

Balio proposamena:

Gaur egun ordenagailuak oso presente daude ikasketetan, ikastola guztietan erabiltzen dira. Ikasketak erresten dituzte, material interaktiboa eta informazio iturri handia direlako, hala ere, arazo handi bat dakarte beraiekin: ikasleentzako distrakzio handi bat da, video jokoak, videoak, edota sare sozialak erabili ahal dituztelako, kontrolik gabe.

Ondorioz, *Imahaia* sortzea erabaki dugu. *Imahaia* (inteligentzia mahaia), tablet bat daukadan mahai bat da, tablet hau mahaiaren sartuta dago, erdian, kristal protektore batekin. Mahaiaren alboan boligrafo digital bat dauka, honekin, tabletan idatzi egin ahal dugu. Tablet hauek egunero kargatuta gelditu behar direnez, mahaiaren azpian, normalean liburuak dauden tokian, bateria portatil bat dago. Ikasleen erantzunkizuna da hau kargatzea egunero.

Tablet hauek, hainbat abantaila dituzte: irakaslearen ordenagailutik, tableten pantailan momentuan dagoen guztia ikusi ahal da, baita iraganean egon dena ere. Horretaz aparte, irakasleak tablet guztiak blokeatu ahal ditu bere ordenagailutik, distrakzioak ekiditzen.

Ikasleen klasean egoteko era hobetzen du, haien efizientzia akademikoa hobetzen aldi berean. Honek, noten igoera bat ekar dezake. Irakasleak klasea emateko erraztasuna handitzen du, izan ere, haien ordenagailutik tablet guztietara partekatu ahal du pantaila. Gainera, bista arazoak dituzten ikasleak haien mahaietan euki ahalko dute irakasleak azaltzen ari dena denbora osoan.

Denbora asko egotea pantaila baten aurrean kaltegarria izan ahal da begientzako, horregatik, *Imahaia* duen kristal protektorea begientzako hobeagoa den kolore batekin filtratzen du pantailaren argia. Gainera, liburuak egunero klasera ekarzea ekartzen dituen bizkar arazoak ekidituko dira.

Hezkuntza-testuinguruan, deskonektatze digitala funtsezkoa da gazteen ongizatea eta garapen osasuntsua sustatzeko. Teknologiaren erabilera neurrigabeak kontzentrazio-gaitasuna ahuldu eta estres-maila handitu dezake, baita aldarte-aldaketak ere eragin. Horregatik, beharrezkoa da gehiegizko mendekotasuna sortzen duten jarduerak identifikatzea (sare sozialak, bideo-jokoak...) eta mugak ezartzea. Hori guztia bideratzeko, eta mendekotasuna ez sortzeko, *Imahaia* irakasleen esku dago denbora osoan, hau da, ikasleek ezin dute jolastu ezta sare sozialetan egon, irakasleek jakingo baitzuten.

Pantaila-gehiagikeriak gero eta kezka handiagoa sortzen duen garai honetan, gure asmakizunak teknologia arduraz eta helburu argiarekin erabiltzeko proposamena egiten du. Pantaila integratua duen tresna bat da, ordenagailuak eta liburu tradizionalak ordezkatzeko dituen, baina ikasgela produktibo eta dinamiko baten funtsezko espiritua bere horretan mantentzen du. Gailu digitalen erabilera kontrolik gabea saihestuz, gure diseinuak kontzentrazioa lehenesten du, distrakzioak murrizten ditu eta ikusmen-esperientzia osasuntsua eskaintzen du, berrikuntza digitalaren eta ongizate hezitzailearen arteko oreka sustatuz.

