

Mechanizm tworzenia aktywności

Mechanizm tworzenia aktywności – informacje ogólne

Mechanizm tworzenia aktywności jest nowym, intuicyjnym narzędziem do tworzenia „samosprawdzających się” ćwiczeń interaktywnych w oprogramowaniu SMART Notebook. W bardzo prosty sposób pozwoli każdemu nauczycielowi stworzyć zadania dla uczniów do wykonania na tablicy, w programie SMART Notebook App for iPad, w webowej aplikacji SMART Notebook Web na innych urządzeniach mobilnych.

Zamysł ćwiczeń wykonanych przy pomocy Mechanizmu opiera się na zasadzie pojemnika, czyli obiektu na stronie SMART Notebooka. Poza kontenerem znajdują się również inne elementy reprezentujące odpowiedzi. Pojemnik „akceptuje” pewne elementy po „wrzuceniu” ich do niego lub je „odrzuca”. Decyzję o przyjęciu lub zanegowaniu poszczególnych obiektów programuje nauczyciel w czasie projektowania ćwiczenia. Być może brzmi to skomplikowanie, ale zaraz okaże się, że sprawa jest bardzo prosta.

Jak zbudować aktywność?



Mechanizm tworzenia aktywności znajduje się w nowej zakładce *Dodatki* SMART Notebook oznaczonej symbolem puzzli.

1. Z pośród dostępnych tam dodatków wybieramy *Mechanizm tworzenia* (patrz ilustracja obok).
2. Przed wykonaniem aktywności warto sobie przygotować elementy, które będą kontenerem i pozostałe obiekty odpowiedzi oraz umieścić je wszystkie na stronie.
3. Gdy mamy otwarte okno *Mechanizmu tworzenia aktywności*, zaznaczamy nasz obiekt, który ma być kontenerem i klikamy na przycisk *Edytuj*. Nasz pojemnik zaznaczony będzie poprzez pojawienie się na nim ukośnych linii i wyświetlona zostanie karta *Obiekty* oraz dwa okna: *Zaakceptuj te obiekty* i *Odrzuć te obiekty*.



Mechanizm tworzenia aktywności – SAMOUCZEK

4. Teraz przeciągamy do odpowiednich okien poszczególne elementy zgodnie z naszym pomysłem. Obiekty akceptowane zaznaczone zostaną zieloną kropką, a odrzucone czerwonym iksem.
5. W zakładce *Ustawienia* wybieramy rodzaj animacji dla poszczególnych grup elementów (wszystkie dostępne opcje opisane są w niżej zamieszczonej tabeli).
6. Po ustawieniu naszych preferencji naciskamy przycisk *Gotowe* i sprawdzamy, nasze ćwiczenie. Jeżeli wszystko działa przygotowaliśmy swoją pierwszą aktywność.

WSKAZÓWKA: Jeżeli umieścimy już wszystkie obiekty w jednym oknie (akceptacji lub odrzucenia), to nie musimy pojedynczo umieszczać ich w drugim. Wystarczy kliknąć przycisk *Dodaj wszystkie pozostałe*, który automatycznie umieści wszelkie inne obiekty w oknie gdzie nacisnęliśmy ten przycisk. Ta opcja zaoszczędzi nam na pewno sporo czasu.

Ustawienia dla obiektów	Możliwe opcje wyboru zachowania się elementów po przesunięciu ich na kontener
<i>Gdy zostanie zaakceptowany, obiekt:</i>	<i>Brak</i> – brak animacji <i>Znikanie na zewnątrz</i> – obiekt znika (opcja domyślna) <i>Wylot</i> – element ucieka poza obrys okna i znika <i>Przesuń do środka</i> – przedmiot zostanie ustawiony na środku kontenera <i>Obrót</i> – przedmiot obraca się kilkakrotnie wokół swojego środka
<i>Gdy zostanie odrzucony obiekt:</i>	<i>Brak</i> – brak animacji <i>Odbij</i> – obiekt powraca na swoje pierwotne miejsce (opcja domyślna)
<i>Odtwórz także dźwięk obiektu</i>	Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje odtworzenie dźwięku przypisanego do obiektu po przeniesieniu na pojemnik.

WSKAZÓWKA METODYCZNA: Zgodnie z zasadami ćwiczenie powinno być skonstruowane tak, aby uczniowie jak najdłużej mogli widzieć na tablicy poprawne odpowiedzi, a błędne jak najkrócej, po to aby utrwalać wiedzę przekazywaną przez aktywność. Z opisanych w powyższej tabeli animacji należy wybierać, te które po przesunięciu poprawnej odpowiedzi na kontener cały czas ją będą prezentowały, a unikać raczej tych gdzie poprawna odpowiedź gdzieś znika. Jako przykład dobrego rozwiązania można podać animację *Odbij*, która niepoprawną odpowiedź od razu cofa na swoje poprzednie miejsce i dzięki temu uczniowie nie utrwalają sobie błędnych informacji, a sama animacja daje jednoznaczny przekaz słuchaczom, że ten element tu nie pasuje.

Pozostałe opcje w Mechanizmie tworzenia aktywności

Zerowanie lub Resetuj wszystko

Co zrobić, aby przygotowana przez nas aktywność po wykonaniu jej przez uczniów powróciła do stanu z przed jej rozwiązaniem? W tym celu w zakładce Mechanizmu tworzenia aktywności wystarczy nacisnąć opcję *Resetuj wszystko* lub *Zerowanie*. Obie opisane funkcje mają takie samo działanie.

Ikona kosza

Co zrobić, gdy pomylimy się i dodamy do listy akceptowanych lub odrzucanych obiektów zły przedmiot. Wystarczy przeciągnąć taki element na ikonę kosza znajdującego się w danym oknie, aby go usunąć z tej grupy.

Identyfikuj

Mechanizm tworzenia aktywności – SAMOUCZEK

Czasami widzimy ćwiczenie, które nie jest przez nas przygotowane i na pierwszy rzut oka nie bardzo wiemy jak powinno działać, gdzie na stronie są kontenery, a gdzie odpowiedzi. W takim przypadku niezbędna będzie funkcja *Identyfikuj*, która pokazuje pojemniki poprzez wyświetlenie na nich ukośnych linii przez czas 3 sekund.

Edycja

Już przygotowane ćwiczenia zawsze możemy modyfikować dzięki funkcji *Edytuj*, która otworzy w zakładce Mechanizmu zakładki *Obiekty* i *Ustawienia*. Tam możemy w dowolny sposób zmieniać wszystkie dostępne parametry przygotowanej przez nas aktywności.

Wyczyść właściwości

Jeżeli potrzebujemy wyczyścić zawartość obu okien (akceptacji i odrzucenia) poprzez jedno kliknięcie, bez usuwania kontenerów, to musimy skorzystać z funkcji *Wyczyść właściwości*. Po jej zastosowaniu możemy od nowa układać elementy na obu listach.

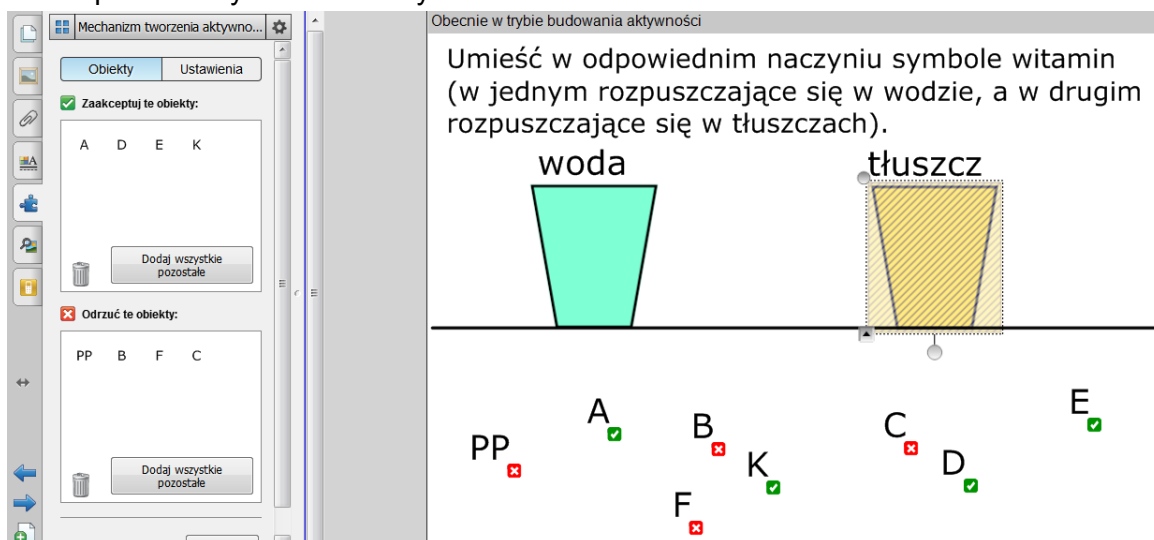
Pomysły na ćwiczenia

W ilustracji pokazanej na ilustracji ze strony pierwszej mamy tylko jeden kontener, ale można przecież umieścić ich dwa lub więcej. Pozwala to na przygotowanie wielu aktywności, gdzie wykorzystujemy sortowanie, etykietowanie lub tworzymy gry itp., ale z wykorzystaniem własnych treści.

Przykład 1

W ćwiczeniu mamy dwa pojemniki, którymi są szklanki jeden z wodą drugi z tłuszczem. Elementami do sortowania są symbole poszczególnych witamin. Zadaniem ucznia jest posortowanie ich zgodnie z właściwością rozpuszczania się w wodzie lub w tłuszczach.

1. Zaznaczamy szklankę z wodą i w zakładce naciskamy przycisk *Edytuj*.
2. W zakładce Mechanizmu dodajemy do elementów akceptowanych symbole PP, F, C i B, a do odrzucanych pozostałe.
3. Naciskamy przycisk *Gotowe*.
4. Zaznaczamy szklankę z tłuszczem i korzystamy ponownie z przycisku *Edytuj*.
5. Do okna akceptuj przesuwamy litery A, D, E i K.
6. Naciskamy przycisk *Gotowe*.
7. Sprawdzamy działanie aktywności.

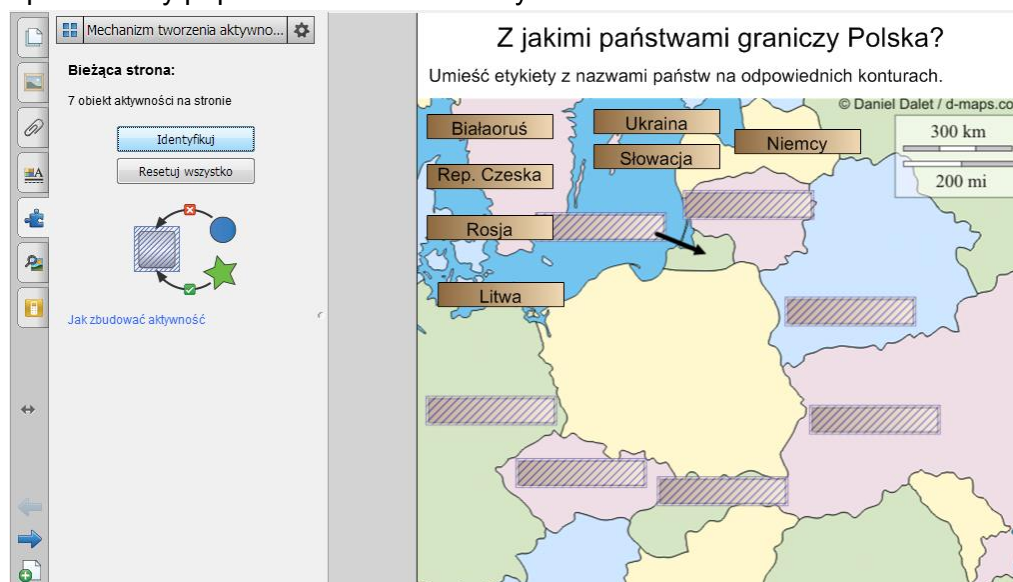


Mechanizm tworzenia aktywności – SAMOUCZEK

Przykład 2

Ta aktywność zawiera, aż 7 kontenerów reprezentowanych przez puste prostokąty oraz 7 etykiet z nazwami państw. Do każdego pojemnika może trafić tylko jedna nazwa. Jakie kroki należy wykonać, aby wykonać to ćwiczenie, przy założeniu, że mamy wszystkie niezbędne obiekty i mapę.

1. Klikamy pustą prostokąt znajdujący się po lewej stronie ekranu i naciskamy przycisk *Edycja*.
2. W zakładce *Obiekty*, do okienka akceptuj przesuwamy etykietę z nazwą Niemcy.
3. W oknie odrzuć naciskamy przycisk *Dodaj wszystkie pozostałe*.
4. Przechodzimy do karty *Ustawienia* i w polu wyboru *Gdy zostanie zaakceptowany, obiekt*. *Animacja* wybieramy *Przesuń do środka*.
5. Wciskamy przycisk *Gotowe*.
6. Powtarzamy kroki od 1 do 5 dla wszystkich pustych prostokątów.
7. Sprawdzamy poprawność działania aktywności.



Dodatkowe materiały dotyczące opisywanej funkcjonalności:

Filmy:

Aplikacja - Mechanizm tworzenia aktywności

http://www.youtube.com/watch?v=IA24i2_6lTY

Aplikacja "Mechanizm tworzenia aktywności" cz. 2

<http://www.youtube.com/watch?v=zBKKUbczOO>

Smart Notebook 11 : The Activity Builder

<http://www.youtube.com/watch?v=XVwcyfJzAtA>

Dodatkowe materiały dotyczące tablic SMART:

<http://www.tablice.net.pl>

Szkolenia i certyfikacja:

<http://szkoleniasmart.pl/>

Społeczność:

<http://www.facebook.com/TSwMK>

<https://delicious.com/tswmk>