

Úvod

Interaktivní tabule SMART Board je technický prostředek, který v rukou tvořivého učitele může přispět ke zvýšení názornosti a zapojení žáků do výuky. Vždy je důležité, aby žáci nebyli jen pasivní, aby se nedívali jako na kino, co se děje na tabuli.

Součástí dodávky interaktivní tabule SMART Board je ovládací program SMART Notebook (aktuálně ve verzi 14), který je možné nainstalovat na běžný počítač nebo tablet s operačním systémem Windows. Žáci mohou s vytvořenými výukovými materiály pracovat nejen na tabuli, ale také na počítačích nebo tabletech v prohlížeči SMART Notebook Interactive Viewer (pro počítače a tablety s operačním systémem Windows, počítače Apple Mac), v prohlížeči SMART Notebook Express (pro počítače s operačním systémem Linux), v programu SMART Notebook App for iPad (pro tablety iPad, nepodporuje flashové aktivity), SMART Notebook Web Beta (pro všechny počítače a tablety s připojením k Internetu).

První seznámení s interaktivní tabulí – chytrý flipchart

Po zapnutí interaktivní tabule spusťte software SMART Notebook poklepáním na ikonu na Ploše, vyhledáním z nabídky Start > Programy (Všechny programy) > SMART Technologies > SMART Notebook. Třetím způsobem spuštění je klepnutí na nabídku SMART Board (ikona modrý čtverec) vpravo dole na hlavním panelu v oznamovací oblasti a výběrem volby Notebook.

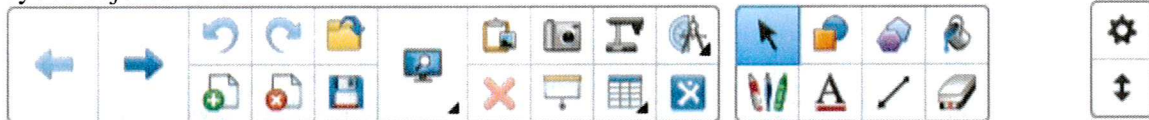
Plovoucí nástroje



V nabídce SMART Board v oznamovací oblasti můžete výběrem volby Skrýt / Zobrazit plovoucí nástroje schovat / zviditelnit ouško (Panel plovoucích nástrojů) na levé části obrazovky. Plovoucí nástroje umožňují zápis nebo kreslení různých poznámek na libovolném místě obrazovky, zvýrazňování textu nebo částí obrazovky, gumování, kreslení nejrůznějších čar či tvarů, spuštění digitální klávesnice. Velmi užitečné nástroje (reflektor, digitalizace obrazovky, roleta) nejsou standardně v panelu plovoucích nástrojů dostupné a je možné je přidat po klepnutí na ikonu Přizpůsobit (matička) na panelu plovoucích nástrojů a přetažením vybraných nástrojů z otevřeného okna do panelu plovoucích nástrojů. Pro vyvolání uvedených doplňkových nástrojů lze také využít volbu Další nástroje SMART z nabídky SMART Board v oznamovací oblasti.

Panel nástrojů

SMART Notebook nabízí řadu příkazů a nástrojů, které lze vybrat z horní nabídky nebo klepnutím na ikonu v panelu nástrojů. Na obrázku je zvýrazněn nástroj (černá šipka) pro výběr objektu na stránce.



Panel nástrojů lze přepínat nahoru nebo dolů pod zobrazenou stránku klepnutím na oboustrannou šipku vpravo na panelu nástrojů. Další nástroje na panel snadno přidáte



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

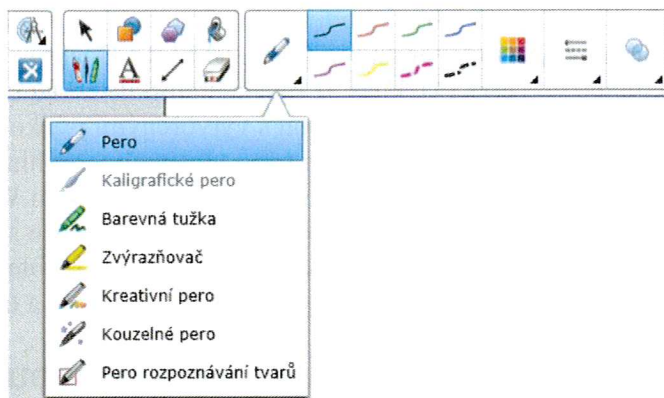
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

klepnutím na nástroj nastavení (matička) v pravé části panelu a přetažením těchto nástrojů na panel. Obnovit výchozí panel nástrojů můžete klepnutím myši na příslušné tlačítko tamtéž.

Pera

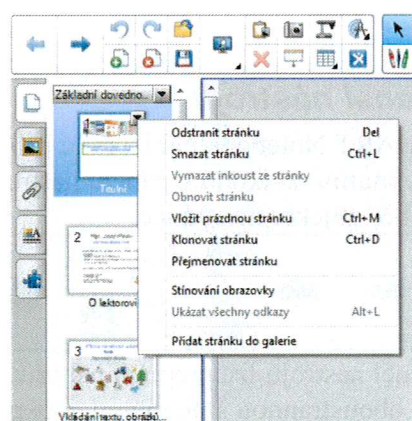
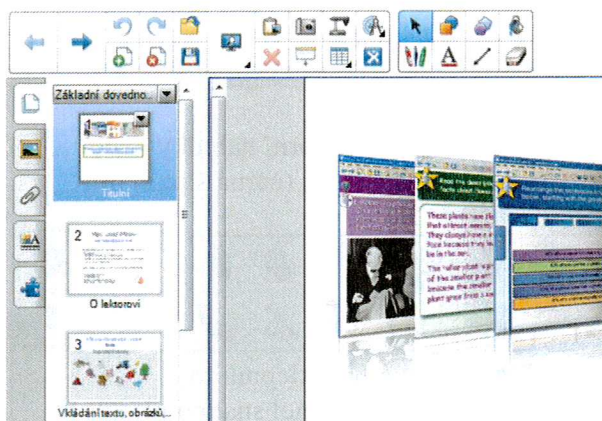
Pera v aplikaci SMART Notebook slouží k zápisu poznámek na stránky, podobně jako na běžný papírový flipchart. Na tabuli lze psát (dokonce prstem), barevně zvýrazňovat slova, podtrhávat slova, dopisovat do textu vynechaná slova, mazat napsané apod.

Výhodou interaktivní tabule proti klasické tabuli nebo flipchartu je možnost uložení poznámek, jejich snadnou editaci a mazání nástrojem houba. V panelu nástrojů můžete volit barvu elektronického inkoustu nebo i změnit druh pera (barevná tužka, zvýrazňovač, kreativní pero). Kouzelné pero je nástroj k soustředění pozornosti žáků. Perem rozpoznávání tvarů lze snadno nakreslit běžné tvary.



Stránky

Pro přesun mezi stránkami v základním režimu slouží modré vodorovné šipky v panelu nástrojů. Můžete také klepnout vlevo na záložku řazení stránek označenou prázdným listem papíru a z náhledů vybrat požadovanou stránku. Záložka řazení stránek umožňuje přepínat mezi stránkami, přidávat stránky, měnit uspořádání stránek, klonovat stránky, mazat je, přidat stínování (roletu). Pro vložení prázdné stránky za aktuální stránku můžete použít také ikonu se zeleným kolečkem na listu papíru, kterou najdete na panelu nástrojů nebo na záložce řazení stránek. Ikona s červeným kolečkem na listu papíru slouží k odstranění aktuální stránky. Pokud omylem odstraníte nesprávnou stránku nebo provedete jinou nechtěnou činnost, můžete vše snadno a rychle napravit klepnutím na modrou zahnutou šipku směřující vlevo. Panel záložek můžete přepínat vlevo nebo vpravo vedle zobrazené stránky klepnutím na oboustrannou šipku na panelu záložek.



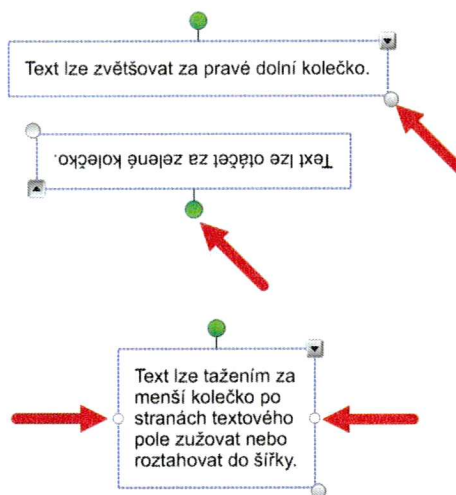
Import dříve vytvořených výukových materiálů

Do SMART Notebooku můžete importovat prezentace vytvořené v programu MS PowerPoint nebo flipcharty pro interaktivní tabuli ActivBoard. Vyberte příkaz Importovat... z nabídky Soubor. Po importu lze stránky editovat, doplnit o další aktivity.

Tvorba vlastních výukových materiálů v programu SMART Notebook

Vložení a vytvoření textu

Běžný text můžete zkopírovat z textového editoru nebo ho přímo psát v programu SMART Notebook (ikona s podtrženým písmenem A). Při psaní více oddělených textů, poklepejte vždy na místo, kam požadujete psát. Pokud na napsaný text klepnete levým tlačítkem myši, vidíte, že je ohraničen modrým rámečkem. Můžete za velké bílé kolečko v pravém dolním rohu měnit velikost textu, za zelené kolečko nahoře lze text otáčet. Pokud táhnete za menší bílé kolečko po stranách textového pole, text se zužuje nebo roztahuje do šířky. Pro formátování textu můžete využít nástroje na záložce Vlastnosti, která je vlevo / vpravo a je označena čtyřbarevným čtvercem a písmenem A s podtržením. Panel záložek můžete přepínat vlevo nebo vpravo vedle zobrazené stránky klepnutím na oboustrannou šipku na panelu záložek.

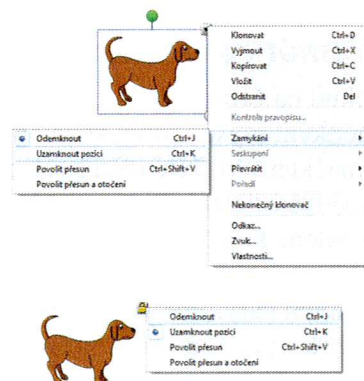


Vložení objektů z galerie SMART Notebooku nebo uložených v počítači

Snímek pouze s textem by žáky pravděpodobně nezaujal. Největší výhodou interaktivní tabule je možnost využít všech možností počítače a Internetu. Vyučující nebo žák může na stránku přidávat obrázky, ale také animace, pozadí a geometrické tvary z galerie SMART Notebooku (záložka označená obrazem) nebo obrázky a další média (zvuky, videa) uložené v počítači pomocí nabídky Vložit. Pokud na objekt klepnete levým tlačítkem myši, vidíte, že je ohraničen modrým rámečkem. Můžete za velké bílé kolečko v pravém dolním rohu měnit velikost objektu, za zelené kolečko nahoře lze objekt otáčet.

Manipulace s objekty, zamykání objektů

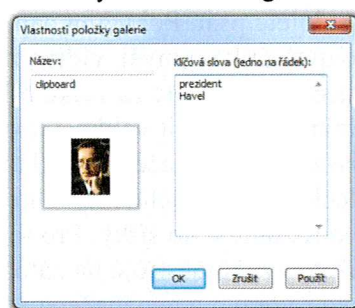
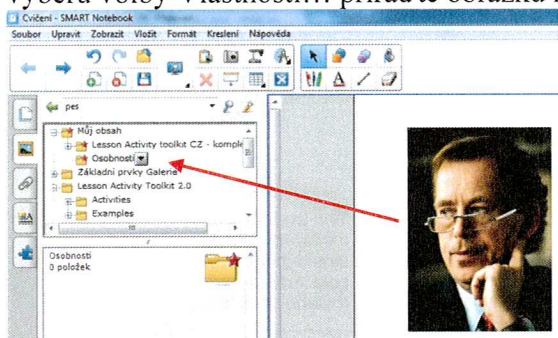
S textem nebo obrázkem lze libovolně hýbat (např. u přiřazovacích cvičení). Pokud žáci nemají s objektem hýbat je vhodné jej uzamknout (ukotvit na místo). Po klepnutí pravým tlačítkem na objekt (nebo levým na objekt a pak levým na malý čtverec s trojúhelníkem v pravém horním rohu obrázku) a vyberte Zamykání a pak Uzamknout pozici.



K odemčení klepněte pravým tlačítkem na uzamčený objekt (nebo levým tlačítkem na objekt a pak levým na malý čtverec se symbolem zámku) a vyberte příkaz Odemknout. Pro odemčení všech uzamčených objektů na stránce vyberte příkaz Vybrat všechny uzamčené poznámky z nabídky Upravit. Klepněte na malý čtverec se symbolem zámku u libovolného uzamčeného objektu a vyberte příkaz Odemknout.

Můj obsah v galerii SMART Notebooku

Snadno lze do galerie přidávat obrázky a další objekty i soubory pomocí příkazu Přidat ke složce Můj obsah, který vyvoláte po klepnutí na malý čtverec s trojúhelníkem vedle názvu složky v Mém obsahu. Obrázky lze umísťovat do složky Můj obsah v galerii i přetažením ze stránky. Ve složce Můj obsah si můžete vytvořit vlastní strukturu složek pro snazší orientaci. Po klepnutím pravým tlačítkem na obrázku ve složce Můj obsah (nebo levým na obrázek a pak levým na malý čtverec s trojúhelníkem v pravém horním rohu náhledu obrázku) po výběru volby Vlastnosti... přiřaďte obrázku klíčová slova pro snadné vyhledávání v galerii.



Obsah složky Můj obsah nebo její část lze zálohovat nebo přenést na jiný počítač výběrem příkazu Exportovat jako soubor kolekce..., který vyvoláte po klepnutí na malý čtverec s trojúhelníkem vedle názvu složky v Mém obsahu. Vytvořený soubor poklepáním rozbalí svůj obsah do složky Můj obsah.

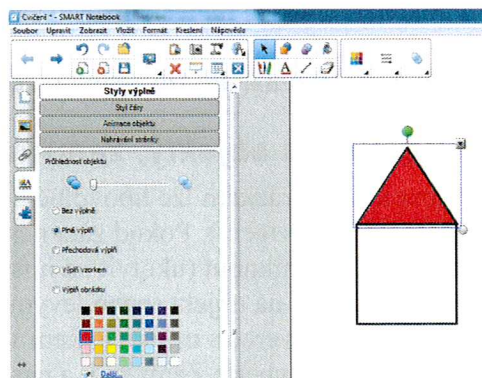
Vrstvení obrázků a tvarů

U obrázků a tvarů můžete nastavit jejich vrstvení na sebe příkazem Pořadí z nabídky, která se zobrazí po klepnutí pravým tlačítkem na objekt (nebo levým na objekt a pak levým na malý čtverec s trojúhelníkem v pravém horním rohu objektu). Díky vrstvení můžete žákům například schovat správné řešení za obrázek.



Formát čar a tvarů

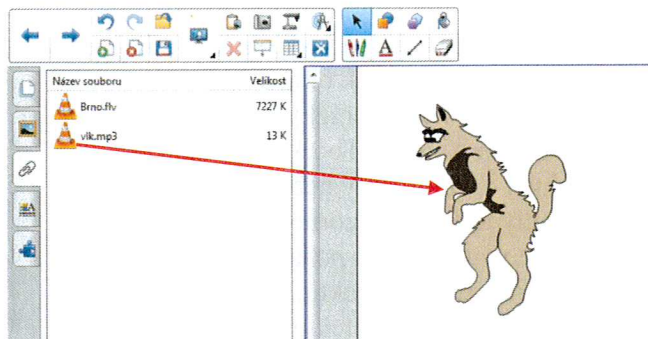
Pokud na čáru nebo okraj tvaru klepnete levým tlačítkem myši, vidíte, že je ohraničen(a) modrým rámečkem. Můžete měnit velikost křivek a tvarů za velké bílé kolečko v pravém dolním rohu, otáčet za zelené kolečko nahoře. U rovných čar lze měnit velikost a umístění přesunem bílých koleček na konci čáry. Pro výběr stylu čáry a výplně tvarů můžete využít nástroje na záložce Vlastnosti, která



je vlevo a je označena čtyřbarevným čtvercem a písmenem A s podtržením. S objektem můžete libovolně hýbat, až ho umístíte na požadované místo. Pokud žáci nemají s čarou nebo tvarem hýbat, je vhodné je uzamknout (ukotvit na místo).

Přílohy dokumentu SMART Notebooku

Do záložky přílohy (označena kancelářskou sponkou) lze vložit kopii obrázku, zvuku, videa, souboru či jen aktivní odkaz. Můžete pak snadno přiřadit objektu zvuk, který jste si zkopírovali do přílohy, jen pouhým přetažením na objekt.

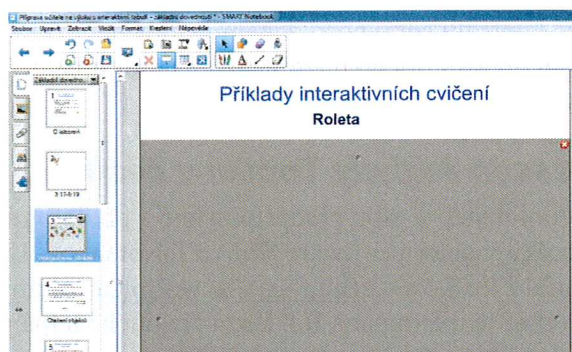


Odkazy

Každý objekt na stránce může mít přiřazen odkaz na jinou stránku ve výukovém materiálu, přílohu nebo internetovou stránku. Pro přiřazení odkazu k označenému objektu slouží příkaz Odkaz... v nabídce objektu nebo v nabídce Vložit. Odkaz na soubor v počítači používejte pouze tehdy, pokud při prezentaci výukového materiálu pracujete s počítačem na kterém jste materiál vytvořili. Výhodou je menší velikost souboru SMART Notebooku. Jinak soubory, které chcete při výuce zobrazit společně se souborem SMART Notebooku raději ukládejte v kopii do příloh. Velikost uloženého souboru SMART Notebooku je pak větší o vložený soubor. Libovolnému objektu na stránce můžete přiřadit odkaz na jinou stránku v dokumentu, která obsahuje například doplňující informace či řešení úkolů. Po vytvoření se odkaz aktivuje klepnutím na ikonu v levém dolním rohu objektu. Můžete také zvolit, aby odkazem byl celý objekt, pokud vyberete v dolní části okna pro zadání odkazu volbu Objekt.

Stínování obrazovky (roleta)

Velmi jednoduchou, ale potřebnou a často využitelnou funkcí je Stínování obrazovky (ikona roleta), pomocí které můžete zakrývat například správné řešení nebo části cvičení, které by mohly odvádět pozornost žáků.



Zobrazení celé obrazovky (prezentační režim)

Při vytváření výukového materiálu se využívá standardní režim zobrazení. Při práci žáků na tabuli je vhodnější prezentační režim, který se aktivuje klepnutím na ikonu s modrou obrazovkou. Vedle ní je ikona, která nabízí možnost zobrazení dvou stránek. V režimu celé stránky se lze pohybovat mezi jednotlivými stránkami pomocí modrých šipek, zobrazit další volby tlačítkem se třemi vodorovnými čárkami nebo zrušit režim celé obrazovky klepnutím na ikonu s modrou obrazovkou.

Ukázky výukových materiálů

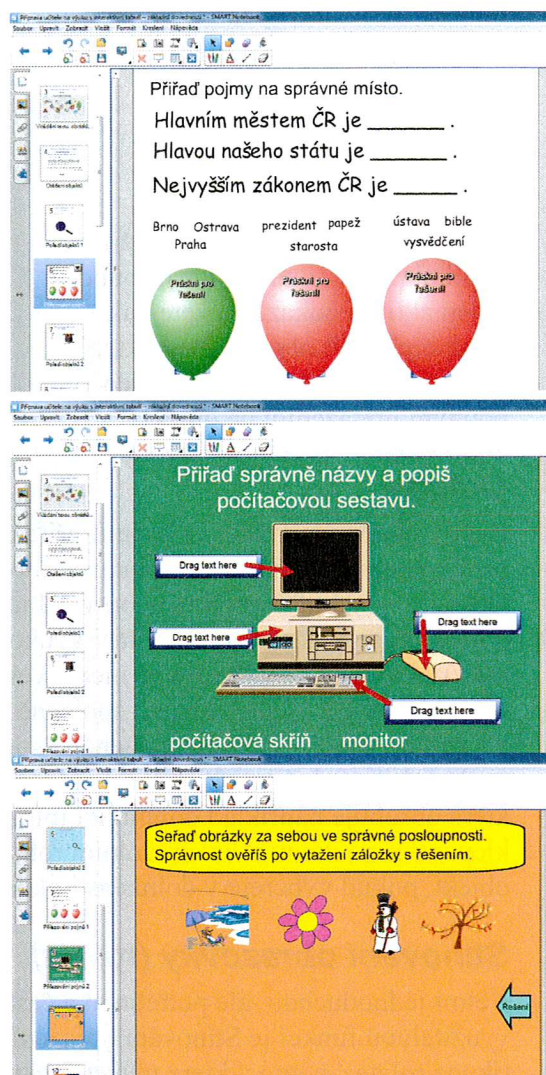
Snadno lze vytvořit doplňovací cvičení. Žáci píší pomocí popisovače nebo dotykem prstu. Pojmy mohou mít také připraveny na tabuli a přetahují je na správné místo do textu nebo k obrázku. Případně mohou přiřazovat obrázky k obrázkům.

Pod objekty (tvary nebo obrázky, ale i zakrývacími nástroji z Lesson Activity Toolkit) lze ukrývat řešení úkolu či další objekty nebo části cvičení, které by mohly odvádět pozornost žáků. Postupné odkrývání lze využít také k postupnému výkladu. Žáci odkrývají tažením objektů, klepnutím na objekt (využití animace). Efektivní je odkrývání mazáním ručně nakreslených překrývacích čar nástrojem houba.

Pro okamžitou kontrolu správnosti přiřazených pojmů lze využít nástroje Checker tool (Kontrola slov) z Lesson Activity Toolkit.

Na stránce lze nastavit barevné pozadí stránky nebo obrázek na pozadí po klepnutí pravým tlačítkem myši na pozadí a výběrem příkazu Nastavit pozadí.

Snadno lze vytvořit cvičení, kdy žáci přesouvají obrázky na určité místo stránky nebo je řadí v určité posloupnosti. U obrázků s barevným pozadím je výhodné nastavení průhledného pozadí volbou Nastavit průhlednost obrazu... z nabídky objektu. Pro kontrolu správnosti žákem sestavené posloupnosti obrázků lze využít nástroj Image arrange (Řazení obrázků) z LAT.



Lesson Activity Toolkit v češtině

Velmi užitečné jsou předpřipravené a předprogramované aktivity a nástroje Lesson Activity Toolkit v galerii software SMART Notebook. LAT jsou nyní již k dispozici i v češtině na portálu Veškole.cz (<http://www.veskole.cz/dumy/ostatni-skoly/lesson-activity-toolkit-v-cj>). Překlad je dílem pana Bc. Petra Hajducha a má podobu kolekce galerie (.gallery). Po jejím stažení do počítače a dvojím klikem se soubor otevře a počestěná kolekce LAT se automaticky přidá do složky Můj obsah. Autor překladu kromě přeložených appletů vytvořil také program pro jejich vyhledání a překlad v dříve v existujících projektech (.notebook). Stačí vložit existující projekt a program automaticky provede překlad použitých appletů Lesson Activity Toolkit. Celý balíček (<http://uloz.to/xpKp387K/lesson-activity-toolkit-cz-rar>) obsahuje vedle počestěné galerie a překladače i návody na jejich použití.

Obsah Lesson Activity Toolkit



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Activities (Aktivity) – předdefinované aktivity. Jsou počestěné. Snadno je editujeme pomocí tlačítka Edit (Upravit) nebo pomocí tlačítka >>.

- Anagram (přesmyčka). Úkolem je sestavit z přeházených písmen slovo. Lze použít místo písmen i číslice a skládat například letopočty.
- Word biz (hádání slov). Úkolem je sestavit slovo postupným klepáním na jednotlivá písmena. Lze použít místo písmen i číslice a matematické operátory a skládat například kladná i záporná čísla, desetinná čísla, zlomky.
- Word guess (slovní fotbal). Obdoba hry šibenice. Úkolem je sestavit slovo.
- Category sort image / text (třídění obrázků /textů do kategorií). Úkolem je vhodně třídít obrázky nebo texty do skupin.
- Vortex sort image / text (třídění obrázků /textů do kategorií). Úkolem je vhodně přiřadit obrázky nebo texty do kruhů. Správný objekt je kruhem pohlcen, pokud je chybný, je vrácen zpět.
- Image match (přiřazování obrázků). Úkolem je přiřadit pojem k obrázku.
- Image arrange (řazení obrázků). Úkolem je seřadit jevy na obrázcích vedle sebe v určité posloupnosti.
- Image select (výběr obrázků). Úkolem je zastavit střídající se obrázky dotykem (losováním). K vylosovanému obrázku pak mají přiřadit správný pojem. Výhodou je náhodný výběr.
- Keyword match (přiřazování pojmů). Úkolem je přiřadit pojem jeho definici.
- Pairs (páry). Obdoba hry pexeso. Úkolem je vyhledat dvojice obrázků nebo slov podle shody nebo podle odlišnosti. Na kartičku lze vložit text, obrázek nebo obrázek s textem.
- Multiple choice (testové otázky). Úkolem je vybrat jednu správnou odpověď z nabídky čtyř možných.
- Note reveal (odkrývání poznámek). Využijete, když potřebujete postupně odkrývat jednotlivé kroky nebo testové otázky.
- Sentence arrange (skládání vět). Úkolem je seřadit pojmy v barevných prouzcích pod sebou v určité posloupnosti.
- Timeline reveal (časová osa). Využijete, když potřebujete postupně odkrývat jednotlivé pojmy v časové posloupnosti nebo letopočty a určité události.
- Tiles (odkrývací dlaždice). Úkolem je hádat obrázek nebo obrázky pod dlaždicemi.
- Hot spots (pojmové mapy). Úkolem je klepnout na určité místo na obrázku.

Examples – příklady, názorná videa, náměty pro použití LAT v hodině. Jsou v angličtině. Lze je však snadno přetvářet dle vlastní potřeby a kreativity.

Games – hry k rozvoji logického myšlení. Jsou v angličtině.

Graphics – tabulky a štítky, okraje, ikony, vytahovací záložky. Není potřeba počestění, neboť jsou univerzálně využitelné na grafické dotvoření stránky.

Pages – předpřipravené graficky upravené stránky k dopsání vlastního obsahu. Lze je využít k rychlé přípravě výukových aktivit: třídění pojmů do skupin, doplňování pojmů na prázdná místa, podání instrukcí před vlastní aktivitou, přiřazování pojmů do kategorií, tvorba myšlenkových map, sestavování posloupností pojmů, hlasování, rychlé vyhodnocení, zjištění postojů.

Tools (Nástroje) – přeprogramované nástroje. Obsahuje nástroje k aktivizaci žáků, ke kontrole, k odkrývání, k výběru, k vygenerování (pojmů, obrázků, čísel), k náhodné volbě,



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

k náhodnému vytváření skupin, jako časomíry, k nápovědě a pokládání otázek. Jsou počestěné. Snadno je editujeme pomocí tlačítka Edit (Upravit) nebo pomocí tlačítka >>.

- Random word chooser. Losovač náhodných pojmů. Lze jej také využít k výběru zkoušeného žáka.
- Random (image / group) generator. Slouží k vytváření náhodných skupin obrázků nebo pojmů. Lze jej využít také k rozdělení žáků do skupin.
- Dice image / keyword. Umožňují připravit své vlastní obrázkové nebo pojmové kostky k náhodným výběrům obrázků nebo pojmů.
- Baloon pop. Slouží k odkrývání obrázků nebo pojmů či dalších objektů. Lze na něj napsat otázku, pojem.
- Click and reveal circle / rectangle / square / star / triangle. Slouží k odkrývání obrázků nebo pojmů či dalších objektů.
- Note reveal left / right. Informační tlačítka.
- Information buton. Pole pro zadání delší informace či nápovědy.
- Firecracker. Jde o časomíru.
- Scoreboard. Nástroj pro výpis skóre při soutěžení dvou skupin.
- Checker tools. Slouží ke kontrole správnosti pojmu přetaženého do obdélníku.
- Question flipper. Umožňuje okamžitou zpětnou vazbu po otočení kartičky nebo úzkého obdélníku.
- Question tool. Umožňuje kontrolu správnosti pojmu zde napsaného. Po nesprávné volbě se objeví červený křížek.
- Color chooser. Losovač čtverců náhodné barvy.
- Domino generátor. Losovač dominových kamenů.
- Random card generátor. Losovač náhodné hrací karty.
- Random konsonant / letter / vowel geneator. Generátor náhodného písmene.
- Random number generátor. Generátor čísel ze zadaného rozsahu.
- Scrolling text banner. Pohyblivý text.
- Vote tool. Umožňuje zobrazení čísla v rozsahu – 999 až 999.

Digitalizace obrazovky počítače a tištěných zdrojů

Pomocí nástroje digitalizace (ikona s fotoaparátem), můžete vložit na stránku ve SMART Notebooku snímek celé nebo části plochy. Nástroj spustíte ikonou v panelu nástrojů SMART Notebooku nebo volbou Další nástroje SMART / Panel digitalizace obrazovky z nabídky SMART (ikona modrý čtverec) v oznamovací oblasti. Ve výchozím nastavení se každý digitalizovaný snímek objeví na nové stránce SMART Notebooku. Pokud chcete jej umístit na aktuální stránku je nutno změnit volbu Digitalizovat na novou stránku.

K digitalizaci tištěných zdrojů lze použít skener, digitální fotoaparát nebo SMART dokumentovou kameru (vizualizér). Lze také digitalizovat skenováním všechny fólie dříve používané na Meotaru a postupně je vkládat na jednotlivé snímky. U všech je třeba nastavit průhledné pozadí volbou Nastavit průhlednost obrazu... z nabídky objektu. Můžete však také vytvořit zcela nové snímky, využívající vlastnost postupného vkládání částí obrázku či samostatných obrázků na určité místo snímku.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Pokročilé možnosti modifikace objektů

Můžete měnit velikost vybraných objektů za velké bílé kolečko v pravém dolním rohu i bez zachování poměru stran. Proveďte při zvětšování nebo zmenšování rychlý pohyb myši v požadovaném směru.

Objekty lze také převracet volbou Převrátit z nabídky objektu, která se zobrazí po klepnutím pravým tlačítkem na objekt (nebo levým na objekt a pak levým na malý čtverec s trojúhelníkem v pravém horním rohu).

Pro společnou manipulaci s více objekty je vhodné je seskupit do jednoho objektu. Po vybrání více objektů, klepnete na nabídku některého z objektů a zvolíte Seskupení / Seskupit. Pro rozeskupení klepnete na objekt a zvolíte Seskupit / Rozdělit skupinu. SMART Board při přesunu často provede automatické rozeskupení objektů, což je nastavením software, které se zatím nedá změnit.

Pokročilé možnosti zamykání objektů

Standardní volba Zamykání / Uzamknout pozici z nabídky objektu brání pohybu objektu, nechtěné editaci textu, změně velikosti a otočení objektu. Pokud chcete ponechat možnost pohybu objektu, zvolte při zamykání objektu volbou Povolit přesun. Pokud vyhovuje možnost otočení objektu při přesunu, použijete volbu Povolit přesun i otočení. Chcete-li odemknout všechny objekty najednou, zvolte volbu Vybrat všechny uzamčené poznámky z nabídky Upravit a klepněte u libovolného uzamčeného objektu na symbol uzamčení.

Klonování objektů

Pomocí této funkce můžete vytvořit na stránce duplikát vybraného objektu. Volba Klonovat je první v nabídce objektu. V této nabídce je také volba Nekonečný klonovač, která umožní vytvářet kopie objektů jejich přetahováním na jiné místo. Volbu zrušíte po klepnutí pravým tlačítkem na objekt a klepnutí na symbol nekonečného klonovače.

Animace objektů

Po výběru neuzamčeného objektu lze v záložce Vlastnosti, která je vlevo a je označena čtyřbarevným čtvercem a písmenem A s podtržením, vybrat možnosti animace objektu. Pak po klepnutí na objekt nebo automaticky po načtení stránky může dojít například k převrácení objektu podle osy, zmenšení či zvětšení, jeho příletu či odlet z různých směrů. Efektivní je funkce Ztmavit (Setmít) pro postupné zneviditelnění objektu.

Co říci závěrem?

Na závěr našeho seznámení s interaktivní tabulí SMART Board a softwarem SMART Notebook mám pro Vás doporučení – inspirujte se od kolegů. Stahujte z Internetu vypracované výukové hodiny pro interaktivní tabuli, zkoumejte a přetvářejte jednotlivé aktivity dle vlastní potřeby a kreativity.

Přeji Vám hodně úspěchů ve vytváření výukových materiálů a spoustu šikovných žáků, které bude interaktivní výuka nejen bavit, ale hlavně přinést zlepšené školní výsledky.

Mgr. Josef Mach (josef.mach@gmail.com, josefmach.wordpress.com)



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

