

Лабораторная работа

«Основы работы с программным обеспечением интерактивной доски Panaboard»

Цели:

- познакомиться с программным обеспечением интерактивной доски;
- создать примеры заданий для интерактивной доски, реализующие основные ее возможности.

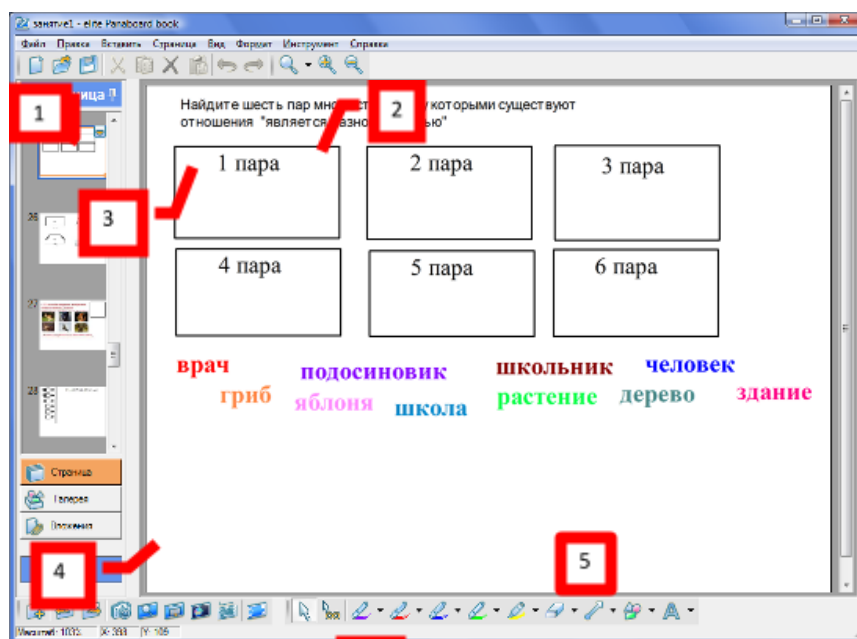
Вопросы занятия:

- Какие инструменты содержит программное обеспечение для интерактивной доски?
- Как инструменты интерактивной доски можно использовать при создании учебного занятия?

Основы работы с программным обеспечением интерактивной доски Elite Panaboard book

Откройте программу работы с интерактивной доской (Пуск  Все программы  Panasonic  Elite Panaboard  elite Panaboard book)

Окно программы состоит из следующих элементов:



1. **Строка заголовка**  указывает название файла, с которым в данный момент идет работа.
2. **Строка горизонтального меню.** В ней находятся все команды, сгруппированные тематически в следующие разделы:
 - **Файл** – создание, сохранение, экспорт файлов, а также печать страниц;
 - **Правка** – содержит команды редактирования;
 - **Вставить** – позволяет вставлять на страницу различные объекты: рисунки, фото, видео и flash из файла;
 - **Страница** – дает возможность очищения страницы, удаления ее и

добавления новой страницы в конспект;

- **Вид** – включает команды управления внешним видом программы, изменения масштаба, а также следующие инструменты: фото (панель захвата экрана), лупа, прожектор (подсветка экрана), шторка (затемнение экрана);
- **Формат** – отвечает за изменение внешнего вида объектов, расположенных на странице;
- **Инструмент** – содержит набор инструментов для рисования, позволяет настраивать данные инструменты;
- **Справка** – содержит подробное справочное пособие по работе с программой на русском языке.

Задание 1

С помощью команды **Справка**  **Справка** откройте справочное пособие, перейдите по ссылке **О кнопках панели инструментов**, расположенной в **Содержании** и познакомьтесь с назначением кнопок.

3. **Панель инструментов** – содержит наиболее часто используемые команды, отображаемые в виде кнопок. Данная панель состоит из нескольких панелей: файла и правки, страницы и вида, инструментов и масштабирования, которые могут располагаться в нижней или верхней части экрана на усмотрение пользователя. Поменять местоположение панели можно простым перетаскиванием ее левой кнопкой мыши за вертикальную линию слева.

Задание 2

Какие панели на рисунке размещены в верхней части окна, а какие – в нижней? Настройте панели инструментов Вашей программы так же, как на рисунке.

4. **Боковая панель** содержит 3 вкладки:
 - **Страница** – позволяет ориентироваться в страницах и осуществлять просмотр страниц в произвольном порядке;
 - **Галерея** – вкладка, включающая в себя набор картинок, а также пункт **Мое содержимое** для сохранения избранных рисунков;
 - **Вложения** – для хранения файлов внешних файлов (видео, аудио фотографий и т. д.), к которым создаются гиперссылки из данного файла.
5. **Рабочее поле страницы.**

Задание 3

Познакомьтесь с коллекцией картинок и фонов интерактивной доски, сохраните в папке **«Мое содержимое»** вкладки **«Галерея»** те картинки, которые вам пригодятся для использования на уроках.

Для этого перейдите на вкладку галереи, выберите в верхнем окне нужную папку с коллекцией. Просмотр картинки осуществляется перетаскиванием ее левой кнопкой мыши в рабочее поле страницы. Чтобы добавить объект в папку **Мое содержимое**, кликните правой кнопкой мыши на него в окошке галереи и выберите команду **Добавить в Мое содержимое**. Проверьте, добавилось ли данное изображение в папку **Мое содержимое**, щелкнув на ней левой кнопкой мыши.

После изучения галереи ответьте на следующие вопросы:

1. Для чего предназначена коллекция?
2. Что нужно сделать, чтобы найденную однажды в коллекции полезную картинку в дальнейшем было легко отыскать?
3. Что делать, если нужной картинки в коллекции нет?
4. Что в предложенной коллекции Вас заинтересовало?
5. Какие недостатки коллекции Вы отметили?

Задание 4

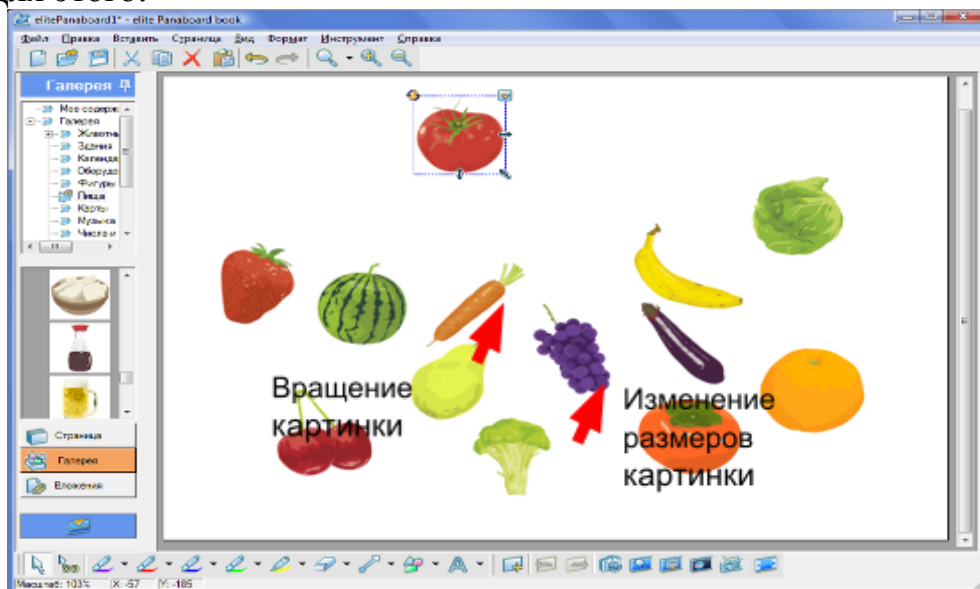
Очистите содержимое страницы, используя команду **Страница**  **Очистить страницу**

Задание 5

Создадим пример страницы, содержащей задание для учащихся на классификацию. На слайде поместим несколько изображений и задание. При реализации задания мы научимся:

- вставлять картинку,
- изменять размеры и поворачивать картинку,
- добавлять надпись и изменять свойства надписи;
- использовать инструмент затемнения части экрана;
- фиксировать объект на экране.

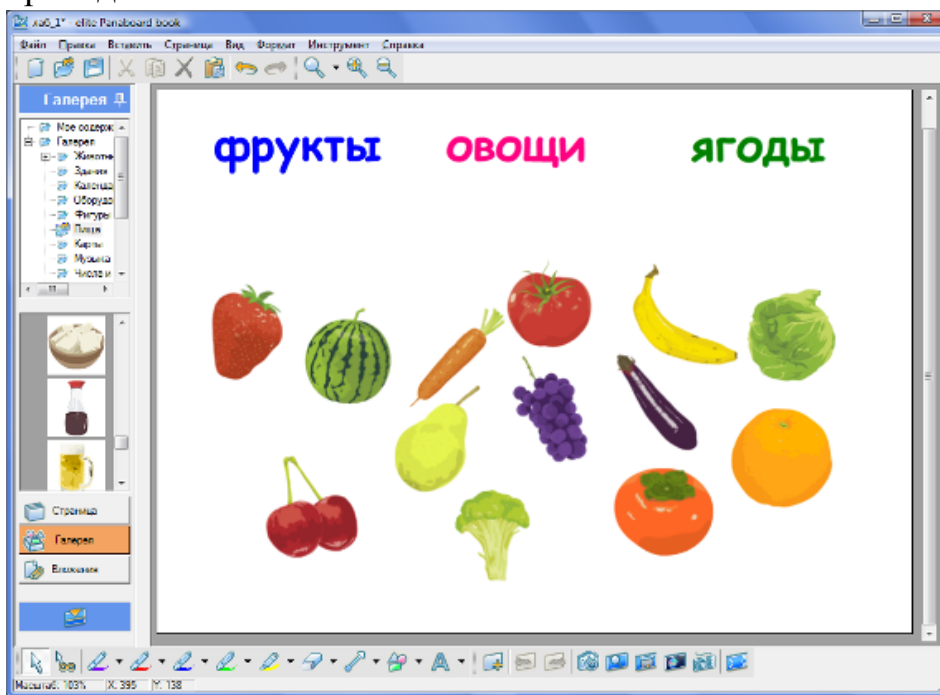
Для этого:



1) Добавьте на чистую страницу картинки с фруктами, овощами и ягодами из **Галереи**. Для этого щелкните левой кнопкой мыши по вкладке **Галерея**, далее выберите папку **Пища** и перетаскивайте необходимые

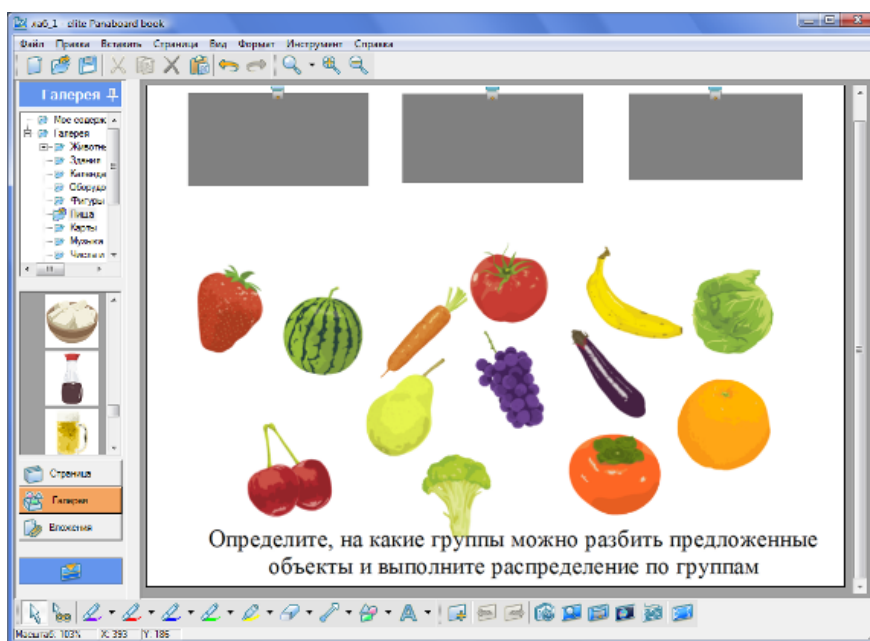
картинки в рабочее поле страницы. С помощью маркера , появляющегося в левом верхнем углу картинки, после щелчка на картинке левой кнопкой мыши, можно поворачивать изображение, с помощью трех маркеров  можно изменять ее размер (см. рисунок).

- 2) С помощью инструмента **Текст**  добавьте на страницу надписи «Овощи», «Фрукты», «Ягоды». Поэкспериментируйте с цветом шрифта, размером и начертанием, попробуйте применить разные шрифты. Все эти настройки станут доступны после того, как Вы раскроете контекстное меню объекта, щелкнув по надписи правой кнопкой мыши или по маркеру , расположенному в правом верхнем углу выделенного объекта. В меню объекта выберите пункт **Свойства**. Покажите результат работы преподавателю.



- 3) **Напишем инструкцию** по выполнению задания. Например, «Распределите объекты на группы». В данном случае учащимся будет необходимо только выполнить предложенную классификацию. Если посмотреть на это задание с точки зрения развития мыслительных навыков высокого уровня, то правильнее сначала задать ребятам вопрос «На какие группы можно разбить предложенные объекты?», при этом надписи спрятать. После ответа детей открыть текст и выполнить задание. «Спрятать» надписи можно с помощью команды контекстного меню **Затемнение**  **Включено (с затемнением)**.

Щелчок на шторке откроет закрытый текст, щелчок по значку  в верхней части шторки снова скроет объект. Инструкция для нашего задания будет следующей «Определите, на какие группы можно разбить предложенные объекты и выполните распределение по группам». **Расположите инструкцию в нижней части экрана.**



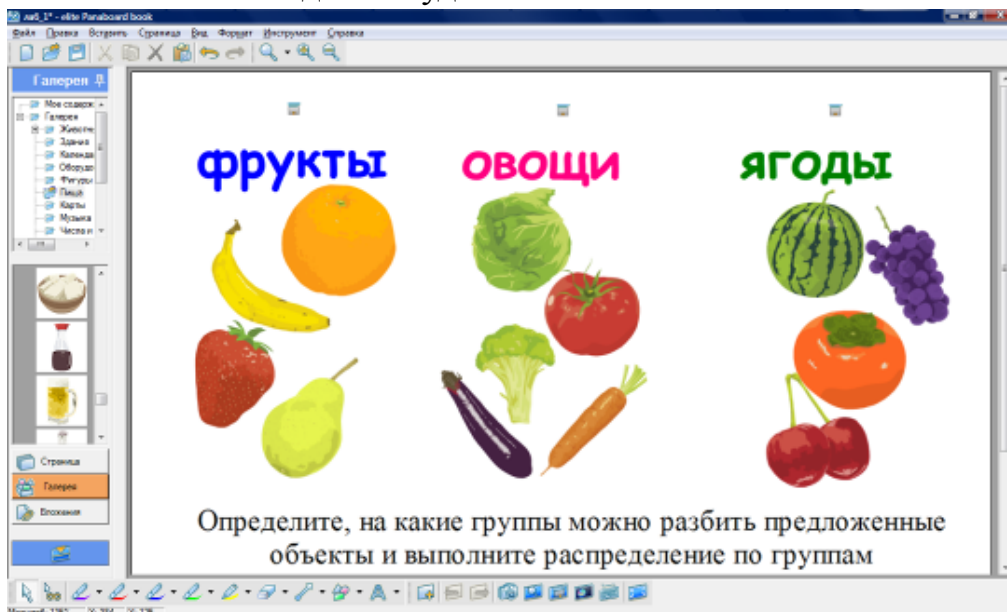
- 4) Чтобы исключить случайное перемещение или удаление надписей, необходимо **закрепить текст на экране**. Делается это через **контекстное меню объекта** **Зафиксировать** **Блокировать на месте**. Теперь зафиксированный объект нельзя перемещать по экрану, об этом

свидетельствует значок замка в правом верхнем углу выделенного объекта. Поэкспериментируйте с командами **Разблокировать**, **Разрешить движение**, **Разрешить движение и поворот** пункта меню **Зафиксировать**. Для чего нужны эти команды? Результат сообщите преподавателю.

- 5) **Сохраните результаты работы (Файл Сохранить)**. Сохранение происходит в собственный формат программы *.reb, который возможно открыть только этой программой.

После сохранения файла продемонстрируйте результат работы преподавателю.

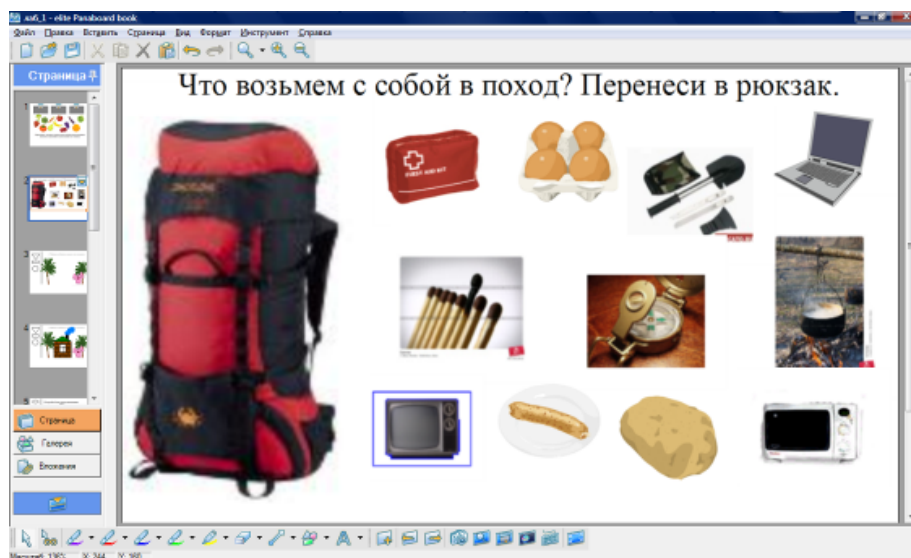
Результат выполнения задания будет таким:



Задание 6

Вставьте новую страницу (Страница  **Добавить новую страницу** или кнопка ) **и создайте свой пример страницы, содержащей рисунки и текст.** Если ваше задание предполагает перемещение объектов по экрану, то данные объекты закреплять на экране не нужно. Результат работы продемонстрируйте преподавателю. Если в галерее не найдется необходимых картинок, то можно воспользоваться Интернетом, отыскать нужный рисунок, скопировать его и вставить на страницу обычным способом (**Правка**  **Вставить** или **контекстное меню**  **Вставить**). Вставку рисунка из файла можно осуществить с помощью команды **Вставить**  **Файл рисунка**.

Пример выполненного задания:



Задание 7

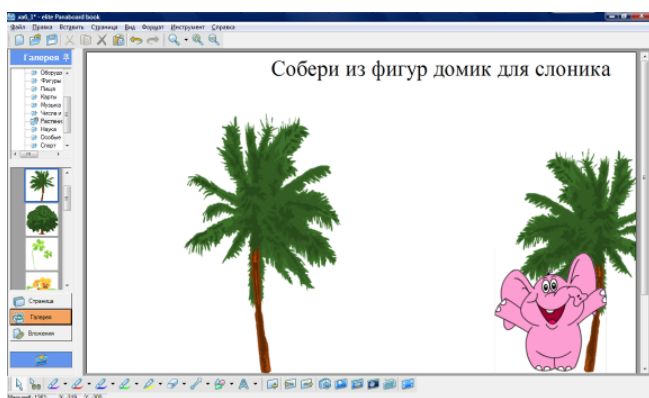
Создадим пример страницы, содержащей задание для учащихся, предполагающее работу с конструктором.

При реализации задания мы научимся:

- **вставлять фигуры на слайд,**
- **изменять свойства фигур,**
- **добавлять линию и изменять ее свойства;**
- **использовать инструмент множественного клонирования.**

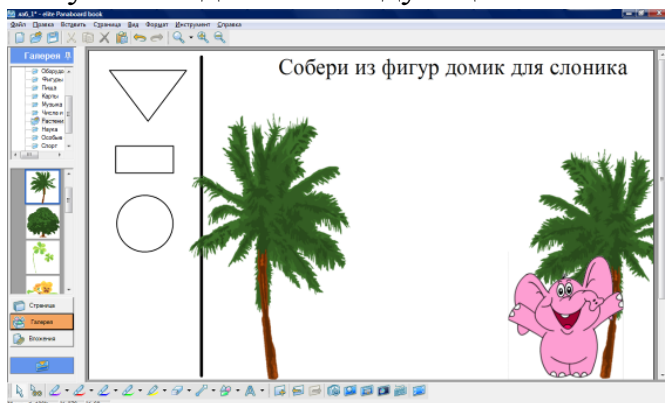
Для этого:

- 1) **Вставьте новую страницу.** На ней разместите следующие объекты: картинки, например «Слоник» и «Пальма» вставьте из галереи изображений или скопируйте из Интернета. Зафиксируйте изображения на экране.
- 2) **Напишите инструкцию** к заданию «Собери из фигур домик для слоника» и закрепите ее на экране.

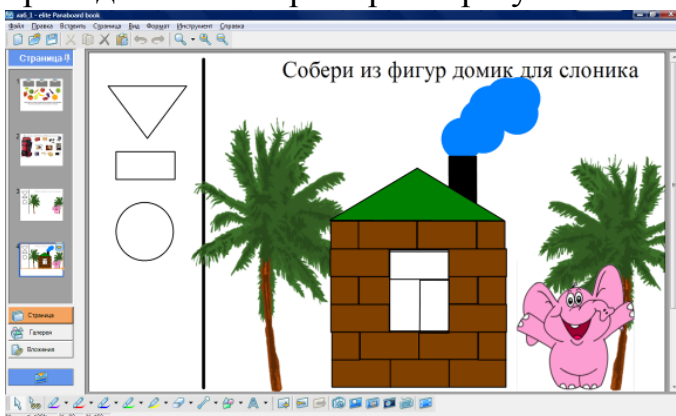


- 3) С помощью инструмента **фигуры**  добавьте на страницу несколько фигур, а с помощью инструмента **линия**  вертикальную черту. Предполагается, что при выполнении задания учащиеся должны будут перетаскивать фигуры, поэтому закреплять фигуры не нужно, а вот вертикальную линию заблокируйте от перемещения.

Получиться должно следующее:



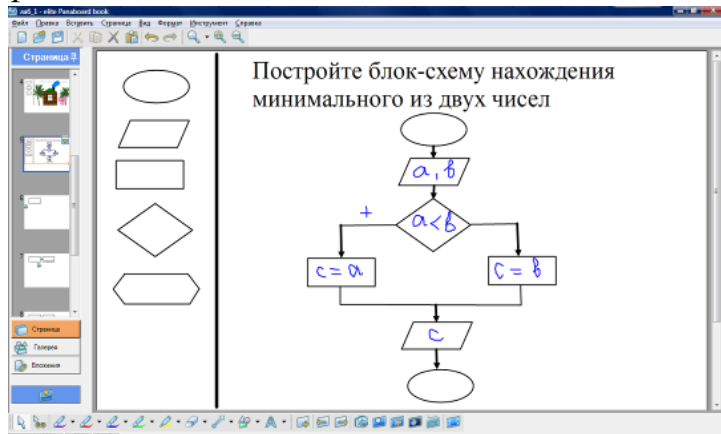
- 4) При выполнении задания учащиеся будут перетаскивать фигуры в центр слайда, **изменять цвет контура, заливки фигуры (контекстное меню фигуры  свойства)**, а также размеры и угол поворота. Если воспользоваться инструментом Множественное клонирование , то в центре экрана появится копия фигуры, а сама фигура останется на месте.
- 5) Попробуйте выполнить задание. Результат продемонстрируйте преподавателю. Примерный результат может выглядеть так:



Задание 8

Создайте свой пример страницы, содержащей детали конструктора. Например, элементы схемы для последующей сборки электрической цепи. Результат работы продемонстрируйте преподавателю.

Пример выполненного задания



Задание 9

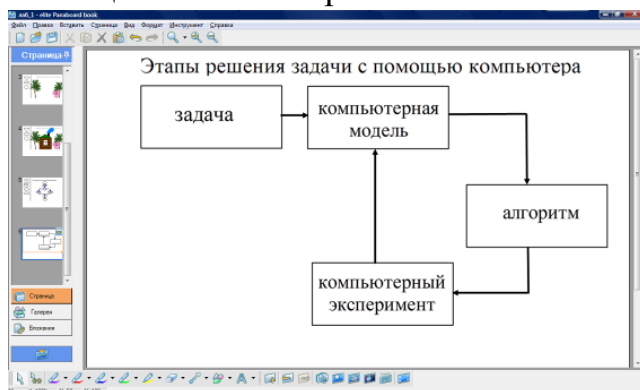
Создадим пример страницы, содержащей схему.

При реализации задания мы научимся:

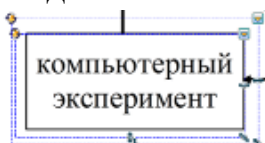
- группировать объекты,
- клонировать страницы,
- создавать гиперссылки.

Для этого:

- 1) **Создайте новую страницу.** На ней разместите **схему** какого-нибудь процесса, состоящего из **3-4 этапов**. Например, схему решения задачи с помощью компьютера.



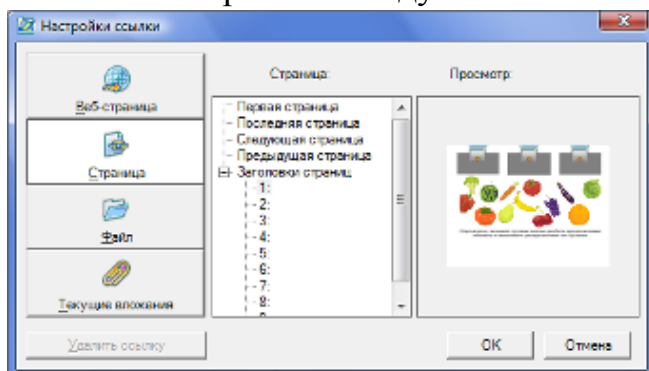
- 2) Каждый объект схемы состоит из **фигуры** и **текстовой надписи**. Чтобы они стали **одним объектом**, их оба необходимо **выделить**: сначала один объект, а затем щелкнуть левой кнопкой мыши с нажатой клавишей Ctrl на другой, тогда оба объекта будут выделены, а мы увидим две рамочки. Вот так



Далее **сгруппировать** (Контекстное меню  **Группировать**). Теперь текст и рамочка стали одним объектом, их можно вместе перемещать. Такой прием

используется при построении учащимися на уроке карт знаний или схем.

- 3) При изучении данной схемы на уроке планируется обсуждение каждого этапа, поэтому необходимо сделать так, чтобы объекты появлялись не все сразу, а по-очереди. Данная программа не дает возможности создания анимации, однако эффект анимации можно достигнуть путем **клонирования страницы с постепенным увеличением количества объектов на каждой следующей странице**. На уроке мы будем показывать страницы друг за другом, а учащимся будет казаться, что объекты появляются на экране. Так как этапа в схеме 4, то копий страницы нужно создать еще 3, а затем убрать с каждой страницы ненужные объекты. **Клонирование страницы** осуществляется командой меню **Страница**  **Добавить копию страницы. Создайте необходимое число клонов и удалите ненужные элементы на каждом из них**. На первой странице оставьте только первый этап, на второй – 1 и 2 этапа и т.д., на последней странице должна остаться схема целиком. Попробуйте пролистать все страницы по порядку. Если Вы при удалении объектов на слайде оставшиеся части схемы не перемещали, то при перелистывании страниц должен получиться эффект анимации появления новых участков схемы.
- 4) **Создадим гиперссылки между страницами**, чтобы создать эффект появления новых этапов при нажатии на предыдущий. Для этого на **первой странице** схемы **выделите первый этап**, кликните по нему **правой кнопкой мыши** и выберите команду **Ссылка...**



В появившемся диалоговом окне слева нажмите кнопку **Страница** и затем в центре щелкните по пункту **Следующая страница** и нажмите **ОК**. В левом нижнем углу объекта появится значок , щелчком по которому мы перемещаемся на следующую страницу. **Аналогично создайте гиперссылки на следующие страницы**. Результат продемонстрируйте преподавателю. Гиперссылки можно настраивать не только на страницы данного файла, но и любую веб-страницу, например, он-лайн тест из Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов. Кроме того, ссылку можно сделать на аудио и видеофайлы, на документы Excel, Word, фотографии.

Задание 10

Создайте несколько страниц, содержащих различные задания для учащихся, используя «Таблицу идей», заполненную на предыдущем занятии.

Вопросы для контроля:

1. Какие инструменты для создания учебных заданий Вы освоили на этом занятии, какие из них применили при выполнении самостоятельных заданий?
2. На каких этапах урока и с какой целью можно использовать созданные Вами страницы?
3. Как можно использовать возможности интерактивной доски для других этапов урока?