























Методическое пособие по работе с программой Smart Notebook


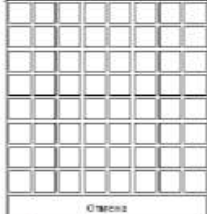

























Панель инструментов Smart Notebook

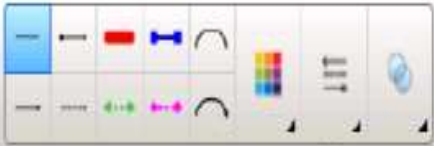




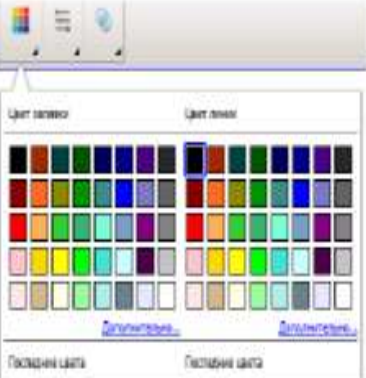


Панель инструментов SMART Notebook позволяет выбирать и использовать различные команды и инструменты в окне SMART Notebook. В следующей таблице описаны функции всех кнопок панели инструментов в панели инструментов SMART Notebook по умолчанию.

Кнопка	Инструмент	Настройки
	Предыдущая страница	Отображение предыдущей страницы текущего файла.
	Следующая страница	Отображение следующей страницы текущего файла.
	Отмена	Отмена последнего действия.
	Вернуть	Позволяет повторить действие, отмененное с помощью инструмента Отмена .
	Добавить страницу	Вставка новой пустой страницы в текущий файл.
	Удалить страницу	Удаление текущей страницы из текущего файла.
	Открыть файл	Позволяет открыть ранее созданный документ Notebook с любого носителя.
	Сохранить	Позволяет сохранить новый или измененный документ Notebook.
	Просмотреть экраны	 - <i>Во весь экран.</i> Позволяет распахнуть рабочую область Notebook на полный экран для удобства работы с документом.
 - <i>Прозрачный фон.</i> Фон ПО SMART Notebook станет прозрачным, что позволит видеть рабочий стол и приложения, расположенные за SMART Notebook, но все объекты на странице файла *.notebook останутся видимыми.		
 - <i>Двухстраничный режим/Одностраничный режим.</i> Позволяет распахнуть в рабочей области Notebook две страницы или одну страницу для удобства работы с документом.		

		50% 75% 100% Настройка масштаба отображения страницы.
	Вставить	Позволяет быстро вставить копию из буфера обмена.
	Удалить	Удаление всех выделенных объектов.
	Захват экрана	Открытие панели инструментов "Захват экрана".
		 Выделяемая область
		 Рабочая зона
		 Полный экран
		 Произвольная выделяемая область
<input checked="" type="checkbox"/> Захват на новую страницу	<input type="checkbox"/> Копия на новую страницу	
	Показать/скрыть затенение экрана	На экране появится серая шторка, при этом в середине верхнего, нижнего, левого и нижнего краев отображается точка для постепенного открытия шторки 
	Smart Document Camera	Позволяет работать с дополнительным устройством — документ-камерой.

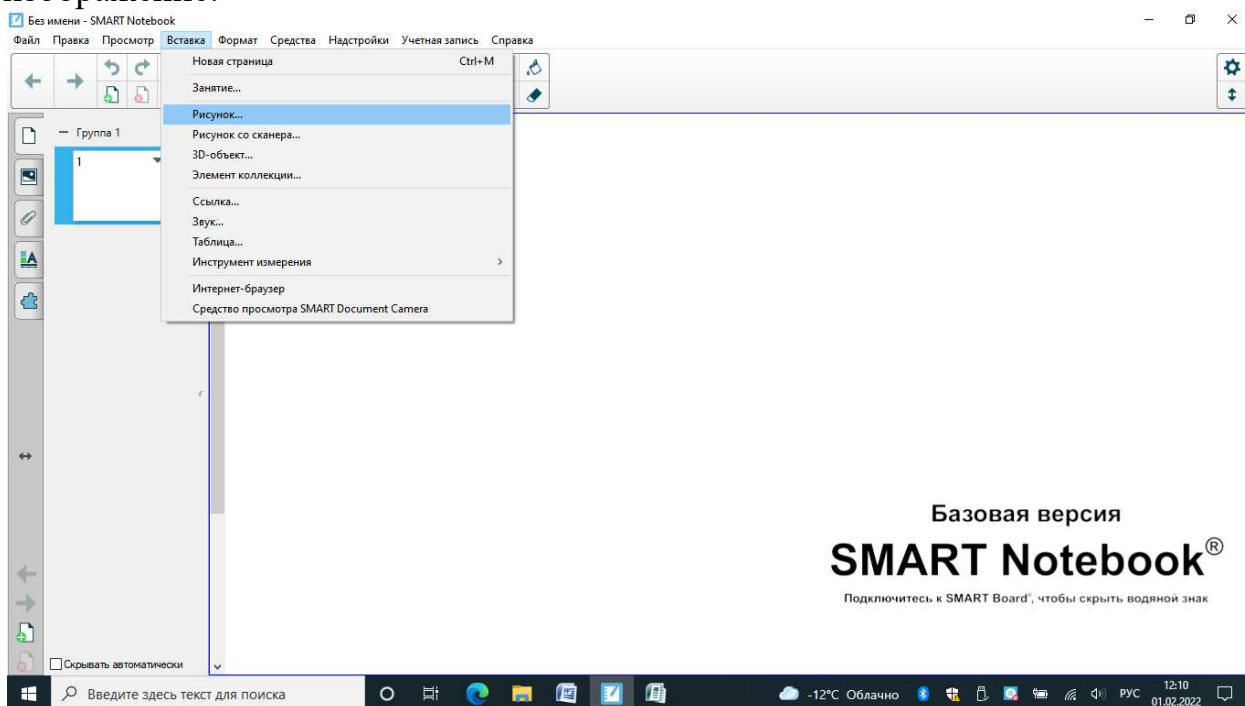
	Таблица	Позволяет создавать таблицу нужного размера (по выбранному количеству строк и столбцов). 
	Инструменты измерения	 Добавление линейки на страницу.
		 Добавление транспортира на страницу.
		 Добавление транспортира Геодреоек на страницу.
		 Добавление циркуля на страницу.
	Smart exchange	Открытие сайта http://exchange.smarttech.com в окне браузера.
	Выбрать	Позволяет выделять ранее вставленные или созданные элементы, чтобы в дальнейшем можно было производить с ними различные действия.
	Перья	Инструмент "Перо" позволяет писать или рисовать цифровыми чернилами с помощью семи типов пера.  Тип пера Типы Свойства
		 Стандартное Создание надписей или рисунков цифровыми чернилами разных

		<p>цветов и типов линий.</p> <p> <i>Каллиграфическое</i></p> <p>Создание надписей или рисунков цифровыми чернилами разных цветов и типов линий. тем же способом, что и пером "Стандартное", но с возможностью изменения толщины линии.</p> <p> <i>Цветной карандаш</i></p> <p>Создание надписей или рисунков цифровыми чернилами с эффектом цветного карандаша.</p> <p> <i>Выделение</i></p> <p>Выделение текста и других объектов.</p> <p> <i>Художественное перо</i></p> <p>Добавление цветных элементов на страницу.</p> <p> <i>Волшебное перо</i></p> <p>Создание объекта, который будет медленно исчезать.</p> <p> <i>Перо распознавания фигур</i></p> <p>Используется для рисования таких фигур, как круги, овалы, квадраты, прямоугольники, треугольники и дуги.</p>
	<p>Фигуры</p>	<p>Создание разнообразных фигур, в том числе кругов, квадратов, треугольников и других геометрических фигур: сердцеобразных, галочек и проч.</p> <p>Возможны два варианта работы с фигурой:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Добавление фигуры на страницу, и затем редактирование ее свойств. 2. Предварительная настройка цвета, линий и прозрачности фигуры, и последующее ее добавление на слайд. 
	<p>Правильные многоугольники</p>	<p>Создание правильных многоугольников с количеством углов от 3 до 15.</p> 
	<p>Заливка</p>	
	<p>Линии</p>	<p>Рисование прямых линий и дуг.</p> <p>Возможны добавление линии на страницу, и затем редактирование ее свойств, или предварительная настройка линии и последующее ее добавление на слайд.</p>

		
	Ластик	Элемент для стирания линий, нарисованных пером, выделений маркером. Ластик определенного (видимого на инструменте) размера: 
	Текст	Элемент для ввода текста с возможностью изменения начертания шрифта, размера, цвета и прозрачности. 
Свойства объектов		Изменение цвета контура и заливки выделенного элемента. 
		Изменение свойств линий выделенного элемента. 
		Изменение прозрачности выделенного элемента. 

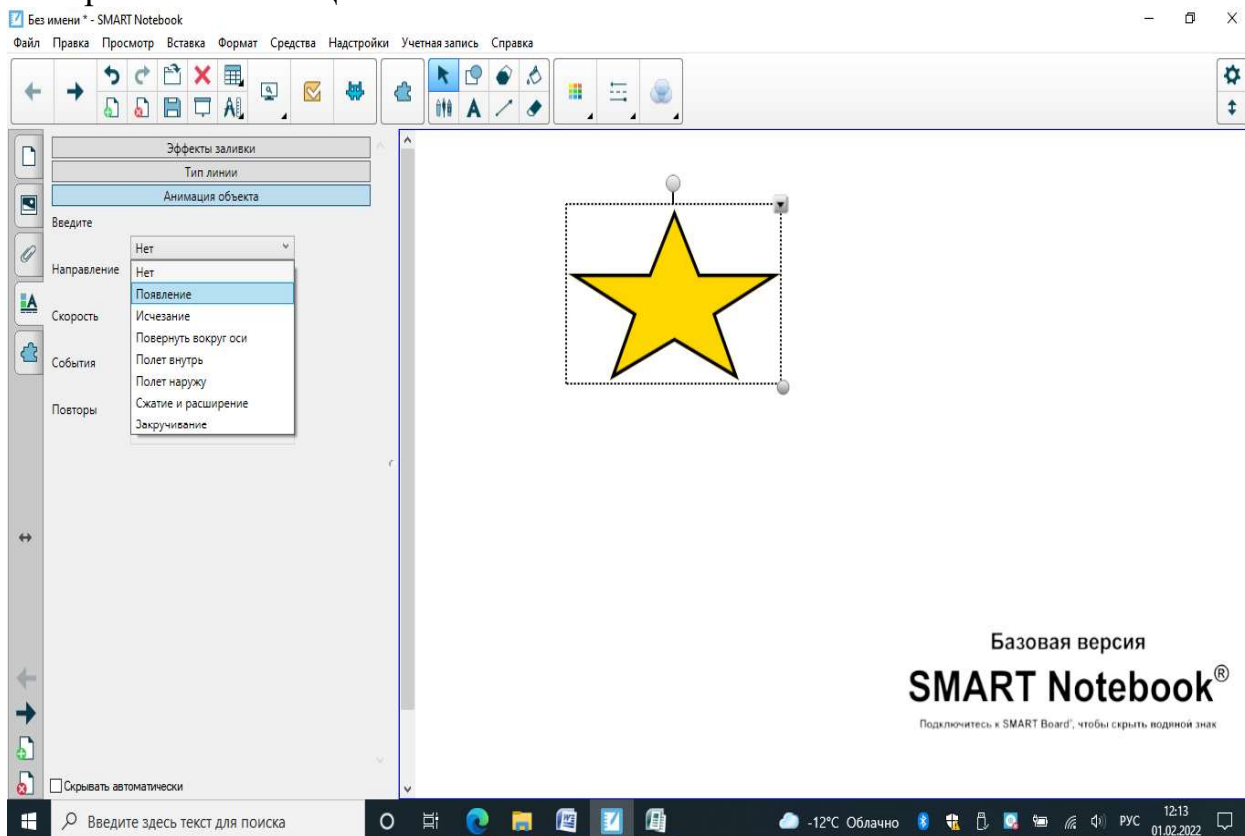
КАК ЗАГРУЗИТЬ ОБЪЕКТ НА СЛАЙД

Скачать изображение в интернете – сохранить на рабочем столе – в смарте нажать наверху панели ВСТАВКА – РИСУНОК – и добавляете нужное изображение.



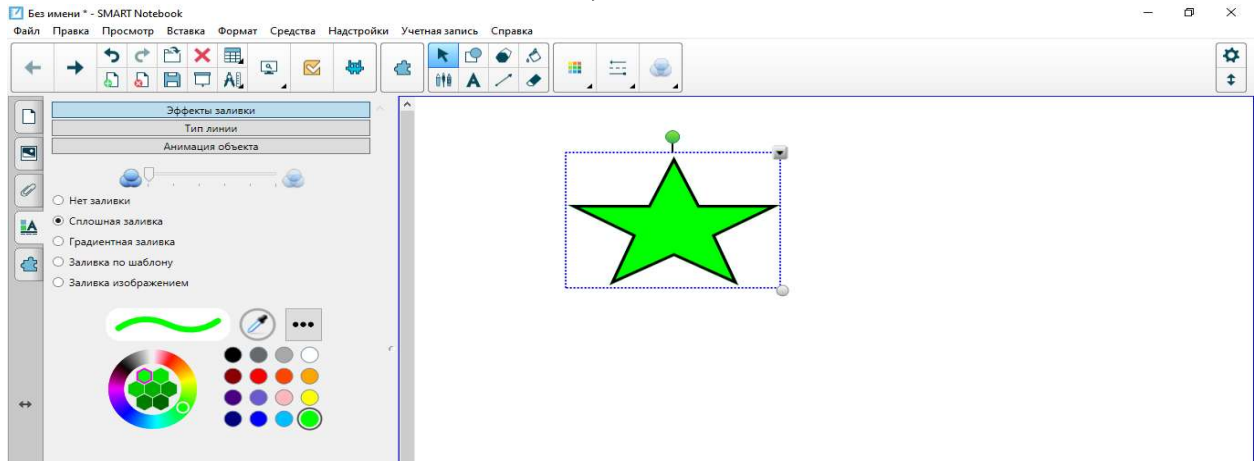
КАК СДЕЛАТЬ АНИМАЦИЮ ОБЪЕКТА

Выделяем нужный объект – нажимаем слева на панели КНОПКУ А – выбираем АНИМАЦИЯ ОБЪЕКТА.

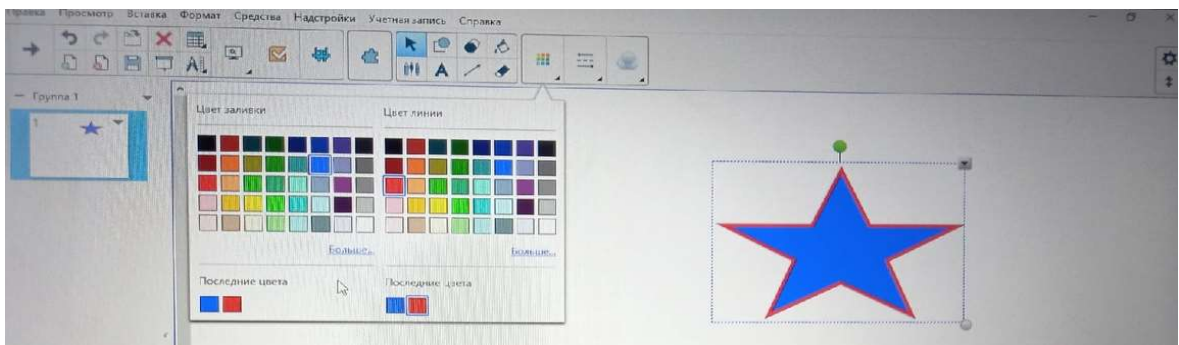


КАК ИЗМЕНИТЬ ЦВЕТ ОБЪЕКТА

Выделяем нужный объект – нажимаем слева на панели КНОПКУ А – выбираем ЭФФЕКТЫ ЗАЛИВКИ (здесь вы можете изменить цвет фигуры), если хотите изменить линии объекта, то нажмите ТИП ЛИНИИ.

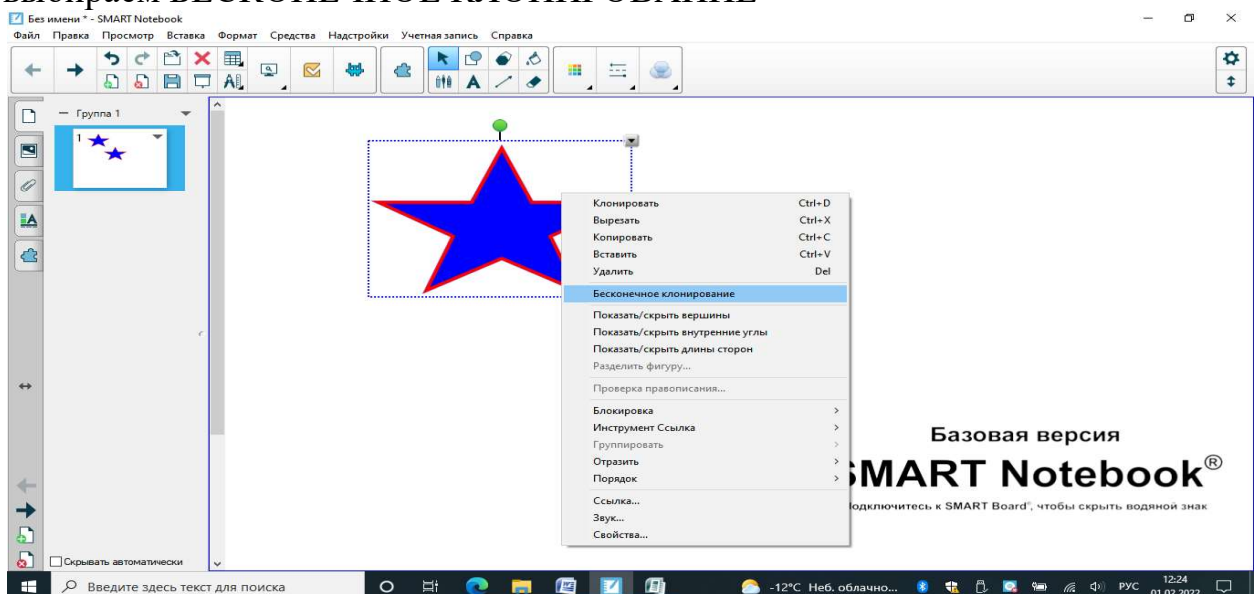


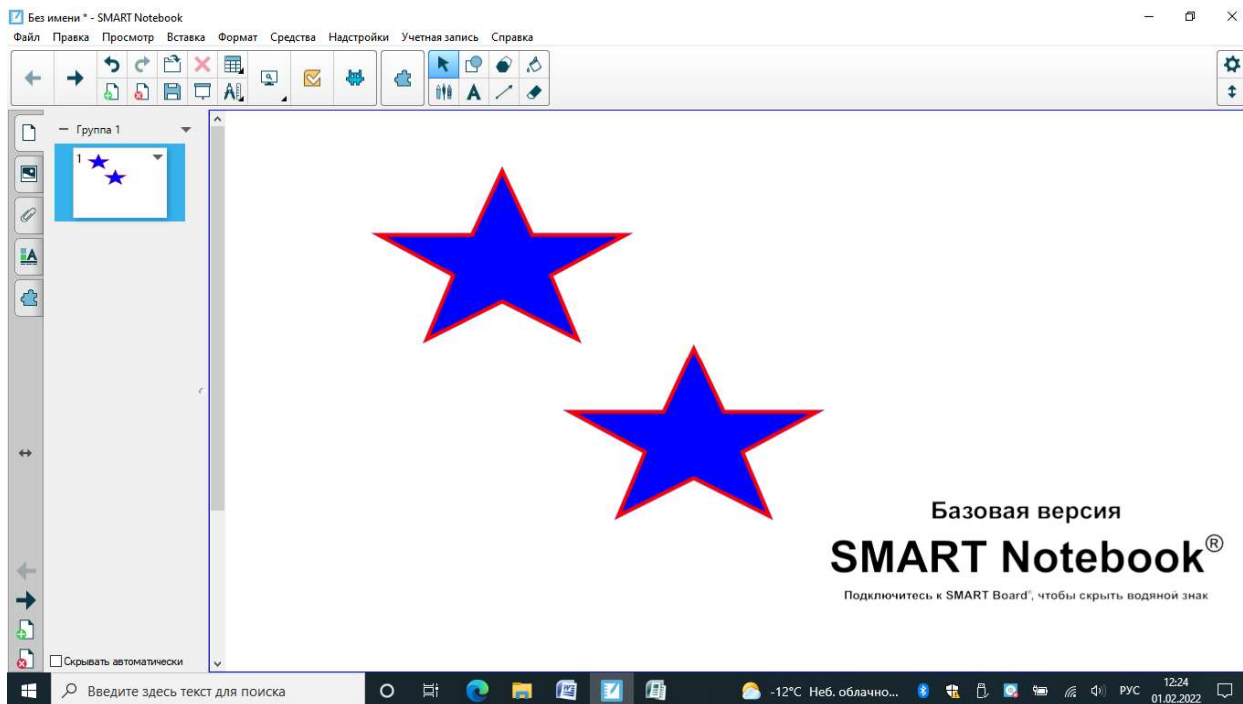
Изменить цвет и линии объекта можно следующим образом: выделить объект и нажать наверху панели на ЦВЕТА.



КАК КЛОНИРОВАТЬ ОБЪЕКТЫ

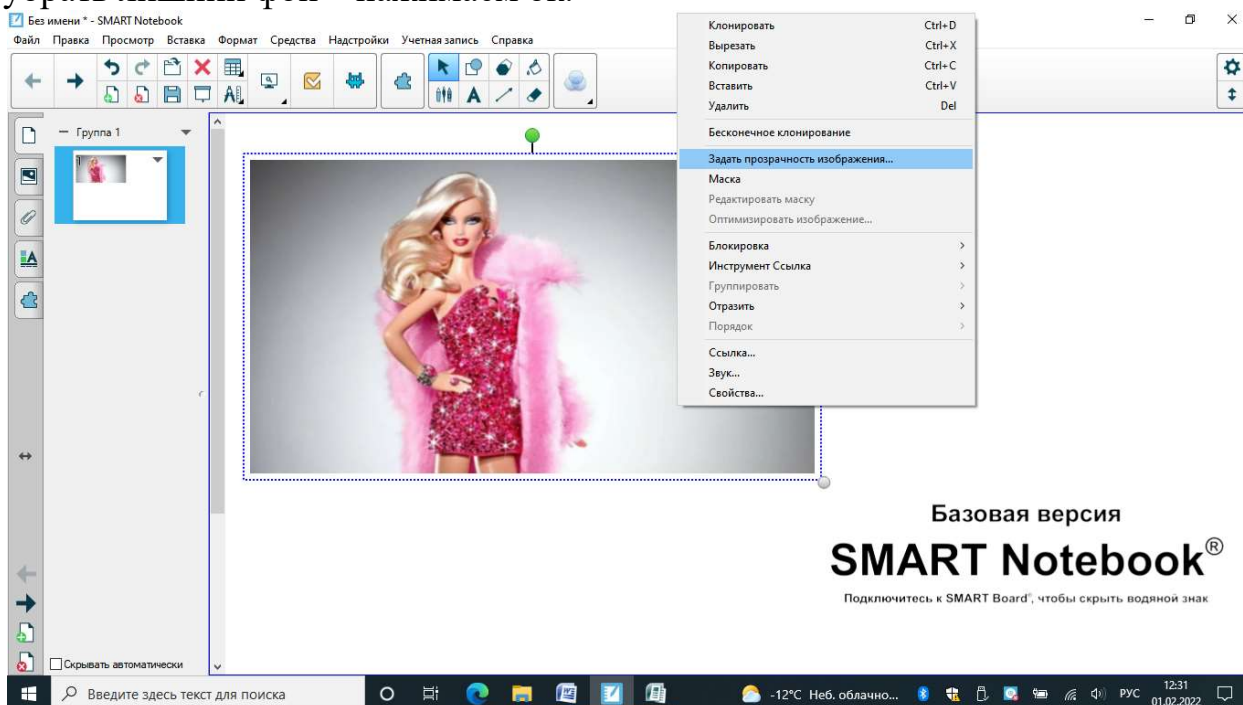
Выделяем нужный объект – нажимаем правую кнопку мыши – из МЕНЮ выбираем БЕСКОНЕЧНОЕ КЛОНИРОВАНИЕ

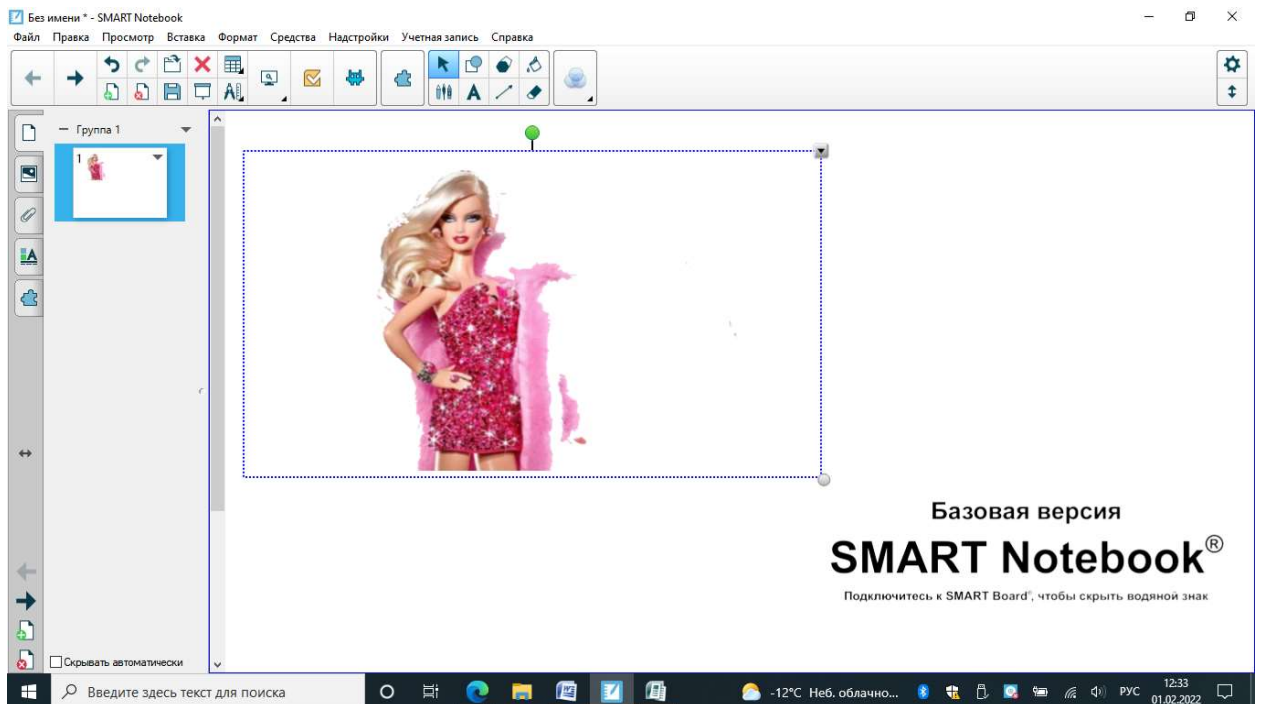
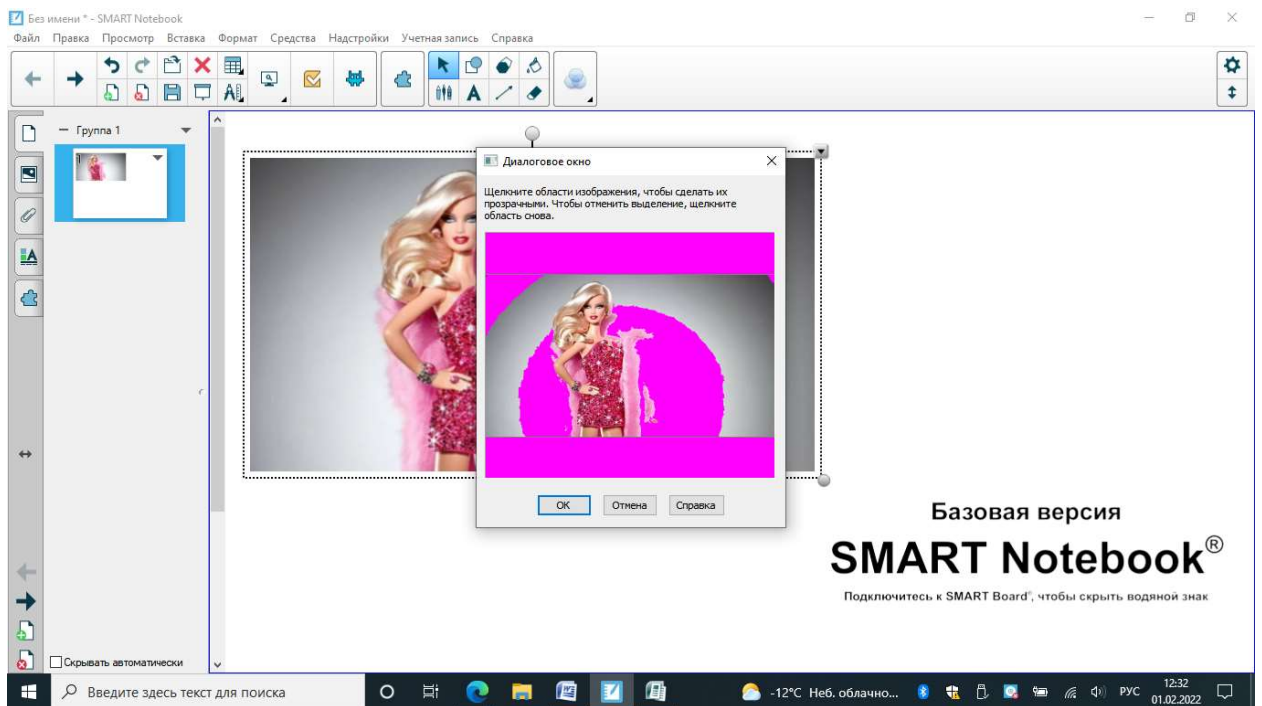




КАК В ОБЪЕКТЕ УБРАТЬ НЕНУЖНЫЙ ФОН

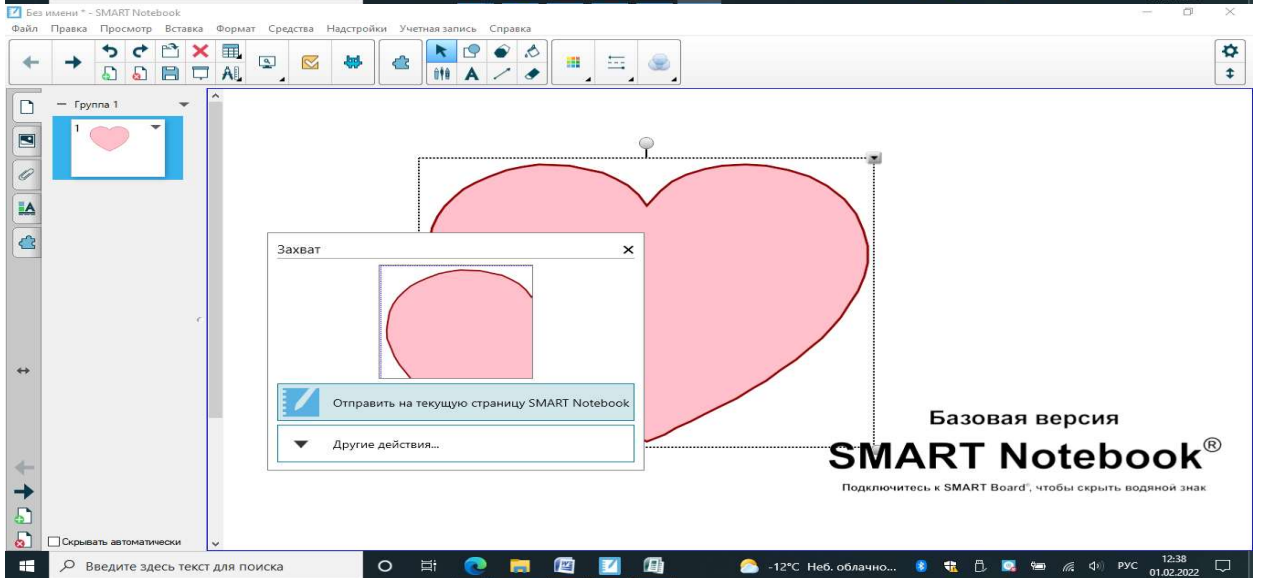
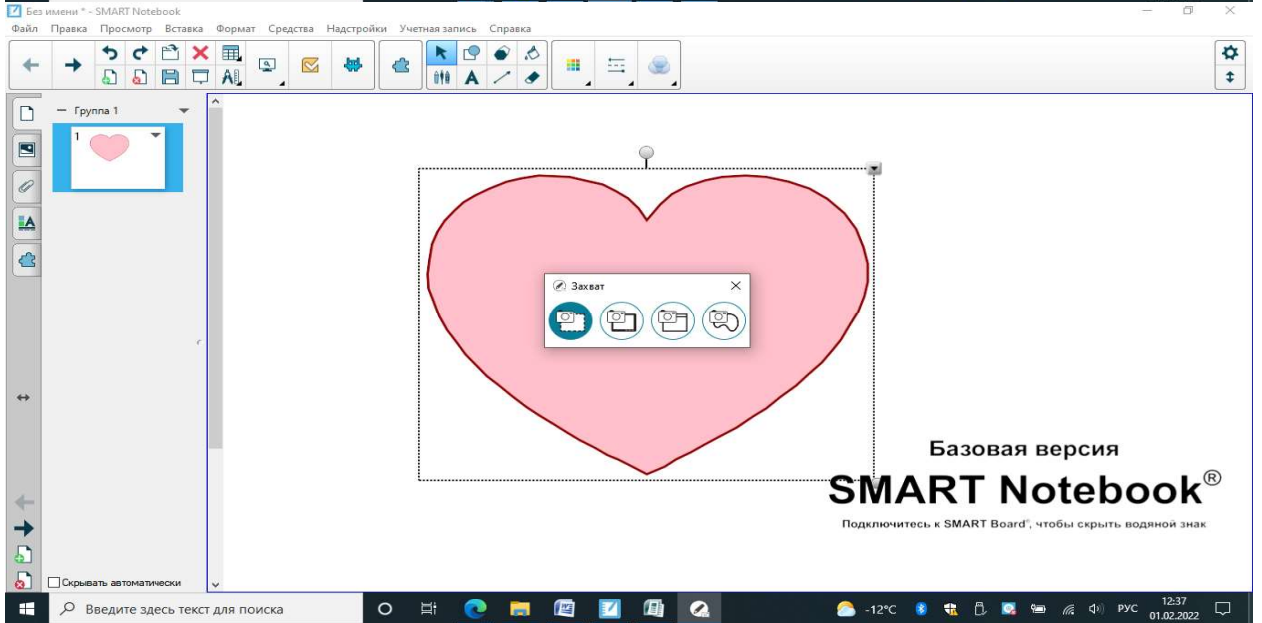
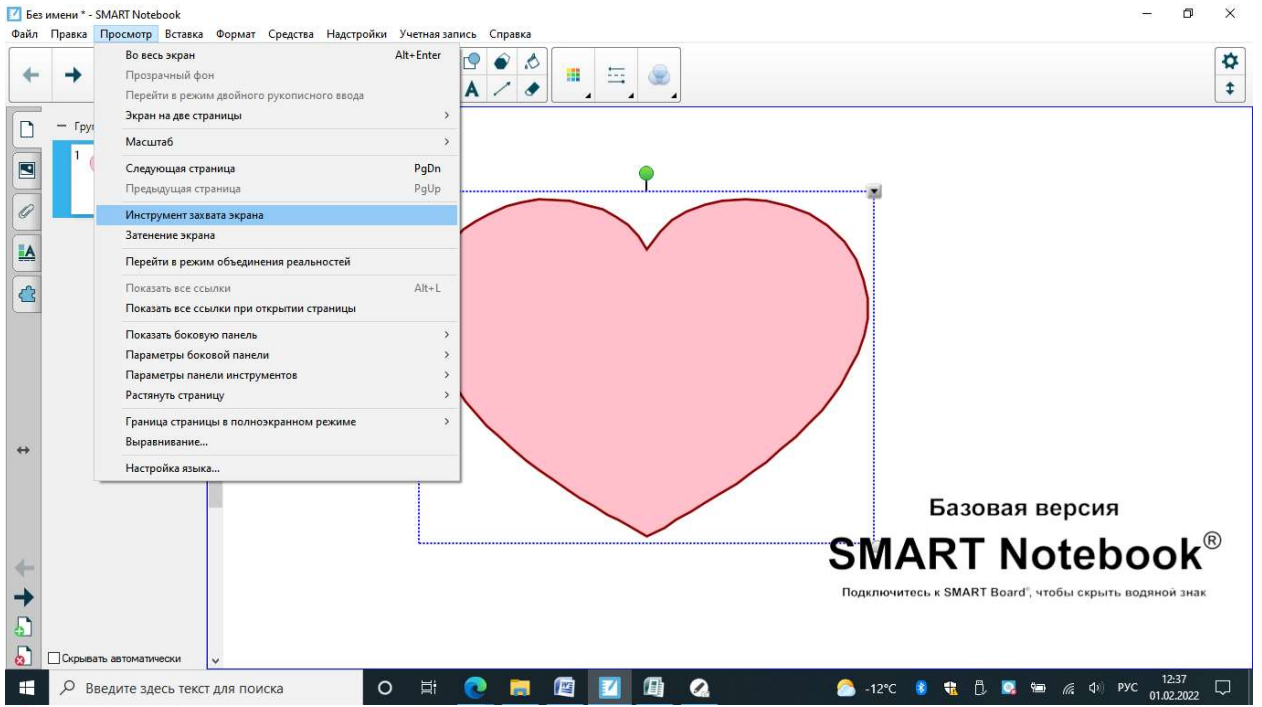
Выделяем объект - нажимаем правую кнопку мыши – из МЕНЮ выбираем ЗАДАТЬ ПРОЗРАЧНОСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ – щелкаем на части, где нужно убрать лишний фон – нажимаем ок.





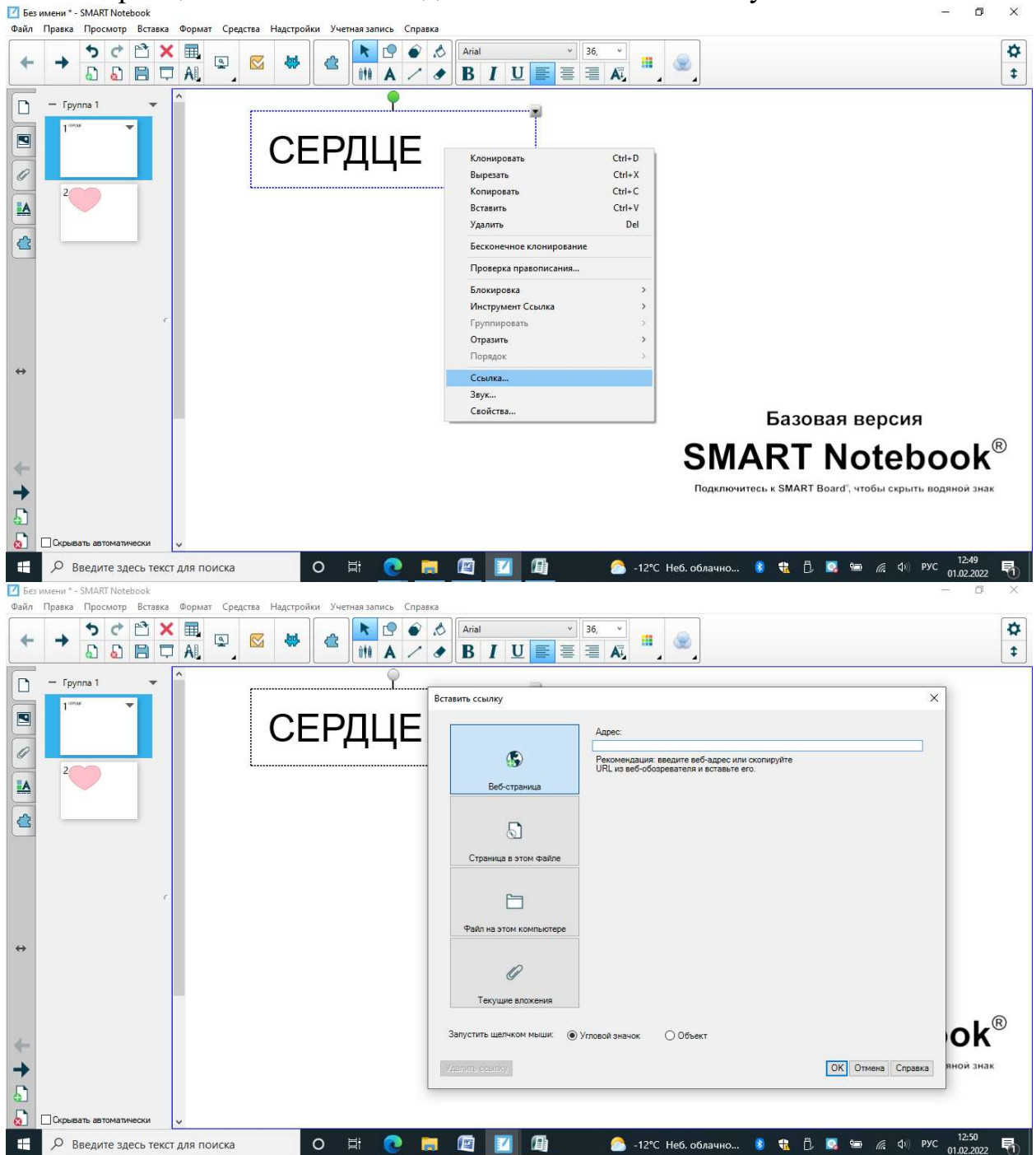
КАК РАЗДЕЛИТЬ КАРТИНКУ НА НЕСКОЛЬКО ЧАСТЕЙ

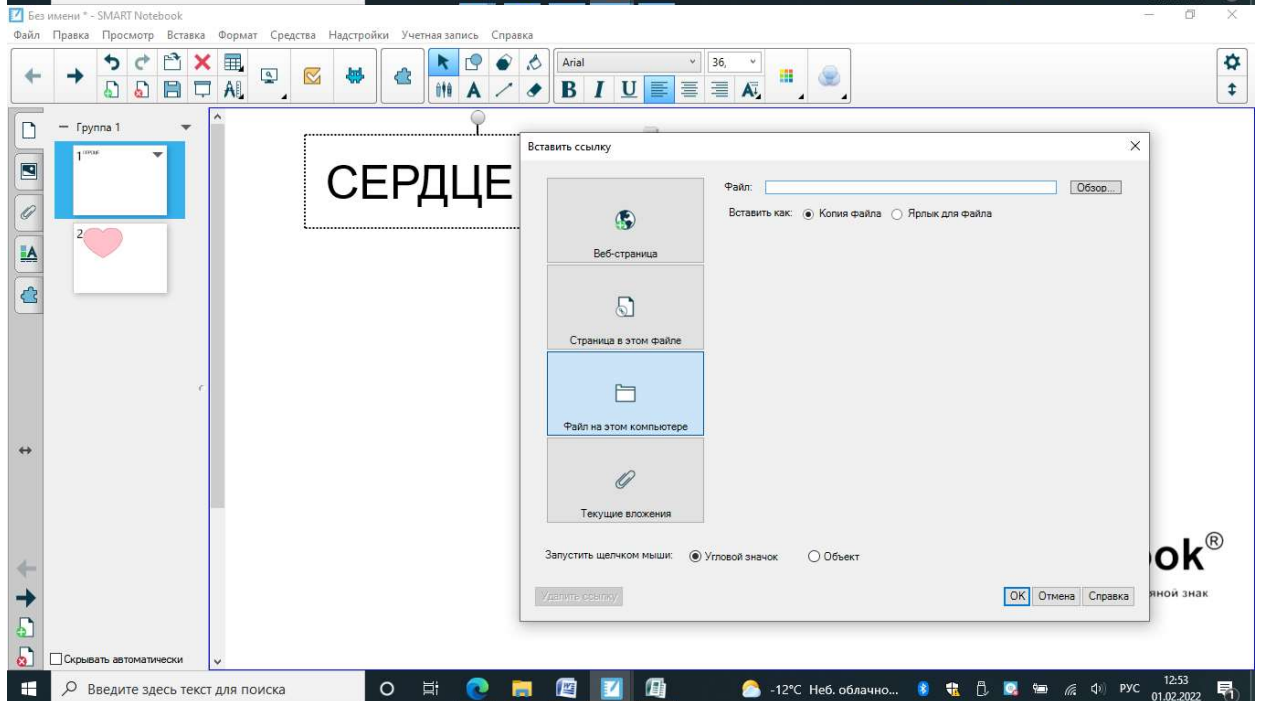
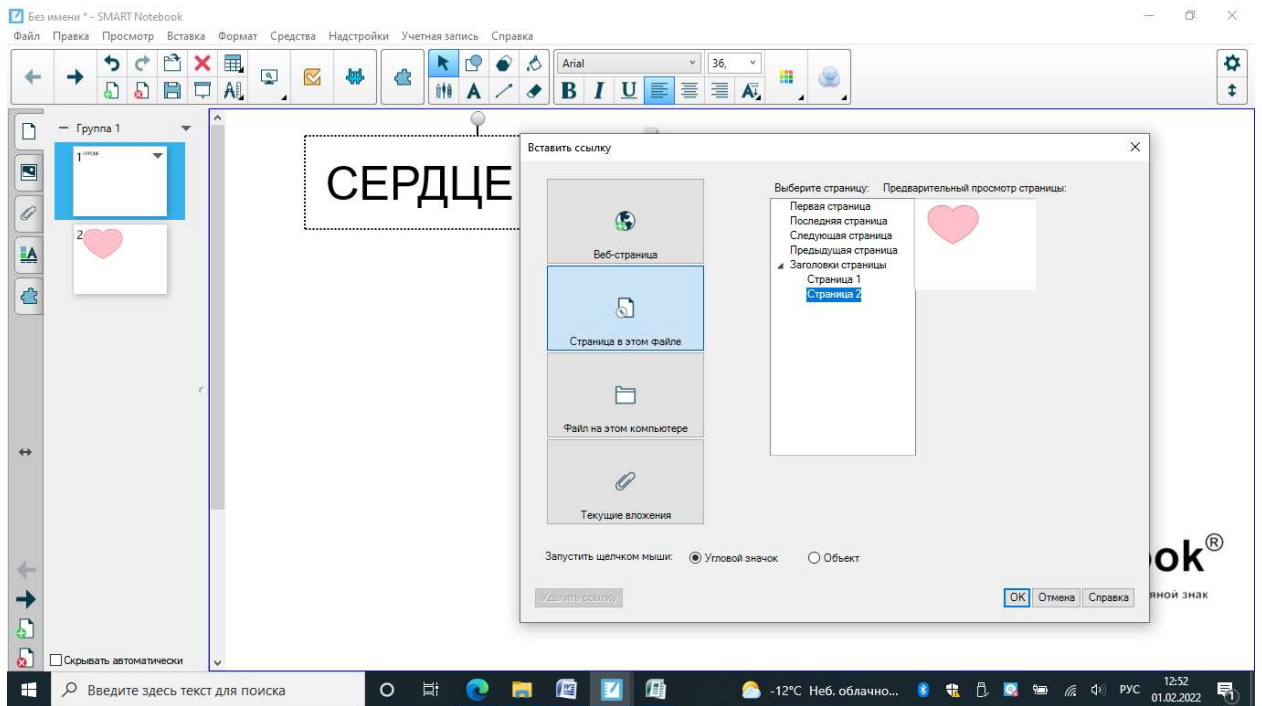
Выделяем объект – нажимаем на панель наверху ПРОСМОТР – выбираем из МЕНЮ ИНСТРУМЕНТ ЗАХВАТА ЭКРАНА – нажимаем на ПЕРВЫЙ ФОТОАППАРАТ – выделяем ту часть объекта, которую хотим разделить – нажимаем на ОТПРАВИТЬ НА ТЕКУЩУЮ СТРАНИЦУ и готово.



КАК СОЗДАТЬ ГИПЕРССЫЛКИ НА ОБЪЕКТЫ

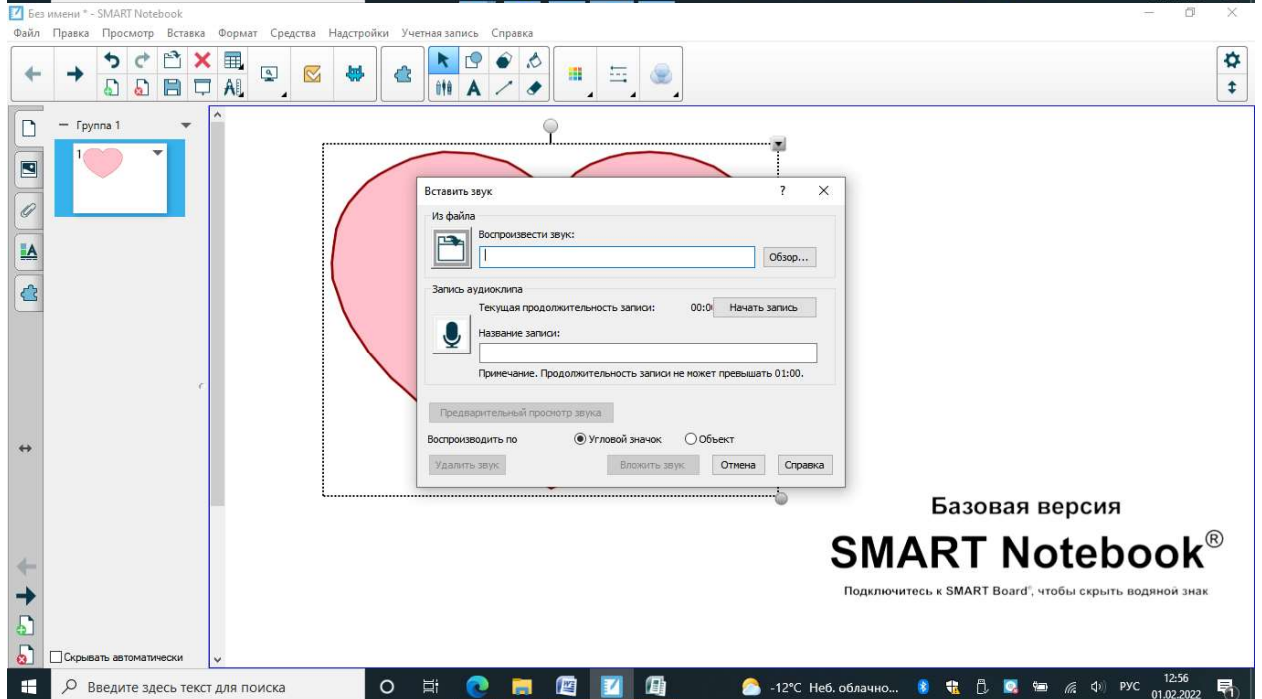
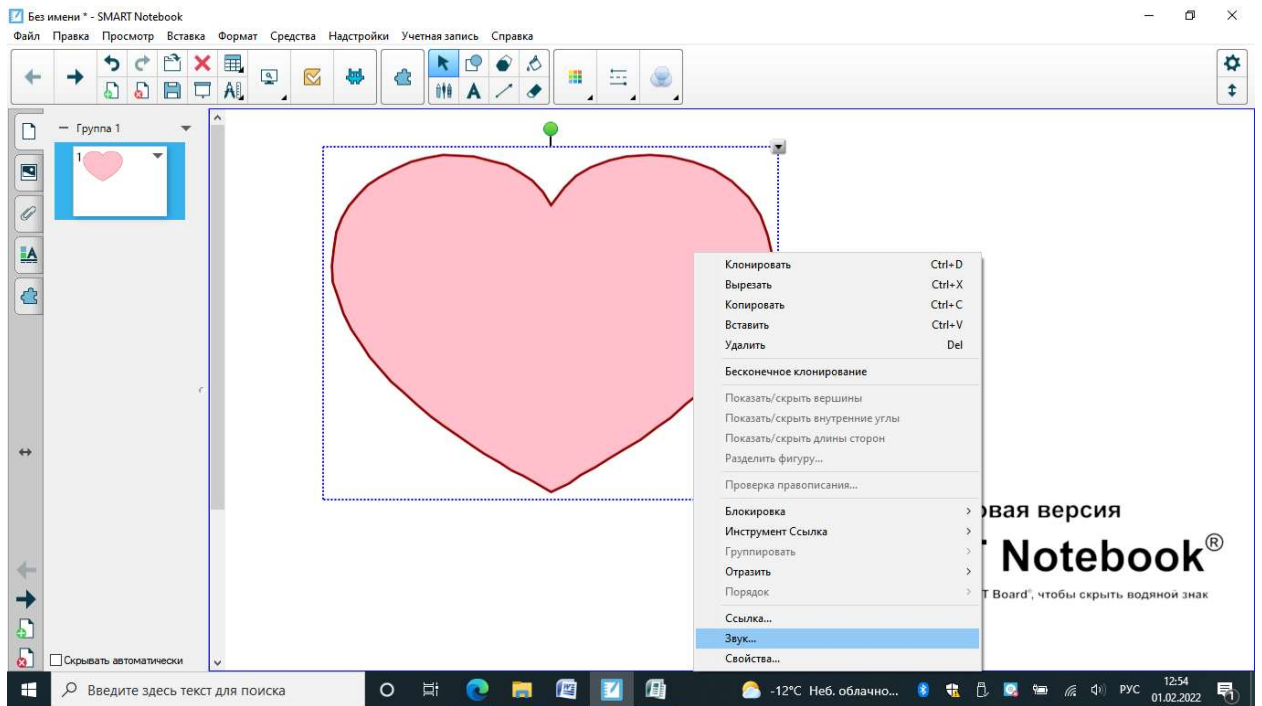
Выделяем нужный объект, на который хотим прикрепить ссылку, на дополняющую его информацию, нажимаем правой кнопкой мыши на объект – выбираем ССЫЛКА – либо вставляем в объект веб сайт (ссылка на какое-нибудь видео), либо делаем ссылку на следующий слайд, либо добавляем файл из своего компьютера. После этого выбираете, как будет работать ссылка при щелчке мыши на выделенный объект или на угловой значок.





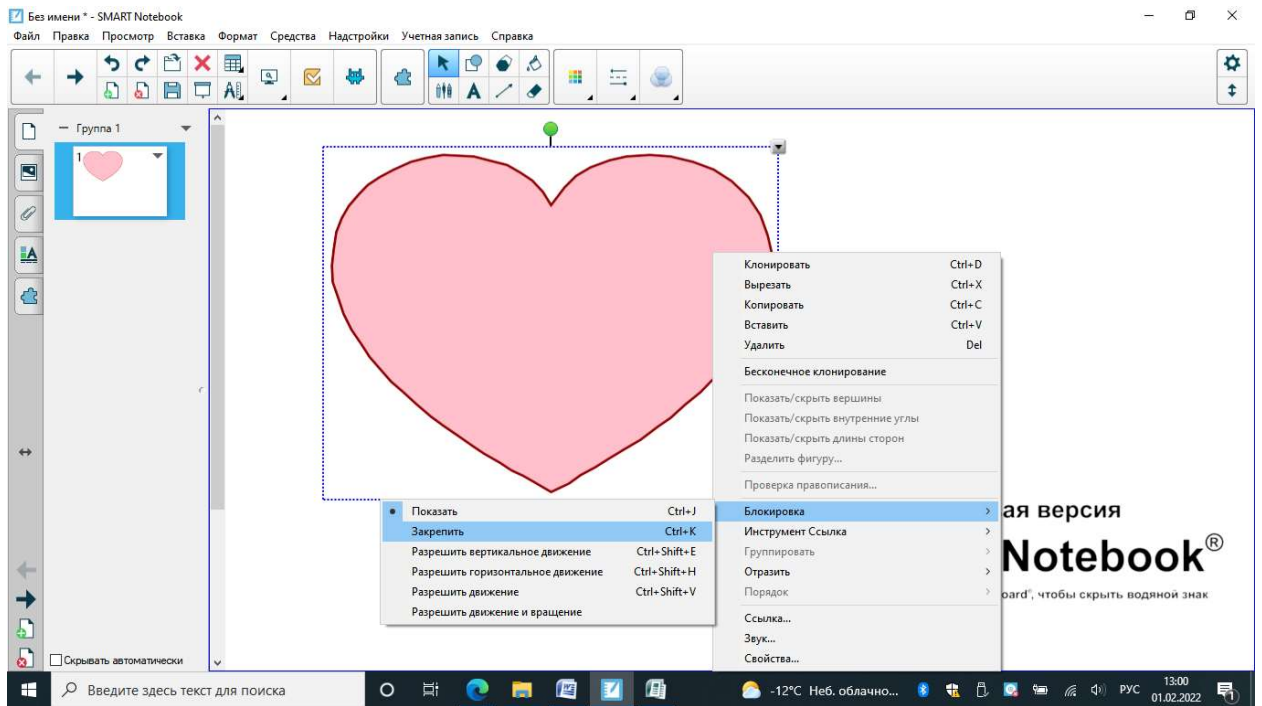
КАК ВСТАВИТЬ МУЗЫКУ/ ЗВУК В ОБЪЕКТ

Выделяем нужный объект – нажимаем правой кнопкой мыши, выбираем из МЕНЮ ЗВУК – либо сами записываем свой голос, либо загружаем файл мелодии (звука) из компьютера, нажимая на обзор – потом выбираете, как будет воспроизводиться звук по выделенному объекту или по угловому значку.



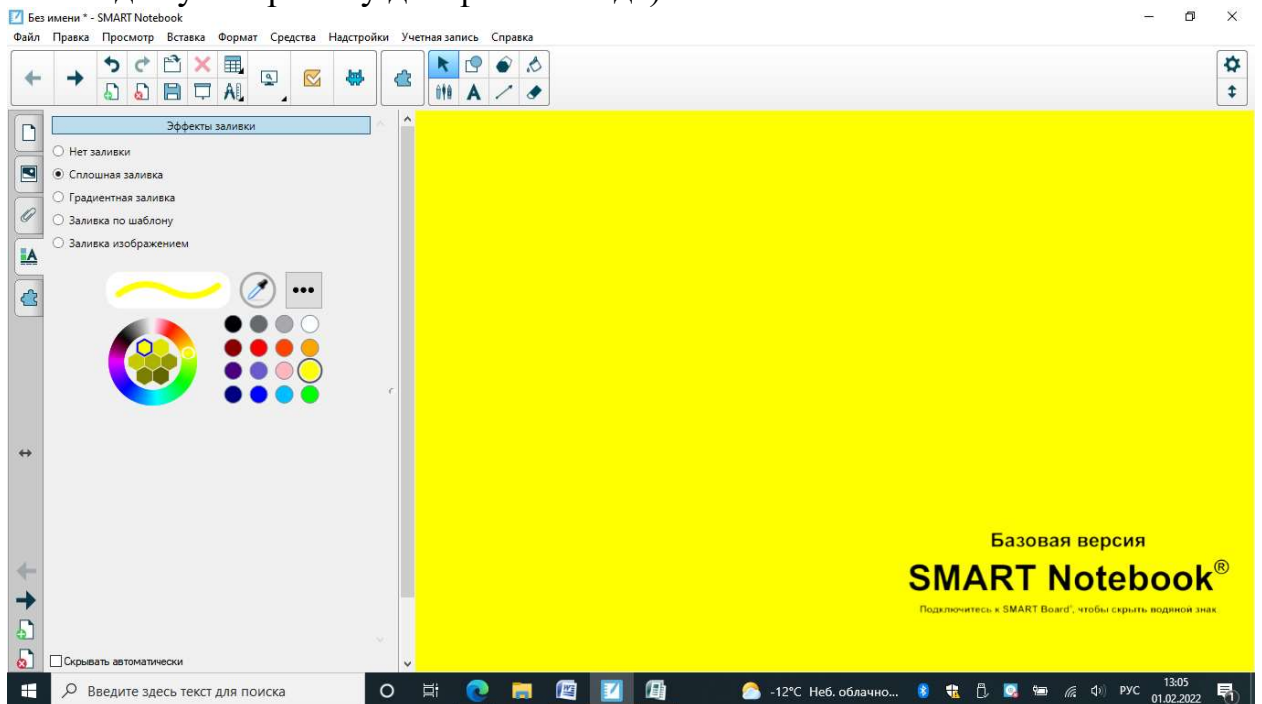
КАК БЛОКИРОВАТЬ ОБЪЕКТ

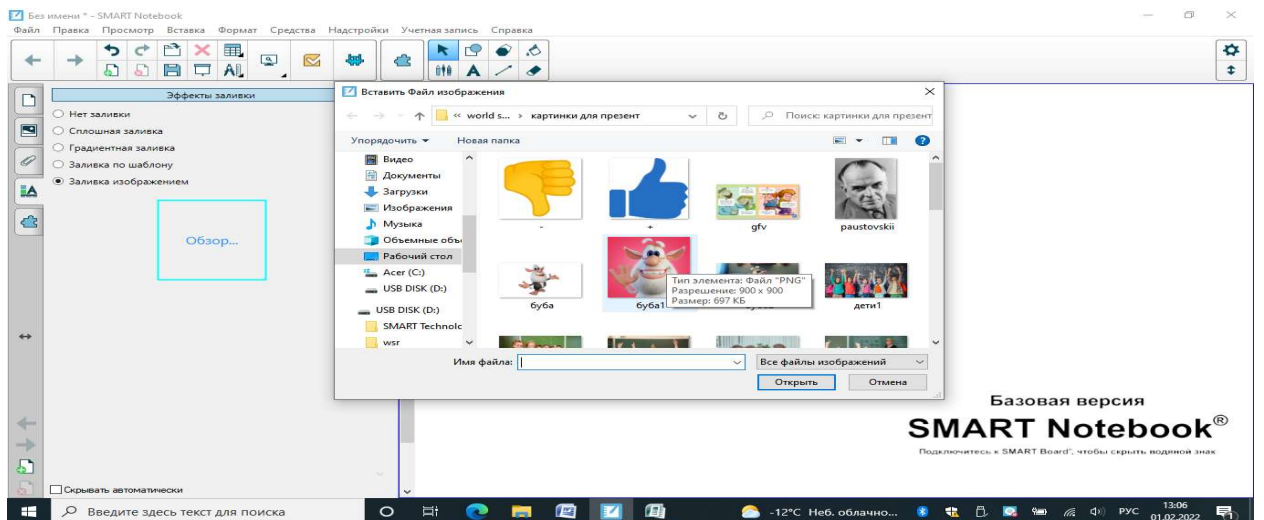
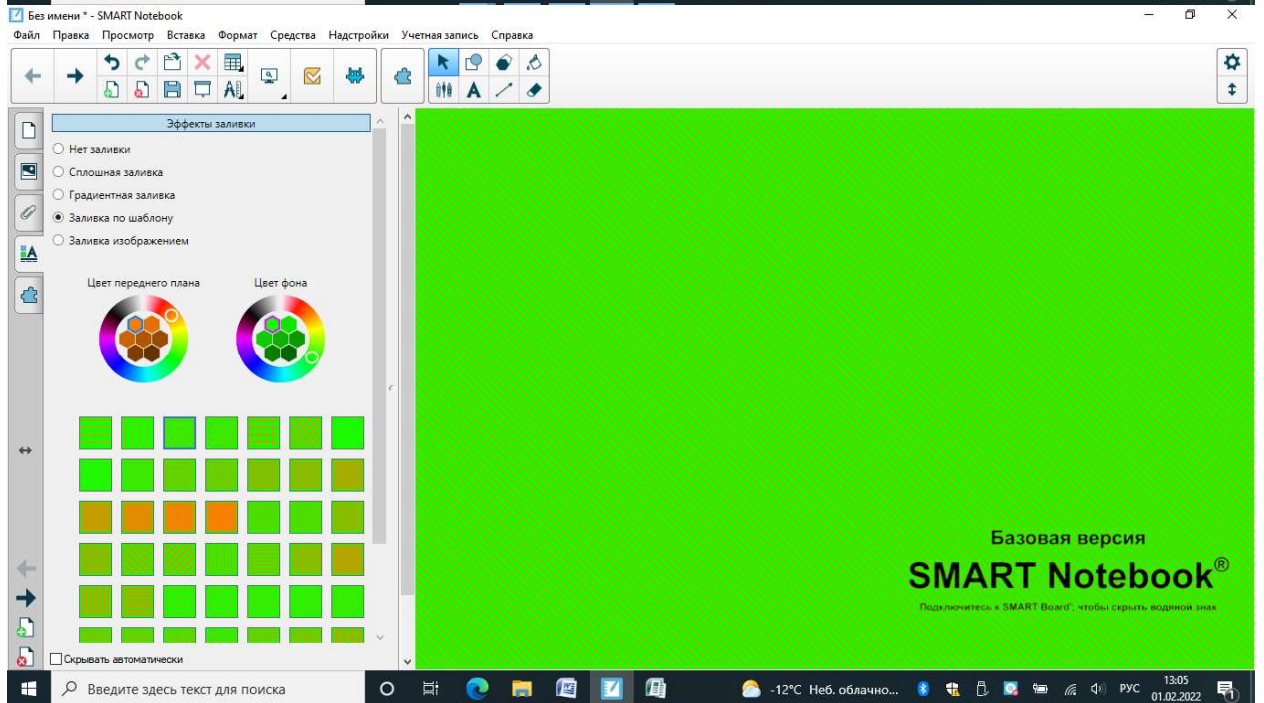
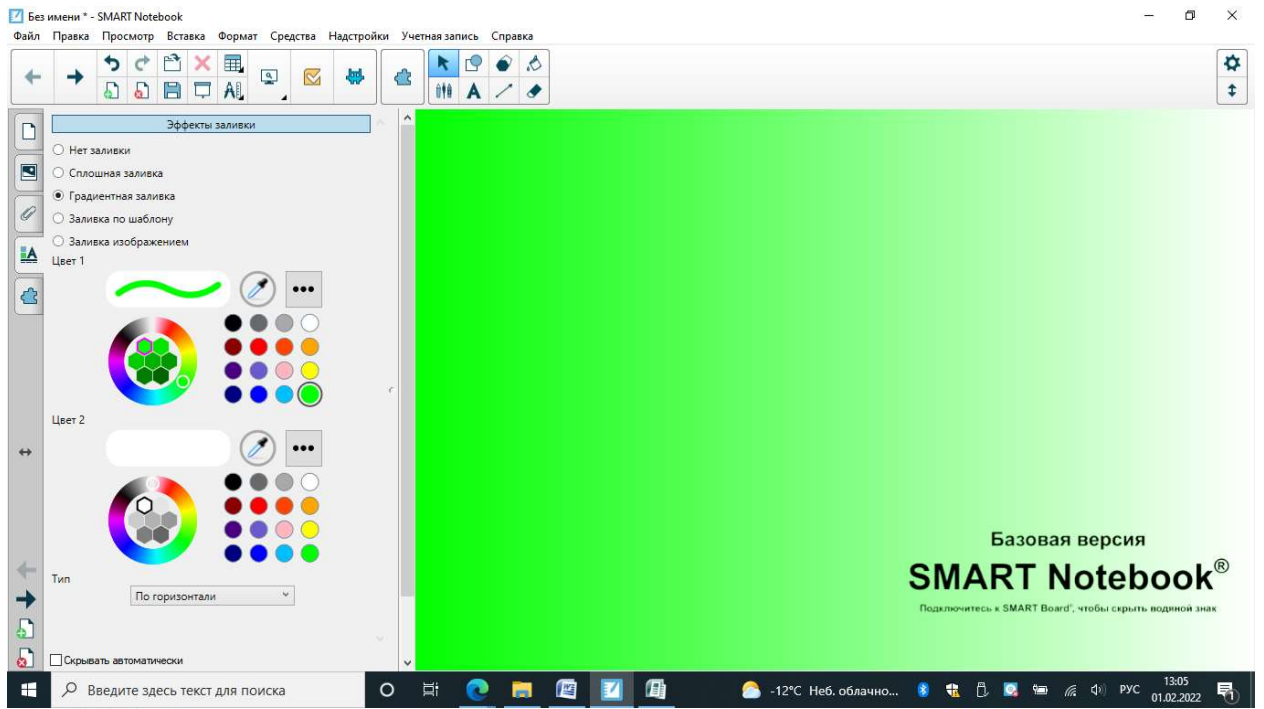
Выделяем объект – нажимаем правой кнопкой мыши, выбираем из МЕНЮ БЛОКИРОВКА – выбираете, как хотите его блокировать, чтоб объект двигался только в горизонтальную сторону или вертикальную и др.



КАК ИЗМЕНИТЬ ФОН СЛАЙДА

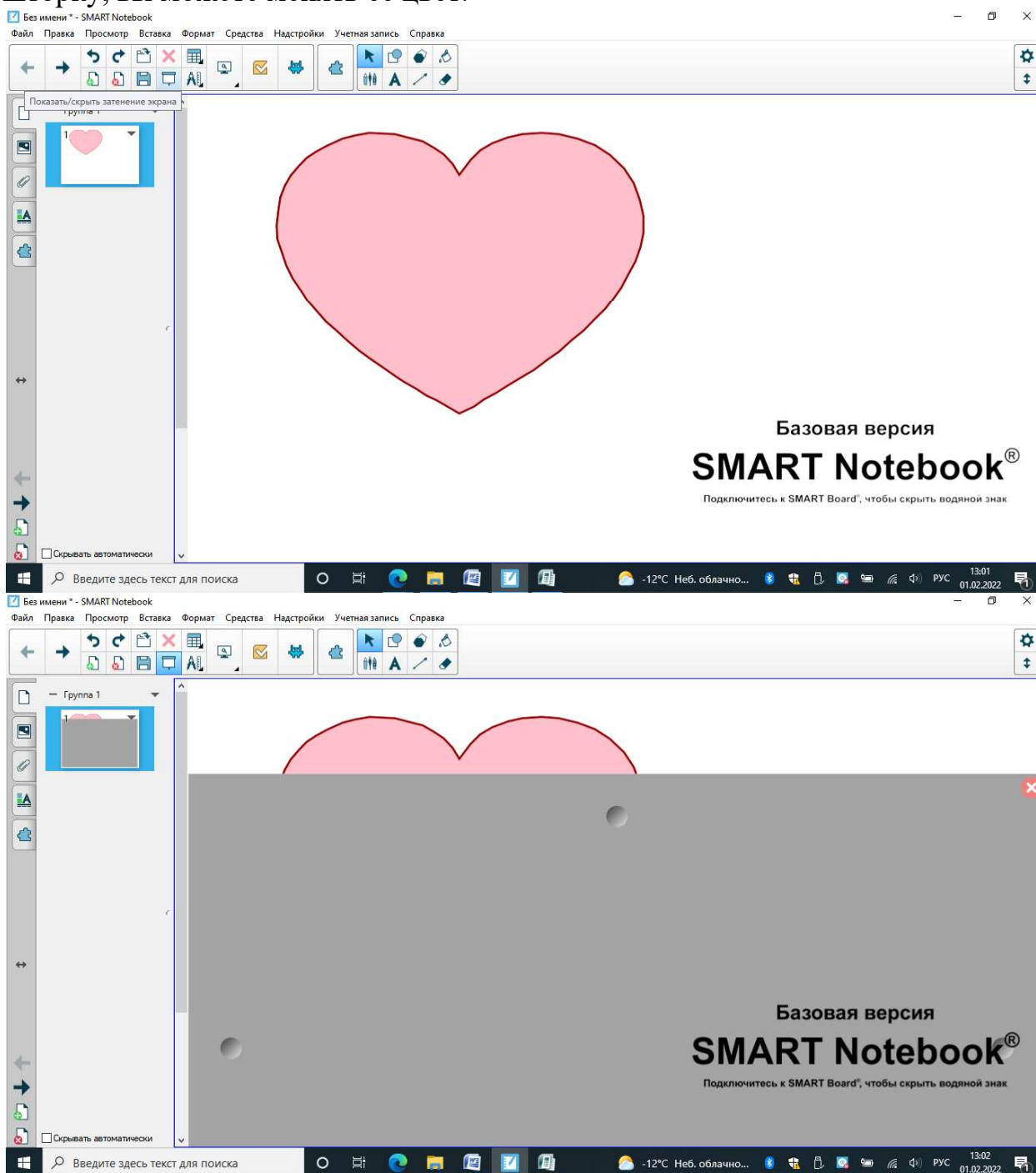
Нажимаете слева на панель на кнопку А – выбираете необходимый цвет: сплошная, градиентная заливка, заливка по шаблону или заливка изображением (для этого нужно нажать ОБЗОР и выбрать из компьютера необходимую картинку для фона слайда).





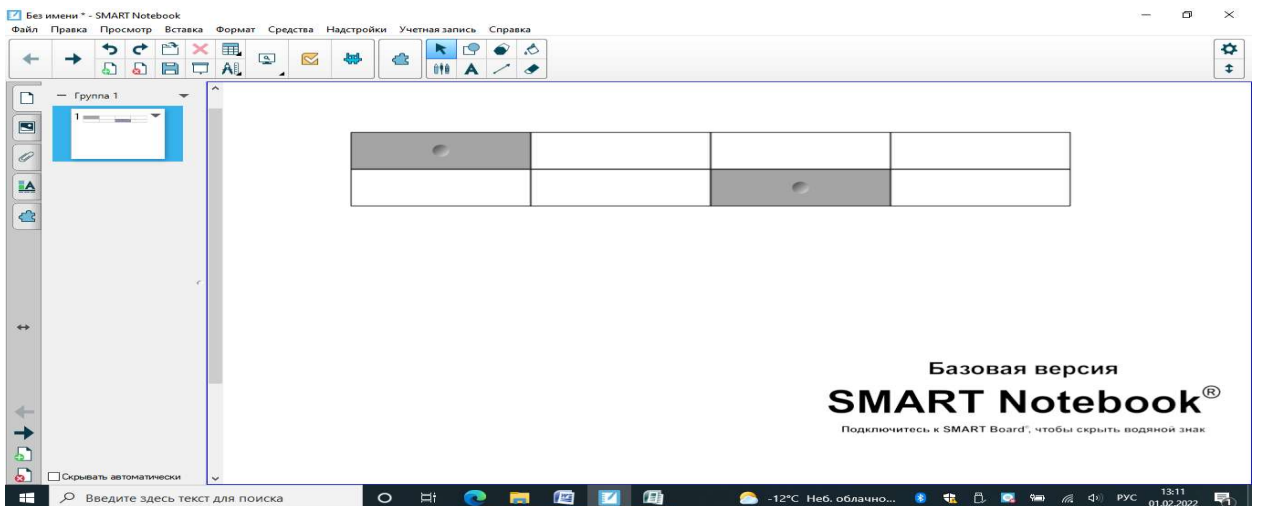
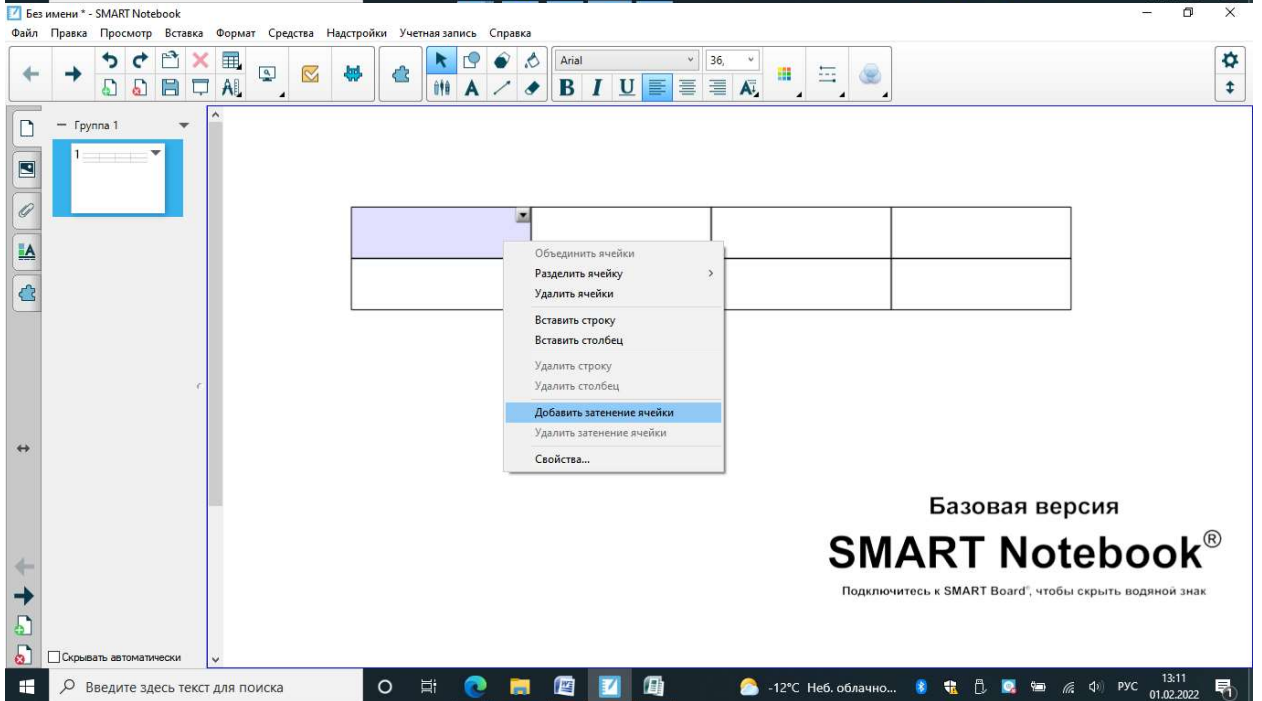
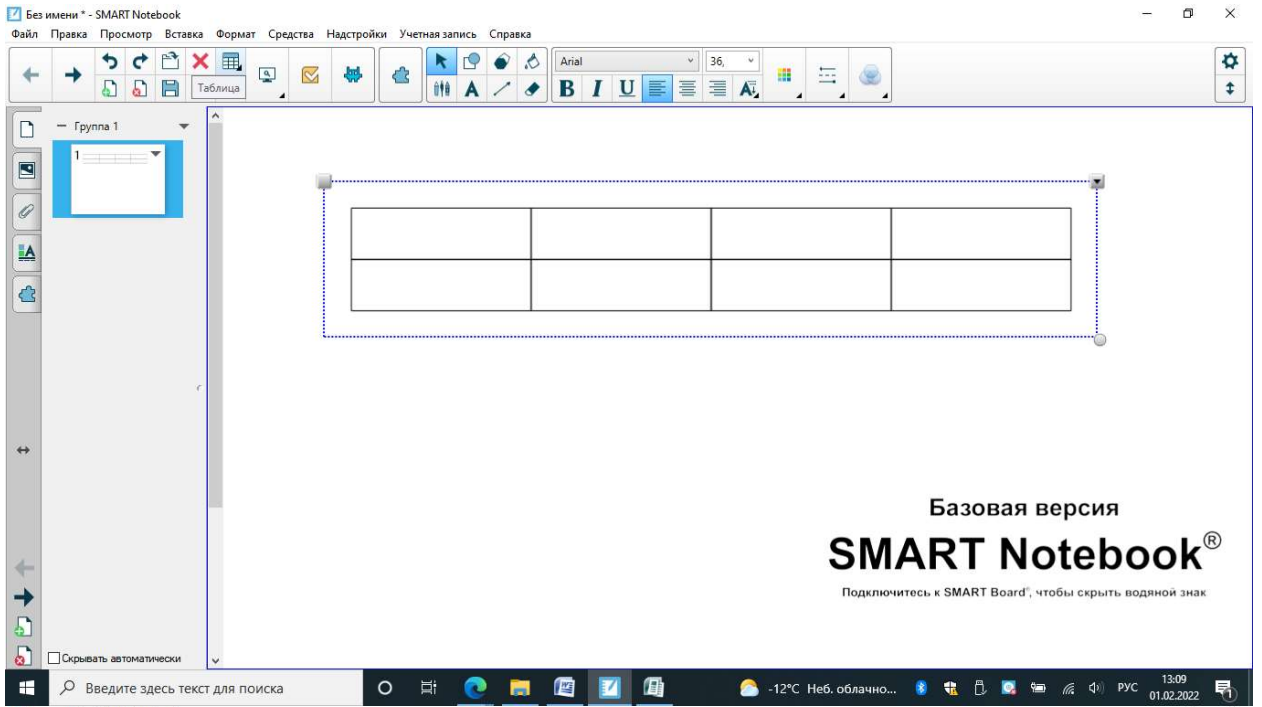
КАК СКРЫТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Нажать наверху панели ШТОРКУ, чтобы скрыть изображение. Нажав на шторку, вы можете менять ее цвет.



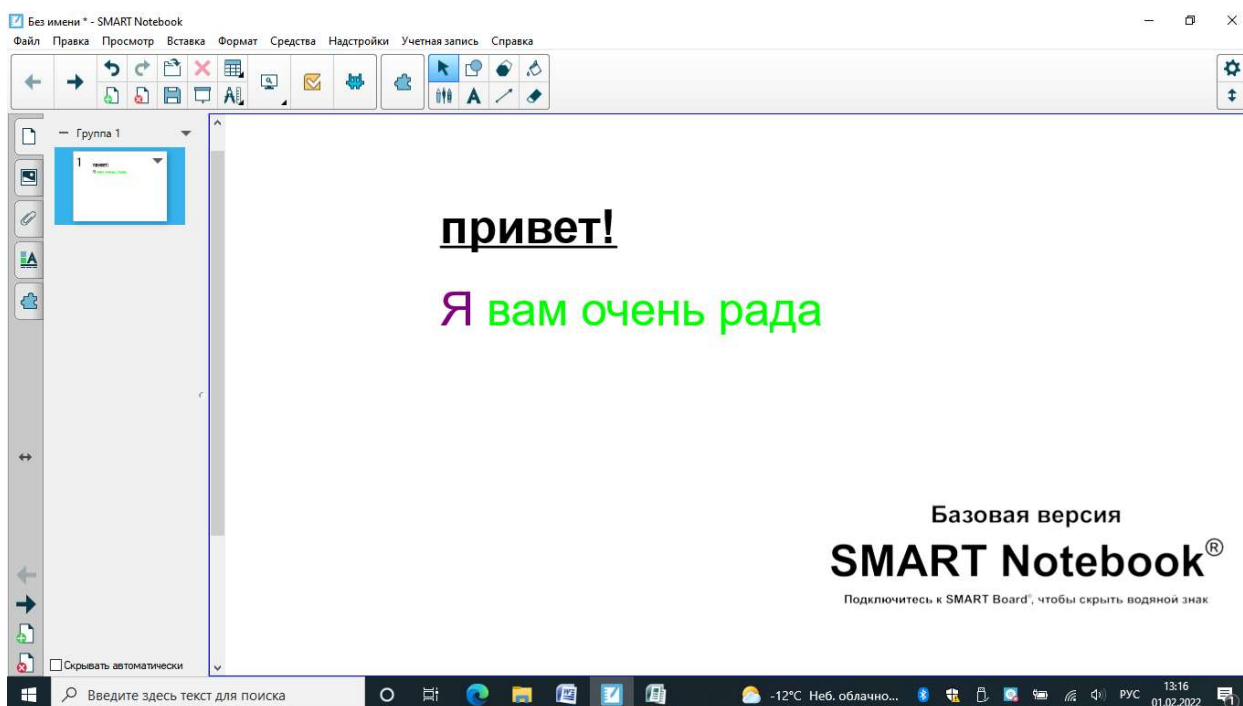
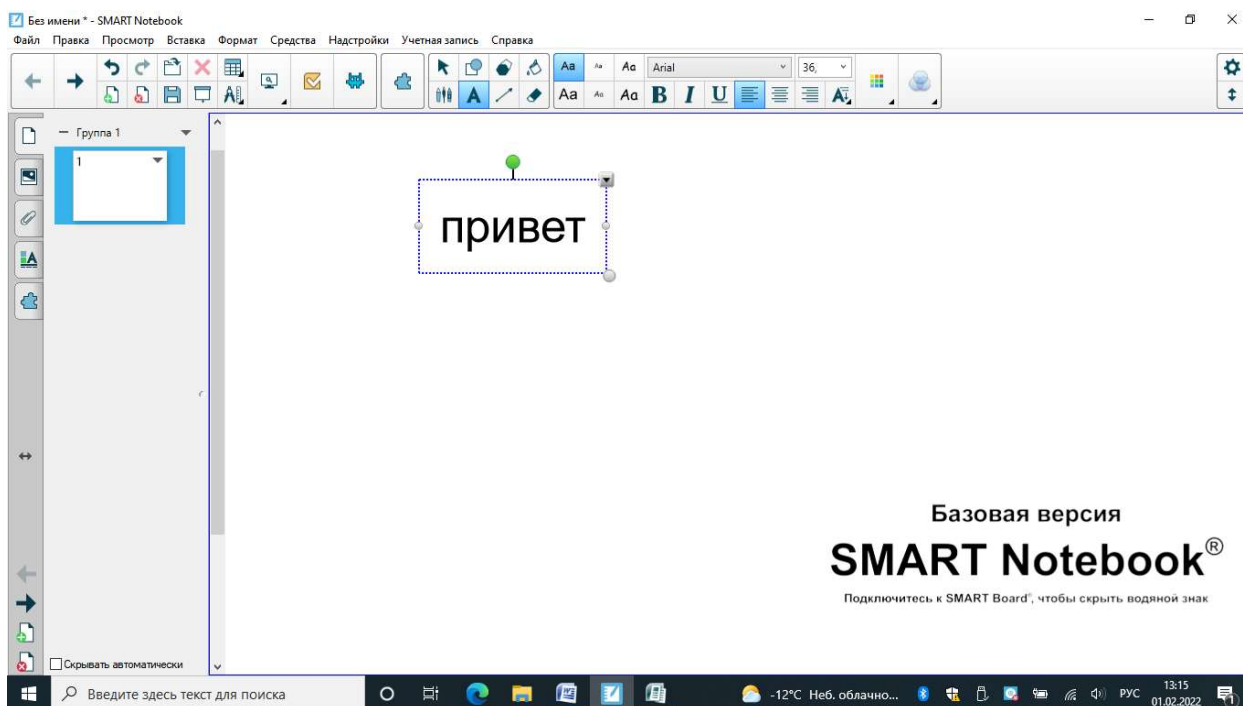
КАК ВСТАВИТЬ ТАБЛИЦУ

Нажать наверху панели кнопку ТАБЛИЦА – выбрать необходимое количество строк и столбцов. Если вы хотите скрыть определенный столбик, то нажмите правой кнопкой мыши – выберете из меню ДОБАВИТЬ ЗАТЕМНЕНИЕ ЯЧЕЙКИ.



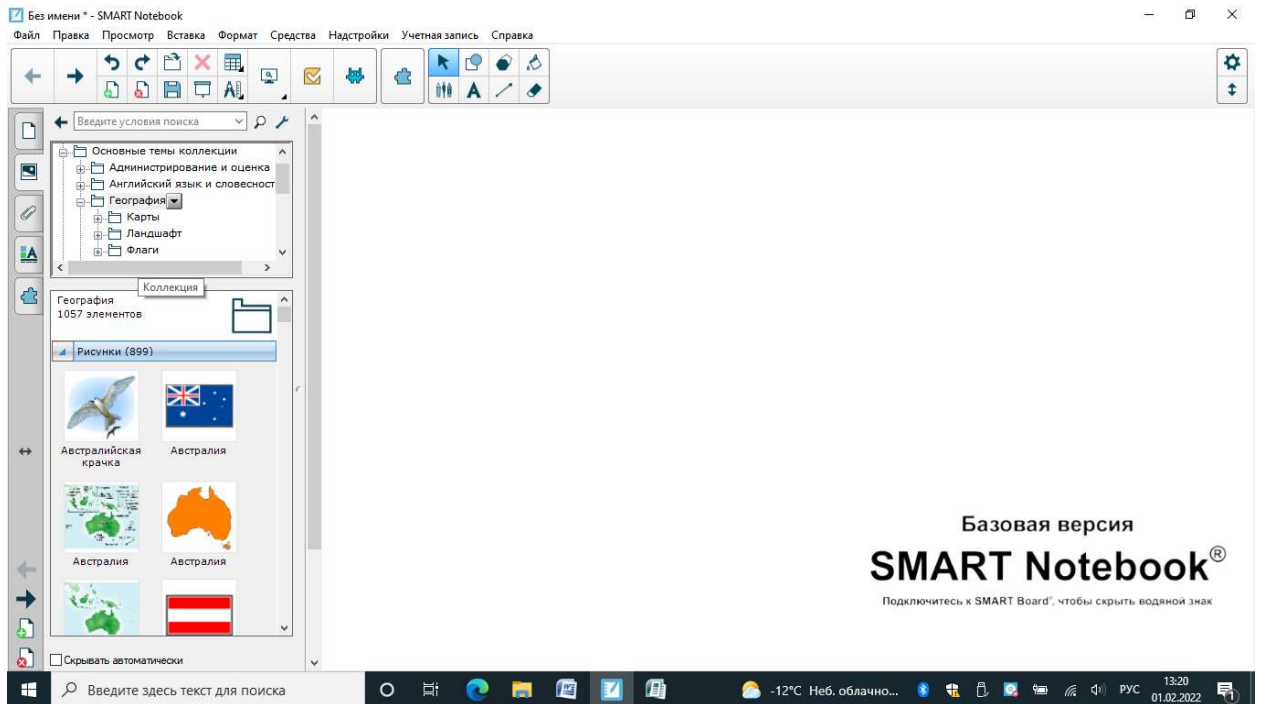
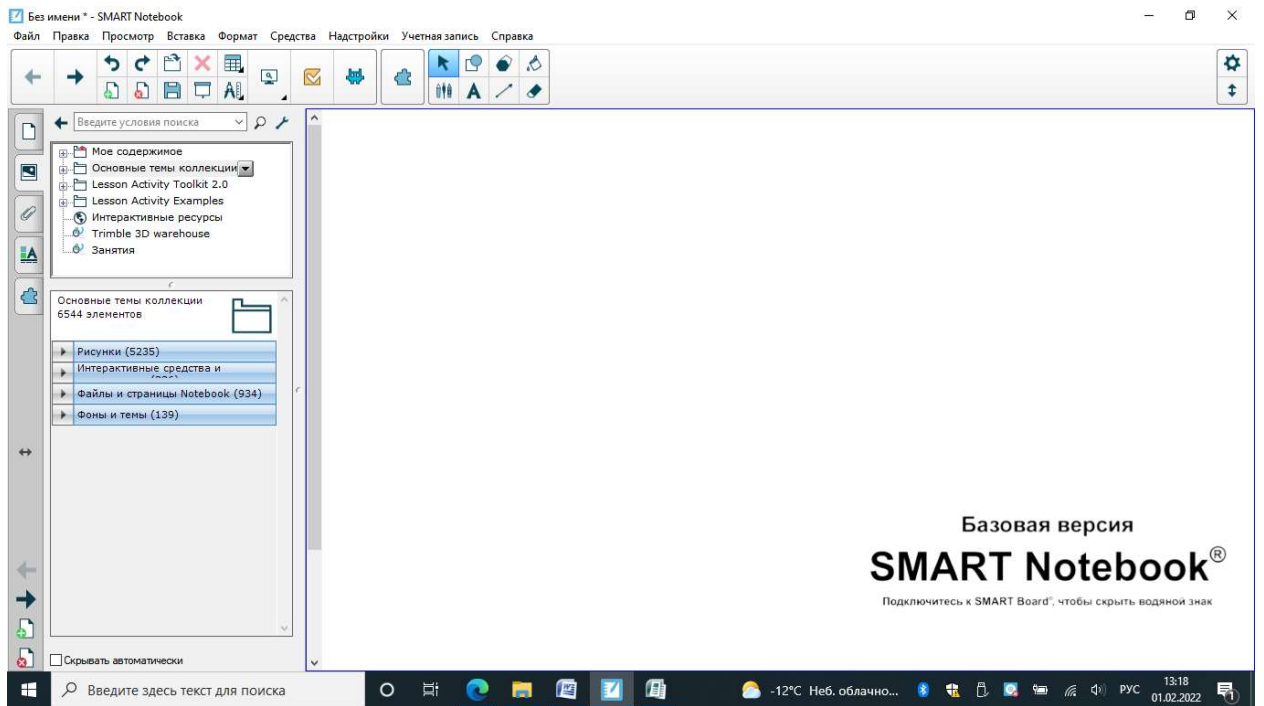
КАК ДОБАВИТЬ ТЕКСТ НА СЛАЙД

Нажмите на верху панели на кнопку А – выберете нужный цвет текста, его размер, шрифт. НЕ ЗАБУДЬТЕ ПОТОМ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ НА КНОПКУ СТРЕЛКА, ЧТОБЫ УБРАТЬ ДОБАВЛЕНИЕ ТЕКСТА.



КАК ПОДОБРАТЬ НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ ПО ТЕМЕ

Нажмите слева на панель, на кнопку ИЗОБРАЖЕНИЕ – вы можете выбирать предложенные варианты изображений по темам коллекции: география, люди, математика, история и др. – Чтобы добавить выбранное изображение на слайд, просто перенесите его на слайд. Также вы можете сами ввести в поиск необходимый материал.



Без имени * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Учетная запись Справка

Введите условия поиска

- География
- Искусство
- История
- Люди и культура
- Математика
- Наука и технологии
- Особые нужды


География
1057 элементов

Рисунки (899)

Австралийская крачка Австралия

Австралия Австралия

Скрывать автоматически



Базовая версия
SMART Notebook[®]
Подключитесь к SMART Board[®], чтобы скрыть водяной знак

Введите здесь текст для поиска

-12°C Неб. облачно... 13:21 01.02.2022

Без имени * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Учетная запись Справка

кукла

- Спорт и развлечения
- Lesson Activity Toolkit 2.0
- Lesson Activity Examples
- Интерактивные ресурсы
- Trimble 3D warehouse
- Занятия
- Результаты поиска для кукла


Результаты поиска для кукла
2 элементов

Поиск в Интернете с помощью SMART Exchange

Родственные папки (1)

Рисунки (1)

Кукла



Базовая версия
SMART Notebook[®]
Подключитесь к SMART Board[®], чтобы скрыть водяной знак

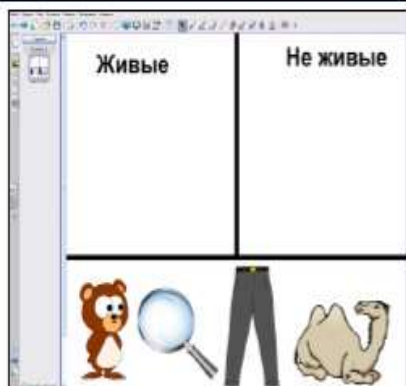
Введите здесь текст для поиска

-12°C Неб. облачно... 13:23 01.02.2022

ПРИМЕРЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ, РАЗРАБОТАННЫХ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ SMART NOTEBOOK

Пример интерактивного задания	Инструкция по разработке
-------------------------------	--------------------------

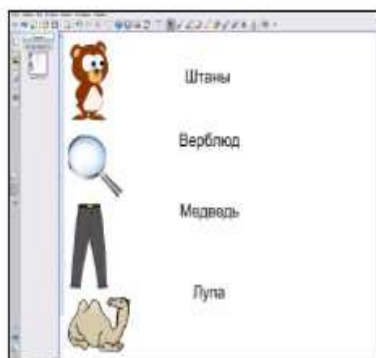
Задание на классификацию



1. На странице расположить необходимые объекты, закрепить их с разрешением движения
2. Выполнить надписи и закрепить их.
3. Для удобства можно провести разделительные линии и закрепить их.

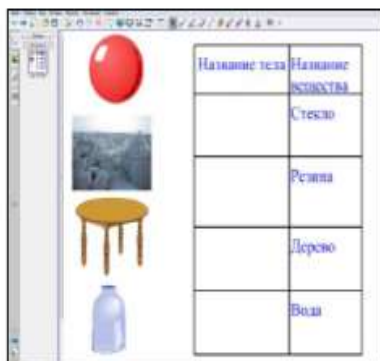
Задания на соответствие

1 вариант



1. На странице расположить необходимые объекты и закрепить их.
2. Выполнить надписи и закрепить их. с разрешением движения
2. Установление соответствия осуществляется путем перемещения текста к объекту или с помощью инструмента *Линии*.

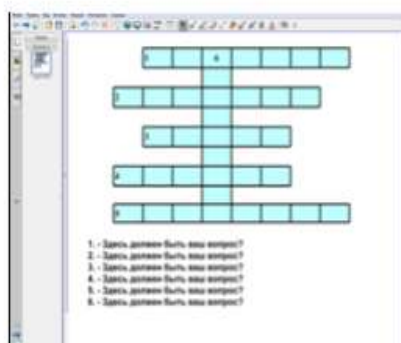
2 вариант



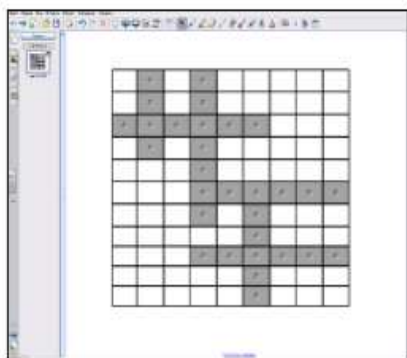
1. На странице расположить необходимые объекты, закрепить их с разрешением движения.
2. Создать таблицу и создать необходимые надписи в соответствующих ячейках. Закрепить таблицу.
3. Установление соответствия осуществляется путем перемещения объектов в соответствующие ячейки таблицы.

Задания в виде кроссворда

1 вариант



1. На странице с помощью инструмента *Таблица* создать таблицу с необходимым количеством строк и столбцов.
2. Чтобы ячейки кроссворда отличались от общего фона, сделайте заливку.
3. Создать форму кроссворда, удаляя или добавляя строки и столбцы.
4. Расставить номера вопросов и написать вопросы.



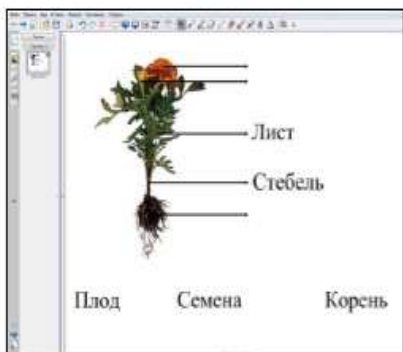
2 вариант

1. На странице создать таблицу с необходимым количеством строк и столбцов.
2. Написать ответы на вопросы в соответствующие ячейки кроссворда.
3. Скрыть ячейки с ответами, нажать правой кнопкой мыши на ячейке выбрать *Добавить затемнение ячейки*.

Вопросы для кроссворда можно представить в виде текста, изображений, аудио- и видеофайлов.

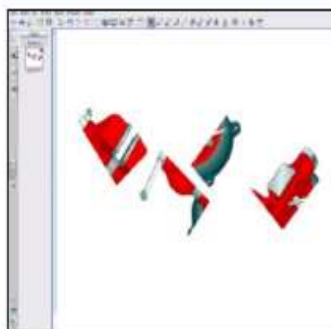
Вопросы можно расположить на одной странице с кроссвордом или на другой странице документа (в этом случае необходимо настроить гиперссылку на страницу с вопросами).

Задания с перемещением объектов



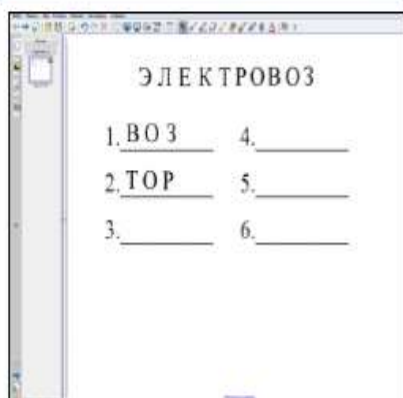
1. На странице поместить объект, настроить его размер и закрепить.
2. Написать и разместить в нижней части страницы названия частей объекта, закрепить их с разрешением движения.
3. Отметить с помощью инструмента *Линии* части объекта и закрепить.
4. Учащимся необходимо переместить названия частей объекта к соответствующим указателям.

Задание «Пазлы»



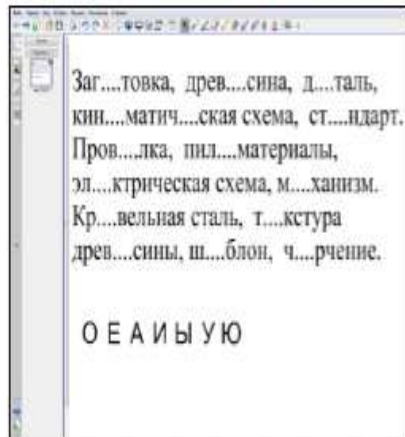
1. На странице поместить объект, настроить его размер.
2. Разделить объект на части с помощью инструмента *Захват экрана*.
3. Разместить части объекта на странице и закрепить с разрешением движения.
4. Учащимся необходимо собрать объект из частей.

Задания с использованием функции. Утилита множественного клонирования



1 вариант

1. Написать на странице слово или набор букв. Каждая буква должна быть написана отдельно.
2. Выделить каждую букву, в диалоговом окне выбрать функцию *Утилита множественного клонирования*.
3. Расставить номера и закрепить их.
4. Учащимся необходимо составить слова перемещением букв на соответствующее

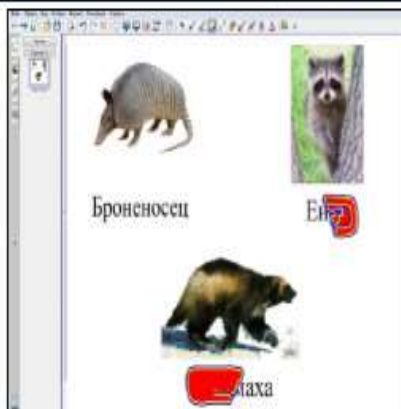


место.

2 вариант

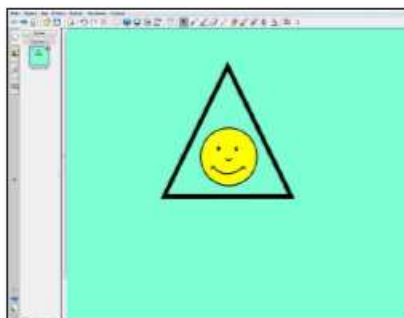
1. Написать на странице слова с пропущенными буквами, закрепить его.
2. Написать рядом с текстом набор пропущенных букв. Каждую букву необходимо написать отдельно.
3. Выделить букву, в выпадающем меню выбрать функцию *Утилита множественного клонирования*.
4. Учащимся необходимо переместить буквы в пропущенные области.

Задание с использованием инструмента *Ластик*



1 вариант

1. Расположить на странице необходимые объекты, закрепить их.
2. Подписать объекты и закрепить подписи.
3. Закрасить надписи инструментами *Перья* или *Художественные перья*.
4. Открытие слов осуществляется инструментом *Ластик*.



2 вариант

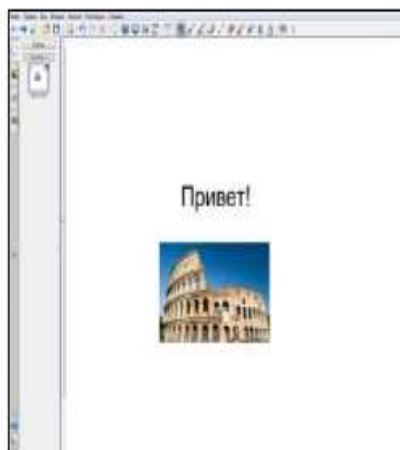
1. Создать заливку фона.
2. Вставить объект, настроить его конечный размер и закрепить.
3. С помощью инструмента *Фигуры* разместить вокруг объекта геометрическую фигуру, настроить ширину линии и закрепить фигуру.
4. Выбрать инструмент *Перо*, настроить цвет в соответствии с фоном и зарисовать объект.
5. Открытие объекта осуществляется инструментом *Ластик*.

Задание в виде таблицы



1. На странице создать таблицу с необходимым количеством строк и столбцов.
2. Разместить в ячейках таблицы изображения.
3. В нижних ячейках написать названия изображений.
4. Нажать правой кнопкой мыши на ячейку, в выпадающем меню выбрать *Добавить затемнение ячейки*.
5. Открыть ячейку кликом левой кнопкой мыши.

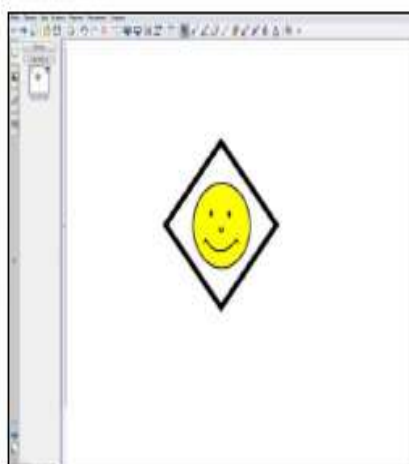
Задания со скрытыми объектами



1 вариант

Скрытие объекта за другим объектом

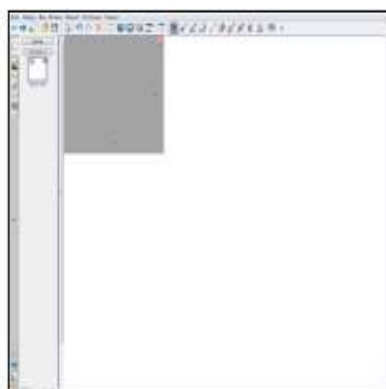
1. Написать слово на странице, настроить его размеры и закрепить.
2. Разместить объект на странице, настроить его размеры и закрепить с разрешением движения.
3. Настроить объект на передний план.
4. Закрыть слово объектом.



2 вариант

Скрытие объекта анимацией.

1. В новой страницевставить объект, настроить его конечный размер.
2. Разместить вокруг объекта геометрическую фигуру, настроить ширину линий и закрепить фигуру.
3. Выделить объект, в закладке **Свойства** выбрать **Настройка анимации**, выбрать **Появление**.

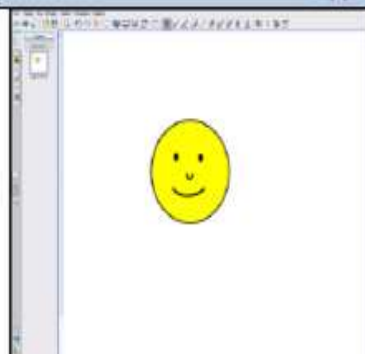


3 вариант

Затенение объекта шторкой.

1. Вставить объект на страницу, настроить его конечный размер.
2. На панели инструментов нажать **Показать/скрыть затенение экрана**.
3. Отодвинуть шторку до необходимого размера.
- 4.

Задания с аудио/видеофайлом



1. В новой странице вставить объект, который будет являться ссылкой на аудио/видеофайл.
2. Поместить аудио/видео файл в закладку **Вложения**.
2. Из вкладки **Вложения** аудио/видео файл переместить на объект ссылки.
3. Выбрать способ запуска.

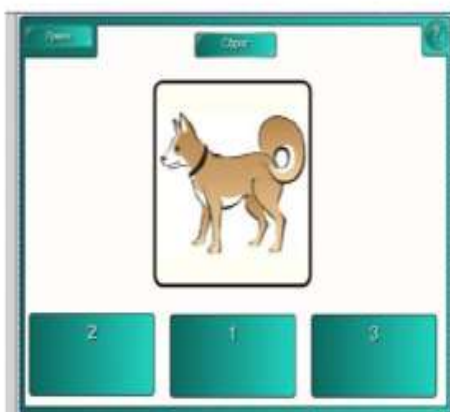
ПРИМЕРЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, СОЗДАННЫХ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ SMART NOTEBOOK

Игра для самых маленьких: подобрать ниточку к каждому шарiku по цвету.

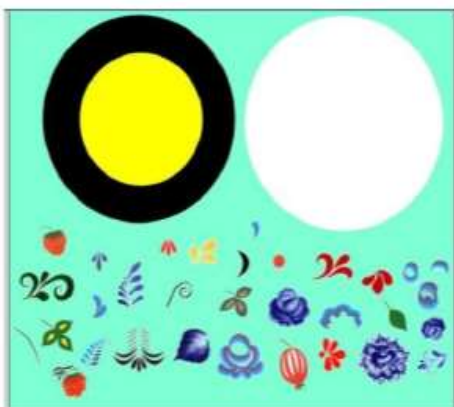
Ребенок выходит к доске, выбирает нужный цвет и проводит «ниточку» маркером или пальчиком. Можно менять количество шариков, их цвет, главного героя. Можно заранее нарисовать «ниточки» и перепутать их по цвету, тогда задача будет другая — исправить ошибку.



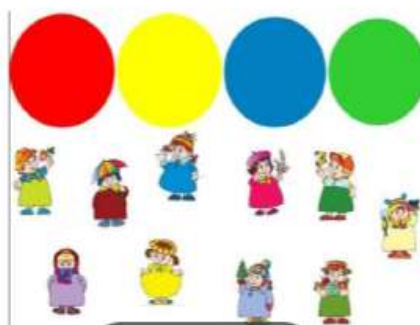
Речевое развитие. На доске быстро-быстро сменяют друг друга картинки. Ребенок дотрагивается до экрана, и случайным образом выбирает одну картинку. Что изображено на картинке? Сколько слогов в этом слове? Под картинкой появляется три варианта ответа, надо выбрать правильный. Если все сделано верно – можно выбирать следующую картинку. Если нет – обсуждаем, в чем была ошибка.



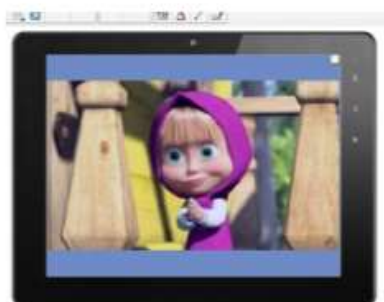
Художественно-эстетическое развитие. Учитель предлагает «разрисовать» элементами подносы так, чтобы получились определенные виды живописи. Каждый «элемент росписи» можно использовать столько раз, сколько необходимо.



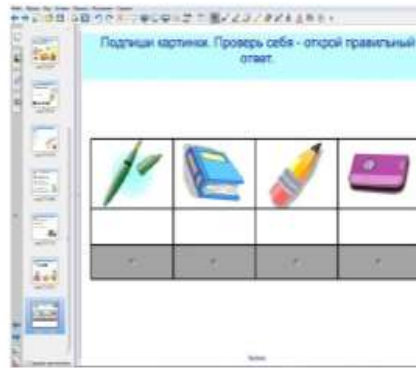
Познавательное развитие. Формируем у детей представление о временах года, их отличительных особенностях. Задача – «распределить» малышей по временам года с помощью различных признаков (одежда, предметы в руках, и т.д.).



Социально-коммуникативное развитие. Эмоциональная сфера человека. С помощью «волшебного телевизора» учитель (психолог) показывает фрагменты из любимого мультфильма. Интерактивные инструменты позволяют сделать работу веселой и динамичной, учитель удерживает внимание детей на протяжении всего занятия. Обсуждаем и высказываем мнения, какую эмоцию испытывает Маша, по каким признакам это можно определить, в каких ситуациях люди переживают такую эмоцию и т.д. затем в парах или малых группах «показывают» друг другу эту эмоцию.



Задание 6. «Подпиши картинki. Проверь себя - открой правильный ответ».



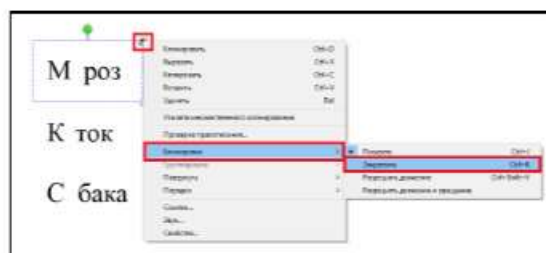
Задание 7. Упражнение «Волшебная лупа». Создайте новую страницу. Добавьте картинку «Лупа» из галереи. Нарисуйте круг по размеру лупы и примените заливку синего цветом. Наложите круг на лупу и сгруппируйте эти объекты, для этого:



1. Переместите лупу в правую часть экрана, а в левой части экрана создайте три текстовые надписи: Мороз, Коток, Собака.

2. Безударные гласные в корне каждого слова окрасьте белым цветом (цвет фона страницы и цвет буквы должен совпадать), таким образом, буквы станут невидимыми.

3. Закрепим слово «Мороз», чтобы случайно не сдвинуть его, для этого выделите надпись со словом «Мороз», щелкните по стрелке в правом верхнем углу и выберите команду «Блокировка», «Закрепить» (рисунок 2).



4. Закрепите слова «Коток» и «Собака».
5. Для того, чтобы увидеть правильный ответ наведите лупу на скрытую букву.



Задание 1. «Соедини слово и картинку».

СОЕДИНИ СТРЕЛКАМИ СЛОВА И КАРТИНКИ



Задание 2. «Помоги Буратино собрать портфель. Скажи, что ему нужно взять с собой».

Помоги **Буратино** собрать портфель в школу.



Задание 5. Соотнеси обозначения ключей и нотоносца с названием

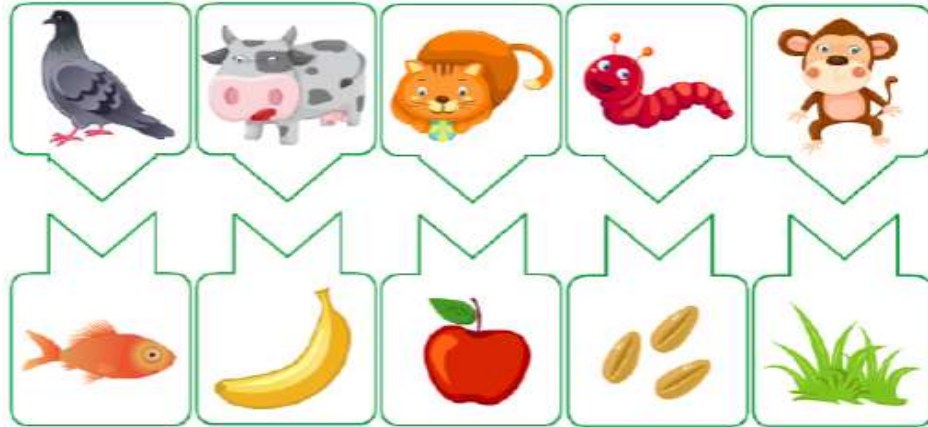
Соотнеси термины обозначениям

	?	НОТОНОСЕЦ
	?	СКРИПИЧНЫЙ КЛЮЧ
	?	БАСОВЫЙ КЛЮЧ

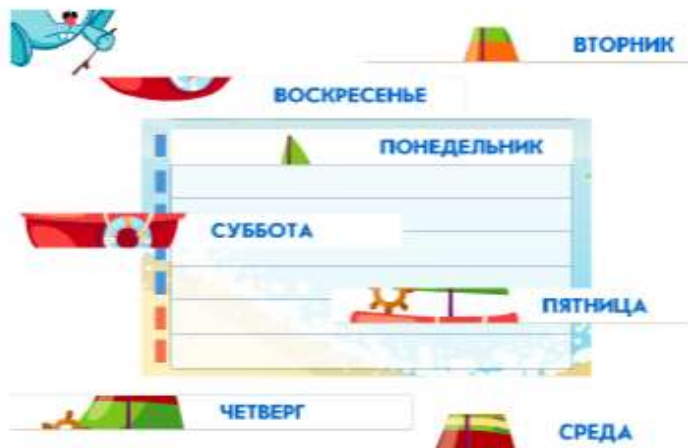
Задания на установление соответствия

Задание 1. Звериное меню. Кто что ест?



Задания на конструирование из предложенных элементов

Задание 5. Распредели дни в правильном порядке



Задания на составление и/или дополнение схемы

Задание 7. Схема тела

№7 Схема тела



- ГРУДЬ
- ГОЛОВА
- НОГА
- РУКА
- ЖИВОТ