφανίζονται τα πρόσφατα αρχεία με τα οποία έχουμε εργαστεί.



Αφού δημιουργήσουμε και αποθηκεύσουμε την αξιολόγηση υπό μορφή πίνακα σεμιναρίων, μπορούμε να την ανοίξουμε στο Activprimary ώστε να εργαστούμε με αυτήν.

Άνοιγμα αρχείου

Τα αρχεία με τα οποία εργαζόμαστε συχνά εμφανίζονται κάτω από τη θέση «Άνοιγμα πρόσφατου πίνακα σεμιναρίων». Τα αρχεία που βρίσκονται κάτω από τη θέση αυτή ανοίγουν με ένα απλό κλικ στο όνομά τους.

Εναλλακτικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μία από τις επιλογές της θέσης «Άνοιγμα από» (εικόνα πάνω) ώστε να εντοπίσουμε και να ανοίξουμε

το αρχείο που μας ενδιαφέρει. Το Activprimary δημιουργεί ορισμένους φακέλους στους οποίους αποθηκεύουμε τα αρχεία μας (πίνακες σεμιναρίων). Ο φάκελος «Οι αξιολογήσεις μου» περιέχει τα αρχεία αξιολογήσεων που δημιουργεί ο συγκεκριμένος χρήστης του υπολογιστή (και μόνο αυτός μπορεί να τα δει). Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε αρχεία πίνακα σεμιναρίων και να τα μοιραστούμε με άλλους χρήστες, είναι καλό να τα αποθηκεύσουμε στο φάκελο «Κοινόχρηστοι πίνακες σεμιναρίων». Αν το αρχείο βρίσκεται αποθηκευμένο σε CD ή DVD, τότε κάνουμε κλικ στην επιλογή «Άλλη τοποθεσία».

Αλλαγή στην εμφάνιση της σελίδας

Αν και μπορούμε να επιλέξουμε αυτόματα το φόντο που θα έχει η κάθε σελίδα, αν θέλουμε να δημιουργήσουμε εντυπωσιακές αξιολογήσεις, θα πρέπει να κάνουμε αλλαγές μέσα από το Activprimary.

Επειδή δεν έχουμε επιλέξει κάποιο στίλ, η σελίδα είναι σχεδόν άδεια και ανιαρή.



Περιβαλλοντικά θέματα - εναλλακτικές πηγές ενέργειας
Η αξιολόγηση αυτή έχει σκοπό να ελέγξει τις γνώσεις μας στις εναλλακτικές πηγές ενέργειας.

Η βιβλιοθήκη γραφικών του Activprimary έχει αρκετά είδη φόντου ειδικά για αξιολογήσεις.

Κάνουμε κλικ στο εργαλείο αυτό για να εμφανιστούν οι εικόνες του Activprimary.

Αν δεν έχετε επιλέξει ένα στίλ για τη σελίδα ή αν προτιμάτε να διαμορφώσετε όπως εσείς θέλετε την εμφάνιση της αξιολόγησης, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εικόνες του Activprimary.

Τροποποίηση φόντου

Τα γραφικά της βιβλιοθήκης εικόνων του Activprimary περιλαμβάνουν αρκετές εικόνες για δημιουργία αξιολογήσεων. Ανάμεσα στις εικόνες αυτές είναι και διάφορα είδη φόντου για αξιολογήσεις. Μπορούμε να επιλέξουμε την εικόνα που

μας ενδιαφέρει και να την τοποθετήσουμε ως φόντο για τη σελίδα μας. Αν και σίγουρα αυτή η μέθοδος είναι πιο χρονοβόρα από την αυτόματη επιλογή στίλ κατά τη διάρκεια δημιουργίας της αξιολόγησης, εντούτοις μπορούμε να τροποποιήσουμε την εμφάνιση της κάθε σελίδας όπως εμείς θέλουμε και να κάνουμε το αποτέλεσμα να είναι (οπτικά) πολύ πιο ελκυστικό προς τους μαθητές.

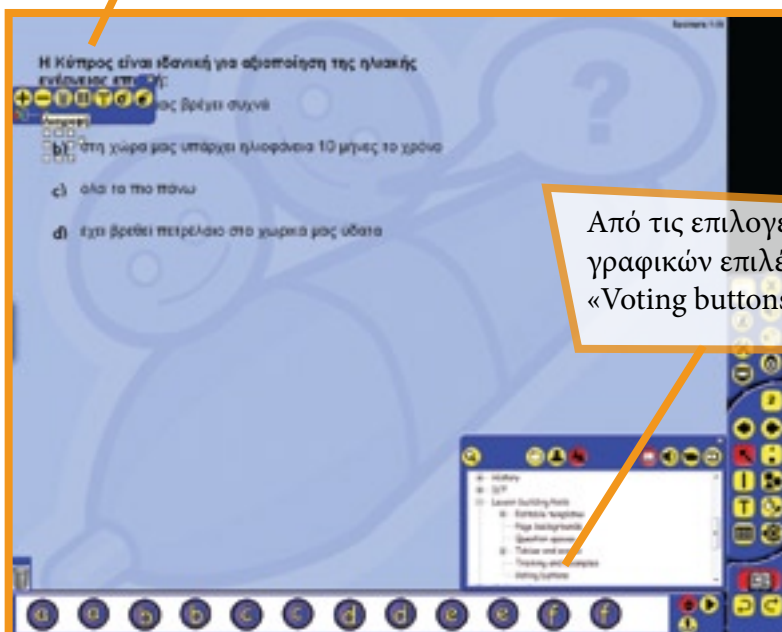
Το Activprimary περιλαμβάνει μια μεγάλη συλλογή από βοηθητικά γραφικά για σκοπούς δημιουργίας αξιολογήσεων.

Εισαγωγή κουμπιών

Τα κουμπιά προσφέρουν μοναδικές δυνατότητες αλληλεπίδρασης.
Το Activprimary επιτρέπει τη δημιουργία κουμπιών πάνω στην οθόνη
ή στον πίνακα.

Μπορούμε να τροποποιήσουμε την εμφάνιση των επιλογών (a-d) της ερώτησης.

Το τελικό αποτέλεσμα είναι πιο εντυπωσιακό, χάρη στα κουμπιά που έχουμε προσθέσει.



Από τις επιλογές γραφικών επιλέγουμε «Voting buttons».



Οι επιλογές που εμφανίζουν οι ερωτήσεις της αξιολόγησης δεν είναι ιδιαίτερα ελκυστικές. Το εργαλείο δημιουργίας αξιολογήσεων εμφανίζει τις επιλογές με τα γράμματα του λατινικού αλφαβήτου (a-f, όπως και τα αντίστοιχα κουμπιά του Activote). Μπορούμε να τροποποιήσουμε όμως την εμφάνιση των επιλογών.

Εισαγωγή κουμπιών

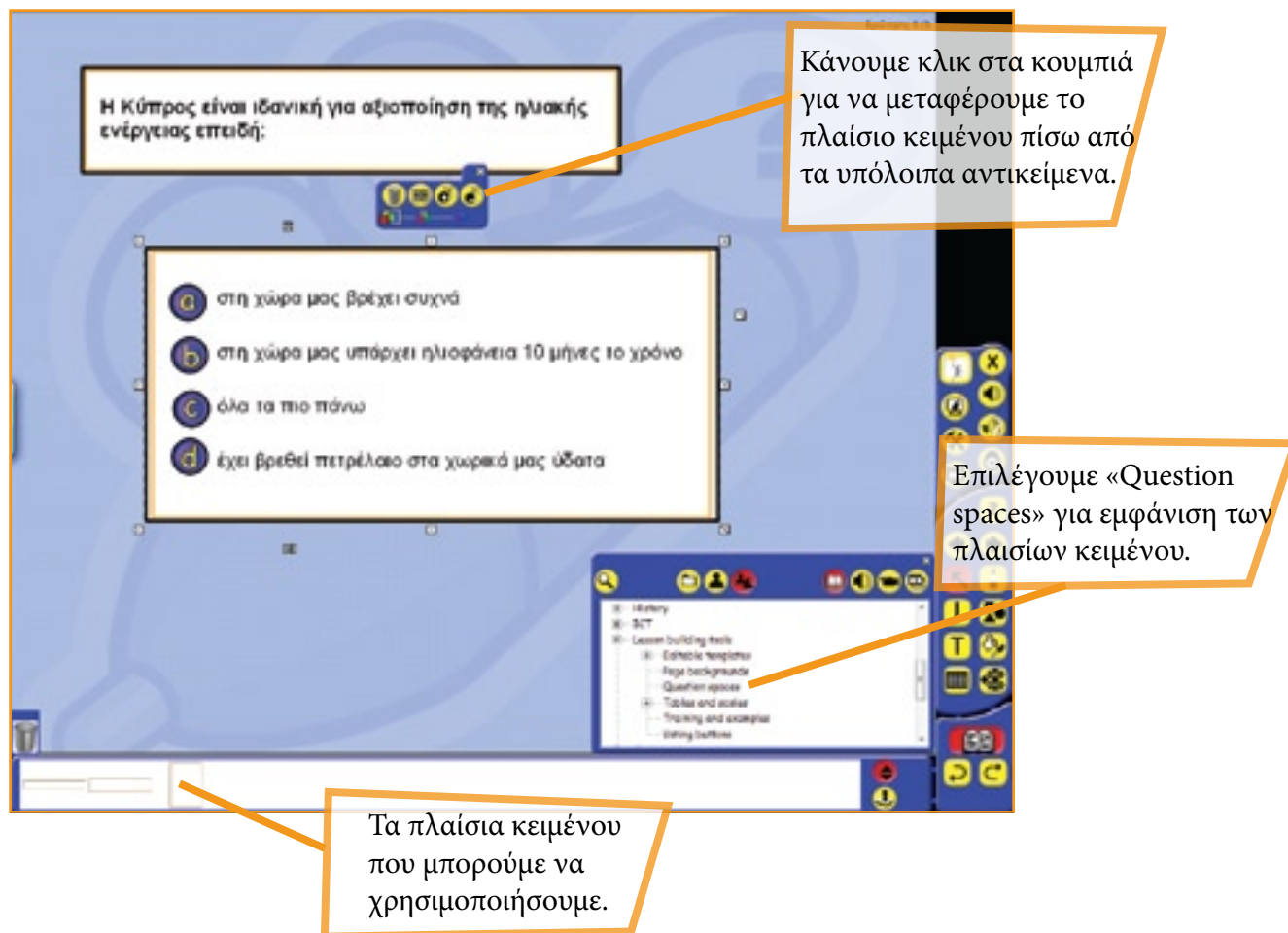
Αν θέλουμε να κάνουμε πιο εντυπωσιακές τις σελίδες του πίνακα σεμιναρίων που έχουμε δημιουργήσει, μπορούμε να αντικαταστήσουμε τη λατινική αρίθμηση με εικόνες των κουμπιών. Στη συγκεκριμένη περίπτωση τα κουμπιά δε θα είναι διαδραστικά, αλλά θα αντιστοιχούν στα κουμπιά που

θα πρέπει να πατήσουν οι μαθητές στο Activote για να επιλέξουν τη σωστή απάντηση στην ερώτηση ανάμεσα στις επιλογές που τους δίνονται.

Για να επιλέξουμε τις εικόνες των κουμπιών, κάνουμε κλικ στην κατηγορία γραφικών «Lesson building tools» και στη συνέχεια επιλέγουμε «Voting buttons». Στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστούν οι εικόνες των κουμπιών που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε. Διαγράφουμε τους λατινικούς χαρακτήρες (a-d) από το κείμενο και μεταφέρουμε στη θέση τους τις αντίστοιχες εικόνες κουμπιών για ένα καλύτερο (οπτικό) αποτέλεσμα.

Εισαγωγή πλαισίων κειμένου

Πολλές φορές το κείμενό μας μπορεί να χαθεί μέσα στο φόντο. Μπορούμε να προσθέσουμε πλαίσια κειμένου ώστε να δοθεί έμφαση στις πληροφορίες που προβάλλουμε στη σελίδα.



Πολλές φορές το κείμενο μπορεί να χαθεί πίσω από ένα εντυπωσιακό φόντο. Η προσθήκη πλαισίων κειμένου στις ερωτήσεις (και στις επιλογές τους) μπορεί να βοηθήσει έτσι ώστε να δοθεί έμφαση στις πληροφορίες μας.

Εισαγωγή πλαισίων

Για να εμφανιστούν τα πλαίσια κειμένου, κάνουμε κλικ στην κατηγορία «Lesson building tools» και στη συνέχεια επιλέγουμε «Question spaces». Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα πλαίσια κειμένου. Μεταφέρουμε ένα από αυτά πίσω από το κείμενο που έχουμε στη σελίδα. Μπορούμε να τροποποιήσουμε το μέγεθός του

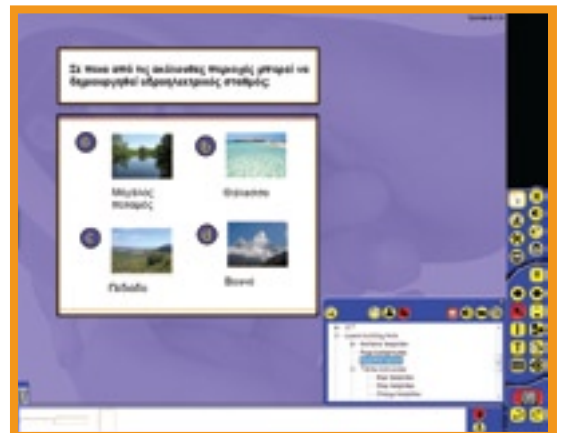
με τη βοήθεια των χειρολαβών, όπως ακριβώς και με τα υπόλοιπα γραφικά που τοποθετούμε στις σελίδες του πίνακα σεμιναρίων.

Αν στη σελίδα έχουμε γραφικά (όπως τις εικόνες των κουμπιών που προσθέσαμε – βλ. προηγούμενη σελίδα), τότε υπάρχει περίπτωση το πλαίσιο κειμένου να υπερκαλύπτει τα αντικείμενα αυτά. Κάνουμε διπλό κλικ με τη γραφίδα πάνω στο πλαίσιο κειμένου. Από τα εργαλεία που εμφανίζονται στο πάνω μέρος κάνουμε κλικ στο εργαλείο που μεταφέρει το αντικείμενο πίσω από τα υπόλοιπα, ώστε να εμφανιστούν τα κρυμμένα αντικείμενα.

Δημιουργία πλαισίων εικόνας

Σε σελίδες όπου οι επιλογές της ερώτησης είναι εικόνες μπορούμε να προσθέσουμε πλαίσια κειμένου για να δοθεί η κατάλληλη έμφαση στις πληροφορίες που θέλουμε να μεταδώσουμε.

Η σελίδα αυτή είναι αρκετά ανιαρή. Θα προσθέσουμε φόντο και πλαίσια πίσω από το κείμενο και τις εικόνες.



Όπως είδαμε σε προηγούμενη σελίδα, μπορούμε να δημιουργήσουμε ερωτήσεις όπου οι επιλογές τους να είναι εικόνες αντί για κείμενο. Και σε αυτές τις περιπτώσεις, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πλαίσια κειμένου για να δοθεί έμφαση στις πληροφορίες που θέλουμε να μεταδώσουμε στους μαθητές μας.

Εισαγωγή πλαισίων

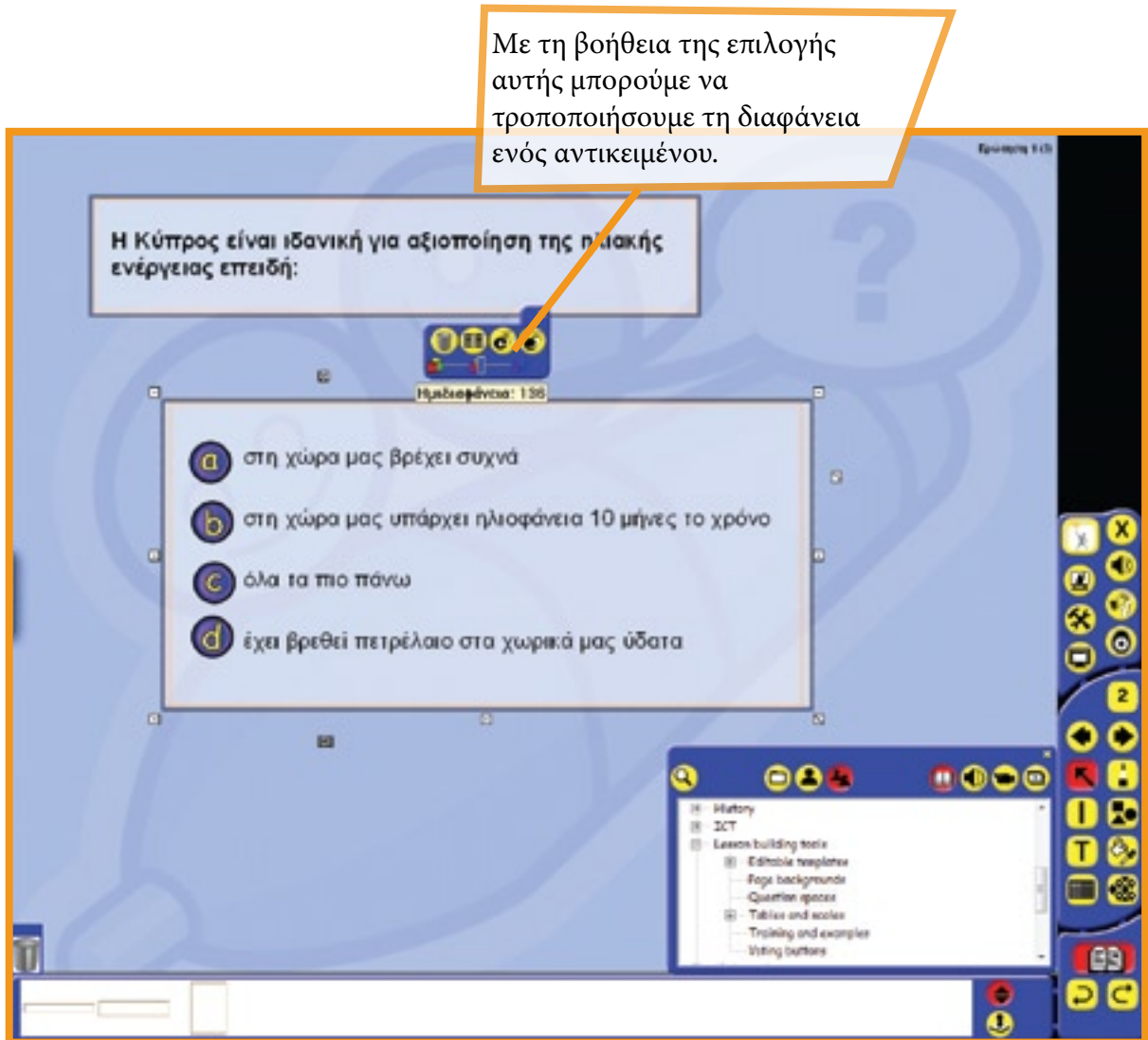
Η αυτόματη διάταξη του εργαλείου δημιουργίας αξιολογήσεων τοποθετεί τις εικόνες σε συγκεκριμένες θέσεις. Αν θέλουμε, μπορούμε να μετακινήσουμε τις εικόνες σε άλλη θέση. Επίσης, είναι καλό να χρησιμοποιήσουμε τα γραφικά των κουμπιών για τις επιλογές (εικόνα πάνω δεξιά). Αφού τοποθετήσουμε τις εικόνες

και τις επιλογές τους στη θέση που επιθυμούμε, μπορούμε να προσθέσουμε και τα πλαίσια κειμένου. Τα πλαίσια αυτά τα μεταφέρουμε στο πίσω μέρος της σελίδας ώστε να μην επικαλύπτουν τις πληροφορίες που θέλουμε να προβάλλουμε (εικόνες που σχετίζονται με επιλογές, εικόνες κουμπιών κ.λπ.).

Αν οι εικόνες συνοδεύονται από κείμενο, τότε μπορούμε να μεταφέρουμε το κείμενο αυτό δίπλα ή κάτω από την κάθε εικόνα με την οποία συνδέεται.

Τροποποίηση διαφάνειας πλαισίων

Τα πλαίσια από μόνα τους δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά. Μπορούμε όμως να επιλέξουμε τροποποίηση της διαφάνειάς τους για ένα καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα.



Τα πλαίσια κειμένου δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά. Μπορούμε όμως να αλλάξουμε τη διαφάνειά τους, ώστε από τη μία να δίνεται έμφαση στις πληροφορίες και από την άλλη να υπάρχει καλύτερο (οπτικό) αποτέλεσμα.

Αλλαγή διαφάνειας

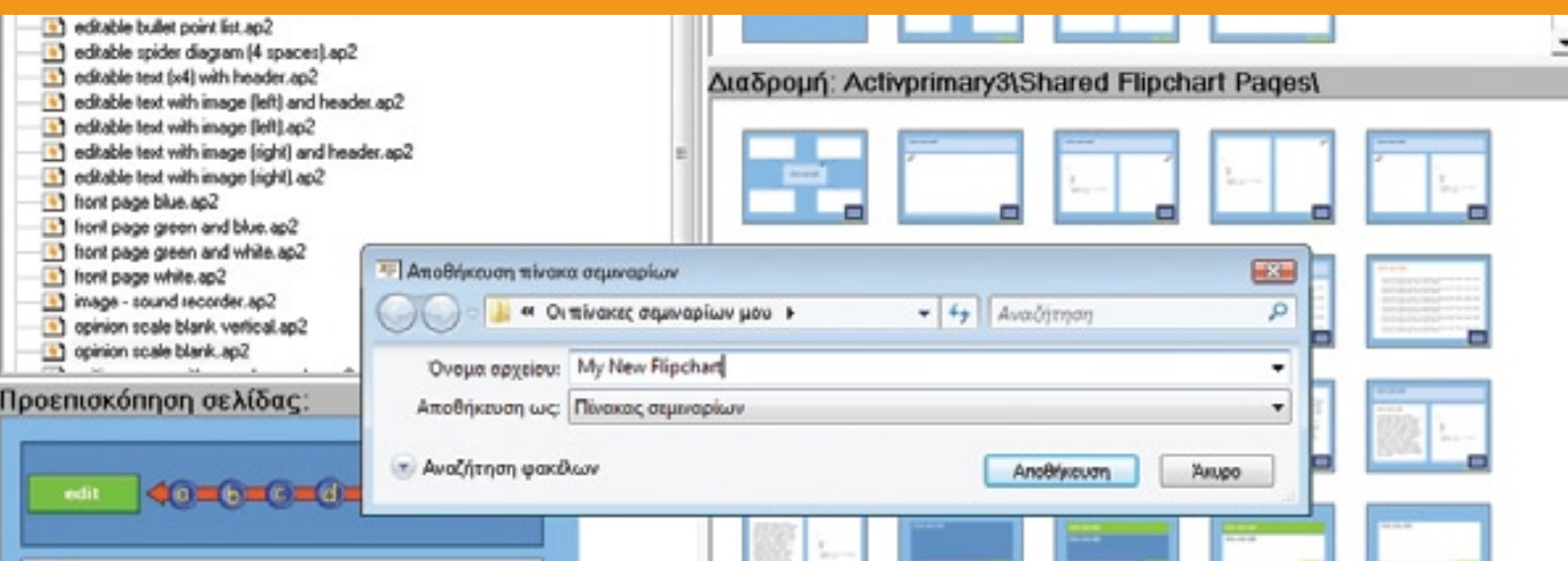
Για να αλλάξουμε τη διαφάνεια ενός αντικειμένου, κάνουμε διπλό κλικ με τη γραφίδα πάνω του. Στο πάνω μέρος του αντικειμένου θα εμφανιστεί η γραμμή εργαλείων. Κρατάμε τη

γραφίδα πατημένη πάνω στο εργαλείο αλλαγής διαφάνειας και μετακινούμε τη γραφίδα. Αμέσως θα δοθεί από το πρόγραμμα η τιμή της ημιδιαφάνειας που έχει αποκτήσει το αντικείμενό μας.

Είναι καλό να προσέχουμε πόσο πολύ τροποποιούμε τη διαφάνεια για να μην πετύχουμε αντίθετο από το επιθυμητό αποτέλεσμα.

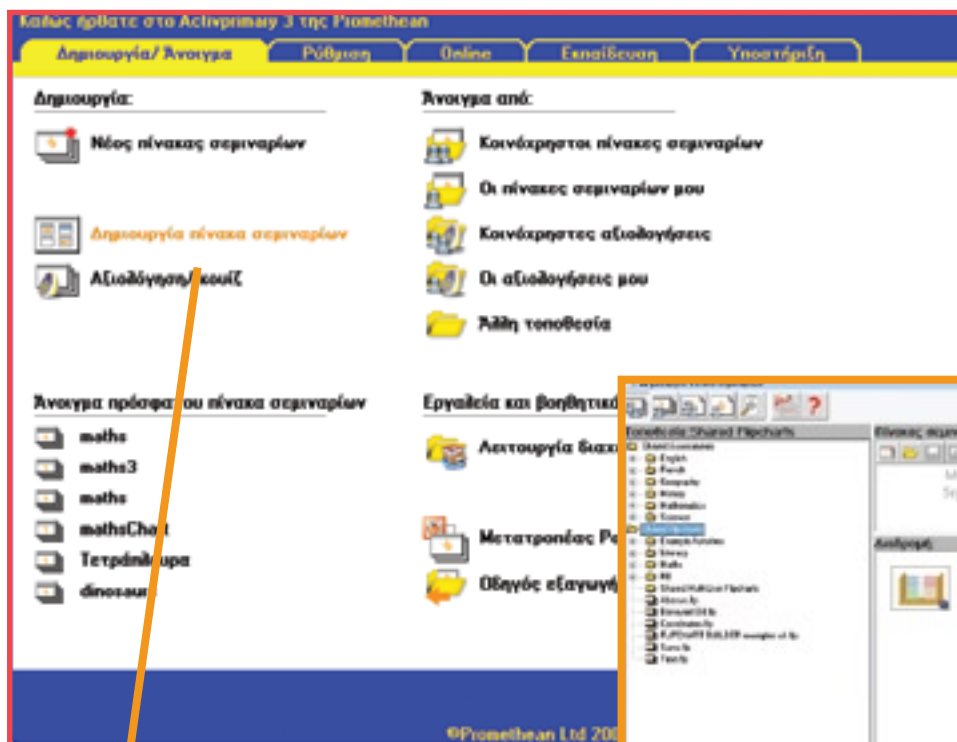
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Δημιουργία πίνακα σεμιναρίων



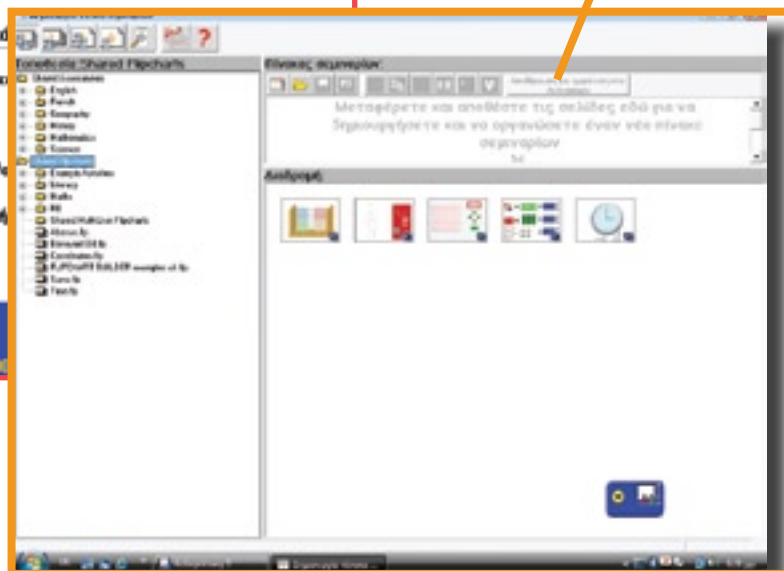
Δημιουργία πίνακα σεμιναρίων

Το Activprimary, μέσω του εργαλείου δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων, μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε σελίδες με εντυπωσιακή εμφάνιση και διαδραστικό περιεχόμενο.



Το εργαλείο αυτό μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε εντυπωσιακές

Με την επιλογή αυτή θα μεταφερθούμε στο εργαλείο δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων του Activprimary.



Το Activprimary μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα τεράστιο σημειωματάριο με πολλές σελίδες οι οποίες αντικαθιστούν τη χρήση του μαρκαδόρου και του πίνακα. Όμως, αυτή είναι μία από τις πολλές λειτουργίες του και σίγουρα όχι η σημαντικότερη!

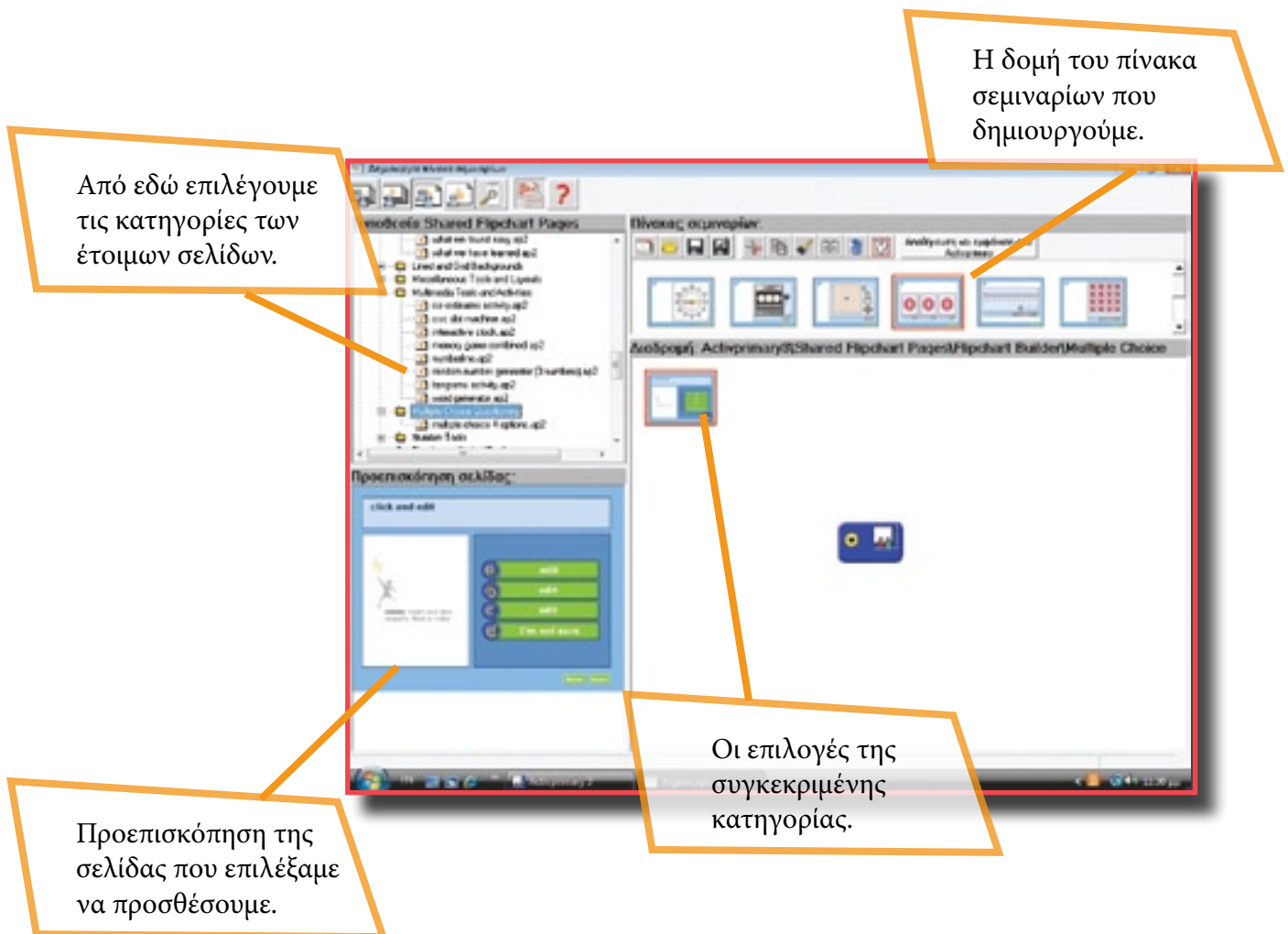
Δημιουργία πίνακα σεμιναρίων

Οι πίνακες σεμιναρίων δεν είναι σελίδες με λευκό φόντο στις οποίες γράφουμε κείμενο ή προβάλλουμε εικόνες. Το Activprimary διαθέτει ένα πανίσχυρο και απλό στη χρήση εργαλείο που επιτρέπει

τη δημιουργία εντυπωσιακών πινάκων σεμιναρίων. Οι πίνακες σεμιναρίων που δημιουργούμε με το εργαλείο αυτό μπορούν να αποτελούνται από μεγάλο αριθμό σελίδων οι οποίες να έχουν διαφορετικό στίλ (π.χ. διαφορετικό φόντο) αλλά και διαφορετική λειτουργία (π.χ. να υπάρχει και πίνακας δεδομένων, γραφικές παραστάσεις κ.λπ.). Η βιβλιοθήκη του εργαλείου αυτού περιλαμβάνει και σελίδες με διαδραστικό περιεχόμενο όπως πειράματα φυσικής κ.λπ.

Ετοιμες σελίδες

Το εργαλείο δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων περιλαμβάνει ένα μεγάλο αριθμό από έτοιμες σελίδες, τις οποίες μπορούμε να συνδυάσουμε για να δημιουργήσουμε μια εντυπωσιακή εργασία.



Η δημιουργία εντυπωσιακών πινάκων σεμιναρίων με διαδραστικό περιεχόμενο είναι πολύ απλή, μιας και το εργαλείο δημιουργίας πινάκων περιλαμβάνει ένα μεγάλο αριθμό από έτοιμες σελίδες.

Διαδραστικό περιεχόμενο

Στο πάνω αριστερά μέρος του παραθύρου δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων εμφανίζονται οι κατηγορίες έτοιμων σελίδων. Μπορούμε λοιπόν να επιλέξουμε μια κατηγορία για να εμφανιστούν οι επιλογές της. Συνήθως κάθε κατηγορία έχει από μία έως και

οκτώ επιλογές (διαφορετικά είδη σελίδας). Μπορούμε να συνδυάσουμε διάφορες κατηγορίες έτσι ώστε να δημιουργήσουμε εντυπωσιακά αποτελέσματα! Στο κάτω αριστερά μέρος του παραθύρου παρουσιάζεται η προεπισκόπηση της σελίδας που επιλέγουμε για χρήση (εικόνα πάνω). Στο πλαίσιο πάνω παρουσιάζεται η δομή του πίνακα σεμιναρίων που δημιουργούμε.

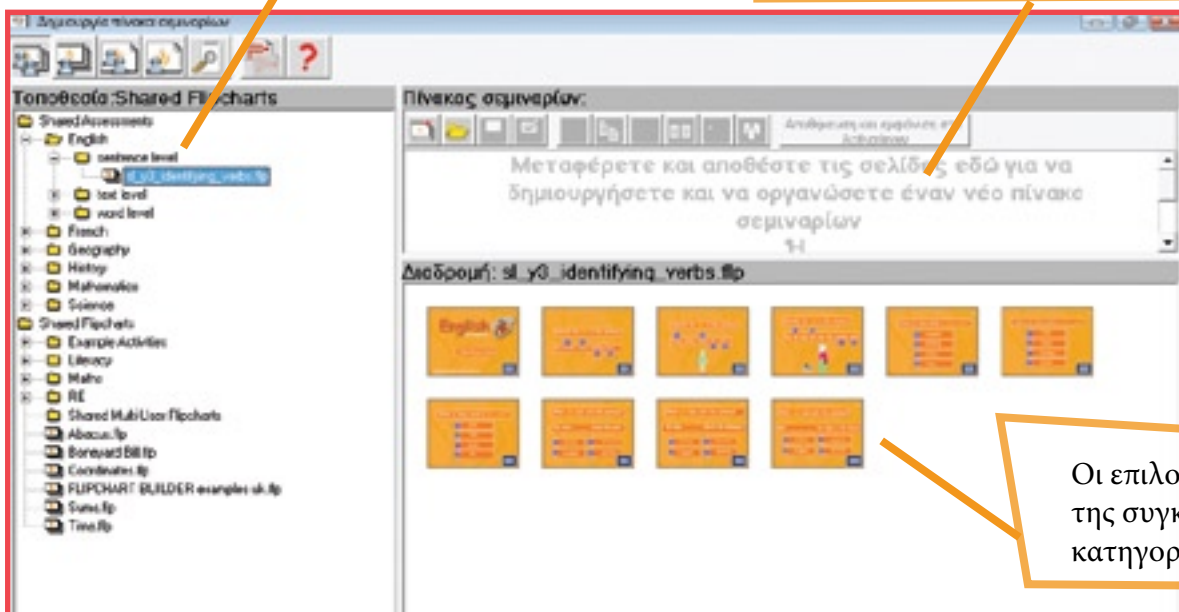
Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι με το εργαλείο αυτό δημιουργούμε τη δομή του πίνακα σεμιναρίων. Το περιεχόμενο θα το προσθέσουμε αργότερα.

Σελίδες με έτοιμο περιεχόμενο

Ορισμένες κατηγορίες σελίδας έχουν έτοιμο περιεχόμενο. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να δημιουργήσουμε σε ελάχιστο χρόνο έναν ολοκληρωμένο πίνακα σεμιναρίων.

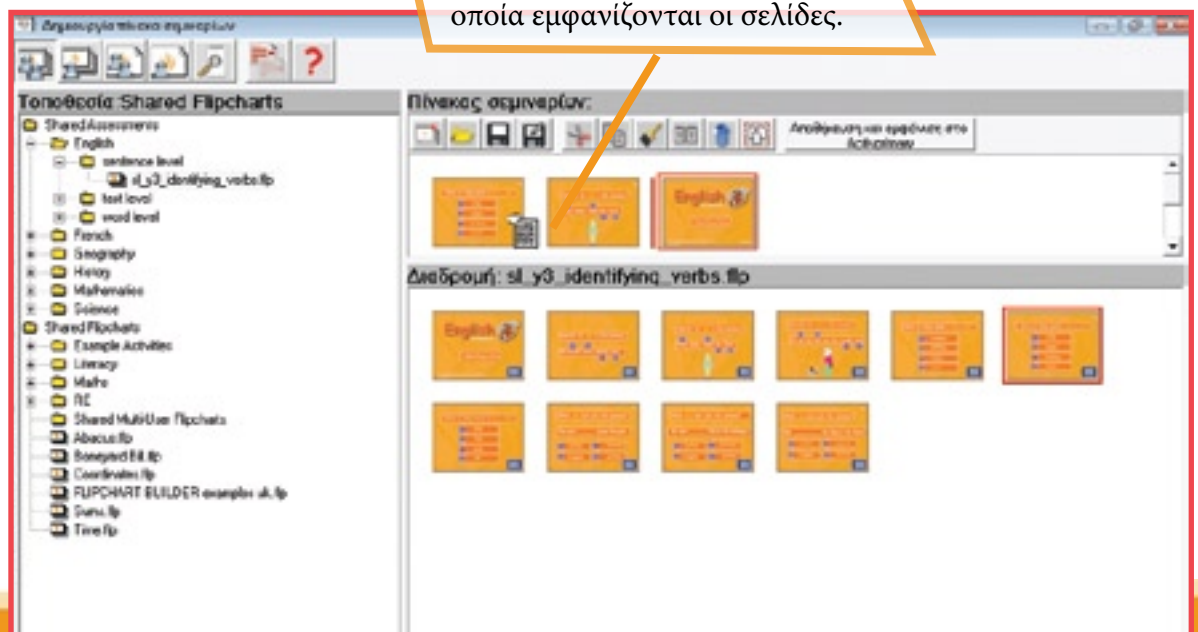
Επιλέγουμε την κατηγορία που μας ενδιαφέρει.

Κρατάμε πατημένη τη γραφίδα πάνω σε μία από τις επιλογές σελίδας και τη μετακινούμε σ' αυτό το χώρο.



Οι επιλογές σελίδας της συγκεκριμένης κατηγορίας.

Μπορούμε στη συνέχεια να τροποποιήσουμε τη σειρά με την οποία εμφανίζονται οι σελίδες.

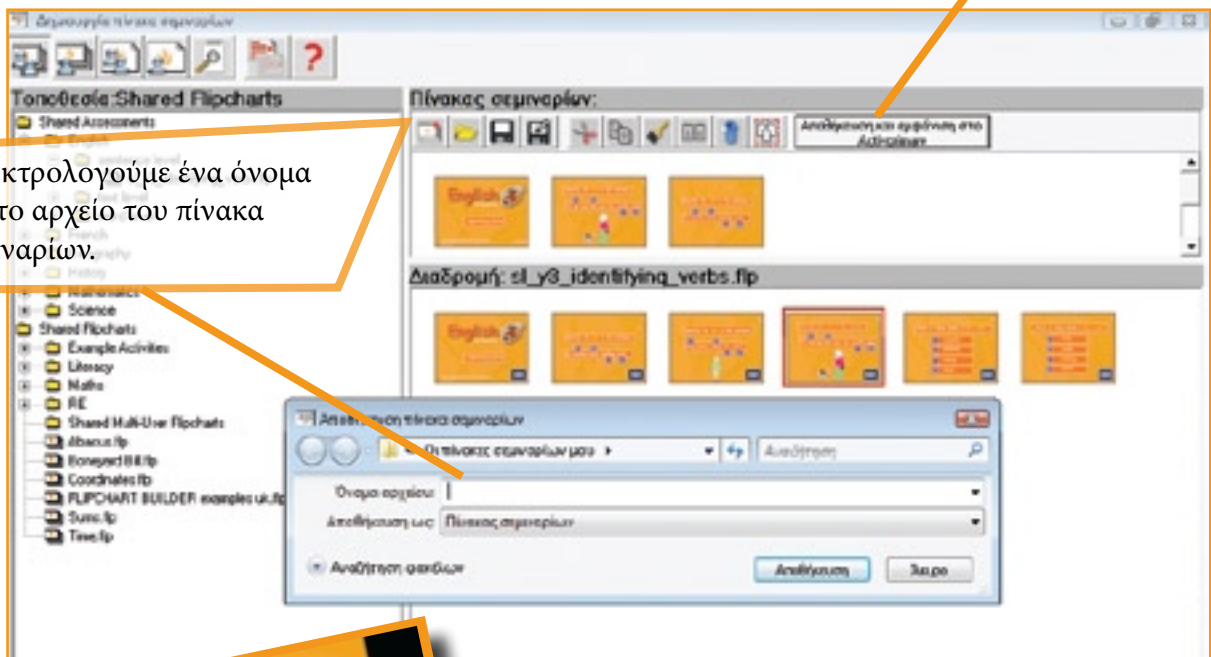


Αποθήκευση πίνακα σεμιναρίων

Μπορούμε να αποθηκεύσουμε τους πίνακες σεμιναρίων σε συγκεκριμένες θέσεις στο δίσκο, έτσι ώστε να γίνεται εύκολα ο εντοπισμός τους και να μην εμποδίζεται το εκπαιδευτικό έργο.

Κάνουμε κλικ εδώ για την αποθήκευση του πίνακα σεμιναρίων.

Πληκτρολογούμε ένα όνομα για το αρχείο του πίνακα σεμιναρίων.



Με πολύ απλό τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε αλλά και να αποθηκεύσουμε τους πίνακες σεμιναρίων με έτοιμο περιεχόμενο - εμείς απλά επιλέγουμε τις ερωτήσεις ή τα κείμενα που θα προβάλλονται στις σελίδες μας.

το τροποποιήσουμε με προσθήκη ή αφαίρεση ερωτήσεων και κειμένων.

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του Activprimary είναι η δυνατότητα να δημιουργήσουμε περιεχόμενο όπως εμείς θέλουμε. Στις επόμενες σελίδες θα γνωρίσουμε τον τρόπο με τον οποίο δημιουργούμε εντυπωσιακούς πίνακες σεμιναρίων με διαδραστικό περιεχόμενο σε ελάχιστο χρόνο, με προσθήκη του δικού μας περιεχομένου.

Έτοιμο περιεχόμενο

Η αξιοποίηση έτοιμου περιεχομένου, ειδικά σε μαθήματα όπως τα Αγγλικά, μπορεί να μας βοηθήσει να ετοιμάσουμε υλικό για το μάθημά μας σε ελάχιστο χρόνο. Αν και το περιεχόμενο των σελίδων αυτών είναι ήδη έτοιμο, εμείς μπορούμε να

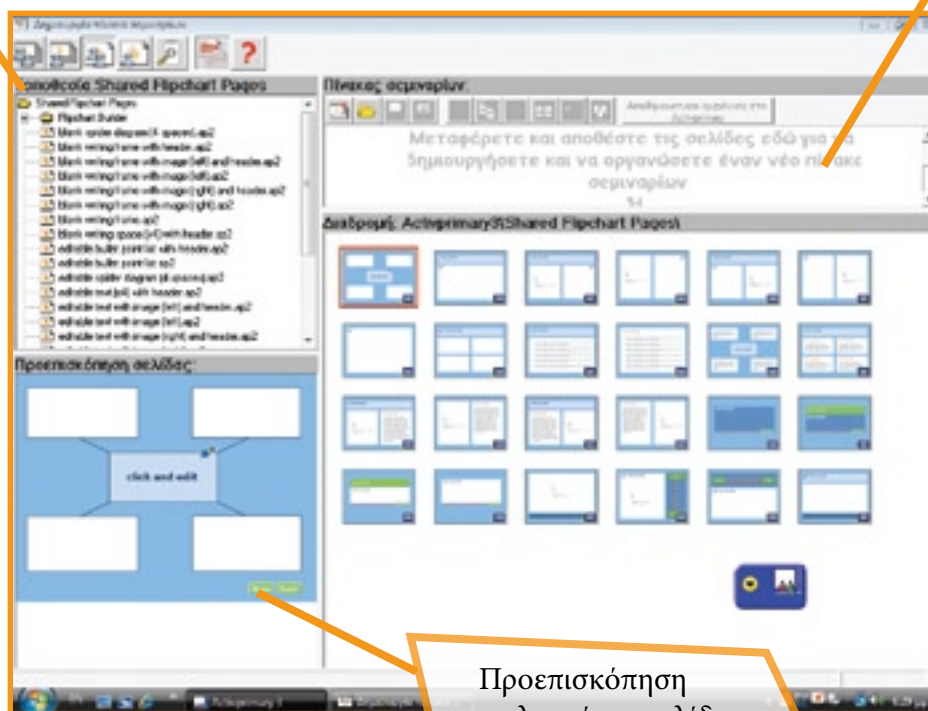
Αρκετοί από τους πίνακες σεμιναρίων που δημιουργούμε μπορούν να συνεργαστούν με τα Activotes για την ενεργητικότερη συμμετοχή των μαθητών στην πορεία του μαθήματος.

Δημιουργία σελίδας με κενό περιεχόμενο

Αν και τα πλεονεκτήματα της χρήσης έτοιμου περιεχομένου είναι πάρα πολλά –κυρίως εξοικονόμηση χρόνου– τις περισσότερες φορές θα γεμίσουμε τις έτοιμες σελίδες με δικό μας υλικό.

Επιλέγουμε «Shared Flipchart Pages».

Πλαίσιο δημιουργίας δομής πίνακα σεμιναρίων.



Προεπισκόπηση επιλεγμένης σελίδας.

Στις επόμενες σελίδες θα γνωρίσουμε τον τρόπο δημιουργίας ενός πίνακα σεμιναρίων που θα αποτελείται από έτοιμα στίλ σελίδας (φόντο, πλαίσια κείμενου και εικόνες κ.λπ.). Στη συνέχεια θα προσθέσουμε το δικό μας υλικό στις σελίδες αυτές.

Επιλογή σελίδας

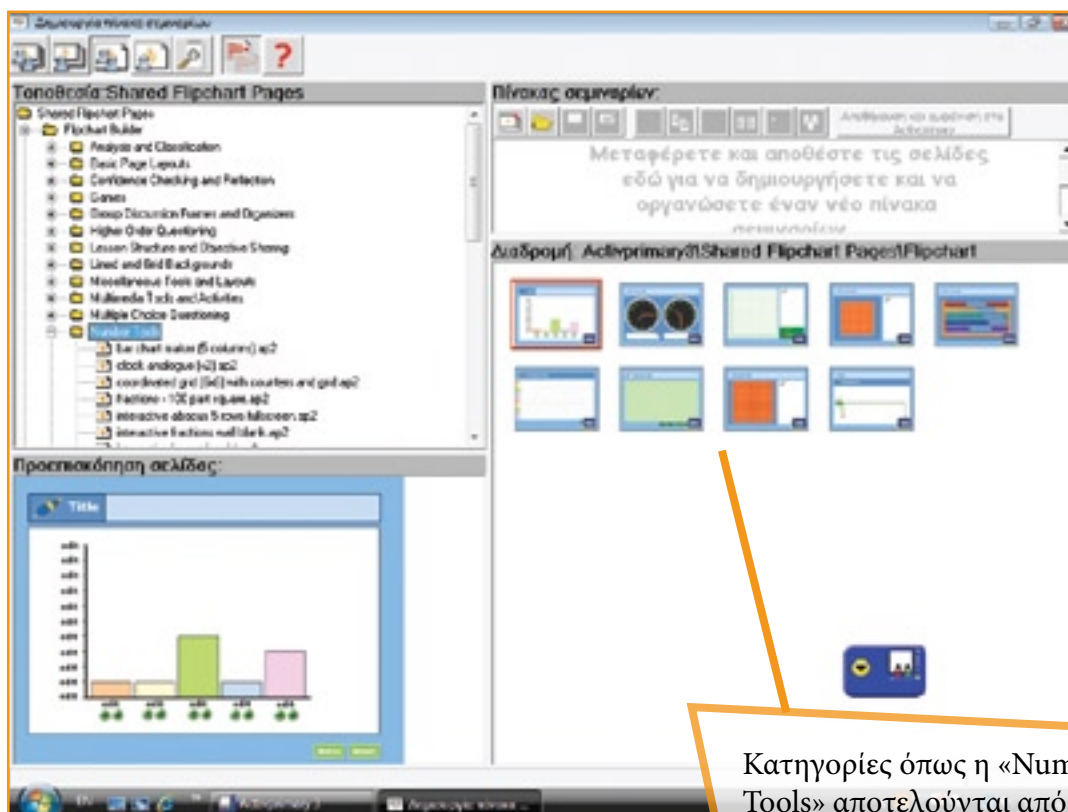
Ανάλογα με το μάθημα που θέλουμε να δημιουργήσουμε τον πίνακα σεμιναρίων θα επιλέξουμε και την κατηγορία με τις έτοιμες σελίδες. Για το συγκεκριμένο παράδειγμα θα φτιάξουμε μια σειρά από σελίδες που αφορούν την προστασία του περιβάλλοντος και τις εναλλακτικές μορφές ενέργειας.

Η κατηγορία «Shared Flipchart Pages» (εικόνα πάνω) μας δίνει μια μεγάλη ποικιλία από έτοιμες σελίδες, στις οποίες θα πρέπει στη συνέχεια να προσθέσουμε δικό μας υλικό. Επιλέγουμε την υποκατηγορία που μας ενδιαφέρει και ακολούθως μεταφέρουμε τις σελίδες που θα χρησιμοποιήσουμε στο πλαίσιο δημιουργίας της δομής του πίνακα σεμιναρίων που θα δημιουργήσουμε.

Μπορούμε να συνδυάσουμε σελίδες από διάφορες υποκατηγορίες για να πετύχουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Είναι σημαντικό όμως να προσέξουμε να υπάρχει ομοιομορφία στις σελίδες που χρησιμοποιούμε.

Σελίδες με ειδικό περιεχόμενο

Ορισμένες σελίδες περιέχουν ειδικό διαδραστικό περιεχόμενο που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε πίνακες σεμιναρίων με γραφικές παραστάσεις, αλληλεπίδραση, κίνηση κ.λπ.



Κατηγορίες όπως η «Number Tools» αποτελούνται από σελίδες με διαδραστικό περιεχόμενο.

Αν θέλουμε να επεκτείνουμε τις δυνατότητες του πίνακα σεμιναρίων που δημιουργούμε, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ορισμένες από τις διαδραστικές σελίδες με ειδικό περιεχόμενο.

Ειδικές σελίδες

Αρκετές σελίδες περιλαμβάνουν διαδραστικό ή άλλο πολυμεσικό περιεχόμενο που κάνει τον πίνακα σεμιναρίων μας πολύ πιο εντυπωσιακό και ταυτόχρονα επιτρέπει στους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με το υλικό που προβάλλουμε.

Υπάρχουν γραφικές παραστάσεις που μπορούν να τροποποιηθούν αυτόματα από τους μαθητές, μέσω των κουμπιών που προσφέρουν. Υπάρχουν σελίδες με

ρολόγια (ιδανικές για τη διδασκαλία του χρόνου), που επιτρέπουν την κίνηση των δεικτών με τη βοήθεια της γραφίδας. Ακόμη και αβάνκιο που μας επιτρέπει να μετακινήσουμε τις χάντρες και να μάθουμε τους αριθμούς.

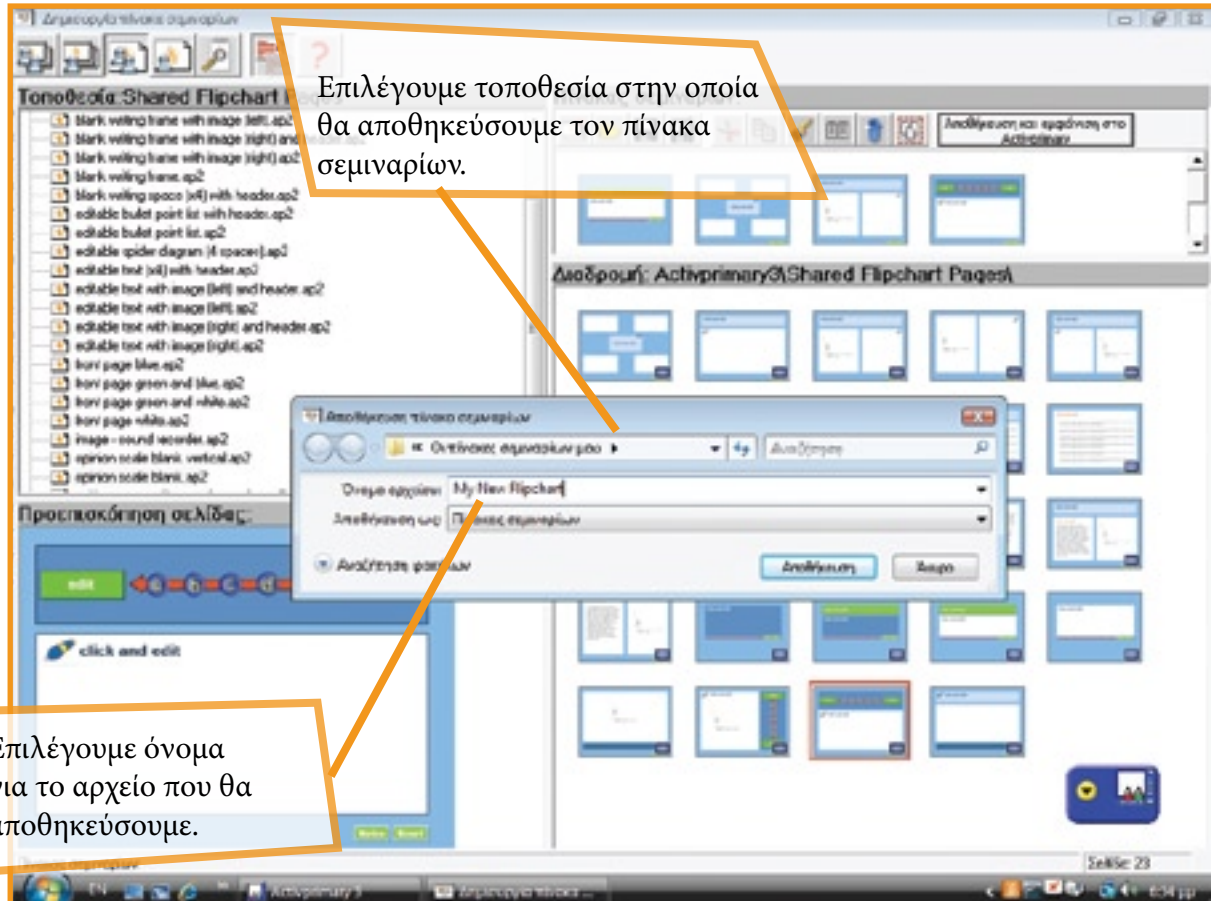
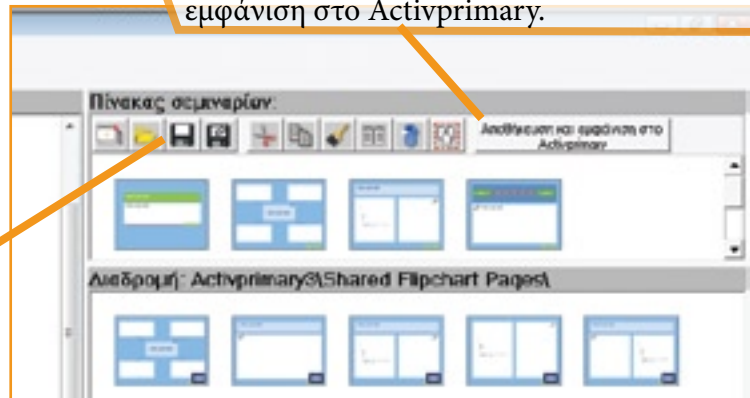
Το εργαλείο δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων του Activprimary περιλαμβάνει μια μεγάλη ποικιλία από τέτοιες σελίδες, τις οποίες μπορούμε να μελετήσουμε και να αξιοποιήσουμε κατάλληλα στο μάθημά μας. Αυτό επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει διαδραστικό περιεχόμενο χωρίς να έχει γνώσεις προγραμματισμού ή άλλες εξειδικευμένες γνώσεις στους υπολογιστές.

Αποθήκευση & εμφάνιση στο Activprimary

Όταν ολοκληρώσουμε τη δημιουργία της δομής του πίνακα σεμιναρίων, μπορούμε να αποθηκεύσουμε την εργασία μας και να την προβάλλουμε αυτόματα στο Activprimary.

Μολις ολοκληρώσουμε τη δομή, κάνουμε κλικ εδώ για να γίνει αποθήκευση και εμφάνιση στο Activprimary.

Αποθήκευση μπορεί να γίνει και με τα κουμπιά.

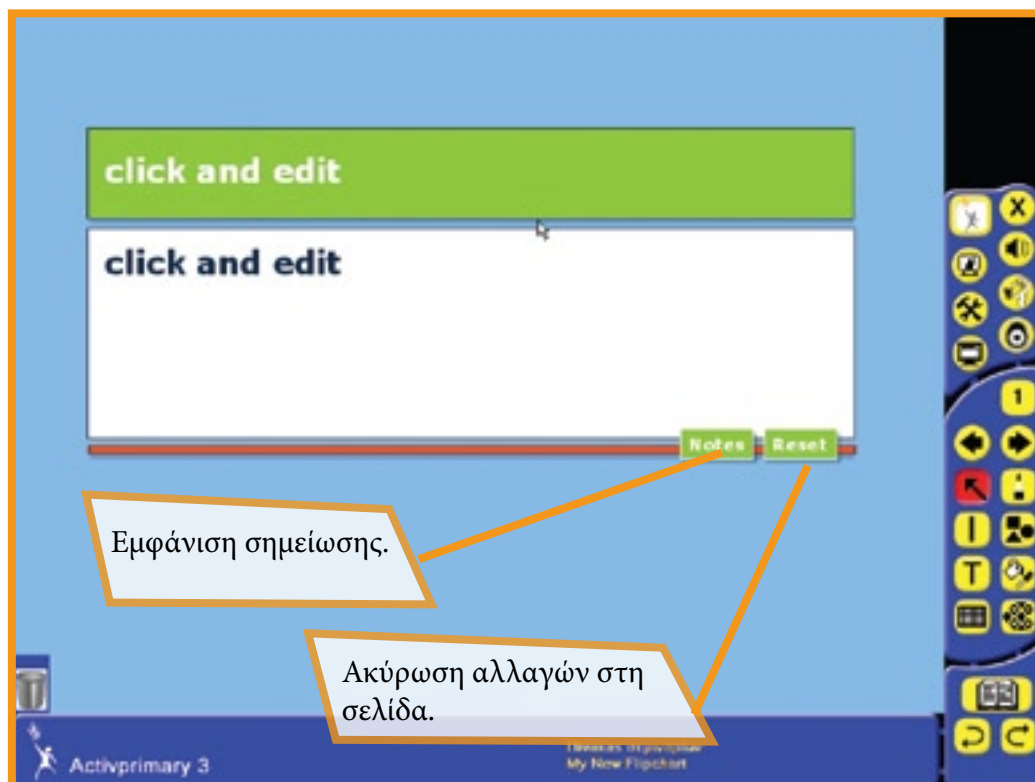


Επιλέγουμε τοποθεσία στην οποία θα αποθηκεύσουμε τον πίνακα σεμιναρίων.

Επιλέγουμε όνομα για το αρχείο που θα αποθηκεύσουμε.

Επεξεργασία περιεχομένου στο Activprimary

Ο πίνακας σεμιναρίων που έχουμε δημιουργήσει αποτελείται από έναν αριθμό σελιδών. Όμως, αν και οι σελίδες αυτές περιλαμβάνουν αρκετά αντικείμενα, λ.χ. εικόνες, δεν έχουν περιεχόμενο.



Με τη χρήση του εργαλείου δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων καταφέραμε να δημιουργήσουμε έναν αριθμό σελιδών που περιλαμβάνουν συγκεκριμένο χρώμα φόντου, πλαίσια κειμένου και εικόνες, σχεδιαγράμματα κ.λπ. Επόμενο στάδιο είναι η προσθήκη περιεχομένου στις σελίδες αυτές.

Προσθήκη περιεχομένου

Οι σελίδες μας είναι άδειες από πλευράς περιεχομένου, όμως όλα τα υπόλοιπα στοιχεία (φόντο, πλαίσια κειμένου και εικόνες) είναι στη θέση τους!

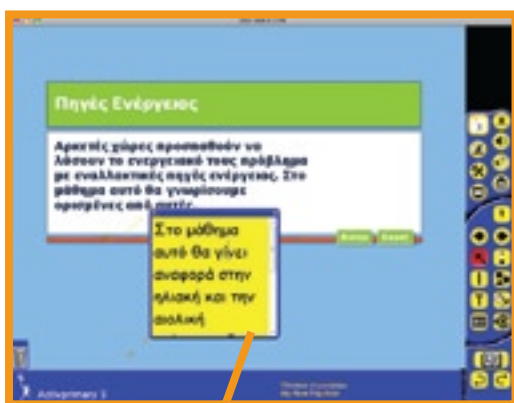
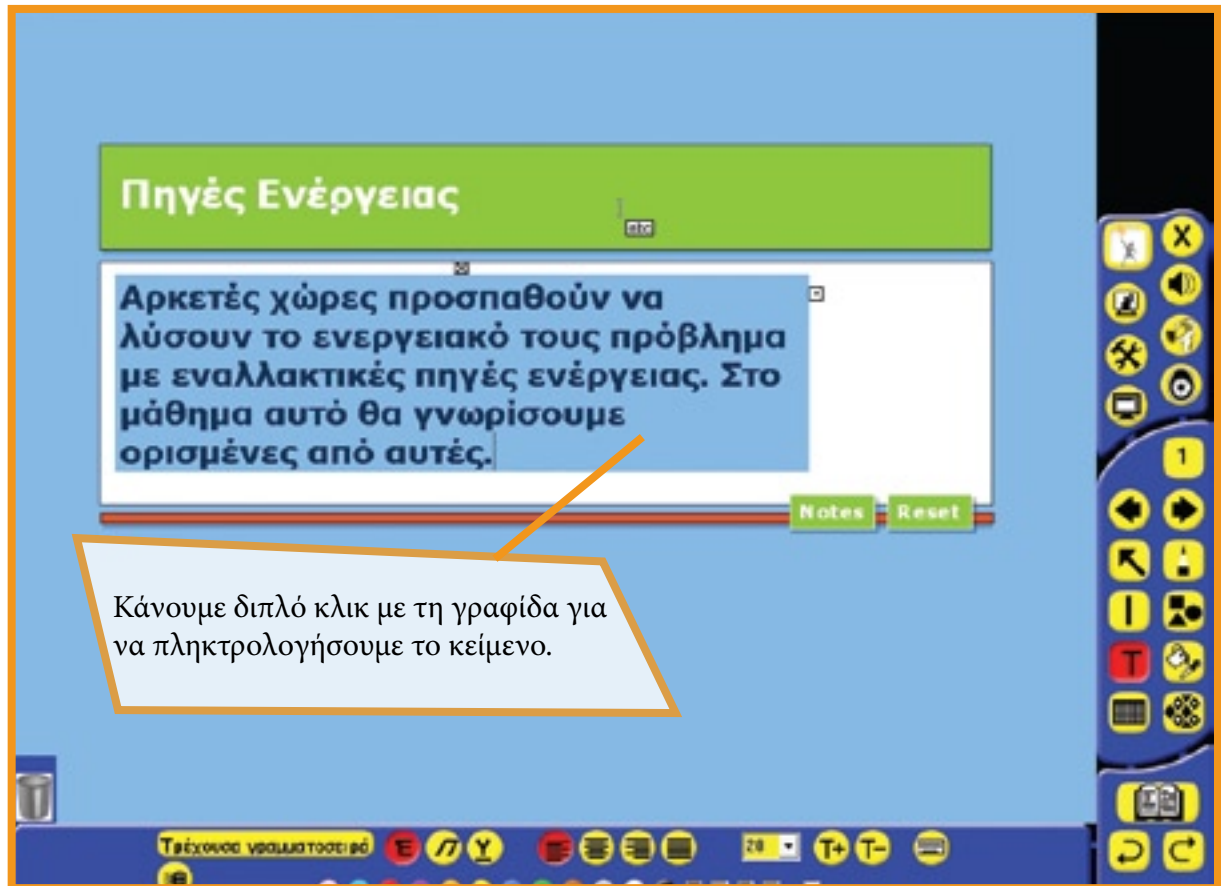
Η πρώτη σελίδα που έχουμε επιλέξει έχει ειδικό πλαίσιο για τον τίτλο του πίνακα σεμιναρίων, καθώς και επιπρόσθετο πλαίσιο για την εισαγωγή περιγραφικού κειμένου. Τα δύο κουμπιά που

εμφανίζονται στην οθόνη («Notes» και «Reset») είναι διαδραστικά. Κάνοντας κλικ στο κουμπί «Notes», θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο στο οποίο μπορούμε να πληκτρολογήσουμε ένα μικρό κείμενο/σημείωση για τη συγκεκριμένη σελίδα. Με το κουμπί «Reset» όλες οι αλλαγές που κάνουμε στη σελίδα ακυρώνονται αυτόματα.

Μέχρι το σημείο αυτό έχει γίνει η μισή δουλειά – δηλαδή, το μέρος που συνήθως γίνεται από προγραμματιστές και γραφίστες το έχει αναλάβει αυτόματα το Activprimary! Ο εκπαιδευτικός μπορεί τώρα να προσθέσει το δικό του υλικό, σύμφωνα με τις ανάγκες της τάξης του.

Εισαγωγή κειμένου & δημιουργία σημείωσης

Το επόμενο βήμα είναι να πληκτρολογήσουμε το κείμενο. Αν θέλουμε, μπορούμε να προσθέσουμε και κάποια σημείωση, η οποία θα εμφανίζεται με τη βοήθεια του αντίστοιχου κουμπιού.



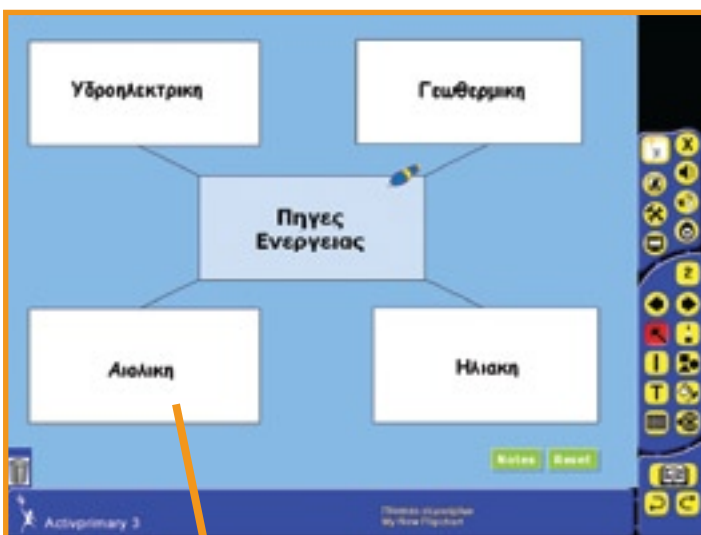
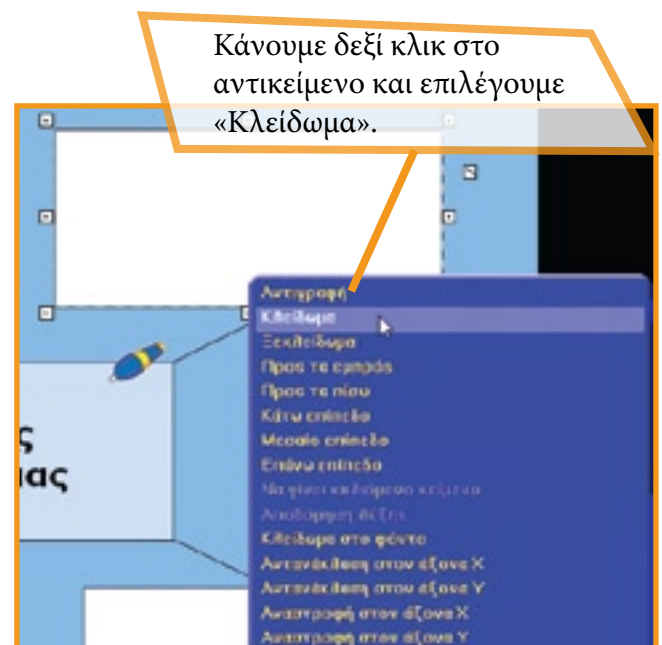
Η εισαγωγή και επεξεργασία του κειμένου γίνεται με τη βοήθεια των αντίστοιχων εργαλείων του Activprimary. Μπορούμε να τροποποιήσουμε τόσο τη γραμματοσειρά όσο και το μέγεθος και την εμφάνιση των χαρακτήρων του κειμένου.

Προσθήκη κειμένου

Κάνουμε διπλό κλικ στα πλαίσια εισαγωγής κειμένου για να μπορέσουμε να προσθέσουμε περιεχόμενο. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα εργαλεία μορφοποίησης του κειμένου. Είναι σημαντικό να προσέξουμε τόσο το μέγεθος όσο και το είδος των γραμμάτων, ώστε να είναι εύκολη η ανάγνωσή τους από όλους τους μαθητές της τάξης. Αν θέλουμε μπορούμε να προσθέσουμε και σημείωση (Note) με βοηθητικές πληροφορίες.

Κλείδωμα & ξεκλείδωμα αντικειμένων

Πολλές φορές μπορεί να μετακινήσουμε κατά λάθος ένα αντικείμενο από τη θέση του, καταστρέφοντας έτσι τη δομή της σελίδας. Η επιλογή για κλείδωμα αντικειμένων αποτρέπει κάτι τέτοιο.



Ένα συνηθισμένο πρόβλημα που παρατηρείται κατά την εργασία μας στο διαδραστικό πίνακα είναι η μετακίνηση πλαισίων κειμένου, εικόνες ή άλλων αντικειμένων κατά λάθος. Κάτι τέτοιο μπορεί να χαλάσει την εμφάνιση της σελίδας.

Κλείδωμα αντικειμένων

Όταν επιλέξουμε «Κατάσταση λειτουργίας σχεδιασμού» (εικόνα πάνω αριστερά), αυτόματα ενεργοποιούνται οι επιλογές του δεξιού κουμπιού του ποντικιού (κουμπί γραφίδας). Στη συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ στο αντικείμενο που θέλουμε να κλειδώσουμε και κάνουμε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή από το μενού που θα εμφανιστεί. Το αντικείμενο αυτόματα κλειδώνει στη συγκεκριμένη θέση που βρίσκεται και δεν μπορεί να μετακινηθεί.

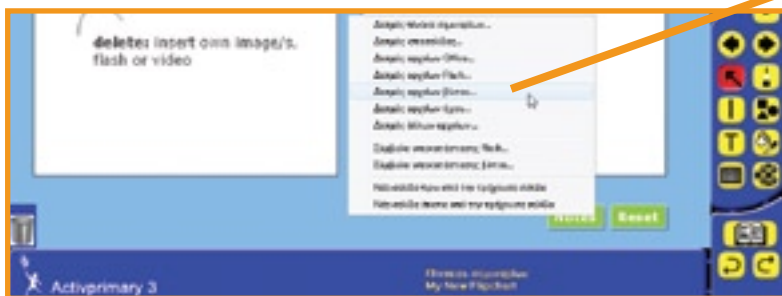
Αν θέλουμε να μετακινήσουμε το αντικείμενο, τότε κάνουμε δεξί κλικ πάνω του και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Εκκλείδωμα».

Μπορούμε να συνεχίσουμε την προσθήκη περιεχομένου σε όλα τα πλαίσια της σελίδας.

Εισαγωγή ψηφιακού video

Το ψηφιακό video είναι ένα από τα πιο διαδεδομένα πολυμεσικά αρχεία. Μια πληθώρα χρήσιμων αρχείων video υπάρχουν στο διαδίκτυο και μπορούμε να κατεβάσουμε αρκετά από τη σελίδα <http://www.pocketmovies.net>.

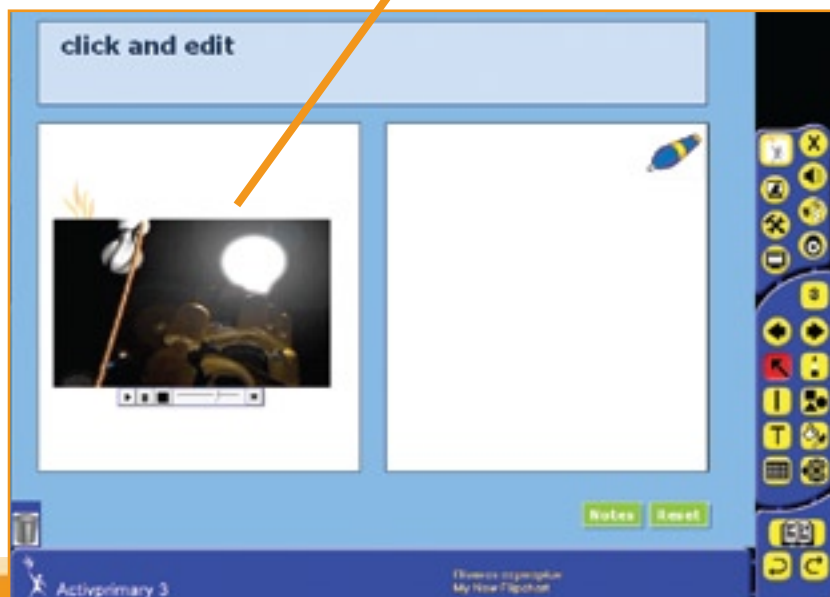
Από το μενού «Εισαγωγή αντικειμένου δεσμού» επιλέγουμε «Δεσμός αρχείων βίντεο».



Κάνουμε κλικ στο κουμπί αυτό για να εντοπίσουμε και να επιλέξουμε το αρχείο video που θα εισαγάγουμε στη σελίδα.



Το αρχείο video όπως θα εμφανίζεται στη σελίδα. Στο κάτω μέρος εμφανίζονται τα κουμπιά ελέγχου.



Το ψηφιακό video είναι ιδιαίτερα απαιτητικό σε αποθηκευτικό χώρο, όμως μπορεί να κάνει πιο ενδιαφέρον το περιεχόμενό μας.

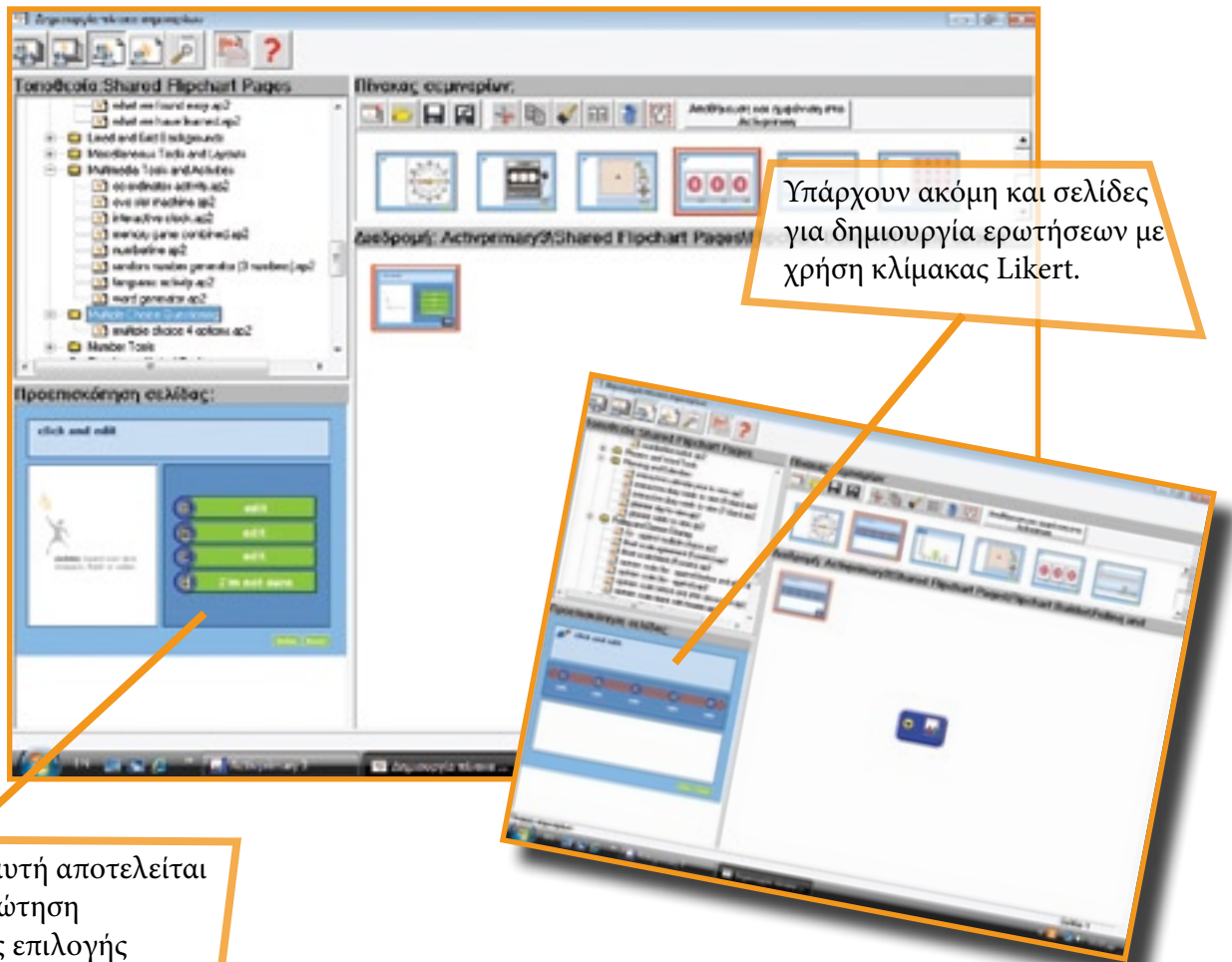
Εισαγωγή video

Η εισαγωγή video στη σελίδα μας είναι μια σχετικά απλή διαδικασία που έχει να κάνει καθαρά με τον εντοπισμό του αρχείου που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε. Οι σύγχρονες φωτογραφικές μηχανές, αλλά και τα κινητά τηλέφωνα, μπορούν να εγγραφούν video το οποίο στη συνέχεια μπορούμε να περάσουμε στον υπολογιστή.

Εναλλακτικά, μπορούμε να κατεβάσουμε αρχεία video από το διαδίκτυο από σελίδες όπως το YouTube και το Pocket-movies (<http://www.pocketmovies.net>).

Δημιουργία διαδραστικού πίνακα σεμιναρίων

Οι πίνακες σεμιναρίων μπορούν να έχουν διαδραστικό περιεχόμενο που να διευκολύνει τόσο τις δραστηριότητες αξιολόγησης όσο και την πλοήγηση μέσα στις σελίδες.



Η σελίδα αυτή αποτελείται από μία ερώτηση πολλαπλής επιλογής με τέσσερις πιθανές απαντήσεις.

Σε προηγούμενες σελίδες είχαμε παρουσιάσει επιλογές με διαδραστικό περιεχόμενο. Στις σελίδες που ακολουθούν θα δούμε βήμα βήμα τη δημιουργία διαδραστικών ασκήσεων για χρήση με τα Activotes.

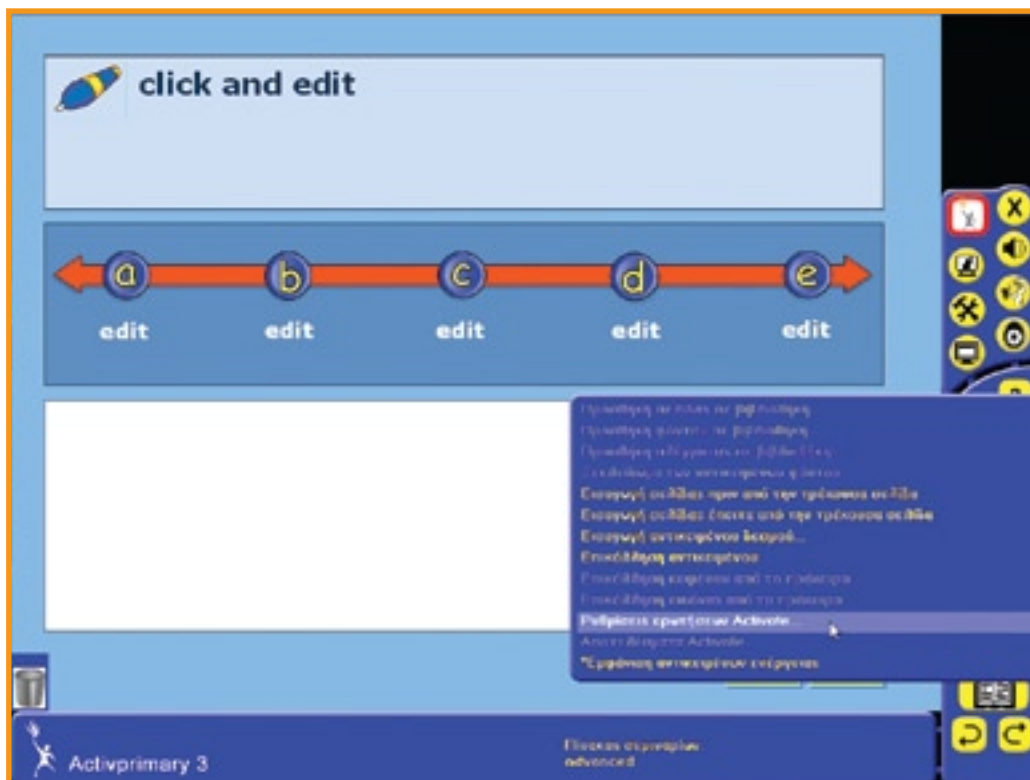
Επιλογή περιεχομένου

Είναι πολύ σημαντικό να προγραμματίζουμε σωστά τον τύπο των δραστηριοτήτων που θέλουμε να αναπτύξουμε στην τάξη μας. Κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει τις δικές του δραστηριότητες που να ανταποκρίνονται όμως στο επίπεδο των μαθητών του.

Το εργαλείο δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων μας επιτρέπει να επιλέξουμε ανάμεσα σε έτοιμες σελίδες (χωρίς περιεχόμενο) τύπου πολλαπλής επιλογής, κλίμακας Likert, Σωστό/Λάθος κ.λπ. Ο εκπαιδευτικός θα αποφασίσει το είδος των ερωτήσεων που θα έχει ο πίνακας σεμιναρίων του.

Αφού επιλέξουμε τον κατάλληλο τύπο διαδραστικών ασκήσεων, μπορούμε να προσθέσουμε τη σελίδα ή τις σελίδες που έχουμε βρει στο πλαίσιο δημιουργίας του πίνακα σεμιναρίων.

Δημιουργία κλίμακας Likert



Η χρήση της κλίμακας Likert είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη στην εκπαιδευτική έρευνα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από τους ίδιους τους μαθητές για σκοπούς ενδοσχολικής έρευνας, γεγονός που τους βοηθά να εμπλακούν στην ερευνητική διαδικασία.

Δημιουργία κλίμακας

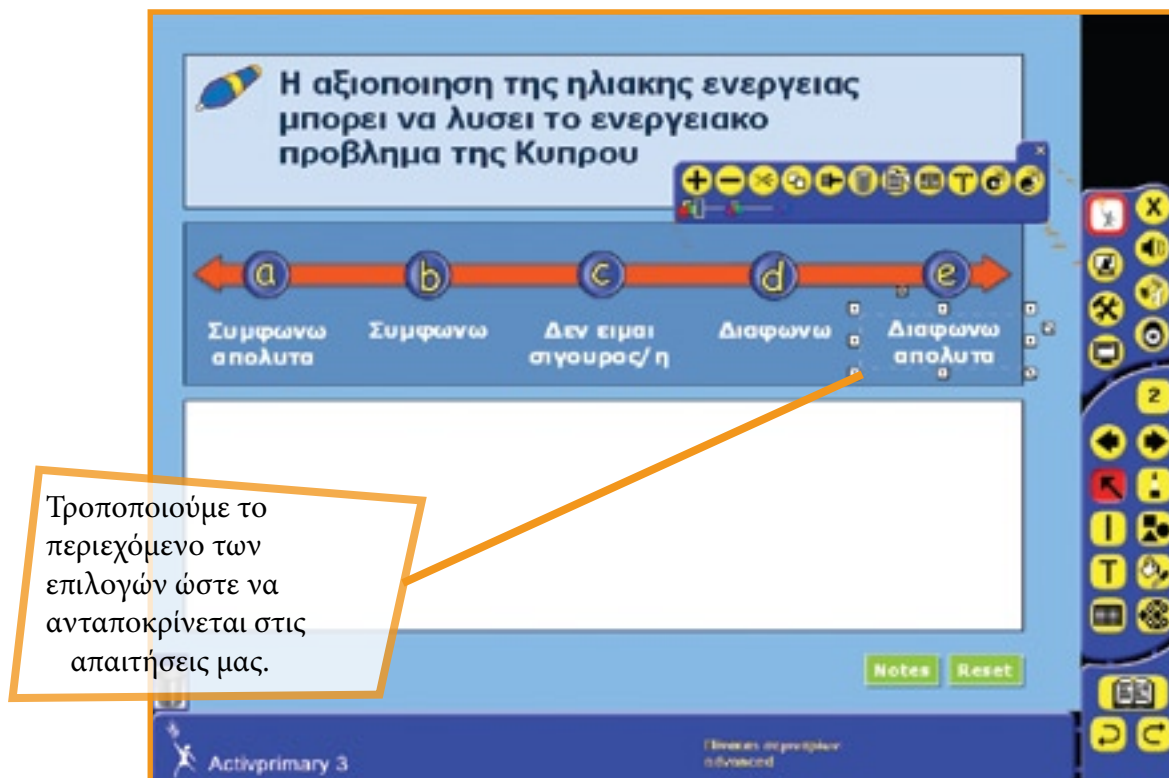
Οι ερωτήσεις με κλίμακα Likert θα δημιουργηθούν για χρήση με τις συσκευές Activote. Είναι σημαντικό να επιλέξουμε μία από τις έτοιμες σελίδες που υπάρχουν, διαφορετικά θα πρέπει να αφιερώσουμε αρκετό χρόνο για να δημιουργήσουμε το αντίστοιχο περιεχόμενο από την αρχή. Η συγκεκριμένη σελίδα (εικόνα πάνω) είναι μία από τις σελίδες που υπάρχουν στο

εργαλείο δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων. Η σελίδα που εμφανίζεται στο Activprimary περιλαμβάνει το πλαίσιο τίτλου, καθώς και πλαίσιο για περιγραφή της ερώτησης ή του θέματος. Στο πάνω μέρος υπάρχει η γραμμή με τα πέντε κουμπιά/επιλογές. Κάτω από τις επιλογές υπάρχει η λέξη «edit» για να τις επεξεργαστούμε και να παρουσιάζουν το κείμενο που θέλουμε.

Για να μπορέσουμε να τροποποιήσουμε τη σελίδα αυτή, θα πρέπει να ενεργοποιήσουμε την «Κατάσταση λειτουργίας σχεδιασμού» της σελίδας, ώστε να ενεργοποιηθούν οι επιλογές του δεξιού κουμπιού του ποντικιού (και του κουμπιού της γραφίδας).

Εισαγωγή περιεχομένου στην κλίμακα

Με διπλό κλικ πάνω στα πλαίσια κειμένου μπορούμε να πληκτρολογήσουμε το κείμενο της ερώτησης. Με παρόμοιο τρόπο τροποποιούμε και τις επιλογές της κλίμακας Lickert.



Η κλίμακα που δημιουργούμε αφορά τις απόψεις των μαθητών για την ερώτηση που προβάλλεται κάθε φορά (εικόνα πάνω). Οι μαθητές θα πρέπει να πατήσουν το αντίστοιχο κουμπί του Activote που ανταποκρίνεται περισσότερο στην άποψή τους.

Εισαγωγή κειμένου

Οι επιλογές της κλίμακας έχουν να κάνουν με τις αντιλήψεις ή τις απόψεις των μαθητών πάνω στην ερώτηση που παρουσιάζεται κάθε φορά. Κάθε κουμπί (a-e) αντιστοιχεί σε μία δήλωση (π.χ. «Συμφωνώ απόλυτα»). Οι μαθητές πατούν τα αντίστοιχα κουμπιά στο Activote και

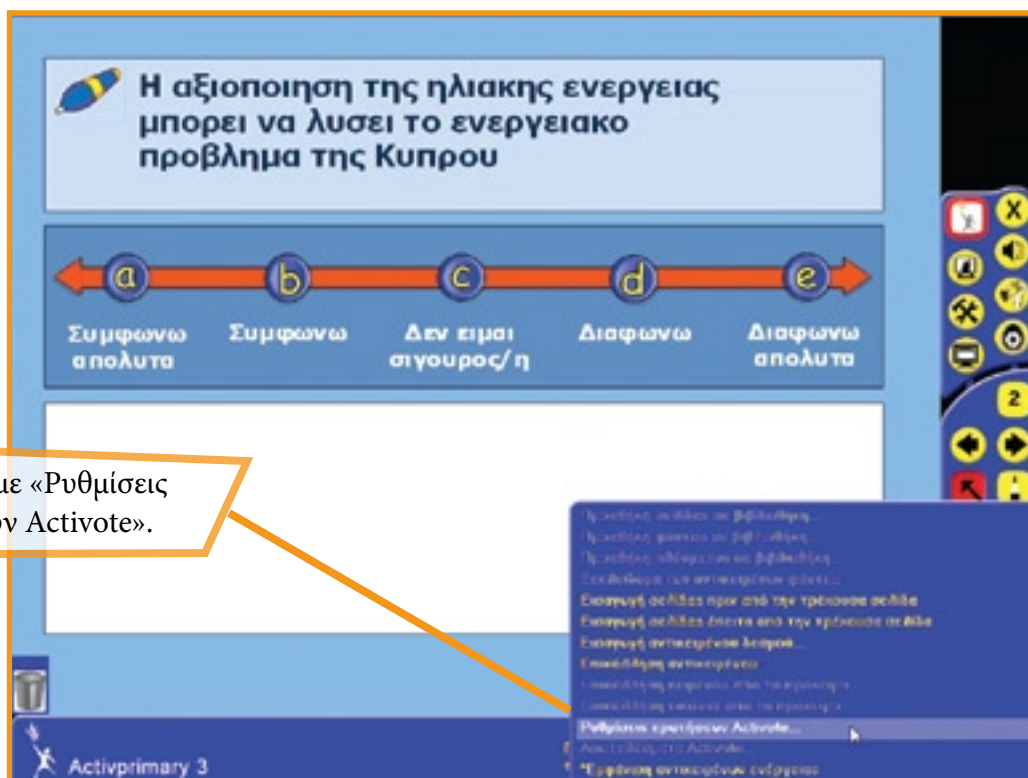
γίνεται αυτόματη καταγραφή των απαντήσεών τους.

Αν και μπορούμε να έχουμε μέχρι έξι επιλογές (όσα και τα κουμπιά του Activote), οι συγκεκριμένες σελίδες έχουν μόνο πέντε επιλογές τις οποίες διαβαθμίζουμε από το πιο θετικό («Συμφωνώ απόλυτα») μέχρι το πιο αρνητικό («Διαφωνώ απόλυτα»).

Τέτοιου είδους ερωτήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στα πλαίσια της διδασκαλίας δεξιοτήτων έρευνας, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο σε μαθήματα όπως η Φυσική και τα Μαθηματικά.

Ρυθμίσεις ερωτήσεων για Activote

Για να μπορούν να «συνεργαστούν» οι επιλογές που έχουμε στην οθόνη με τα Activotes, θα πρέπει να κάνουμε πρώτα ορισμένες ρυθμίσεις.



Επιλέγουμε «Ρυθμίσεις ερωτήσεων Activote».

Επιλέγουμε το είδος των ερωτήσεων.



Οι ερωτήσεις που δημιουργούμε με τη βοήθεια του αντίστοιχου εργαλείου δημιουργίας Αξιολόγησης/κουίζ επιτρέπουν τον καθορισμό των απαντήσεων καθώς και την άμεση σύνδεση με τις συσκευές Activote. Όταν όμως δημιουργούμε ερωτήσεις με το εργαλείο δημιουργίας πίνακα σεμιναρίων, θα πρέπει να κάνουμε επιπρόσθετες ρυθμίσεις.

Ρυθμίσεις ερωτήσεων

Αφού συμπληρώσουμε το κείμενο στα αντίστοιχα πλαίσια αλλά και στις πιθανές επιλογές, κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην οθόνη και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Ρυθμίσεις

ερωτήσεων Activote». Από το πλαίσιο που θα εμφανιστεί θα πρέπει να ρυθμίσουμε όλες τις παραμέτρους που θα επιτρέψουν τη σωστή λειτουργία των ερωτήσεων σε συνδυασμό με το Activote.

Επειδή οι ερωτήσεις μας (αλλά και οι επιλογές) είναι έτοιμες, επιλέγουμε «Προετοιμασμένες εκ των προτέρων» στο πλαίσιο «Τύπος σελίδας ερωτήσεων». Στη συνέχεια θα δούμε και τις υπόλοιπες ρυθμίσεις που θα επιτρέψουν τη σωστή λειτουργία της σελίδας με την κλίμακα Lickert.

Παράμετροι ερωτήσεων

Η ρύθμιση των παραμέτρων των ερωτήσεων είναι απαραίτητη για να γίνεται σωστή καταγραφή των αποτελεσμάτων από το Activprimary.

Τύπος σελίδας ερωτήσεων: Προεπιλεγμένες εκ των προτί

Τύπος ερώτησης: Ναι/Όχι

Ερώτηση: Συμφωνώ απόλυτα

Ετικέτες: a, b

Απαντήσεις: Η αξιοποίηση της ηλεκτρικής ενέργειας μπορεί να
Reset

OK, Άκυρο

Επιλέγουμε τον αριθμό των επιλογών: στη συγκεκριμένη περίπτωση θα έχουμε πέντε.

Επειδή έχουμε κλίμακα, δεν υπάρχει σωστή ή λάθος απάντηση.

Όλο το κείμενο της σελίδας εμφανίζεται ως επιλογή. Επιλέγουμε το κείμενο της ερώτησης.

Τύπος σελίδας ερωτήσεων: Προεπιλεγμένες εκ των προτί

Τύπος ερώτησης: Πολλαπλών επιλογών 5

Σωστή απάντηση: Κανένα

Λήξη χρόνου: 0

Ερώτηση: Συμφωνώ απόλυτα

Ετικέτες: a, b, c, d, e

Απαντήσεις: Η αξιοποίηση της ηλεκτρικής ενέργειας μπορεί να
Reset
Notes
Συμφωνώ
δεν συμφωνώ
άσχετο
άσχετο απόλυτα

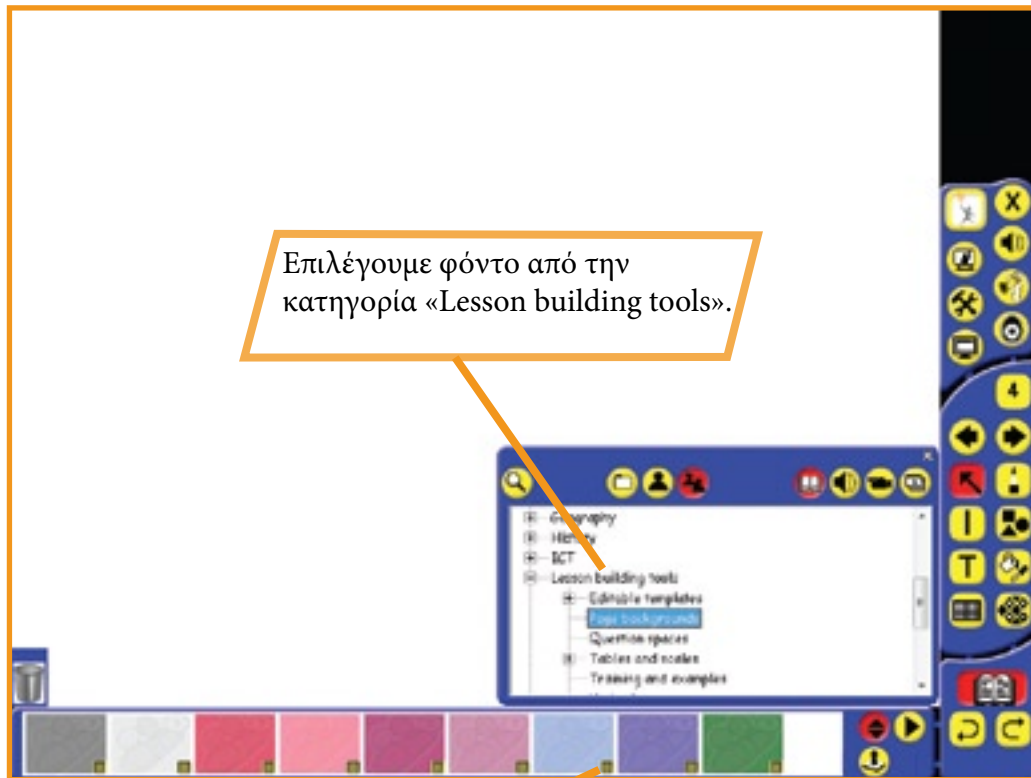
OK, Άκυρο

Οι ετικέτες είναι οι επιλογές a-e που αντιστοιχούν και στα κουμπιά του Activote.

Τέλος, αντιστοιχούμε την κάθε ετικέτα με την απάντησή της (π.χ. a=Συμφωνώ Απόλυτα).

Επεξεργασία κενής σελίδας

Όσο προσεκτικά και αν σχεδιάσουμε τη δομή του πίνακα σεμιναρίων μας, είναι απαραίτητο να μπορούμε να προσθέσουμε και κενές σελίδες τις οποίες θα εμπλουτίσουμε με περιεχόμενο στη συνέχεια.



Αρκετά από τα είδη φόντου έχουν δημιουργηθεί για χρήση με το Activote.

Όπως είχαμε δει και σε προηγούμενες σελίδες, είναι δυνατή η πλήρης μορφοποίηση της σελίδας μέσα από τα εργαλεία του Activprimary. Στο παράδειγμα που ακολουθεί θα χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία του Activprimary για να δημιουργήσουμε μια σελίδα με διαδραστικό περιεχόμενο.

Δημιουργία σελίδας

Αρχικά θα πρέπει να δημιουργήσουμε φόντο. Κατά προτίμηση το φόντο θα πρέπει να έχει τα ίδια ή παρόμοια χρώματα με τις υπόλοιπες σελίδες ώστε να διατηρηθεί η ομοιομορφία.

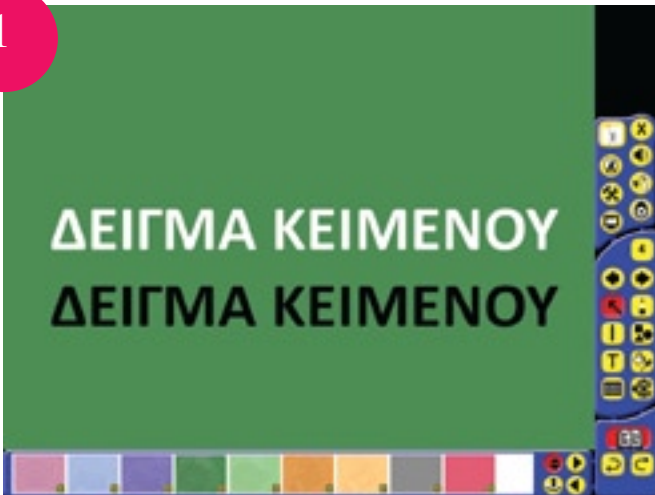
Μπορούμε να επιλέξουμε ένα χρώμα για φόντο ή μία εικόνα από τις επιλογές του Activprimary. Υπάρχει ειδική κατηγορία για είδη φόντου του Activote που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε.

Πάνω στη σελίδα αυτή θα δημιουργήσουμε πλαίσια κειμένου, καθώς και ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Στις επόμενες σελίδες θα δούμε τη διαδικασία δημιουργίας περιεχομένου για τη σελίδα.

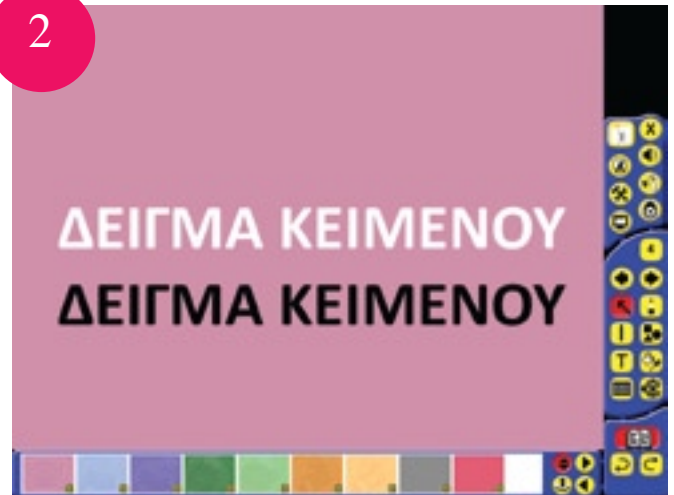
Γενικές συμβουλές για χρήση φόντου

Πολλές φορές γίνεται κακή επιλογή χρώματος ή εικόνας φόντου. Ένα κακό φόντο σε συνδυασμό με λανθασμένη επιλογή χρώματος γραμματοσειράς δυσκολεύει την ανάγνωση του κειμένου.

1



2



3



4



Η επιλογή του σωστού χρώματος φόντου και γραμματοσειράς είναι πολύ σημαντική ώστε να είναι ευδιάκριτες οι πληροφορίες που προβάλλονται στη σελίδα.

Φόντο & γραμματοσειρά

Κατά κανόνα, το χρώμα της γραμματοσειράς πρέπει να είναι σε αντίθεση με το χρώμα του φόντου της σελίδας. Δεδομένου ότι τα προβολικά μέσα (βιντεοπροβολέας) των τάξεων πρέπει να λειτουργούν με κανονικό φως, πρέπει να σχεδιάζουμε τις σελίδες μας με

τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ευδιάκριτο το κείμενο. Λευκό ή ανοικτό χρώμα κειμένου είναι ευδιάκριτο σε σκούρο φόντο. Όμως, στο φως της ημέρας είναι προτιμότερο να έχουμε ανοικτό χρώμα στο φόντο και σκούρο χρώμα στο κείμενο.

Οι εικόνες 1-4 πιο πάνω παρουσιάζουν ανοικτό και σκούρο χρώμα γραμματοσειράς σε διαφορετικό φόντο. Όπως μπορεί να διακρίνει κανείς, όπου υπάρχει αντίθεση χρώματος το κείμενο είναι και πιο ευανάγνωστο.

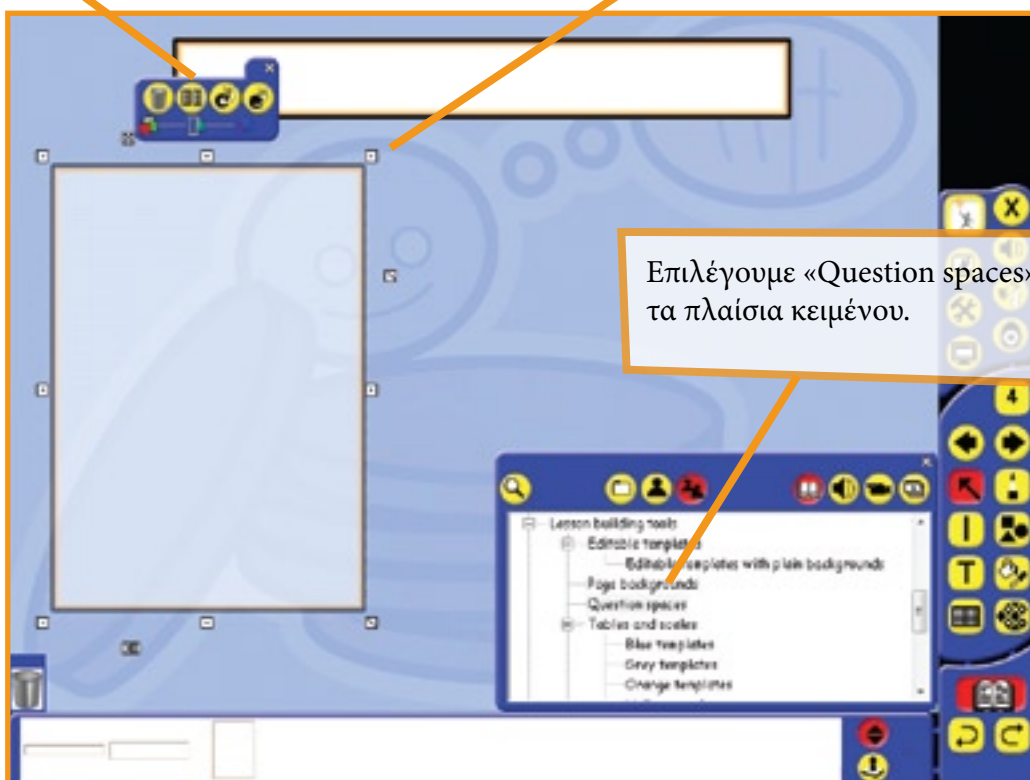
Εισαγωγή πλαισίων ερώτησης/κειμένου

Αφού επιλέξουμε το κατάλληλο φόντο για τη σελίδα, είναι καιρός να δημιουργήσουμε τα πλαίσια του κειμένου των ερωτήσεων και του τίτλου.

Μπορούμε να τροποποιήσουμε τη διαφάνεια των πλαισίων για καλύτερα αποτελέσματα.

Κρατάμε πατημένη τη γραφίδα στα τετράγωνα αυτά και τη μετακινούμε, ώστε να αλλάξει το μέγεθος του πλαισίου κειμένου.

Επιλέγουμε «Question spaces» για τα πλαίσια κειμένου.



Επόμενο βήμα είναι η δημιουργία των πλαισίων κειμένου. Στα πλαίσια αυτά θα πληκτρολογήσουμε τόσο την ίδια την ερώτηση (πλαίσιο τίτλου) όσο και τις επιλογές της.

Δημιουργία πλαισίων

Από τις επιλογές γραφικών του Ac-tivprimary επιλέγουμε «Lesson building tools» και στη συνέχεια «Question spaces». Μεταφέρουμε τα πλαίσια κειμένου στην οθόνη μας και τα τοποθετούμε στη θέση που θέλουμε να εμφανίζεται τόσο η ερώτηση όσο και οι επιλογές

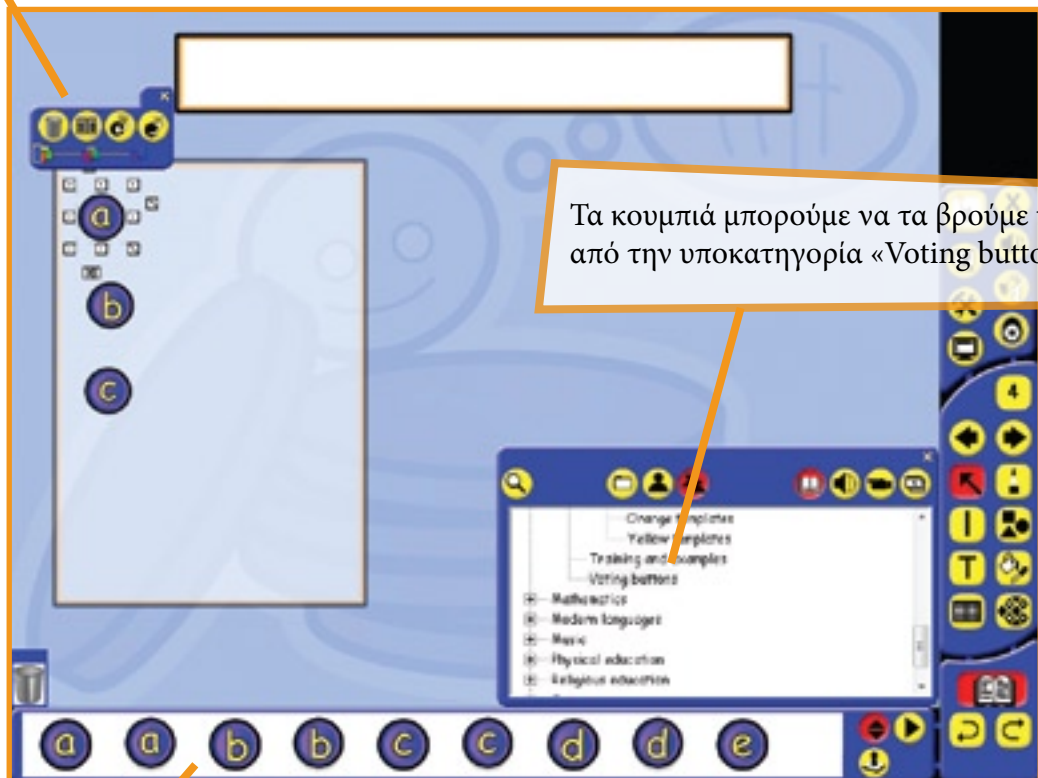
της. Μπορούμε να τροποποιήσουμε το μέγεθος των πλαισίων κρατώντας πατημένη τη γραφίδα πάνω στα τετράγωνα που εμφανίζονται στις άκρες τους (εικόνα πάνω).

Μπορούμε να αλλάξουμε τη διαφάνεια των πλαισίων κειμένου ώστε να είναι πιο ελκυστική η εμφάνιση της σελίδας. Για να τροποποιήσουμε τη διαφάνεια ενός αντικειμένου, κάνουμε διπλό κλικ πάνω σ' αυτό και στη συνέχεια μετακινούμε τη γραμμή διαφάνειας.

Εισαγωγή κουμπιών

Για να μπορέσει να γίνει διαδραστική (με τη βοήθεια των Activotes) η σελίδα, θα πρέπει να προσθέσουμε κουμπιά για τις επιλογές της ερώτησης.

Από το μενού αυτό μπορούμε να επιλέξουμε αντιγραφή, διαγραφή, αλλαγή στη διαφάνεια και μετακίνηση του κουμπιού μπροστά ή πίσω από άλλα αντικείμενα.



Τα κουμπιά μπορούμε να τα βρούμε κάτω από την υποκατηγορία «Voting buttons».

Με τη βοήθεια της γραφίδας (ή του ποντικιού) μετακινούμε τα κουμπιά στο πλαίσιο που θα εμφανίζονται οι επιλογές της ερώτησης.

Για να εργαστούμε με τα Activotes, είναι απαραίτητη η προσθήκη κουμπιών στην οθόνη. Στο στάδιο αυτό, τα κουμπιά δεν είναι τίποτα άλλο από εικόνες που απλά τοποθετούμε στη σελίδα.

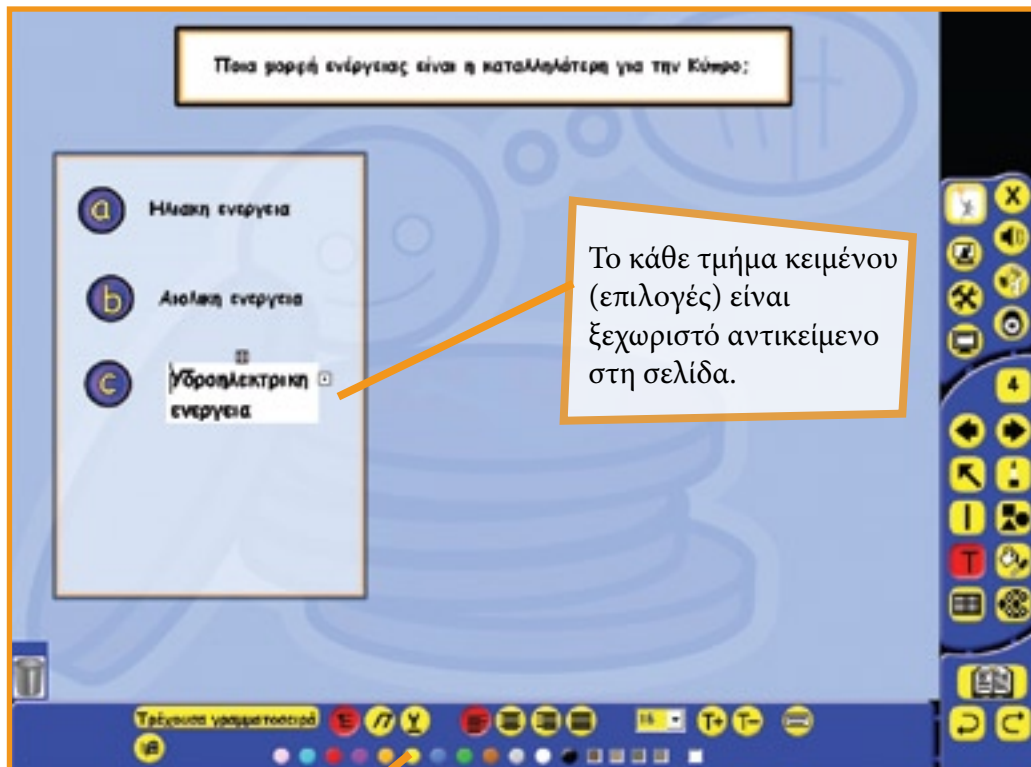
Εισαγωγή κουμπιών

Από τις εικόνες του Activprimary επιλέγουμε «Voting buttons». Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι εικόνες των κουμπιών που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε. Μεταφέρουμε τα κουμπιά που θέλουμε στο

πλαίσιο κειμένου όπου θα εμφανίζονται οι επιλογές της ερώτησής μας. Οι επιλογές στην ερώτηση θα είναι μόνο τρεις, έτσι μεταφέρουμε τα κουμπιά a, b, c και τα τοποθετούμε στη θέση τους (εικόνα πάνω). Τα κουμπιά αυτά, προς το παρόν, δεν είναι τίποτα άλλο από απλές εικόνες – στη συνέχεια θα ορίσουμε τη διαδραστικότητα των επιλογών της ερώτησης ώστε να εργαστούμε με τη βοήθεια του Activote.

Εισαγωγή κειμένου

Για να έχει νόημα η δραστηριότητα που δημιουργούμε, θα πρέπει να προσθέσουμε κείμενο στη σελίδα.



Επιλογές κειμένου.

Με τη χρήση του εργαλείου κειμένου πληκτρολογούμε την ερώτηση και τις επιλογές της.

Εισαγωγή κειμένου

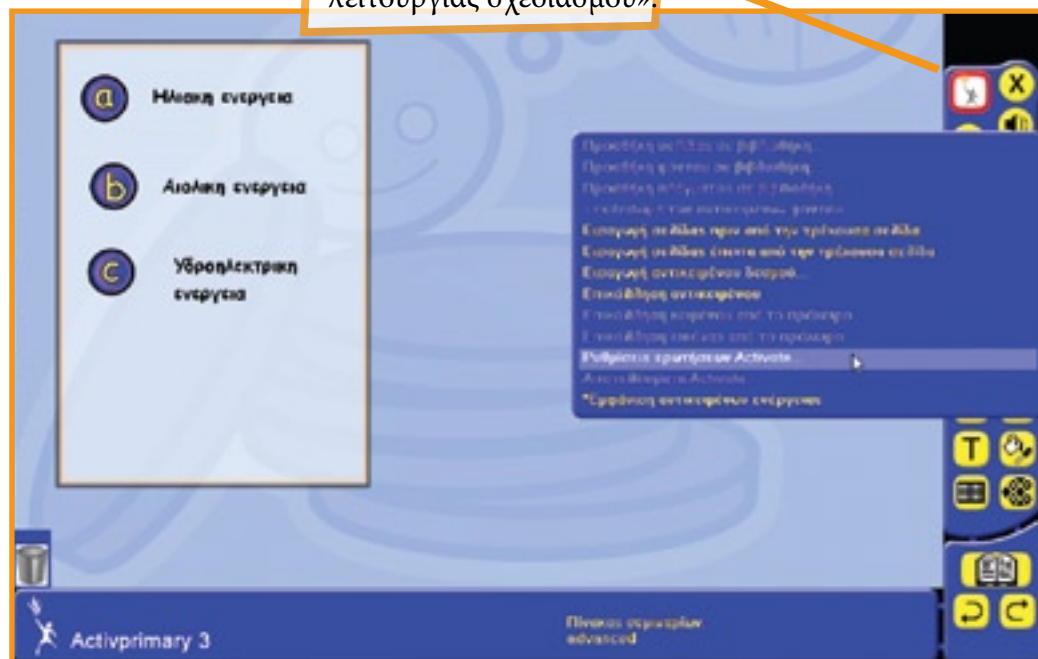
Σχεδόν έχουμε ολοκληρώσει τη διαδικασία δημιουργίας της δραστηριότητάς μας. Με τη βοήθεια του εργαλείου κειμένου προσθέτουμε το κείμενο της ερώτησης και τις επιλογές της. Η κάθε επιλογή είναι ένα ξεχωριστό αντικείμενο. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, μιας και στη συνέχεια θα αντιστοιχήσουμε την κάθε επιλογή (π.χ. «Αιολική ενέργεια»)

με ένα κουμπί του Activote (π.χ. το κουμπί «b»). Το κείμενο της ερώτησης επίσης είναι ξεχωριστό αντικείμενο. Με τα εργαλεία του Activprimary μπορούμε να τροποποιήσουμε το μέγεθος του κειμένου, τη γραμματοσειρά, το χρώμα κ.λπ.

Στην επόμενη σελίδα θα δούμε τον τρόπο με τον οποίο συνδέουμε τα αντικείμενα μέσα από τις παραμέτρους των ερωτήσεων, για να δημιουργήσουμε μια διαδραστική άσκηση και να χρησιμοποιήσουμε τα Activotes.

Ρυθμίσεις ερωτήσεων

Για τη ρύθμιση των
ερωτήσεων θα πρέπει να
επιλέξουμε «Κατάσταση
λειτουργίας σχεδιασμού»



Επιλέγουμε τη σωστή απάντηση.

Για να μπορέσουμε να ορίσουμε τις επιλογές για το Activate και τις ερωτήσεις μας, θα πρέπει να επιλέξουμε «Κατάσταση λειτουργίας σχεδιασμού».

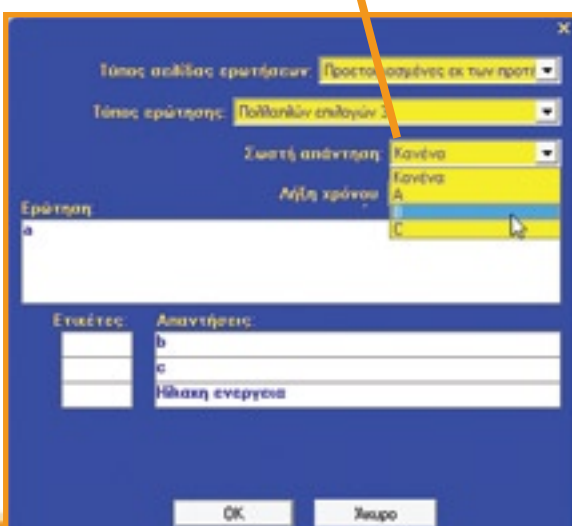
επιλογών 3» (Τύπος
ερώτησης).

Στο πλαίσιο «Σωστή απάντηση» επιλέγουμε τη σωστή από τις τρεις επιλογές. Με αυτή τη ρύθμιση, όταν θα πατήσουμε το αντίστοιχο κουμπί στο Activate, το Activprimary θα «ξέρει» κατά πόσο έχουμε απαντήσει σωστά ή λανθασμένα στη συγκεκριμένη ερώτηση.

Στη συνέχεια θα ολοκληρώσουμε τη δημιουργία των ερωτήσεων.

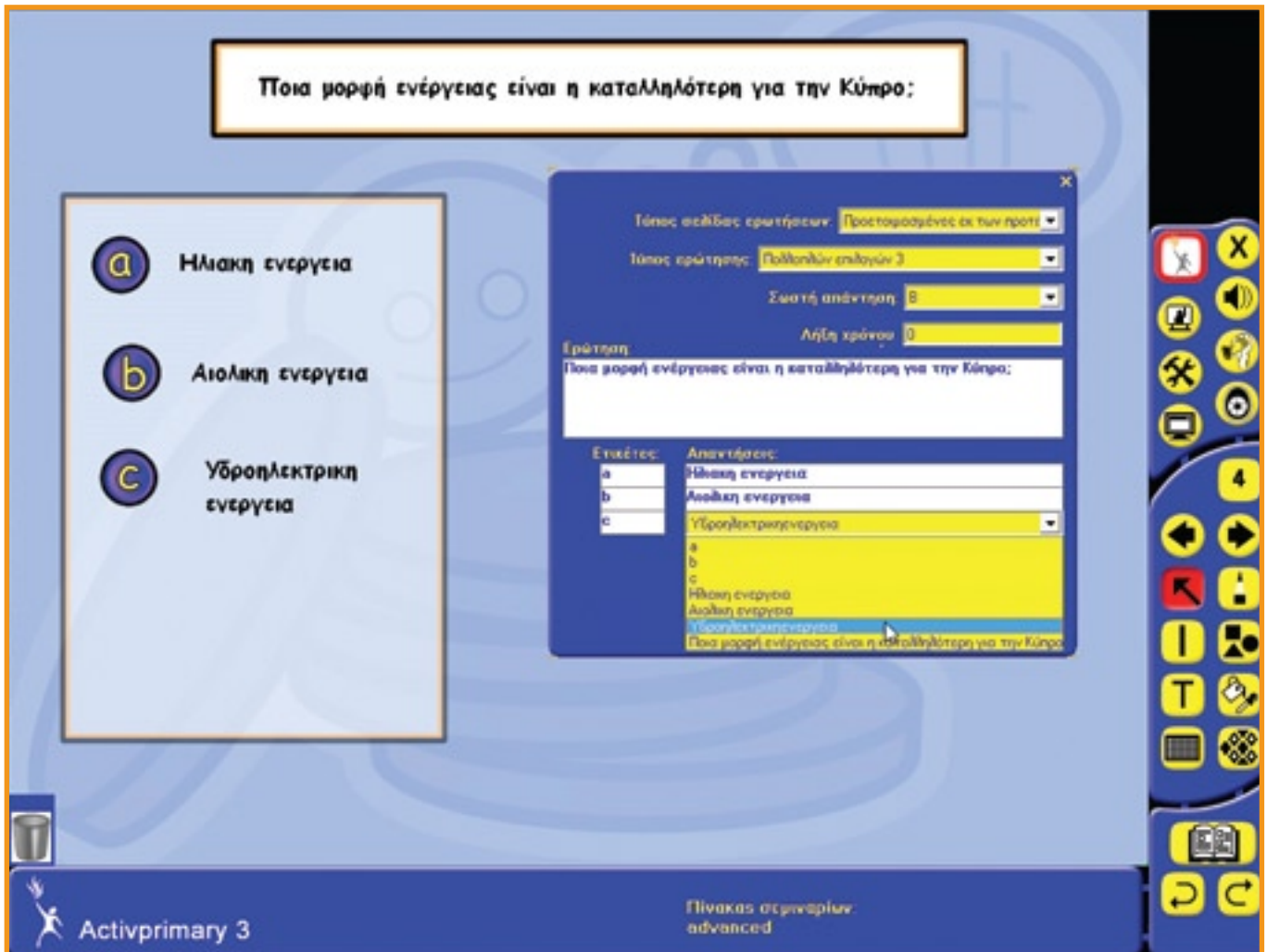
Ρυθμίσεις κουμπιών

Κάνουμε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού ή με το κουμπί της γραφίδας πάνω στη σελίδα. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Ρυθμίσεις ερωτήσεων Activote». Στο πλαίσιο ρύθμισης (εικόνα αριστερά) επιλέγουμε «Προετοιμασμένες εκ των προτέρων» (Τύπος σελίδας ερωτήσεων) και «Πολλαπλών



Ολοκλήρωση ερωτήσεων

Για να γίνει ολοκλήρωση της δημιουργίας της σελίδας, θα πρέπει να γίνει σύνδεση των ετικετών με τις απαντήσεις της ερώτησης.



Για να ολοκληρώσουμε τη δημιουργία της δραστηριότητας, θα πρέπει να αντιστοιχίσουμε τις ετικέτες (a-c) με τις επιλογές της ερώτησης.

Ετικέτες & απαντήσεις

Οι ετικέτες (εικόνα πάνω) αντιστοιχούν στις επιλογές (a-c) που έχουμε για τις απαντήσεις στην ερώτηση. Δίπλα από κάθε ετικέτα υπάρχει το κείμενο της κάθε επιλογής (π.χ. «Ηλιακή ενέργεια»). Στο πλαίσιο «Απαντήσεις» επιλέγουμε το αντικείμενο κειμένου που αντιστοιχεί στην ετικέτα αυτή. Προσέξτε πως στο πλαίσιο αυτό εμφανίζονται όλα

τα αντικείμενα κειμένου που έχουμε δημιουργήσει και που εμφανίζονται στη συγκεκριμένη σελίδα.

Όταν αντιστοιχίσουμε τις ετικέτες με τις απαντήσεις, η εργασία μας έχει ολοκληρωθεί και το μόνο πλέον που απομένει είναι να τη χρησιμοποιήσουμε στην τάξη!

Για να ελέγξουμε την ερώτηση με τα Activotes, θα πρέπει να απενεργοποιήσουμε την «Κατάσταση λειτουργίας σχεδιασμού» στην οποία βρισκόμαστε.

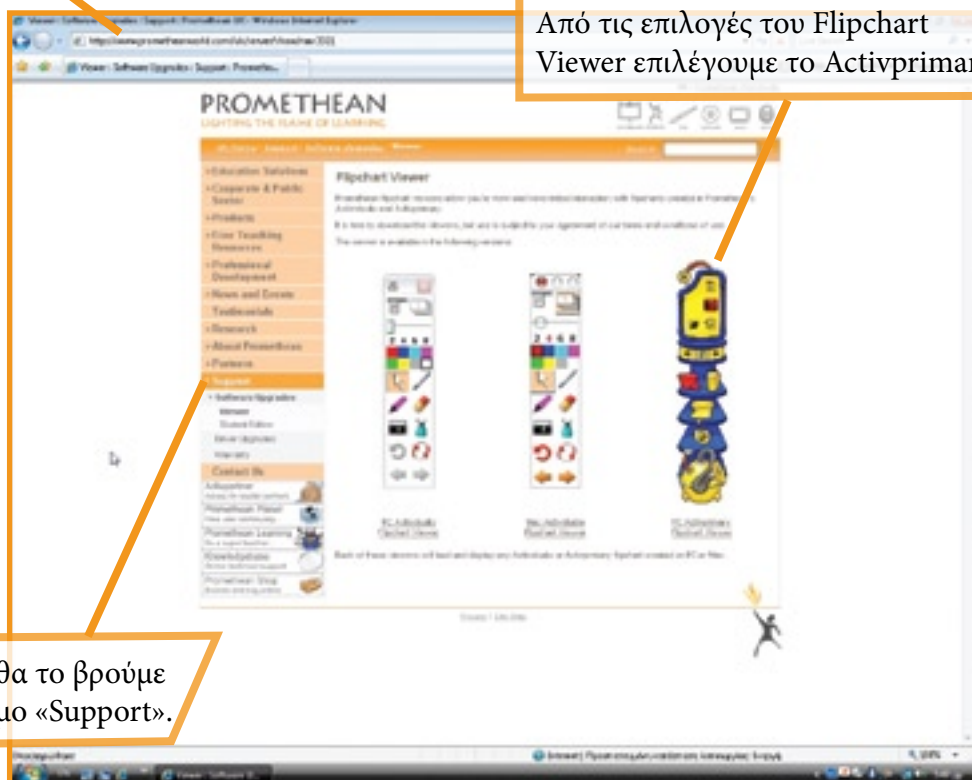
Πίνακες σεμιναρίων και Flipchart Viewer

Οι μαθητές μας μπορούν να εργαστούν με τους πίνακες σεμιναρίων που δημιουργούμε, με τη βοήθεια του *Flipchart Viewer*. Το εργαλείο αυτό μπορεί να το κατεβάσει κανείς από το διαδίκτυο.

Για να κατεβάσουμε το Activprimary Flipchart Viewer, θα πρέπει να συνδεθούμε με τη σελίδα <http://www.promethean.co.uk>.

Από τις επιλογές του Flipchart Viewer επιλέγουμε το Activprimary.

Το Flipchart Viewer θα το βρούμε κάτω από το σύνδεσμο «Support».



Το Activprimary είναι ένα εντυπωσιακό λογισμικό, όμως απαιτεί αρκετό χώρο στο σκληρό δίσκο και επιπλέον πρόκειται για εμπορικό προϊόν. Αν θέλουμε να μοιραστούμε τους πίνακες σεμιναρίων (flipcharts) που έχουμε δημιουργήσει με άλλους εκπαιδευτικούς ή με μαθητές, τότε θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το Flipchart Viewer.

Flipchart Viewer

Πρόκειται για ένα πολύ μικρό (σε μέγεθος) πρόγραμμα, το οποίο κατεβάζουμε δωρεάν από την ιστοσελίδα της Promethean (<http://www.promethean.co.uk>). Στη δική μας περίπτωση, μας ενδιαφέρει το

Activprimary Flipchart Viewer, το οποίο ακολουθεί την ίδια φιλοσοφία λειτουργίας με το Activprimary.

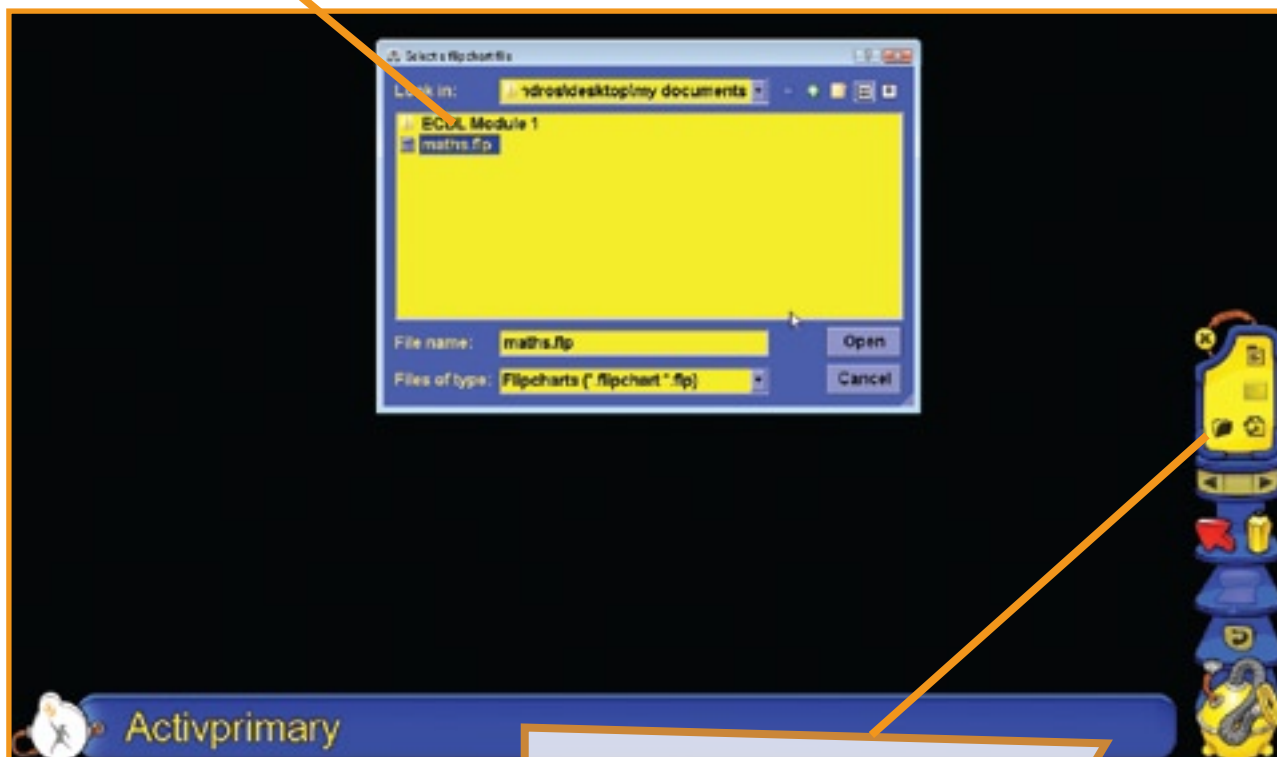
Το λογισμικό αυτό βρίσκεται κάτω από το σύνδεσμο «Support», ενώ συνήθως στην αρχική ιστοσελίδα υπάρχει σύνδεση με τη σελίδα από την οποία θα το κατεβάσουμε.

Με το Viewer μπορούμε να ανοίξουμε και να εργαστούμε με όλους σχεδόν τους πίνακες σεμιναρίων που έχουμε δημιουργήσει.

Ανοιγμα πίνακα σεμιναρίων

Η λειτουργία του Flipchart Viewer είναι ιδιαίτερα εύκολη. Η Promethean φρόντισε να το εφοδιάσει με ένα εξαιρετικά απλό στη χρήση περιβάλλον λειτουργίας.

Επιλέγουμε τον πίνακα σεμιναρίων που θα ανοίξουμε.



Κάνουμε κλικ στο κουμπί αυτό για να ανοίξουμε έναν πίνακα σεμιναρίων.

Το Activprimary Flipchart Viewer τρέχει σαν μια κανονική εφαρμογή των Windows. Με την εκκίνηση του προγράμματος μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία πλήρους οθόνης.

Άνοιγμα αρχείων

Για να ανοίξουμε και να εργαστούμε με ένα αρχείο, κάνουμε κλικ με το ποντίκι ή τη γραφίδα πάνω στην αντίστοιχη επιλογή (εικόνα πάνω). Από το πλαίσιο που εμφανίζεται επιλέγουμε το αρχείο που θέλουμε να ανοίξουμε. Μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα θα εμφανιστεί στην οθόνη μας ο πίνακας σεμιναρίων που

επιλέξαμε.

Το περιβάλλον λειτουργίας του Activprimary Flipchart Viewer είναι σχεδιασμένο για να είναι απλό στη χρήση. Γι' αυτό και δεν υπάρχουν πολλές επιλογές, πέρα από τις εντελώς βασικές.

Στις επόμενες σελίδες θα παρουσιάσουμε τα εργαλεία του Flipchart Viewer.

Δημιουργία σημειώσεων & Flipchart Viewer

Το Flipchart Viewer περιλαμβάνει το δικό του εργαλείο μολυβιού ώστε να σημειώνουμε πάνω στις σελίδες μας ό,τι θέλουμε.

Το Flipchart Viewer έχει μόνο τα βασικά εργαλεία του Activprimary.

Ο πληθυσμός μιας μεγάλης πόλης ήταν επτά εκατομμύρια και διακόσιες ογδόντα πέντε χιλιάδες. Ο πληθυσμός της πόλης αυτής αυξήθηκε. Ποιος από τους πιο κάτω αριθμούς είναι δυνατό να αντιπροσωπεύει τον πληθυσμό της πόλης σήμερα;

- a) 7 185 000
- b) 7 280 000
- c) 7 295 000
- d) 7 200 000

Με τη βοήθεια της γραφίδας (ή του ποντικιού) μπορούμε να γράψουμε πάνω στον πίνακα σεμιναρίων.

Το εργαλείο του μολυβιού έχει αρκετές επιλογές, σχεδόν όσες έχει το αντίστοιχο του Activprimary.

Το Activprimary Flipchart Viewer έχει το δικό του μολύβι, ώστε να μπορούμε να σημειώνουμε πάνω στις σελίδες που ανοίγουμε.

Εργαλείο μολυβιού

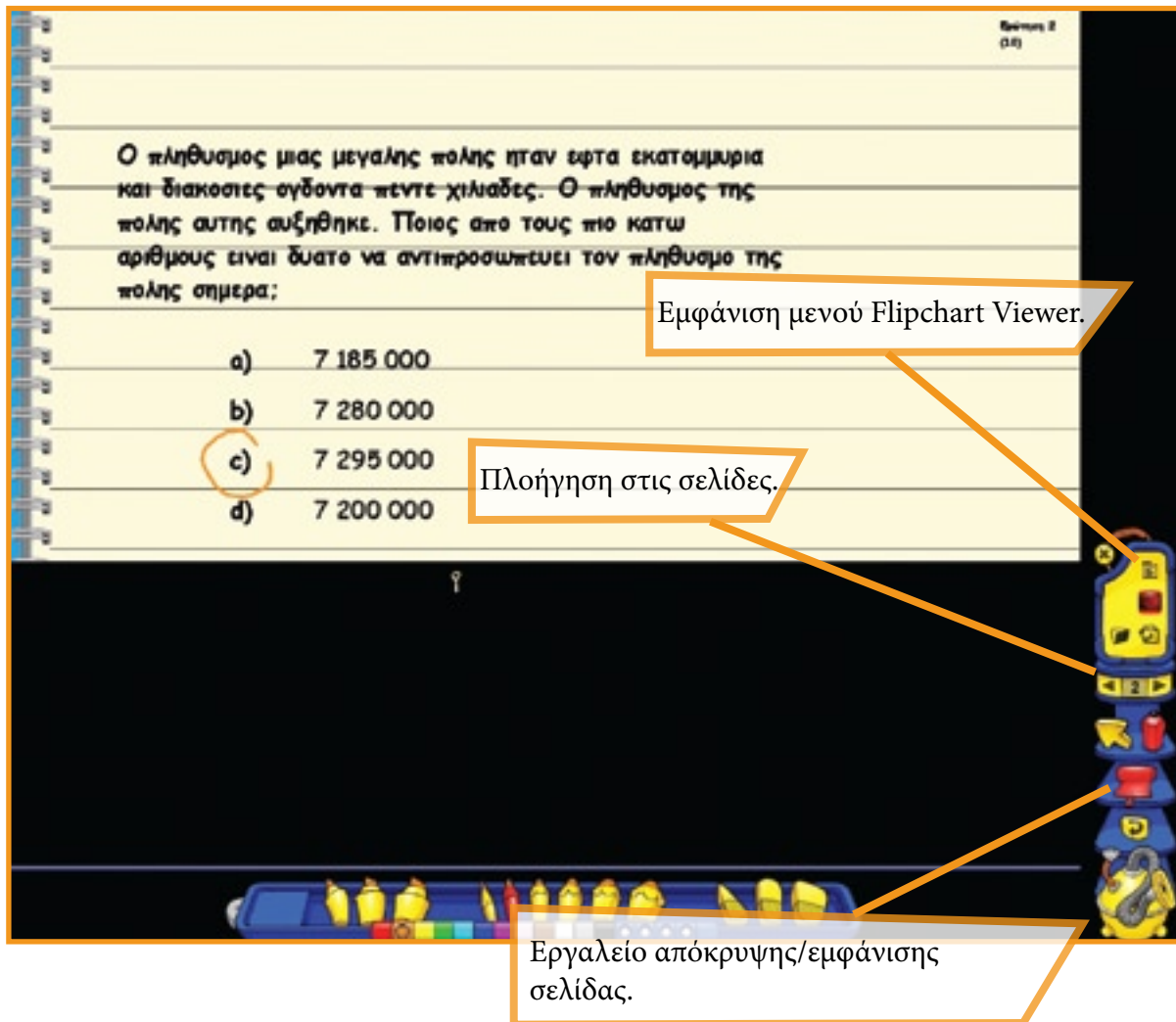
Τα δύο βασικά εργαλεία που έχει το Flipchart Viewer είναι το βελάκι (για επιλογή αντικειμένων) και το μολύβι. Όταν επιλέξουμε το μολύβι, το κάτω μέρος της οθόνης αλλάζει και εμφανίζονται οι επιλογές του. Μπορούμε να επιλέξουμε μολύβι, highlighter ή γόμα. Μπορούμε ακόμη να επιλέξουμε μέγεθος γραμμής (και στις

τρεις περιπτώσεις) καθώς και το χρώμα της. Αν και οι ευκολίες αυτές φαίνονται να είναι οι ίδιες με το Activprimary, στην πραγματικότητα δε συμβαίνει κάτι τέτοιο, μιας και δεν έχουμε επιλογές για εισαγωγή και αποθήκευση πολύπλοκων γραφικών ή δημιουργία υλικού.

Το Flipchart Viewer είναι περισσότερο χρήσιμο για προβολή περιεχομένου παρά για δημιουργία νέου. Οποσδήποτε δεν είναι το κατάλληλο εργαλείο για αποκλειστική χρήση με το διαδραστικό πίνακα.

Τα εργαλεία του Flipchart Viewer

Πέρα από το μολύβι υπάρχουν και ορισμένα άλλα εργαλεία. Το σημαντικότερο είναι το εργαλείο της απόκρυψης και της σταδιακής προβολής μέρους της οθόνης.



Η επιλογή σταδιακής απόκρυψης/εμφάνισης σελίδας είναι ένα εργαλείο που έχει διατηρηθεί και στο Flipchart Viewer.

στο Activprimary, με απόκρυψη της οθόνης και σταδιακή εμφάνιση με τη βοήθεια της γραφίδας ή του ποντικιού.

Απόκρυψη/εμφάνιση

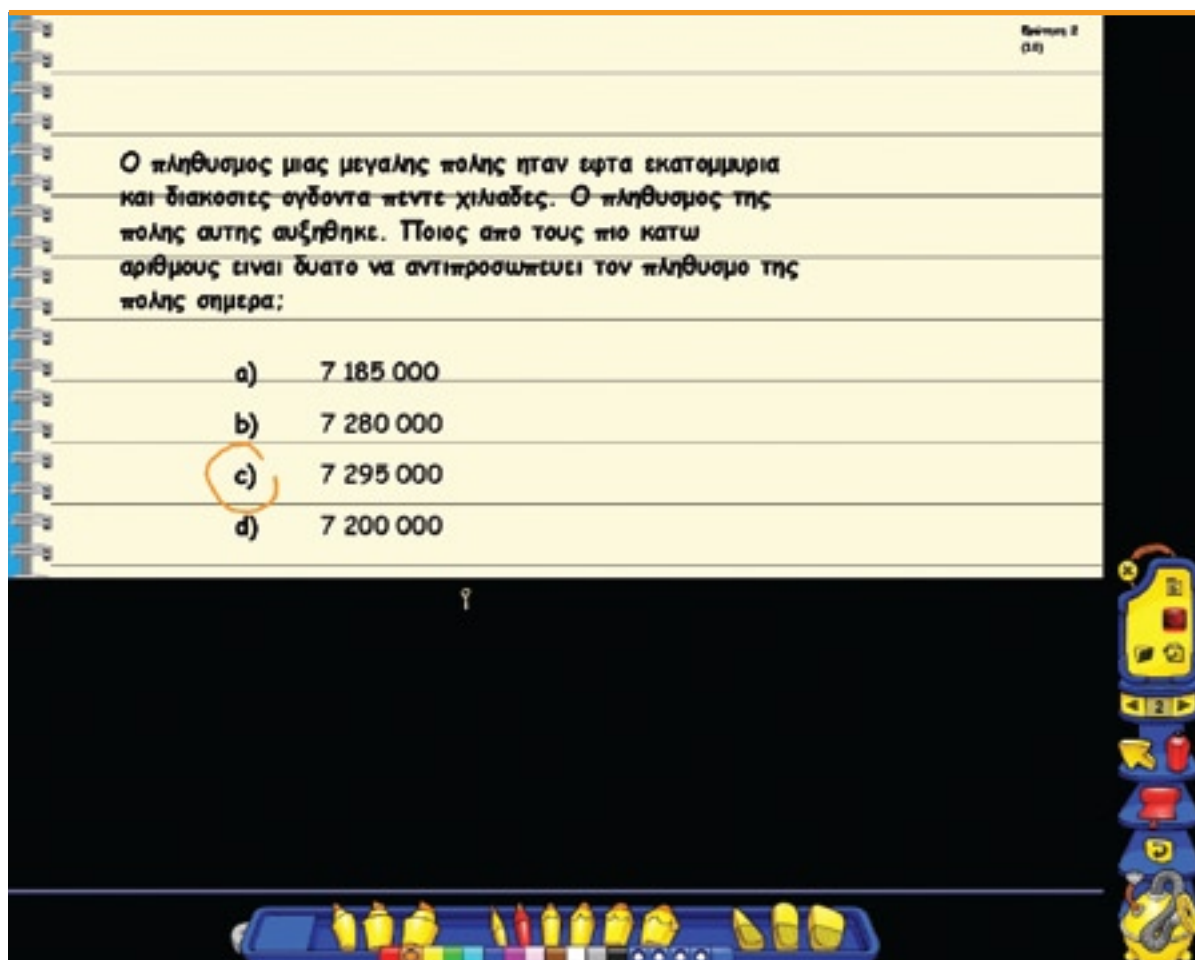
Το εργαλείο απόκρυψης/εμφάνισης είναι ιδιαίτερα χρήσιμο αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το Flipchart Viewer σε συνδυασμό με βιντεοπροβολέα για να παρουσιάσουμε δραστηριότητες που έγιναν σε πίνακες σεμιναρίων. Λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως και

Άλλες επιλογές

Το Flipchart Viewer περιλαμβάνει τα κουμπιά πλοήγησης στις σελίδες ενός πίνακα σεμιναρίων. Μπορούμε με τη βοήθεια του εργαλείου επιλογής (βελάκι) να εργαστούμε με διαδραστικό περιεχόμενο, αν υπάρχει στις σελίδες.

Αναβάθμιση του Flipchart Viewer

Το Flipchart Viewer μπορεί να αναβαθμίζεται μέσω της ιστοσελίδας της Promethean. Η εφαρμογή αυτή αναβαθμίζεται συνεχώς, ώστε να ανταποκρίνεται στις αντίστοιχες αλλαγές του Activprimary



Το Flipchart Viewer είναι μια εξαιρετική εφαρμογή που επιτρέπει στους μαθητές να εργάζονται με το περιεχόμενο που δημιουργεί εκπαιδευτικός στο Activprimary. Είναι σημαντικό να τρέχουμε πάντοτε την τελευταία έκδοση του λογισμικού.

Αναβάθμιση Viewer

Το Flipchart Viewer, όπως και όλα τα υπόλοιπα λογισμικά της Promethean, μπορούν να αναβαθμιστούν μέσω της ιστοσελίδας της εταιρείας (<http://www.promethean.co.uk>). Η αναβάθμιση είναι σημαντική, μια και εξασφαλίζεται

η συμβατότητά του με το υλικό που δημιουργεί ο εκπαιδευτικός με τις αντίστοιχες εκδόσεις του Activprimary.

Το Flipchart Viewer είναι μια δωρεάν εφαρμογή, και μπορεί να δοθεί από τον εκπαιδευτικό σε όλους τους μαθητές ώστε να εργάζονται με το περιεχόμενο του Activprimary και στο σπίτι.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

Επιμόρφωση στη χρήση του Activprimary



Επιμόρφωση στη χρήση του Activprimary

Η Promethean προσφέρει επιμόρφωση και πιστοποίηση επιτυχίας στη χρήση των προϊόντων της, μέσω του περιεχομένου e-learning που έχει δημιουργήσει.

Μέσω αυτού του συνδέσμου δημιουργούμε λογαριασμό.



Στη σύγχρονη εποχή οι εκπαιδευτικοί είναι απαραίτητο να επιμορφώνονται συνεχώς στις νέες τεχνολογίες και παιδαγωγικές μεθόδους. Όμως, δεν είναι πάντοτε εφικτό να παρακολουθούν σεμινάρια επιμόρφωσης σε κανονικές αίθουσες διδασκαλίας.

Επιμόρφωση μέσω e-learning

Το πρόβλημα της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών –και όχι μόνο– σε ώρες και τόπο που αυτοί επιθυμούν και μπορούν είναι κάτι που αντιμετωπίζουν σχεδόν όλες οι χώρες του κόσμου. Η παρακολούθηση σεμιναρίων επιμόρφωσης μέσω πλατφόρμας μάθησης είναι μια πολύ διαδεδομένη μέθοδος με πολύ καλά αποτελέσματα. Μέσω διαδικτύου ο καθένας μπορεί να συνδεθεί με την κεντρική ιστοσελίδα ενός οργανισμού ή εταιρείας και

να παρακολουθήσει τα διαθέσιμα επιμορφωτικά μαθήματα. Με την ολοκλήρωση των μαθημάτων ακολουθεί και μια σειρά αξιολογήσεων.

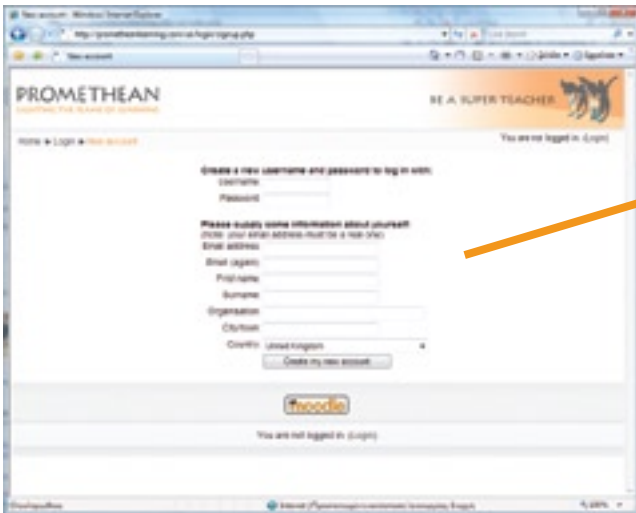
Αν ο εκπαιδευόμενος καλύψει τις απαιτήσεις του προγράμματος επιμόρφωσης, τότε θα λάβει και το αντίστοιχο πιστοποιητικό.

Η Promethean έχει δημιουργήσει υλικό επιμόρφωσης στη χρήση των προϊόντων της, και προσφέρει πιστοποιημένα διπλώματα σε όσους επιτύχουν στα μαθήματα αυτά. Το μάθημα των βασικών δεξιοτήτων του Activprimary είναι εντελώς δωρεάν και ανοικτό σε όλους.

Η σελίδα είναι <http://www.promethean-learning.com>

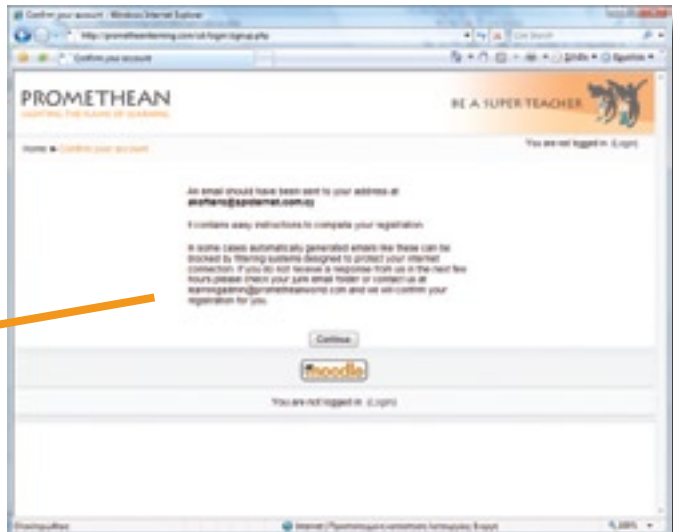
Δημιουργία λογαριασμού

Για να μπορέσουμε να λάβουμε μέρος στα μαθήματα επιμόρφωσης θα πρέπει να δημιουργήσουμε το δικό μας λογαριασμό.



Συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας για δημιουργία λογαριασμού.

Ένα μήνυμα έχει σταλεί στο ηλεκτρονικό μας ταχυδρομείο. Μέσω αυτού θα επιβεβαιώσουμε το λογαριασμό μας.



Ο κάθε εκπαιδευόμενος θα πρέπει να δημιουργήσει το δικό του λογαριασμό στον ειδικό ιστόχωρο της Promethean (Promethean Learning). Η διαδικασία αυτή απαιτεί λίγα λεπτά και τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Δημιουργία λογαριασμού

Από την πρώτη σελίδα της Promethean Learning (<http://www.promethean-learning.com>) κάνουμε κλικ στο σύνδεσμο «Create New Account». Στην οθόνη που εμφανίζεται θα πρέπει να συμπληρώσουμε τα πραγματικά μας στοιχεία. Το πρώτο πεδίο είναι το username (εικόνα πάνω). Αυτό είναι μοναδικό για κάθε χρήστη. Είναι το όνομα με το οποίο θα συνδεόμαστε στο Promethean Learning. Στη συνέχεια θα πρέπει να πληκτρολογήσουμε έναν κωδικό (pass-

word) και τα πραγματικά μας στοιχεία, συμπεριλαμβανομένης και της διεύθυνσης του ηλεκτρονικού μας ταχυδρομείου.

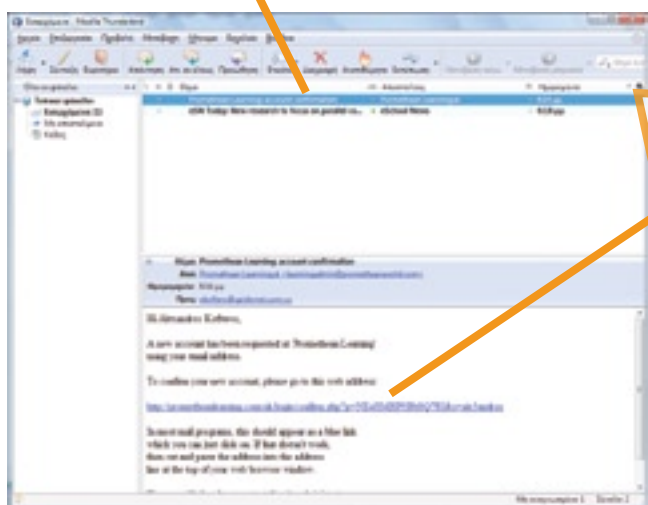
Όταν ολοκληρώσουμε τη συμπλήρωση των στοιχείων, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Create New Account». Αν τα στοιχεία μας είναι εντάξει, τότε θα μεταφερθούμε σε μια άλλη σελίδα η οποία θα μας ενημερώνει πως ένα μήνυμα έχει σταλεί στο ηλεκτρονικό μας ταχυδρομείο, στη διεύθυνση που έχουμε δηλώσει.

Για να μπορέσουμε να ολοκληρώσουμε τη διαδικασία δημιουργίας νέου λογαριασμού, θα πρέπει να συνδεθούμε με το πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και να ελέγξουμε τα μηνύματά μας.

Επιβεβαίωση μέσω e-mail

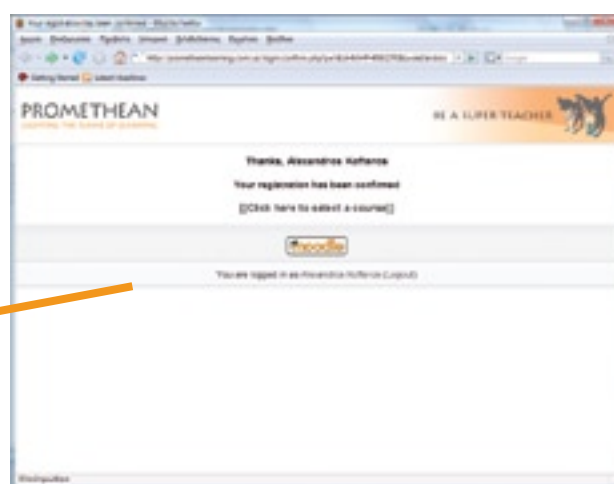
Η επιβεβαίωση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι απαραίτητη για τη δημιουργία ενός νέου λογαριασμού.

Έχουμε παραλάβει ένα μήνυμα από την Promethean Learning.



Κάνουμε κλικ στο σύνδεσμο αυτό για επιβεβαίωση του λογαριασμού.

Η σελίδα αυτή μας ενημερώνει πως ο λογαριασμός μας έχει δημιουργηθεί.



Η επιβεβαίωση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι απαραίτητη ώστε να διαπιστωθεί η γνησιότητα των στοιχείων του χρήστη αλλά και να παρεμποδιστεί η αλόγιστη δημιουργία λογαριασμών.

Επιβεβαίωση λογαριασμού

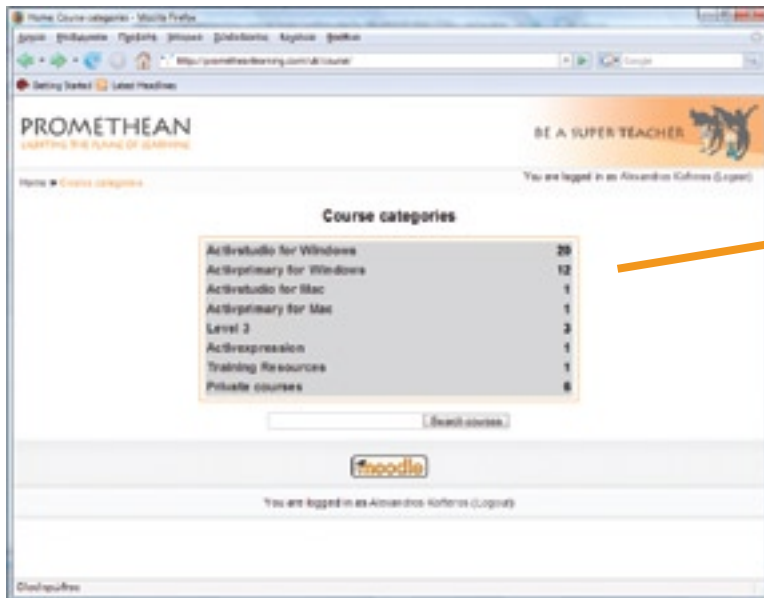
Στο πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που χρησιμοποιούμε θα πρέπει να έχουμε λάβει ένα μήνυμα από την Promethean. Στο μήνυμα αυτό υπάρχει ένας σύνδεσμος μέσω του οποίου γίνεται αυτόματη επιβεβαίωση του λογαριασμού. Κάνουμε κλικ

στο σύνδεσμο αυτό (εικόνα πάνω αριστερά) και γίνεται επιβεβαίωση του λογαριασμού μας. Στη συνέχεια θα μεταφερθούμε σε μια ιστοσελίδα η οποία μας ενημερώνει πως ο λογαριασμός μας είναι έτοιμος για λειτουργία. Αν θέλουμε κανουμε κλικ στο σύνδεσμο «Click here to select a course» για να δούμε τα μαθήματα που προσφέρονται.

Μπορούμε να κάνουμε είσοδο (login) στο λογαριασμό μας με τα στοιχεία μας από την κύρια σελίδα της Promethean Learning.

Επιλογή σεμιναρίων

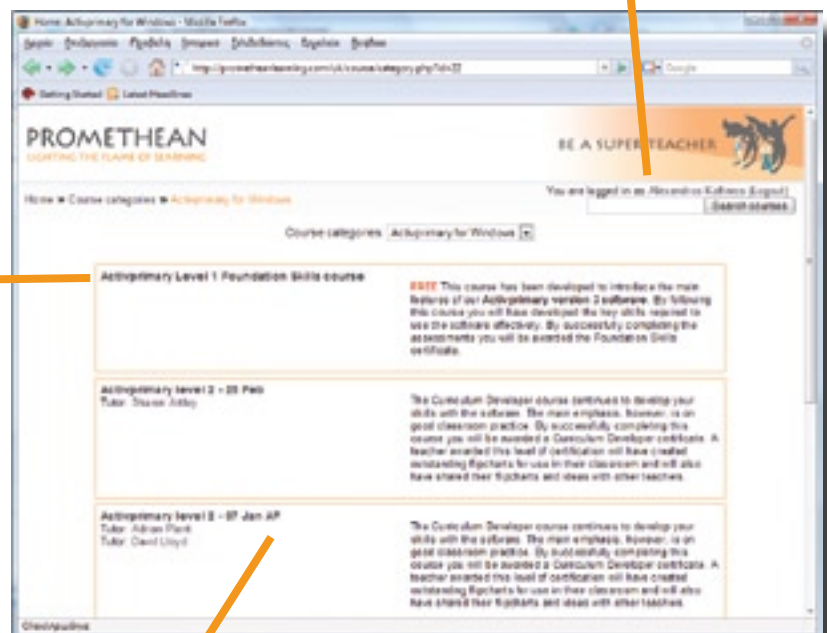
Η ιστοσελίδα της Promethean Learning περιλαμβάνει μια σειρά από σεμινάρια που αφορούν τα προϊόντα της εταιρείας. Το σεμινάριο για βασικές δεξιότητες του Activprimary είναι ανοικτό σε όλους.



Από τη σελίδα αυτή μπορούμε να επιλέξουμε ένα σεμινάριο.

Το όνομά μας εμφανίζεται κάθε φορά που συνδεόμαστε στο λογαριασμό μας.

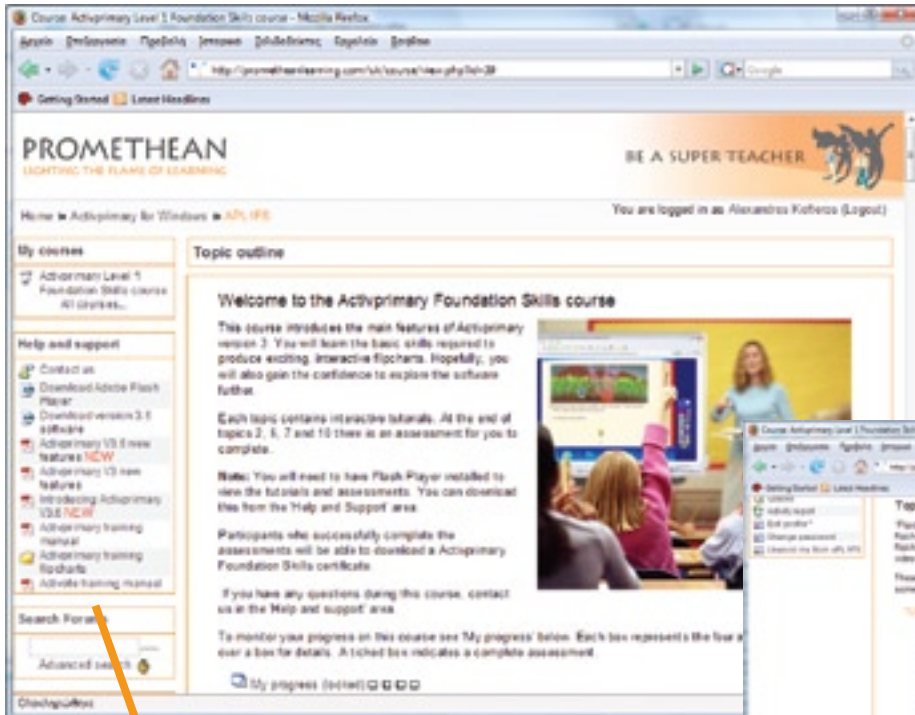
Δίπλα από κάθε σεμινάριο υπάρχει μια περιγραφή του.



Σχεδόν όλα τα σεμινάρια είναι ανοικτά για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα και έχουν κάποιο κόστος παρακολούθησης.

Βασικές δεξιότητες στο Activprimary

Το μάθημα των βασικών δεξιοτήτων του Activprimary είναι ανοικτό για όλους και δωρεάν. Προσφέρεται πιστοποιητικό για την επιτυχή ολοκλήρωσή του.



Το μάθημα είναι χωρισμένο σε ενότητες (topics). Σε κάθε ενότητα υπάρχει διαδραστικό περιεχόμενο.



Μπορούμε να κατεβάσουμε βοηθητικό υλικό σε μορφή pdf ή και παραδείγματα ασκήσεων και λογισμικά.

Το σεμινάριο για το Activprimary είναι χωρισμένο σε ενότητες (topics). Υπάρχει ένα εισαγωγικό κείμενο με μια γενική περιγραφή καθώς και μια σειρά βοηθητικών αρχείων που μπορούμε να κατεβάσουμε ως βοήθημα για την εργασία.

ώστε να ενισχυθεί το εκπαιδευτικό περιεχόμενο.

Σε κάθε ενότητα υπάρχει ένα κείμενο στο οποίο αναφέρονται οι στόχοι αλλά και το περιεχόμενο του κάθε τμήματος.

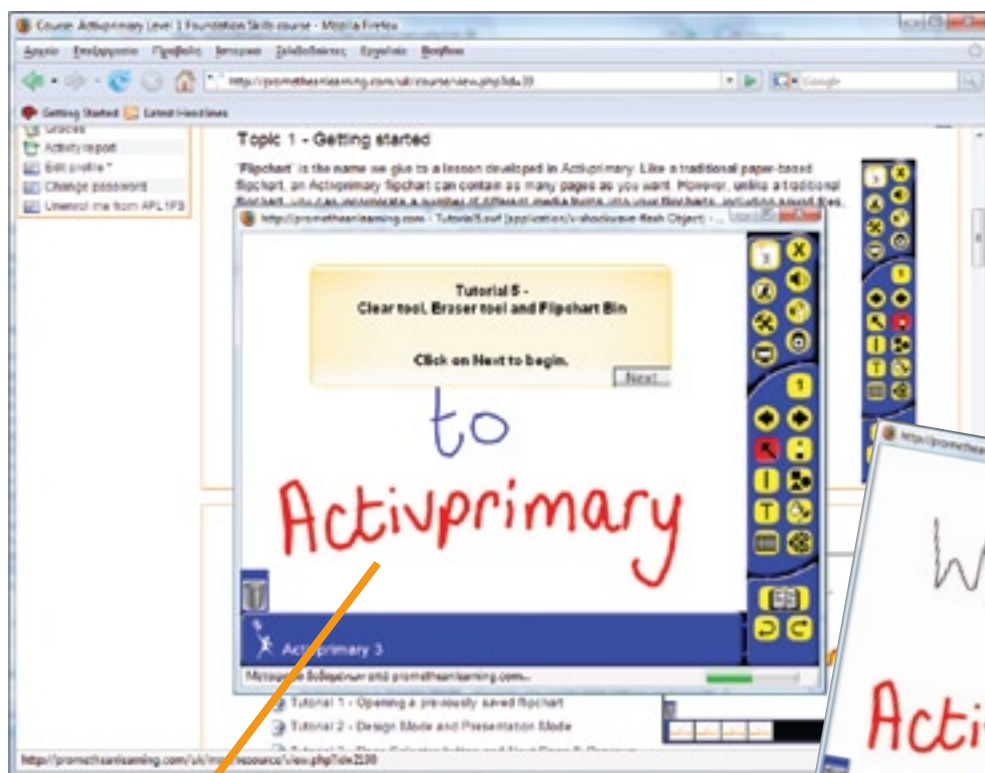
Περιεχόμενο μαθήματος

Το μάθημα είναι χωρισμένο σε ενότητες. Σε κάθε ενότητα υπάρχουν διαδραστικές παρουσιάσεις (απαιτείται Adobe Flash) οι οποίες δείχνουν βασικές λειτουργίες του λογισμικού Activprimary. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα βοηθητικά αρχεία (π.χ. τα εγχειρίδια χρήσης)

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος (δηλαδή, όλες τις ενότητες) αναμένεται πως ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να γνωρίζει τις βασικές λειτουργίες του Activprimary και θα μπορέσει έτσι να αποκτήσει ένα (επίσημο) πιστοποιητικό παρακολούθησης του μαθήματος.

Δραστηριότητες επιμόρφωσης

Οι δραστηριότητες που αποτελούν την κάθε ενότητα (topic) είναι διαδραστικές παρουσιάσεις που βοηθούν τον εκπαιδευόμενο να κατανοήσει τις βασικές λειτουργίες του Activprimary.



Τα πλαίσια διαλόγου μας δίνουν πληροφορίες για τις λειτουργίες της δραστηριότητας.

Η δραστηριότητα «Clear tool, Eraser tool and Flipchart Bin» ανοίγει σε νέο παράθυρο ώστε να εργαστούμε με αυτήν.



Η κάθε ενότητα αποτελείται από αρχεία σε μορφή flash. Τα αρχεία αυτά είναι διαδραστικά και βοηθούν τον εκπαιδευόμενο να μάθει τις βασικές λειτουργίες του Activprimary.

Δραστηριότητες

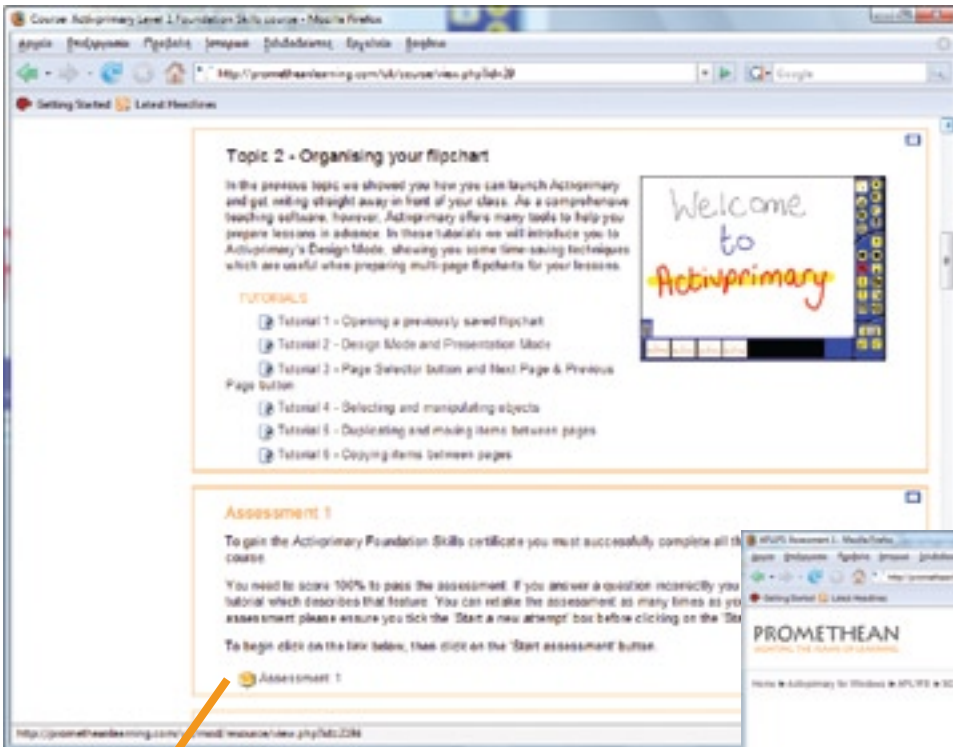
Οι δραστηριότητες από τις οποίες αποτελούνται οι ενότητες επιτρέπουν την προσομοίωση της χρήσης του Activprimary και συγκεκριμένων εργαλείων. Η κάθε δραστηριότητα έχει τους δικούς της στόχους και περιεχόμενο. Κατά τη διάρκεια εργασίας εμφανίζονται στην οθόνη μηνύματα με

πληροφορίες καθώς και ενδείξεις για τις βασικές λειτουργίες. Ο εκπαιδευόμενος καλείται να αλληλεπιδράσει με το περιεχόμενο της δραστηριότητας, με τον ίδιο τρόπο που θα εργαζόταν και στο Activprimary (π.χ. να επιλέξει το εργαλείο δημιουργίας σχημάτων).

Για την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος είναι σημαντική η παρακολούθηση όλων των δραστηριοτήτων σε όλες τις ενότητες.

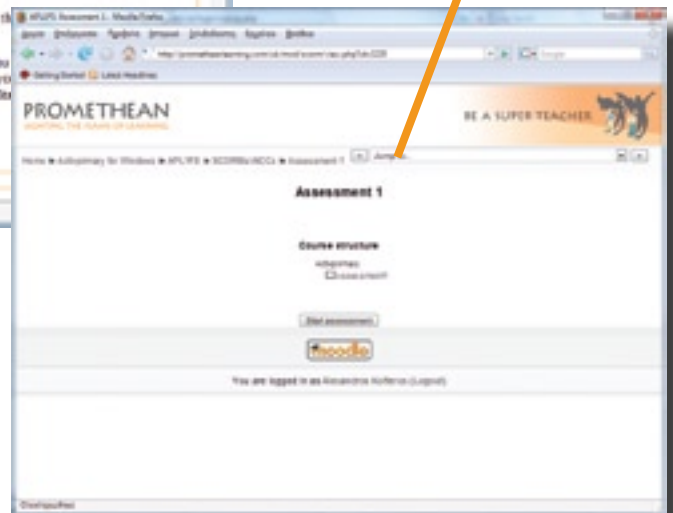
Αξιολόγηση στο Activprimary

Για να πάρουμε πιστοποίηση στις βασικές δεξιότητες χρήσης του Activprimary, θα πρέπει να ολοκληρώσουμε τις αξιολογήσεις με επιτυχία 100%.



Αξιολόγηση 1: Δίνεται περιγραφή των απαιτήσεων της αξιολόγησης, καθώς και το αρχείο με το οποίο θα εργαστούμε.

Οι αξιολογήσεις ακολουθούν το πρότυπο SCORM.



Οι αξιολογήσεις είναι το σημαντικότερο μέρος του μαθήματος, μιας και μέσω αυτών θα γίνει ο έλεγχος για την πιστοποίησή μας στις βασικές δεξιότητες του Activprimary.

Αρχεία αξιολόγησης

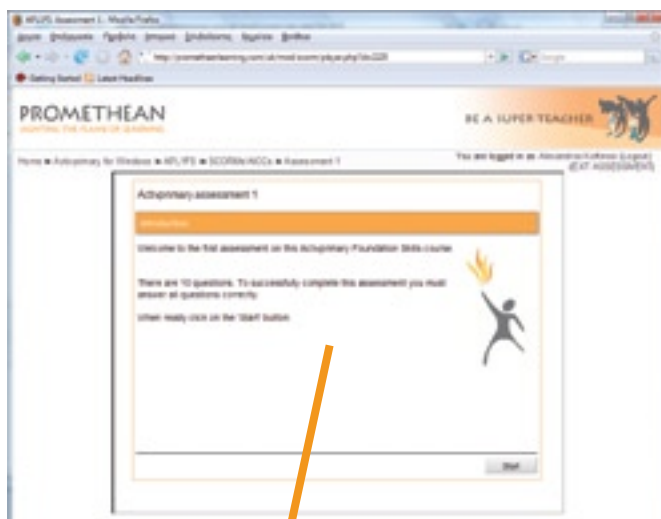
Τα αρχεία αξιολόγησης, μέσα από τις διαδραστικές ασκήσεις, ελέγχουν τις γνώσεις στο σύνολο των ενοτήτων που έχουν προηγηθεί. Για να θεωρηθεί επιτυχής η αξιολόγηση, θα πρέπει ο εκπαιδευόμενος να επιτύχει βαθμολογία

100%. Το κριτήριο αυτό, αν και φαίνεται αυστηρό, εντούτοις είναι απολύτως κατανοητό αφού το μάθημα είναι ανοικτό σε όλους και μπορεί κανείς να το παρακολουθήσει όσες φορές θέλει, και χωρίς κανέναν περιορισμό!

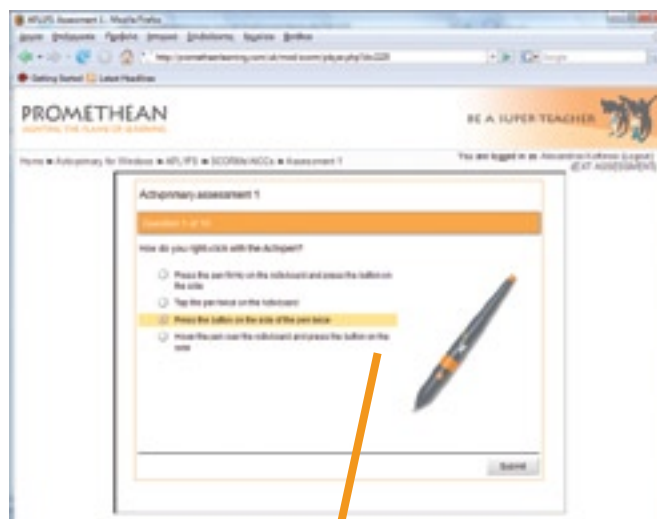
Τα αρχεία αξιολόγησης είναι μεν σε μορφή flash, ακολουθούν όμως το πρότυπο SCORM, όπως και όλα σχεδόν τα αντίστοιχα αρχεία σε περιβάλλον e-learning.

Δραστηριότητες αξιολόγησης

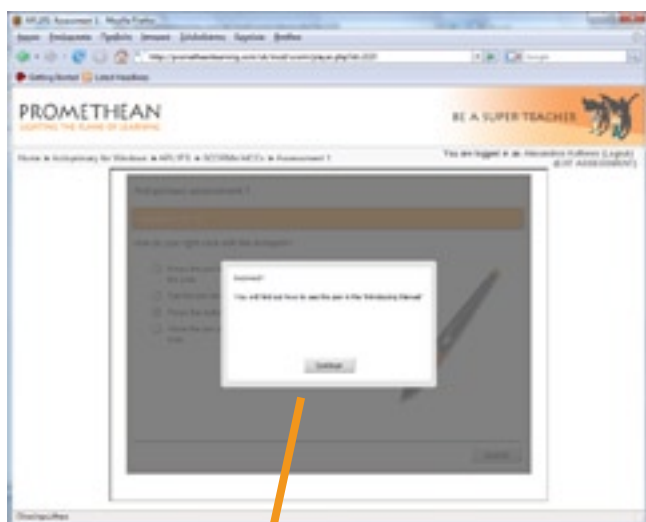
Οι δραστηριότητες αξιολόγησης περιλαμβάνουν ερωτήσεις κλειστού τύπου και συγκεκριμένα ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Για την επιτυχή ολοκλήρωση της αξιολόγησης δεν συγχωρείται ούτε ένα λάθος!



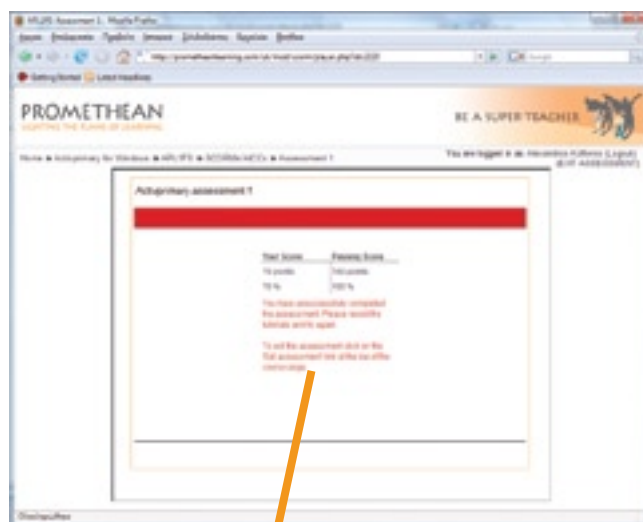
Με την έναρξη της δραστηριότητας γίνεται περιγραφή του τρόπου εργασίας.



Κάνουμε κλικ στη σωστή απάντηση και στη συνέχεια στο κουμπί «Submit».



Ανάλογα με την απάντηση που δώσαμε, θα πάρουμε μήνυμα σωστού ή λανθασμένου.



Με το τέλος της αξιολόγησης θα πάρουμε αναλυτική βαθμολογία. Για να θεωρηθεί πως έχουμε περάσει επιτυχώς την αξιολόγηση, πρέπει να πάρουμε 100%.





PROMETHEAN
LIGHTING THE FLAME OF LEARNING