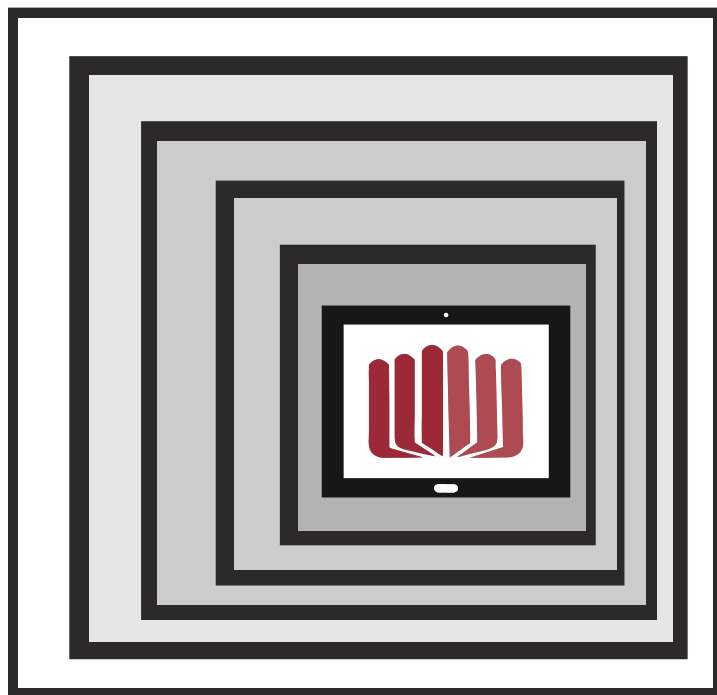


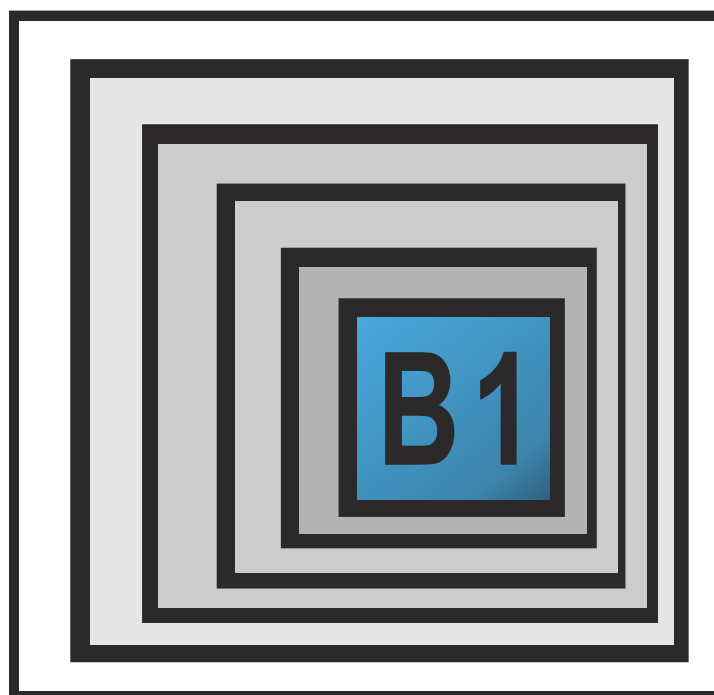
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



# Kantor Ideál

**TVOŘÍME VLASTNÍ  
VÝUKOVÉ MATERIÁLY  
NA INTERAKTIVNÍ TABULI**





# **TVOŘÍME VLASTNÍ VÝUKOVÉ MATERIÁLY NA INTERAKTIVNÍ TABULI**



# OBSAH

ÚVOD. . . . .	3
1. DOTYKOVÁ TABULE SMART Board. . . . .	3
1.2. Co potřebujete? . . . . .	3
1.3. Ovládání interaktivní dotykové tabule . . . . .	3
1.4. Co tvoří základ úspěšné prezentace? . . . . .	3
2. PROSTŘEDÍ SOFTWARE SMART Notebook . . . . .	4
2.1. Spuštění softwaru . . . . .	4
2.2. Uživatelské prostředí - složení . . . . .	4
2.2.1. Panel nástrojů . . . . .	5
2.2.2. Záložky. . . . .	5
3. VLASTNOSTI OBJEKTŮ . . . . .	5
4. NÁSTROJE . . . . .	6
4.1. Další stránka . . . . .	6
4.2. Zpět, Znovu . . . . .	6
4.3. Přidat stránku, Odstranit stránku . . . . .	6
4.4. Otevřít soubor . . . . .	6
4.5. Uložit . . . . .	6
4.6. Zobrazit obrazovky . . . . .	6
4.7. Vložit . . . . .	6
4.8. Odstranit . . . . .	6
4.9. SMART Document Camera. . . . .	7
4.10. Zobrazit/Skrýt maskování obrazovky . . . . .	7
4.11. Digitalizace obrazovky . . . . .	7
4.12. Tabulka . . . . .	7
4.13. Měřicí nástroje . . . . .	7
4.14. SMART Exchange . . . . .	7
4.15. Vybrat . . . . .	7
4.16. Pera . . . . .	7
4.17. Tvary . . . . .	7
4.18. Pravidelný mnohoúhelník . . . . .	8
4.19. Text . . . . .	8
4.20. Čáry . . . . .	8
4.21. Výplň . . . . .	8
4.22. Guma . . . . .	8
5. PŘÍKLADY VYUŽITÍ NÁSTROJŮ. . . . .	9
5.1. Tvary . . . . .	9
5.2. Výplň . . . . .	10
5.3. Tabulka . . . . .	11
6. DOPORUČENÍ . . . . .	12
7. ZAJÍMAVÉ ODKAZY . . . . .	12
8. ZÁVĚR . . . . .	12
9. ZDROJE . . . . .	12

# ÚVOD

Obsahem metodické příručky, která se vám právě dostává do rukou, je nejen návod, jak se pohybovat v prostředí softwaru Smart Notebook, ale také několik námětů pro vytvoření konkrétních výukových materiálů a didaktická doporučení.

## 1. DOTYKOVÁ TABULE SMART Board

### 1. 2. Co potřebujete?

- interaktivní tabuli SMART Board,
- interaktivní software SMART Notebook,
- dataprojektor,
- počítač.

### 1. 3. Ovládání interaktivní dotykové tabule

- Ovládání je stejné jako ovládání počítače.
- Obraz na tabuli je kopií pracovní plochy vašeho počítače.
- Prezентaci na tabuli ovládáme rukou, popisovačem.

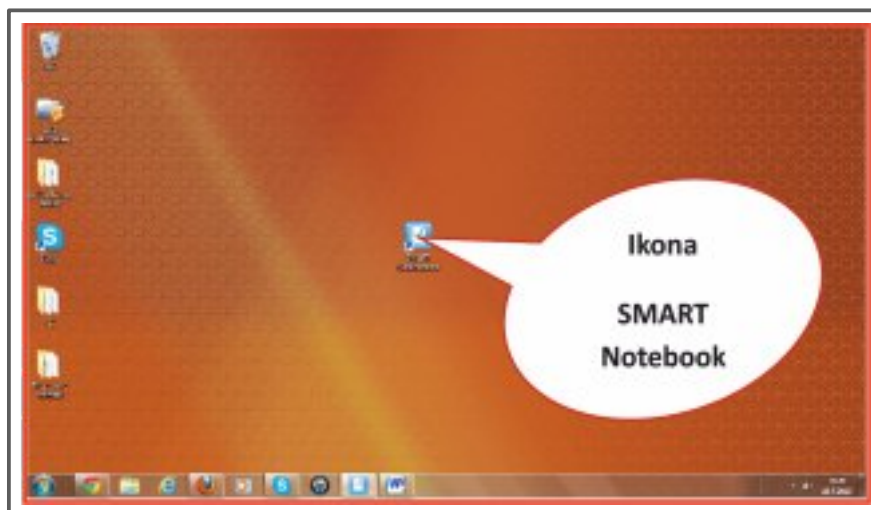
### 1. 4. Co tvoří základ úspěšné prezentace?

**Osobnost učitele.** Chuť učit se novým věcem, sledování novinek ve vzdělávání, nejen v oblasti ICT, inspirace u ostatních a pozorování reakcí dětí ve třídě.

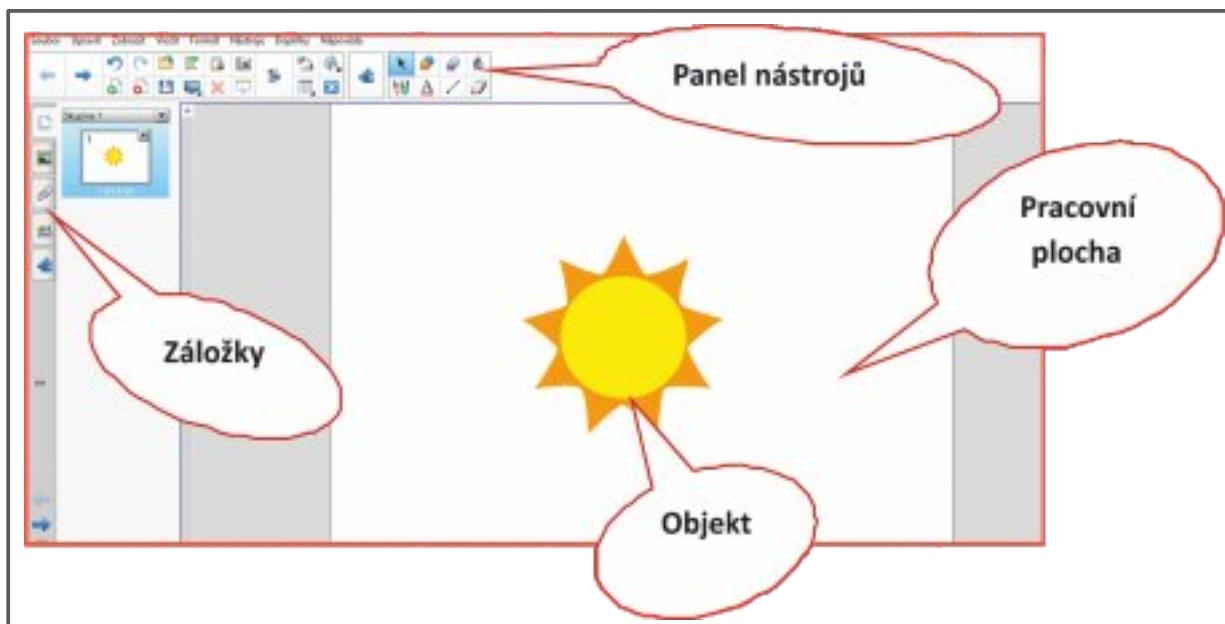
## 2. PROSTŘEDÍ SOFTWARE SMART Notebook

### 2. 1. Spuštění softwaru

Nainstalujte si software SMARTNotebook. Klepněte na ikonu SMARTNotebook a otevřete soubor s jednou bílou stránkou. Soubor hned uložte a teprve poté začněte práci na výukovém materiálu (zabráníte tak nechtěné ztrátě dat). Dále je vhodné práci průběžně ukládat nástrojem Uložit.



### 2. 2. Uživatelské prostředí - složení



### 2. 2. 1. Panel nástrojů

Panel nástrojů můžete přizpůsobit vašim potřebám, a to přetažením příslušného nástroje z databáze nástrojů a činností prostřednictvím nástroje Přizpůsobit nástrojovou lištu.

### 2. 2. 2. Záložky

**Řazení stránek:** zobrazujete všechny vytvořené stránky.

**Galerie:** databáze objektů (obrázků, zvuků, videí, toolkitů apod.).

**Přílohy:** můžete připojit kopie souborů či odkazy. Soubory či odkazy lze přímo z pracovní plochy vašeho souboru otevřít klepnutím na příslušný objekt.

**Vlastnosti:** můžete měnit vlastnosti stránky, nahrávat stránku nebo měnit vlastnosti objektů na pracovní ploše.

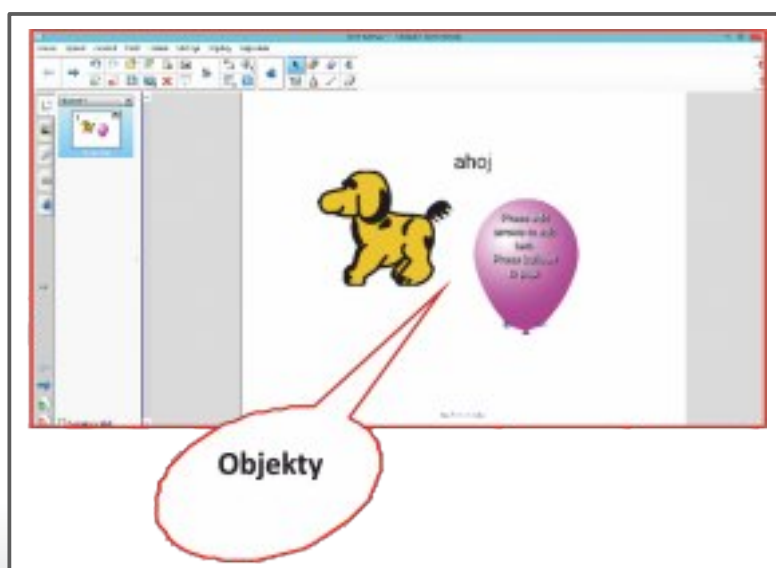
**Tvůrce cvičení:** můžete vytvářet vlastní interaktivní cvičení. Aplikace umožňuje vyhodnotit činnost žáka.

## 3. VLASTNOSTI OBJEKTŮ

Vše, co vložíte na pracovní plochu (obrázek, text, video, toolkit...) se stává objektem.

### Postup při změně vlastností objektu:

- 1) klepněte na objekt (označte ho)
- 2) rozbalte vpravo menu u objektu
- 3) vyberte z nabídky činností
- 4) proveďte změnu



## 4. NÁSTROJE

Každý nástroj má svou specifickou funkci. Nástroj vyberete klepnutím na příslušnou ikonu.

### 4. 1. Další stránka



Přesun na následující nebo předchozí stránku.

### 4. 2. Zpět, Znovu



Zobrazení předchozí činnosti na stránce.

### 4. 3. Přidat stránku, Odstranit stránku



Přidání či odebrání stránky.

### 4. 4. Otevřít soubor



Otevření dalšího souboru z vašeho počítače.

### 4. 5. Uložit



Uložení aktuálního stavu v souboru.

### 4. 6. Zobrazit obrazovky



Zobrazení obrazovky různými způsoby.

### 4. 7. Vložit



Vložení kopírovaného objektu na plochu.

### 4. 8. Odstranit



Odstranění označeného objektu z pracovní plochy.

#### 4. 9. SMART Document Camera



Nástroj je funkční pouze po připojení dokumentové kamery k počítači.

#### 4. 10. Zobrazit/Skrýt maskování obrazovky



Překrytí celé pracovní plochy, nebo její části.

#### 4. 11. Digitalizace obrazovky



Pořízení obrazového záznamu obrazovky.

#### 4. 12. Tabulka



Vložení tabulky na pracovní plochu.

#### 4.13. Měřicí nástroje



Vložení pravítka, úhloměru a kružítka.

#### 4.14. SMART Exchange



Odkaz na internetovou stránku s úložištěm výukových materiálů.

#### 4. 15. Vybrat



Zrušení aktuálně používaného nástroje.

#### 4. 16. Pera



Výběr různých per.

#### 4. 17. Tvary



Vytvoření tvarů.



#### 4. 18. Pravidelný mnohoúhelník



Vytvoření pravidelných mnohoúhelníků.

#### 4. 19. Text



Záznam textu.

#### 4. 20. Čáry



Vytvoření čáry.

#### 4. 21. Výplň



Vyplnění barvou objektů vytvořených nástrojem Tvary,  
Pravidelný mnohoúhelník a Pero.

#### 4. 22. Guma



Odstranění stopy vytvořené Perem, Kreativním perem, Barevnou tužkou.

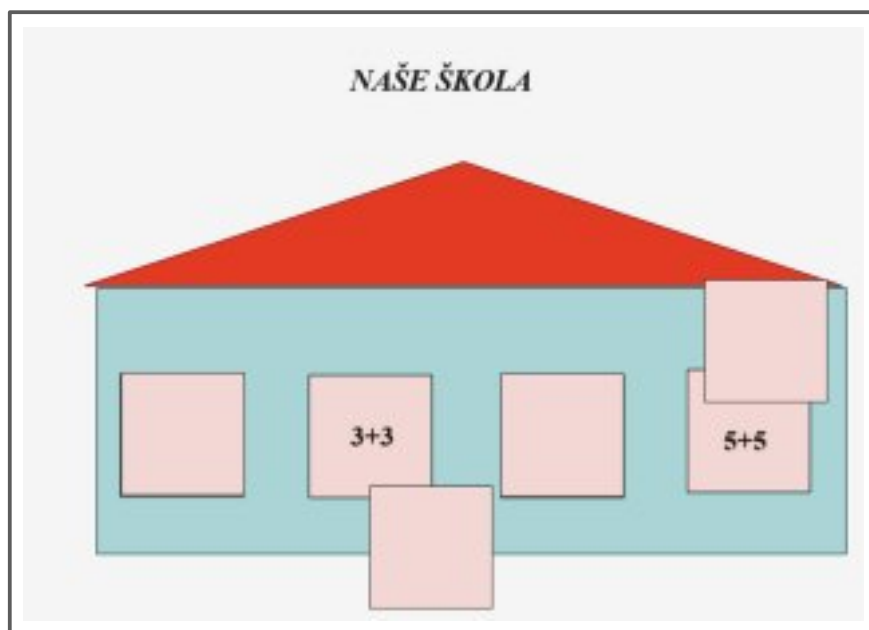
## 5. PŘÍKLADY VYUŽITÍ NÁSTROJŮ

### 5. 1. Tvary

**Zadání:** Odkryjte okénka v domečku a vypočítejte příklady.

*Postup:*

1. Nástrojem Tvary vytvořte domeček.  
Využijte maximálně pracovní plochu.
2. Tvary vybarvěte, upravte tloušťku čáry objektů.
3. Do okének vložte příklady.
4. Vše uzamkněte.
5. Okénka překryjte objektem vytvořeným nástrojem Tvary.  
Objekty uzamkněte, povolte přesun.
6. Vytvořte metodiku.

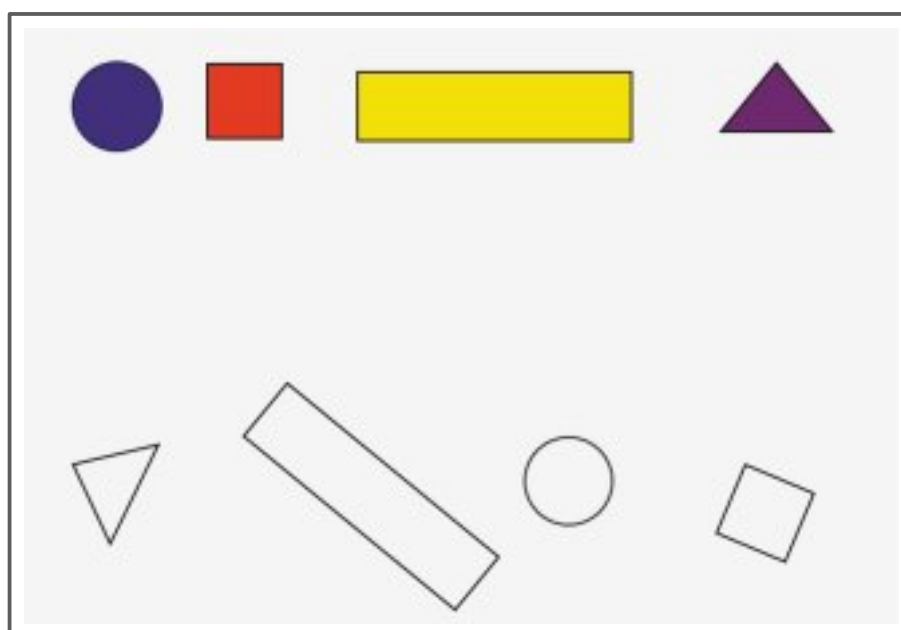


## 5. 2. Výplň

**Zadání:** Pomocí nástroje Výplň vybarvěte geometrické tvary podle předlohy a pojmenujte je.

*Postup:*

1. Nástrojem Tvary vytvořte geometrické tvary.
2. Naklonujte je a rozložte naklonované ve spodní části stránky.
3. V horní řadě vybarvěte tvary.
4. Vytvořte metodiku.



## 5. 3. Tabulka

**Zadání: Přesuňte texty na správnou pozici.**

*Postup:*

1. Nástrojem Tabulka vytvořte tabulku.
2. Do prvního sloupce запиšte dané pojmy (příklady).  
Pod tabulku napište odpovědi.
3. Text naformátujte (velikost, zarovnejte na střed, barva...).
4. Na odpovědi přiřaďte Nekonečný klonovač.
5. Vložte odpovědi do posledního sloupce a přidejte Stínování buňky.
6. Prostřední sloupec v tabulce vybarvěte.
7. Tabulku uzamkněte.
8. Vytvořte metodiku.

svolat		
zvolat		
sběh		
zběh		
poradu		dezertér
lidu na náměstí		haló

## 6. DOPORUČENÍ

Interaktivní tabule je jedním z mnoha didaktických nástrojů, které máte při výuce k dispozici. Kombinujte je. Propojujte činnosti s učebnicí, pracovními listy... Využívejte tabuli v různých částech vyučovací hodiny tak, aby byla efektivním pomocníkem na cestě za poznáním a objevováním.

Pokud budete s ostatními kolegy sdílet výukové materiály, vkládejte na každou stránku metodická doporučení, nebo připojte k souboru metodiku.

### Ctěte zásady správné prezentace:

- **Barvy** – volte je podle potřeb ve třídě. Na monitoru budou patrně odlišné odstíny než na interaktivní tabuli. Osvědčily se příjemné, teplé, pastelové odstíny.
- **Text** – postavte se k poslední lavici ve třídě a přesvědčte se, že je text čitelný. Raději změňte prezentaci, než abyste zmenšovali text.
- **Animace** – co se hýbe, to upoutává pozornost. Méně je někdy více.
- **Video** – je dobrým pomocníkem při výuce. Natočte si vlastní záznamy, Video zvládnou natočit či zpracovat i děti. O to víc je pak bude výuka bavit.
- **Zvuky** – představují výborný způsob, jak prezentaci oživit. Nejlépe jsou přijímané hlasy dětí. Využijte technických možností softwaru SMART Notebook a nahrávejte svůj hlas nebo hlasy žáků.

## 7. ZAJÍMAVÉ ODKAZY

1) [veskole.cz](http://veskole.cz)      2) [rvp.cz](http://rvp.cz)      3) [dumy.cz](http://dumy.cz)      4) [interaktivka.cz](http://interaktivka.cz)

## 8. ZÁVĚR

Text, který jste právě dočetli, pojednává o pouhém zlomku možností interaktivního softwaru SMART Notebook. Na internetu je spousta zdrojů, kde lze získat další podrobnější informace.

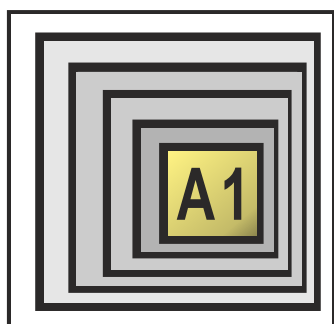
Přeji vám, abyste našli potěšení z práce s využitím moderních digitálních technologií.

## 9. ZDROJE

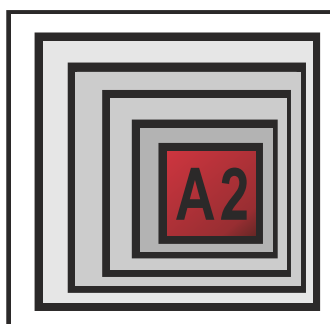
Všechny obrázky jsou screenshoty, pořízené autorkou v prostředí SMART Notebook.



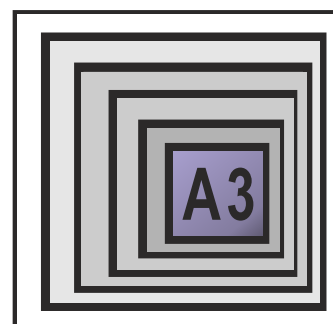
# Kantor Ideál



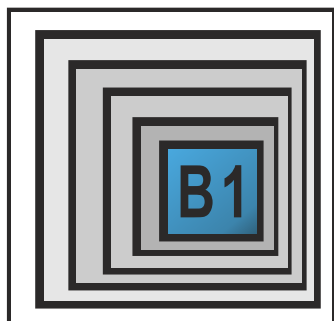
VZDĚLÁVÁNÍ ŘEDITELŮ



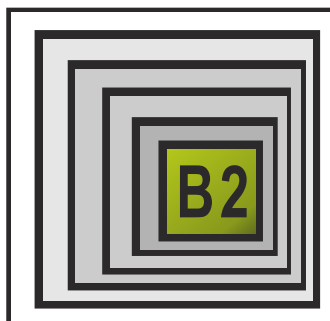
MENTORING



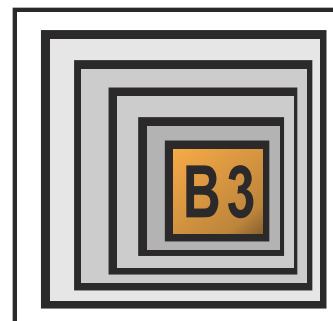
METODIK ICT VE ŠKOLE



CO UŽ MÁME



CO CHCEME



OBOROVÉ DIDAKTIKY