

ZŠ praktická a ZŠ speciální Chodov, okres Sokolov, příspěvková organizace

Základy práce s programem pro interaktivní tabuli SMART notebook

Metodický materiál k základnímu školení

Materiál vznikl v rámci projektu ESF „Učíme se, abychom se v životě uplatnili“
s reg.č. CZ.1.07/1.2.11/01.0002

Aplikace SMART Notebook

Aplikace SMART Notebook je programem pro tvorbu interaktivních úloh na tabulích typu SMART Board. Princip práce s aplikací je odlišný od práce s programem Power Point. V prezentaci Power Point si předem vytvoříme snímky, které slouží především k výkladu učiva a prezentaci obrazového materiálu. V programu SMART Notebook si vytváříme interaktivní výukový materiál, který v průběhu vyučovací hodiny měníme, doplňujeme, přetváříme a rozpohybováváme nebo jinak vizualizujeme. Proto se stává interaktivní tabule dobrým motivačním nástrojem ve výuce.

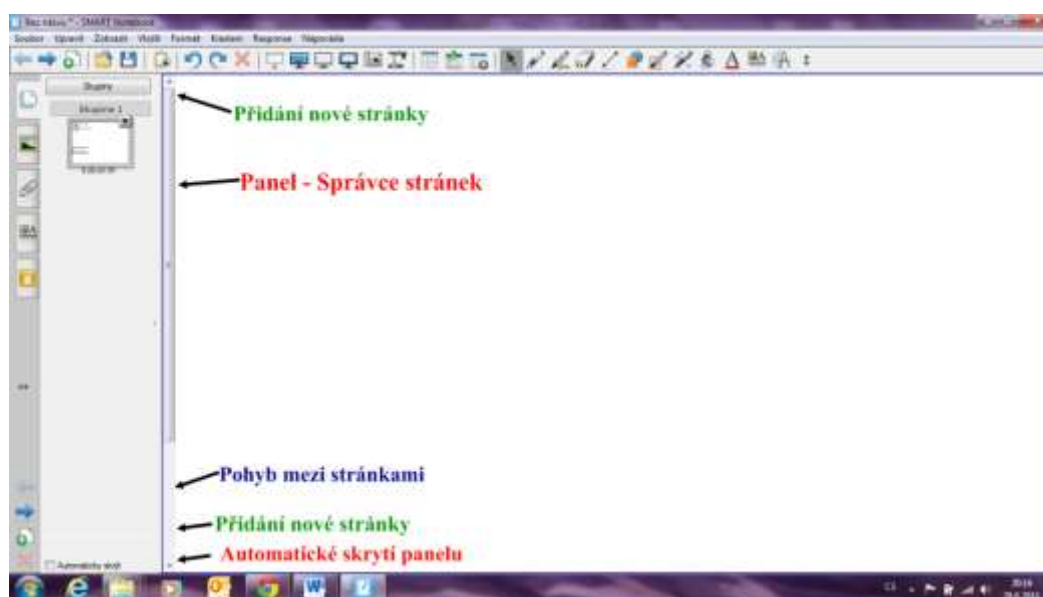
Spuštění aplikace

Aplikace SMART Notebook se spouští jako jiné obdobné programy. Pro samotné spuštění není nutné připojení k interaktivní tabuli. Výukové materiály lze vytvářet bez připojení k interaktivnímu zařízení. Tak je možné připravit si výukový materiál dopředu před vyučovací hodinou. Vytvořené materiály však správně a smysluplně pracují při jejich použití s interaktivní tabulí typu SMART Board. Pro správný chod je také nutné vhodné ozvučení.

System interaktivní tabule je spojením počítače, projektoru a dotykové plochy. V případě, že pracujeme s interaktivním materiálem na tabuli, je nutné provádět tzv. kalibraci, aby počítač věděl, který bod dotykové plochy odpovídá konkrétnímu obrazovému bodu. Většinou se používá 9 případně 12 kalibračních bodů. Kalibraci spouštíme stiskem obou tlačítek myši na pracovní liště tabule. Po spuštění kalibrace stiskneme postupně všechny body označené křížkem.

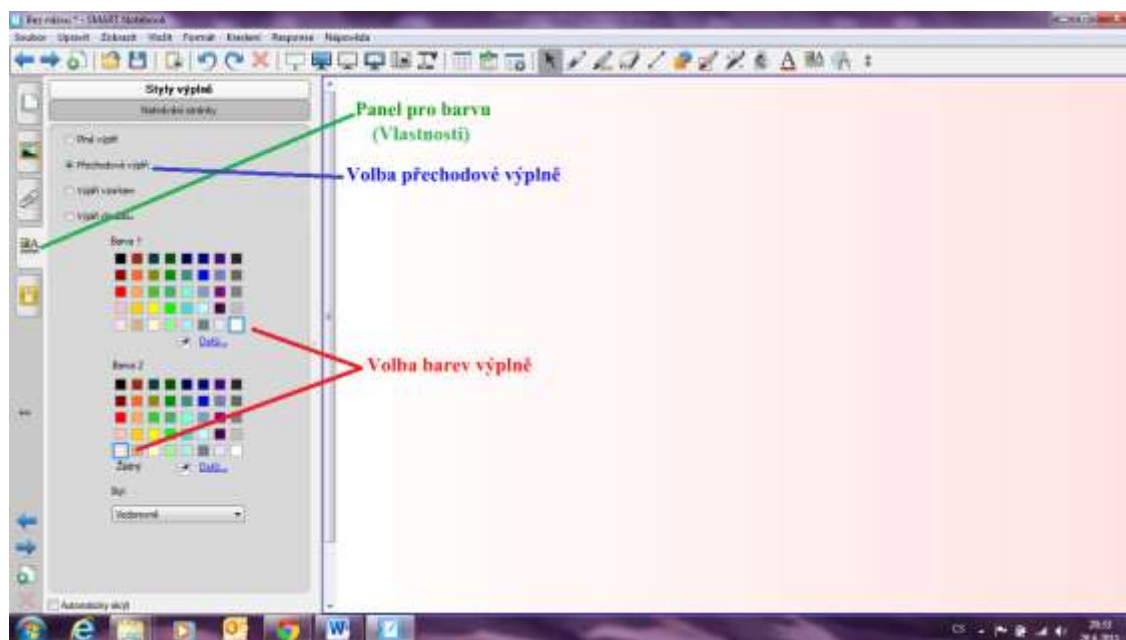
Příprava pracovní plochy – první stránka

Po otevření aplikace SMART notebook se objeví pracovní plocha, která sestává z hlavního menu - panelu nástrojů v horní nebo dolní části. Na boku se objeví panel správce stránek, jehož pomocí můžeme přidávat nové stránky, řadit je a sledovat kolik stránek již máme vytvořeno. Za pomoci rovných modrých šipek se pohybujeme mezi stránkami. Při spuštění nového souboru aplikace se nám otevře první prázdná stránka. Pro lepší orientaci je vhodné stránky je vhodné pojmenovávat. Panel lze automaticky skrývat.

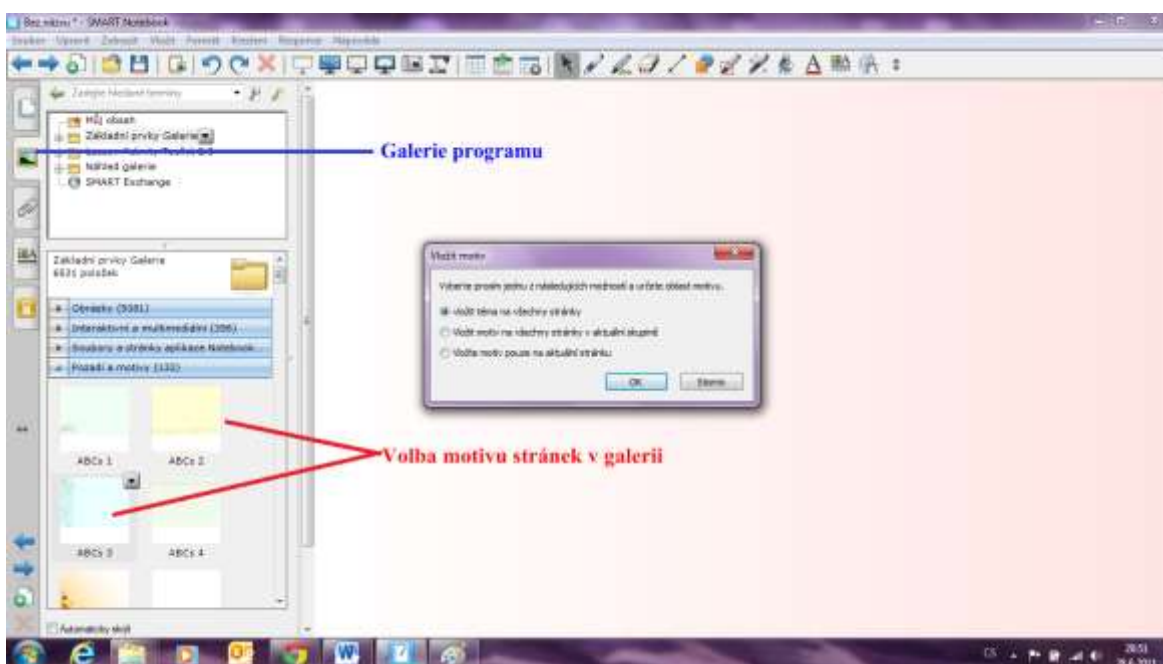


Barva motiv stránky

Při vytváření interaktivních materiálů, které budeme využívat na interaktivní tabuli je nutné dbát na vhodnou barevnost stránek, tak aby nedocházelo k únavě očí. Barevnost nesmí být hodně kontrastní. Proto volíme přechodové výplně stránek. Barvu stránky i písma si předvolíme na bočním panelu pro vlastnosti.

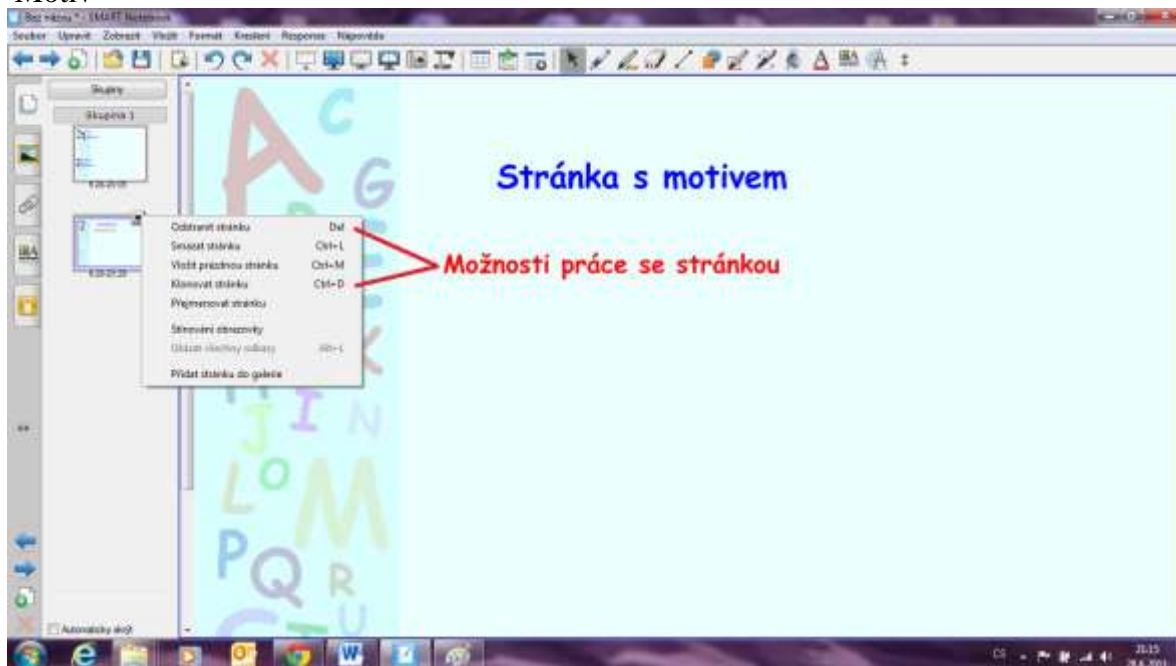


Pokročilejší možností pro zajištění jednotného grafického vzhledu stránek je použití tzv. motivů stránek. V galerii programu jsou předpřipravené motivy, ze kterých si můžeme vybrat a vytvořit tak pozadí stránek. Motiv lze použít jen pro aktuální stránku, nebo pro všechny stránky. S motivem se mění pozadí stránky a její hlavní nadpis.



Ukázka motivu

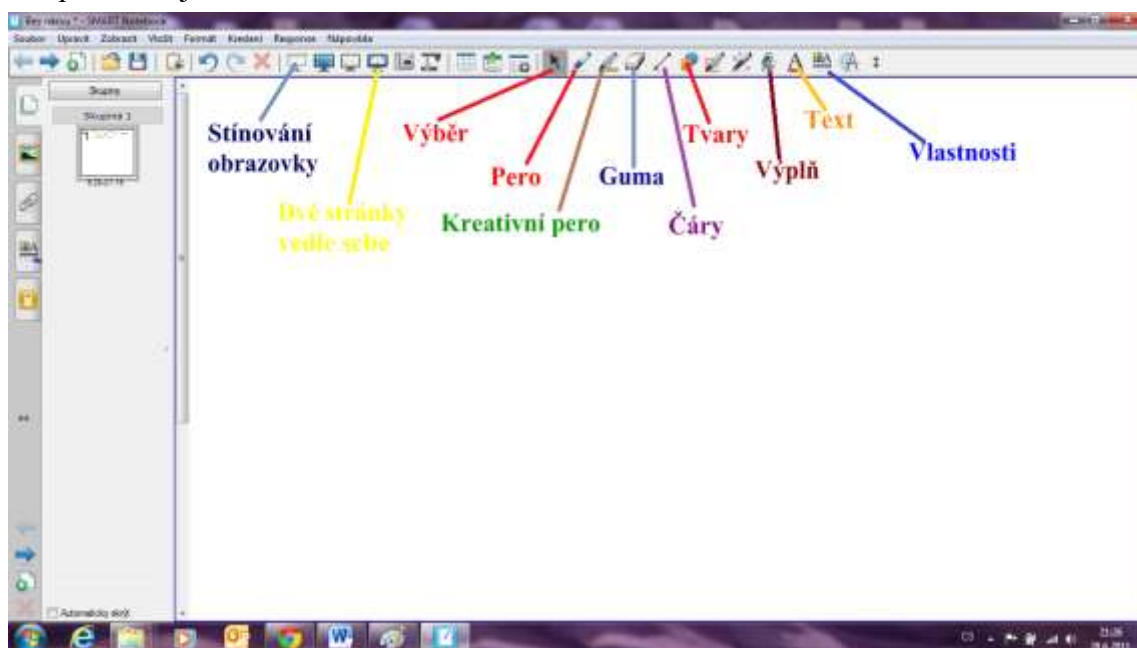
Motiv



Nástroje programu

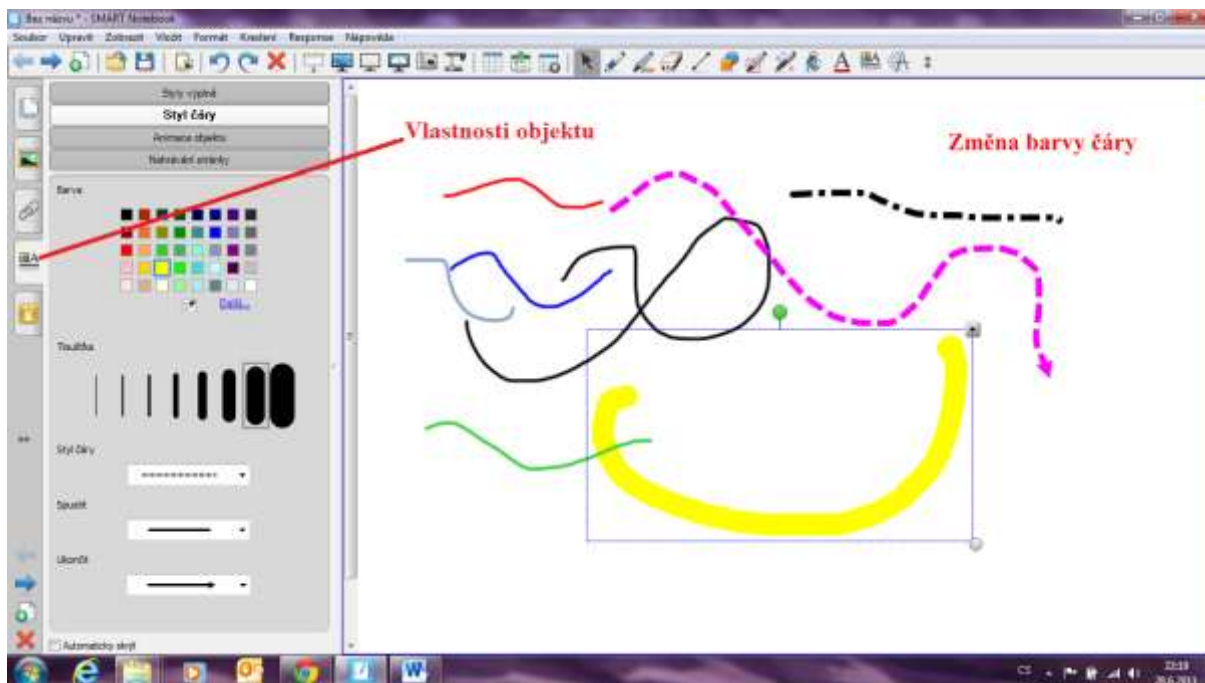
Nástroje programu nalezneme v hlavním menu - panelu nástrojů (nahore nebo dole), panel nástrojů lze podle potřeby přesouvat nahoru – dolů pomocí protisměrných šipek. Mezi základní nástroje patří Pero, Kreativní pero, Guma, Čáry, Tvary, Výplň, Text, Vlastnosti – kterým se spouští postranní panel vlastností. Nástroje je možné přidávat nebo ubírat. Přidáváme pomocí panelu nástrojů.

Popis nástrojů



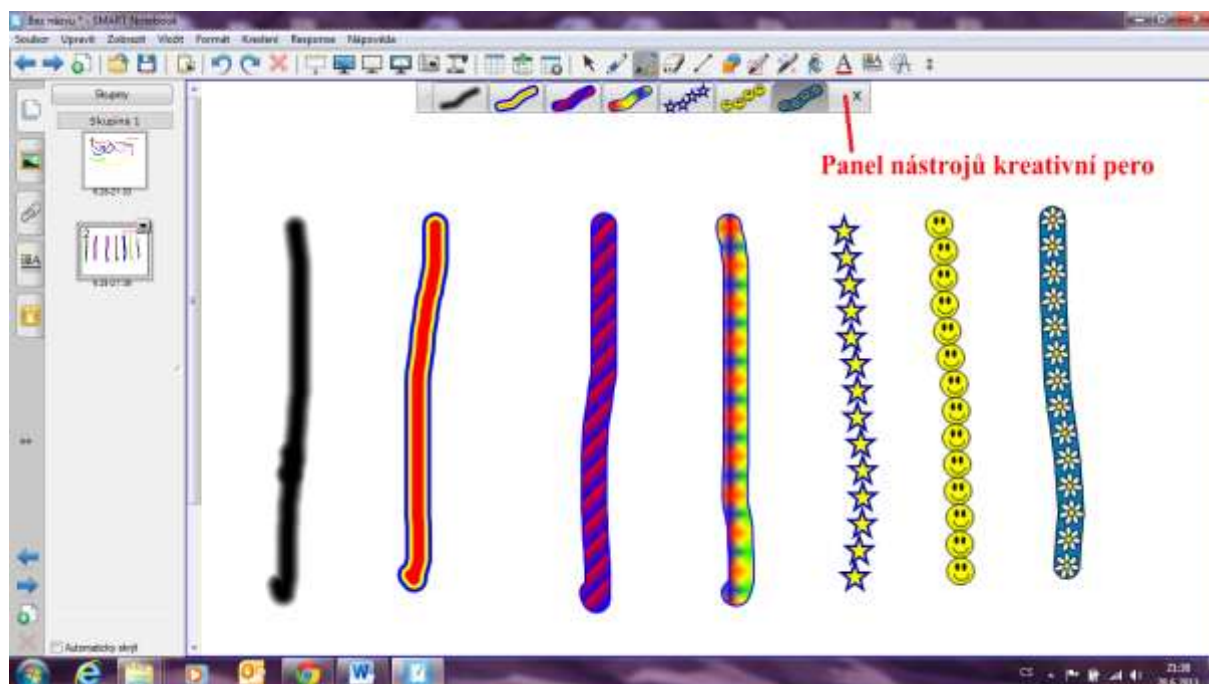
Změna vlastností objektu

V případě, že chceme změnit barvu napsaného textu nebo kresby je ho nutné označit výběrem a zapnout panel pro vlastnosti objektu. Následně pomocí nabídky změníme vlastnosti – sílu, barvu a styl čáry.



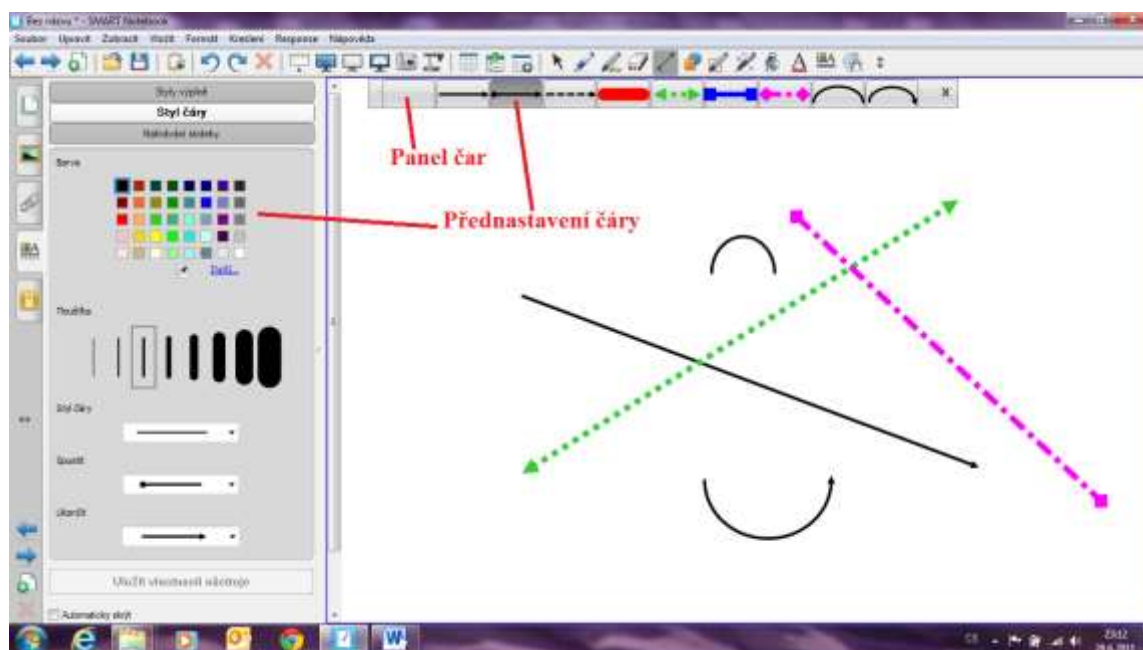
Nástroj Kreativní pero

Tento nástroj spouštíme a používáme podobně jako nástroj Pero. Umožňuje nám vytvářet ozdobné čáry, samostatné hvězdičky a smajlík.

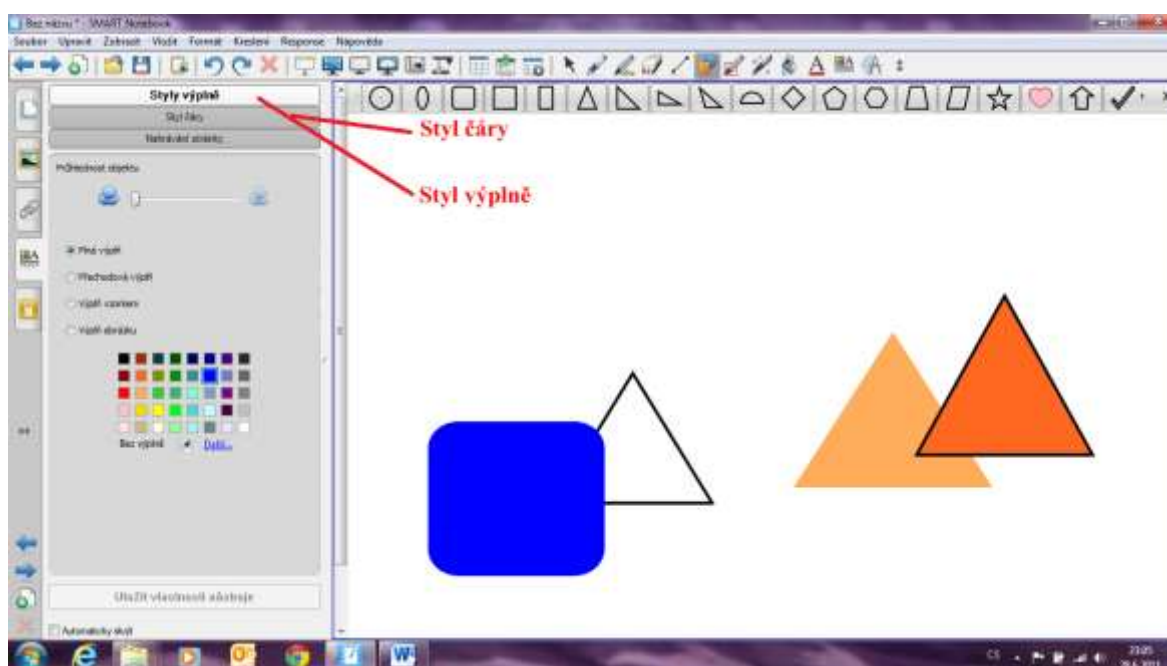


Nástroj Čáry a Tvary

Pro vytvoření rovných přesných čar můžeme použít nástroj Čáry. Pokud se nám žádná z nabízených čar nehodí, je možné si dopředu vlastnosti nástroje změnit. Otevřeme nástroj Čáry, označíme čáru v nástrojích, kterou chceme upravit a v panelu vlastností si ji upravíme. Přednastavená čára nám v panelu zůstává. Tímto způsobem si lze připravit i jiné nástroje jako Pero, Text a Tvary.



Pro tvorbu tvarů je v hlavním menu nástroj Tvary. Ten nám umožní vytvářet kružnice, elipsy, pravoúhlé či rovnostranné trojúhelníky, čtverce, obdélníky, pentagony i jiné speciální tvary. Kromě prvního nástroje kružnice dané středem a poloměrem vytvoříme všechny ostatní tvary tak, že se objekt vloží do pomyslně vyznačeného obdélníku (horní roh, tažení, spodní roh). Před vytvořením tvaru je nutné přednastavit si styl výplně (barvu) a styl čáry (barvu). Nástroj tvary se používá k vytvoření vlastních překryvných objektů.



Úprava již existujících objektů

Chceme-li upravovat vlastnosti již napsaného textu, musíme objekt nejprve vybrat (nástroj Výběr) a až poté zvolit a nastavit Vlastnosti .

TIP: Někdy se nám může stát, že text nebude vybrán celistvě. Chybějící části textu můžete do výběru přidávat klepnutím na chybějící objekt při stisknutí klávese CTRL. Výběr lze též provádět pomocí obdélníkového výběru oblastí tažením myši z levého horního rohu do pravého spodního rohu za neustálého držení levého tlačítka.

Seznam možných aktivit

Změna vlastností objektu

- přesun objektu na správné místo
- seřazení objektů podle zadaných kritérií
- skrytí a odkrytí objektů
- upravení velikosti či rotace objektů
- dosazení z nekonečného klonovače

Ovládání aplikací

- vytváření dokumentu za použití této aplikace
- ovládání cizích aplikací a flashových animací

Vkládání vlastních dat

- propojení souvisejících objektů
- označení objektů perem
- dosazení (textu, obrázků, ...)
- obtažení objektů

Výklad

- využívání prezentačních funkcí (zvýraznění, lupa, reflektor,...)
- stínování obrazovky
- nastavení průhlednosti