

Obiekty Adobe Flash nie są obsługiwane w programie SMART Notebook

Co się dzieje z technologią Flash?

Firma Adobe ogłosiła, że 31 grudnia 2020 roku zakończy prace nad wtyczką Flash. Innymi słowy - kończy się era animacji typu Flash, zastępuje ją technologia HTML5. W związku z tym każdy, kto tworzy treści online (filmy, animacje itp.), w tym SMART Technologies, przełącza się na HTML5.

Co robi SMART?

SMART Technologies systematycznie przygotowywał się do tej zmiany. Od 2017 roku program SMART Notebook (wersja 17 i nowsze) nie wykorzystuje plików Flash.

Dzięki użyciu technologii HTML5 zastąpiono najpopularniejsze ćwiczenia Adobe Flash Player z Galerii SMART Notebook (Lesson Activity Toolkit). Obecnie SMART Notebook automatycznie przekształca następujące obiekty Flash:

- Clock
- Dice
- Pull tab
- Spinner
- Timer
- Vortex sort (text and images)
- Multiple Choice
- Keyword Match
- Pairs
- Category Sort (text and images)
- Image Match
- Page buttons

Pozostałe nieobsługiwane elementy galerii znajdują się w tabeli na dole strony.

Co możesz zrobić?

Usuń nieobsługiwane obiekty Flash i ćwiczenia interaktywne (we wcześniejszych wersjach SMART Notebook dostępne w Galerii Lesson Activity Toolkit) i utwórz nowe za pomocą narzędzi dostępnych w programie SMART Notebook 17 lub nowszym. Pobierz przewodnik: <https://www.tablice.net.pl/flash-w-smart-notebook/>.

Za pomocą mechanizmu tworzenia aktywności możesz przygotować zabawne i wciągające zadania dla uczniów. Dowiedz się więcej o tym, jak wykorzystać narzędzia SMART do tworzenia interaktywnych lekcji.

Odtwarzanie plików Flash

Jeśli naprawdę musisz otworzyć plik Flash ze starej lekcji, możesz spróbować zrobić to w przeglądarce internetowej z włączoną obsługą Adobe Flash.

Linki zewnętrzne:

[Flash i przyszłość treści interaktywnych](#)

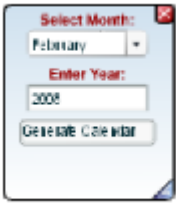
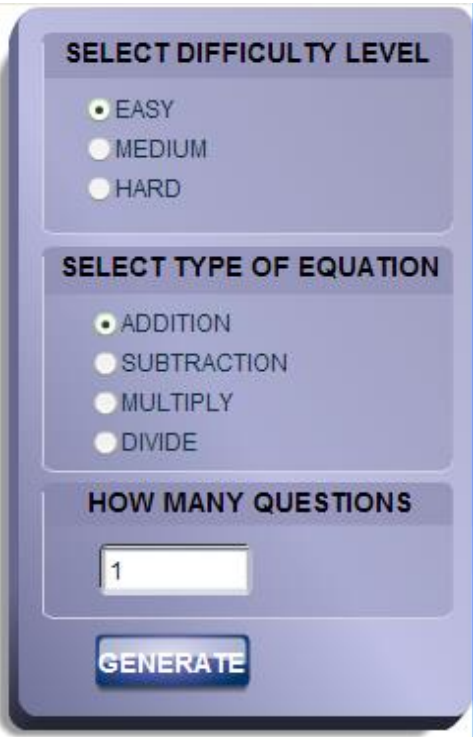
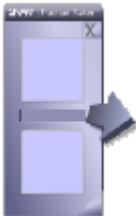
[Adobe wyciąga wtyczkę, kończąc erę Flash](#)





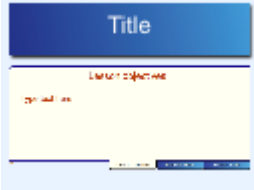







[Zobacz listę obiektów Adobe Flash Player, których program SMART Notebook już nie obsługuje](#)

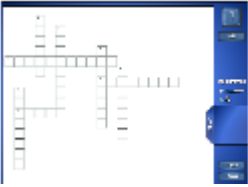
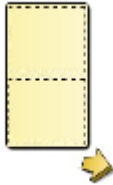


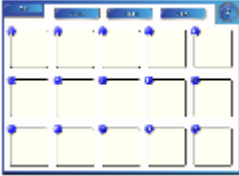

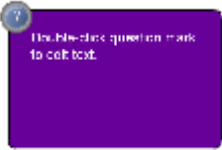






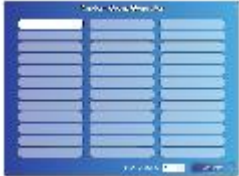

[Zobacz listę działań Adobe Flash Player, które konwertuje aplikacja SMART Notebook](#)

[Jak można próbować otworzyć kontente Adobe Flash w przeglądarce internetowej](#)

Obiekty Adobe Flash z Galerii Lesson Activity Toolkit nieobsługiwane w programie SMART Notebook

<p>Calendar generator</p> 	<p>Flash cards</p> 	<p>Fraction maker</p> 
---	---	---

<p>Anagram</p> 	<p>Balloon pop</p> 	<p>Sticky notes</p> 
<p>Sentence arrange</p> 	<p>Title page</p> 	<p>Checker tool</p> 
<p>Click and reveal - circle</p> 	<p>Click and reveal - rectangle</p> 	<p>Click and reveal - square</p> 
<p>Click and reveal - star</p> 	<p>Click and reveal - triangle</p> 	<p>Color chooser</p> 

<p>Crossword example</p> 	<p>Domino generator image</p> 	<p>Firecracker</p> 
<p>Hot spots</p> 	<p>Image arrange</p> 	<p>Image select</p> 
<p>Information button</p> 	<p>Question flipper 1</p> 	<p>Question flipper 2</p> 
<p>Question flipper image</p> 	<p>Random text</p> 	<p>Random image chooser</p> 
<p>Random group image</p> 	<p>Random group picker text</p> 	<p>Random word chooser</p> 

<p>Scrolling text</p> 	<p>Tiles</p> 	<p>Timeline reveal</p> 
<p>Word generator</p> 	<p>Word biz</p> 	<p>Word guess</p> 
<p>Note reveal</p> 	<p>Note reveal – left</p> 	<p>Note reveal – right</p> 
<p>Text splitter</p> 		