

Приемы работы с интерактивной доской Smart board

Программное обеспечение Notebook.

Панель инструментов Notebook

Панель инструментов Notebook позволяет вам работать с инструментами Notebook. По умолчанию панель инструментов появляется вверху страницы Notebook. Если вы хотите работать сидя или преподаете маленьким детям, панель инструментов можно переместить в низ страницы. Для этого нажмите и удерживайте пустой участок на панели инструментов и тащите ее вниз.

	Используйте этот инструмент, чтобы		Используйте этот инструмент, чтобы
	Создать новый файл		Запустить панель инструментов захвата экрана. Панель инструментов захвата экрана описана ниже
	Открыть файл		Выбрать любой объект на странице
	Сохранить файл		Писать или рисовать на странице Notebook с помощью инструмента «перо»
	Вставить объект в файл		Писать или рисовать на странице Notebook с помощью инструмента «художественное перо»
	Масштаб		Стереть линии на странице Notebook
	Отменить последнее действие		Рисовать линии
	Повторить		Создать форму
	Удалить все выбранные объекты		Создать текстовое окно для введения текста на Notebook
	Показать предыдущую страницу Notebook		Установить цвет для текущего инструмента, формы или объекта
	Показать следующую страницу Notebook		Выбрать ширину линии инструмента или объекта
	Поместить пустую страницу сразу же за активной		Установить прозрачность инструмента или объекта
	Показать/спрятать затенение экрана		Выбрать свойства линии инструмента или объекта
	Показ слайдов на полном экране		

Меню

Меню Notebook предоставляет доступ ко всем возможностям панели инструментов и многим другим. К примеру, меню Файл позволяет вам экспортировать файлы в формате PDF.

Раздел меню	Функции
Файл	<ul style="list-style-type: none">- Открыть новый или существующий файл- Сохранить файл- Сохранить текущую страницу как шаблон- Экспорт в различных форматах- Отправить файл по электронной почте- Напечатать файл или изменить свойства печати
Правка	<ul style="list-style-type: none">- Отменить или повторить предыдущие действия- Клонировать, вырезать, копировать, вставить или удалить выбранные объекты или все объекты на странице- Редактировать текст- Проверить правописание всех текстов в файле

	- Удалить текущую страницу
Вид	- Изменить текущий вид (Сортировщик страниц, Галерея, Вложения или Во весь экран) - Скрыть боковую панель - Запустить панель инструментов захвата экрана или Затенения экрана - Масштаб для приближения или удаления содержимого страницы
Вставка	- Добавить пустую страницу, шаблон, рисунок, файл Flash или ссылку
Формат	- Изменить свойства шрифта (жирный, подчеркнутый, курсив) - Изменить свойства объекта (цвет, ширина линии, заливка, прозрачность) - Закрепить свойства и положение объекта - Изменить цвет фона страницы
Рисование	- Создать формы, линии и текст - Перо, художественное перо и ластик - Выделить, изменить порядок, сгруппировать и разгруппировать объекты
Справка	- Информация о программе Notebook - Проверить наличие обновлений

Инструменты для рисования

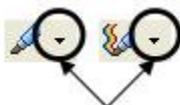
Используйте инструменты Notebook для рисования, чтобы создавать свои собственные объекты.

Инструменты Перо



Выберите инструмент Перо или Художественное перо из панели инструментов Notebook и нарисуйте объект.

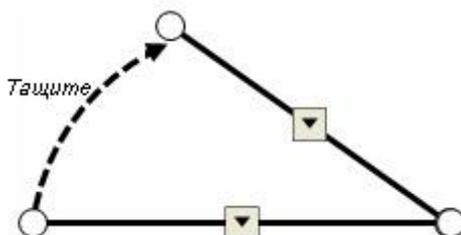
Выбирайте различные стили и цвета линий, нажав выпадающее меню - стрелка в углу кнопки инструмента.



Нажмите, чтобы изменить стиль и цвет линии Пера

Линии

Нажмите кнопку Прямая линия на панели инструментов Notebook, чтобы нарисовать прямую линию. Затем выделите линию и тащите за один из ее концов, чтобы растянуть ее или изменить угол наклона.



СОВЕТ:

Удерживайте клавишу Shift, поворачивая линию и угол наклона будет меняться на 45°



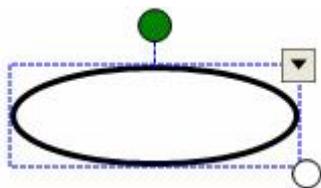
Фигуры.

Создавайте примеры по геометрии или изменяйте существующие материалы с помощью инструмента Фигура

Создать фигуру.

1. Нажмите стрелку на кнопке Фигура на панели инструментов Notebook появится список различных фигур.
2. Выберите фигуру, которую вы хотите использовать и поставьте курсор туда, где вы хотите нарисовать фигуру.
3. Нажмите и тащите курсор до тех пор, пока ваша фигура не будет того размера, который нужен вам.

Теперь, когда вы нарисовали фигуру на странице Notebook, вы можете изменять ее так же, как вы изменяете другие объекты, используя ручку поворота и изменения размера и выпадающее меню.

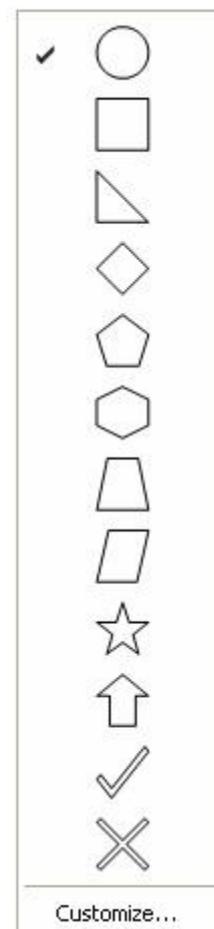
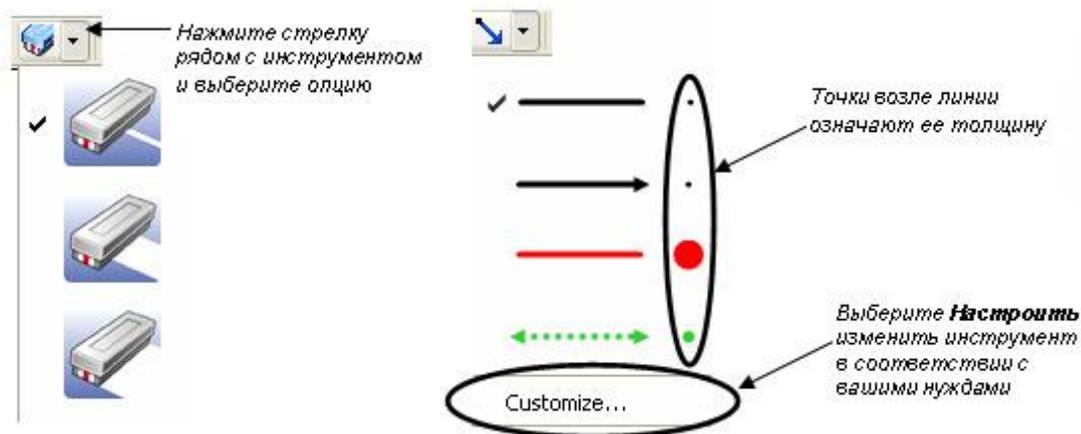


СОВЕТ:

Чтобы на фигуру было легко нажимать, выделите ее, выберите Свойства из выпадающего меню и залейте ее цветом.

Настройка инструментов рисования.

У каждого инструмента рисования есть выпадающее меню. Нажмите стрелку в углу кнопки инструмента, чтобы использовать существующий инструмент или изменить его.



Учителю необходимо освоить специальное программное обеспечение для интерактивных досок и его основные возможности. Еще важно определить, какие ресурсы могут помочь в работе с интерактивной доской.

Область применения интерактивных досок весьма обширна.

Данное интерактивное средство является частью галереи Lesson Activity Toolkit. Это вторая программа, которая помогает учителю сделать урок более эффективным и интересным [8].

Содержание программы делится на разделы, в каждом из которых находятся различные, интерактивные средства и мультимедиа, файлы и страницы Notebook, которые могут быть использованы при проектировании уроков.

Коллекция LAT 2.0

Раздел Activities

ИС Anagram (Анаграмма)

ИС Category sort - image (Сортировщик изображений)

ИС Category sort - text (Сортировщик текста)

ИС Image arrange (Упорядочивание картинок)

ИС Image match (Соответствие изображениям)

ИС Image select (Выбор изображения)

ИС Keyword match (Выбор соответствия)

ИС Multiple choice (Множественный выбор)

ИС Note reveal (Выбор примечаний)

ИС Pairs (Найди пару)

ИС «Sentence arrange» (Упорядочивание предложений)

ИС Tiles (Мозаика)

ИС «Timeline reveal» (Временная линия)

ИС «Vortex sort - image» (Водоворот для сортировки картинок)

ИС «Vortex sort - text» (Водоворот для сортировки текста)

ИС «Word biz» (Словарная ярмарка)

ИС «Hot spots» (Горячие точки)

Раздел Examples

Раздел Games

ИС Sudoku (судоку)

ИС Dice (Игральный кубик)

Раздел Graphics

Раздел Pages

Раздел Tools

ИС Balloon pop (Взрывающийся воздушный шарик)

ИС Checker tool (Средство для проверки)

ИС Click and reveal (Щелкнуть и показать)

ИС Color chooser (Генератор цвета)

ИС Dice image (кубик с картинками)

ИС Dice keyword (кубик со словами)

ИС Domino generator (Генератор домино)

ИС Firecracker (Фейерверк)

ИС Information button (Информационная кнопка)

ИС Note reveal (Показ примечаний)

ИС Question flipper (Всплывающие вопросы)

ИС Question tool (Инструмент для работы с вопросами)

ИС Scrolling text banner (Бегающая текстовая строка)

ИС Scoreboard (Табло)

ИС Vote tool (Счетчик)

ИС Text splitter (Разборка текста)

ИС Word generator (Генератор слов)

ИС Random image tool (Средство для случайного выбора изображения)

ИС Random text tool (Средство для случайного выбора текста)

ИС Random word chooser (Случайный выбор слова)

ИС Random image chooser (Случайный выбор слова)

ИС Random image group generator chooser (Генератор групп для изображений)

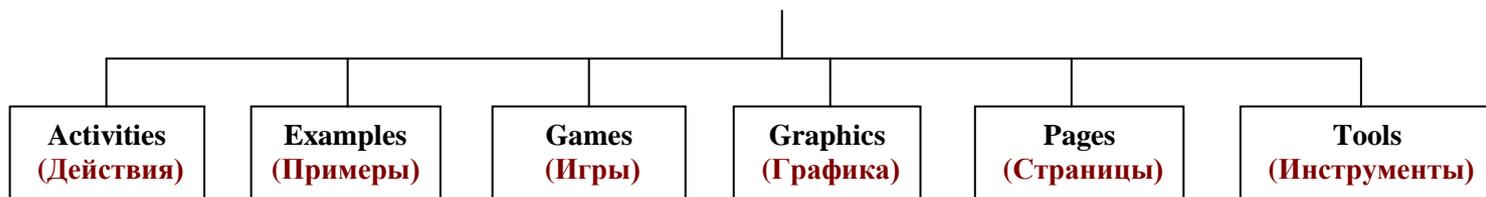
ИС Random group generator (Генератор групп для текста)

Особенностями Lesson Activity Toolkit является то, что учителю предоставляются уже готовые шаблоны страниц Notebook, а как они будут использованы на уроке, зависит только от самого учителя, от того, какое применение он найдет интерактивным средствам, страницам Notebook.

Интерактивные средства галереи Lesson Activity Toolkit удобно использовать на всех этапах урока.

Все элементы коллекции разбиты по назначению на 6 групп-разделов:

Коллекция LAT 2.0 Lesson Activity Toolkit (Комплект инструментов для организации деятельности на уроке)



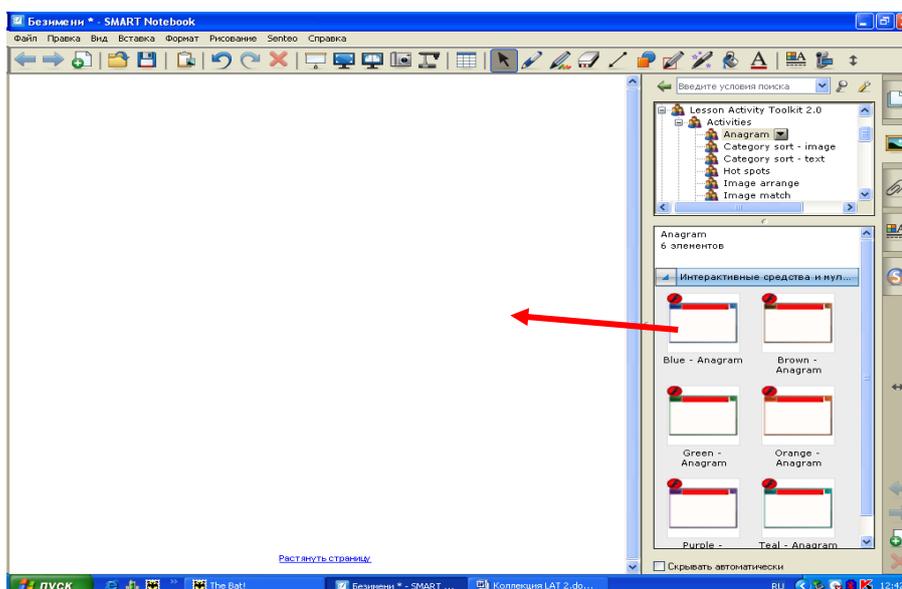
Однако деление это весьма условно, поскольку одно и то же средство может дублироваться в разных разделах. Нужно еще иметь в виду, что авторы коллекции позаботились о дизайне и предоставили учителю выбор цветовой гаммы.

Каждое интерактивное средство коллекции представлено в 6 цветовых вариантах (синий, коричневый, оранжевый, фиолетовый и два оттенка зеленого). Таким образом, количество принципиально разных элементов значительно снижается, и мы можем поговорить о большинстве из них в отдельности.

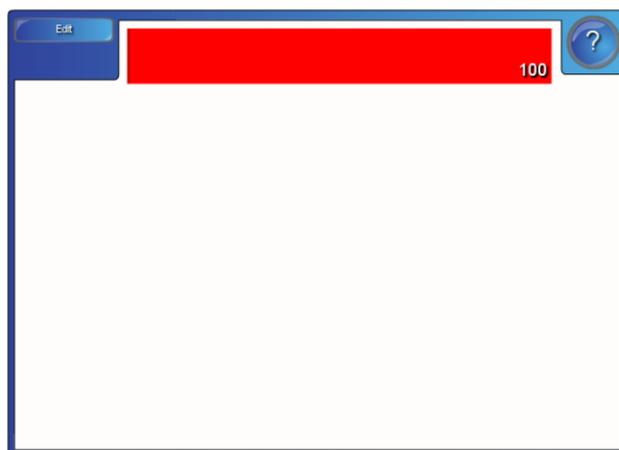
Итак, приступим к обзору некоторых элементов коллекции, на уровне **Название – Назначение – Редактирование**. Перевод названия того или иного средства – довольно условен.

Раздел Activities ИС Anagram (Анаграмма)

Начнем, (в качестве примера – очень подробно) с интерактивного средства **Anagram** (Анаграмма). Чтобы использовать его, установим режим работы с коллекциями, откроем коллекцию **Lesson Activity Toolkit**, выберем в ней раздел **Activities**, а в этом разделе средство **Anagram**. В дальнейшем вместо длинного описания этой процедуры будем использовать запись: **Lesson Activity Toolkit → Activities → Anagram**. В результате произведенных манипуляций мы увидим следующую картинку:



Мы видим, что к нашим услугам 6 цветовых вариантов интерактивного средства Анаграмма. Выберем цвет, соответствующий общему дизайну готовящегося для урока материала и переместим объект мышкой на страницу. Увидим следующее:



Вам предлагается создать игру-анаграмму. Для этого необходимо перейти к редактированию, нажав на **Edit**. А потом нужно будет ввести тексты анаграмм, а также текстовые и графические подсказки в предназначенных для этого окошках. Причем текст можно напечатать «вручную» или переместить (например, Копировать – Вставить) из каких-то других источников.

Посмотрим, как это будет выглядеть. Жмем **Edit** и видим «оборотную сторону» нашего средства, т.е. разные окошки и пояснительные надписи подсказки на тему, что и куда нужно вносить и какие параметры можно установить. Попытаемся запомнить значение нескольких английских слов, ибо с ними придется в дальнейшем встречаться неоднократно:

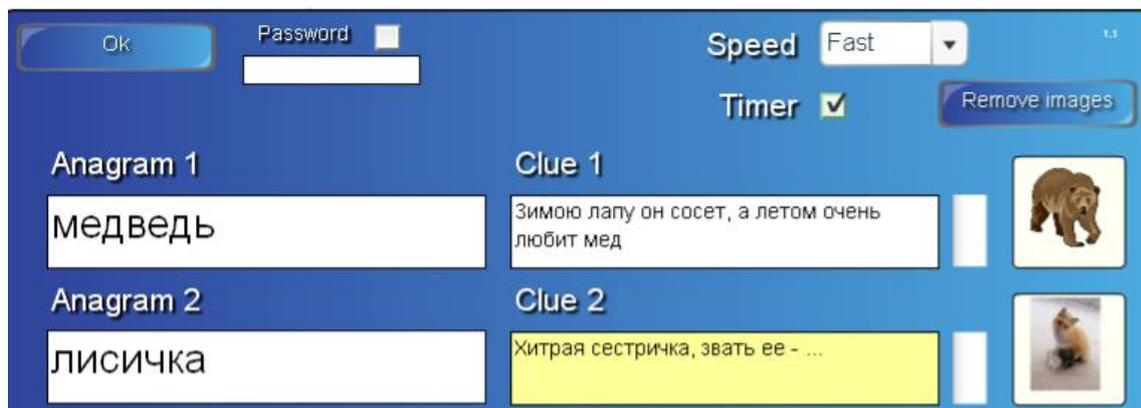
Password – пароль. Если Вы в это окно в печатаете какой-то пароль, то впоследствии при любой попытке редактирования нужно будет его вводить заново. Это неудобно и вообще чревато тем, что Вы его (пароль) сами на другой же день и забудете ☺. Проще это окно не заполнять.

Speed – здесь мы выбираем из предложенного списка **скорость** игры. Возможные варианты: **Fast** (быстро), **Medium** (средне), **Slow** (медленно).

Timer – таймер. Галочка или ее отсутствие в этом окне показывает, будем мы учитывать время или нет.

Кнопка **Remove images** позволит удалить вставленные при редактировании картинки, если в том будет необходимость.

Ну, что ж, приступим к редактированию. В первый столбец впечатываем какие-то слова (или текст) – собственно анаграммы. Во второй - помещаем текстовые подсказки-определения слов-анаграмм (**Clue** – ключ, подсказка). В третий - столбец мышкой перетаскиваем графические подсказки-картинки. Их можно взять из коллекции или какого-то другого источника. Например:



И так далее. Можно заполнить все 5 предложенных вариантов или остановиться на меньшем количестве. Когда редактирование закончено, жмем **Ok**. Все готово к использованию! Кнопка **Start** позволит начать работу.

Суть в следующем. Все внесенные нами при редактировании слова-анаграммы появляются с перепутанным расположением букв. Каждая буква – на отдельном шарике. Ученик должен догадаться, какое слово (текст) имелось в виду, и расположить буквы в нужном порядке, перемещая

шарики. Подсказки появляются по нажатию кнопки **Clue**. В верхней части – полоса таймера, если мы его используем:



После «отгадывания» первого слова появляется кнопка **Next** (следующий), по ее нажатию появляется второе слово и т.д. В конце работы на экран выводятся результаты:

Score – количество набранных очков и текстовый комментарий, например, **Excellent** – превосходно.

Клавиша **Reset** (сброс) позволит вернуться к началу игры:



ИС Image select (Выбор изображения)

Принцип работы этого средства таков: при редактировании задается некоторое количество графических изображений (от 3 до 18). К каждому из них дается текстовая подпись. В процессе работы изображения быстро сменяют друг друга в одном окне в случайной последовательности.

При щелчке по окну в нем остается какое-то одно изображение, а под ним – три варианта ответа, из которых лишь один верный. По нему и нужно щелкнуть.

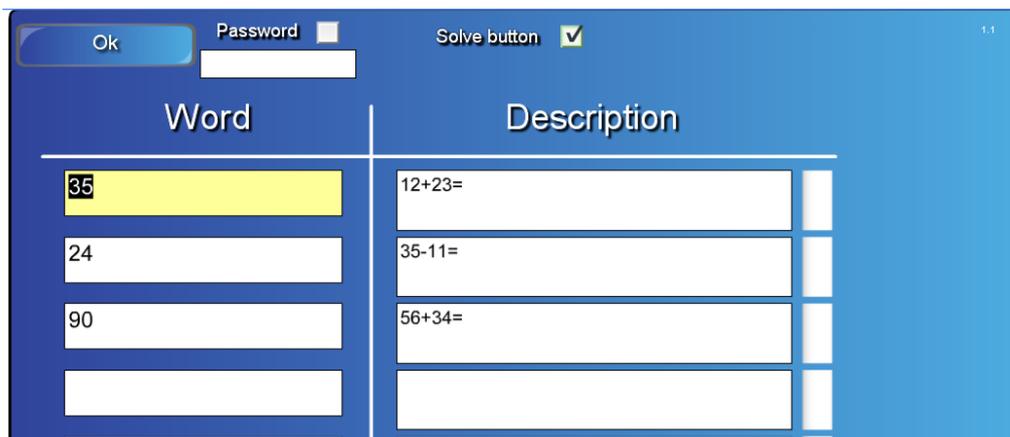
После ввода ответа картинки начнут меняться вновь и т.д., до момента, когда все возможные варианты будут исчерпаны. После этого мы увидим набранное нами количество очков. Для «обнуления» результатов и работы с самого начала имеется знакомая кнопка **Reset** (Сброс). Пример одного из моментов работы со средством. В окне появляются флаги разных государств, нужно определить, каких именно:



С этим интерактивным средством не все так хорошо, как хотелось бы. К сожалению, при редактировании мы не можем использовать буквы русского алфавита, т.к. русская кодировка символов в данном случае не используется.

Давайте попробуем приспособить это средство, например, для проверки знаний счета в пределах сотни.

При редактировании в колонку Description (Определения) в печатаем числовые примеры, а в соответствующие строки колонки Word (Слова) – ответы к ним:



Примеры могут содержать и скобки, так что, в принципе, можно напечатать довольно сложное арифметическое выражение. Можно заполнить все предусмотренные строки или ограничиться несколькими. При работе этого ИС мы увидим следующую картинку (Рис.1 – до начала работы, Рис. 2 – после окончания и проверки):

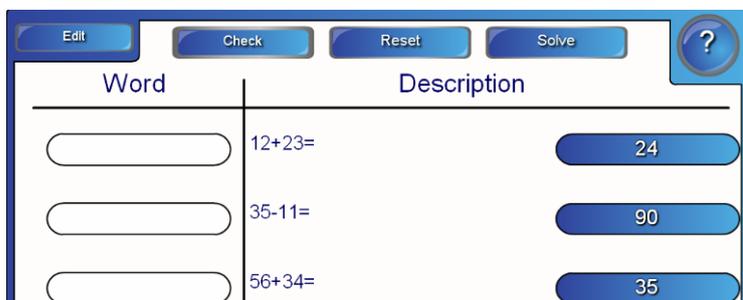


Рис. 1

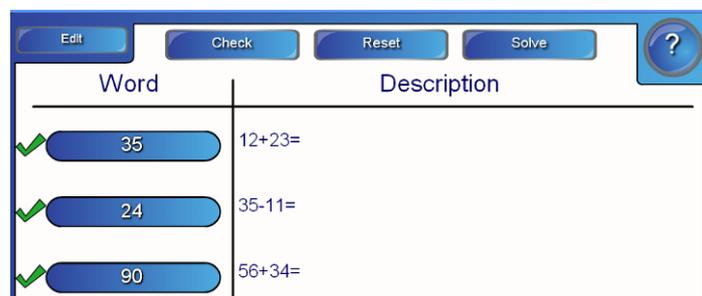


Рис. 2

ИС Tiles (Мозаика)

Это средство представляет из себя прямоугольное поле, состоящее из разноцветных прямоугольников (хотя они могут быть и какого-то одного цвета). Щелкая по этим прямоугольникам в произвольном порядке, мы их «убираем», т.е. делаем прозрачными. Под ними может быть скрыт некий объект (объекты) – картинка, например. Ниже - **Рис. 1** – до начала работ, **Рис. 2** – после окончания ее:

Рис. 1

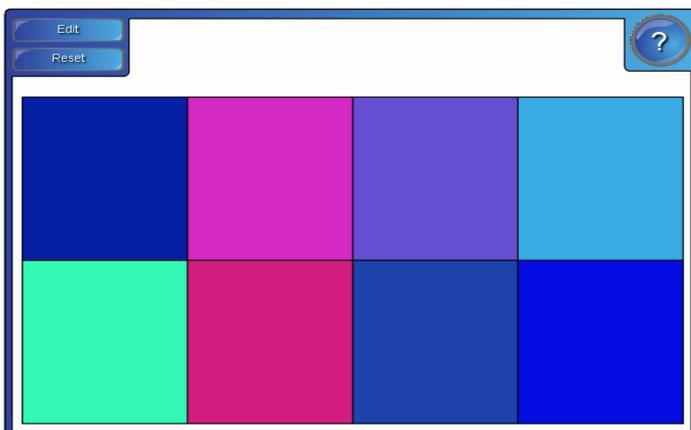
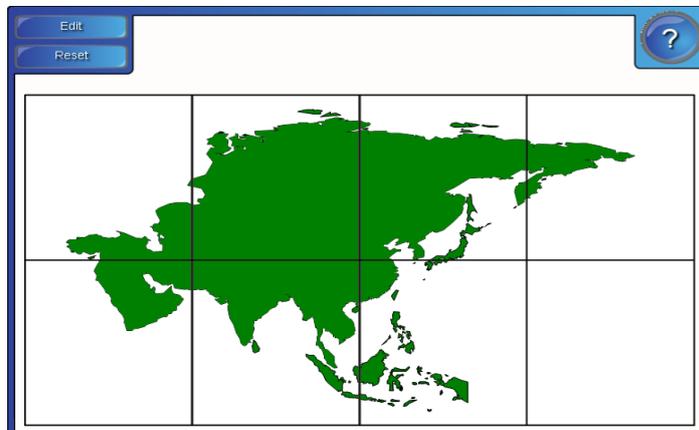


Рис. 2



В процессе редактирования можно задать самые разные вещи, для этого имеются несколько вкладок.

Вкладка **Tiles** позволяет выбрать количество квадратиков мозаики и их цвет (случайный выбор для каждого или один для всех).

Вкладка **Text** – нужна на тот случай, если Вы хотите на квадратиках что-то написать. Предварительно выбрав шрифт и его размер - **Рис.1**.

На вкладке **Objects** предоставляется возможность поместить мышкой на поле некий объект (объекты) (не забудьте в свойствах указать, что эти объекты находятся на заднем плане) - **Рис.2**:

Рис1

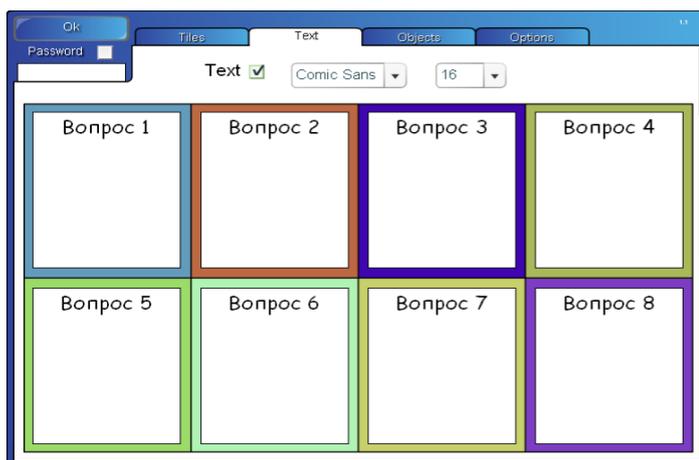
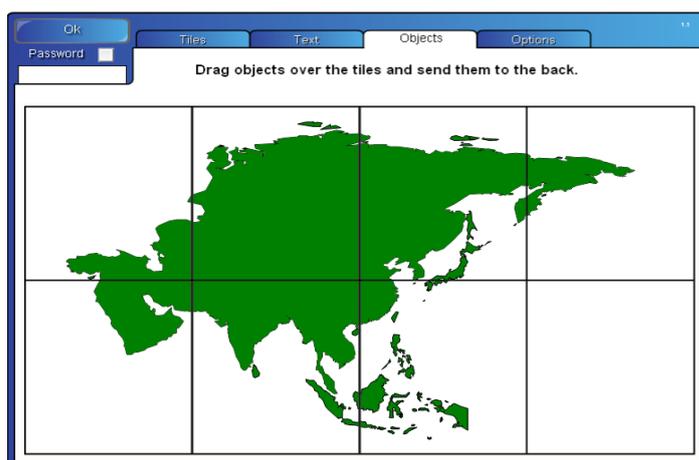


Рис.2

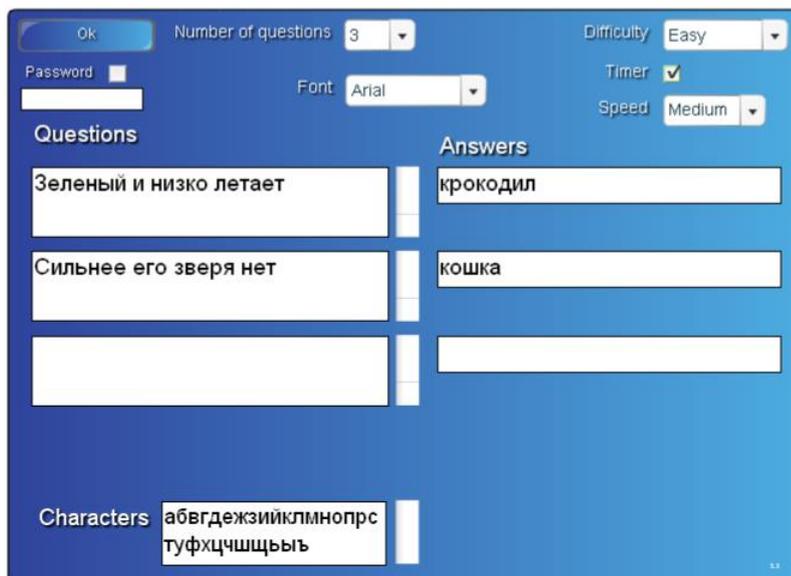


На вкладке **Options** можно задать способ «открытия» квадратиков (случайным образом или в том порядке, каком захотим), заложить возможность увидеть комментарий в конце работы, задать еще некоторые параметры, с которыми Вы можете разобраться самостоятельно. Следует иметь в виду, что какие-то объекты можно поместить в каждом маленьком прямоугольнике. Средство универсально, при решении задачи его использования – широкое поле для фантазии и творчества.

ИС «Word biz» (Словарная ярмарка)

Очень интересное средство, позволяющее организовать нечто вроде «живого» кроссворда. В процессе редактирования закладывается несколько вопросов (определений) и правильные ответы на них.

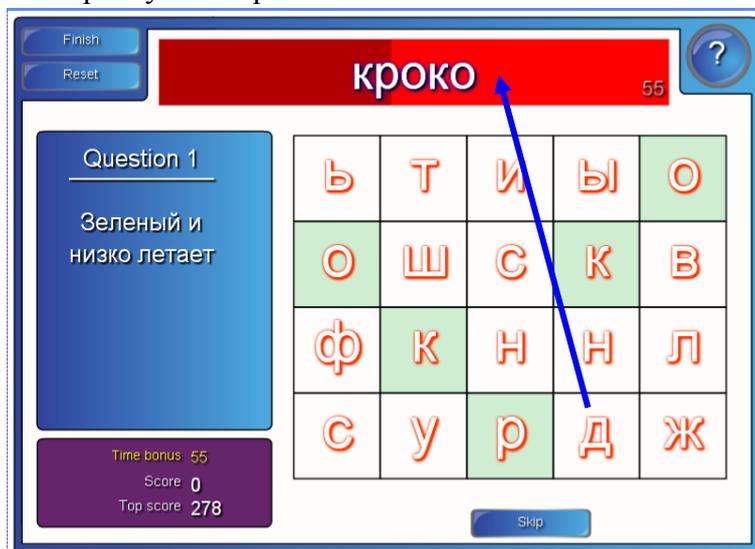
А уже во время работы этого ИС заложенные вопросы (определения) поочередно появляются на экране. «Фишка» состоит в том, что ответы (или слова под определения) нужно «собирать» из отдельных букв, которые имеются на «ярмарке». «Ярмарка» представляет собою обычную прямоугольную таблицу, в которой имеется определенный набор букв. «Ассортимент» ярмарки, т.е. какие буквы будут на ней присутствовать – тоже определяется во время редактирования. Проще всего «выложить» весь русский алфавит. Вот как выглядит окно редактирования:



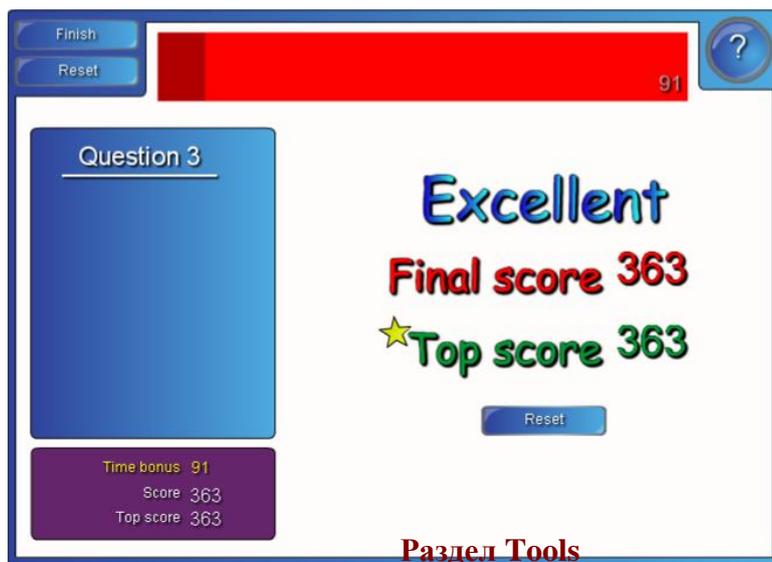
В окошке **Number of questions** (Номер вопроса) отображается номер вопроса, который в данный момент редактируется. В окне **Difficulty** (Трудность) можно выбрать один из 2-х уровней **Easy** или **Difficult** (легкий и трудный). Галочка в окне **Timer** (таймер) сигнализирует о нашем желании работать с учетом времени. Окно **Font** (шрифт) позволяет выбрать один из 2-х видов шрифтов. Окно **Speed** (скорость) – **Fast, Medium, Slow** (быстро, средне, медленно). Далее все просто.

В колонку **Questions** (вопросы) вносим вопросы (определения), а в колонку **Answers** (ответы) – соответствующие ответы. В данный момент редактирования, например, все готово для редактирования третьего вопроса. Теперь – самое главное. В поле окна **Characters** (символы) вносим набор символов, который будет задействован при работе. В данном случае это все строчные буквы русского алфавита. Нужно иметь в виду, что если какие-то ответы будут содержать прописные буквы, то их нужно добавлять в набор символов отдельно.

Что ж, можно приступать к работе:



Ответ «собирается» из отдельных букв, которые выбираются в таблице и перемещаются в верхнюю часть окна. После ответа на один вопрос нужно щелкнуть по появившейся кнопке Next (следующий) для появления следующего вопроса и т.д. В конце работы на экран выведется итоговый результат в виде текстового комментария и количества набранных очков:



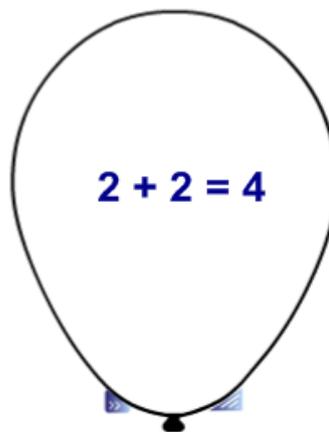
Этот раздел содержит разные вспомогательные интерактивные инструментальные средства. Каждый из них поможет реализовать на уроке тот или иной технический прием. А теперь подробнее...

ИС Balloon pop (Взрывающийся воздушный шарик)

Название говорит само за себя. С помощью этого шарика можно реализовать самый «ходовой» применительно к интерактивной доске технический прием «Спрятать – Показать». Идея такова: размещаем на страничке какой-то информационный объект, закрываем его шариком. На шарике можно что-то написать, причем – по-русски. И изменять его размеры. Для этого на нем имеется две маленькие кнопки. При щелчке по шарикун он «взрывается», становясь при этом прозрачным. И открывает спрятанное под ним:

До «взрыва»

После «взрыва»



ИС Checker tool (Средство для проверки)

Это ИС позволяет организовать проверку правильности ответа на некоторое задание. При редактировании дается эталон правильного ответа (жаль только, русские буквы нельзя использовать). Во время работы с этим средством нужно подготовить при помощи инструмента

Текст ответ и переместить его в заданную рамку. Если ответ соответствует заданному эталону, появится зеленая галочка, если нет – красный крестик:

Ответ еще не внесен

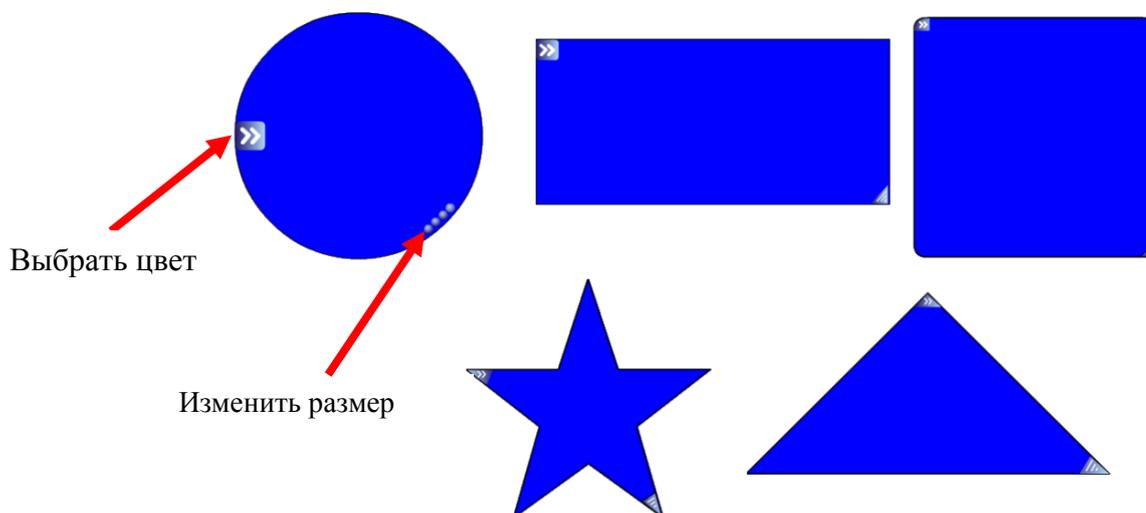
$$2 + 2 =$$

Ответ уже внесен

$$2 + 2 =$$

ИС Click and reveal (Щелкнуть и показать)

Имеется целая серия таких средств, отличающихся друг от друга по форме:



Если щелкнуть по такому объекту, он становится прозрачным. При повторном щелчке – прозрачность исчезает. Идея использования понятна – за такими объектами можно что-то спрятать, а в нужный момент – щелкнув, показать. Имеется возможность изменять цвет фигур и их размеры.

ИС Dice keyword (кубик со словами)

То же, что и предыдущем случае, только при редактировании вносятся слова, а при «броске» какое-то слово появляется на грани кубика:

Редактирование

После «броска»

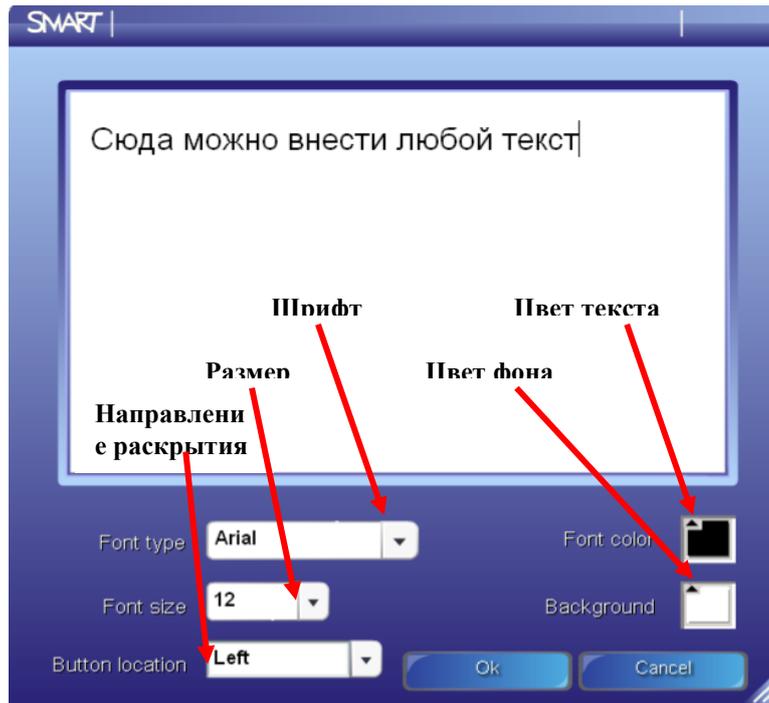


ИС Information button (Информационная кнопка)

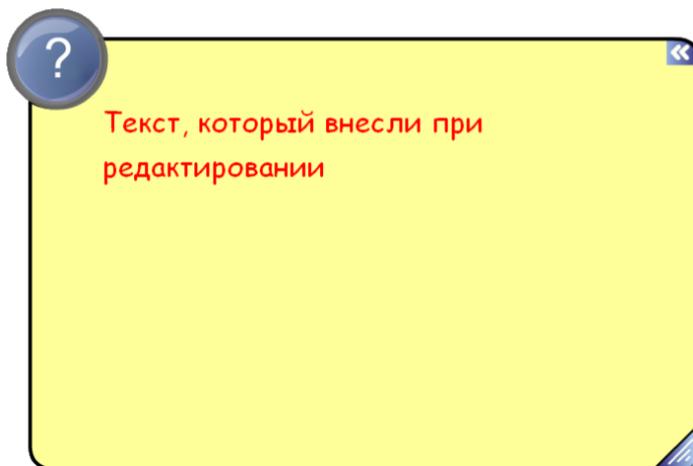
Очень функциональное ИС. Имеет вид маленькой кнопки, которую (и не одну!) можно разместить в любом месте страницы. Однако при щелчке по кнопке рядом открывается достаточно большое поле, в котором может находиться текст. Содержание текста, его формат и положение текстового поля относительно кнопки (справа или слева) задается в процессе редактирования. Сама кнопка выглядит так:



Ее поле редактирования:



А вот что появляется после щелчка по кнопке:



Представьте, сколько информации можно спрятать за такими кнопками!

ИС Note reveal (Показ примечаний)

Простенько, но функционально. Кнопка, при щелчке по которой появляется тестовая полоска. Если текст большой – еще и полоса прокрутки. Редактируется гораздо проще, чем в предыдущем случае, сразу же после помещения на странице предлагается ввести текст:



Рис.112

Вот вместо «Type text here» («Введите текст здесь») мы нужный текст и напечатаем. При первом щелчке он исчезнет, при следующем появится. Это ИС бывает «левым» и «правым», в зависимости от того, по какую сторону от текста находится кнопка:

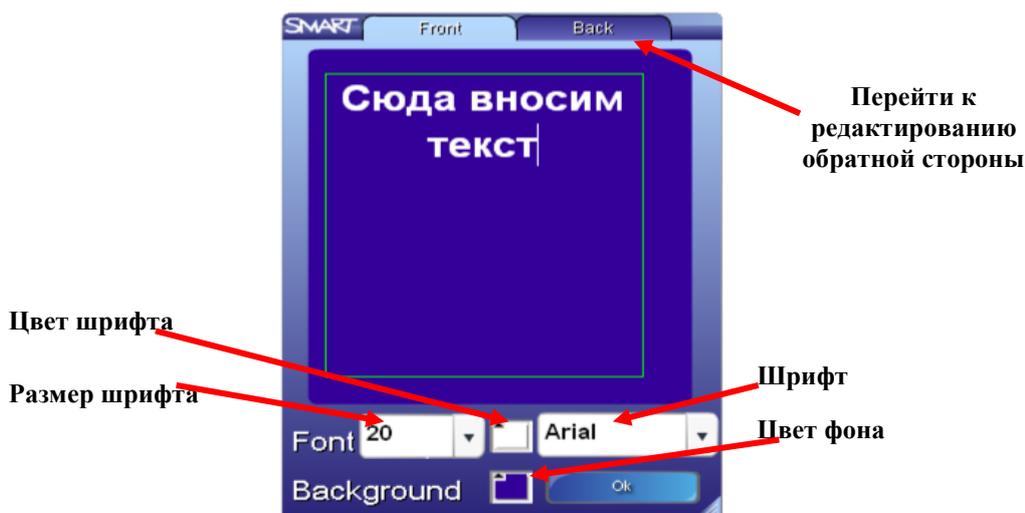
До щелчка

После щелчка



ИС Question flipper (Всплывающие вопросы)

Выглядит, как прямоугольная двусторонняя табличка. При щелчке «переворачивается» обратной стороной. В процессе редактирования вносится текст, содержащийся на каждой стороне, например, на одной стороне вопрос, на другой – ответ:

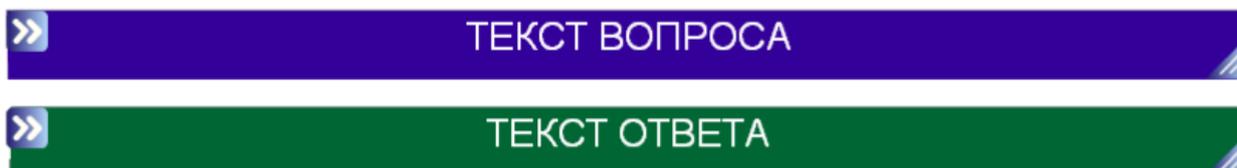


«Лицевая» сторона

«Обратная» сторона (после щелчка)

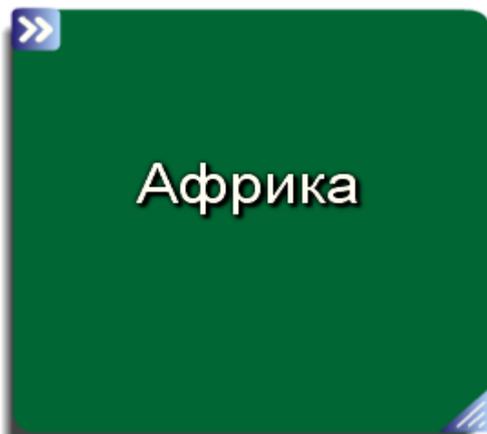


Вторая разновидность этого средства – «переворачивающаяся» при щелчке полоска (вверху – до щелчка, внизу – после):



И третья – тоже табличка, но на этот раз на ее сторонах может содержаться не только текст, но и графическое изображение:

До щелчка



После щелчка



ИС Scrolling text banner (Бегущая текстовая строка)

Название говорит само за себя. При редактировании вводим текст бегущей строки, выбираем шрифт, его цвет и цвет фона, одну из трех возможных скоростей «бега» текста. Все эти параметры задаются в уже хорошо известных Вам окнах:



Во время работы строка выглядит так:

