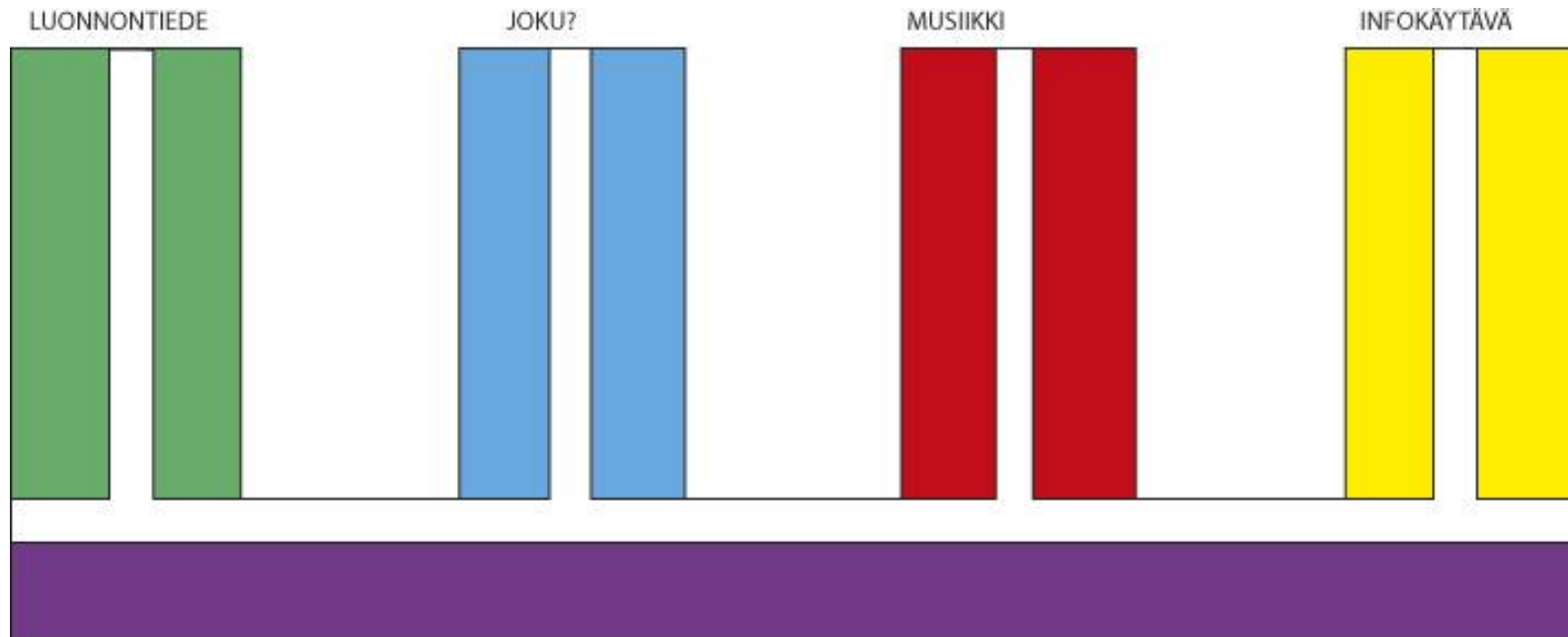


INTERAKTIIVINEN PROJEKTORINÄYTTÖ

MÄÄRITTELYÄ

15.3.2011

KÄYTÄVILLE TEEMAHAN SOPIVAT SISÄLLÖT



SISÄLLÖT

1. informatiivisuus

- Oppilastöiden esittely
- Oppilaille mahdollisuus tuottaa sisältöä
- Infotaulu



Kolmessa screenissä kolme eri sisältöä (kolmessa käytävässä)

SISÄLLÖT

2. Viihtyminen

- Pelejä
- Musaseinä
- Muut hauskat jutut



SISÄLLÖT

3. Hauska oppiminen

- Tiede-aiheiset sisällöt
- Mahdollisuus opetukseen
- Google maps
- Logiikkapelejä



NÄYTÖN TOIMINTA

- Tietokone – projektori – valkokangas/kalvo
- Kuvan heijastus kalvon takaa?
- Tunnistaa kosketuksen ja liikkeen (kaksi eri laitetta?)

Esimerkkitoteutuksia:

- Displax moovit
- Displax touch screen

NÄYTÖN TOIMINTA

- Kolme kangasta = yksi vai kolme tietokonetta?
- Ohjelmien pyörytykseen softa
- Päivitys erillisessä tilassa (opettajanhuone tms.)

HUOMIOITAVAA

Valaistus

Hämärrettävä projektorin kohdalta

Tilan käyttö

Tarpeeksi tilaa häärätä kankaan edessä

Projektorin sijoitus

Katon rajassa

Ulottumattomissa

Tekninen toteutus

Mahdolliset hankaloittavat tekijät?

ESIMERKKEJÄ

Toiminnalliset

Google earth

Musaseinä

Monikäyttöseinä

Uutinen kosketusnäytöistä alakoulussa

Kuvien selaus

Interaktiiviset ”lepotilat”

eli näytönsäästäjät

Vesi

Ruoho

Metsä

Animaatio