

Aktywne narzędzia lekcyjne (Lesson Activity Toolkit)

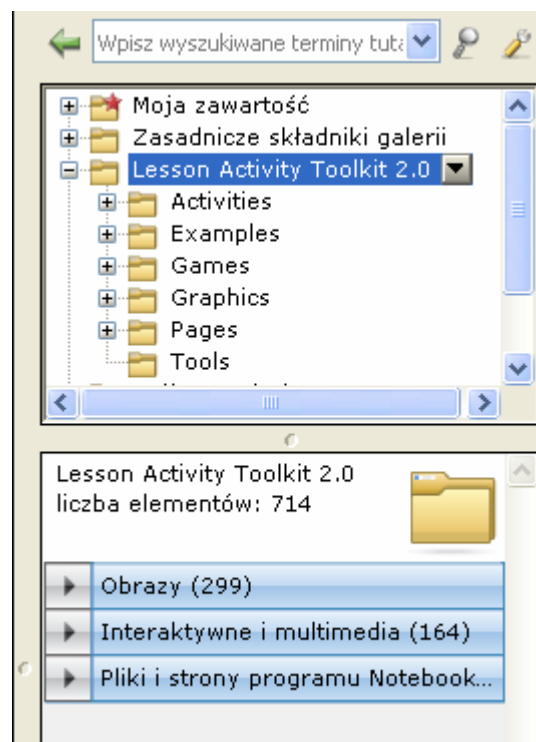
Aktywne narzędzia lekcyjne

Aktywne narzędzia lekcyjne to zbiór zdjęć, narzędzi, szablonów, gier i ćwiczeń interaktywnych, które możemy dostosować do własnych potrzeb. Elementy te posłużą nam do tworzenia profesjonalnie wyglądających, interaktywnych i angażujących uczniów lekcji. Jeśli aktywne narzędzia lekcyjne (Lesson Activity Toolkit) są już zainstalowane na Twoim komputerze, możesz uzyskać do nich dostęp, bo są częścią Galerii programu SMART Notebook. Jeżeli nie są zainstalowane, możesz je pobrać ze strony

<http://www.education.smarttech.com/ste/en-US/Ed+Resource/Lesson+resources/toolkit/download.htm>

W Galerii wybierz **Lesson Activity Toolkit 2.0**, aby zobaczyć jej zawartość, która jest zorganizowana w postaci podfolderów: **Activities** (ćwiczenia), **Example** (przykłady), **Games** (gry), **Graphics** (grafika), **Pages** (strony) i **Tools** (narzędzia).

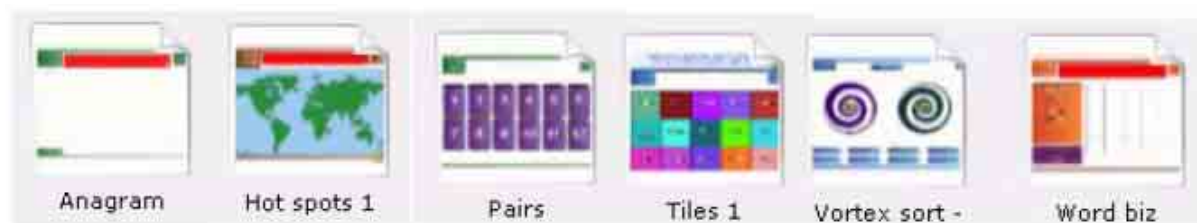
Możesz szukać obiektów przeglądając foldery lub korzystając z pola wyszukiwania. Po znalezieniu interesującego Cię elementu, kliknij go i przeciągnij na stronę programu Notebook.



WSKAZÓWKA: Kliknij znak + obok folderu w galerii, aby go rozwinąć i sprawdzić jego zawartość.

Ćwiczenia (Activities) i gry (Games)

Aktywne narzędzia lekcyjne zawierają szablony dla kilku rodzajów aktywnych działań, których można użyć, aby utrzymać wśród uczniów zaangażowanie i nastawienie na uczenie się przez zabawę. Pośród ćwiczeń są takie, które pozwalają na przygotowanie przez nauczyciela własnych, dopasowanych do potrzeb lekcji zadań (anagram, sorter kategorii, odgadywanie słowa przez wskazywanie pojedynczych liter, test wielokrotnego wyboru, dobieranie elementów w pary, odgadywanie co przedstawia obrazek przez odkrywanie jego fragmentów, wyszukiwanie słów wśród rozsypanych liter itp.).





W podfolderze gry (Games) znajdziemy elementy potrzebne do różnego rodzaju gier (pionki, figury szachowe, plansze, karty do gry, „kamienie” do gry w domino) oraz przygotowane w technologii Adobe® Flash® obiekty (sudoku, generator krzyżówek, różnego rodzaju kości do gry).



Aby ułatwić korzystanie z aktywnych narzędzi lekcyjnych w podfolderze przykłady (**Examples**) znajdują się gotowe, przykładowe ćwiczenia i gry wykorzystujące opisywane narzędzia.

Przygotowanie gier i ćwiczeń

Wiele gier i ćwiczeń w aktywnych narzędziach lekcyjnych to obiekty (programy) opracowane w technologii Adobe Flash. Poniższe punkty pomogą Ci dostosować gry i ćwiczenia do wykorzystania w klasie.

- Wybierz przycisk  pomoc, aby zobaczyć opis ćwiczenia lub gry oraz szczegółowe instrukcje dotyczące jego edycji.
- Naciśnij przycisk  edytuj, aby dostosować obiekt do własnych potrzeb.
- Wpisz w polach tekstowych odpowiednie słowa (lub zdania) lub przeciągnij tekst na pole tekstowe ze strony programu SMART Notebook lub innej aplikacji.
- Aby być pewnym, że inni nie mogą edytować gry lub ćwiczenia, wpisz w polu **Password** swoje hasło. To rozwiązanie zapobiega przed przypadkowym dostępem uczniów do trybu edycji.
- Wiele ćwiczeń zawiera przycisk **Check** (sprawdź), który pozwala na sprawdzenie poprawności rozwiązania zadania. Przycisk **Reset** (resetuj) ponownie uruchamia zadanie, kasując już wykonaną część ćwiczenia. Przycisk **Solve** (rozwiązanie) można nacisnąć, aby wyświetlić poprawne odpowiedzi. Przyciski te pozwalają na pracę z całą klasą nad ćwiczeniem lub grą.

Przykład



Z katalogu **Lesson Activity Toolkit 2.0** > **Activities** > **Vortex sort – text** wybieramy Blue – Vortex przeciągając go z zakładki galeria na obszar roboczy programu SMART Notebook.

Ok	Vortex 1 label	<input type="text"/>
Password <input type="checkbox"/>	Vortex 2 label	<input type="text"/>
Label 1	<input type="text"/>	Vortex1
Label 2	<input type="text"/>	Vortex2
Label 3	<input type="text"/>	Vortex1
Label 4	<input type="text"/>	Vortex2
Label 5	<input type="text"/>	Vortex1
Label 6	<input type="text"/>	Vortex2
Label 7	<input type="text"/>	Vortex1
Label 8	<input type="text"/>	Vortex2
Label 9	<input type="text"/>	Vortex1
Label 10	<input type="text"/>	Vortex2
Label 11	<input type="text"/>	Vortex1
Label 12	<input type="text"/>	Vortex2
Label 13	<input type="text"/>	Vortex1
Label 14	<input type="text"/>	Vortex2
Label 15	<input type="text"/>	Vortex1
Label 16	<input type="text"/>	Vortex2

Naciskamy przycisk **Edit**.

Ok Vortex 1 label rzeczowniki
 Password Vortex 2 label przymiotniki

Label 1		rzeczownik	Label 2		przymiotnik
Label 3		rzeczownik	Label 4		przymiotnik
Label 5		rzeczownik	Label 6		przymiotnik
Label 7		rzeczownik	Label 8		przymiotnik
Label 9		rzeczownik	Label 10		przymiotnik
Label 11		rzeczownik	Label 12		przymiotnik
Label 13		rzeczownik	Label 14		przymiotnik
Label 15		rzeczownik	Label 16		przymiotnik

W polu **Vortex 1 label** wpisujemy „rzeczowniki”, zaś w polu **Vortex 2 label** „przymiotniki”.

Ok Vortex 1 label rzeczowniki
 Password Vortex 2 label przymiotniki

Label 1	dom	rzeczownik	Label 2	duży	przymiotnik
Label 3	miasto	rzeczownik	Label 4	wojewódzki	przymiotnik
Label 5	drzewo	rzeczownik	Label 6	wysoki	przymiotnik
Label 7	kwiat	rzeczownik	Label 8	piękny	przymiotnik
Label 9	pies	rzeczownik	Label 10	ładny	przymiotnik
Label 11	deszcz	rzeczownik	Label 12	rzęsisty	przymiotnik
Label 13	długopis	rzeczownik	Label 14	niebieski	przymiotnik
Label 15	teczka	rzeczownik	Label 16	ciężki	przymiotnik

W kolejnych polach **Label 1, 3, 5, 7, 9, 11, i 15** wpisujemy słowa będące rzeczownikami. Odpowiednio w polach **Label 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 i 16** przymiotniki.

Edit Reset





drzewo

dom

kwiat

miasto

wysoki

duży

piękny

wojewódzki

Naciskamy przycisk OK i mamy gotowe ćwiczenie.

Grafika (Graphics)

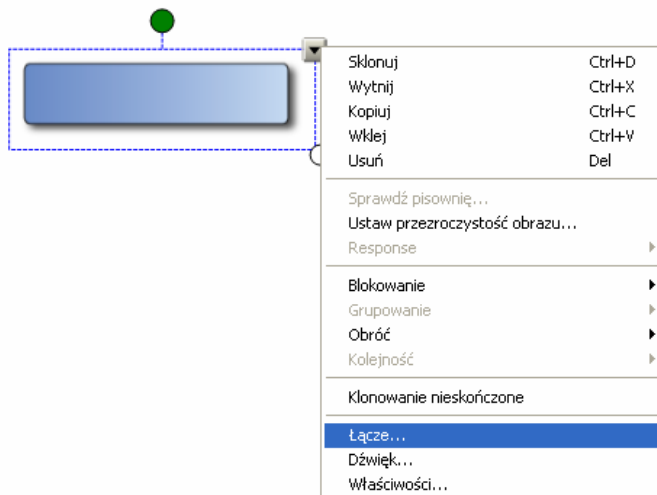
Ikony, obramowania i elementy graficzne z folderu Grafika mogą pomóc w stworzeniu ciekawych i przyciągających uwagę materiałów lekcyjnych. Karty tytułowe są idealnym rozwiązaniem jeżeli chcemy akcentować kolejne etapy naszej lekcji.

Ciekawym sposobem na kierowanie uwagę uczniów są ruchome ramki z uchwytem. W elementach tych możemy umieszczać teksty lub rysunki. Ramkę taką chowamy poza brzegiem obszaru roboczego programu Notebook, w taki sposób aby tylko jej uchwyt był widoczny. Jeżeli chcemy ujawnić informację łapiemy za uchwyt i wysuwamy ramkę tak, aby pokazać jej zawartość.

W celu szybszego dostępu do potrzebnych informacji możemy do przycisków i ikon dodawać linki, aby nasz materiał lekcyjny uczynić bardziej interaktywnym i lepiej angażującym uczniów.

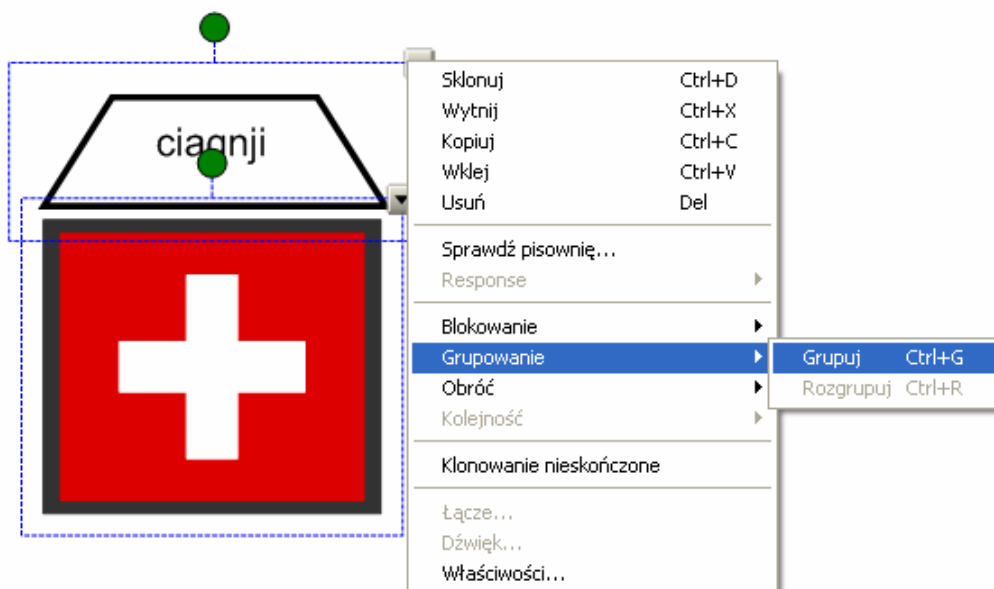
Aby dodać link do obiektu, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz obiekt.
2. Kliknij w rozwijane menu (w prawym dolnym rogu) i wybierz polecenie **Łączy**.
3. W otwartym oknie dialogowym musisz wybrać, czy chcesz dodać link do strony internetowej, link do innej strony w tym pliku Notebook, link do pliku umieszczonego na dysku twardym lub pliku w zakładce **Załączniki programu Notebook**.
4. Następnie wpisujemy potrzebne parametry łącza.
5. Na samym końcu określamy, czy link będzie aktywował się poprzez kliknięcie w ikonę w narożniku obiektu czy w cały obiekt.
6. Aby zakończyć definiowanie linku klikamy **OK**.



Możemy dodać tekst lub grafikę, umieszczając ją na obiekcie i połączyć oba elementy poprzez użycie opcji **Grupowanie** z rozwijanego menu.

Aktywne narzędzia lekcyjne obejmują kilka rodzajów ruchomych ramek z uchwytem, ale można również skorzystać z opcji **Grupowania**, aby połączyć uchwyt na przykład z elementem graficznym i utworzyć własne ramki.



Narzędzia (Tools)

Podfolder narzędzia (Tools) zawiera obiekty wykonane w technologii Adobe Flash, których można użyć aby dodać interaktywności do naszych działań na lekcji. Narzędzia te obejmują obiekty: „kliknij i odkryj zawartość”, edytowalne kostki do gry, które mogą zawierać tekst lub grafikę, generatory losujące liczby, litery, kolory i karty do gry, ramki z przewijającym tekstem i wiele innych. Pamiętaj, że twórcze wykorzystanie tych narzędzi zależy od Ciebie. Przykładowe rozwiązania, które pomogą Ci w znalezieniu pomysłów na wykorzystanie opisywanych narzędzi, znajdziesz w podfolderze przykłady (**Examples**).



Przykłady (Examples)

Podfolder przykłady (**Examples**) zawiera przykładowe rozwiązania podzielone na ćwiczenia (**Activities**), gry (**Games**), strony (**Pages**) i narzędzia (**Tools**), jak również folder pomoc (**Help**), zawierający linki do pomocy online SMART Exchange i instruktażowych filmów wideo. Obejrzyj te pliki, aby dowiedzieć się jak można wykorzystać niektóre z opisywanych tutaj narzędzi.

Otwórz podfolder warstwy (**Layering**), aby dowiedzieć się jak wykorzystać możliwości techniki warstw w programie Notebook, aby dodać jeszcze więcej interaktywności do swoich materiałów lekcyjnych. Znajdziesz tam przykłady i linki do instruktażowych filmów.