



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT SIRIKT 2008



Uporaba e-gradiv z interaktivno tablo

Avtorja: Simon Muha, Renata Konečnik

Organizacija: Šolski center Velenje

E-naslov: simon.muha@guest.arnes.si
renata.konecnik@guest.arnes.si

SirikT 2008, Datum 18. 4. 2008



Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



Kaj je e-gradivo

- E-gradivo je izključno pripomoček pri izobraževanju in ne nadomešča tradicionalnega izobraževanja.
- Najpomembnejša lastnost e-gradiva je interaktivnost.
- E-gradivo poleg besedila vsebuje multimedijske elemente kot so zvok, video, animacije, ki jih tiskana gradiva ne zmorejo.



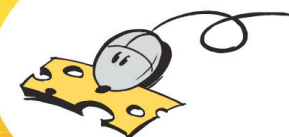


Postavitev interaktivne table

- Postavitev je odvisna od prostora in namena
- Vsebinsko morajo videti vsi udeleženci izobraževanja



Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.

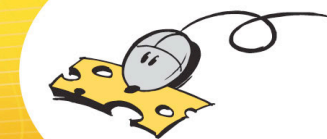


Koncept e-gradiv

- Priprava e-gradiva
 - določitev vsebin, ciljna skupina, način izobraževanja
- Izdelava e-gradiva
 - izdelava scenarijev, multimedijskih in interaktivnih elementov ter kodiranje e-gradiva
- Distribucija in uporaba e-gradiv
 - objava e-gradiv v sistemu WLS, lokalna uporaba



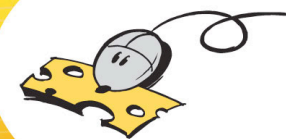
Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



Zgradba e-enote

- Naslovna stran – napisani so osnovni podatki o enoti.
- Motivacija – motiviramo izobraževance.
- Opis – namenjen je teoriji enote.
- Predstavitev– udeležencu pokažemo, kako reši določen primer.
- Vaja ali vodena vaja – namenjena je vaji, kjer izobraževanec tudi preveri svoje znanje.
- Zaključek – vsebinsko zaključi enoto.





Primeri e-gradiv

- Matematika
- Nemščina
- Športna vzgoja
- Ekonomika in menedžment

- Interaktivne table



Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



Zaključek

- Zmožnosti interaktivne table, ki jo kot medij vključimo v proces izobraževanja, razširi možnosti uporabe e-gradiv.
- Interaktivna tabla omogoča izobraževalcem predvsem boljši stik z izobraževanci in s tem boljši prenos znanja.

