

КЗ ЛОР «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»
Кабінет інформаційних технологій навчання

Палюшок Л.В.

Застосовування інтерактивного програмно-технологічного навчального комплексу Smart Board у навчальному процесі

Львів - 2017

Застосовування інтерактивного програмно-технологічного навчального комплексу Smart Boardу навчальному процесі. Посібник на допомогу вчителям. - Львів: ЛОППО, 2017.- 84 с.

Укладач: Палюшок Л.В.

Даний посібник відповідає робочій програмі варіативного спецкурсу «Застосовування інтерактивного програмно-технологічного навчального комплексу Smart Boardу навчальному процесі» та соціогуманітарного спецкурсу «Нові підходи до вибору методів та засобів проведення уроку в умовах розвинутого технологічного суспільства. Smart Board як один з ефективних засобів підвищення якості освіти». Він містить теоретичний матеріал до лекційних занять, який допоможе вчителю самостійно засвоїти теми, які винесені на самостійне вивчення. В посібнику глибоко розкриті переваги застосування інтерактивного мультимедійного комплексу у підвищенні якості освіти. Крім цього, посібник містить багато практичних рекомендацій для створення інтерактивних презентацій для дошки Smart Board. Зокрема, розглянуті всі інструменти програми Notebook та приклади їх застосування для наповнення слайдів. В ньому також представлені засоби для створення інтерактивних вправ на основі заготовок, які містяться в розділі Галереї «Інтерактивні вправи та мультимедіа». Посібник містить практичні рекомендації для використання LAT 2.0 та інших готових уроків для інтерактивної дошки Smart Board, які можна знайти в мережі Інтернет. Також запропоновані методичні рекомендації до створення ефективних уроків з використанням інтерактивної дошки.

Схвалено кафедрою освітньої політики (протокол № 7 від 15 вересня 2017 року)
Рекомендовано до друку науково-методичною радою інституту (протокол № 6 від 16.11.2017 року)

Нові підходи до вибору методів та засобів проведення уроку в умовах розвинутого технологічного суспільства. Smart Board як один з ефективних засобів підвищення якості освіти

В сучасних умовах інтенсивного росту інформаційних технологій система освіти потребує якісно нового рівня розвитку, який відповідав би міжнародним стандартам. Тому інноваційні й розвиваючі технології організації навчального процесу як різновид педагогічної діяльності, в центрі якої знаходиться учень, здобувають все більшу популярність. Радикально змінюється при цьому модель навчання залежно від ролі учнів і вчителя у навчальній діяльності. В моделі із застосуванням інформаційних технологій викладач використовує для передавання основної навчальної інформації відповідні офісні та спеціальні комп'ютерні технології. Викладач і учень перебувають у постійному взаємозв'язку, використовуючи активні методи навчання. За моделлю навчального процесу у контексті креативної освіти із застосуванням інтерактивних технологій здійснюється постійне спілкування вчителя з учнями, учнів з учнями. Відбувається спілкування всіх членів колективу. Викладач здійснює управління пізнавальною діяльністю учнів із застосуванням програмно-технологічних навчальних комплексів, спеціальних засобів підтримки прийняття рішень та розв'язання творчих задач із застосуванням засобів інтелектуального аналізу даних. За цими трьома моделями функції вчителя «викладати і пояснювати» за традиційною схемою трансформуються в функції «спостерігати і демонструвати» та «співпрацювати і підтримувати». В результаті учні здобувають вміння осмислювати навчальну інформацію, трактувати її, застосовувати в конкретних умовах, розуміти її сутність, дискутувати, висловлювати особисту думку. Саме в цьому полягає принцип організації навчального процесу, що базується на інтерактивних технологіях навчання, які відносять до інноваційних. Запровадження тієї чи іншої педагогічної технології в навчальний процес передбачає дотримання цілої низки умов. Насамперед, це

- визначення суті самого поняття технології, що пропонується, прогнозування і проектування результатів діяльності за цією технологією;
- пошук оптимальних шляхів для досягнення бажаного результату, рівень застосування засобів оброблення і подання інформації тощо.

Зміна освітньої парадигми, сучасна ситуація в системі освіти вимагають запровадження нових технологій підготовки учня, які б забезпечували творчу самореалізацію в соціокультурному просторі, розвивали теоретичний та емпіричний стиль мислення. Тому цілком закономірним є перехід до нових технологій навчання і, в першу чергу, до інтерактивних, що зорієнтовані на особистісний розвиток і саморозвиток кожного учасника навчального процесу. Що таке інтерактивна технологія навчання? Інтерактивний – означає здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивна технологія навчання має конкретну і передбачувану мету, досягнення якої полягає у створенні комфортних умов навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної, позитивної взаємодії всіх учнів. Відбувається колективне, групове, індивідуальне навчання, навчання у співпраці, коли вчитель і учні – рівноправні суб'єкти навчання. В результаті організації навчальної діяльності за таких умов у класі створюється атмосфера взаємодії, співробітництва, що дає змогу вчителю стати справжнім лідером дитячого колективу. Організація інтерактивного навчання передбачає використання дидактичних і рольових ігор, моделювання життєвих ситуацій, створення проблемної ситуації. Вирішення певних проблем відбувається переважно в груповій формі. Інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх перевага в тому, що учні засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, оцінка), в класах збільшується кількість учнів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Учні займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їхній інтерес в отриманні знань. Інтерактивні методики дають змогу впливати не тільки на свідомість людини, але на її почуття, емоції, вольові якості. Значно підвищується особистісна роль вчителя – він виступає як лідер, організатор. Але треба зазначити, що проектування і проведення уроку за інтерактивними технологіями потребують, перш за все, компетентності в цих тех-

нологіях учителя, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу з учнями, засвоїти сучасну технічну базу.

На даний час найбільш поширеною технічною базою, що використовується в інтерактивному освітньому середовищі, є інтерактивний програмно-технологічний навчальний комплекс на основі SMART Board, який більше відомий під назвою «інтерактивна дошка». Цей комплекс дозволяє створювати інтерактивне інформаційно-комунікаційне середовище й використовувати як традиційні, так й інноваційні педагогічні технології навчання. Слід зазначити, що навчання за допомогою інтерактивного комплексу Smart Board мало чим відрізняється від звичних методів викладання. Основи успішного проведення уроку ті самі, незалежно від технологій й устаткування, що використовує викладач. Насамперед, будь-яке заняття повинне мати чіткий план, структуру та мету. Все це допомагає учням краще засвоїти матеріал і відчувати свою успішність, інтелектуальну спроможність. Кожний бренд інтерактивної дошки працює трохи по-іншому, але у них всіх подібні деякі базові риси. Усі інтерактивні дошки отримують інформацію з комп'ютера, а зображення - з певного типу проєкційної системи, зворотної або фронтальної проєкції. У кожній інтерактивній дошці є певні засоби запису, які ви натискаєте на екрані. Деякі інтерактивні дошки реєструють тиск вашого дотику на екрані. Інші інтерактивні дошки використовують електромагнітну технологію, що міститься у спеціальних маркерах і яка читається дошкою. Кілька інших використовують систему з камерою, що *бачить*, де ваш палець або стилус (олівець) перебувають на дошці. Яким би чином інтерактивна дошка не розпізнавала ваші вхідні дані, ця інформація подається назад до комп'ютера, що використовує це введення даних для користування цифровою інформацією так само, як це робить натискання на клавіші миші. Звичайно, усе, що ви робите вашою мишкою на комп'ютерному екрані, на інтерактивній дошці ви робите за допомогою пальця або спеціального маркера.

1. Інтерактивна дошка може робити усе, що може робити комп'ютер

Оскільки інтерактивна дошка — це лише інший спосіб бачити і контролювати те, що є на вашому комп'ютері, ви можете робити на ній усе, що можете робити на комп'ютері, до якого вона приєднана. Таке саме програмне забезпечення можна завантажувати, використовувати і зберігати. Можна приєднати безпроводну клавіатуру, щоб ви могли друкувати. Ви також можете користуватися Інтернетом і програвати відео, звук та інші мультимедійні файли.

2. Інтерактивні дошки додають вашому комп'ютеру функціональності

Інтерактивні дошки також додають деякої функціональності вашому комп'ютеру, або радше її додає навчальне програмне забезпечення, що постачається разом з вашою інтерактивною дошкою. Усі інтерактивні дошки встановлені так, що поверх ваших інших програм або у спеціальній програмі для нотаток, що може постачатися разом з вашою інтерактивною дошкою, легко писати або робити нотатки. Багато інтерактивних дощок розпізнають текст, який ви пишете і перетворюють його на друкований текст. Деякі інтерактивні дошки мають вбудоване програмне забезпечення, що дозволяє вводити текст, або малюнки, зроблені вручну, у ваші улюблені програми, як наприклад, програми Microsoft Word та Excel.

3. Те, що ви можете зробити, залежить від вашого постачальника інтерактивної дошки

Один з найбільших факторів, що відрізняють різноманітні фірми інтерактивних дощок, - це якість програмного забезпечення і ресурси для викладання, які вони надають. В обговоренні щодо використання інтерактивної дошки в класі, ми матимемо на увазі використання високоякісного навчального програмного забезпечення, спеціально розробленого для легкого створення уроків на інтерактивній дошці. Через це у даному можуть бути зазначені деякі поради, які ваш бренд або інтерактивна дошка не зможуть виконати.

Роль інтерактивної дошки у класі

Інтерактивна дошка з додатковим навчальним забезпеченням має цілий ряд переваг, що робить його чудовим інструментом у класі.

Використовуйте інтерактивну дошку для наступного:	Деякі переваги виконання цього на інтерактивній дошці:
<ul style="list-style-type: none"> • Викладання для цілого класу • Демонстрація завдання перед тим, як учні почнуть працювати самостійно • Презентація і загальне уявлення про нову тему • Написання нотаток, які можна зберегти і роздрукувати або розмістити на веб-сайті • Генерація ідей і позначення концепцій • Огляд і повторення в кінці дня або розділу • Показ відео і анотацій поверх нього 	<ul style="list-style-type: none"> • Вчителі можуть бути більш гнучкими у презентації матеріалу • Учні можуть залучатися до активних класних занять • Зображення і відео можна легко інтегрувати • Минулу роботу можна легко знайти і переглянути знову • Уроки і нотатки можна зберігати і роздрукувати • Легко переглянути для всіх учнів • Вчителі можуть зробити більше зі своїми уроками для всього класу, потребуючи менше часу на підготовку

Деякі вчителі також можуть використовувати інтерактивні дошки і їхнє програмне забезпечення для наступного:

- Управління класом (відвідування, відлік часу для перерв)
- Показ завдання для учнів, яке вони можуть бачити під час роботи на своїх місцях

Інтерактивні дошки також є чудовим інструментом у класі, але, як і всі інші інструменти, їх слід використовувати, лише коли це ефективно. Немає потреби і, напевно, й особливої переваги у тому, щоб учні весь день проводили перед інтерактивною дошкою. Хоча інтерактивна дошка є чудовим інструментом для багатьох завдань у класі, краще варіювати використання інтерактивної дошки з іншою діяльністю, так само як ви робили б у класі без інтерактивної дошки.

Найкращий контент для розгляду на інтерактивній дошці

Будь-який вид контенту для будь-якого предмету можна розглядати на інтерактивній дошці, але для деяких видів діяльності вона підходить краще, ніж для інших. Нижче ви знайдете деякі основні правила для початку роботи

Інтерактивна дошка з її навчальним програмним забезпеченням є чудовим вибором для наступного:	Інтерактивна дошка погано заміняє наступне:
<ul style="list-style-type: none"> • Показ відео — Інтерактивна дошка краща за телевізор, оскільки ви можете робити скрін-шоти відео і будувати урок навколо них. Ви також можете робити паузи і надавати анотації поверх відео, щоб виділити інформацію. • Контент, що є дуже візуальним і який важко пояснити без зображень • Контент, який є занадто небезпечним, недоступним або таким, який складно побачити у реальному житті • Написання нотаток до лекцій, які ви можете зберегти і надрукувати пізніше. Ця можливість також рятує вчителів від потреби чекати, поки учні завершать копіювати, щоб стерти дошку і продовжити писати. • Уроки, на яких потрібно робити маніпуляції, як наприклад, вправами на класифікацію або задачі з рахуванням монет, але коли для того, щоб для всього класу побачити справжні об'єкти, знадобилося багато часу або це було б дуже складно. • Контент, що є абстрактним, але який ви хочете зробити більш конкретним завдяки використанню симуляції або анімацій Flash - Інтерактивне спілкування зі школами або гостьовими вчителями в іншій частині 	<ul style="list-style-type: none"> • Справжні наукові експерименти • Живі візити гостьових вчителів • Навчальні поїздки у доступні місця • Мистецтво з використанням справжніх матеріалів. Проте, чудово підходить для історії мистецтва і теорії мистецтва. • Музика з використанням справжніх інструментів, але є чудовим для теорії і історії. • Індивідуальне використання об'єктів для маніпуляцій • Фізичні дії • Навчання писати ручкою на папері

світу	
-------	--

Як працює інтерактивна дошка SMART Board?

Інтерактивна дошка SMART Board™ дуже проста у використанні.

Сенсорний дисплей з'єднується з вашим комп'ютером і проектором для показу зображення вашого комп'ютера. Ви можете управляти додатками з дисплею за допомогою пальців, писати нотатки цифровими чорнилами і зберігати вашу роботу для подальшого використання.

Ознайомлення з програмним забезпеченням SMART Board

Продукти компанії SMART допомагають Вам виступити з динамічними презентаціями, які допомагають Вам вразити вашу аудиторію. За допомогою програмного забезпечення Smart Board Ви можете показувати документи, веб-сторінки та відео на інтерактивному екрані, який реагує на дотик вашого пальця або ручки.

Наприклад, якщо ви - вчитель, ви можете підготувати за допомогою програмного забезпечення персонального комп'ютера привабливі уроки з великою кількістю картинок, Flash анімації, а потім проводити ці уроки, та надихати учнів на навчання. Ви можете записати один навчальний сеанс, використовуючи пристрій для запису SMART Recorder, а потім зробити цей файл доступним у внутрішній мережі, так щоб інші могли переглянути його пізніше. Також Ви маєте можливість стисло записувати примітки протягом уроку, запам'ятати деякі зображення екрану з примітками, та потім переслати їх електронною поштою всім учням.

Це лише декілька прикладів того, як ви можете використовувати програмне забезпечення SMART Board. Ви економитимете час, ресурси і папір. Та інтерактивні продукти дуже приємні у використанні!

Завдяки використанню інтерактивної дошки та програмного забезпечення Smart Board. Ви може виконувати усі завдання, які ви традиційно робили на папері або крейдою на дошці.

Використання Smart Board спільно з мультимедіа проектором

Інтерактивна дошка Smart Board дозволяє вам не тільки керувати вашим комп'ютером через сенсорний інтерфейс і писати поверх додатків електронними чорнилами. Вона дозволяє використовувати можливості презентацій нового рівня. При спільному використанні з мультимедійним проектором ви отримуєте можливість:

- Створювати і редагувати широкий спектр об'єктів за допомогою Pen Tray пера, інструментарію Floating Tools або команд програмного забезпечення SMART Notebook.
- Захоплення зображення натисненням однієї клавіші програмного забезпечення SMART Notebook.
- Використання SMART Recorder (тільки для Windows) для створення відео файлів всього, що відбувається на інтерактивній дошці, незалежно від того, яка програма використовується. Якщо у вас є мікрофон, то можна записати аудіо трек, синхронізований з даними.
- Використання SMART Video Player для створення коментарів поверх відео даних від таких джерел, як відеоманітофон, документ-камера або комп'ютерний файл. Збережені коментарі автоматично передають захоплений екран в програмне забезпечення SMART Notebook.
- Збереження, друк або передача поштою повного запису сесії, намальованої або роздрукованої в програмному забезпеченні SMART Notebook. Ви навіть можете зберегти ваш Notebook файл у форматі PDF, як серію файлів зображення або в HTML файлі, який в подальшому може бути переглянутий в вашому WEB-браузері.
- Використання екранної клавіатури для введення тексту прямо на поверхню дошки без використання реальної клавіатури.
- Використання можливості розпізнавання почерку для перетворення ручного введення тексту на друкований (тільки для Windows).
- Імпорт інформації практично з будь-якого електронного джерела в програмне забезпечення SMART Notebook.

- Використання презентації, створеної в програмі PowerPoint для інтерактивної дошки.

Програмне забезпечення SMART board

Програмне забезпечення Smart Board, якщо воно інстальоване, починає працювати відразу ж після будь-якого дотику до активної поверхні дошки. Ви можете повністю управляти комп'ютером, для цього потрібно лише встановити на нього програмне забезпечення SMART Board. Крім цього ви можете використовувати клавіші Pen Tray для емуляції правої кнопки миші або активізації клавіатури SMART. Після будь-якого запуску комп'ютера підключена до нього дошка автоматично стає сенсорною.

***Порада:** Використовуйте екранну клавіатуру для реєстрації комп'ютера ще до того, як інструментарій Smart Board стає доступним. Для цього при появі вікна реєстрації натисніть клавішу Keyboard на Pen Tray. На екран буде виведена екранна клавіатура і ви можете з неї ввести ім'я користувача і пароль.*

Інструментарій SMART Board

Цей інструментарій пропонує повний обсяг функцій Smart Board. Доступ до нього здійснюється клацанням по іконці Smart Board на системній лінійці.

Якщо ви збираєтеся писати на інтерактивній дошці, то переконаєтеся в тому, що іконка Smart Board з'явилася в системній лінійці.

Для ОС Windows цей інструментарій доступний у спливаючому меню команд, і активізується клацанням по іконці SMART Board, яка з'являється в системному рядку.

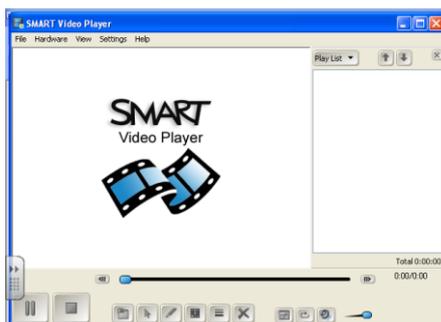


SMART recorder (тільки для ОС Windows)

За допомогою SMART Recorder ви можете записати все, що ви робите на інтерактивній дошці, незалежно від того, яку програму ви використовуєте. Після цього ви можете переглянути запис використовуючи Windows Media Player на будь-якому комп'ютері. Якщо до комп'ютера підключено мікрофон, то ви можете записати аудіо доріжку, синхронізовану з вашими даними. Створені файли записуються в AVI форматі.

SMART Video Player

Програмне забезпечення SMART Video Player використовується для перегляду і введення коментарів в ваше відео і графіку. Крім цього перегляд можна здійснити через будь-який пристрій відображення відео, підключений до всієї системи, наприклад відеокамеру, проектор, сканер або документ-камеру.



SMART Video Player підтримує як всі типи відео файлів, який підтримує Windows Media Player, так і файли, підтримувані будь-яким пристроєм, сумісним з програмним інтерфейсом DirectX 8.0a і запускаються під ОС Windows з підтримкою Windows Driver Mode (WDM). SMART Video Player не підтримує зовнішні DVD накопичувачі і потокове відео через Internet.

При використанні SMART Video Player ви можете встановлювати опції для створення пауз під час введення коментарів.

Програмне забезпечення SMART Keyboard

Якщо Smart Board використовувати спільно з проектором, то це потужний інструмент для проведення презентацій, що дозволяє управляти вашими додатками дотиком поверхні дошки або роблячи записи поверх програми для акцентування уваги на певній інформації. При використанні клавіатури виникає безліч можливостей. Наприклад, ви хочете перейменувати файл. SMART Keyboard є простим і зручним засобом для виведення такого діалогу прямо на поверхню дошки, без використання звичайної клавіатури.

Порада: Ви можете перетягувати Smart Boardно поверхні дошки також, як це робиться з вікнами в ОС WINDOWS.

При бажанні вводити текст вручну з використанням пера або навіть пальця, натисніть клавішу Write на клавіатурі і потім вводьте інформацію в окреме вікно. Текст буде розпізнаватися автоматично і конвертуватися в друкований текст, який потім, при необхідності, можна буде відредагувати перед тим, як ввести в активне застосування.



SMART On-Screen Keyboard (Windows Operating System)



Floating Tools

Floating Tools - це змінна Панель клавiш, яка виводиться близько до будь-якого відкритого додатка на Smart Board, та дозволяє здійснити широкий спектр функцій. На додаток до інструментів Pen Tray (віртуальне перо, виділення кольором і стирання записів) Floating Tools включає інструменти, які замiнюють натискання лівої клавiші миші на натискання правої кнопки миші (тільки для ОС WINDOWS), створюють геометричні фігури, пропонують великий покажчик для презентацій і відновлюють стерті коментарі.

Компоненти, з яких складається програмне забезпечення SMART Board

Програмне забезпечення SMART включає багато інструментів і програм, які допоможуть вам одержати усе можливе від Вашого інтерактивного продукту. Це програмне забезпечення включає:

- SMART Start Center - для доступу до інструментів, програм та файлів.
- Розпізнавання рукописних символів - для перетворення ваших записів у друкований текст
- Програмне забезпечення Notebook - для підготовки та проведення презентацій
- SMART Gallery Collections - для вставляння зображень та шаблонів у сторінки

Notebook

- SMART Recorder - для запису дій на екрані
- SMART Video Player - для створення приміток поверх відео
- SMART Keyboard - клавіатура, яка з'являється на екрані для введення тексту та приміток.
- Floating Tools (Поточні інструменти) - набір інструментів для написання приміток та створення інших форм.
- Smart BoardControl Panel (панель керування) - для зміни параметрів програмного та технічного забезпечення.
- SMART Display Controls - для керування Вашим проектором або індикаторною панеллю на інтерактивному екрані. Також можливе переключання між комп'ютером і ноутбуком за допомогою цих засобів управління.
- SMART Bulb Saver - екранна заставка, яка заощаджує вашого проектора або індикаторної панелі
- Mobile and Wireless Device Settings (установки мобільних та бездротових пристроїв) - для показу робочого столу, приєднаного до мережі персонального комп'ютера, який запускає програмне забезпечення SMART LinQ на інтерактивному екрані.
- SMART Notebook Print Capture - для запису файлів у програмне забезпечення Notebook
- Smart BoardDiagnostics - програма для виявлення та усунення несправностей

Вирівнювання або Орієнтування інтерактивного екрану

Для того, щоб об'єкт з'явився точно, де ви чекаєте цього, переконайтеся, щоб ваш SMART продукт належним чином був вирівняний або орієнтований. Це дозволяє програмному забезпеченню Smart Board знати точно, де є зображення на продукті.

Якщо курсор з'являється на незначній дистанції від того місця, де ви натиснули, ви повинні виправити цю розбіжність за допомогою орієнтування вашої дошки

Щоб орієнтувати продукт, натисніть деякі точки на інтерактивному екрані. Це можна зробити за допомогою натискання іконки **Smart Board** або кнопки **More** на панелі Start Center, а потім вибору **Orient**. Ця процедура може вимагати чотири, дев'ять або двадцять натисків, залежно від вашого параметра **Alignment/Orientation Precision**. Ви можете звернутися до цієї опції у діалоговому вікні *Smart BoardSettings* з **Smart BoardControl Panel**.

Особливості використання Технології DVIT

Якщо ви маєте інтерактивну білу дошку, яка використовує технологію DVIT, тоді більш ніж одна людина може взаємодіяти з продуктом одночасно. Проте, Ви повинні відразу ввімкнути цю опцію **Multiple Touch Mode**, щоб можна було відрізнити більш ніж одне натискання. Ви можете змінити будь-яку з цих установок в діалоговому вікні Mouse Settings у *Smart BoardSettings*, до якого ви можете звернутися з панелі керування Smart BoardControl Panel.

Шар цифрових чорнил

Байдуже, який SMART інтерактивний продукт Ви маєте, Ви можете використовувати його ручку(и) для написання або малювання над або в будь-якому комп'ютерному зображенні.

Відкрийте будь-яку програму. Потім використайте або інструменти програмного забезпечення Smart Board або інтерактивну ручку (на інтерактивній білій дошці) для написання або малювання, замість традиційної миші та клавіатури.



Виберіть колір чорнила, натиснувши кнопку **Colored Ink** на рукописному інтерактивному екрані Sympodium.

Пишіть на екрані частіше, щоб утримувати ваш клас зацікавленим та уважним. Дозвольте учням також писати на екрані. Взаємодія з матеріалом уроку допомагає вашим учням вчитися через відкриття, яке приводить до кращого пізнання завдань вашого уроку.

Написання у чорнильних програмах Aware

У багатьох програмах ви можете зберегти ваші примітки у файлі, який є відкритим. Ці об'єднані програми (напр., Microsoft Word, Excel, Paint і PowerPoint) називаються Ink Aware applications. Щоб подивитися повний список цих програм, підтримуваної версії і спеціальних функцій в межах програми, дивіться *Smart BoardControl Panel > Using Ink Aware Applications* у Smart BoardSoftware Help Center.

Коли ви використовуєте Ink Aware application, пишть в активній області програми. Для Word активна область - це сторінка; для Paint ця область - область полотна. Якщо ви переміщаєте вашу ручку за межі цієї області, чорнило не з'являється.

Малювання у чорнильних програмах Aware

Microsoft Paint - це один з декількох графічних програм Aware. Коли ви відкриваєте Paint на інтерактивному екрані, ви можете використовувати інтерактивну ручку (або ваш палець), щоб намалювати картину замість використання вашої миші, щоб вибрати, а потім маніпулювати інструментом з комплекту інструментів Paint, як Ви звичайно це робили. Так само, підніміть гумку і зітріть частину картини. Або використовуйте комплект інструментів Paint, щоб крім того збільшити об'єкт, який ви створюєте.

Створити малюнок bmp набагато легше, ніж звичайно - ви маєте додатково-велике полотно екрану. Ви також знайдете ті ж самі переваги, коли Ви будете використовувати програмне забезпечення CorelDRAW® або AutoCAD®.

Написання поверх програм, які не є Ink Aware

Якщо ваша програма не є Ink Aware, ваше писання з'являється на прозорому шарі над застиглим зображенням робочого столу

Навколо прозорого прошарку з'являється межа. Усередині цієї межі, ви можете написати або намалювати цифровим чорнилом, стерти це, або зберегти ваші примітки до програмного забезпечення Notebook.

Floating Tools (Плаваючі Інструменти)

Якщо ви готуєте вашу презентацію на комп'ютері, який не під'єднаний до інтерактивного продукту, ви також можете писати або малювати ручкою. Натисніть кнопку Pen на Плаваючих Інструментах і використайте свою мишу, щоб намалювати картинку або написати від руки деякі примітки. Так само, ви можете використовувати вашу мишу, щоб зробити підсвічування, створювати різноманітні форми або писати, використовуючи кнопку Creative ink.

Плаваючі Інструменти - це більш ніж віртуальний дублікат фізичних інструментів. В Класичному наборі інструментів (за умовчанням для програмного забезпечення SMART Board), ви маєте доступ до багатьох інших інструментів, зокрема *Azea Capture ma Highlighter*. Ви можете також додавати інструменти. Наприклад, додати Shape і Creative Pen до Плаваючих Інструментів, так щоб ви змогли зробити ваші примітки більш привабливими.



Щоб відкрити **Плаваючі Інструменти** натисніть кнопку **Floating Tools** на **Start Center** або натисніть на іконку **Smart Board** на системній панелі та виберіть **Floating Tools**.

Після того як ви відкрили Плаваючі інструменти, ви можете згорнути їх, щоб зберегти простір. Ви можете також додати інструменти або видалити інструменти.

Натисніть кнопку **Highlighter**, щоб підсвітити текст жовтим кольором, напівпрозорим цифровим чорнилом, точно так, як би ви це зробили ручкою підсвітки. Ви можете покрити слова або яку-небудь область екрану цим освітлювальним чорнилом.

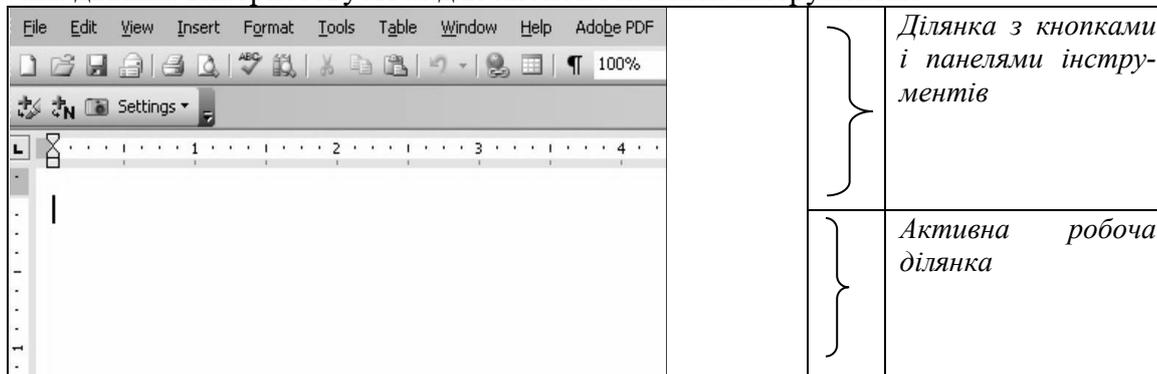
Заохочуйте своїх учнів писати на Smart Board інтерактивній білій дошці за допомогою показу їм екрану, який містить написану від руки примітку. Щоб створити цю примітку, коли ви готуєте урок на вашому комп'ютері, використовуйте інструмент **Pen** з Плаваючих Інструментів.

Що таке Ink Aware?

Якщо програма є *Ink Aware*, ви можете писати і малювати прямо в активному файлі. Наприклад, якщо ви напишете нотатку або щось намалюєте під час користування програмою Microsoft® Word, ви зможете зберегти ваш файл Word, і ваші нотатки буде видно, коли ви відкриєте його наступного разу.

Як працюють програми Ink Aware?

Програми *Ink Aware* розпізнають, яка ділянка програми є активною робочою ділянкою і яка ділянка використовується для кнопок і панелей інструментів.

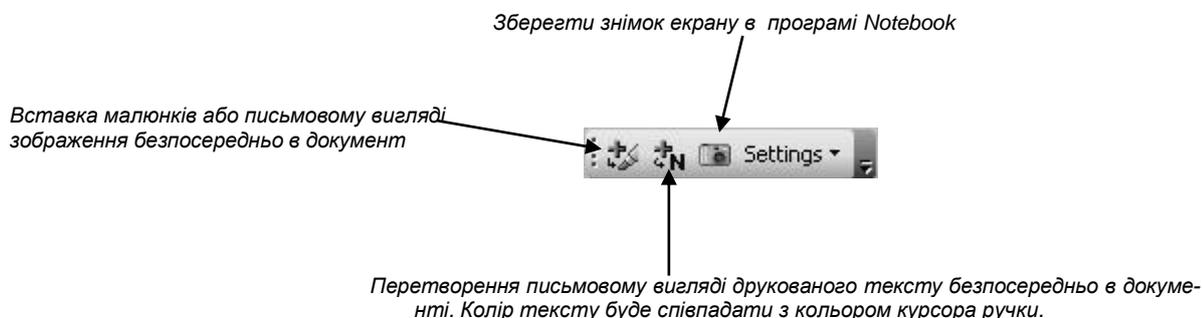


Які програми є Ink Aware?

Microsoft Office	Microsoft Word, Microsoft Excel®, OpenOffice Calc, OpenOffice Writer
Графічні програми	CorelDRAW®, OpenOffice DRAW, Microsoft Imaging, Corel® Grafigo™ 2, Microsoft Paint®, ArcView, Autodesk® DWF Composer 2.0, Volo®View Express
Програми для презентацій	Microsoft PowerPoint®, Corel Presentations™, Microsoft Office Live Meeting, Microsoft NetMeeting® 2.0/2.1/3, OpenOffice Impress
Інші програми	AutoCAD®, AutoVue™ Professional, Microsoft Windows® Journal, Microsoft Office OneNote®, Microsoft Visio®, Adobe® Acrobat® Professional 6.0/7.0/8.0

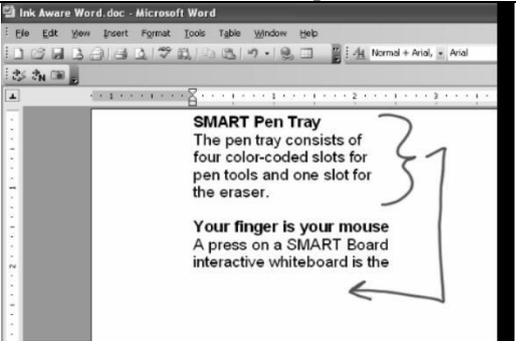
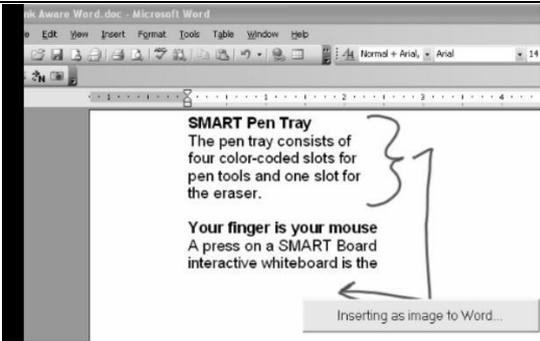
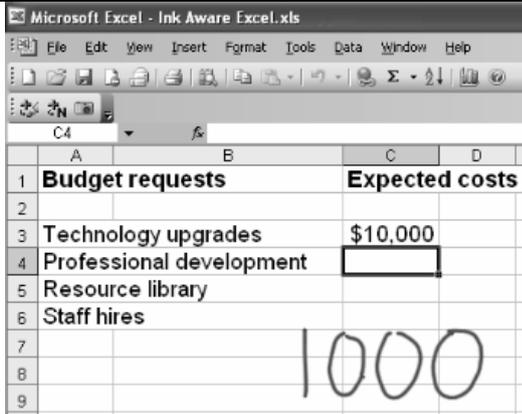
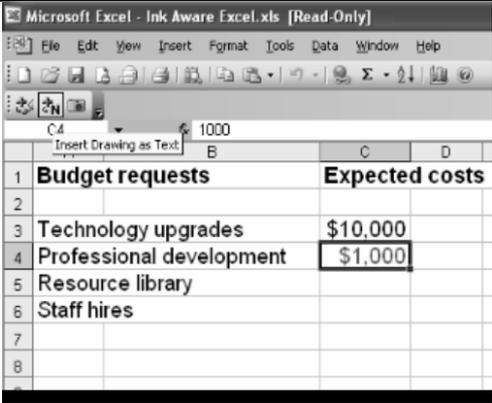
Програми Microsoft Word та Excel

Використовуючи програми Word або Excel разом з вашою інтерактивною дошкою SMART Board, ви побачите чотири кнопки. Вони можуть бути інтегровані у панель інструментів програми або відокремлені у плаваючу панель інструментів.



- Вставити малюнок або запис як зображення безпосередньо в документ
- Автоматично вставити малюнок як зображення
- Переконвертувати запис у друкований текст прямо в документ. Текст з'явиться на позначці курсору кольору ручки, що використовується.

Якщо ви не бачите цієї панелі інструментів, оберіть **View > Toolbar > SMART Aware Toolbar**.

<p>Приклад Word: Натиснути кнопку Insert as Image (Вставити як зображення)</p>	
<p>До того, як ви натиснете на кнопку, зображення не є частиною документа Microsoft Word. Його можна бачити лише на інтерактивній дошці.</p>	<p>Натисніть кнопку, і зображення стане частиною документа Microsoft Word.</p>
	
<p>Приклад Excel: Натиснути кнопку Insert as Text (Вставити як текст)</p>	
<p>До того, як ви натиснете на кнопку, зображення не є частиною файлу програми Excel. Його можна бачити лише на інтерактивній дошці.</p>	<p>Натисніть кнопку, і зображення стане частиною файлу програми Excel.</p>
	

Програма Microsoft PowerPoint

Коли ви працюєте з програмою Microsoft PowerPoint на інтерактивній дошці у вигляді Нормальний, ви можете зберегти ваші написані вручну нотатки як зображення або текст і зберігати захоплення екрану у програму Notebook, так само як і в програмах Microsoft Word або Excel. Доступ до функцій **Ink Aware** можна отримати через **Плаваючі інструменти** Aware, які запускаються, коли ви берете ручку, щоб зробити записи або намалювати малюнки. Зверніть увагу, цю панель інструментів ви побачите лише у вигляді **Нормальний**.

Плаваючі інструменти Aware

Вставити малюнки
або запис як зображення



Зберегти захоплення
екрану в програму
SMART Notebook

Переконвертувати записи у друкований текст

Коли ви робите презентацію, використовуючи на інтерактивній дошці програму PowerPoint, ви також можете зберігати ваші записи і зображення та зберігати захоплення екрану в програму SMART Notebook. До програм Ink Aware можна отримати доступ через панель інструментів Слайд-шоу, яка запускається, коли ви входите у режим Слайд-шоу. Зверніть увагу, цю панель інструментів ви бачите лише у режимі Слайд-шоу

Панель інструментів Slide Show



Порада: Ви можете перейти до наступного слайду у презентації в програмі PowerPoint, двічі натиснувши на інтерактивну дошку так, щоб друге натискання було справа від першого. Щоб перейти до попереднього слайду, зробіть друге натискання зліва від першого.

Практичне завдання: Використання програми PowerPoint на інтерактивній дошці SMART board⇒

Вправа. Як варіант, відкрийте існуючу презентацію програми PowerPoint, збережену на вашому комп'ютері. Кроки у цьому практичному завданні можна виконувати, навіть якщо ви використовуєте власну презентацію на інтерактивній дошці.

Презентація на інтерактивній дошці

1. Оберіть View > Slide Show (Вигляд ⇒ Показ слайдів), щоб розпочати вашу презентацію. З'явиться панель інструментів Слайд-шоу, щоб ви могли переходити між слайдами.
2. Натисніть кнопку Next Slide (Наступний слайд) на панелі інструментів Слайд-шоу, щоб перейти на один слайд вперед. Потім натисніть кнопку Previous Slide (Попередній слайд), щоб повернутися на один слайд назад.
3. Продовжуйте слайд-шоу, натискаючи двічі на інтерактивну дошку, не забуваючи робити друге натискання справа від першого.
4. Для наголошення ви бажаєте привернути увагу вашої аудиторії до слів, зазначених на слайді PowerPoint. Візьміть ручку з полиці для ручок SMART і намалюйте "галочку" біля кожного пункту, коли обговорюєте його з колегами.
5. Після обговорення ви вирішили стерти позначки. Поверніть ручку на полицю для ручок і пальцями торкніться до інтерактивної дошки один раз, щоб стерти ваші нотатки.
6. Використайте панель інструментів Слайд-шоу або двічі натисніть на інтерактивну дошку, щоб перейти до наступного слайду.
7. Ваші колеги цікавляться статистикою, яку ви зазначили на вашому слайді PowerPoint і просять вас надіслати їм матеріал, звідки ви взяли цю інформацію. Запишіть їхнє прохання як нотатку, щоб нагадати собі надіслати їм це пізніше. Візьміть ручку з полиці для ручок і напишіть надіслати матеріали.
8. Поверніть ручку на полицю для ручок.
9. Оскільки ви хочете виконати завдання з вашої нотатки, але не бажаєте зберігати її як постійну частину вашої презентації, натисніть кнопку Menu (Меню) на панелі інструментів Слайд-шоу і оберіть з випадного списку Capture to Notebook. Програма SMART Notebook відкриється автоматично, і зображення вашого слайду PowerPoint з вашим записаним нагадуванням буде вставлене у новий файл SMART Notebook.
10. Тепер, коли ваше нагадування було захоплене у програму SMART Notebook, натисніть один раз на інтерактивну дошку, щоб стерти вашу нотатку з презентації в програмі PowerPoint. Перейдіть до наступного слайду.

11. Наступний слайд у вашій презентації вимагає відгуку від ваших колег. Візьміть ручку з полиці для ручок і запишіть їхні пропозиції.

12. Ой! Після того, як ви поклали ручку назад на полицю для ручок, ви випадково стерли ваші нотатки. А що, якщо ви хотіли зберегти цю інформацію?

Перед тим, як знову взяти ручку, натисніть на значок *Click here to restore writing* (Натисніть сюди, щоб відновити написане), розташований у правому крайньому кутку екрану. Ваші нотатки знову з'являться на слайді.

Порада: Якщо значок Click here to restore writing зник з інтерактивної дошки, не хвилюйтеся. Натисніть кнопку Menu на панелі інструментів Слайд-шоу і виберіть Restore Drawing (Відновити малюнок).

13. Ви готові до завершення вашої презентації. Натисніть на кнопку Menu на панелі інструментів Слайд-шоу і оберіть End Show (Завершити показ) з випадного меню. Оберіть Yes (Так) у віконці повідомлень SMART Aware, щоб додати ваші нотатки до презентації програми PowerPoint.

14. Оберіть File ⇒ Save (Файл ⇒ Зберегти), щоб зберегти ваші нотатки у вашу оригінальну презентацію, або оберіть File ⇒ Save As (Файл ⇒ Зберегти як), щоб зберегти їх у новий файл програми PowerPoint. Закрийте вашу презентацію.

15. Тепер оберіть не збережений файл SMART Notebook, створений раніше під час уроку. Оберіть File ⇒ Save (Файл ⇒ Зберегти), щоб зберегти ваші записи для подальшого використання.

Програмне забезпечення SMART Notebook

Це програмне забезпечення використовується для створення, формування, збереження та друку заміток з робочої станції або з SMART Board. Воно включає безліч інструментів для створення об'єктів і використовується для створення посилань на ваші Notebook файли. Крім цього ви можете імпортувати графіку, текст і аплікації з усіх програм в програмне забезпечення Notebook. Ви можете використовувати це програмне забезпечення для створення багатосторінкових Notebook файлів, які можна потім відкрити на інтерактивній дошці.

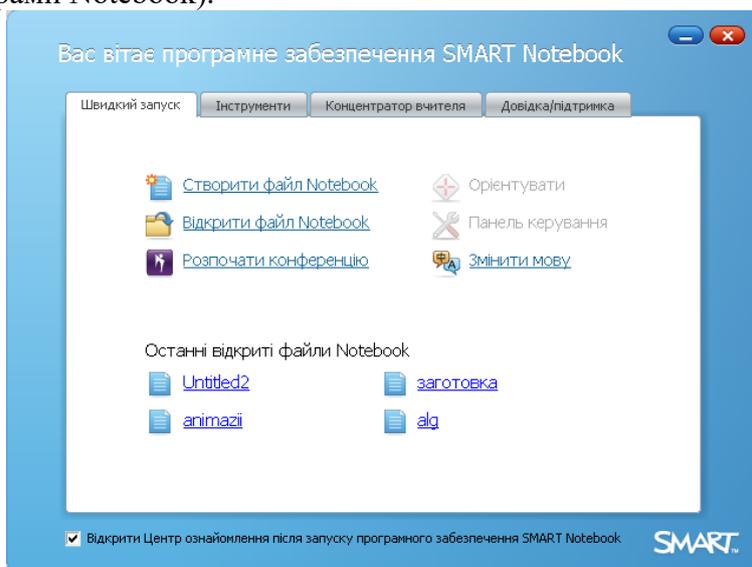
З його допомогою можна вводити коментарі та поради, використовуючи інструментарій, і переміщатися на будь-яку сторінку вашого Notebook файлу простим натисканням на поверхню дошки. Програмне забезпечення Notebook software є більш ніж просто електронним фліп-чартом для виведення презентацій і захоплення коментарів під час сесії. Воно також служить сховищем будь-якої інформації, яку ви вводите на поверхню дошки поверх будь-якої програми. Як тільки ви використовуєте перо для вводу інформації поверх додатків, виводиться інструментальна лінійка, що дозволяє запам'ятати як коментар, так і додаток. Коли ви робите захоплення, зображення автоматично запам'ятовується на новій сторінці поточного Notebook файлу. Ви можете запам'ятати його як Notebook файл, PDF файл, серію графічних файлів або HTML файл.

Порада: Запам'ятовуйте ваші Notebook файли в форматі PDF, HTML або в графічному форматі у випадку, якщо ви будете пересилати їх користувачам, які не мають програмного забезпечення Smart Board на своїх комп'ютерах.

Порада: Щоб зберегти час для створення Notebook файлу, імпортуйте шаблон, як стартову точку для кожної створюваної вами сторінки. Деяка кількість шаблонів включена в програмне забезпечення Notebook software, але ви можете створити і свій власний.

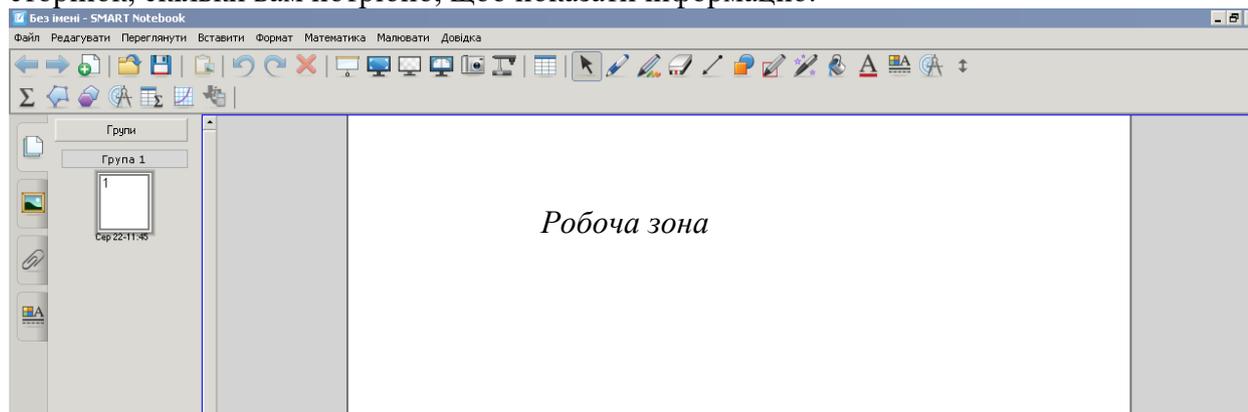
Використання програми SMART Notebook вперше

Щоб запустити програму Notebook, двічі натисніть на значок SMART Notebook на робочому столі. Або натисніть на кнопку Start (Пуск) у нижньому лівому кутку вашого екрану і оберіть Programs ⇒ Smart BoardSoftware ⇒ SMART Notebook (Програми ⇒ Програма Smart Board⇒ SMART Notebook). З'явиться екран Welcome to Notebook Software (Ласкаво просимо до програми Notebook).



Коли ви натиснете на New Notebook File, відкриється новий файл. Кожний новий файл SMART Notebook містить робочу ділянку, яку можна заповнити об'єктами. У файл SMART Notebook ви можете додавати нотатки, написані вручну, друкований текст, графіку, кліп-арт і

файли Flash. Головною функцією програми SMART Notebook є можливість додавати стільки сторінок, скільки вам потрібно, щоб показати інформацію.



Панель меню програми SMART Notebook

Панель меню програми SMART Notebook надає доступ до багатьох інструментів та функцій, які можна знайти в панелі інструментів програми SMART Notebook і у деяких додаткових інструментах. Натисніть на позиції меню, до якого ви хочете отримати доступ.



Панель меню

Позиція меню	Функції
Файл	<ul style="list-style-type: none"> - Відкриває нові або існуючі файли - Зберегти файл - Зберегти Як — зберегти файл вперше, зберегти файл під новим ім'ям або зберегти файл у новому місці - Зберегти поточну сторінку як частину Галереї - Імпортувати різноманітні файлові формати - Експортувати контент у різноманітні файлові формати - Надрукувати файли або змінити налаштування для друку - Надіслати файл електронною поштою як файл Notebook або PDF - Заплановані збереження — оберіть як часто має автоматично зберігатися ваш файл (рекомендуємо встановити цей показник на 15 хвилин) - Подивитися список нещодавно відкритих файлів
Редагувати	<ul style="list-style-type: none"> - Відмінити або відновити попередні дії - Клонувати, вирізати, копіювати, вставляти або видаляти обрані об'єкти або всі об'єкти на сторінці - Редагувати текстовий об'єкт - Вибрати усі незакріплені або закріплені об'єкти на сторінці - Очистити або отримати останню сторінку
Вигляд	<ul style="list-style-type: none"> - Змінити поточний вигляд бокової панелі (Сортувальник сторінок, Галерея, Додатки) - Перейти до наступної або попередньої сторінки - Запустити інструмент Захоплення екрану або Затінення екрану - Сховати боковий скроллбар - Налаштувати панель інструментів - Змінити вигляд на повноекранний режим - Збільшити або зменшити ваш вигляд вмісту сторінки - Показати всі посилання - Обрати мову, якою показує програма SMART Notebook
Вставити	<ul style="list-style-type: none"> - Додати чисту сторінку, малюнок, графічний файл, файл Flash, відеофайл Flash або об'єкт з Галереї. Додати посилання, звуковий файл або таблицю.
Формат	<ul style="list-style-type: none"> - Змінити стилі шрифту (жирний, підкреслений, курсив) - Встановити властивості об'єкта (колір, ширина лінії, стиль лінії,

	заливка, прозорість) - Закріпити властивості об'єктів та позицію - Невизначено клонувати обраний об'єкт - Змінити фоновий колір сторінки - Створити або встановити теми сторінки - Встановити значення вирівнювання тексту за замовчуванням
Намалювати	- Групувати, розгрупувати, перекинути або розташувати у порядку об'єкти - Обрати об'єкти - Отримати доступ до інструментів Ручка, Творча ручка та Стирачка - Створювати форми і лінії тексту - Обрати інструмент заливки - Обрати вигляд, розмір і колір шрифту за замовчуванням
Допомога	- Отримати доступ до файлу допомоги програми SMART Notebook - Перевірити наявність оновлення програми - Взяти участь у Програмі відгуків користувачів - Отримати доступ до інформації про програму SMART Notebook

Порада: Отримати доступ до випадного меню з панелі меню програми SMART Notebook можна також шляхом утримання Alt або Ctrl і натисненням підкресленої літери в пункті меню (напр., Edit — це Alt + e, а Save – це Ctrl + s).

Панель інструментів програми SMART Notebook

Панель інструментів програми SMART Notebook забезпечує доступ до ряду інструментів, які допоможуть вам в роботі з файлом Notebook. За замовчуванням, панель інструментів з'являється на сторінці SMART Notebook згори.



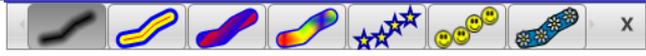
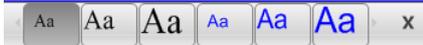
Кнопка	Використовуйте цей інструмент, щоб	Кнопка	Використовуйте цей інструмент, щоб
	Показати попередню сторінку SMART Notebook		Вставити таблицю
	Показати наступну сторінку SMART Notebook		Обрати будь-який об'єкт на сторінці за допомогою пальця або миші
	Вставити чисту сторінку SMART Notebook одразу за поточною сторінкою		Написати або намалювати на сторінці SMART Notebook ручкою
	Відкрити існуючий файл SMART Notebook		Написати або намалювати на сторінці SMART Notebook інструментом Creative Pen
	Зберегти файл SMART Notebook		Стерти цифрові чорнила на сторінці SMART Notebook
	Вставити скопійований об'єкт(и) у файл SMART Notebook		Намалювати лінію
	Відмінити останню виконану дію		Створити фігуру

	Повернути останню виконану дію		Намалювати фігуру на сторінці SMART Notebook інструментом Share Pen
	Видалити будь-який обраний об'єкт		Використати Magic Pen для збільшення та прожектору або написати чорнилами, що зникають
	Показати/сховати Затінення екрану на поточній сторінці SMART Notebook		Використати поточний ефект заливки для заливки об'єкта
	Відкрити повноекранний вигляд		Створити вікно для введення тексту
	Запустити показ двох сторінок		Змінити властивості обраного об'єкту
	Запустити панель інструментів Screen Capture		Пересунути панель інструментів униз сторінки SMART Notebook
	Активувати Камеру для документів SMART		

За замовчуванням панель інструментів з'являється на сторінці SMART Notebook вгорі. Можна пересунути панель інструментів униз сторінки. Для цього натисніть на подвійну вертикальну стрілку з крайнього правого боку панелі інструментів.

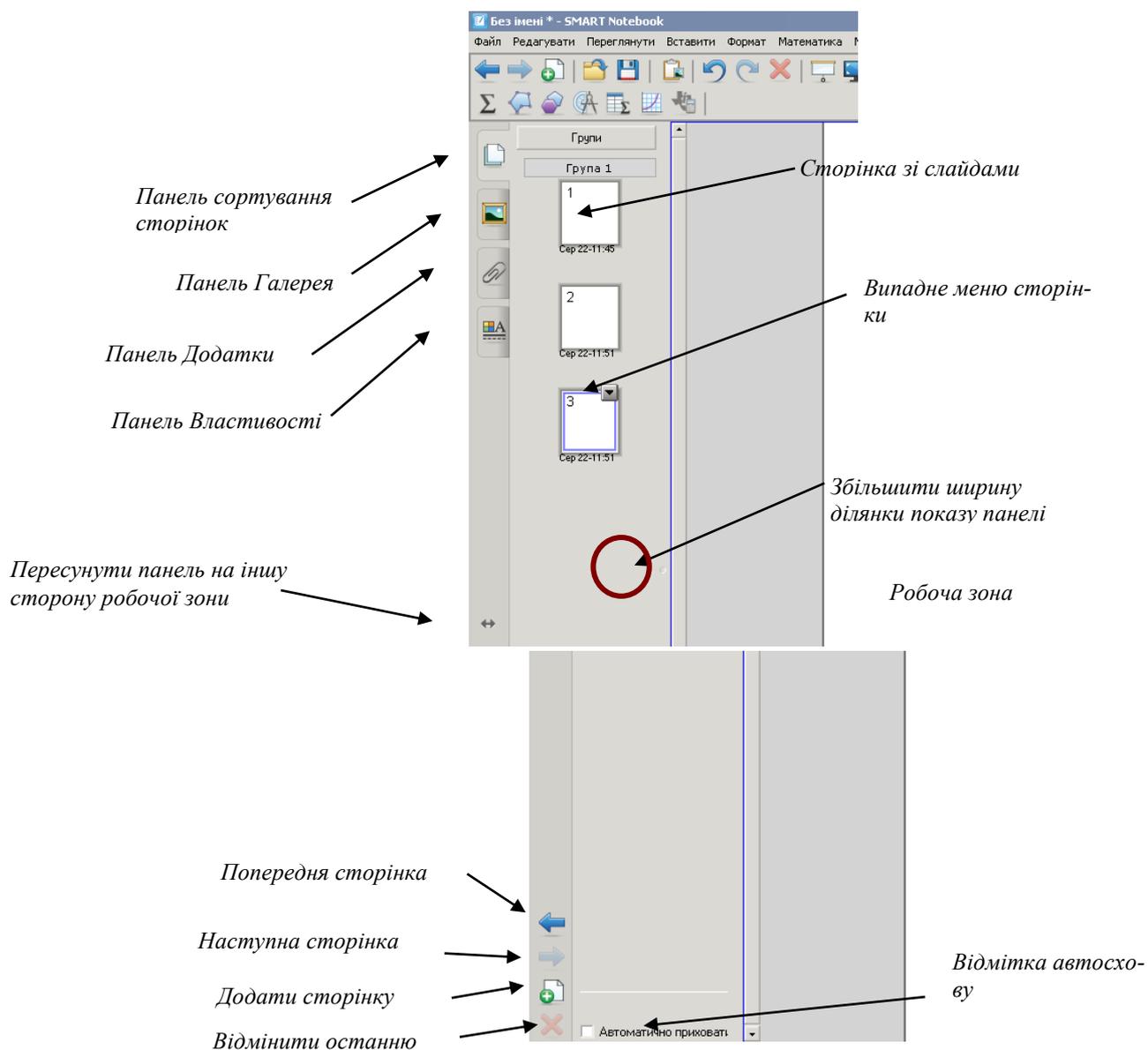
Додаткові налаштування для панелі інструментів

Коли ви натискаєте на деякі кнопки панелі інструментів, вам пропонуються додаткові опції для створення об'єктів SMART Notebook.

<i>Ручка</i>	
<i>Лінія</i>	
<i>Фігура</i>	
<i>Творчий інструмент перо</i>	
<i>Текст</i>	
<i>Стирачка</i>	

Бокові вкладки

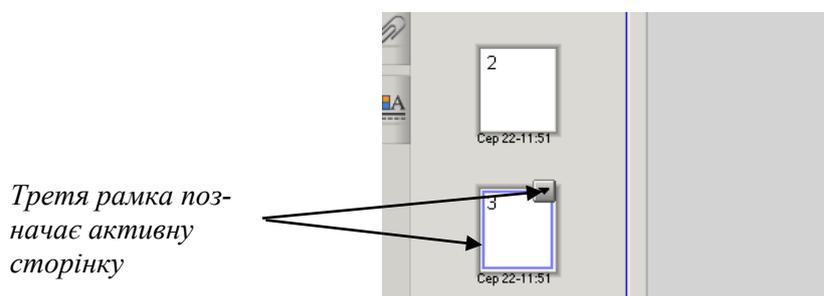
Збоку на інтерфейсі SMART Notebook розташовані чотири вкладки, які зображено нижче з правої сторони робочої ділянки. Натисніть двосторонню горизонтальну стрілку, щоб пересунути вкладки з однієї сторони робочої ділянки на іншу. Ви можете сховати бокову панель з виду після завершення роботи з ними, відмітивши квадратик Auto-hide.



Сортування сторінок дає можливість побачити значки кожної сторінки у файлі SMART Notebook, перейти до іншої сторінки та змінити порядок сторінок. Панель **Галерея** надає доступ до шаблонів сторінок SMART, кліп-арту, флеш-анімації та відео, які можна додати до файлу SMART Notebook. **Додатки** дозволяють додати гіперпосилання або вкладення з інших програм до файлу. Панель **Властивості** використовується для форматування фігур, об'єктів та тексту.

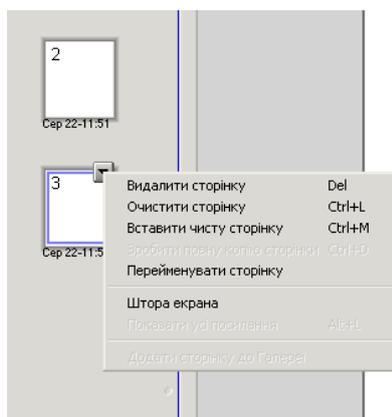
Панель Сортування сторінок

Активна сторінка позначається другою рамкою навколо зображення і випадним меню. Щоб змінити порядок сторінок, потягніть і відпустіть значок сторінки у її нове місце розташування.



Випадне меню сортування сторінок

Натиснувши на випадне меню на активній сторінці, ви отримаєте вісім опцій.

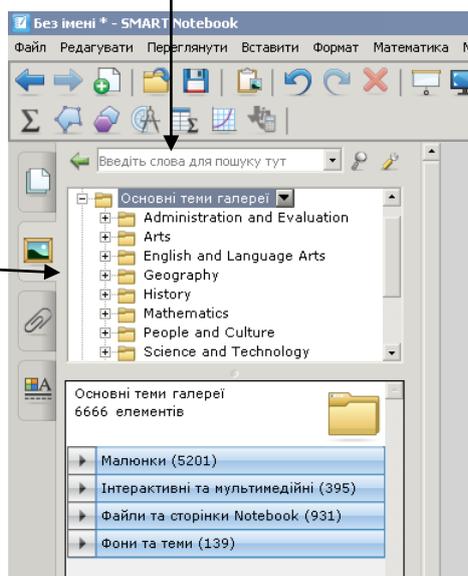


Панель Галерея

Галерея у програмі SMART Notebook допомагає швидко створити і показати урок, багатий на графічні елементи. Тисячі зображень, сторінок, відео, флеш-файлів та цілі файли SMART Notebook організовані у колекції, у яких можна здійснювати пошук, що дозволить створювати привабливі уроки, які можна буде повторно використовувати.

Пошук за ключовим словом

Натисніть на колекцію, і її вміст буде показано у нижньому вікні Галереї.



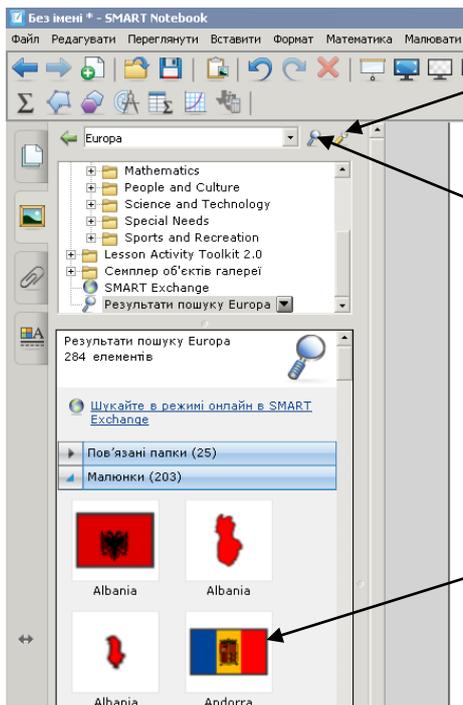
Пошук контенту Галереї

Існує два способи пошуку контенту в Галереї:

- за ключовим словом у полі пошуку;
- за тематикою колекції.

. *Поле пошуку* у панелі Галерея дозволить вам шукати за ключовим словом — аналогічно до використання пошукової системи в Інтернеті. Далі ви можете переглядати колекції Галереї, обираючи папку. Для пошуку об'єктів у Галереї з використанням поля для пошуку, виконайте наступні кроки:

1. Натисніть всередині поля для пошуку.
2. Надрукуйте ключове слово, пов'язане з типом об'єктів, які ви шукаєте
3. Натисніть на кнопку пошуку, щоб показати результати

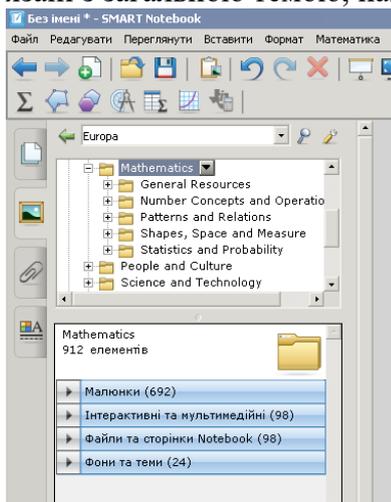


Перетягніть об'єкт у робочу зону слайда.
Натисніть тут для імпортування контенту в ділянку Мій контент колекцій Галереї

Натисніть лупу для перегляду результатів пошуку у нижньому вікні Галереї

Оберіть значок і перетягніть його у робочу ділянку

Як варіант, ви можете переглядати індивідуальні колекції, якщо шукаєте всі об'єкти, пов'язані з загальною темою, наприклад, *Математика*.



Порада: Для кращих результатів пошуку шукайте об'єкти в однині, а не в множині

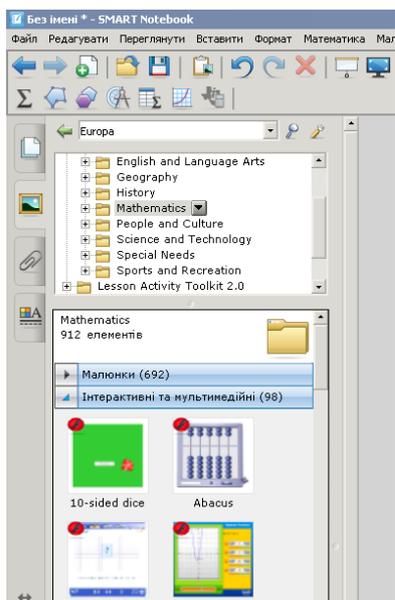
Об'єкти в Галереї

Об'єкти організовані у нижній ділянці Галереї за категоріями Малюнки і Тло, Інтерактив і Мультимедіа, Файли і сторінки SMART Notebook і Related Folders.

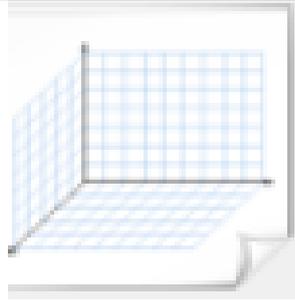
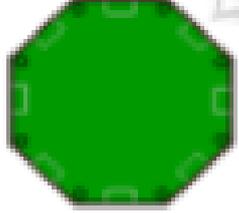
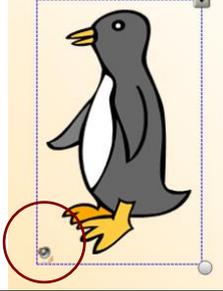
Натиснувши на значок папки у ділянці **Related Folders**, ви побачите усі об'єкти, розташовані в цій папці

Pictures and Backgrounds (Малюнки та фон) містить фонові зображення і такі об'єкти як графіку, фотографії або текст. Ви можете перетягнути об'єкт до робочої ділянки для його використання як частину уроку або для зміни його властивостей. Перетягніть тло до SMART Notebook, щоб змінити колір і дизайн сторінки. Фонові малюнки розпізнаються за загнутим краєм у нижньому правому кутку і завжди вставляються позаду усіх об'єктів, які вже розміщені на сторінці SMART Notebook.

Interactive and Multimedia (Інтерактив і мультимедіа) містить флеш-об'єкти, відеофайли та об'єкти з доданим звуком. Об'єкти з цієї папки використовуються для додавання багатого медіа контенту до уроку або презентації.



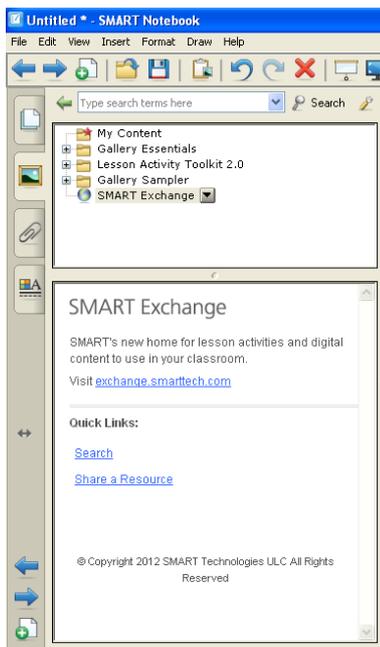
Додаткові файли і сторінки можна знайти у секції Галереї **Notebook Files and Pages** (Файли і сторінки Notebook). Значки сторінок SMART Notebook розпізнаються за загнутим краєм у верхньому правому кутку. Файли SMART Notebook розпізнаються за спіраллю зліва від їхніх зображень значків. Перетягнувши сторінку або файл SMART Notebook у робочу ділянку, ви вставите нову сторінку SMART Notebook або серію сторінок прямо за активною сторінкою.

Сторінка	Фон	Сторінка Notebook
		
Об'єкт Flash	Аудіо-кліп	Відео-кліп
		

Онлайн-ресурси

Натисніть на **SMART Learning Marketplace** або **Online Essentials for Educators** для доступу до додаткового контенту Галереї і відкриття освітніх ресурсів в Інтернеті.

Ці онлайн-ресурси вимагають активного підключення до Інтернету і веб-браузер. SMART Learning Marketplace також доступний за підпискою.



Мій контент

Ділянка *Мій контент* — це колекція *Галереї*, зарезервована спеціально для об'єктів, які ви імпортували, перенесли або створили. Це гарне місце для збереження об'єктів, які ви використовуєте у різноманітних презентаціях. Щоб додати об'єкт у ділянку *Мій контент*, перетягніть об'єкт з робочої ділянки у ділянку *Мій контент*.

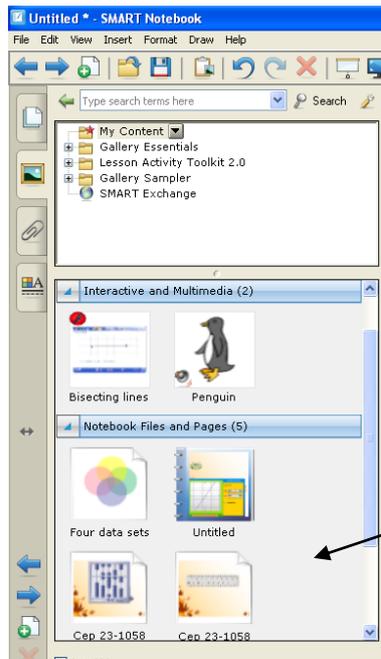
Якщо ви часто використовуєте певний шаблон сторінки, ви можете зберегти сторінку SMART Notebook як значок у ділянці *Мій контент*. Усі об'єкти, асоційовані зі збереженою сторінкою зберігають свої властивості. Для повторного використання збереженої сторінки, перетягніть її значок з ділянки *Мій контент* у робочу ділянку.

Ви також можете зберігати цілий файл SMART Notebook у ділянці *Мій контент*, у разі, наприклад, якщо ви бажаєте робити презентацію багато разів. Для запуску файлу SMART Notebook з ділянки *Галереї Мій контент*, перетягніть його до робочої ділянки.

Для імпортування інших файлів SMART Notebook з вашого комп'ютера, виконайте наступні кроки:

1. Натисніть на *My Content* і натисніть на стрілку випадного меню сторінки.
2. З випадного меню натисніть *Add to My Content*, щоб запустити діалогове вікно *Додати у Мій контент*.
3. Перейдіть до файлу, який ви бажаєте додати.
4. Натисніть на файл, який бажаєте додати.
5. Натисніть кнопку *Open*.

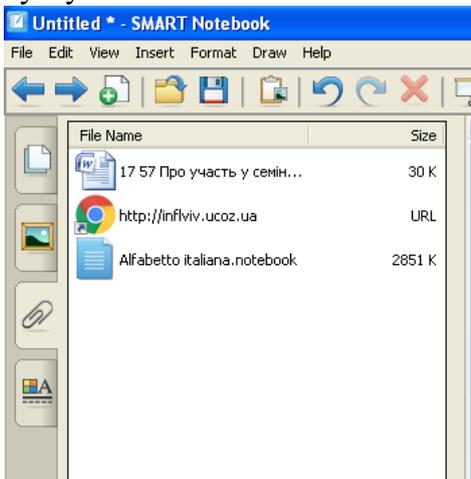
Ваш файл з'явиться як значок у ділянці *Галереї Мій контент*.



Панель Додатки

Зробіть свою презентацію і уроки більш цілісною. Панель *Додатки* дозволяє посилатися на додаткові документи, програми і веб-сторінки прямо з вашого файлу програми SMART Notebook. Панель *Додатків* також є гарним способом збереження документів і веб-сайтів у вашій презентації SMART Notebook, яку ви, можливо, захочете використати на вашому уроці.

Щоб вставити копію файлу, натисніть на кнопку Insert (Вставити) внизу панелі *Додатки*, виберіть Insert Copy of File Open (Вставити копію відкритого файлу) і перейдіть до місця розміщення файлу. Натисніть на файл і натисніть Open (Відкрити). Якщо ви перетягнете копію файлового додатка у вашу сторінку, вона стане об'єктом зі значком скріпки у верхньому лівому кутку.



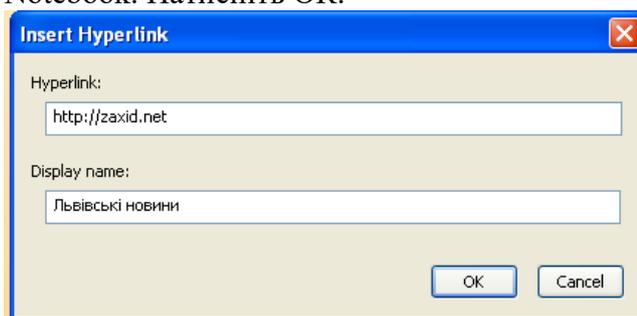
17 57 Про участь у семінарі Сколе 2017.09.docx

<http://inflviv.ucoz.ua/>

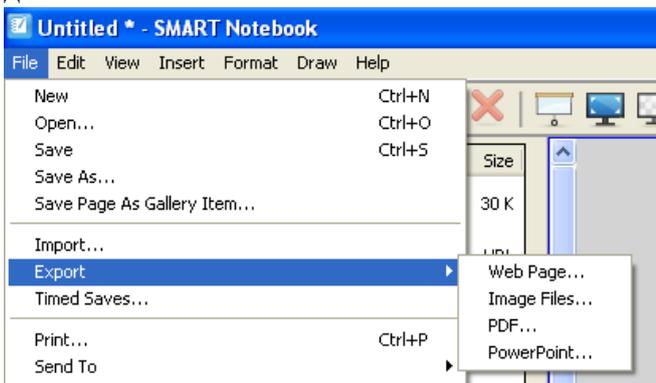
Значок файлу і значок гіперпосилання, які з'являються у робочій ділянці

Коли у вас є додаток, асоційований з вашою презентацією, вигляд панелі *Додатки* зміниться, щоб нагадати, що там є додаток.

Для введення інтернет-адреси натисніть Insert Hyperlink (Вставити гіперпосилання), надрукуйте інтернет-адресу, яку бажаєте додати і назву, яка буде показана на сторінці SMART Notebook. Натисніть OK.



Також бувають випадки, коли вам може знадобитися відкрити іншу програму, наприклад, програму Microsoft Word або Excel, при цьому залишаючись у програмі SMART Notebook. У цьому разі ви можете вставити ярлик у файл. Ці файли зазвичай є такими, що можуть виконуватися, тобто закінчуються на .exe. Як поділитися вашим файлом SMART Notebook Існує кілька способів, якими ви зможете поділитися вашим файлом SMART Notebook з колегами, які використовують програму SMART Notebook. Найлегший спосіб — зберегти ваш файл SMART Notebook, обравши File ⇒ Save і дозволивши іншим переглядати його. Ви також можете поділитися своїм цінним контентом, обравши File ⇒ Export і зберігши її як веб-сторінку для інтернет-користувачів або будь-кого, у кого не встановлено програму SMART Notebook. Контент також можна експортувати як серію файлів з зображеннями або PDF. Експортуйте ваш файл SMART Notebook як файл презентації PowerPoint, якщо хочете додати переходи до ваших слайдів.



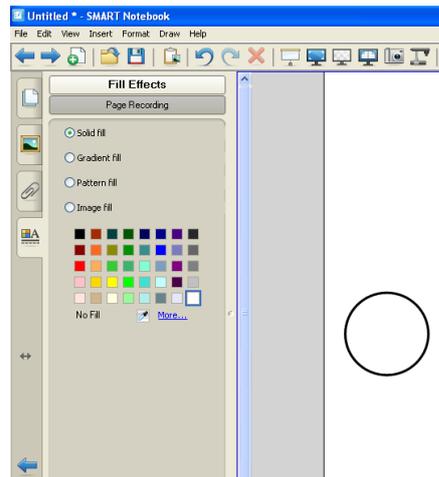
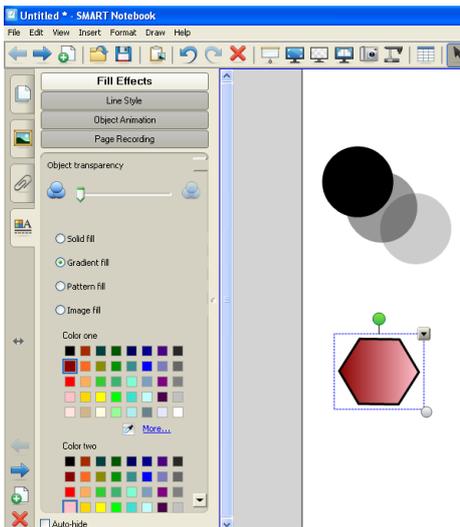
Панель Властивості

Щоб змінити характеристику об'єкта, натисніть на панель *Властивості*. Властивості, що показані, залежать від типу об'єкту, з який ви наразі працюєте. У наступному розділі детально розглянемо, що можна змінити у кожному налаштуванні.

Пам'ятайте, щоб обрати будь-який об'єкт за допомогою миші, спочатку треба натиснути на кнопку панелі інструментів Select (Обрати).

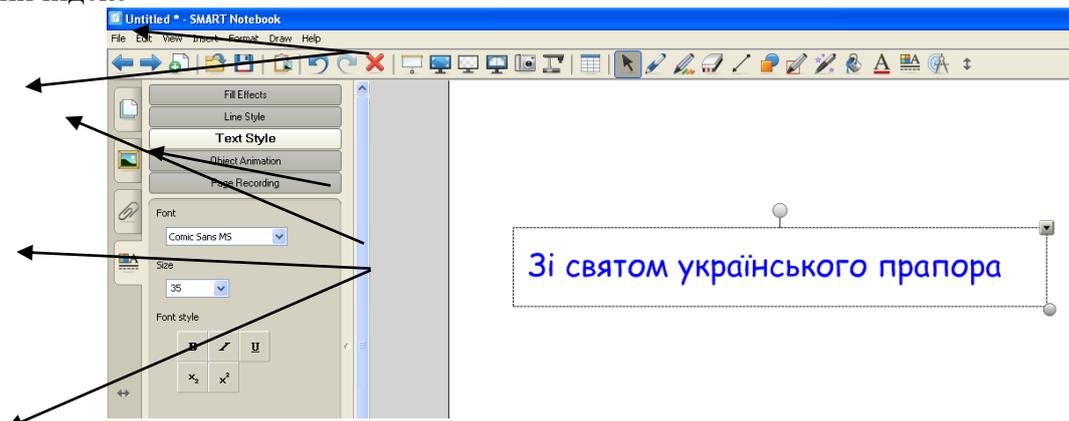
Змінити ефекти заливки

У вас є багато опцій, коли ви змінюєте колір заливки об'єкта. Нижче показано дві з них. Об'єкт можна залити орнаментом або зображенням. Також можна змінити прозорість об'єкта.



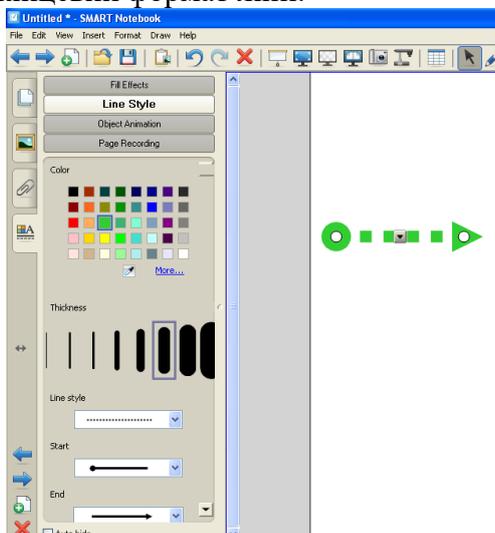
Змінити стиль тексту

Коли ви натискаєте на текстовий об'єкт і натискаєте панель Властивості, стають доступними кілька опцій Стилю тексту. Ви можете обрати Шрифт, Розмір і Стиль шрифту. Натисніть на стрілку випадного меню або натисніть на кнопки жирний, курсив, підкреслений, нижній або верхній індекс



Змінити стиль лінії

Коли обрано об'єкт лінії і видно панель Властивості, можна змінити колір, товщину, стиль, початковий формат та кінцевий формат лінії.



Об'єкти в програмі SMART Notebook

Що таке об'єкт?

Всі тексти, зображення, відео і мультимедіа вважаються об'єктами в програмі SMART Notebook. Ви можете змінити властивості цих об'єктів, щоб зробити презентацію більш ефективною.

Маніпуляції з об'єктами у програмі SMART Notebook

Будь-що, розміщене в робочій ділянці, вважається об'єктом. Ви можете додати об'єкт у сторінку SMART Notebook одним з наступних методів:

- Надрукувати текст
- Намалювати або написати у робочій ділянці за допомогою ручки
- Створити геометричну фігуру за допомогою інструментів малювання в панелі інструментів програми SMART Notebook
- Вставити контент з Галереї, комп'ютера або Інтернету

Зміна властивостей об'єктів

Оберіть будь-який об'єкт на сторінці SMART Notebook, щоб змінити його властивості. Обрані об'єкти мають дві позначки. Використовуйте темну позначку для обертання об'єкту, а світлу для його збільшення або зменшення.

Пересування об'єктів

Щоб пересунути об'єкт з однієї сторінки на іншу, переконайтеся, що панель Сортування сторінок активна, а опція Авто-схову не відмічена. Потім натисніть на об'єкт, який ви хочете пересунути і перетягніть його на потрібну сторінку.

Ви також можете пересувати об'єкти за допомогою команд **Вирізати** і **Вставити** з випадного меню і панелі меню. Натисніть на об'єкт, щоб його вибрати. З випадного меню об'єкта натисніть **Сору** (Копіювати), якщо хочете зберегти оригінальний об'єкт, або **Cut** (Вирізати), якщо бажаєте видалити оригінальний об'єкт. Натисніть на сторінку, на якій ви хочете, щоб об'єкт з'явився. З випадного меню **Edit** (Редагувати) на панелі меню натисніть **Paste** (Вставити).

Позначки вирівнювання (Alignment Guides)

Позначки вирівнювання дозволяють вам контролювати розміщення об'єктів на сторінці, так щоб об'єкти розміщувалися саме там, де ви хочете. Натисніть **Format** ⇒ **Alignment** (Формат ⇒ Вирівнювання) з панелі меню, щоб встановити значення вирівнювання за замовчуванням.

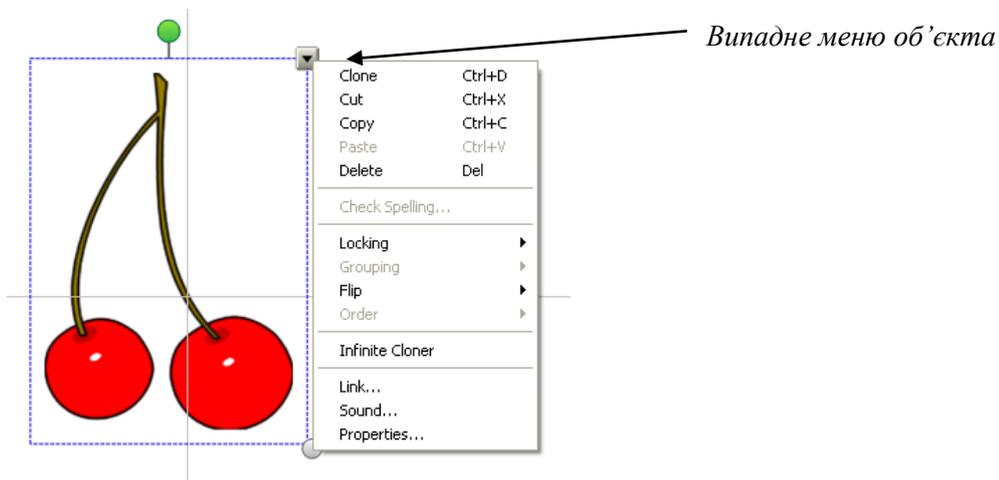


Випадне меню об'єкта

Випадне меню об'єкта надає вам доступ до властивостей об'єкта в одне натиснення.

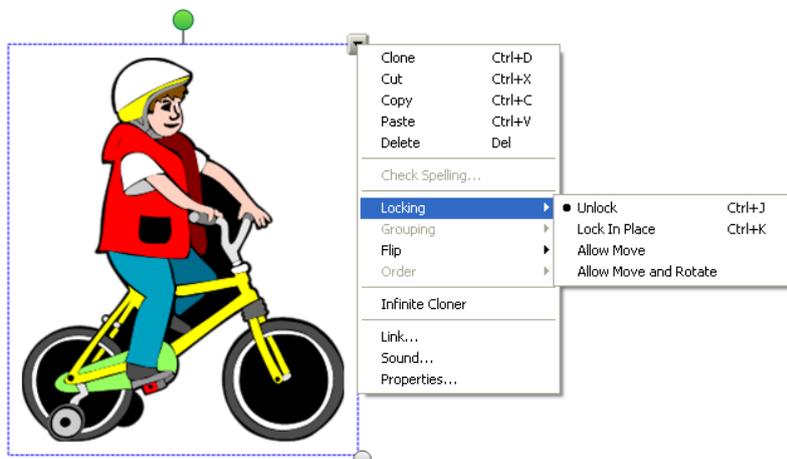
Пункт	Опис
Клонувати	Створює точну копію об'єкта або об'єкти поруч з оригінальним об'єктом
Вирізати	Видаляє обраний об'єкт зі сторінки SMART Notebook і розміщує його у буфері обміну
Копіювати	Створює ідентичну копію обраного об'єкта

Вставити	Розміщує об'єкт з буфера обміну на сторінці SMART Notebook
Видалити	Видаляє обраний об'єкт
Перевірити правопис	Перевіряє правопис для обраного текстового об'єкту (ів)
Замкнути	Захищає об'єкт або усю групу об'єктів від редагування. Оберіть між Замкнути на місці, Дозволити пересування і Дозволити пересування і обертання
Групувати	Групує два або більше об'єкти в один об'єкт. Обирайте, змінійте, пересувайте, видаляйте і змінійте розмір групи, неначе це єдине ціле. Щоб редагувати або змінити розмір об'єктів індивідуально, розгрупуйте їх.
Перевернути	Переверніть об'єкт горизонтально або вертикально.
Порядок	Змініть порядок, у якому пошарово розташовані об'єкти
Численне клонування	Зробіть необмежену кількість копій об'єкта на сторінці SMART Notebook. Оберіть і перетягніть об'єкт, щоб створити стільки клонів, скільки потрібно.
Посилання	З'єднайте об'єкт з веб-сайтом, іншою сторінкою SMART Notebook, файлом на комп'ютері або файлом на кшталт відеокліпу або іншого мультимедійного елемента, що розташований у панелі Додатки
Звук	Приєднайте звуковий файл до будь-якого об'єкта
Властивості	Змініть візуальні характеристики будь-якого об'єкта, який ви створили у програмі SMART Notebook



Заблокувати об'єкти

Блокування об'єкта дозволяє захистити властивості, які ви застосували до нього. Вибір у підменю Блокування (Locking) дозволяє визначити тип блокування, який слід застосувати стосовно об'єкту.



Натисніть опцію **Lock in Place** (Закріпити на місці), щоб об'єкт не можна було жодним чином змінювати або пересувати.

Натисніть **Allow Move** (Дозволити пересування), щоб дозволити пересувати об'єкт, але не змінювати розмір, обертати або змінювати жодне з властивостей об'єкта. Ви можете використовувати функцію Дозволити пересування, якщо створюєте файл SMART Notebook, який будете використовувати при зміні порядку, але хочете, щоб усі об'єкти на сторінці залишилися того ж розміру.

Натисніть на **Allow Move and Rotate** (Дозволити пересувати і обертати), щоб дозволити пересувати і обертати об'єкт, але не змінювати його розмір. Ви також можете використовувати функцію Дозволити пересування і обертання, якщо ви створили файл SMART Notebook з компонентом мозаїки (пазл) і хочете, щоб ваші учні розмістили частини мозаїки як потрібно. Ви можете розмістити частини мозаїки де завгодно на сторінці SMART Notebook, і розвернути їх, щоб ускладнити загадку, не переймаючись тим, що учасники можуть змінити розмір частинок.

Розблокуйте об'єкт наступним чином:

1. На панелі меню натисніть **Edit** ⇒ **Select All Locked Nodes** (Редагувати ⇒ Обрати усе заблоковане). Значок Замка з'явиться на усіх об'єктах, які ви заблокували.

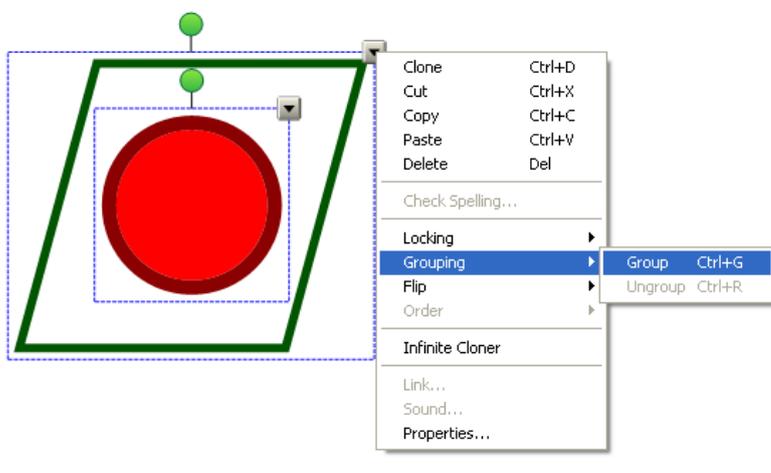
2. Натисніть на значок **Lock** (Замок).

3. Натисніть **Unlock** (Розблокувати) у меню. Як варіант, натисніть правою кнопкою миші на об'єкт — з'явиться значок Lock з меню блокування. Натисніть **Unlock** з меню.

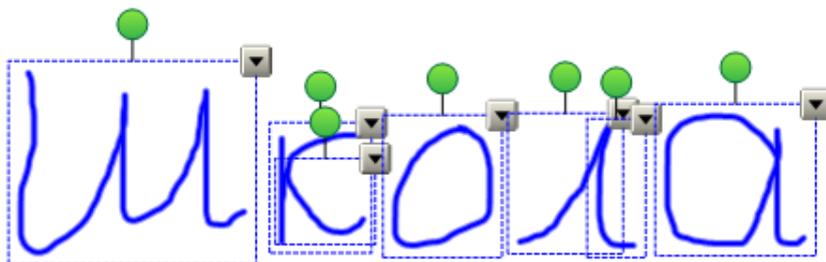


Групування об'єктів

Оберіть два або більше об'єктів, утримуючи ліву кнопку миші і перетягнувши вашу мишу по діагоналі, так щоб об'єкти були оточені рамкою. Ви також можете тримати клавішу **Shift**, поки натискаєте на кожний з об'єктів, які хочете згрупувати. Натисніть на випадне меню будь-якого з об'єктів і оберіть **Grouping > Group**.

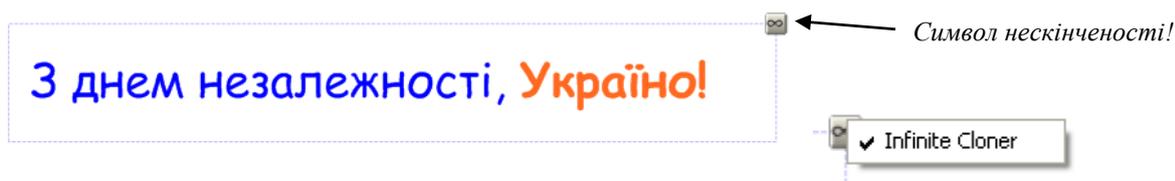


Якщо ви бажаєте відокремити об'єкти, виділіть згруповані об'єкти знову і оберіть **Grouping** ⇒ **Ungroup**. Функція *Розгрупувати* також розбиває нотатки, написані вручну, на окремі штрихи ручки.



Нескінченне клонування

Коли ви натискаєте правою кнопкою миші на об'єкт, який треба клонувати необмежену кількість разів, у правому верхньому кутку з'являється символ нескінченності, а на об'єкті — текстове вікно з відміченим **Infinite Cloner** (Нескінченне клонування).



Опція **Нескінченне клонування** у випадному меню об'єкта дозволяє відтворювати об'єкт необмежену кількість разів без потреби повторного натиснення Клонувати у випадному меню. Ви можете використовувати Нескінченне клонування у математичних задачах.

*Оберіть, натисніть
та перетягніть*



Натисніть **Infinite Cloner** (Нескінченне клонування) з випадного меню об'єкта. Тепер, коли ви натиснете і перетягнете об'єкт, який потрібно клонувати нескінченну кількість разів, створюється інший ідентичний об'єкт. Ви можете продовжувати створювати копії об'єкта шляхом перетягування, поки не відміните Нескінченне клонування. Щоб вимкнути функцію Нескінченного клонування, натисніть правою кнопкою миші на об'єкт і натисніть напис **Infinite Cloner**. Позначка зникне, показуючи, що Нескінченне клонування вимкнено.

Вставте пропущені букви

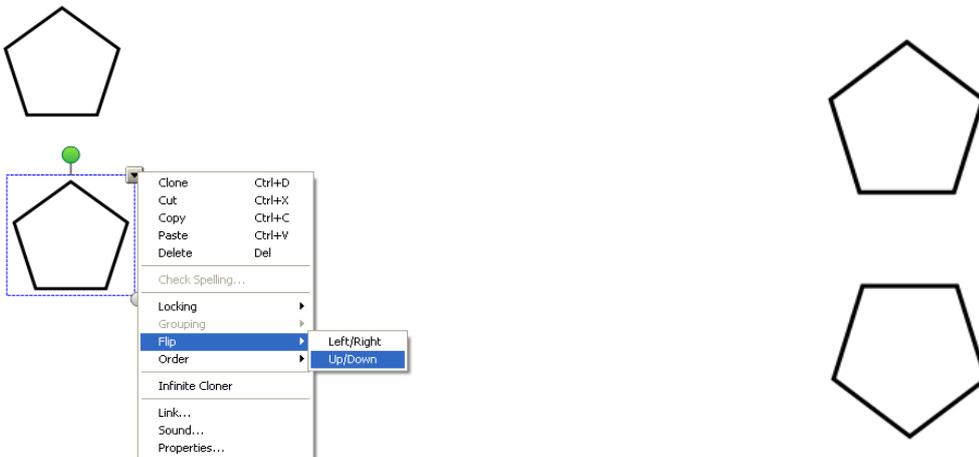
п нал н роба н навість н зина
н правильно прав ло



Ця вправа є прикладом, як можна використовувати Нескінченне клонування. Букви е та и необхідно клонувати нескінченну кількість разів. Учні перетягують букви е та и у потрібні слова.

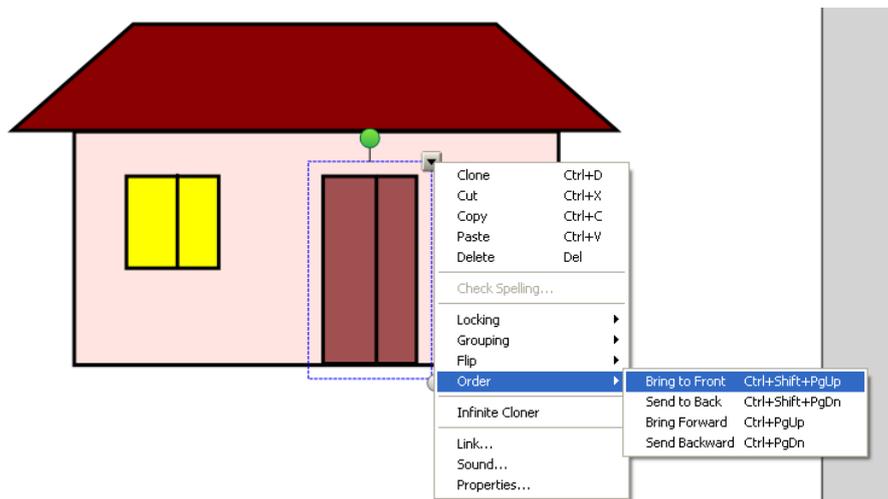
Перевернути об'єкт

Натисніть **Flip** (Перевернути) з випадного меню об'єкта, щоб перевернути об'єкт горизонтально або вертикально.



Порядок об'єктів

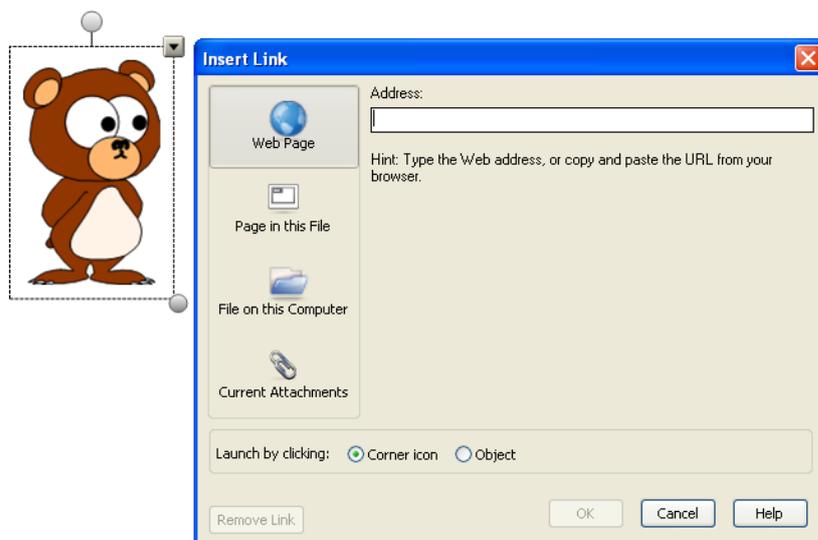
Ви можете змінити порядок, у якому пошарово розташовані об'єкти, обравши **Order** (Порядок) з випадного меню. Щоб змінити порядок об'єктів по одному шару за раз, скористайтеся командою **Bring Forward** (Винести вперед) або командою **Send Backward** (Відправити назад). Щоб винести об'єкт одразу на верхній шар сторінки, скористайтеся командою **Bring to Front** (Винести попереду). Щоб відправити об'єкт на нижній шар сторінки, скористайтеся командою **Send to Back** (Відправити позаду).



Три об'єкти (хатка, вікно і двері) розташовані на двох шарах.

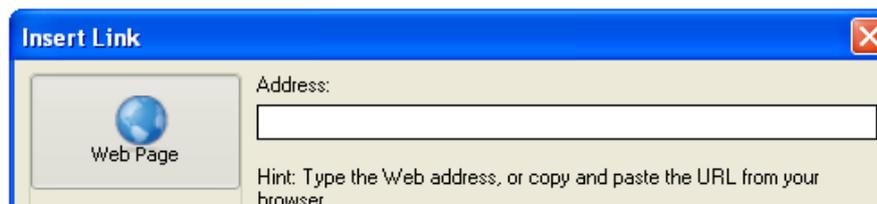
Додавання посилань до об'єктів

Ви можете додати посилання в об'єкті на веб-сайт, іншу сторінку SMART Notebook, файл на вашому комп'ютері або на файл у панелі Додатки. Натисніть Link (Приєднати/Посилання) з випадного меню об'єкта і оберіть тип посилання, яке хочете додати до вашого об'єкта з діалогового вікна *Insert Link* (Вставити посилання).



Ви можете відкрити ваше посилання, натиснувши на значок збоку об'єкта або натиснувши на сам об'єкт.

Посилання на веб-сторінку



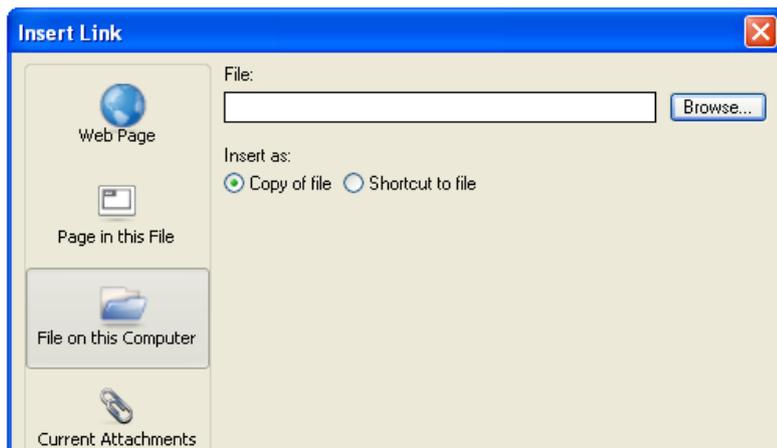
Після того, як посилання приєднане до об'єкта, щоразу, коли ви натискаєте на нього, запускається ваш інтернет-браузер і відображається ця сторінка.

Посилання на сторінку в цьому файлі

Ви можете використати цей вид посилання, ставлячи запитання. Наприклад, ви можете поставити питання, а потім попросити учня обрати з набору об'єктів, що представляють можливі питання. Об'єкт, що містить правильну відповідь, може мати посилання на призовий екран. Об'єкти, які містять неправильні питання, можуть мати посилання на сторінку, що заохочує учня спробувати ще раз.

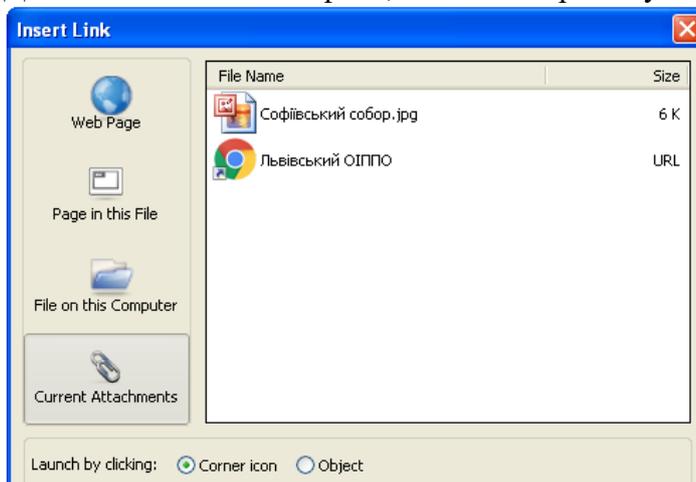
Посилання на файл у цьому комп'ютері

Додайте посилання на файл, що зберігається на вашому комп'ютері, який стосується вашого уроку або презентації. Наприклад, ви можете додати посилання на файл програми Microsoft Word або Excel, що містить інформацію, яка підтверджує твердження у вашому файлі SMART Notebook.



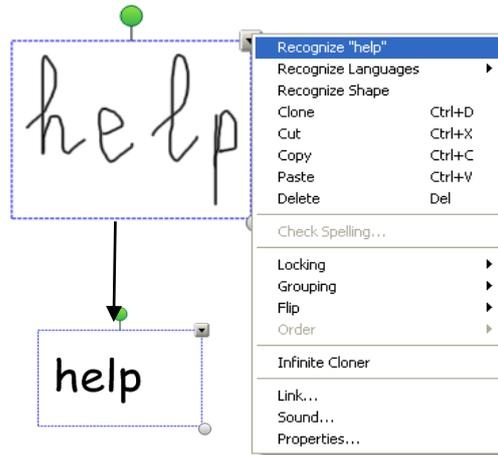
Посилання на поточні додатки

Додайте посилання на файл, який ви зберегли у панелі Додатки.

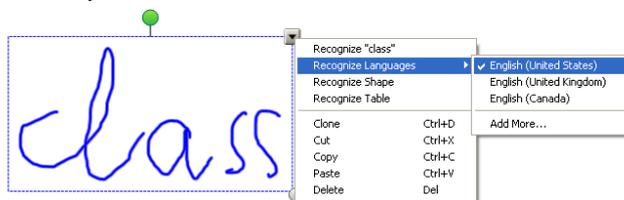


Розпізнавання рукописного написання

Якщо ви щось написали ручкою у програмі SMART Notebook, існує можливість розпізнавання написаного і конвертування в текст. Цей інструмент здебільшого використовується при роботі на інтерактивній дошці, але також застосовується і у викладанні при створенні уроків на комп'ютері. Щоб конвертувати слово, написане вручну, в текст, натисніть випадне меню об'єкта і оберіть ваше слово зі списку.



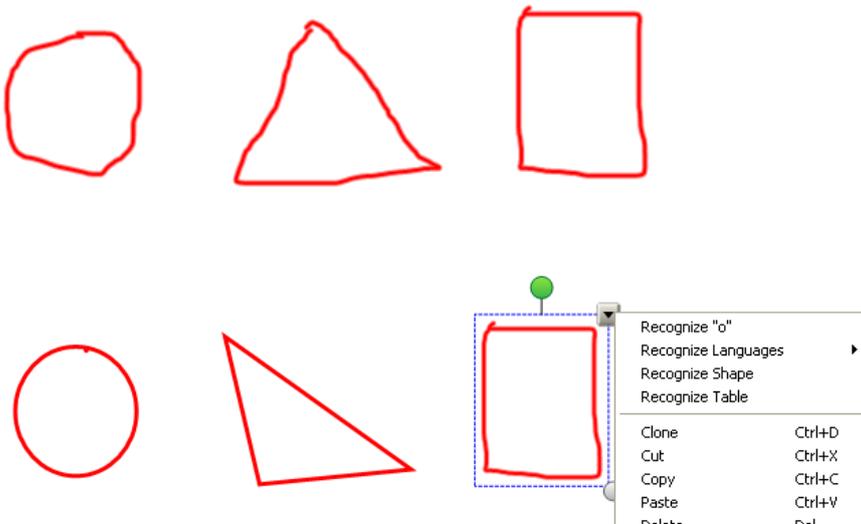
Порада: Ви можете розпізнавати слова різними мовами. Просто оберіть іншу мову за замовчуванням зі списку.



Розпізнавання фігур

Розпізнавання фігур працює так само, як і розпізнавання рукописного тексту. Фігури також можна розпізнавати як літери і цифри.

Якщо ви малюєте фігуру за допомогою ручки, ви можете зайти у випадне меню об'єкта, коли фігура виділена, і обрати **Recognize Shape** (Розпізнати фігуру), щоб конвертувати її у фігуру. Ви також можете скористатися Shape Pen з панелі інструментів SMART Notebook, щоб одразу малювати фігури.

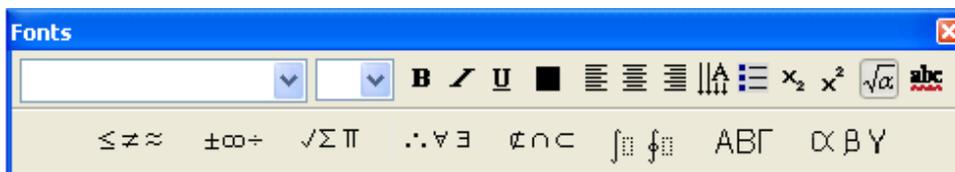
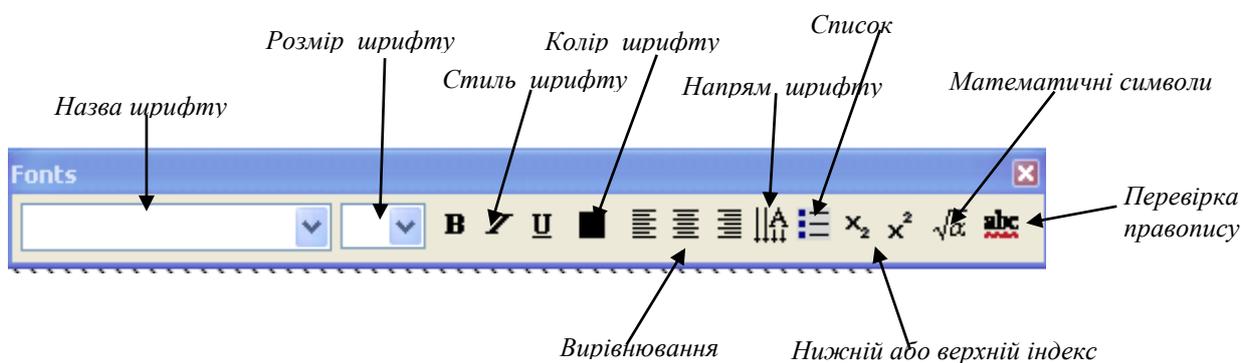
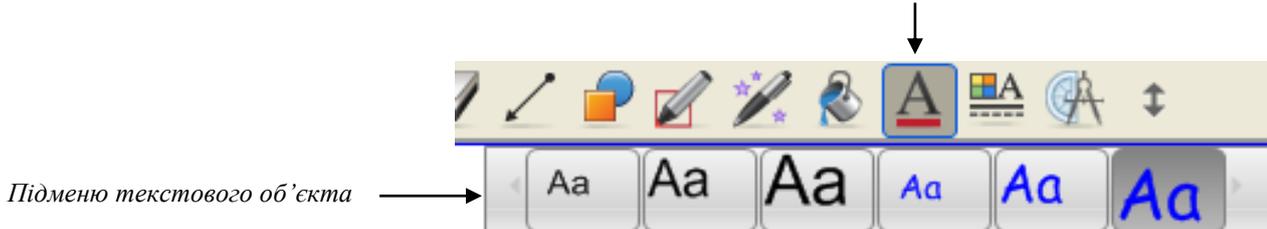


Друкований текст

Щоб додати друкований текст як об'єкт у файл SMART Notebook, просто надрукуйте на клавіатурі і натисніть **Enter**, коли закінчите. Панель інструментів Шрифти з'являється, коли ви друкуєте або після того, як ви натиснете на значок текстового об'єкта на панелі інструментів

програми SMART Notebook і натиснете на робочій ділянці. Використовуйте її для зміни таких властивостей, як шрифт, розмір, стиль шрифту, вирівнювання, обертання, список, нижній та верхній індекс, математичні символи і перевірка правопису. Ви також можете швидко змінити ваш шрифт, натиснувши на одну з опцій у підменю текстового об'єкта.

Значок текстового об'єкта



Математичні символи

Корені квадратного рівняння $x^2+c=0$ обчислюються за формулами
 $x_1=+\sqrt{-c}$ та $x_2=-\sqrt{-c}$

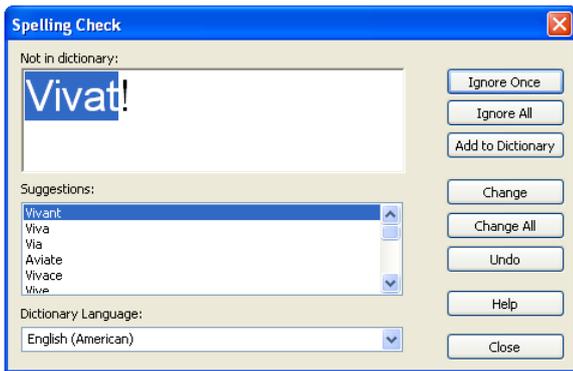
Місто Львів приваблює туристів своїми церквами та костелами:

- Собор Святого Юра
- Гарнізонний храм святих апостолів Петра і Павла
- Церква Ольги та Єлизавети
- Храм Святого Андрія (Костел і монастир бернардинів)
- Вірменська церква
- Латинський кафедральний собор

Ніколи не кажи "Ніколи!"

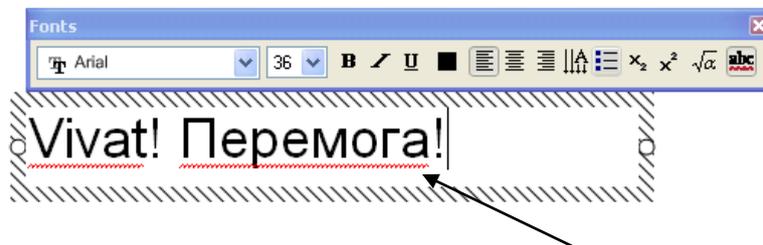
Перевірка правопису

Натисніть **Check Spelling** (Перевірка правопису) з випадного меню, щоб перевірити правопис текстового об'єкта. З'явиться діалогове вікно *Spelling Check* (Перевірка правопису) з варіантами правопису, якщо правопис обраного текстового об'єкта неправильний. Оберіть правильний правопис текстового об'єкта з запропонованого списку і натисніть кнопку **Change** (Змінити), щоб виправити слово, написане неправильно.



Порада. Коли Перевірка правопису увімкнена на панелі інструментів, вневніться, що ви натиснули клавішу пробілу в кінці слова. Ця дія означає, що ви завершили друкувати, і Перевірка правопису може розпочинатися.

Коли ви увімкнули перевірку правопису, слова, написані неправильно, будуть підкреслюватися червоним, одразу ж після того, як ви їх друкуєте.



Перевірка правопису увімкнута

Щоб перевірити правопис усіх текстових об'єктів у вашому файлі, натисніть на будь-якому текстовому об'єкті, щоб виділити його, і з випадного меню натисніть Check Spelling. Програма SMART Notebook перевірить правопис цього слова, а потім запитає, чи бажаєте ви перевірити решту документа. Коли перевірка правопису завершиться, ви отримаєте повідомлення.

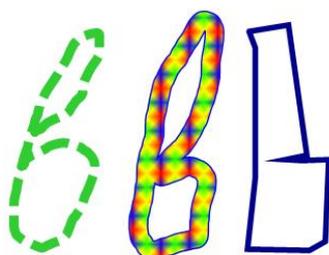
Інструменти для малювання

Використовуйте інструменти для малювання, які можна знайти на панелі інструментів програми SMART Notebook, щоб створювати ваші власні об'єкти.

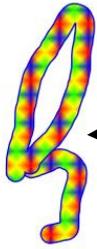


Інструменти Ручка і Гумка для стирання

Використовуйте мишу, щоб створити об'єкти за допомогою інструментів Ручка, Creative Pen або Shape Pen.



Однакові об'єкти, намальовані трьома різними ручками: Pen, Creative Pen, Shape Pen

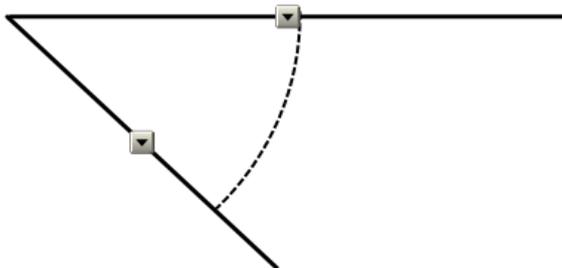


Частина об'єкта інструмента Creative, стерта інструментом Гумка для стирання

Інструмент Гумка для стирання стирає усе, що ви створили інструментом ручок. Коли ви стираєте частину об'єкта, властивості частини, що залишилася, можна змінювати незалежно від іншої.

Інструмент Лінія

Натисніть кнопку Line (Лінія) на панелі інструментів програми SMART Notebook, щоб намалювати прямі лінії. Виділіть будь-яку лінію, зроблену за допомогою інструменту Лінія, і потягніть кінцеві точки, щоб розтягти її або змінити кут. Утримуйте клавішу Shift під час маніпуляцій з лінією, і лінія зупинятиметься на місці кожні 45°.



Потягніть

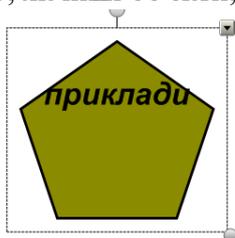
Інструмент Фігури

Покращуйте будь-яке завдання за допомогою інструмента Фігури на панелі інструментів програми SMART Notebook.

Створіть фігуру



Коли ви натискаєте на значок Фігури, з'являється меню з фігурами. Натисніть на фігуру, яку ви хочете використати, і розмістіть ваш курсор на сторінці, де б ви хотіли створити фігуру. Утримуйте ліву кнопку миші і потягніть ваш курсор, поки фігура не отримає потрібної форми. Щоб намалювати *ідеальну* фігуру, утримуйте клавішу **Shift** під час малювання фігури. Після того, як фігура з'явилася на вашій сторінці SMART Notebook, її можна змінювати так само, як інші об'єкти, за допомогою точки обертання, точки зміни розміру або випадного меню.



Якщо ви натиснете на значок інструменту **Select** (Виділити), а потім двічі натиснете на фігуру, з'явиться текстове вікно, і ви зможете додати до вашої фігури напис.

Вставлення зображень у програмі SMART Notebook

Щоб додати зображення до файлу SMART Notebook, використовуйте меню Вставити, щоб імпортувати графіку або кліп-арт з іншого місця розташування на вашому комп'ютері.

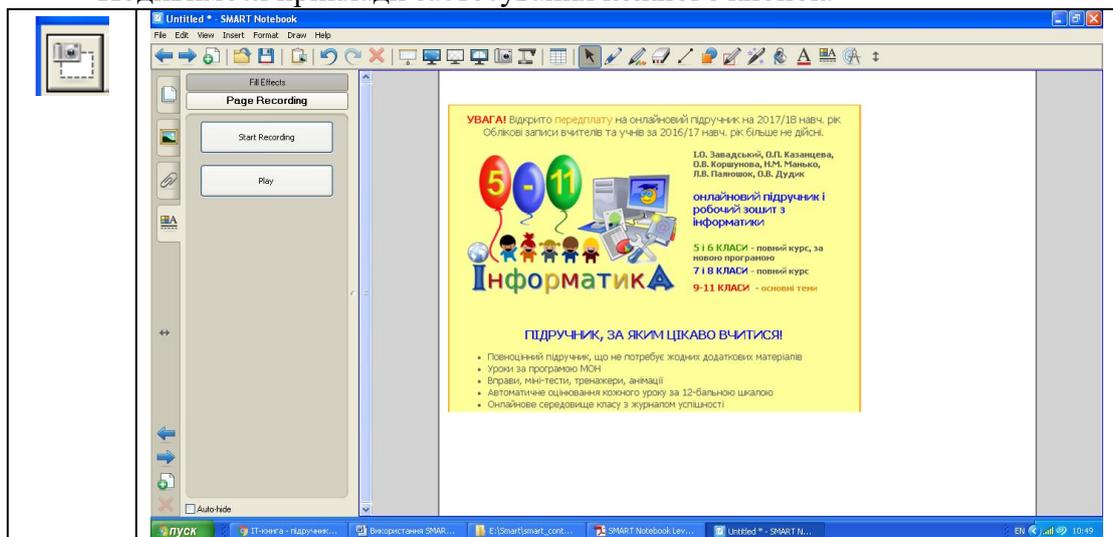
Захоплення інформації

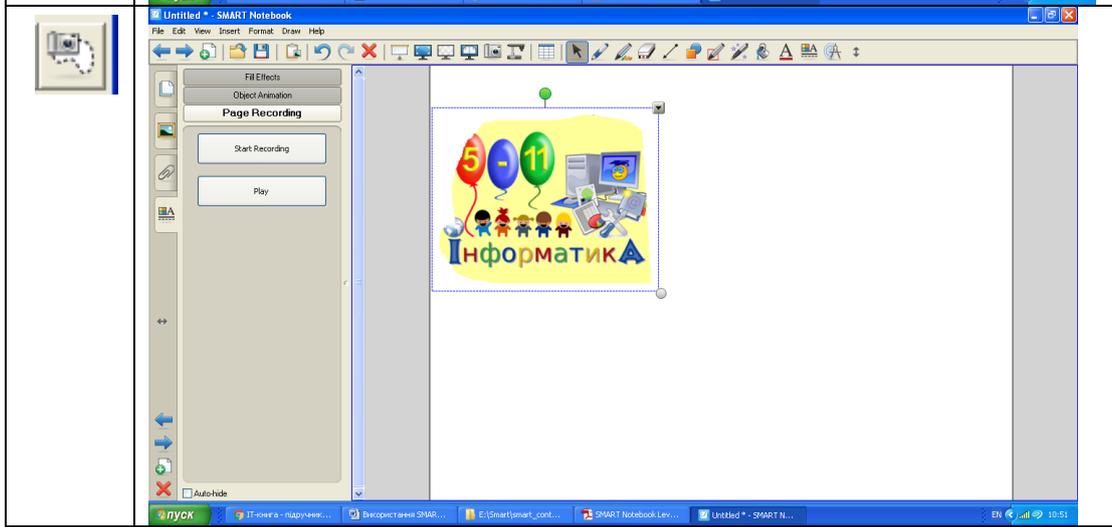
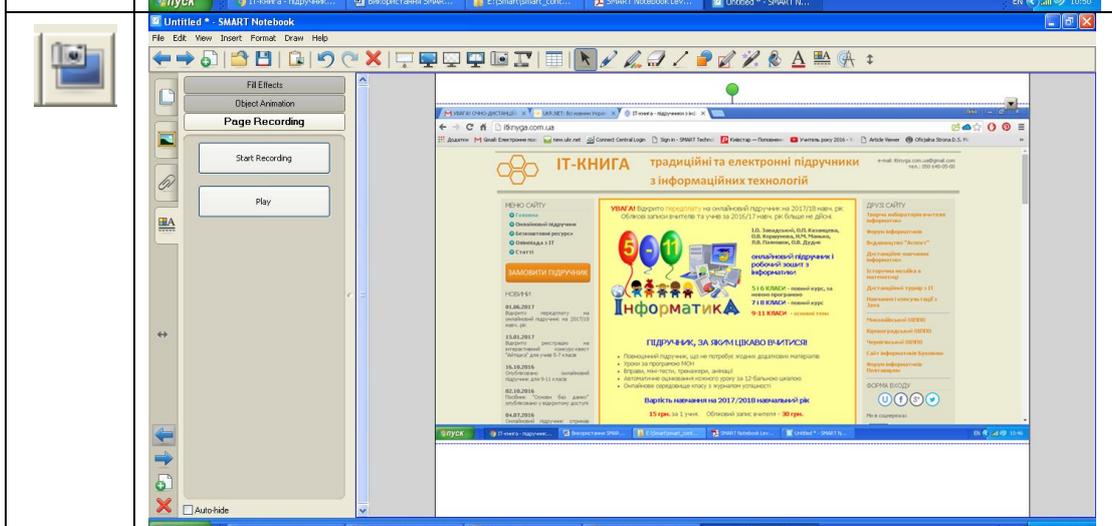
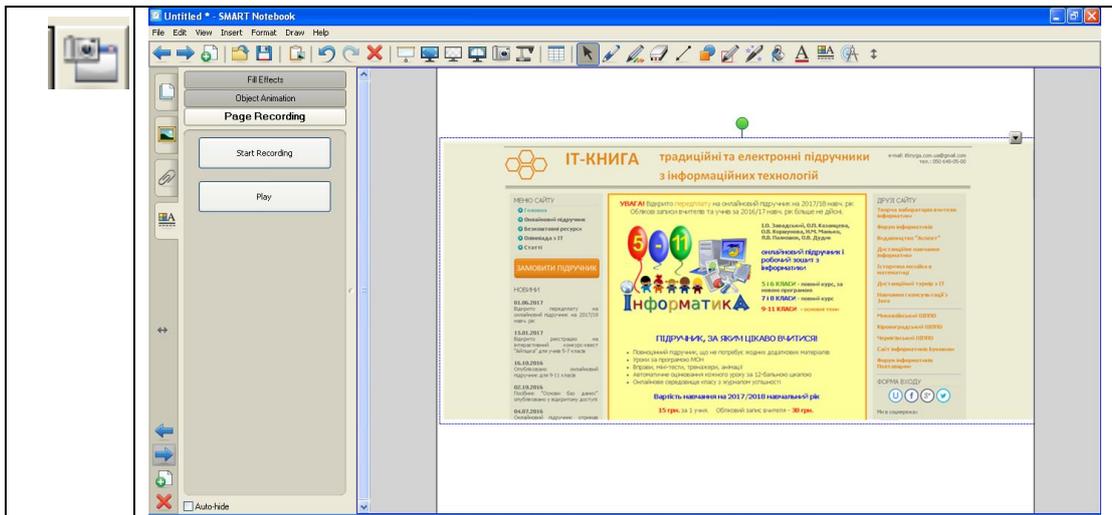
Панель інструментів Захоплення екрану (Screen Capture) дозволяє захопити зображення, як, наприклад, цифрове фото з Інтернету, у сторінку SMART Notebook. Щоб отримати доступ до панелі інструментів Захоплення екрану, натисніть на значок **Screen Capture** (камера) на панелі інструментів програми SMART Notebook. Не забувайте про повагу до авторських прав.



Кнопка	Як вона використовується
	Утримуйте ліву кнопку миші і перетягніть, щоб окреслити прямокутну ділянку, яку ви хочете захопити. Відпустіть ліву кнопку миші після того, як ділянка виділена.
	Натисніть на вікно, яке ви хочете захопити. Відпустіть ліву кнопку миші після того, як потрібне вікно з'явиться у ділянці
	Перейдіть до екрану, який ви хочете захопити, і натисніть кнопку для захоплення цілого екрану
	Натисніть і потягніть, щоб утворити довільну фігуру навколо ділянки, яку ви хочете захопити. Відпустіть ліву кнопку миші після того, як ділянка виділена.

Подивимося приклади застосування кожної з кнопок.





Створення інтерактивних завдань для уроків

З чого мені почати створення завдання для уроку для інтерактивної дошки SMART Board?

Огляд основ дизайну

Завдання для уроків повинні розроблятися з оглядом на контент і презентацію. Інтерактивна дошка Smart Board— це візуальний і інтерактивний медіум. Знаючи трохи про дизайн і найкращі практики щодо того, як інтегрувати інтерактивність за допомогою програми SMART Notebook, ви зможете створити завдання для уроків, які відповідають цілям навчання і заохочують учнів. Створення контенту у програмі SMART Notebook з розумінням того, що його слід буде презентувати у класі, забезпечить успішне проведення вашого уроку.

Контент → Презентація

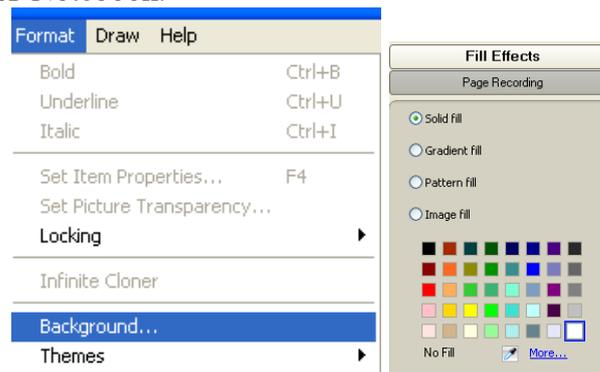
Після того, як ви визначилися, який контент ви будете викладати, створіть титульну сторінку і напишіть ваші нотатки вчителя на початку завдання для уроку. Титульні сторінки і нотатки вчителів зосереджені на цілях навчання і надають важливу інформацію усім іншим вчителям, хто користуватиметься цим уроком.

Встановіть параметри для вашої сторінки

Після того, як у вас з'явилася для завдання для уроку в програмі SMART Notebook, вам потрібно почати створювати вашу сторінку. Одна з перших речей, які вам слід вирішити, це колір тла.

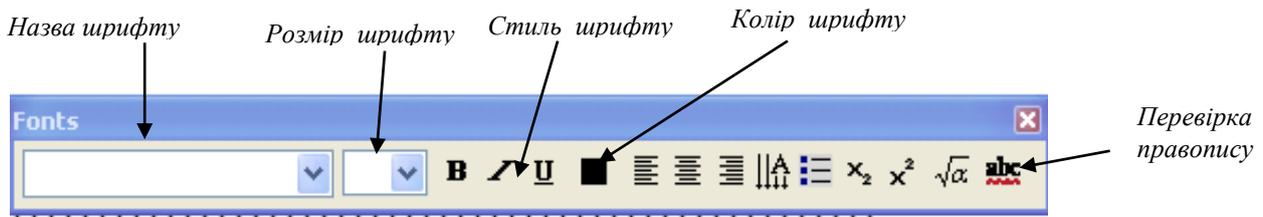
Порада. При виборі кольору пам'ятайте, що занадто яскраві або насичені кольори можуть відволікати і відвертати увагу від вмісту сторінки на тло. Яскравий жовтий може здатися гарним варіантом, але він також може відволікати від інших елементів на вашій сторінці. Залиште найбільш яскраві кольори для окремих об'єктів на вашій сторінці SMART Notebook, до яких ви хочете привернути увагу учнів.

Оберіть колір тла, обравши Format ⇒ Background (Формат ⇒ Тло) в меню програми SMART Notebook. Запуститься палітра кольорів, з яких ви зможете обрати фоновий колір для вашої сторінки SMART Notebook.



Робота зі шрифтами в програмі SMART Notebook

Далі вам потрібно обрати шрифти, які ви хочете використовувати для решти вашого завдання для уроку. Одним способом встановити шрифт є виділити ваш текст і скористатися функціями, доступними з панелі інструментів Шрифти. Панель інструментів Шрифти з'являється, коли ви друкуєте на сторінці SMART Notebook, або після того, як ви двічі натиснете на текстовий об'єкт.



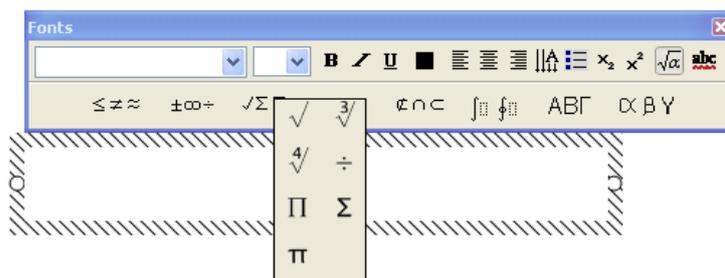
Порада. Якщо можливо, намагайтеся використовувати лише один шрифт протягом усього завдання для уроку. Занадто багато шрифтів можуть відволікати і відвертати увагу від важливих моментів.

Основні правила для вибору шрифтів для вашого уроку в програмі SMART Notebook включають наступне:

- Заголовки мають бути щонайменше 28 кеглем і виділятися жирним.
- Текст у реченнях і абзацах має бути щонайменше 22 кеглем і бути простим (не жирний і не курсив).
- Переконайтеся, що колір шрифту, який ви обрали, легко читається і його видно на фоновому кольорі, який ви обрали.

Математичні і наукові символи

Вчителям математики і науки для написання рівнянь і формул у нагоді стануть математичні і наукові символи. При натисканні значка **Math and Science** (Математика і наука) відкривається серія підменю. Після натискання на кожному підменю відкривається нова серія варіантів вибору. Натисніть на вашому варіанті вибору, що вставити цей символ у ваше текстове вікно.



Додавання інтерактивності

Однією з переваг програми SMART Notebook є можливість змінювати об'єкти на сторінці. Цей розділ зосередиться на деяких різних способах, якими можна залучити учнів, шляхом розробки планів інтерактивних уроків.

Відкриття

Один з найшвидших способів додати інтерактивності до завдання для уроку є сховати відповідь на питання позаду об'єкта на сторінці SMART Notebook. Інформація, розміщена нижче, надасть вам чотири різних способи, які ви зможете використовувати, щоб створювати завдання з відкриттям, які легко можна інтегрувати у будь-який навчальний план.

Пересунути і показати

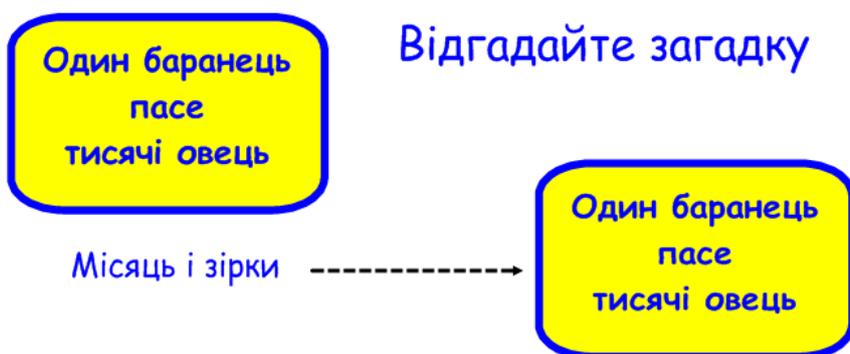
Один зі способів створити завдання з відкриттям — це сховати відповідь за іншим об'єктом.

1. Надрукуйте ваше питання і відповідь.
2. Намалюйте прямокутник і залийте його кольором, щоб сховати відповідь.
3. Натисніть двічі на фігуру, щоб отримати змогу додати до неї текст — переконайтеся, щоб ваш текст був іншого кольору, аніж прямокутник.

- Надрукуйте *Відсуньте прямокутник, щоб відкрити відповідь* — ви додасте інструкції до фігури, щоб учні, інші Вчителі на заміні могли працювати з файлом. Без інструкцій інші можуть подумати, що вони повинні написати відповідь на фігурі, замість того, щоб відсунути її і відкрити відповідь.

Порада: Гарною практикою є обрати Order ⇒ Bring to Front (Порядок ⇒ Відправити попереду) з випадного меню на будь-якому об'єкті, який ви використовуватимете для прикриття відповіді. Ця дія забезпечить, що ваші учні не побачать відповідь до того, як настане час її відкрити.

- Відсуньте фігуру, щоб відкрити відповідь



Стерти і відкрити

Іншим способом відкрити інформацію можна за допомогою інструмента *Гумка для стирання*.

- Надрукуйте ваше питання і відповідь. Скористайтеся ручкою, щоб приховати відповідь цифровим чорнилом.
- Натисніть на інструменті ручок. Оберіть колір ручки таки самим, як і тло сторінки. Наприклад, якщо тло сторінки є білим, тоді цифрове чорнило також має бути білим.
- Натисніть на інструмент *Гумка для стирання* і зітріть цифрове чорнило, що покриває відповідь. Інструмент *Гумка для стирання* зітре лише об'єкти, створені за допомогою цифрового чорнила. Все, що надруковане на клавіатурі, не можна стерти інструментом *Гумка для стирання*.

Продовжіть ряд

січень лютий березень ць

Порада: Ви можете додати інструкції, щоб повідомити класу або іншим вчителям, що все, що їм треба зробити, - це скористатися гумкою.

Впорядкувати і відкрити

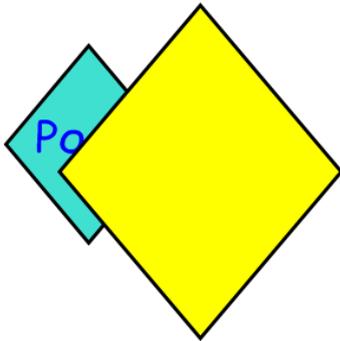
Інший спосіб відкрити інформацію — це шляхом впорядкування об'єктів.

- Створіть об'єкт.
- Створіть другий великий цільний об'єкт.
- Посуньте більший об'єкт зверху меншого об'єкта, який потрібно приховати.

4. Коли прийшов час відкрити менший об'єкт, ви можете відсунути вбік більший об'єкт або змінити порядок більшого об'єкта, відправивши його позаду.

Порада: Ви можете додати інструкції, щоб повідомити класу або іншим вчителям, що все, що їм треба зробити, - це посунути об'єкт.

Яку геометричну фігуру Ви бачите на малюнку?

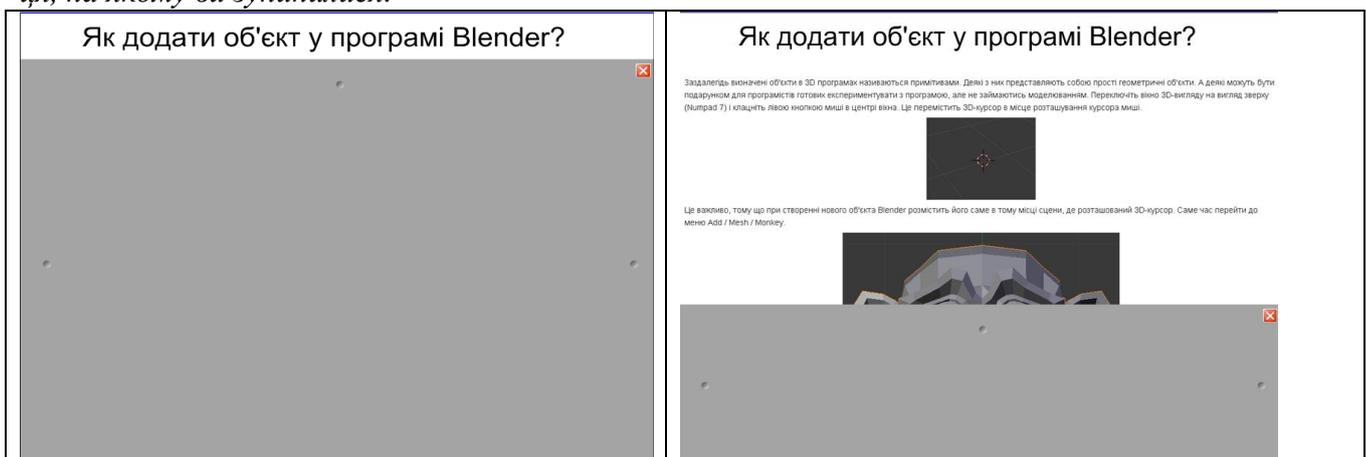


Затінення екрану і відкриття

Четвертий спосіб, як можна відкрити інформацію, - за допомогою інструменту *Затінення екрану*.

1. Надрукуйте ваше питання і відповідь.
2. Натисніть на кнопку Screen Shade на панелі інструментів програми SMART Notebook.
3. Розтягніть *Затінення екрану*, щоб була закрита лише відповідь на ваше питання.
4. Коли ви готові, потягніть *Затінення екрану*, щоб воно більше не ховало відповідь. Ця дія схожа на використання паперу для закриття відповіді, яку показують на проекторі.

Порада: При відкритті файлу SMART Notebook, Затінення екрану вкриватиме ту саму ділянку, яку воно приховувало, і ви зможете почати обговорення контенту вашого файлу з місця, на якому ви зупинилися.



До

Після

Перетягнути і відпустити

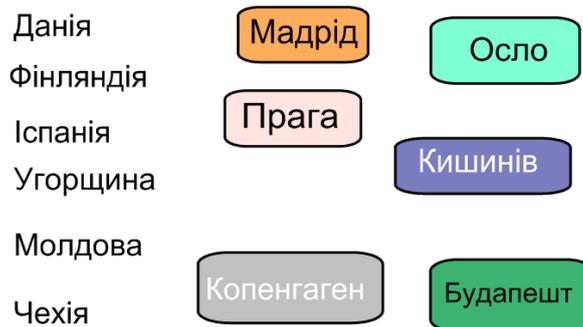
Завдання — *Потягніть і відпустіть* - це чудовий спосіб визначити, чи ваш клас зміг досягнути певних навчальних цілей. Щоб створити завдання з позначеннями — *Потягніть і відпустіть*, додайте об'єкт, який ви хочете позначити до робочої ділянки. Об'єкт може походити з Галереї SMART Notebook, Моєї поточної ділянки або це може бути графіка, яку ви імпортували, використовуючи меню Вставити. Скористайтеся випадним меню об'єкта, щоб заблокувати на місці об'єкт, який потрібно позначити. Ця дія забезпечує, що об'єкт випадково не посунуть

під час уроку. Далі зробіть позначки (назви) для вашої діаграми і вишикуйте їх унизу сторінки SMART Notebook. Потім ви можете попросити когось з класу перетягнути позначки на відповідні ділянки на графіці.

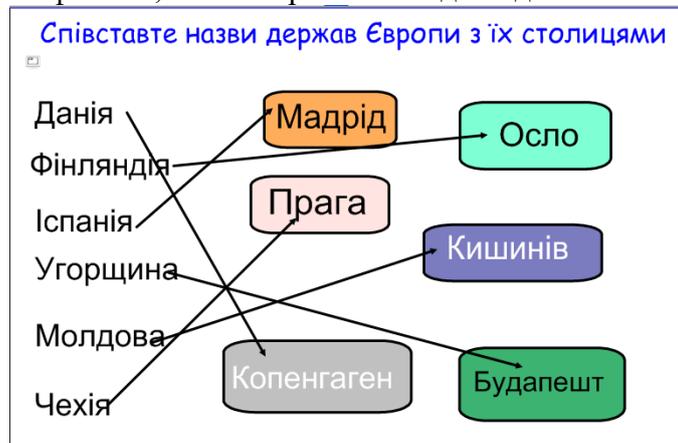


Завдання — *Перетягніть і відпустіть* — можна також використовувати в уроках, основаних на текстах. Наприклад, ви можете перетягнути певні дати на шкалі часу, визначити серію слів або сполучити інформацію.

Співставте назви держав Європи з їх столицями



Ви можете додати посилання на об'єкт, наприклад, на текст завдання, як на вправі, зображеній вище, на іншу сторінку SMART Notebook з відповідями на питання. Ця сторінка допоможе усім, з ким ви ділитесь файлом, знайти правильні відповіді.



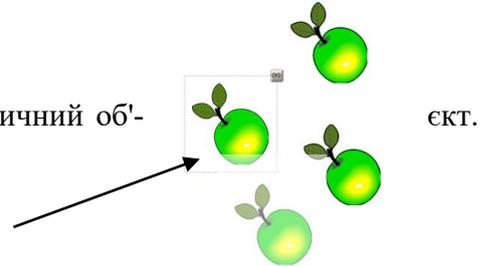
Нескінченне клонування

Нескінченне клонування допомагає відтворити об'єкт необмежену кількість разів, без потреби обирати Клонування повторно з випадного меню. Нескінченне клонування також допомагає зберігати розмір вашого файлу SMART Notebook меншим, аніж якщо б ви копіювали і вставляли ту саму інформацію, що робить файл простішим для надсилання вашим колегам.

Щоб клонувати об'єкт необмежену кількість разів, виконайте наступні дії:

1. Натисніть на об'єкт
2. Натисніть на випадне меню об'єкта
3. Натисніть на **Infinite Cloner**
4. Натисніть на об'єкт, потім потягніть, щоб створити ідентичний об'єкт.

Натисніть і потягніть, щоб створити ідентичний об'єкт



Використання одного об'єкта багато разів

Однією з переваг функції Нескінченне клонування є можливість створювати завдання — *Потягніть і відпустіть*, не руйнуючи сукупність можливих варіацій щоразу, коли на питання дається правильна відповідь.

Вкажіть залишок від ділення цілого числа на число 3

$18:3=6$ ()	$17:3=5$ ()
$22:3=7$ ()	$46:3=15$ ()
$12:3=4$ ()	$38:3=12$ ()
$28:3=9$ ()	$50:3=16$ ()

0 1 2

Встановіть кожен цифру на рядку цифр у положення Нескінченного клонування

Вкажіть залишок від ділення цілого числа на число 3

$18:3=6$ ()	$17:3=5$ ()
$22:3=7$ ()	$46:3=15$ ()
$12:3=4$ ()	$38:3=12$ ()
$28:3=9$ ()	$50:3=16$ ()

0 1 2

Використовуйте одну й ту саму цифру для відповіді на питання безліч разів

Допоможіть котику піднятися на Говерлу.
Перетягніть відповіді до прикладів у відповідне місце

Тримаємо інформацію в контексті

Іншою перевагою функції *Нескінченне клонування* є те, що завдяки цьому просто тримати інформацію в контексті. Ця функція особливо корисна для уроків, оснований на тексті.

Встановіть кожну літеру слова в Нескінченне клонування. Потягніть літеру на іншу ділянку вашої сторінки, щоб створити анаграми. Початкове слово залишиться на місці.

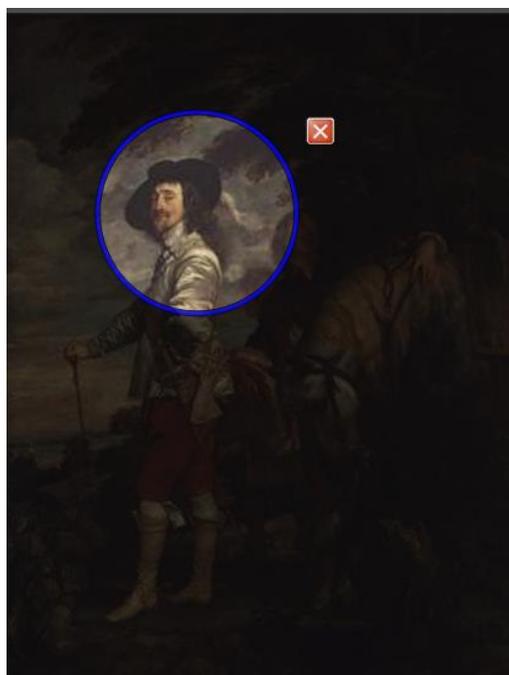
Порада. Ви можете встановити таймер, щоб ускладнити урок. Інтерактивний таймер є в колекції Галереї.

Magic Pen (Чарівна ручка)

Значок Magic Pen на панелі інструментів програми SMART Notebook дозволяє виділяти частини вашої сторінки SMART Notebook.

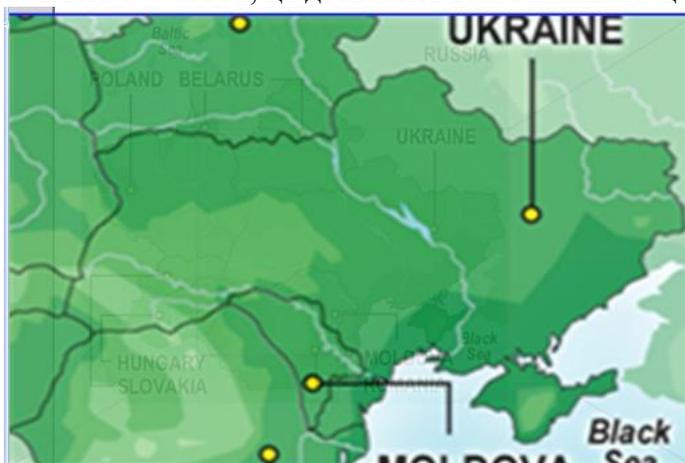
Прожектор Magic Pen

Натисніть на значок Magic Pen на панелі інструментів SMART Notebook для її активації. Намалюйте круглу фігуру на частині робочої ділянки, яку ви бажаєте виділити. Коли ви рухаєте курсор над чарівною фігурою, він перетворюється на подвійну стрілку. Ця стрілка дозволяє робити виділену ділянку більшою або меншою.



Збільшення з Magic Pen

Коли ви використовуєте Magic Pen і малюєте прямокутник навколо ділянки у вашій сторінці SMART Notebook, це дозволить вам збільшити цю ділянку.



Коли ваш курсор наближається до чарівної фігури, він перетворюється на долоню. Ця долоня допоможе вам пересуватися по чарівній фігурі, щоб збільшити або виділити різні частини. Стрілка з двома кінцями дозволить змінити розмір ділянки для збільшення або виділення.

Коли ви пишете або малюєте за допомогою Magic Pen, чорнило зникає через приблизно 10 секунд. Ця функція є чудовим способом тримати вашу робочу ділянку незахарашеною. Це також гарний спосіб запропонувати вашому класу послідовні підказки для рішення задач під час роботи із завданням на дошці Smart Board. Ви можете використовувати Magic Pen, щоб «розім'яти» клас, погравши у вправи на кшталт *Зарядки для мозку* на час.

Коли активні функції Прожектор і Magic Pen, Вчителі можуть писати лише або активувати компоненти лише на виділеній ділянці.

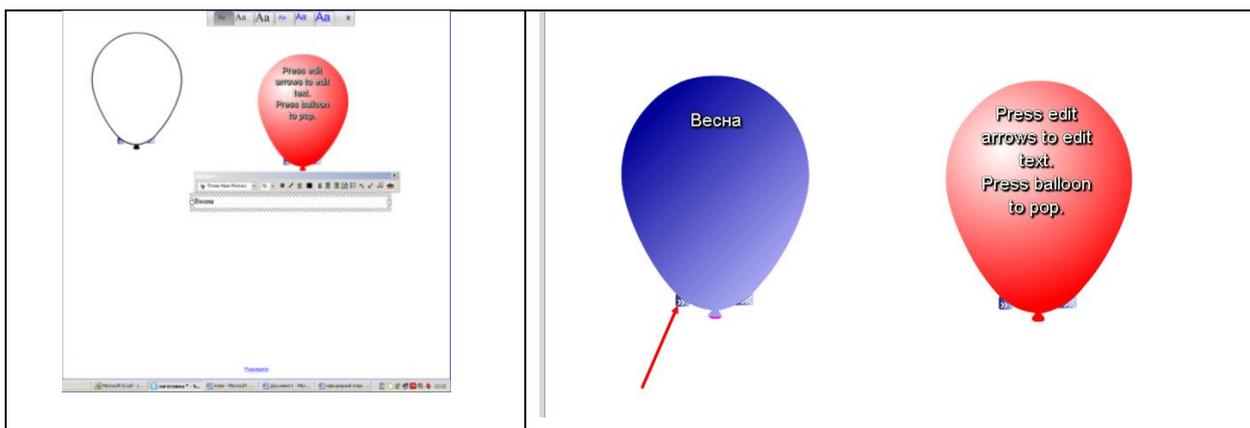
Використання набору готових інтерактивних вправ для створення вправ зі свого предмету

Інструмент «Повітряна кулька»



Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Balloon Pop
- витягуємо потрібну кількість екземплярів кульок на слайд
- створюємо текстовий напис та перетягуємо на потрібну кульку



- з правильної відповіді робимо посилання на слайд, на якому висвітлюється похвала «Молодець!»:
 - виділяємо кульку ⇒ відкриваємо контекстне меню ⇒ посилання ⇒ сторінка в цьому файлі ⇒ обираємо потрібний слайд ⇒ Запустити клацанням на об'єкт ⇒ Ок



Інструмент «Клікни і відкрий»

Клікни і відкрий!



Бліц-опитування - "Клікни і відкрий" "Click and reveal"
 Принцип створення: запитання - білим кольором, відповідь - кольором фігури
 Можна на слайді розмістити малюнок, який буде появлятися (вибрати анімацію)



Вправа «Сортування тверджень»

Перенесіть правильні твердження до віру "Правильно", а неправильні - до віру "Неправильно"

Edit
Reset
?



Правильно



Неправильно

25-15=10

2+7=9

3*5=15

7+4=11

28-17=10

5+16=20

4*6=38

13+8=20

Вправа "Сортування тверджень" "Vortex sort"

[Розширити](#)

Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею \Rightarrow Lat 2.0 \Rightarrow Інтерактивні та мультимедійні \Rightarrow Vortex sort
- заходимо на закладку **Edit**

The screenshot shows a software interface for creating a 'Vortex sort' exercise. At the top, there are fields for 'Vortex 1 label' (set to 'Правильно') and 'Vortex 2 label' (set to 'Неправильно'). Below this is a grid of 16 math problems, each with a label field. The problems and their labels are:

Label 1	$2+7=9$	Правильно	Label 2	$5+16=20$	Неправиль
Label 3	$3*5=15$	Правильно	Label 4	$4*6=36$	Неправиль
Label 5	$25-15=10$	Правильно	Label 6	$26-17=10$	Неправиль
Label 7	$7+4=11$	Правильно	Label 8	$13+8=20$	Неправиль
Label 9	$22-16=6$	Правильно	Label 10	$34-16=16$	Неправиль
Label 11	$31+12=43$	Правильно	Label 12	$5+27=33$	Неправиль
Label 13	$25:5=5$	Правильно	Label 14	$26:2=14$	Неправиль
Label 15	$27:9=3$	Правильно	Label 16	$35:7=6$	Неправиль

- заповнюємо поля “Vortex 1 Label” та “Vortex 2 Label” відповідно
- вводимі текстові повідомлення в парні поля – правильні
- вводимі текстові повідомлення в непарні поля - неправильні
- натискаємо кнопку Ок
- для виконання перетягуємо правильні твердження у вир «Правильно», неправильні – у вир «Неправильно»

Вправа «Вибір однієї правильної відповіді»

Можна створити колекцію тестових запитань одного типу

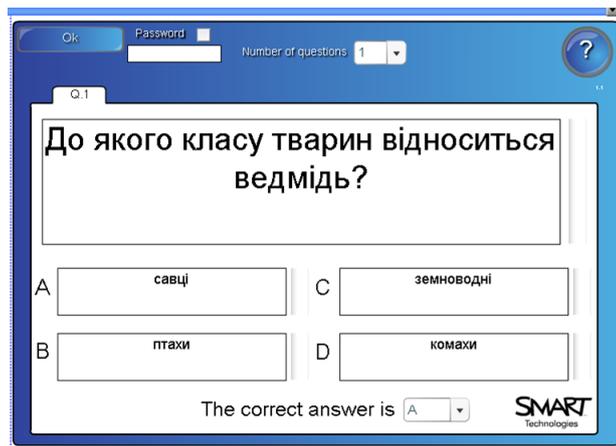
The screenshot shows a multiple choice question interface. At the top, there is a button labeled 'Edit' and a question ID 'Q.1'. The question text is: "До якого класу тварин відноситься ведмідь?". Below the question are four options labeled A, B, C, and D:

- A земноводні
- B комахи
- C савці
- D птахи

Below the question interface, there is a green oval containing the text: "Вибір однієї правильної відповіді **Multiple choice**. Можна задати довільну кількість запитань".

Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею \Rightarrow Lat 2.0 \Rightarrow Інтерактивні та мультимедійні \Rightarrow Multiple choice
- заходимо на закладку **Edit**



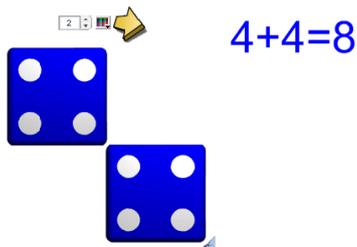
- вказуємо кількість запитань Number of question
- вводимо запитання та варіанти відповідей
- вказуємо номер правильної відповіді The correct answer is
- якщо запитань не одне, то редагуємо наступне запитання, інакше натискаємо клавішу Ок

Вправа «Швидка перевірка»

Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Основні теми галереї ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Multiple dice
- вибираємо кількість кубиків
- попередньо створюємо текстове вікно із завданням

Перевір свої знання з додавання



Вправа **"Два кубики"** **"Multiple dice"**
 Клацанням на будь-який кубик випадковим чином вибираються числа.
 Після того, як учень відповів усно, можна клацнути на стрілочку і відобразити правильну відповідь
 Кількість кубиків можна задавати з допомогою лічильника

[Розширити](#)

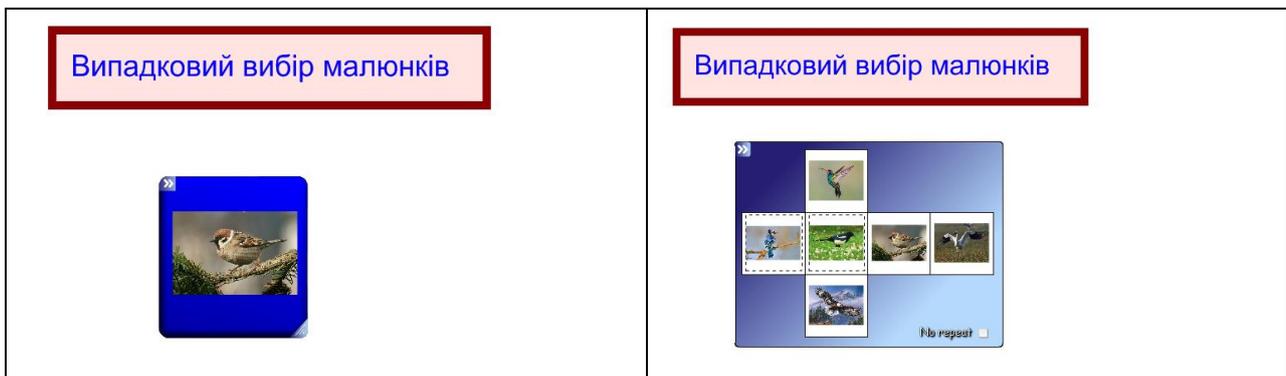
Випадковий вибір слів



Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Dice-keyword
- клацаємо кнопку  і вводимо потрібні слова

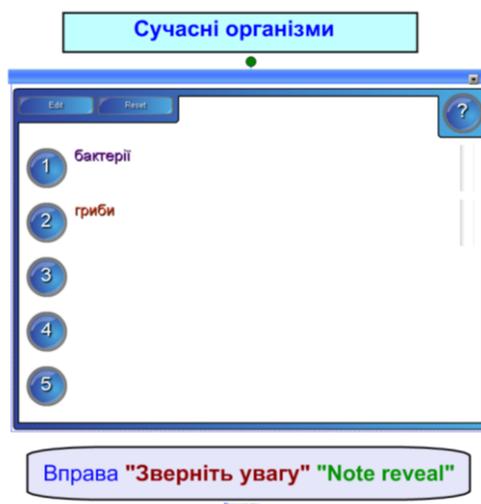
Вибір випадкових малюнків



Алгоритм створення вправи:

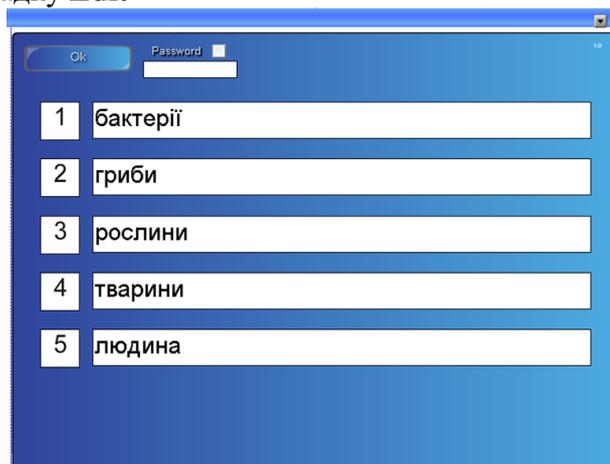
- Завантажуємо необхідні малюнки до сховища «Додатки»
- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Dice-image
- клацаємо кнопку  і вводимо перетягуємо зі сховища «Додатки» малюнки

Вправа «Зверніть увагу»



Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Note reveal
- заходимо на закладку **Edit**



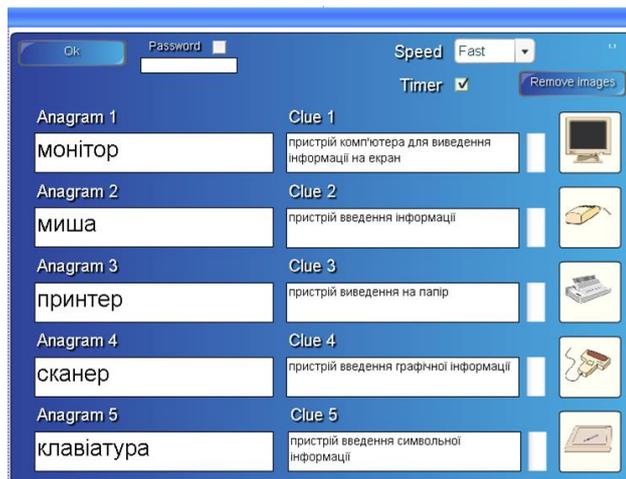
- вводимо тексти
- натискаємо кнопку Ок

Вправа «Анаграма»



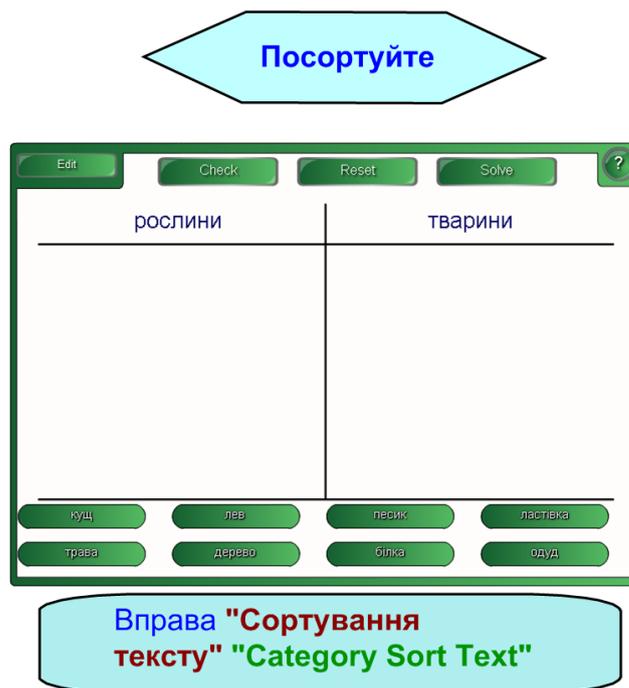
Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Anagram
- заходимо на закладку Edit



- вибираємо швидкість Speed
- вводимо у ліву колонку терміни
- вводимо у середню колонку – пояснення
- в рамочки правої колонки вставляємо малюнки: можна зі сховища «Додатки», можна з галереї NoteBook

Вправа «Сортування тексту»



Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Category Sort Text
- заходимо на закладку Edit

Посортуйте

Label	Text	Category
Label 1	дерево	рослини
Label 2	лев	тварини
Label 3	білка	тварини
Label 4	песик	тварини
Label 5	трава	рослини
Label 6	кущ	рослини
Label 7	одуд	тварини
Label 8	ластівка	тварини
Label 9	бузок	рослини
Label 10	айстра	рослини
Label 11	зайчик	тварини
Label 12	ящірка	тварини
Label 13	піон	рослини
Label 14	кіт	тварини
Label 15	шпак	тварини
Label 16	крокодил	тварини

Вправа "Сортування тексту" "Category Sort Text"

[Розширення](#)

- задайте кількість колонок
- задайте назви категорій "Column1 Label", "Column2 Label"
- введіть терміни і оберіть категорію для кожного терміну
- натисніть кнопку Ok

Вправа «Сортування малюнків»

Image	Category
Plant	рослини
Tree	рослини
Mushroom	гриби
Flower	рослини
Red flower	рослини
Mushroom	гриби
Mushroom	гриби

Вправа "Сортування малюнків" "Category sort image"

[Розширення](#)

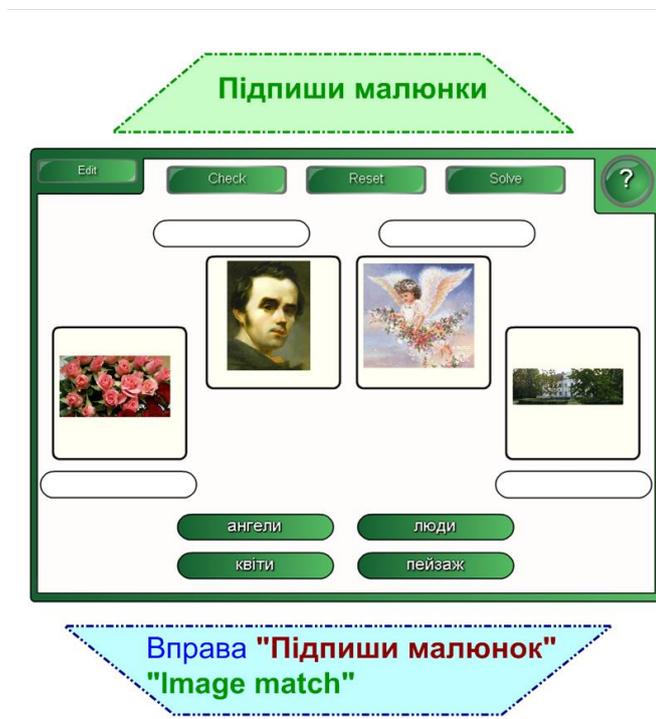
Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Category Sort image
- заходимо на закладку Edit



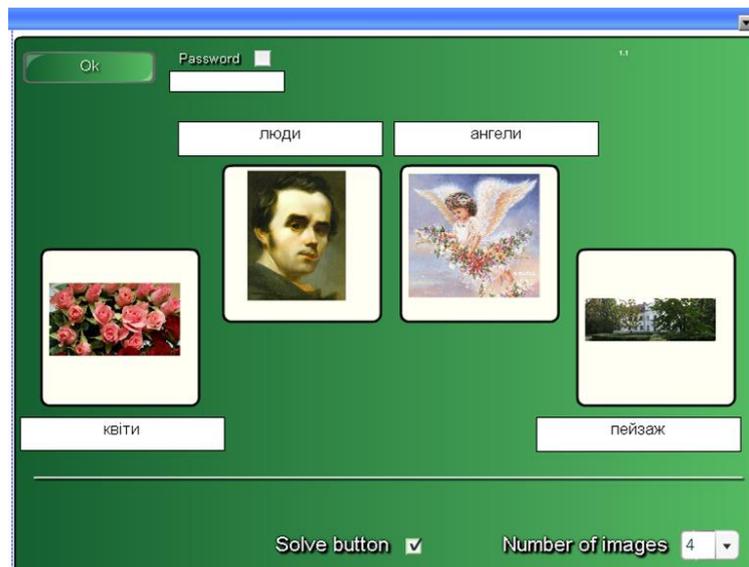
- завантажуюємо необхідні зображення у сховище «Додатки»
- вибираємо кількість категорій
- задаємо назви категоріям
- вибираємо кількість малюнків
- вставляємо малюнки зі сховища «Додатки» і вибираємо категорії для кожного зображення
- натискаємо кнопку Ок

Вправа «Підпиши малюнок»



Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні ⇒ Image match
- заходимо на закладку Edit



- задайте кількість малюнків
- вставте малюнки зі сховища «Додатки» або з галереї
- підпишіть малюнки
- натисніть клавішу Ok

Вправа «Текстове співставлення»

Співставте слова з поясненнями

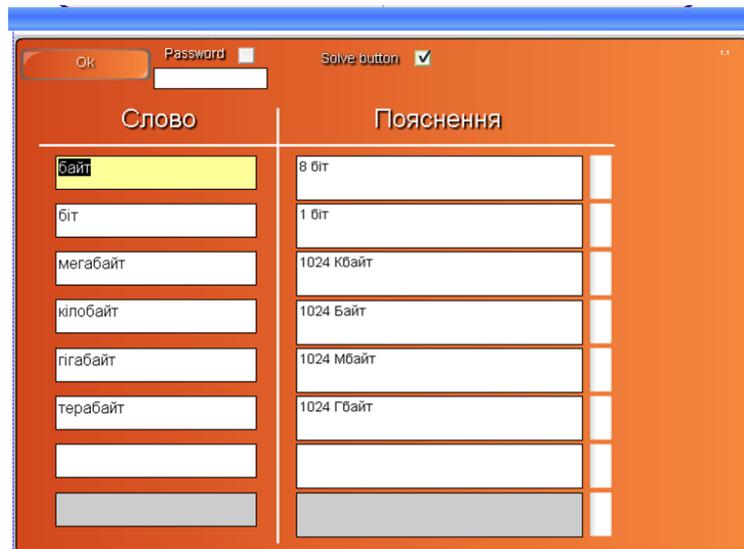
Слово		Пояснення
<input type="text"/>	1 біт	<input type="button" value="терабайт"/>
<input type="text"/>	1024 Байт	<input type="button" value="байт"/>
<input type="text"/>	1024 Гбайт	<input type="button" value="гігабайт"/>
<input type="text"/>	8 біт	<input type="button" value="біт"/>
<input type="text"/>	1024 Мбайт	<input type="button" value="кілобайт"/>
<input type="text"/>	1024 Кбайт	<input type="button" value="мегабайт"/>

**Вправа "Співставлення
текстове" "Keyword match"**

[Розширити](#)

Алгоритм створення вправи:

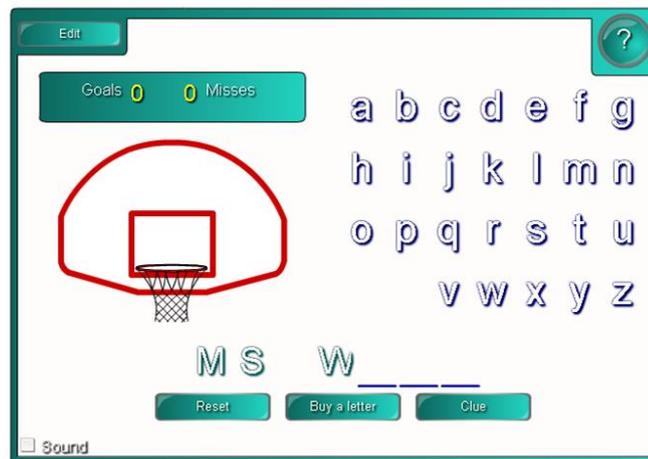
- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні Keyword match
- заходимо на закладку Edit



- вводим в ліву колонку терміни
- вводим в праву колонку пояснення
- натискаємо кнопку Ок

Вправа «Розгадування слів»

З набору букв підберіть потрібну відповідь. Запитання можна відкрити кнопкою Clue.

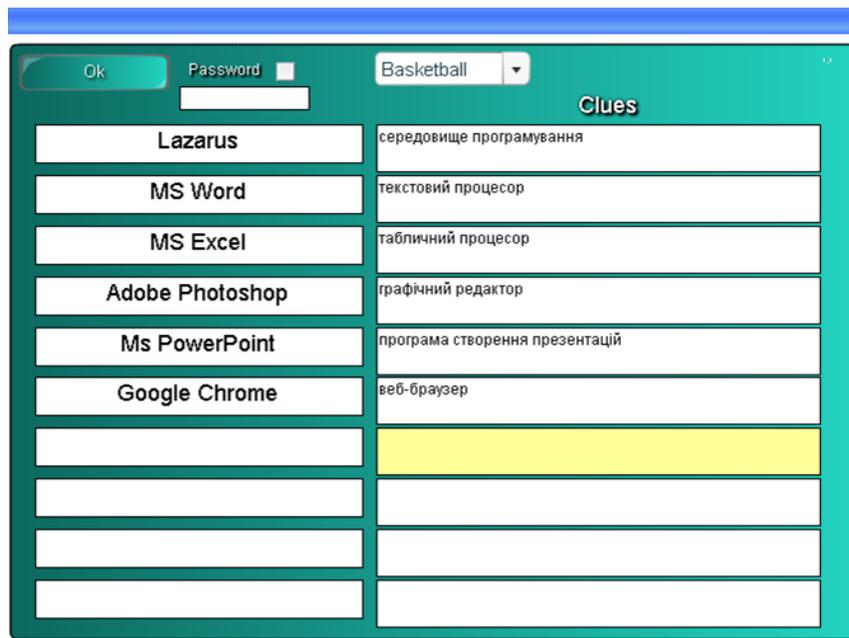


Вправа "Розгадування слів"
"Word guess"

[Розкрити](#)

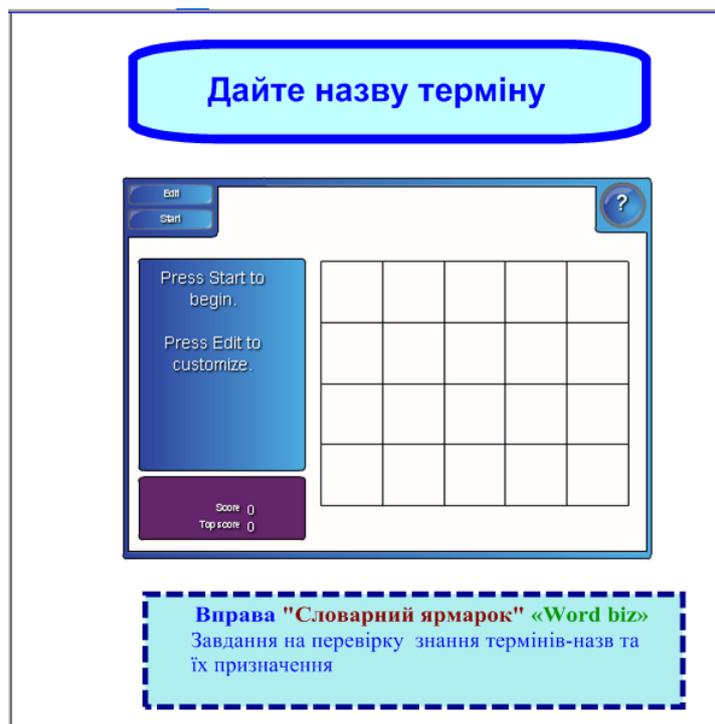
Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні Word guess
- заходимо на закладку Edit



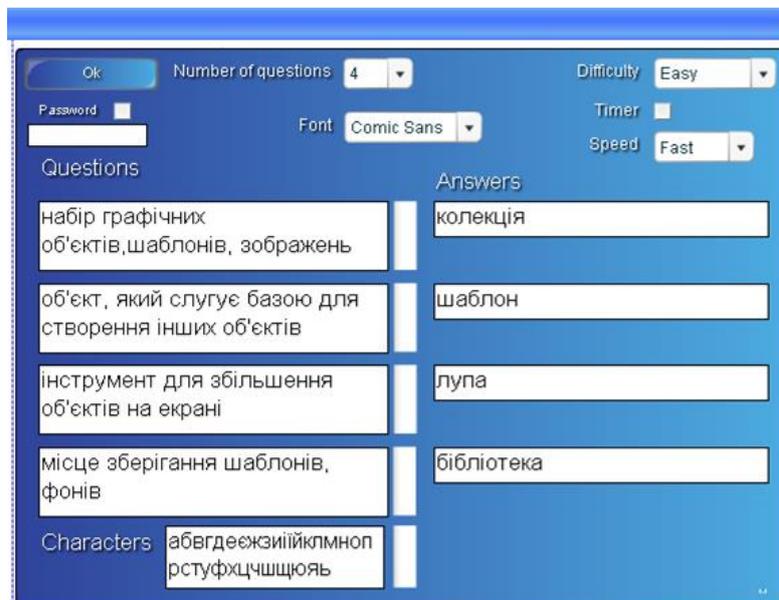
- вводимо в ліву колонку терміни
- вводимо в праву колонку пояснення
- натискаємо кнопку Ок

Вправа «Словарний ярмарок»



Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні Word biz
- заходимо на закладку Edit



- задаємо кількість запитань
- вибираємо шрифт
- задаємо швидкість
- вводим текст запитань
- вводим відповіді
- натискаємо Ок

Вправа «Впорядкування зображень»

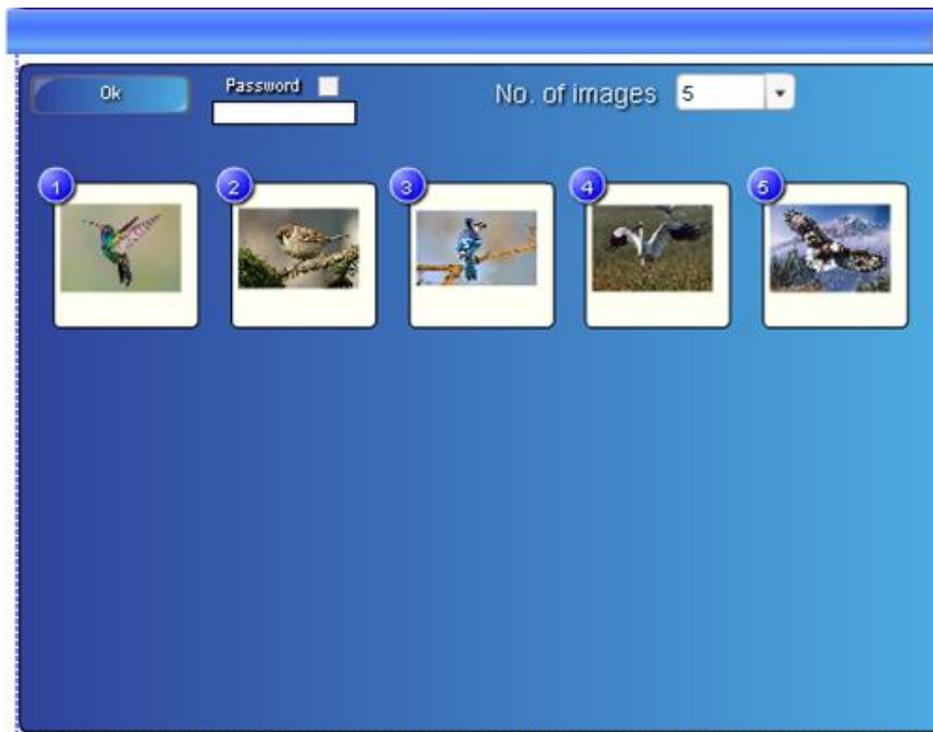
Впорядкуйте зображення птахів за їхнім розміром



Вправа "Впорядкування зображень"
"Image Arrange"

Алгоритм створення вправи:

- Відкриваємо Галерею ⇒ Lat 2.0 ⇒ Інтерактивні та мультимедійні Image Arrange
- заходимо на закладку Edit



- задаємо кількість зображень
- вставляємо зображення зі сховища «Додатки» або з галереї в правильному порядку
- натискаємо кнопку Ok

Як створити ефективний урок, використовуючи інтерактивну дошку?

Цей розділ досліджує зв'язок між традиційною практикою викладання і ефективними завданнями, розробленими для інтерактивної дошки SMART Board.

Основи викладацького дизайну

Планування будь-якого завдання для уроку має на увазі розуміння того, який контент ви хочете, щоб ваші учні дослідили, і як подати цей контент таким чином, щоб він був інформативним, залучав учнів і ефективно допомагав учням засвоїти матеріал. Сьогоднішні класи різні і не прості. Гарні Вчителі беруть до уваги багато факторів, розробляючи свої уроки. Сукупність цих факторів у розробці уроків і є викладацьким дизайном.

Чим відрізняється викладацький дизайн для інтерактивної дошки?

Інтерактивна дошка є цифровим, візуальним медіумом, що має багато спільного з екраном та цифровим проектором. Частиною того, що відрізняє викладацький дизайн для інтерактивних дошок від традиційного викладацького дизайну або планування уроків, є використання цього надзвичайно візуального, цифрового медіуму, не обмежуючись PowerPoint. Що відрізняє інтерактивну дошку від екрану і цифрового проектора, це її здатність до інтерактивності.

Базові знання про дизайн для візуального медіуму і деякі найкращі практики стосовно інтеграції переваг інтерактивної дошки у ваші уроки, допоможе вам створити цікаві, інформативні завдання для уроків, що відповідають меті навчального плану. Найважливіші принципи гарного дизайну уроків, відповідно до їх використання в уроках на інтерактивній дошці:

- Зрозуміло донести зміст
- Врахування віку та рівня учнів
- Надання можливості активної участі учнів
- Підхід для різних стилів викладання
- Врахування особливих потреб
- Залучення учнів до іншої діяльності
- Заохочення та подальше зацікавлення
- Можливість оцінювання досягнення цілей навчання
- Можливість повторення і огляд

Зрозуміло донести зміст

Зрозуміло подання змісту стає надзвичайно візуальним питанням під час презентації уроку на інтерактивній дошці. Щоб чітко донести інформацію, вам слід прибрати те, що відволікає увагу, упевнитися, що текст легко читається, а завдання для уроків мають чіткі пояснення.

Створіть титульну сторінку для вашого уроку

Після того, як ви визначилися щодо змісту вашого уроку, створіть титульну сторінку і включіть секцію з нотатками вчителя на початку вашого завдання для уроку. Титульні сторінки і нотатки вчителя зосереджуються на меті навчання і надають важливу інформацію для вчителя на заміні інших вчителів, які можуть також використовувати ці завдання для уроку.

Поміркуйте щодо фонових кольорів

Обираючи фоновий колір, пам'ятайте, що занадто яскраві або насичені кольори можуть відволікати і відвертати увагу від вмісту сторінки на тло.

Залиште найбільш яскраві кольори для окремих об'єктів на вашій сторінці SMART Notebook, до яких ви хочете привернути увагу учнів. Хоча біле тло є типовим варіантом за замовчуванням, можливо, кращим варіантом буде обрати для тла вашого уроку кремовий або пастельний колір. Яскравий білий колір відбиває бліки і може бути неприємним для очей деяких учнів.

Правильно оберіть шрифти

Обираючи шрифт, проаналізуйте як ваш текст виглядатиме на інтерактивній дошці. У кожного шрифту є особистість, і деякі легше читати за інші. Наприклад, Times New Roman, Comic Sans та Arial виглядають дуже по-різному.



По можливості намагайтеся використовувати один шрифт протягом усього завдання для уроку. Забагато шрифтів можуть відволікати і відвертати увагу від важливих моментів.

Використовуйте шрифти, які встановлені на вашому комп'ютері інтерактивної дошки

На вашому комп'ютері встановлена невелика кількість шрифтів за замовчуванням. Встановлення деяких програм додає більше шрифтів до списку. Нові шрифти також можна обрати і завантажити з веб-сайтів, які спеціалізуються на наданні або продажу незвичайних шрифтів.

Деякі шрифти є звичними для будь-якого комп'ютера, наприклад, Arial або Times New Roman, у той час як інші можуть бути на вашому комп'ютері і більше ніде. Тому використовуйте лише звичні шрифти у розробці вашого уроку. Якщо ви знайдете незвичайний шрифт, без якого просто не можете обійтися, встановіть його і на вашому домашньому комп'ютері, якщо ви створюєте ваші уроки вдома, і на комп'ютері в класі, який використовуватиме інтерактивна дошка.

Ніколи не жертвуйте зрозумілістю заради стилю

Поміркуйте щодо розміру і кольору тексту, який ви використовуватиме у завданні для вашого уроку. Завжди пам'ятайте про учнів на задніх лавах класу. Коли ви створюєте текст на вашому персональному комп'ютері, важко сказати, чи він достатньо великий або чіткий. Протестуйте ваш урок на інтерактивній дошці. Якщо сумніваєтеся, завжди обирайте чіткість, а не стиль.

Після того, як ви вирішили, який вигляд матиме ваш текст, переконайтеся, що він послідовний, щоб ваш урок плавно переходив з однієї сторінки на іншу.

Основні правила для вибору шрифту для завдання вашого уроку для інтерактивної дошки включають наступне:

- Заголовки мають бути щонайменше 28 кеглем і виділятися жирним.
- Текст у реченнях і абзацах має бути таким самим шрифтом, що й заголовок, 22 кегль і звичайним шрифтом (не жирний, не курсив).
- Переконайтеся, що колір шрифту, який ви обрали, легко читається і його видно на обраному вами кольорі тла.

Використовуйте шрифт відповідно до віку

Читання різних видів друкованого тексту — це вміння, яке розвивається з часом. Для дітей молодших класів, які лише навчаються читати і писати, легше буде читати шрифт, де літери більше нагадують друковані літери без засічок.

Не бійтеся почати нову сторінку

Ви можете додати так багато сторінок до файлу SMART Notebook, скільки забажаєте. Для максимальної ясності, нехай у вашому уроці буде одна ідея на сторінку. Коли сторінка починає заповнюватися змістом, розбийте інформацію на дві простіших, легших для сприймання сторінки.

Поміркуйте над створенням постійних тем

Однакова структура вашого уроку сторінка за сторінкою дає глядачу можливість зрозуміти, де шукати інформацію. Крім того, довільне або непривабливе розташування об'єктів відволікає багатьох глядачів від зосередження на вашому важливому змісті. Вам не потрібно бути графічним дизайнером, щоб створити урок, що буде зрозумілим і легким для візуального сприйняття.

Ось деякі поради:

- Заголовки і підзаголовки допомагають визначити тему.
- Якщо ви вирішили використовувати кнопки для навігації, нехай їхнє розташування буде однаковим на усіх сторінках
- Розмір шрифту великий і добре контрастує з кольорами тла.
- Структура проста і приваблива.
- Колір використовується стримано і однаково.
- Прості символи позначають тип інформації, яку глядач може тут побачити.

Після того, як ви створили одну сторінку, якою ви задоволені, скопіюйте або клонуйте цю сторінку і використайте її як основу для інших сторінок уроку. Це збереже ваш час, уникаючи потреби розміщення об'єктів на кожній сторінці. Це також допоможе, щоб ваша структура не виглядала так, наче стрибок, коли ви переходите з сторінки на сторінку.

Зробіть посилання чіткими і доречними

Додавання посилання у ваш урок надає комп'ютеру інформацію, яка йому потрібна для того, щоб долучити інший документ, іншу сторінку у вашому уроці, відео або веб-сайт в Інтернеті. Деяке програмне забезпечення інтерактивних дощок надає вам можливість робити з об'єкта посилання або показувати посилання як додатковий значок, активувати який можна одним дотиком. Налаштування вашого посилання таким чином, щоб воно активувалося за допомогою дотику об'єкта, корисне для створення навігаційних кнопок або створення завдання, коли відкривається призовий екран, якщо торкнулися до правильної відповіді. Також це стане у нагоді при налаштуванні вашого тексту як посилання, замість окремого посилання поруч з текстом, якщо ви хочете, щоб посилання більше нагадувало текстові посилання, як на веб-сторінках.

Який би стиль посилання ви не обрали, переконайтеся, що воно очевидне для будь-якого користувача, а не лише для вас. Якщо посилання буде легко помітити, це допоможе вам використати урок повторно пізніше. Це також полегшить задачу для вчителів на заміні, учнів або інших, хто використовує урок, щоб знайти посилання. Щоб зробити посилання помітним, напишіть перед ним вказівку. Створіть навігаційні кнопки, що виглядають, як кнопки, і мають на собі текст, що пояснює, що вони роблять. Наприклад, *назад*, на кнопці, що з'єднає з попередньою сторінкою в уроці. Якщо ви зробили текст об'єктом посилання, змініть шрифт на синій і підкресліть його. Ця дія також допоможе зробити його схожим на більш знайомі текстові посилання веб-сторінок.

Ефективні посилання:

- Зображення, використане як посилання з вказівкою для користувача
- Текст, використаний, як об'єкт посилання і відформатований так, щоб нагадувало звичне текстове посилання веб-сторінки
- Ефективні навігаційні кнопки, що нагадують кнопки і містять текст із вказівкою

Перевірте ваші уроки після того, як ви їх створили, щоб переконатися, що всі посилання ведуть туди, куди вам потрібно. Якщо ви приєднуєте посилання на іншу сторінку у вашому уроці, переконайтеся, що кнопка *назад (back)* повертає туди, звідки ви почали, щоб не збивати хід уроку. Якщо ви використовуєте урок, який створив хтось інший або давно створений вами урок, було б добре перевірити посилання, щоб упевнитися, що вони все ще ведуть на активні веб-сайти.

Використовуйте інтерактивний і мультимедійний контент розсудливо

Мультимедійні елементи — це популярний спосіб інтегрувати контент у завдання вашого уроку, що підходить до різних стилів навчання. Ці інструменти є гарним додатком до будь-якого уроку, але їх слід використовувати з деякою обережністю. Наповнення кожної сторінки анімацією, відео та звуком може відволікати учнів від навчальної мети і спрямовувати їхнє зосередження на технології замість вмісту вашого уроку.

Використовуйте та експериментуйте з усіма інструментами, які є у вашому розпорядженні, але впевніться, що ви знаєте, для чого використовуєте певний інструмент — для досягнення навчальної мети.

Враховуйте вік і рівень учнів

Ефективні вчителі розробляють уроки так, що ті чітко спрямовані на вік і рівень учнів, яким вони викладають. Це легше сказати, аніж зробити, тому що зазвичай існує велике розмаїття рівнів і здібностей у класі. Крім того, викладач не завжди може правильно визначити скільки базових знань група учнів має стосовно певної теми. Розглянемо деякі ідеї щодо того, як скористатися додатковою гнучкістю викладання на інтерактивній дошці, щоб краще підібрати матеріал згідно зі здібностями і попередніми знаннями учнів.

Зробіть нотатки про попередні знання і мету уроку

Додайте розділ до нотаток вчителя на початку вашого уроку, що описує базові знання, які мають учні перед початком завдання, а також конкретні навчальні цілі, на які спрямований ваш урок. Включення такої інформації у ваш урок допомагає зосередити вашу увагу на цих ідеях під час розробки вмісту уроку. Це також надає важливу базову інформацію для вчителів на заміні або будь-яких інших вчителів, з якими ви хочете поділитися вашими завданнями для уроку.

Скористайтеся перевагою додаткової гнучкості

Під час планування і побудови уроку необхідно перевірити рівень здібностей і попередні знання учнів. Попередні оцінювання перед уроком, зокрема попередні тести та чарти KWL (Know, Want to know, Learned – Знаю, Хочу знати, Вивчив), це чудові способи дослідити завдання, які вам потрібно буде робити на майбутніх уроках. Такі типи оцінювання перед уроком легко можна зробити на інтерактивній дошці і зберегти для подальшого використання в розділі. Однією з головних переваг використання інтерактивної дошки є її гнучкість. Якщо викладач посередині уроку розуміє, що неправильно оцінив здібності учнів або попередні знання, він може скористатися всевітньою мережею або контентом від його провайдера інтерактивної дошки, що спонтанно надати базову інформацію для свого уроку. Зробити паузу у вашому запланованому уроці, щоб запустити пошукову систему або веб-сайт, який ви попередньо знайшли і приєднали до вашого уроку, - це гарний спосіб вивчення і створення основи для теми перед тим, як продовжити урок. Така гнучкість уроку не лише забезпечує, що всі учні мають тверде підґрунтя, на якому будувати подальший зміст, а й демонструє учням, що вони можуть зробити, якщо не повністю розуміють тему або завдання.

Надайте учням доступ до інформації поза класом

Проведення уроку на інтерактивній дошці надає можливість легко надрукувати матеріали уроку або розмістити їх на навчальному веб-сайті. Такий підхід робить зміст доступним для учнів, які пропустили урок або можуть отримати користь від більш повного доступу до матеріалу.

Врахуйте грамотність

Якщо учні у вашому класі мають низький рівень грамотності, розгляньте можливість використання візуальних матеріалів, зокрема зображень, відео або діаграм. Залиште тексту другорядну роль. Залучення візуальних матеріалів — це та територія, де використання інтерактивної дошки для викладання має головні переваги. При оцінюванні грамотності вашого класу, не забувайте про учнів з особливими потребами та учнів, для кого мова викладання не є рідною. Використання візуальних матеріалів є також гарним способом навчити мовної грамотності, тому що таким чином поєднуються слова, які ви говорите і пишете, з візуальним зображенням.

Легко диференціюйте викладання

Інтерактивна дошка дозволяє простіше інтеграцію диференційованих стратегій на уроці. Можна заздалегідь підготувати і організувати декілька різних рівнів завдань, що дозволить вчителям спонтанно обирати те, що найбільш підходить під час уроку. Вчителі також можуть пропонувати різні рівні питань для певних учнів на основі їхніх здібностей таким чином, щоб не було очевидно, що деякі учні отримують легші питання. Іншим гарним способом зберігати інформацію різної складності і показувати її, коли необхідно, є панелі для перетягування (Pull tabs). Використовуючи стратегію — сховати-показати в уроках також дозволяє змінювати рівень складності, тримаючи додаткову інформацію прихованою, якщо вона непотрібна.

Вчителі можуть також диференціювати, позначаючи питання на інтерактивній дошці різними кольорами відповідно до рівня складності або показуючи різні завдання на інтерактивній дошці для самостійної роботи учнів.

Диференціюйте за допомогою запису вашого процесу

Деякі інтерактивні дошки мають інструмент запису, що дозволяє вчителям записати кроки, які вони здійснюють на інтерактивній дошці і програвати їх для учнів пізніше. Наприклад, викладач може увімкнути функцію запису, провести клас потрібними кроками для розв'язання математичної задачі, зробивши приклад на інтерактивній дошці, зупинити функцію запису і поставити на повторне програвання для класу, поки вони виконують свою роботу.

Використання функції запису дозволяє сильним учням зробити свою роботу без того, щоб вислуховувати повторні вказівки для всього класу, і водночас допомагаючи учням з середніми та слабкими здібностями, яким може знадобитися звернутися до підказок багато разів під час роботи. Якщо до комп'ютера приєднано мікрофон під час процесу запису, у файл буде включено звук. Супроводжуючий опис процесу словами стане у нагоді для розміщення на навчальному веб-сайті або для надсилання учням, які були відсутні.

Зробіть можливою активну участь учнів

Однією з найбільших переваг викладання на інтерактивній дошці є можливість для учнів і вчителів виконувати дії з об'єктами і завданнями на сторінці. Інтерактивність дошки, окрім простих маніпуляцій з екраном, дозволяє отримати більш активне навчання. Це означає, що замість поведження з учнями як з тими, хто отримує матеріал, учні беруть безпосередню участь в отриманні знань. Багато вчителів вважають, що інформація, засвоєна за допомогою активних процесів, легше запам'ятовується і пам'ятається більш тривалий період часу, ніж інформація, засвоєна пасивно. Активна участь учнів в уроках також надає викладачу можливість оцінити засвоєння матеріалу учнями. Розглянемо пропозиції як розробити уроки на інтерактивній дошці, які роблять можливою участь учнів.

Створіть завдання “сховати і відкрити”

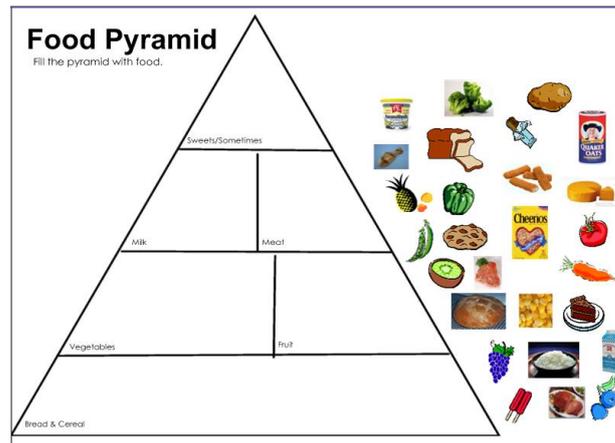
Одним з найшвидших способів для додавання інтерактивності уроку є приховання відповіді на питання за об'єктом на вашій сторінці інтерактивної дошки. Замість надавання учням інформації, напишіть питання і сховайте відповідь під квадратом або об'єктом, які можна відсунути, коли ви будете готові його показати. Як варіант, для завдання — сховати і відкрити можна використати інструмент Затінення екрану.

Створіть завдання з перетягування і відпускання

Завдання з перетягування і відпускання є чудовим способом визначити чи зрозумів ваш клас урок. Ці завдання добре підходять для вправ з вказанням назв, вправ на сортування, впорядкування, рахування і сполучення. Створити завдання з перетягування і відпускання на інтерактивній дошці надзвичайно легко, в порівнянні зі створенням вправи на сортування на папері. Для всього класу учнів набагато простіше побачити демонстрацію, коли цей вид завдання виконується на інтерактивній дошці, а не зі справжніми предметами, особливо маленькими. Завдання — перетягнути і відпустити заохочують увесь клас до активної роботи і залучають більше частин мозку, тому що задіяні фізичні рухи.

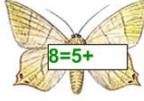
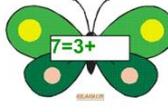
Непоганою ідеєю буде скопіювати ваші завдання уроку з перетягування і відпускання на іншу сторінку в кінці вашого уроку, щоб створити підказки з відповідями. Ця сторінка допоможе майбутнім користувачам файлу знайти правильні відповіді.

Завдання з перетягування і відпускання можна також використовувати для уроків, оснований на тексті. Наприклад, ви можете перетягнути певні події на шкалу часу або визначити серію слів.



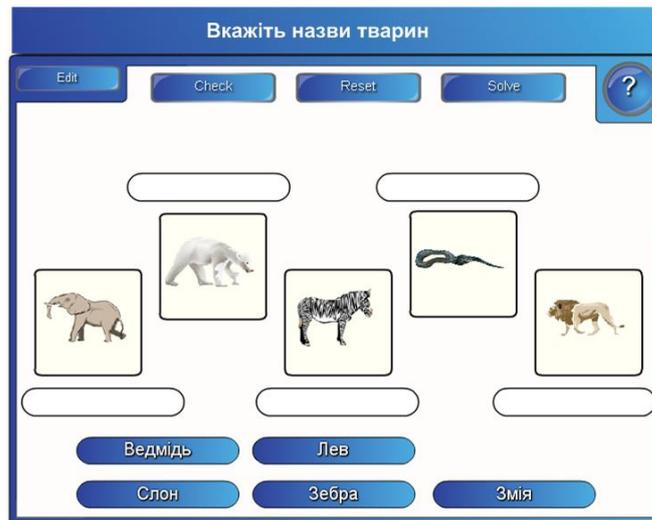
Якщо програмне забезпечення вашої інтерактивної дошки пропонує функцію нескінченного клонування, це може стати дуже корисним при створенні завдань з перетягування і відпускання. Функція Нескінченне клонування дозволяє створювати набір варіантів вибору, з якого учні можуть самі здійснювати перетягування стільки разів, скільки потрібно, не позбавляючи набір можливих варіантів.

Щоб метелик розтанув, розклади суму на доданки

Залучіть завдання *Flash*

Flash є програмою, що використовується для створення анімаційних зображень і інтерактивної графіки. Усі інтерактивні дошки дозволяють користувачам переглядати веб-сайти, де учні можуть знайти і виконати дії з об'єктами Flash, а деякі провайдери інтерактивних дощок постачають навчальний контент Flash, який можна використовувати прямо в уроці. Інтерактивні завдання Flash і схожа динамічна графіка допомагають досягти навчальної мети і оживити урок. Знайти об'єкт Flash, що доповнить ваш урок, або створити ваш власний, якщо у вас є програмне забезпечення Flash і необхідні дані, - це спосіб внести більш комплексну інтерактивність до вашого уроку за потребою.



Отримайте і запишіть думку учнів

Залучіть думку учнів, провівши голосування за допомогою інтерактивної системи відповіді, яку деякі провайдери інтерактивних дощок продають як додаток до інтерактивної дошки, або просто порухайте голоси на інтерактивній дошці. Опитування думки стимулюють дискусію і дозволяють учням брати активну участь в уроках. Збереження вашого файлу зі збереженими результатами голосування дозволить використати ці результати пізніше у розділі, щоб побачити чи змінилися думки щодо питання у процесі вивчення теми.

Доступно для багатьох стилів навчання

Термін — різні стилі навчання стосується теорії про те, що люди від природи більше здатні засвоїти матеріал, представлений певним чином. Вчителі часто мають на увазі учнів, які сприймають інформацію візуально, на слух або за допомогою кінестетики (рухи тіла). Найкращий дизайн уроку - це такий, що враховує і націлений на ряд різноманітних навчальних переваг. Інтерактивні дошки мають унікальну перевагу над екраном і цифровим проектором, оскільки завдання на уроках можна виконувати фізично, наприклад, вправу з сортування. Намагайтеся залучити якомога більше навчальних стилів на одній сторінці або у завданні, не жертвуючи при цьому зрозумілістю, і варіюйте підхід від однієї сторінки до іншої, щоб в одному уроці було дещо для кожного навчального стилю.

Долучити інтерактивний і мультимедійний контент

Відео та анімаційний контент, створений у Flash, можна легко інтегрувати у ваш урок на інтерактивній дошці. Відеоконтент можна використовувати, щоб дати учням уявлення про історичну подію або продемонструвати як щось рухається, наприклад, мікроскопічні клітини. Контент, створений за допомогою Flash, можна використовувати як альтернативу до відео для чогось, що не можна зняти на відео, наприклад, рух лінії або графіка, або коли ви хочете, щоб учні напряду працювали з об'єктом вивчення і одразу отримували відгук. Багато учнів краще засвоюють матеріал, побачивши щось у дії, аніж коли просто чують або читають про це.

Інтерактивний Flash-контент може бути особливо цінним для значної частини учнів, яким потрібно зрозуміти складні концепції — наприклад, математичні концепції, - у контексті, а не абстрактно. Вчителі використовують навчальні об'єкти Flash, доступ до яких надається їхнім провайдером інтерактивної дошки, або з багатьох освітніх веб-сайтів, які надають ці ресурси.

 Listen to the story again. Fill the table with the animals in the order they appear in the story.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Долучити звук

Деяке програмне забезпечення для інтерактивної дошки полегшує залучення учнів, які краще сприймають на слух, шляхом використання звуку у завданні для уроку. Це також гарний спосіб, щоб надати учням більше розуміння щодо особистості спікера, - наприклад, прослухати історичну промову може бути більш цікавим для учнів, ніж прочитати її. Іншим шляхом для використання звуку є надати швидку реакцію для учнів, коли вони працюють з певними об'єктами на уроці інтерактивної дошки. Спробуйте записати аплодисменти для використання при правильних відповідях або слова *спробуйте це* для неправильних відповідей. Деякі провайдери інтерактивної дошки надають такі звукові файли користувачам як частину пропозиції їхнього освітнього ресурсу. Ви також можете записати звуки або текст з використання цифрового рекордера або завантажити звукові файли з Інтернету.

Зробіть урок активним

Запрошення учнів до інтерактивної дошки, щоб пересунути або сортувати об'єкти, долучає кінестетичних учнів. Спостереження за тим, як об'єкти пересувають по інтерактивній дошці, залучає візуальних і просторових учнів. Інтенсивна комунікація між учнями і вчителем залучає вербальних учнів. Усі учні краще засвоюють матеріал від активного стилю, аніж від пасивної обробки інформації. Одним словом, якщо ваш урок буде активним і інтерактивним, він більш відповідатиме потребам учнів, ніж звичайна лекція.

Врахуйте особливі потреби

Залучення освітніх практик зробило сьогоднішні класи дуже розмаїтими. Більшості вчителів слід враховувати особливі потреби у класі, наприклад, для учнів з проблемами у навчанні або поведінці і навіть для тих, хто має серйозні вади. Розглянемо деякі ідеї, які допоможуть вам врахувати особливі потреби у вашому класі при викладанні на інтерактивній дошці.

Отримайте ключовий словник щодо уроку, коли він вам потрібний.

Ефективна викладацька стратегія для тих, хто вивчає англійську мову, - включити ключовий словник для уроку. Ефективним способом для управління словником ключових слів на інтерактивній дошці є використання техніки — сховати і відкрити або панель перетягування (pull-tab). Такий підхід дозволяє викладачу звертатися до словника ключових слів на початку кожної сторінки презентації або завдання, а потім десь зберегти його для кращого доступу до змісту головної сторінки. Цей вид інтерактивності також надає викладачу можливість показувати інформацію лише коли потрібно. Текст у цій панелі словника ключових слів є незалежним об'єктом, - ось чому ви можете його пересувати. Зібрати усі ключові слова у вашому уроці в одну сторінку для роздрукування легко. Учні, які вивчають англійську мову або ті, кому важко читати, можуть використовувати список слів для ознайомлення з ключовими словами перед уроком.

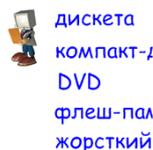
Впорядкуйте носії інформації за ємністю та швидкістю передавання даних

дискета

DVD

жорсткий диск

компакт-диск



флеш-пам'ять



Використовуйте панель перетягування, щоб зберегти і отримати доступ до словникової інформації щодо ключових слів уроку

Учні з важкими вадами також отримують користь від використання інтерактивної дошки

Учні з серйозними розумовими і фізичними вадами можуть отримати чимало користі від використання інтерактивної дошки. Ці учні можуть навчитися дії і відповіді або фізичній координації. Використовуйте програмне забезпечення інтерактивної дошки, щоб розробити таке завдання відповідно до того, що подобається конкретному учню. Для деяких учнів поєднання звукового файлу, який грає, коли учень щось робить з об'єктом є дуже ефективним. Інші учні можуть краще сприймати матеріал у вигляді зображень обличч або тварин, анімаційних об'єктів, або змін кольорів. При розробці завдання для інтерактивної дошки, пам'ятайте, що деякі учні можуть бути чутливими до бликів, тому як тло вашої сторінки використовуйте пастельні кольори, наприклад, бежевий чи блакитний. Деякі учні з важкими вадами також потерпають від проблем з зором, тому нехай ваші об'єкти і текст будуть досить великими.

Інтерактивні дошки, які відповідають на дотик мають перевагу над тими, які працюють з електромагнітною ручкою, коли їх використовують для навчання учням з важкими вадами. Учні, яким складно узяти ручку або стилус можуть використовувати інші засоби для написання або навігації по сенсорній дошці. Для таких учнів може бути простішим узяти в руку тенісний м'яч, барабанну паличку або робити маніпуляції на інтерактивній дошці за допомогою своїх рук.

Використання безпроводних указок, щоб долучити учнів з обмеженою рухливістю

Так само, вчителі з учнями, які мають фізичну координацію, щоб працювати з дошкою за допомогою ручки, але у яких є проблеми з пересуванням, можуть спробувати використати безпроводну указку. Безпроводні указки є додатковим компонентом, який пропонують багато провайдерів інтерактивних дошок. Вони дозволяють, щоб інтерактивною дошкою керували на відстані, що полегшує для учнів з низькою або проблемною мобільністю участь у завданнях і обговореннях. Безпроводні указки також мають багато переваг для усіх учнів і вчителів, зокрема це полегшує управління класом і більше залучає учнів, коли вчитель може маніпулювати завданням уроку з відстані.

Скористайтеся перевагою інструментів, щоб зосередити увагу і надати вказівки для учнів

Деякі інтерактивні дошки мають інструмент затемнення екрану та інструмент підсвітлювання. Інструмент Затемнення екрану можна використовувати, щоб допомогти тим, кому важко читати, зосередитися на одному рядку або слові у тексті. Пересування затемнення екрану слово за словом або униз рядок за рядком може допомогти учню або класу слідкувати за текстом, який вони читають з екрану інтерактивної дошки. Такий підхід особливо корисний для тих, хто

починає читати, учнів з дислексією та іншими навчальними вадами, та учні з проблемами уваги. Як варіант інструмент підсвітлювання може допомогти зосередити увагу учнів на певній секції інтерактивної дошки і також може використовуватися як допомога в читанні. Деяким учням не подобається інструмент підсвітлювання, оскільки вони не можуть бачити виділену інформацію в контексті цілої сторінки. Якщо це проблема, зменшення щільності ліхтаря прожектора допоможе зосередити увагу на певному елементі в уроці, не втрачаючи контекст цього елемента.

Використання кольору для допомоги тим, хто починає читати

Ще одним способом допомогти читачам слідкувати за тим, що ви викладаєте, є позначення кожного пункту іншим кольором. Для деяких учнів також легше говорити про *слова червоного кольору* в питанні до вчителя, ніж казати *третій рядок знизу*, або *ви там щось казали про...*

Залучіть весь клас

Під час виконання будь-яких завдань для цілого класу часто виникає проблема як залучити учнів, яких не просять узяти участь прямо. Розглянемо кілька порад, як залучити кожного учня до уроку на інтерактивній дошці.

Загальне обговорення

Введіть в урок завдання на інтерактивній дошці, які заохочують загальне обговорення у класі. Дуже добре допомагають залучити увесь клас ребуси або загадки, а також опитування думки та сценарії з дилемами. Спробуйте використати ребус або загадку, що містить зображення, звуковий кліп або цікаве відео. Не потрібно шукати додатковий класний час для ребусів і загадок. Пов'яжіть їх з вашим навчальним планом. Ребуси або загадки забезпечують гарне підведення до інших завдань уроку і заохочують учнів більше замислюватися про матеріал, який вони вивчають. Проведіть мозковий штурм ідей цілим класом, записуючи або позначаючи їх на інтерактивній дошці. Навчіть вмінню критично мислити під час розв'язання задач, використовуючи інтерактивну дошку для позначення процесу або різних процесів, через які проходять учні для пошуку відповіді.

Структуруйте ваші завдання так, щоб вони підходили для різноманітних перспектив

Спробуйте структурувати ваші завдання на інтерактивній дошці так, щоб дозволити багато інтерпретацій або мали більше однієї відповіді. Така стратегія дозволяє залучити більше учнів до кожного завдання уроку, заохочує обговорення в класі і дебати і навчає учнів тому, що у реальному житті часто існує більше одного правильного підходу та рішення.

Використовуйте маленькі групи для деяких завдань на інтерактивній дошці

Залучіть підхід — *подумайте-зберіться у групу-поділіться* або виконайте деякі завдання на інтерактивній дошці в маленьких групах. Учні індивідуально або у маленьких групах можуть використовувати папір або ноутбуки. Представник від кожної групи може викласти думки групи або рішення на інтерактивній дошці, пояснюючи, як вони дійшли такого висновку.

Замініть завдання для усього класу іншими видами роботи

Замініть завдання на інтерактивній дошці для усього класу самостійною роботою, роботою в парах або невеликих групах. Немає потреби, та й, певно, і користі, від того, щоб проводити увесь день перед інтерактивною дошкою. Хоча інтерактивна дошка є чудовим інструментом для багатьох завдань у класі, краще розбавляти використання інтерактивної дошки для усього класу іншими видами діяльності, які дозволять одночасно залучити кожного учня у роботу, так само, як би ви це робили без інтерактивної дошки.

Скористайтеся інтерактивною системою реакції

Деякі провайдери інтерактивної дошки також продають додаткові продукти та програмне забезпечення, що називається інтерактивна система реакція (response). Такі системи дозволяють усім учням одночасно робити свої внески в уроки на інтерактивній дошці. Вчителі, як використовують інтерактивні системи реакції, дають кожному з учнів у руки особисті кнопки, щоб вони могли відповідати на тести або опитування, які включені в уроки на інтерактивній дошці. Така можливість дуже змінює динаміку роботи для усього класу, оскільки кожний учень має можливість і обов'язок брати участь у кожному завданні. Відповіді, які надає кожний учень, можна за бажанням записати для пізнішого перегляду і оцінювання викладачем. Результати використан-

ня інтерактивної системи реакції разом з інтерактивною дошкою допомагають залучити увесь клас, а також одразу зробити оцінку і зібрати інформацію для кожного учня.

Залучіть учнів до інших видів роботи

Інтерактивні дошки не мають на меті їхнє використання протягом усього дня, для усього, натомість їх використовують тоді і таким чином, щоб це приносило користь. Хоча інтерактивні дошки краще застосовувати як постійну структуру і інструмент у класі, вони також є чудовим інструментом для залучення учнів до інших видів діяльності. Розглянемо кілька ідей для інтеграції інтерактивних дошок в ефективний день у класі.

Не просто пояснюйте, демонструйте

Інтерактивні дошки відіграють величезну роль у наданні можливостей вчителям продемонструвати концепції усьому класу набагато зрозуміліше і цікавіше для учнів, ніж якщо вони просто слухали б розповідь. Вчитель може використовувати інтерактивні дошки для показу завдання для усього класу, паралельно з завданнями, над якими вони мають працювати самостійно. Таку демонстрацію легко бачать усі учні, а слабкі учні мають можливість подивитися на роботу сильніших учнів перед тим, як розпочнуть працювати самостійно. У результаті, коли діти повертаються до своїх місць для самостійної роботи, більшість розуміє, що їх просять зробити і можуть працювати самостійно, що дозволяє викладачу підійти до тих учнів, яким потрібна додаткова допомога.

Записуйте і програвайте процес під час роботи учнів

Деякі інтерактивні дошки мають інструмент запису, що дозволяє вчителям записувати кроки, які вони роблять на інтерактивній дошці, і відтворювати їх для учнів пізніше.

Спробуйте “зарядку для розуму”

Цікаві завдання на початку уроку є чудовим способом зацікавити учнів будь-якого віку у темі, яку вони зараз вивчатимуть за допомогою або без інтерактивної дошки. Гарна — розминка для мозку - це цікаве завдання, що змушує мізки учнів працювати і вводить їх у тему, яку вони вивчатимуть. На інтерактивній дошці таке завдання може бути грою на основі змісту або ребус, відеокліп з вимкнутим звуком, щоб учні могли написати свій власний діалог, або дослідження місця, яке вивчається, за допомогою карт Google Earth. Можливості обмежуються лише вашою уявою.

Заохочуйте подальше зацікавлення

Заохочення подальшого зацікавлення використовує природну цікавість учнів і заохочує незалежне навчання протягом усього життя. Додаткова гнучкість уроків на інтерактивній дошці дозволяє вчителям давати такий матеріал, який цікавить учнів.

Література

1. SMART Notebook. Тренінг з програмного забезпечення для користувачів SMART Board™ Level 1, Level 2
2. Інтерактивний комплекс SMART Board у навчальному процесі: навчальний посібник / [Бонч-Бруєвич Г.Ф., Носенко Т.І.]. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2010. – 108 с.
3. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Науково-методичний посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А. С. К., 2004. – 192 с.
4. Вакульчик О.О. ВИКОРИСТАННЯ SMART BOARD ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО ЗАСОБУ ПІД ЧАС ОРГАНІЗАЦІЇ УРОКІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У 10 КЛАСІ / О.О.Вакульчик, О.В.Саган // Інформаційні техноло
5. гії в освіті. - 2013. - № 14. - С. 100-109.
6. Буйницька О.П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання: навчально-методичний посібник для самостійного вивчення курсу. – Кам'янець-Подільський: ПП Буйницький, 2009. – 100 с.
7. Бонч-Бруєвич Г.Ф. Методика застосування технології SMART Board. – К.: КМПУ ім. Б.Д.Грінченка, 2007. – 102 с.

ЗМІСТ

Нові підходи до вибору методів та засобів проведення уроку в умовах розвинутого технологічного суспільства. Smart Board як один з ефективних засобів підвищення якості освіти	3
Як працює інтерактивна дошка SMART Board?	7
Програмне забезпечення SMART Notebook	16
Об'єкти в програмі SMART Notebook	28
Створення інтерактивних завдань для уроків	41
Використання набору готових інтерактивних вправ для створення вправ зі свого предмету	49
Як створити ефективний урок, використовуючи інтерактивну дошку?	63
Література	74

