

SMART[®]



Ideje za pripravo učnega gradiva v SMART Notebook

Kazalo vsebine

Nasveti za uporabo tega priročnika	2
Ustvarite učno uro od začetka ali uvozite obstoječa gradiva	3
Dodajanje slik	5
Dodajanje besedila in oblik ter združevanje in zaklepanje predmetov	6
Ustvarite aktivnost v obliki igre	7
Ustvarite formativno preverjanje znanja	8
Vstavite videoposnetek s spleta brez oglasov	10
Uporabite neskončni kloner	12
Dodajte povezave	14
Uporabite gradnike za dodajanje interaktivnosti	15
Uporabite orodja za pisanje v programu SMART Notebook	17
Uporabite način dvojne strani	19
Uporabite orodje Zastirka zaslona	20
Dodajte elemente igre v interaktivno dejavnost	21
Delite učno uro SMART Notebook z drugimi učitelji	22
Delite učno uro SMART Notebook z učenci	24

Nasveti za uporabo tega priročnika



Sledite korakom na posamezni strani, da se naučite uporabljati orodje, nato pa izberite didaktično idejo, ki jo želite preizkusiti.

Vsak teden preizkusite eno novo orodje in eno novo idejo. Učite se, preizkušajte in razmišljajte o svoji praksi!

Didaktične ideje so razdeljene v tri stopnje:

- Pritegnite razred (Engage your class)
- Izboljšajte učno uro (Enhance your lesson)
- Razširite učenje (Extend learning)

Izberite stopnjo, ki najbolj ustreza vašim potrebam.

Obstoječe učne vsebine naredite bolj interaktivne.

Delite izkušnje in razmišljanja z drugimi! Vsak teden skupaj z učiteljskim kolektivom preglejte eno stran priročnika.

Ste del vodstva šole? Vsak teden pošljite eno stran priročnika kot izziv sodelavcem. Nagrade so vedno dobra motivacija!



Povežite se in delite svoje izkušnje na družbenih omrežjih: **#SMARTchampion**.

Ustvarite učno uro od začetka ali uvozite obstoječa gradiva

Oglejte si video

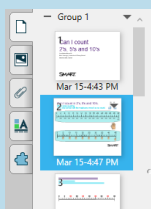
Koraki



1. Odprite SMART Notebook

Na računalniku odprite program SMART Notebook.

2. Ustvarite učno uro



Ustvarite novo učno uro od začetka ali uporabite obstoječa gradiva. Prenesite pripravljeno učno uro iz [SMART Exchange](#) ali [uvozite datoteko PowerPoint](#) (samo za Windows) oziroma [PDF](#).

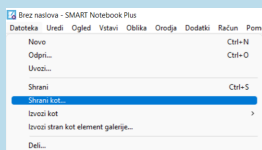
Razvrščevalnik strani na levi strani prikazuje posamezne dele vašega učnega gradiva.

2. Poskrbite za interaktivnost

Za pripravo zanimivih in interaktivnih učnih gradiv uporabite orodja, kot so **Neskončni kloner**, **interaktivna orodja iz Galerije**, dejavnosti in preverjanja znanja.



3. Shranite gradivo



Kliknite **Shrani**, da shranite svojo datoteko SMART Notebook.

Ideje za uporabo pri pouku

Vključite učence v učno uro tako, da uvozite obstoječa učna gradiva in jim dodate interaktivne dejavnosti:

Dodajte **interaktivno dejavnost** ali **preverjanje znanja** v datoteko, ki ste jo uvozili.

Ustvarite (tristransko) datoteko SMART Notebook, ki vsebuje uvod, učno izkušnjo in preverjanje razumevanja:

Stran 1: Uvod – spodbudite radovednost in pritegnite pozornost učencev.

Stran 2: Učna izkušnja – dodajte zanimivo dejavnost, ki učencem pomaga pri razumevanju in obravnavi učne snovi.

Stran 3: Preverjanje razumevanja znanja – uporabite dejavnosti ali preverjanje znanja.

Obogatite učne ure tako, da prenesete datoteke SMART Notebook iz SMART Exchange in jih prilagodite svojemu načinu poučevanja.

Predstavite učno uro z uvodno dejavnostjo, na primer z dodajanjem videoposnetka z YouTube ali dejavnosti **Izpolni prazna mesta (Fill in the Blanks)**, da spodbudite radovednost učencev.

Na prazno stran dodajte citat, sliko, kratko pesem ali vrstico iz pesmi. Učenci naj sodelujejo v dejavnosti Chalk Talk (pisna izmenjava idej in razmišljanj).

Razširite učenje z uvozom vsebin, ki so jih ustvarili učenci.

Uporabite funkcijo **Neskončni kloner** za pripravo matematičnih postaj ali različnih dejavnosti za utrjevanje znanja.

Uporabite **časovnik**, da bodo učenci vedeli, kdaj se morajo premakniti na naslednjo postajo.

Preverjanje razumevanja: uporabite dejavnost Shout It Out! oz. **Zakriči na ves glas**, različna preverjanja znanja ali pisanje na prazno stran SMART Notebook kot izhodni listek ob koncu ure ali vhodni listek ob začetku ure.

Dodajanje slik

Oglejte si video

Koraki

1. Začnite



Na računalniku odprite program SMART Notebook in kliknite na zavihek **Dodatki**.

2. Poiščite slike brez avtorskih omejitev



Izberite **Iskanje slik po spletu** in poiščite sliko brez avtorskih omejitev. Nato jo preprosto povlecite na stran v programu SMART Notebook.

3. Nastavite prosojnost

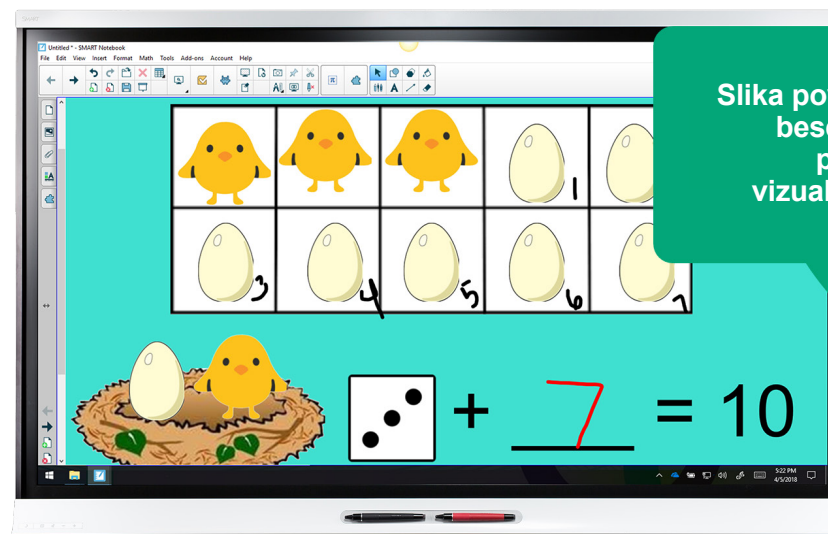


Belo ozadje okrog slike odstranite tako, da izberete sliko, kliknete puščico v zgornjem desnem kotu in izberete **Nastavi prosojnost slike**.

4. Obrežite sliko



Če želite obrezati sliko ali povečati le določen del, izberite sliko, kliknite puščico v zgornjem desnem kotu in izberite **Uredi masko**.



Slika pove več kot tisoč besed! Dodajte privlačne vizualne elemente.



Ideje za uporabo pri pouku

- **Spodbudite** ustvarjalnost in sodelovanje tako, da vstavite slike možnih književnih oseb, okolij ali zapletov. Učenci lahko v manjših skupinah na podlagi slik ustvarijo svojo zgodbo in jo predstavijo razredu.
- **Vzbudite** radovednost z uporabo slike, ki uvaja novo učno temo ali sklop. Učence povabite, da po sliki pišejo ali rišejo ter delijo svoja opažanja, razmišljanja, vprašanja in povezave z že usvojenim znanjem.
- **Razširite** možnosti učenja z dodajanjem povezav na slike. Slike lahko vodijo do drugih strani v lekciji SMART Notebook ali do spletnih virov, ki jih želite predstaviti učencem. Povezovanje z različnimi stranmi znotraj iste lekcije je odličen način za diferenciacijo učnih postaj ali prilagajanje vsebin različnim skupinam učencev.

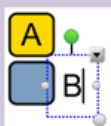
Več o delu s slikami

Dodajanje besedila in oblik ter združevanje in zaklepanje predmetov

Oglejte si video

Koraki

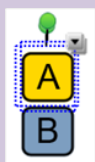
1. Dodajanje besedila in oblik



Pritisnite , da si ogledate razpoložljive oblike in izbirete želeno. Nato pritisnite **A** in kliknite na stran, da dodate besedilo.

Nasvet: Za prilagoditev videza oblike ali besedila uporabite možnosti v orodni vrstici.

2. Izbiranje predmetov



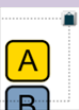
Tapnite orodje **Izberi**  v orodni vrstici, nato kliknite in povlecite po strani SMART Notebook, dokler ne označite besedila, oblik ali drugih predmetov. Okrog izbranih elementov se prikaže označevalni okvir.

3. Združevanje predmetov



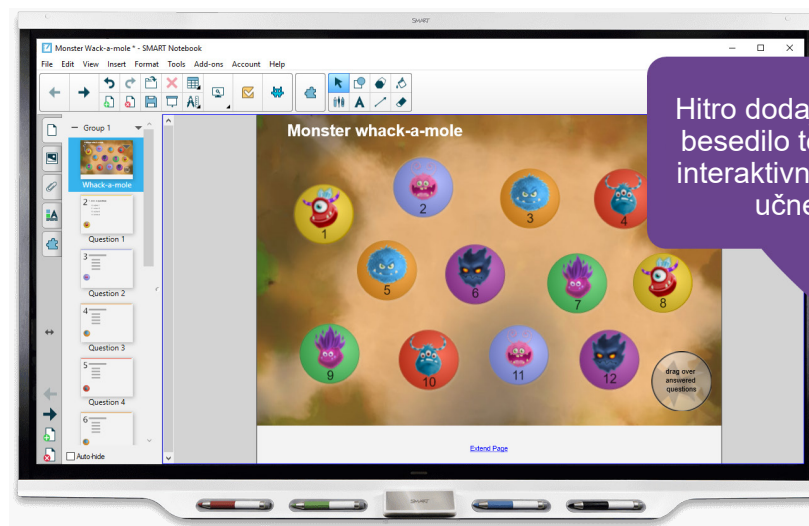
Tapnite puščico menija na katerem koli izbranem predmetu in izberite **Združi** > **Združi** ali CTRL+G. Za razdružitve izberite **Združi** > **Razdruži** ali CTRL+R.

4. Zaklepanje predmetov



Izberite predmet ali več predmetov, ki jih želite zakleniti. Tapnite puščico menija, izberite **Zakleni** in izberite način zaklepanja (npr. da predmet ostane zaklenjen, vendar se še vedno lahko premika).

Ko je predmet zaklenjen, se namesto menijske puščice prikaže ikona ključavnice. Za odklepanje tapnite ključavnico in izberite **Odkleni**.



Hitro dodajte oblike in besedilo ter ustvarite interaktivne elemente učne ure.



Ideje za uporabo pri pouku

- **Spodbudite** razpravo v razredu z uporabo orodja za besedilo, s katerim dodate vprašanja, ki sprožijo pogovor, aktivirajo predznanje ali poudarijo ključne vsebine
- **Obogatite** učne ure z dodajanjem besedila in oblik. Elemente združite in jih zaklenite tako, da se premikajo le vodoravno ali navpično, s čimer postopoma razkrivate ključne informacije.
- **Razširite** učenje tako, da združene oblike in besedilo skrijete izven vidnega polja strani. Učenci jih lahko "povlečejo" nazaj na stran in tako odkrivajo nove izzive, dodatne namige ali povezane vsebine.

Več o delu z objekti

Ustvarite aktivnost v obliki igre

Oglejte si video

Koraki



1. Zaženite Dejavnosti.

Kliknite ikono  v orodni vrstici, da zaženete **Dejavnosti**, ki ponuja predloge za ustvarjanje različnih vrst učnih dejavnosti.

2. Ustvarite aktivnost



Izberite želeno aktivnost in sledite navodilom za dodajanje učnih vsebin. Pri nekaterih aktivnostih lahko dodate slike ali izberete zabavne teme.

Opomba: Ob prvi uporabi boste pozvani, da ustvarite račun z Google ali Microsoft prijavo.

3. Zaženite igro

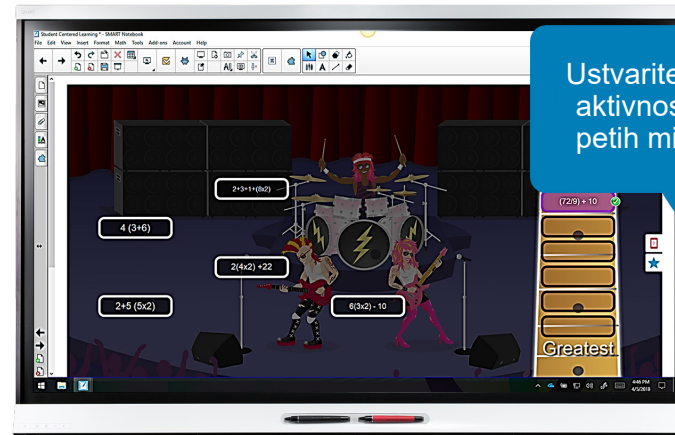
Igro lahko zaženete na več načinov:

- direktno iz programa SMART Notebook,
- iz SMART Lumio aplikacije,
- ali iz digitalne bele table na interaktivnem zaslonu SMART Board MX Plus ali QX.

Opomba: Dodajte [elemente igre](#), ki pomagajo pri izvedbi in povečajo motivacijo učencev.

Več o posameznih aktivnostih in ustvarjanju

Ideje za uporabo pri pouku



Ustvarite privlačno učno aktivnost v obliki igre v petih minutah ali manj!



Spodbudite sodelovanje učencev

Uporabite interaktivne aktivnosti SMART, da učence aktivno vključite v učni proces.

- **Vzbudite radovednost** ali predstavite novo besedišče z aktivnostjo **Izpolnite prazna polja**. Odlično deluje pri citatih, pesmih ali definicijah. Učenci razporejajo besede, razmišljajo o njihovem pomenu in nato skupaj razpravljajo.
- Utrjujte znanje z aktivnostjo **Povežite!** za vajo besedišča ali matematike oziroma uporabite **Kviz** za zabavno ponavljanje učne snovi.
- Preverjajte razumevanje s sprotim formativnim spremljanjem. Aktivnost **Pošastni kviz** učencem takoj poda povratno informacijo, razred pa lahko na koncu skupaj razjasni morebitne napačne predstave.

Za še več idej si oglejte dokument [Game-based Learning with SMART Activities](#).

Ustvarite formativno preverjanje znanja

Oglejte si video

Koraki

1. Začnite z ustvarjanjem formativnega preverjanja



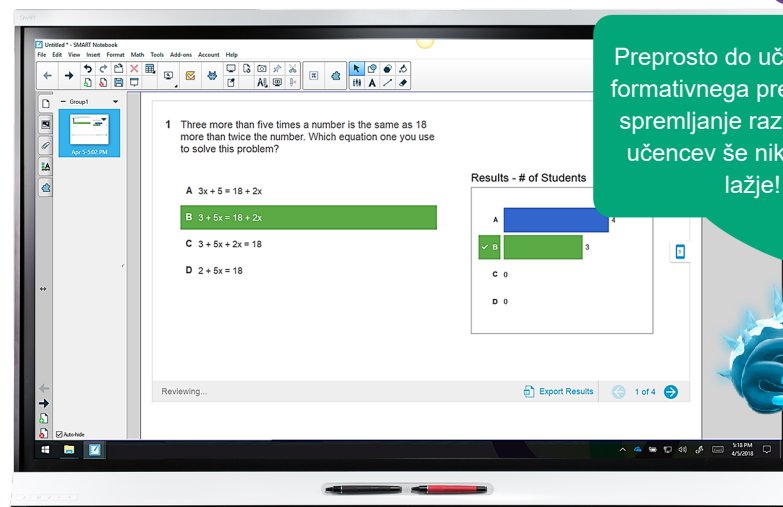
Kliknite ikono  v orodni vrstici, da zaženete dejavnost **Ocene** ki ponuja predloge za ustvarjanje različnih vrst učnih dejavnosti.

2. Pripravite vprašanja

Ustvarite nabor vprašanj z različnimi vrstami nalog, kot so:

- izbirni odgovor,
- pravilno/nepravilno,
- več pravih odgovorov,
- kratek odgovor.

Vprašanjem lahko dodate tudi slike in besedilo.



Preprosto do učinkovitega formativnega preverjanja – spremljanje razumevanja učencev še nikoli ni bilo lažje!



Ideje za uporabo pri pouku

Učence aktivno vključite v pouk s pomočjo formativnega preverjanja znanja. Z aktivnostjo **Ocene** pridobite takojšnje rezultate ter učencem zagotovite osebno in pravočasno povratno informacijo.

- Ustvarite anketo ali glasovanje, s katerim pripravite izhodišče za kakovostno sokratsko razpravo ali debato. Ankete in glasovanja lahko uporabite tudi za boljše spoznavanje učencev ter krepitev medsebojnih odnosov.

Preberite več o ustvarjanju in izvajanju formativnega preverjanja znanja

Ustvarite formativno preverjanje znanja

Oglejte si video

Koraki

3. Zaženite preverjanje

Igro lahko zaženete na več načinov:

- direktno iz programa SMART Notebook,
- iz SMART Lumio aplikacije,
- ali iz digitalne bele table na interaktivnem zaslonu SMART Board MX ali QX.

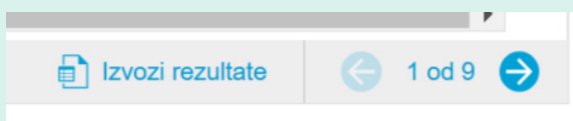
Na strani preverjanja odprite  . Učence prosite, naj na svojih napravah obiščejo hellosmart.com in vnesejo kodo učitelja, prikazano na zaslonu. Nato kliknite **Start**, da začnete preverjanje.

4. Preglejte in izvozite rezultate

Ko vsi učenci oddajo svoje odgovore, kliknite **Zaključni in preglej**, da zaključite preverjanje in prikazete rezultate. Učenci na svojih napravah takoj prejmejo povratno informacijo o svojih odgovorih.

Zaključni in preglej

Rezultate lahko tudi izvozite tako, da v spodnjem desnem kotu kliknete Izvozi rezultate.



Ideje za uporabo pri pouku

Izboljšajte potek učne ure z uporabo podatkov, pridobljenih z dejavnostjo **Ocene**. Na podlagi rezultatov se lahko odločite za ponovitev snovi, nadaljevanje z zahtevnejšo vsebino, razvrščanjem učencev v skupine ali druge prilagoditve pouka.

- Pripravite kratek začetni preizkus z dvema vprašanjsma. Uporabite tip vprašanja kratek odgovor, da učenci ne morejo ugibati odgovorov. Nato analizirajte rezultate:
 - če učenec napačno odgovori na obe vprašanji, potrebuje dodatno podporo;
 - če pravilno odgovori na obe vprašanji, je pripravljen na zahtevnejše izzive;
 - če odgovori pravilno le na eno vprašanje, je pripravljen za nadaljnje učenje in razlago snovi.
- Z enim klikom lahko rezultate preverjanja izvozite v Excelovo preglednico, kar omogoča enostavno nadaljnjo analizo ali arhiviranje.

Nasvet: Ko se učenci pridružijo dejavnosti, jih prosite, naj vnesejo svoj priimek ali se prijavijo z računom Microsoft ali Google. Tako bodo podatki v izvoženi preglednici ustrezali vašemu seznamu učencev.

Razširite učenje tako, da učencem glede na rezultate preverjanja znanja v orodju Response dodelite diferencirane naloge.

- Izvedite predpreizkus znanja, s katerim učenci pokažejo, katero snov že obvladajo. Tisti, ki snov že poznajo, lahko namesto ponovnega obravnavanja vsebine delajo na projektu ali zahtevnejši nalogi.
- Dodajte diferencirane aktivnosti z elementi igre ter pripravite izbirno tablo (Choice Board) z dejavnostmi **Obrnite** ali **Odkrivanje oznak** za poglobljanje znanja. Učenci nato opravijo izbrane naloge glede na rezultate preverjanja znanja.

Preberite več o ustvarjanju in izvajanju formativnega preverjanja znanja

Vstavite videoposnetek s spleta brez oglasov

Oglejte si video

Koraki

1. Začnite



Odprite SMART Notebook na računalniku, kliknite zavihek **Dodatki** v stranski vrstici in izberite **Iskanje videoposnetkov**.

2. Poiščite videoposnetke

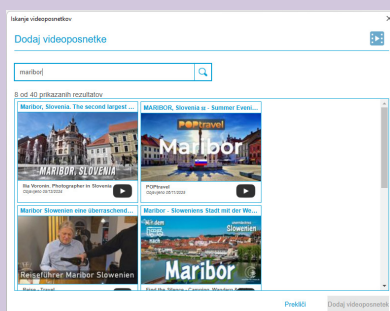


Z dodatkom **Iskanje videoposnetkov** poiščite videoposnetek, ki najbolj ustreza vaši učni uri. Predogled videoposnetka si

lahko ogledate s klikom na gumb .

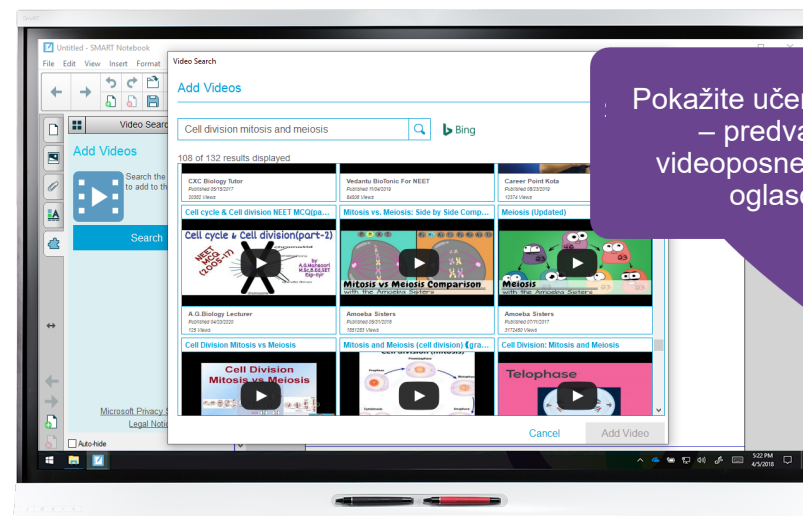
3. Izberite pravi videoposnetek

Ko najdete videoposnetek, ki vam ustreza, kliknite njegov naslov in izberite **Dodaj videoposnetek**.



4. Predvajanje brez oglasov

Videoposnetek se doda na stran v programu SMART Notebook. Zdaj ga lahko predvajate in ga z učenci delite brez oglasov.



Pokažite učencem svet – predvajajte videoposnetke brez oglasov.



Ideje za uporabo pri pouku

Pritegnite učence z vključevanjem kakovostnih, izobraževalnih in kulturno raznolikih videoposnetkov z YouTubea ter jim predstavite izkušnje in ideje, s katerimi se morda še niso srečali.

- Vstavite videoposnetek, ki spodbuja radovednost. Predvajanje ustavite na zanimivem mestu, ki bo pri učencih vzbudilo vprašanja. Spodbudite jih, da postavljajo vprašanja in napovedujejo nadaljevanje.
- Dodajte videoposnetek, ki spodbuja empatijo in razumevanje različnih življenjskih okolij, kultur ter pogledov na svet.

Več o vstavljanju videoposnetkov

Vstavite videoposnetek s spleta brez oglasov

Oglejte si video

Koraki

1. Začnite



Odprite SMART Notebook na računalniku, kliknite zavihek **Dodatki** v stranski vrstici in izberite **Iskanje videoposnetkov**.

2. Poiščite videoposnetke

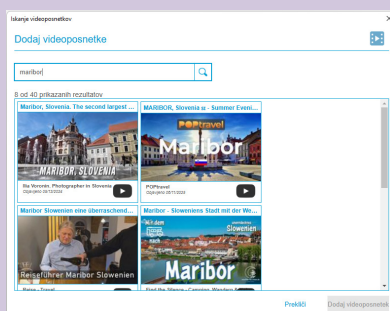


Z dodatkom **Iskanje videoposnetkov** poiščite videoposnetek, ki najbolj ustreza vaši učni uri. Predogled videoposnetka si

lahko ogledate s klikom na gumb .

3. Izberite pravi videoposnetek

Ko najdete videoposnetek, ki vam ustreza, kliknite njegov naslov in izberite **Dodaj videoposnetek**.



4. Predvajanje brez oglasov

Videoposnetek se doda na stran v programu SMART Notebook. Zdaj ga lahko predvajate in ga z učenci delite brez oglasov.

Ideje za uporabo pri pouku

Obogatite učno uro z dodajanjem povezanih SMART aktivnosti ob videoposnetku.

- Dodajte prazno stran, na kateri lahko učenci po ogledu videa zapišejo svoje povezave, misli in odzive.
- Dodajte aktivnost **Zakriči na ves glas!**, kjer učenci prepoznajo povezave z glavno idejo videa. Zaženite aktivnost in jo uporabite kot sprotni kanal med ogledom videa. Po ogledu se vrnite v aktivnost **Zakriči na ves glas!** in skupaj z učenci uredite, razvrstite ter poimenujte njihove prispevke.

Razširite učenje tako, da celotno učno uro omogočite tudi izven pouka za utrjevanje vsebin v okviru modela obrnjenega učenja (Flipped Classroom).

- Poiščite videoposnetek, ki poveže celotno učno snov, in ga skupaj z učenci uporabite kot zaključek ure. Učenci naj med ogledom zapišejo vprašanja, ki se jim pojavijo. Ta vprašanja nato uporabite kot izhodišče za naslednjo uro.
- Ustvarite aktivnost **Obrnite** z nizom vprašanj ali nalog. Učenci naj po ogledu videoposnetka odgovorijo ali rešijo dve do tri naloge.

Več o vstavljanju videoposnetkov

Uporabite neskončni kloner

Oglejte si video

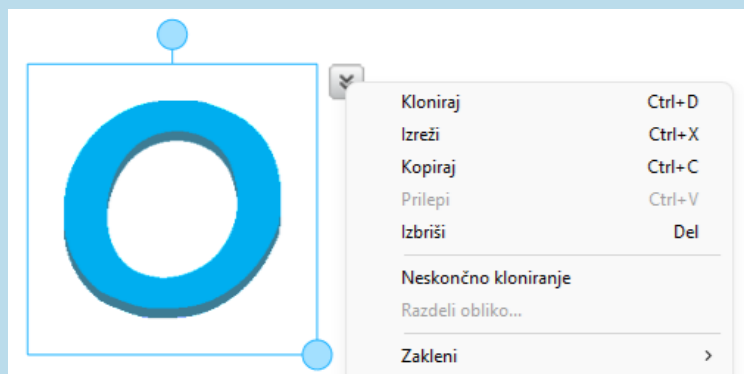
Koraki

1. Začnite



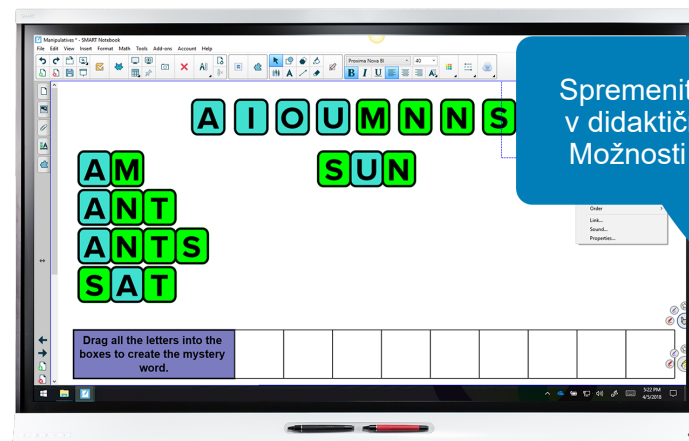
Odprite SMART Notebook na vašem računalniku. Uporabite **Iskanje slik po svetu** v zavihku **Dodatki** ali povlecite sliko oziroma obliko iz zavihka **Galerija** ali pa prilepite sliko iz odložišča na stran v SMART Notebooku.

2. Zaženite Neskončno kloniranje



Izberite sliko ali obliko, ki jo želite klonirati, kliknite puščico v zgornjem desnem kotu elementa in izberite **Neskončno kloniranje**.

Ideje za uporabo pri pouku



Spremenite digitalne slike v didaktične pripomočke. Možnosti so neskončne!



Vključite učence z ustvarjanjem manipulativov za učenje skozi prakso, razredne pogovore in jutranja srečanja.

- Uporabite manipulativne pripomočke za utrjevanje matematičnih pojmov in razvijanje občutka za števila (npr. desetiški sistemski bloki, stotični kvadrat, vzorci itn.).
- Uporabite **Neskončno kloniranje** za spremljanje dnevnih nalog na koledarju, kot so npr. kosilo, način odhoda domov in podobno.

Več o neskončnem klonerju

Uporabite neskončni kloner

Oglejte si video

Koraki

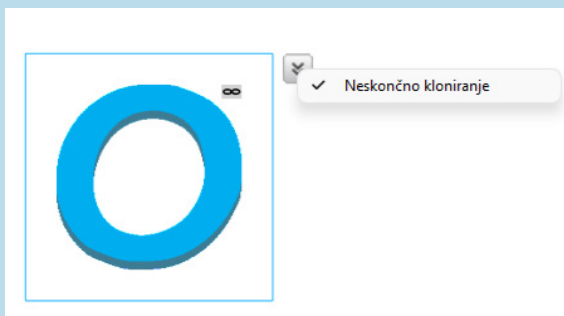
3. Neskončno kloniranje



Kliknite in povlecite izbrano obliko ali sliko, da ustvarite kopijo (klon), ki jo lahko nato postavite kjerkoli na strani. Nadaljujte s klikanjem in vlečenjem izvirnega elementa, da ustvarite več kopij.

4. Ustavite neskončno kloniranje

Izvirna oblika ali slika ostane v načinu kloniranja, dokler ga ne izklopite. To storite tako, da kliknete simbol neskončnosti (∞) v zgornjem desnem kotu in ponovno izberete Infinite Cloner.



Ideje za uporabo pri pouku

Učne ure lahko **nadgradite** z dodajanjem manipulativov, ki jih učenci uporabljajo na učnih postajah ali manjših skupinah.

- Dodajte slike kovancev in bankovcev ter jih nastavite na neskončno kloniranje. Učenci lahko v skupinah sestavljajo različne denarne zneske ali rešujejo besedilne naloge z uporabo denarja.
- Ustvarite aktivnost »sestavljanje besed« tako, da dodate črke in omogočite neskončno kloniranje vsake. Učenci nato s črkami tvorijo skrivno besedo.
- Klonirajte številke in matematične znake, da lahko učenci sestavljajo različne enačbe, nato pa naj napišejo še besedilne naloge, ki ustrezajo enačbam.

Učenje lahko **nadgradite** tako, da dodate neskončno klonirane like v rubrike za samovrednotenje učencev.

Več o neskončnem klonerju

Dodajte povezave

Oglejte si video

Koraki

1. Izberite objekt

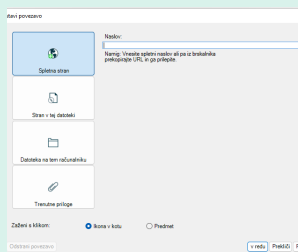
Tapnite **Izberi** v meniju in nato izberite objekt, ki mu želite dodati povezavo.



2. Dodajte povezavo

Tapnite puščico menija objekta in izberite Link (Povezava). Nato izberite vrsto povezave, ki jo želite dodati.

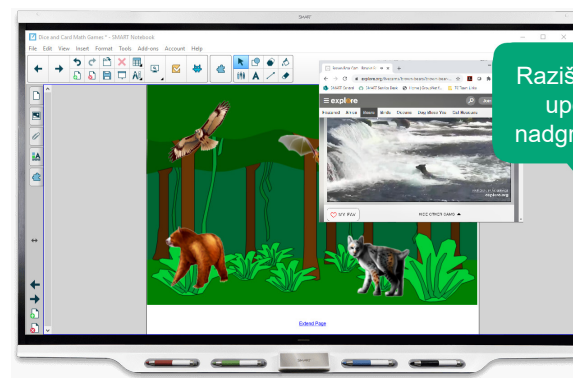
Povežete lahko spletno stran, drugo stran v datoteki, datoteko na vašem računalniku ali prilogo.



Opomba: Izberite Launch by clicking > Object, da povečate območje klika za odpiranje povezave.

Spoznajte več o dodajanju povezav na objekte

Ideje za uporabo pri pouku



Vključite učence tako, da vstavite povezave do povezanih virov.

- Povezujte na aktualne dogodke in novice, ki so povezani z vašo učno uro.
- Dodajte povezave do kuriranih muzejev in 3D ogledov razstav.
- Povežite na glasbo, ki se navezuje na temo učne ure.

Učne ure **nadgradite** z uporabo povezav do drugih strani v SMART Notebooku ali do spletnih strani, ki jih želite, da jih učenci obiščejo. Povezovanje na drugo stran v isti učni enoti je odličen način za diferenciacijo postaj ali vsebin za učence.

- Ustvarite povezave do izzivnih strani.
- Dodajte povezave do podpornih vsebin, kot so ključni pojmi in definicije.
- Vključite povezave do videoposnetkov za ponavljanje, da imajo učenci podpirne vire vedno pri roki.

Razširite učenje z uporabo povezav za ustvarjanje digitalne učne enote s povezavami, kjer učenci uporabljajo različne vire za oblikovanje zaključkov in ustvarjanje različnih izdelkov.

- Ustvarite ali uvozite digitalno učna enoto s povezavami v SMART Notebook, da ga učenci uporabljajo pri postajah.
- Ustvarite izbirne tabele (choice boards), ki vsebujejo povezave do različnih spletnih orodij Web 2.0 (blogi, družbena omrežja, Wikipedia in podobno).

Uporaba gradnikov za dodajanje interaktivnosti

Oglejte si video

Koraki

1. Začnite

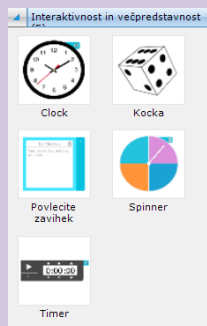


Odprite SMART Notebook na svojem računalniku in odprite zavihek Gallery. Galerija vsebuje širok nabor vsebin, po katerih lahko iščete, kot so stotični kvadrat, papir za grafe in pisanje, 3D-oblike ter številni drugi učni pripomočki.

2. Poiščite interaktivne gradnike

V iskalno polje vnesite Widgets in kliknite , da poiščete razpoložljiva interaktivna orodja.

3. Izberite orodja



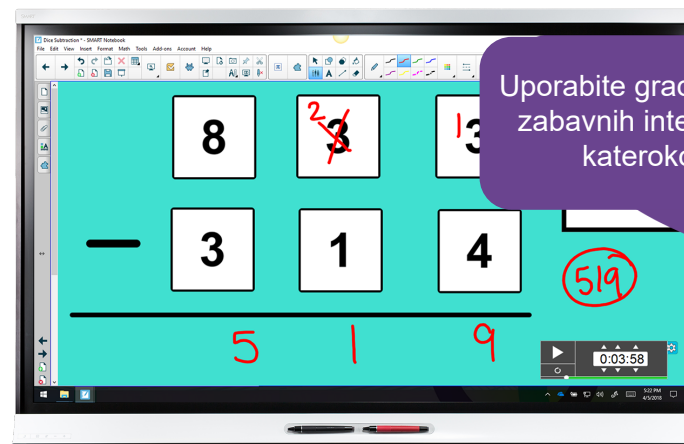
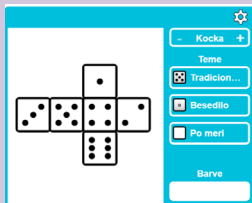
Odprite razdelek **Interaktivnost in večpredstavnost**.

Kliknite gradnik, ki ga želite uporabiti, in ga povlecite na stran v SMART Notebooku.

Na voljo so ura, kocka, zavihek, kolo sreče in časovnik.

4. Prilagodite gradnik

Kliknite na , da interaktivni gradnik prilagodite svojim potrebam.



Uporabite gradnike za dodajanje zabavnih interaktivnih orodij v katerokoli učno uro.

Ideje za uporabo pri pouku

Vključite učence z uporabo interaktivnih widgetov za praktično učenje in učinkovito vodenje razreda.

- Uporabite gradnik Uro in izberite analogni, digitalni ali oba načina prikaza. Učenci lahko premikajo kazalce ure, vadijo določanje časa in rešujejo naloge, povezane z izračunavanjem časovnih intervalov.
- Uporabite gradnik Časovnik, da učenci vedo, koliko časa imajo na voljo za posamezno nalogo ali kdaj je čas za menjavo med učnimi postajami.

Spoznajte več o dodajanju gradnikov

Uporaba gradnikov za dodajanje interaktivnosti

Oglejte si video

Koraki

1. Začnite

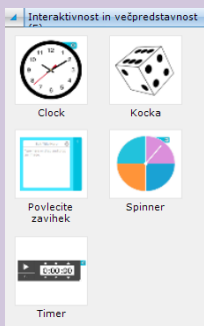


Odprite SMART Notebook na svojem računalniku in odprite zavihek Gallery. Galerija vsebuje širok nabor vsebin, po katerih lahko iščete, kot so stotični kvadrat, papir za grafe in pisanje, 3D-oblike ter številni drugi učni pripomočki.

2. Poiščite interaktivne gradnike

V iskalno polje vnesite Widgets in kliknite , da poiščete razpoložljiva interaktivna orodja.

3. Izberite orodja



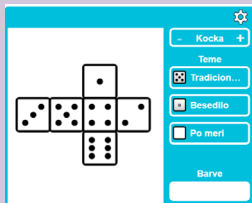
Odprite razdelek **Interaktivnost in večpredstavnost**.

Kliknite gradnik, ki ga želite uporabiti, in ga povlecite na stran v SMART Notebooku.

Na voljo so ura, kocka, zavihek, kolo sreče in časovnik.

4. Prilagodite gradnik

Kliknite na , da interaktivni gradnik prilagodite svojim potrebam.



Ideje za uporabo pri pouku

Obogatite učne ure z widgeti, ki spodbujajo ustvarjalnost učencev ter sodelovalno učenje v manjših skupinah. Na prostoru bele table uporabite gradnika **kocke** ali **vrtljivega kolesa** (spinner), ki bodo učencem služili kot izhodišče za različne izzive. Na primer:

- Ustvarite pisateljsko **kocko**, na katere stranice dodate elemente, kot so kraj dogajanja, lik, težava, cilj in podobno. Učenci naj vržejo kocko, da dobijo ideje za svoje pisanje.
- Ustvarite matematično **vrtljivo kolo** s števili in matematičnimi simboli. Učenci naj ga zavrtijo in na podlagi dobljenih elementov sestavijo svoje matematične naloge.
- Za dejavnost razvijanja bralne pismenosti uporabite **dve kocki** – eno prilagodite z začetnimi glasovnimi sklopi (onseti), drugo pa s končnimi glasovnimi sklopi (rimami oziroma zaključki besed). Učenci vržejo obe kocki in ugotovijo, ali nastala beseda obstaja ali je izmišljena.
- Z gradnikom **Povlecite zavihek** lahko pripravite navodila, pravilne odgovore ali dodatna izzivna vprašanja ter jih razkrijte šele, ko je to potrebno med učnim procesom.

Razširite učenje tako, da učenci z uporabo gradnikov (widgets) samostojno usmerjajo in spremljajo svoje učenje.

- Učenci uporabljajo **časovnik** (Timer) za spremljanje časa, ki ga imajo na voljo za izvajanje posameznih nalog na interaktivnem zaslonu.
- Učenci uporabijo **vrtljivo kolo** (Spinner) ali **kocko** (Dice) za pripravo različnih nalog oziroma izzivov, ki jih nato rešujejo njihovi sošolci. Naloge naj bodo usklajene z učnimi cilji posamezne učne ure.

Opomba: Ta orodja niso združljiva z Lumio. Če to učno uro delite v Lumio, ta orodja ne bodo na voljo. Lahko pa uporabite orodja v Lumio.

Uporabite orodja za pisanje v programu SMART Notebook

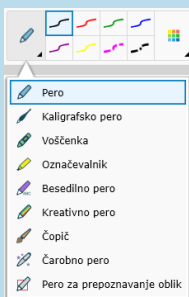
Oglejte si video

Koraki

1. Začnite

Odprite SMART Notebook na vašem računalniku in v orodni vrstici kliknite ikono . Izberite , da prikažete razpoložljive možnosti. Nato izberite vrsto pisala in barvo .

Spremenite pa lahko tudi slog črte  in prosojnost .



2. Preizkusite različna orodja za pisanje



Pretvorite prostoročno narisane oblike v natančne digitalne oblike.



Narišite krog za ustvarjanje učinka žaromet (Spotlight), pravokotnik za povečavo (Magnifier) ali uporabite izginjajoče črnilo (Disappearing Ink).



Pretvorite ročno napisano besedilo v tipkano besedilo ter ga nato urejajte z različnimi orodji za urejanje.

Ideje za uporabo pri pouku



Pišite ali rišite z digitalnim črnilom. Uporabite različna orodja, kot so voščenke, akvareli, kaligrafsko pero in številni drugi učinki za ustvarjanje privlačnih zapiskov, risb in učnih gradiv.



Vključite učence v učenje z uporabo različnih vrst pisal, s katerimi poudarite ključne dele učne ure.

- S **Peresom za prepoznavanjem oblik**  narišite Vennov diagram za primerjavo pojmov ali razvrščanje informacij.
- S **Čarobnim peresom**  narišite krog okoli dela zemljevida, da ustvarite učinek žaromet (Spotlight) in usmerite pozornost na izbrano območje. Lahko pa narišete pravokotnik okoli pomembnega podatka v članku, da ga povečate (Magnifier) in učencem omogočite lažje osredotočanje na bistvene informacije.

Več o uporabi orodij za pisanje v programu SMART Notebook

Uporabite orodja za pisanje v programu SMART Notebook

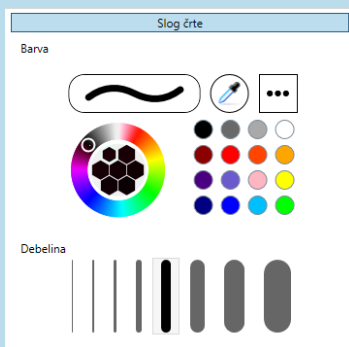
Oglejte si video

Koraki

3. Shranite svoj priljubljeni slog pisala

Če pogosto uporabljate enake nastavitve pisala, jih lahko shranite za hitro ponovno uporabo. Izberite orodje Pisalo,

nastavite želene možnosti, odprite zavihek  v stranski orodni vrstici, izberite slog črte in kliknite **Shrani lastnosti orodja**.



4. Premaknite orodno vrstico za boljše dostopnost



Kliknite puščici  v zgornjem desnem kotu orodne vrstice, da jo premaknete na spodnji del zaslona. Tako bo lažje dostopna vsem uporabnikom.

Ideje za uporabo pri pouku

Obogatite učne ure tako, da učenci pri delu v manjših skupinah ali na učnih postajah uporabljajo različna orodja za pisanje.

- Dodajte ali odprite prazno stran v programu SMART Notebook. Učenci lahko s **Kreativnim peresom**  zapisujejo pogoste besede ali besedišče z barvitim mavričnim črnilom, kar naredi učenje bolj zanimivo in spodbuja pomnjenje.
- Z **besedilnim peresom**  učencem pomagajte pri razvijanju spretnosti urejanja in popravljanja besedila. Napišite nekaj povedi z besedilnim pisalom, nato pa povabite učenca k interaktivnemu zaslonu, da popravi napake ali izboljša zapisane povedi.

Razširite učenje tako, da učenci raziskujejo in izbirajo najučinkovitejše načine uporabe različnih pisal za izražanje svojih idej.

- Učenci naj delajo v parih in uporabljajo **Čarobno pero** . Eden izmed učencev z njim napiše besedo iz besedišča, drugi pa z običajnim pisalom zapiše ustrezno razlago ali definicijo. Nato vlogi zamenjata.
- Spodbujajte učence, da pri izdelavi miselnih vzorcev, ilustracij ali ustvarjalnih odgovorov uporabljajo ustvarjalna pisala (**Kreativno pero**, **Čarobno pero** ali **pisalo z lastnimi prilagojenimi nastavitvami**). Različni slogi pisanja in risanja jim omogočajo bolj nazorno predstavitev idej ter spodbujajo ustvarjalnost.

Več o uporabi orodij za pisanje v programu SMART Notebook

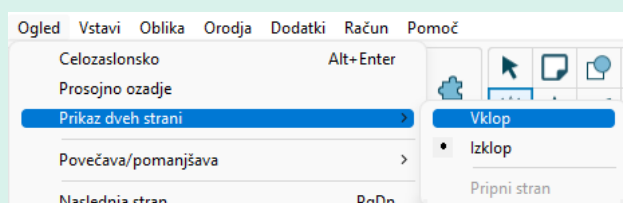
Uporabite način dvojne strani

Oglejte si video

Koraki

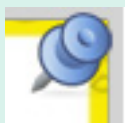
1. Vklop načina dvojne strani

Prikažite dve strani učne ure hkrati tako, da v meniju Notebook izberete **Ogled > Prikaz dveh strani > Vklop**



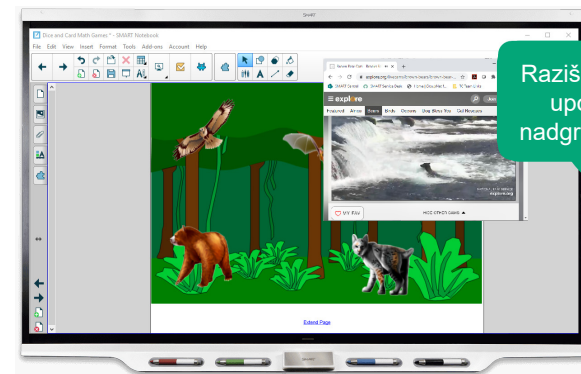
ALI prsните na ikono  v orodni vrstici in izberite  **Prikaz dveh strani**.

2. Priprnite stran



Priprnite stran, da ostane prikazana, medtem ko pregledujete druge strani učne ure. To storite tako, da v meniju Ogled izberete Prikaz dvojne strani > Priprni stran.

Ideje za uporabo pri pouku



Raziščite onkraj učilnice z uporabo povezav za nadgradnjo vaše učne ure



Spodbudite učence z uporabo dvojnega prikaza strani tako, da na eni strani ponudite izhodiščne informacije, ki jih uporabijo kot pomoč pri reševanju naloge na drugi strani. Prav tako lahko podvojite isti strani in dvema skupinama učencev omogočite ločen prostor za delo in odziv.

- Na eni strani prikažite besedilo za branje ali pisanje, na drugi pa vprašanja za razumevanje in analizo.
- Na eni strani dodajte zgodovinsko sliko ali umetniško delo, na drugi pa grafični organizator, v katerega učenci zapisujejo povezave, opažanja in nove ideje.

Učne ure **obogatite** tako, da so navodila za učence prikazana na eni strani, druga stran pa služi kot prostor za reševanje naloge in zapisovanje njihovih odgovorov.

- Na eni strani postavite več kock, na drugi pa pripravite delovni list za zapisovanje. Učenci mečejo kocke, sestavljajo matematične naloge in na drugi strani zapisujejo rešitve.
- Prilagodite kocke tako, da vsebujejo črke. Učenci vržejo tri kocke in poskušajo sestaviti besede po vzorcu CVC (soglasnik–samoglasnik–soglasnik). Vse smiselne besede, ki jih sestavijo, zapišejo na drugo stran.

Spodbujajte učence, da analizirajo dve različni vsebini ter poiščejo podobnosti, razlike in ključne povezave.

- Primerjajte dve pesmi ali otroški izštevanki ter prepoznajte skupne teme, ritem ali sporočilo.
- Primerjajte dva časopisna članka iz različnih časovnih obdobj in razmislite, kako se spreminjajo perspektive, dogodki ali način poročanja.
- Primerjajte dve pomembni zgodovinski osebnosti ter analizirajte njune lastnosti, vloge, dosežke in vpliv na zgodovino.

Uporabite orodje Zastirka zaslona

Oglejte si video

Koraki

1. Odprite gradivo

Odprite svojo gradivo v SMART Notebooku in se pomaknite na stran, na kateri želite delati.

2. Dodajte Zastirko zaslona na stran

V orodni vrstici kliknite na ikono  **Prikaži/Skrij zastiranje zaslona**. Na strani se prikaže zastirka zaslona.

Namig: Tapnite na **Zastirko zaslona**, da samodejno spremenite njegovo barvo.



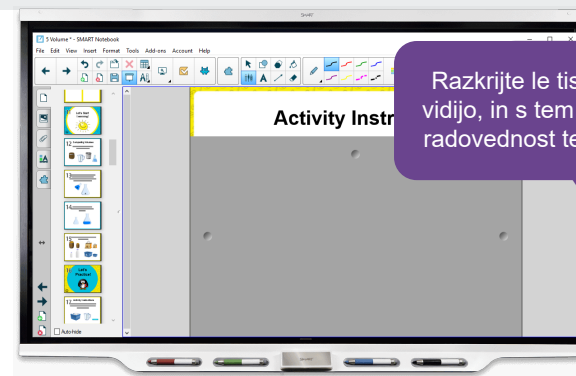
3. Razkrivanje vsebine

Povlecite enega od ročajev Zastirke (majhni krogi na robovih), da postopoma skrijete ali razkrijete vsebino strani.



Več o uporabi orodja Screen Shade

Ideje za uporabo pri pouku



Razkrijte le tisto, kar želite, da učenci vidijo, in s tem v učnih urah spodbudite radovednost ter zanimanje za vsebino.



Spodbudite učence z uporabo Screen Shade, ki ga dodate navodilom ali besedilu za pisanje, da ostanejo osredotočeni na temo, ki jo obravnavate.

- Uporabite **Zastirko zaslona** za pomoč mlajšim učencem pri sledenju vrsticam besedila med branjem preprostih tekstov.
- Z **Zastirko zaslona** postopoma razkrivajte elemente urnika ali ključne pojme, tako da jih prikazujete enega za drugim in usmerjate pozornost učencev na posamezne vsebine.

Obogatite učne ure z uporabo Screen Shade, ki postopoma razkriva sliko ali besedilo, tako da učenci lahko napovedujejo, sklepajo in povezujejo novo vsebino s svojim predznanjem na podlagi le dela informacij, ki jih vidijo.

- Dodajte zgodovinsko sliko, ki je povezana z obravnavano temo, ali resničen primer uporabe obravnavanega koncepta.
- Postopoma razkrivajte že rešen matematični problem od spodaj navzgor in učence spodbujajte, da ugotovijo pravila oziroma vzorce, ki se skrivajo v številih in enačbi na vrhu.

Razširite učenje z uporabo zaslonske zastirke, ki postopoma razkriva vprašanja ali učne naloge, pri čemer se vsako naslednje vprašanje pogloblja in zahteva vedno bolj poglobljeno razmišljanje ter razumevanje učne vsebine.

- Pripravite vprašanje ali nalogo, ki je usklajena z vsako ravno Bloomove taksonomije ali različnimi stopnjami globine znanja (Depth of Knowledge).
- Ustvarite vprašanje ali nalogo, ki je usklajena z vsakim elementom orodij za razmišljanje, ki temeljijo na globini in kompleksnosti.

Dodajte elemente igre k interaktivni dejavnosti

Oglejte si video

Koraki

1. Odprite dejavnost

Pomaknite se na stran v gradivu, kjer ste pripravili dejavnost



(SMART lab).

2. Dodajte elemente igre

Dejavnost naredite bolj zanimivo in privlačno za učence tako, da tapnete na  in dodate časovnik  00:30, zvonec

 ali naključni izbirnik .

3. Prilagodite

Tapnite posamezne elemente igre in jih prilagodite svojim potrebam. Na primer pri Naključnem izbirniku  lahko izberete naključno izbiro predmetov, števil ali učencev.

Kaj bi radi naključno razporedili?

Kategorije
Predmeti
Številke >
Učenci >
Končano

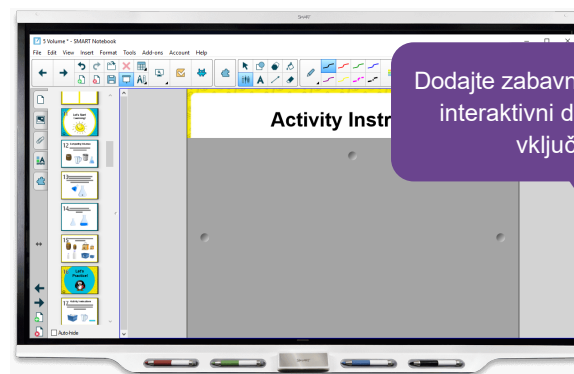
Namig: Z možnostjo Učenci lahko naključno izbirate več kot le imena učencev. Uredite lahko tudi lasten seznam v [upravljalniku vsebine](#) in ga uporabite kot prilagojen seznam za element igre.

4. Igrajte

Tapnite START, da zaženete igro na zaslonu, ali uporabite upravljalnik dejavnosti, da jo pošljete na naprave učencev



prek hellosmart.com.



Dodajte zabavne elemente igre katerikoli interaktivni dejavnosti, da povečate vključenost učencev.



Ideje za uporabo pri pouku

Vključite učence z elementi igre, ki dodajo zabavo in interaktivnost vsaki učni uri.

- Na zaslonu uporabite **Zvonce**  in zastavljajte naloge, ki so povezane z igro. Učenci pritisnejo zvonec, če poznajo odgovor.
- Povečajte sodelovanje z uporabo **Čarobnega klobuka**  za naključno izbiranje učencev po imenu ali številkah.

Obogatite učne ure z elementi igre, ki učence izzivajo in povečujejo uspeh pri interaktivni vsebini v manjših skupinah ali na učnih postajah.

- Dodajte **Časovnik**  00:30, da učenci izboljšajo hitrost priklica informacij in dokončanja nalog.
- Dodajte **Čarobni klobuk** , da igre nagradite in s tem povečate hitrost priklica znanja pri učencih..

Razširite učenje z dodajanjem prilagojenega seznama vprašanj višjih ravni mišljenja v **Čarobni klobuk** .

- Dodajte vprašalne začetke iz Bloomove taksonomije.
- Izberite naloge ali izdelke, ki jih bodo učenci v manjših skupinah rešili ali ustvarili.

Več o dodajanju elementov igre

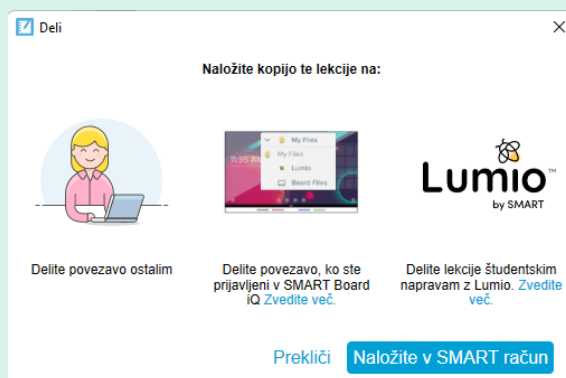
Delite učno gradivo SMART Notebook z drugimi učitelji

Oglejte si video

Koraki

1. Shranite in delite svoja učna gradiva

Kliknite Shrani, da shranite svojo učno pripravo. Nato izberite Datoteka > Deli, da odprete pogovorno okno za deljenje. SMART Notebook omogoča, da pripravo naložite v svoj račun SMART s klikom na Naloži v račun SMART.

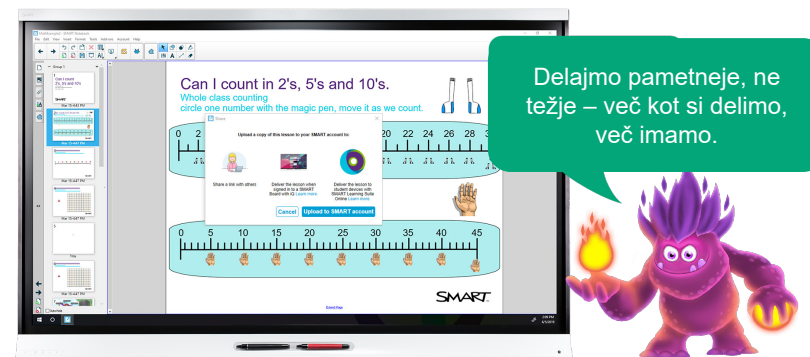


2. Delite učno pripravo na zaslon SMART Board z iQ*¹

Če je v vaši učilnici nameščen zaslon SMART Board z iQ, se lahko prijavite v zaslon in dostopate do datotek, ki ste jih delili oziroma shranili v svojem računu SMART. Učno pripravo odprete v aplikaciji Player na zaslonu ter jo neposredno predstavite in izvajate pri pouku.

Več o deljenju učne priprave

¹ iQ sistem imajo nameščeni modeli zaslonov SMART Board MX, QX in RX.



Ideje za uporabo pri pouku

Vključite več učencev v učenje tako, da učne priprave delite z drugimi učitelji.

- Datoteko SMART Notebook lahko delite s sodelavci. Ti lahko preko prejete povezave prenesejo učno gradivo ter jo prilagodijo različnim potrebam svojih učencev. Tako si učitelji med seboj izmenjujete kakovostna gradiva, prihranite čas in skupaj ustvarjate učinkovitejše učne vsebine.
- Učne priprave lahko delite tudi z učitelji na drugih šolah. Tako lahko učenci hkrati uporabljajo enako gradivo ter sodelujejo v skupnih dejavnostih, kot sta **Zakriči na ves glas!** ali **Pošastni kviz**, ne glede na to, v kateri učilnici se nahajajo.
- Pripravite učno uro, usklajeno z vašim učnim načrtom oziroma zaporedjem učnih vsebin, in jo delite z učiteljem na drugi šoli v vaši občini ali regiji. S tem spodbujate sodelovanje med učitelji ter izmenjavo preverjenih učnih praks in kakovostnih gradiv.

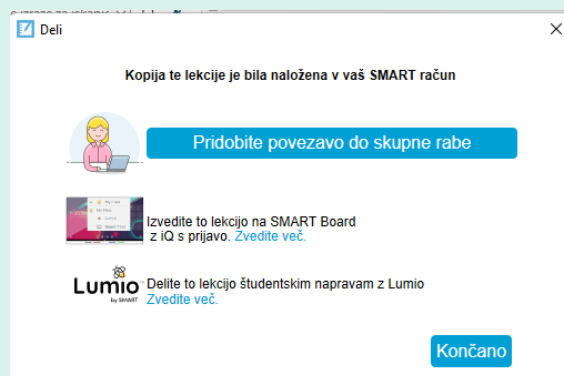
Delite učno gradivo SMART Notebook z drugimi učitelji

Oglejte si video

Koraki

3. Delite s sodelavci

Ko je datoteka naložena v vaš račun SMART, kliknite Pridobi povezavo za deljenje, da ustvarite povezavo, ki jo lahko pošljete sodelavcem ali vključite v učne priprave, gradiva oziroma druge dokumente.



4. Delite v SMART Exchange

Svoje gradivo lahko delite tudi z učitelji iz drugih šol ali izobraževalnih ustanov tako, da ga naložite v SMART Exchange. Po objavi bo učna priprava na voljo drugim učiteljem, ki si jo bodo lahko ogledali, prenesli in uporabili pri svojem pouku.

Več o deljenju učne priprave

Ideje za uporabo pri pouku

Izboljšajte organizacijo poučevanja tako, da učne priprave razvrstite glede na učne cilje oziroma standarde znanja. Na ta način boste hitro našli ustrezne vsebine, jih po potrebi prilagodili ter jih ponovno uporabili pri načrtovanju prihodnjih učnih ur.

Povezave do deljenih učnih priprav SMART Notebook vključite neposredno v svoje učne priprave. Tako boste med poukom do gradiv dostopali hitro in brez iskanja.

Prilagodite učne ure, usklajene z nacionalnimi ali regionalnimi učnimi standardi, ter jih objavite v [SMART Exchange](#). Pri objavi lahko dodate tudi oznako svoje šole ali šolskega okoliša, da bodo gradiva lažje našli drugi učitelji.

Učne priprave, ki ste jih ustvarili ali delili, vključite v skupni učni načrt, preglednico ali mapo, do katere imajo dostop tudi vaši sodelavci. Tako lahko skupaj gradite zbirko kakovostnih učnih gradiv in si olajšate pripravo na pouk.

Razširite učenje tudi zunaj učilnice. Delite povezavo do svoje učne priprave SMART Notebook na družbenih omrežjih ter jo povežite s sodobnimi in učinkovitimi pristopi poučevanja ter aktualnimi temami na področju izobraževanja. Tako lahko svoje ideje predstavite širši skupnosti učiteljev, izmenjujete dobre prakse in navdihnete tudi druge.

Če ste pripravili gradivo ali učno pripravo na temo, ki vas na področju izobraževanja posebej zanima, jo delite na družbenih omrežjih z oznako #SMARTchampion.

Na podlagi strokovne literature, izobraževanj ali primerov dobre prakse ustvarite orodje ali učno pripravo v SMART Notebook ter jo predstavite drugim učiteljem na družbenih omrežjih z oznako #SMARTchampion.

Svoje učne priprave delite tudi z učitelji na drugih šolah. Učenci lahko hkrati uporabljajo enako gradivo ter sodelujejo v skupnih dejavnostih, kot sta **Zakriči na ves glas!** ali **Pošastni kviz**, s čimer spodbujate sodelovanje med razredi in šolami ter presegate meje posamezne učilnice.

¹ iQ sistem imajo nameščeni modeli zaslonov SMART Board MX, QX in RX.

Delite učno gradivo SMART Notebook z učenci

Oglejte si video

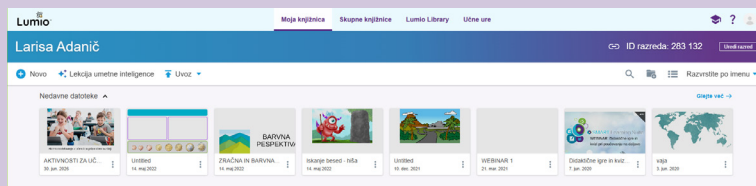
Koraki

1. Shranite gradivo

Kliknite Shrani, da shranite svojo učno pripravo. Nato izberite Datoteka > Deli, da odprete pogovorno okno za deljenje. SMART Notebook omogoča, da pripravo naložite v svoj račun SMART s klikom na Naloži v račun SMART.

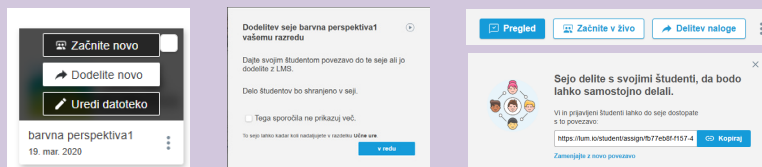
2. Odprite SMART Lumio in poiščite gradivo

Prijavite se v Lumio, kjer bo vaše učno gradivo samodejno na voljo. Z orodji v Lumio lahko nato izvedete interaktivno učno uro in učencem omogočite sodelovanje pri dejavnostih.

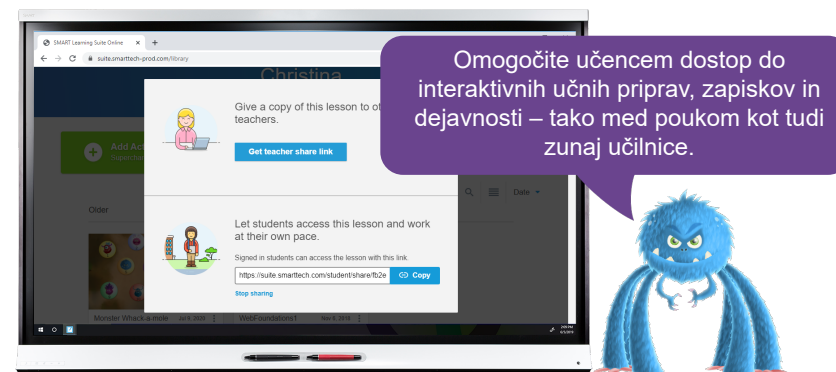


3. Delite povezavo do učnega gradiva z učenci

Ko se prijavite v Lumio, ustvarite povezavo do učne priprave in jo delite z učenci. Tako bodo lahko do učne priprave dostopali preko spleta ter sodelovali pri učnih dejavnostih v razredu ali na daljavo.



Več o deljenju učnega gradiva



Ideje za uporabo pri pouku

Omogočite učencem aktivno učenje tako, da z njimi delite gradiva za ponavljanje, zapiske in interaktivne dejavnosti SMART. Učenci lahko do vsebin dostopajo kadar koli ter jih predelujejo v svojem tempu, kar spodbuja samostojno učenje in utrjevanje znanja.

- Datoteka, ki jo delite, se samodejno shrani v vašo knjižnico učnih priprav v Lumio. Od tam jo lahko pošljete učencem, da jo uporabljajo pri pouku ali za samostojno učenje doma.
- Pripravite in delite interaktivne dejavnosti, s katerimi lahko učenci po pouku utrjujejo in ponavljajo učno snov.
- Delite učno pripravo, ki vsebuje zapiske, povzetke ali gradivo za ponavljanje, da jo učenci lahko uporabljajo pri domačem delu ali pri pripravi na preverjanje znanja.

Delite učno gradivo SMART Notebook z učenci

Oglejte si video

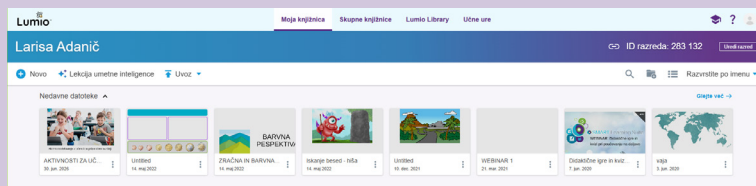
Koraki

1. Shranite gradivo

Kliknite Shrani, da shranite svojo učno pripravo. Nato izberite Datoteka > Deli, da odprete pogovorno okno za deljenje. SMART Notebook omogoča, da pripravo naložite v svoj račun SMART s klikom na Naloži v račun SMART.

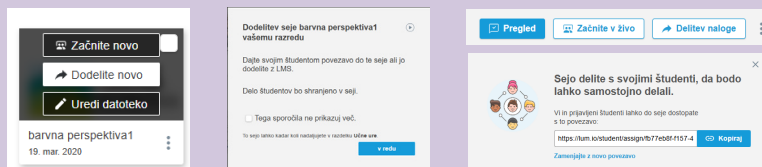
2. Odprite SMART Lumio in poiščite gradivo

Prijavite se v Lumio, kjer bo vaše učno gradivo samodejno na voljo. Z orodji v Lumio lahko nato izvedete interaktivno učno uro in učencem omogočite sodelovanje pri dejavnostih.



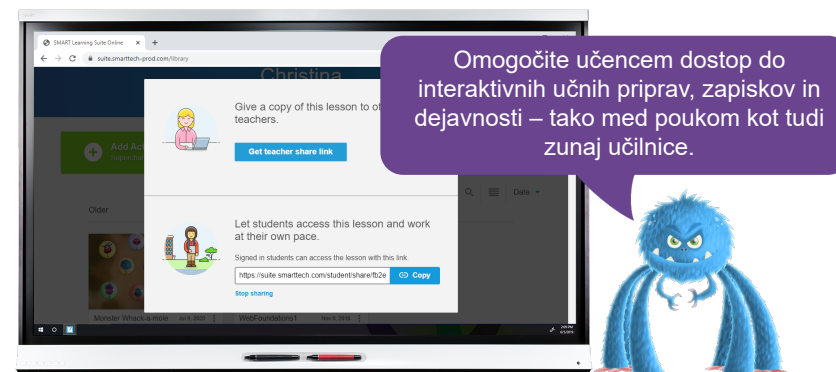
3. Delite povezavo do učnega gradiva z učenci

Ko se prijavite v Lumio, ustvarite povezavo do učne priprave in jo delite z učenci. Tako bodo lahko do učne priprave dostopali preko spleta ter sodelovali pri učnih dejavnostih v razredu ali na daljavo.



Več o deljenju učnega gradiva

Ideje za uporabo pri pouku



Izboljšajte svojo učno pripravo ter jo prilagodite samostojnemu in diferenciranemu učenju z dodajanjem dejavnosti, delovnih listov in drugih gradiv, do katerih lahko učenci dostopajo ter jih rešujejo tudi zunaj učilnice, v svojem tempu.

- Dostopajte do deljene učne priprave v knjižnici učnih priprav Lumio. Z orodji v Lumio lahko učni pripravi dodate delovne liste, dodatna gradiva in interaktivne dejavnosti, ki jih učenci samostojno rešujejo.
- Uporabite funkcijo Infinite Cloner v SMART Notebook in v učno pripravo dodajte digitalne manipulative. Učenci lahko z njimi vadijo in utrjujejo znanje tudi doma, kar je še posebej koristno za učence, ki se najbolje učijo z aktivnim raziskovanjem in manipulacijo predmetov.
- Dodajte izbirne table (Choice Boards) z dejavnostma Flip Out in Label Reveal, da učencem ponudite različne možnosti za odziv na prebrano besedilo, razmislek o naučenem ali izkazovanje svojega razumevanja učne snovi.

Razširite učenje z deljenjem projektov, osredotočenih na učenca, ki imajo praktično uporabno vrednost v modelu obrnjenega učenja (flipped classroom). Tako lahko učenci delajo samostojno ali v skupinah ter hkrati razvijajo sodelovalne in problemsko naravnane veščine.

- Omogočite dostop do digitalnih zapiskov tudi zunaj učilnice.
- Ko učno pripravo delite v Lumio, ji dodajte prazno sodelovalno delovno okolje (Workspace). Učenci ga lahko uporabljajo kot prostor za pomoč pri domačih nalogah, kjer si med seboj zastavljajo vprašanja, izmenjujejo ideje in pomagajo pri razumevanju učne snovi.

iUčitelj

Inovatio d.o.o.

Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

kontakt@inovatio.si

02 828 00 53

